(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-137966
(P2020-137966A)
(43)公開日　令和2年9月3日(2020.9.3)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	332Z	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 616 頁）

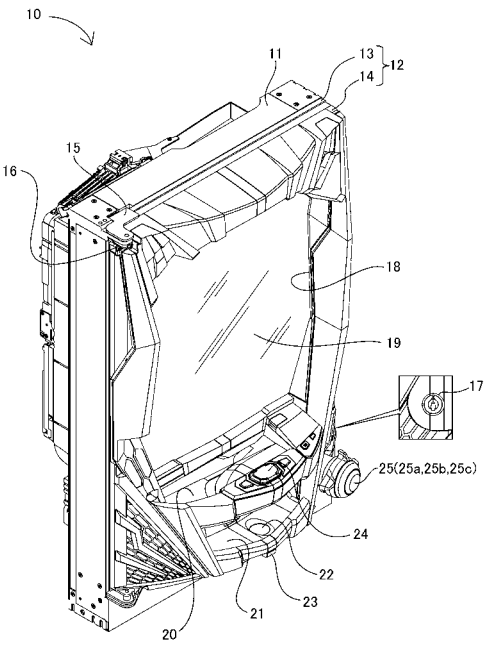
(21)出願番号　特願2019-37932(P2019-37932)
(22)出願日　平成31年3月1日(2019.3.1)

(71)出願人　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　100187436
弁理士　寺脇　歩
(74)代理人　100155136
弁理士　伊藤　陽一
(72)発明者　北田　昇平
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

Ｆターム(参考)　2C088 AA35　AA36　AA79
2C333 AA11　CA50　CA58　CA79

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣向上を図る。
【解決手段】遊技機は、複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、特別情報が所定情報に対応した特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、特別情報が特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、所定情報が変更されたことを示唆する示唆演出を実行可能な演出実行手段と、示唆演出が実行され得る第１状態と、示唆演出が実行されない第２状態と、のいずれかの状態に設定可能な設定手段とを備える。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記所定情報が変更されたことを示唆する示唆演出を実行可能な演出実行手段と、
前記示唆演出が実行され得る第１状態と、前記示唆演出が実行されない第２状態と、のいずれかの状態に設定可能な設定手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１状態において、前記所定情報が変更されたことを含む所定の実行条件が成立した場合に、前記示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項１または請求項２に記載の遊技機であって、
物理的なスイッチを備え、
前記設定手段は、前記スイッチの状態に基づいて、前記第１状態または前記第２状態のいずれかの状態に設定する手段を備える
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]（本形態は、主に、下記の第１実施形態の態様１４６に基づく）
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記所定情報が変更されたことを示唆する示唆演出を実行可能な演出実行手段と、
前記示唆演出が実行され得る第１状態と、前記示唆演出が実行されない第２状態と、のいずれかの状態に設定可能な設定手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０００８】
上記形態によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【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】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。
【図５８】情報表示部の表示態様の変化の一例を示すタイムチャートである。
【図５９】計測中の排出通路通過個数が６００００個に達した場合における情報表示部の表示態様の変化の一例を示すタイムチャートである。
【図６０】計測中の排出通路通過個数が６００００個に達した場合における情報表示部の表示態様の変化の一例を示すタイムチャートである。
【図６１】第１実施形態の態様９７の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６２】第１実施形態の態様９７の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６３】第１実施形態の態様９８の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６４】第１実施形態の態様９８の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６５】第１実施形態の態様１００の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６６】第１実施形態の態様１００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６７】第１実施形態の態様１００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６８】第１実施形態の態様１００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６９】第１実施形態の態様１０１の音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図７０】第１実施形態の態様１０１の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図７１】第１実施形態の態様１０１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７２】第１実施形態の態様１０１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７３】第１実施形態の態様１０１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７４】第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ（音光側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７５】第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ（音光側ＣＰＵ）が実行する起動日時情報取得処理を示すフローチャートである。
【図７６】第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ（音光側ＣＰＵ）が実行する起動種別報知処理を示すフローチャートである。
【図７７】第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ（音光側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７８】第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ（音光側ＣＰＵ）が実行するＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【図７９】ＲＴＣ演出実行判定テーブルを説明する説明図である。
【図８０】第１実施形態の態様１０２の音光側ＭＰＵ（音光側ＣＰＵ）が実行する起動日時情報取得処理を示すフローチャートである。
【図８１】第１実施形態の態様１０３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８２】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図８３】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する先判定処理を示すフローチャートである。
【図８４】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するスルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図８５】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図８６】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するデータ設定処理を示すフローチャートである。
【図８７】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。
【図８８】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図８９】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図９０】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図９１】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図９２】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行するエンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図９３】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図９４】第１実施形態の態様１０３の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図９５】第１実施形態の態様１０２の音光側ＭＰＵ（音光側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９６】第１実施形態の態様１０２の音光側ＭＰＵ（音光側ＣＰＵ）が実行する保留演出用処理を示すフローチャートである。
【図９７】第１実施形態の態様１０４の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９８】第１実施形態の態様１０４の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９９】第１実施形態の態様１０５の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図１００】第１実施形態の態様１０５の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０１】第１実施形態の態様１０６の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１０２】第１実施形態の態様１０６の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０４】第１実施形態の態様１１０の主側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１０５】第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵが実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１０６】第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵが実行する先判定処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵが実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１０８】第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵが実行する変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０９】第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵが実行する当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１１０】第１実施形態の態様１１１における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１１１】第１実施形態の態様１１１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１１２】第１実施形態の態様１１１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１１３】第１実施形態の態様１１２における遊技盤の正面図である。
【図１１４】第１実施形態の態様１１２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１１５】第１実施形態の態様１１２の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１６】第１実施形態の態様１１８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１１７】第１実施形態の態様１１９における情報表示部にエラーコードが表示されている様子を示す説明図である。
【図１１８】電源投入後にＲＡＭクリア処理が実行された場合における処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。
【図１１９】電源投入後に設定変更モードが実行され当該設定変更モードにおいて設定情報が変更されなかった場合における処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。
【図１２０】電源投入後に設定変更モードが実行され当該設定変更モードにおいて設定情報が変更された場合における処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。
【図１２１】電源投入後に設定確認モードが実行された場合における処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。
【図１２２】第１実施形態の態様１２１の主側ＭＰＵ（主側ＣＰＵ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第１実施形態の態様１２１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１２４】第１実施形態の態様１２１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１２５】第１実施形態の態様１２１の主側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１２６】扉監視処理を示すフローチャートである。
【図１２７】音光側ＭＰＵ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。
【図１２８】各種報知用処理を示すフローチャートである。
【図１２９】設定変更モード報知用処理を示すフローチャートである。
【図１３０】設定確認モード報知用処理を示すフローチャートである。
【図１３１】ＲＡＭクリア報知用処理を示すフローチャートである。
【図１３２】ＲＡＭ異常報知用処理を示すフローチャートである。
【図１３３】扉開放報知用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、当たり抽選（内部抽選）を実行する。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、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、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、Ｒ

ＯＭ６３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の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、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、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、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、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、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、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、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、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３０２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、電源の供給が断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

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

×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、電源の供給が断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Ｓ１０１０７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、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ＲＯＭ６３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、電源の供給が断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、電源の供給が断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への電源の供給が断たれても、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、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断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断たれても、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、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（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Ｓ１

０８０５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ＲＡＭ６

４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６０００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断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断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３２０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Ｓ１０９

０２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、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、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、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、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、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、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（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（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（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（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１

０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（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（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（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（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（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。

【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。

【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を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を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を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を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、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。
【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を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を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を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を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断たれた後は、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（停電監視処理）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Ｓ１１２２２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（停電監視処理）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を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を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を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を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を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を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を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を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を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を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】
また、本態様では、設定変更処理（図５２）のステップＳ１１３０２において、主側ＲＡＭ６４に格納されている抽選設定の設定情報（例えば前回の電源ＯＦＦ時における設定情報）を情報表示部４５ｚに点灯表示させる構成としたが、この構成に代えて、当該設定変更処理の開始時に、主側ＲＡＭ６４に格納されている抽選設定の設定情報がどのような値であるかに関わらず、抽選設定の設定情報を初期値（例えば「１」）に設定し、当該初期値に設定された設定情報を情報表示部４５ｚに点灯表示させる構成としてもよい。このような構成とすれば、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）ＲＡＭクリア処理を、設定変更処理の実行前に実行することが可能となる。
【０８８９】
また、本態様において、内枠１３が開放状態である期間中は、設定変更処理（設定変更モード）や設定確認処理（設定確認モード）の実行中であるか否かに関わらず、内枠１３が開放状態であることを報知し続ける構成としてもよい。具体的には、例えば、「内枠が開いています」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。同様に、前扉枠１４が開放状態である期間中は、設定変更処理（設定変更モード）や設定確認処理（設定確認モード）の実行中であるか否かに関わらず、前扉枠１４が開放状態であることを報知し続ける構成としてもよい。具体的には、例えば、「扉が開いています」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。このような構成によれば、不正な者が周囲に気付かれずにパチンコ機１０に設定変更処理（設定変更モード）や設定確認処理（設定確認モード）を実行させることをより一層困難にすることができる。
【０８９０】
＜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。
【０８９１】
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。
【０８９２】

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。

【０８９３】

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。

【０８９４】

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断たれた後は、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。

【０８９５】

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。

【０８９６】

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。

【０８９７】

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（停電監視処理）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）。

【０８９８】

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（停電監視処理）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）。

【０８９９】

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。

【０９００】

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。

【０９０１】

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。

【０９０２】

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。

【０９０３】

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。

【０９０４】

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。

【０９０５】

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。

【０９０６】

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。

【０９０７】

＜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。

【０９０８】

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。

【０９０９】

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。

【０９１０】

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。

【０９１１】

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断たれた後は、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。

【０９１２】

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。

【０９１３】

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。

【０９１４】

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。

【０９１５】

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。

【０９１６】

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（停電監視処理）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）。

【０９１７】

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（停電監視処理）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。

【０９１８】

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。

【０９１９】

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。

【０９２０】

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（停電監視処理）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。

【０９２１】

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。

【０９２２】

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。

【０９２３】

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（停電監視処理）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）。

【０９２４】

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（停電監視処理）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。

【０９２５】

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。

【０９２６】

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。

【０９２７】

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。

【０９２８】

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。

【０９２９】

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。

【０９３０】

＜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。

【０９３１】

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。

【０９３２】

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。

【０９３３】

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。

【０９３４】

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断たれた後は、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。

【０９３５】

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。

【０９３６】

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。

【０９３７】
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（停電監視処理）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）。

【０９３８】
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。

【０９３９】
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。

【０９４０】
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（停電監視処理）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）。

【０９４１】
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。

【０９４２】
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。

【０９４３】

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。

【０９４４】

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。

【０９４５】

＜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。

【０９４６】

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。

【０９４７】

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」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。

【０９４８】

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を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を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。

【０９４９】

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Ｓ１１３０５ａ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。

【０９５０】

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。

【０９５１】

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。

【０９５２】

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を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。

【０９５３】

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を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を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。

【０９５４】

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。

【０９５５】

＜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。

【０９５６】

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。

【０９５７】

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。

【０９５８】

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。

【０９５９】

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。

【０９６０】

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。

【０９６１】

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。

【０９６２】

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。

【０９６３】

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。

【０９６４】

＜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。

【０９６５】

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。

【０９６６】

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。

【０９６７】

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。
【０９６８】
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。
【０９６９】
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。
【０９７０】
・「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）
【０９７１】
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、所定のタイミングで随時「ｂＬ」に対応する区間におけるベース（通常モード中）を算出する。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。

【０９７２】
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。
【０９７３】
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。
【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、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。
【０９７５】
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。
【０９７６】
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。
【０９７７】
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。
【０９７８】
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。
【０９７９】

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。

【０９８０】

＜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。

【０９８１】

＜態様９５＞

上記各態様のうち、複数の区間のそれぞれに対応した複数のベース（通常モード中）を情報表示部４５ｚが切り替えて順次表示する構成において、当該切り替えの際に、所定時間、情報表示部４５ｚを構成する７セグメント表示器の全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｈ及びＤＰ発光部）を所定時間消灯させる構成としてもよい。以下、本態様の構成について具体的に説明する。

【０９８２】

図５８は、情報表示部４５ｚの表示態様の変化の一例を示すタイムチャートである。この図５８には、「ｂＬ」、「ｂ１」、「ｂ２」の３つの区間のベース（通常モード中）が算出されて主側ＲＡＭ６４に記憶されており、これら３つの区間のベース（通常モード中）が情報表示部４５ｚによって切り替えて表示される例が示されている。

【０９８３】

本態様では、情報表示部４５ｚは、過去の区間に遡る順序でベース（通常モード中）を循環させて繰り返し表示する。より具体的には、直近の区間に対応した計測中のベース（通常モード中）である「ｂＬ」を所定の表示継続時間（例えば５０００ｍｓ）が経過するまで表示した後、１つ前の区間に遡る順序でベース（通常モード中）を順次表示し、主側ＲＡＭ６４に記憶されている区間のうちの最も過去の区間に対応するベース（通常モード中）を表示した後は、再び直近の計測中の区間に対応したベース（通常モード中）である「ｂＬ」を表示する。

【０９８４】

さらに、本態様では、情報表示部４５ｚは、複数の区間のうちの一の区間に対応したベース（通常モード中）の表示を開始して当該ベース（通常モード中）の表示継続時間（例えば５０００ｍｓ）が経過した際には、当該情報表示部４５ｚを構成する７セグメント表示器の全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｈ及びＤＰ発光部）を所定時間（例えば３００ｍｓ）消灯させた後に、１つ前の区間に対応したベース（通常モード中）の表示を開始する。すなわち、本態様では、一の区間に対応したベース（通常モード中）の表示を他の

区間に対応したベース（通常モード中）の表示に切り替える際に、情報表示部４５ｚを構成する７セグメント表示器の全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｈ及びＤＰ発光部）を所定時間（例えば３００ｍｓ）消灯させる。

【０９８５】

図５８に示した例では、情報表示部４５ｚは、現在計測中の区間に対応する計測中のベース（通常モード中）である「ｂＬ」を「ｂＬ．３１」といった表示態様で５０００ｍｓ継続して点灯表示し、その後、全ての発光部を３００ｍｓ消灯する。その後、１つ前の区間に対応する計測済みのベース（通常モード中）である「ｂ１」を「ｂ１．３０」といった表示態様で５０００ｍｓ継続して点灯表示し、その後、全ての発光部を３００ｍｓ消灯する。その後、さらに１つ前の区間に対応する計測済みのベース（通常モード中）である「ｂ２」を「ｂ２．３１」といった表示態様で５０００ｍｓ継続して点灯表示し、その後、全ての発光部を３００ｍｓ消灯する。その後、再び、現在計測中の区間に対応する計測中のベース（通常モード中）である「ｂＬ」を「ｂＬ．３１」といった表示態様で５０００ｍｓ継続して点灯表示する。このように、情報表示部４５ｚは、３００ｍｓの全消灯状態を挟みながら、主側ＲＡＭ６４に記憶されている各区間のベース（通常モード中）を循環させて繰り返し表示する。

【０９８６】

次に、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合について説明する。

【０９８７】

図５９は、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合における情報表示部４５ｚの表示態様の変化の一例を示すタイムチャートである。この図５９には、「ｂＬ」、「ｂ１」、「ｂ２」の３つの区間のベース（通常モード中）が算出されて主側ＲＡＭ６４に記憶されており、情報表示部４５ｚが「ｂ１」を表示中に、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した例が示されている。

【０９８８】

本態様では、いずれかの区間に対応するベース（通常モード中）を表示中に、現在計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、情報表示部４５ｚは、表示中のベース（通常モード中）の表示継続時間（５０００ｍｓ）が経過する前であっても、当該表示中のベース（通常モード中）の表示を終了する。そして、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様による表示を開始し、当該表示態様を所定時間（例えば２０００ｍｓ）継続する。本態様では、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様として、４個のハイフンが点灯した表示態様を採用している。そして、４個のハイフンを点灯させている所定期間（例えば２０００ｍｓ）が経過するまでの期間に、主制御装置６０の主側ＣＰＵ６２ｘは、現在計測中の区間に対応するベース（通常モード中）である「ｂＬ」としての最終値を算出する処理と、各区間に対応したベース（通常モード中）を１つずつ過去の区間にシフトさせる処理とを実行した上で、新たな「ｂＬ」を算出するための現在の区間における各入球口への遊技球の入球個数の計測、及び「ｂＬ」の現在の値を算出する処理を開始する。

【０９８９】

図５９に示した例では、「ｂ１」を表示中であって当該「ｂ１」の表示継続時間である５０００ｍｓが経過する前のタイミングで、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したため、情報表示部４５ｚは、当該「ｂ１」の表示を終了し、４個のハイフンが点灯した表示態様による表示を開始し、当該表示態様を２０００ｍｓ継続する。

【０９９０】

その後、本態様では、４個のハイフンを点灯させる表示態様を開始してから所定時間（例えば２０００ｍｓ）が経過したことに基づいて、新たに計測を開始した「ｂＬ」から循環表示を開始する。すなわち、４個のハイフンを点灯させる表示態様による表示を終了し

た後は、表示が中断されたベース（通常モード中）の区間に関わらず、新たに計測を開始した「ｂＬ」から表示を再開する。

【０９９１】

なお、本態様において、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を消灯させる表示態様を開始してから３００ｍｓが経過する前のタイミングで、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、情報表示部４５ｚは、当該全ての発光部を消灯させる表示態様を終了し、上述した４個のハイフンが点灯した表示態様に移行する。

【０９９２】

以上説明したように、本態様では、情報表示部４５ｚは、複数の区間のうちの一の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様（例えば「ｂＬ」を表示する表示態様）から、いずれのベース（通常モード中）も表示しない表示態様（例えば全てのセグメント発光部を消灯させた表示態様）に移行した後、他の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様（例えば「ｂ１」を表示する表示態様）に移行する。したがって、本態様によれば、当該パチンコ機１０の管理者又は検査者に対して、情報表示部４５ｚに表示されているベース（通常モード中）が他の区間に対応したベース（通常モード中）に切り替わったことを明確に認識させることができる。この結果、管理者等が、表示されているベース（通常モード中）の区間が切り替わったことに気付かずに、表示中のベース（通常モード中）の区間を誤って認識してしまうことを抑制することができる。特に、本態様では、ベース（通常モード中）の区間が異なっていても、ベース（通常モード中）の数値自体は同じになっている状況があり、この状況において表示中のベース（通常モード中）の区間が切り替わった場合には、ベース（通常モード中）の区間を示す２文字目（例えば、Ｌ、１、２等）の表示のみが変化することになる。仮に、一の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様から他の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様に直接移行する構成とすると、管理者等は、表示中のベース（通常モード中）の区間が切り替わったことに気付くのが困難となる。これに対して、本態様では、一の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様から他の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様に移行する前に、いずれのベース（通常モード中）も表示しない表示態様（例えば全てのセグメント発光部を消灯させた表示態様）に移行するので、切り替わり前後のベース（通常モード中）の数値自体が同じであっても、管理者等に対して、情報表示部４５ｚに表示されているベース（通常モード中）が他の区間に対応したベース（通常モード中）に切り替わったことを明確に認識させることができる。

【０９９３】

また、本態様では、一の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様から、他の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様に移行する場合の移行態様は、全ての発光部を３００ｍｓ消灯させる移行態様である。一方、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに基づいて表示態様を移行する場合の移行態様は、４個のハイフンを２０００ｍｓ点灯させる移行態様である。すなわち、本態様では、一の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様から他の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様に移行する場合の移行態様と、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに基づいて表示態様を移行する場合の移行態様とが異なっている。したがって、本態様によれば、当該パチンコ機１０の管理者又は検査者は、移行態様の違いを認識することによって、他の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様に移行するのか、それとも、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに基づいて表示態様が移行するのかを明確に区別して認識することができる。この結果、例えば、管理者等が、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことによって各区間のベース（通常モード中）が１つずつ過去の区間にシフトしたことに気付かずにベース（通常モード中）の確認作業を継続してしまうことを抑制することが

できる。

【０９９４】

また、本態様では、ベース（通常モード中）を表示中に、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、表示中のベース（通常モード中）の表示継続時間が経過する前であっても、当該計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様（４個のハイフンを点灯させる表示態様）に移行する。したがって、本態様によれば、当該パチンコ機１０の管理者又は検査者に対して、当該計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことを早期に認識させることができる。また、本態様によれば、当該計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことによるシフト後の各区間のベース（通常モード中）を早期に表示することが可能となるので、管理者等は、当該計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことによるシフト後の各区間毎のベース（通常モード中）を早期に確認することができるので、パチンコ機１０に対する検査の効率を向上させることができる。

【０９９５】

また、本態様では、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、当該計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様（４個のハイフンを点灯させる表示態様）を所定時間（本態様では２０００ｍｓ）継続するので、当該所定時間が経過するまでの期間を利用して、主側ＣＰＵ６２ｘが「ｂＬ」としての最終値を算出する処理及び各区間に対応したベース（通常モード中）を１つずつ過去の区間にシフトさせる処理を実行するための時間を確保することができる。また、「ｂＬ」としての最終値を算出した後に、当該「ｂＬ」の算出の基礎となった遊技履歴基礎情報を消去する構成とすれば、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。

【０９９６】

また、本態様では、複数の区間のそれぞれに対応した複数のベース（通常モード中）を、１つ前の区間に遡るといった所定の順序に従って順次切り替えて表示しており、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、所定の順序に従って次に表示すべきベース（通常モード中）の区間がどの区間であるのかに関わらず、新たに計測を開始した直近の区間に対応したベース（通常モード中）である「ｂＬ」から表示を開始する。したがって、本態様によれば、当該パチンコ機１０の管理者又は検査者は、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことを認識することができるとともに、「ｂＬ」から優先的に確認することが可能となる。

【０９９７】

なお、本態様では、複数の区間のうちの一の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様と他の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様との間における表示態様として、全てのセグメント発光部を消灯させる表示態様を採用したが、いずれの区間のベース（通常モード中）も表示しない表示態様であれば、他の表示態様を採用してもよい。例えば、４個のハイフンを点灯させる表示態様や、４個のハイフンを点滅させる表示態様を採用してもよい。このような構成によれば、当該パチンコ機１０の管理者又は検査者に対して、情報表示部４５ｚに表示されているベース（通常モード中）が他の区間に対応したベース（通常モード中）に切り替わったことをさらに明確に認識させることができる。

【０９９８】

また、本態様では、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様として、４個のハイフンを点灯させる表示態様を採用したが、他の表示態様を採用してもよい。例えば、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様として、４個のハイフンを点滅させる表示態様を採用してもよい。また、例えば、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様として、情報表示部４５ｚを構

成する７セグメント表示器の全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｈ及びＤＰ発光部）を消灯させる表示態様を採用してもよい。

【０９９９】

また、本態様では、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに基づいて表示態様を移行する場合の移行態様として、４個のハイフンを２００ｍｓ点灯させる移行態様を採用したが、他の移行態様を採用してもよい。例えば、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに基づいて表示態様を移行する場合の移行態様として、情報表示部４５ｚを構成する７セグメント表示器の全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｈ及びＤＰ発光部）を３００ｍｓ消灯させる移行態様を採用してもよい。このような構成によれば、一の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様から他の区間に対応したベース（通常モード中）を表示する表示態様に移行する場合の移行態様と、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに基づいて表示態様が移行する場合の移行態様とを同じにすることができるので、管理者等に対して違和感を与えることなく表示態様を移行させることができる。

【１０００】

また、本態様では、遊技履歴情報としてベース（通常モード中）を表示する構成としたが、表示する遊技履歴情報はベース（通常モード中）に限られず、第１実施形態に示した種々の遊技履歴情報（例えば役物比率や連続役物比率等）を表示する構成としてもよい。

【１００１】

また、本態様では、排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに基づいて区間を分ける構成としたが、他の所定の条件が満たされたことに基づいて区間を分ける構成としてもよい。例えば、排出通路通過個数N_{OUT}が１００００個に達したことに基づいて区間を分ける構成としてもよく、また、日付が変わったことに基づいて区間を分ける構成としてもよい。

【１００２】

＜態様９６＞

上記態様９５では、いずれかの区間に対応するベース（通常モード中）を表示中に、現在計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、情報表示部４５ｚは、表示中のベース（通常モード中）の表示継続時間（５０００ｍｓ）が経過する前であっても、当該表示中のベース（通常モード中）の表示を終了し、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様による表示を開始する構成としたが、この構成に代えて、いずれかの区間に対応するベース（通常モード中）を表示中に、現在計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、情報表示部４５ｚは、表示中のベース（通常モード中）の表示継続時間（５０００ｍｓ）が経過した後に、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様による表示を開始する構成としてもよい。以下、本態様の構成について具体的に説明する。

【１００３】

図６０は、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合における情報表示部４５ｚの表示態様の変化の一例を示すタイムチャートである。この図６０には、「ｂＬ」、「ｂ１」、「ｂ２」の３つの区間のベース（通常モード中）が算出されて主側ＲＡＭ６４に記憶されており、情報表示部４５ｚが「ｂ１」を表示中に、計測中の排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した例が示されている。

【１００４】

上述したように、本態様では、いずれかの区間に対応するベース（通常モード中）を表示中に、現在計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、情報表示部４５ｚは、表示中のベース（通常モード中）の表示継続時間（５０００ｍｓ）が経過した後に、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様による表示を開始する。本態様では、計測中の区間に

おける排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことに対応した表示態様として、４個のハイフンが点灯した表示態様を採用している。

【１００５】

図６０に示した例では、「ｂ１」を表示中であって当該「ｂ１」の表示継続時間である５０００ｍｓが経過する前のタイミングで、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達しており、情報表示部４５ｚは、当該「ｂ１」の表示継続時間（５０００ｍｓ）が経過した後に、４個のハイフンが点灯した表示態様による表示を開始し、当該表示態様を２０００ｍｓ継続する。その後、上述した態様９５と同様に、新たに計測を開始した「ｂＬ」から循環表示を開始する。

【１００６】

なお、本態様において、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を消灯させる表示態様を開始してから３００ｍｓが経過する前のタイミングで、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合には、情報表示部４５ｚは、当該全ての発光部を消灯させる表示態様を開始してから３００ｍｓが経過した後に、上述した４個のハイフンが点灯した表示態様に移行する。

【１００７】

以上説明したように、本態様では、ベース（通常モード中）の表示中に、計測中の区間における排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達した場合であっても、当該表示中のベース（通常モード中）の表示継続時間が経過するまでは当該ベース（通常モード中）の表示が継続されるので、例えば、当該パチンコ機１０の管理者又は検査者が、表示中のベース（通常モード中）を確認して検査表に転記しようとしたタイミングで当該ベース（通常モード中）の表示が終了してしまい、当該ベース（通常モード中）を検査表に転記することができなかったといった状況の発生を抑制することができる。

【１００８】

＜態様９７＞

上記態様９３において説明した、電源投入時に情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ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を実現するための処理フローとして、以下の処理フローを採用してもよい。以下、具体的に説明する。

【１００９】

図６１及び図６２は、第１実施形態の態様９７の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。図５１に示したメイン処理との主な相違点は、復電処理の実行後に、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を点灯、点滅させる処理（点灯点滅処理）を実行する点である。

【１０１０】

ステップＳ１１８０１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Ｓ１１８０２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Ｓ１１８０３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Ｓ１１８０３を実行した後、ステップＳ１１８０４に進む。

【１０１１】

ステップＳ１１８０４では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０１２】

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断たれた後は、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。

【１０１３】

ステップＳ１１８０４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Ｓ１１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８０５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Ｓ１１８０６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Ｓ１１８０６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Ｓ１１８０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳ１１８０８に進む。

【１０１４】

一方、上述したステップＳ１１８０４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Ｓ１１８０４：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ１１８０６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Ｓ１１８０６：ＮＯ）、ステップＳ１１８０７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Ｓ１１８０７を実行した後、ステップＳ１１８０８に進む。

【１０１５】

ステップＳ１１８０８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Ｓ１１８０８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Ｓ１１８０８：ＮＯ）、ステップＳ１１８０９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。

【１０１６】

ステップＳ１１８０９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Ｓ１１８０９：ＮＯ）、ステップＳ１１８１０に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０１７】

ステップＳ１１８１０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Ｓ１１８１０：ＮＯ）、ステップＳ１１８１１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Ｓ１１８１１を実行した後、ステップＳ１１８１２に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１１８１２－２に進み、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ発光部）を点灯、点滅させる処理である点灯点滅処理を実行する。点灯点滅処理では、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。ステップＳ１１８１２－２を実行した後、後述するステップＳ１１８２９（図６２）の処理に進む。

【１０１８】

一方、ステップＳ１１８１０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Ｓ１１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８１３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Ｓ１１８１３を実行した後、後述するステップＳ１１８２９（図６２）の処理へ移行する。

【１０１９】

一方、上述したステップＳ１１８０９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Ｓ１１８０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８１４に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０２０】

ステップＳ１１８１４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Ｓ１１８１４：ＮＯ）、ステップＳ１１８１５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、図５３に示した設定確認処理と同じであるため、説明を省略する。ステップＳ１１８１５を実行した後、ステップＳ１１８１６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Ｓ１１８１７に進み、復電フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１１８１７－２に進み、上述した点灯点滅処理を実行する。ステップＳ１１８１７－２を実行した後、後述するステップＳ１１８２９（図６２）の処理へ移行する。

【１０２１】

一方、ステップＳ１１８１４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Ｓ１１８１４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８１８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Ｓ１１８１８を実行した後、後述するステップＳ１１８２９（図６２）の処理に進む。

【１０２２】

上述したステップＳ１１８０８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Ｓ１１８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８１９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。

【１０２３】

ステップＳ１１８１９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Ｓ１１８１９：ＮＯ）、ステップＳ１１８２０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Ｓ１１８２０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Ｓ１１８２０：ＮＯ）、ステップＳ１１８２１に進む。

【１０２４】

ステップＳ１１８２１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Ｓ１１８２１を実行した後、後述するステップＳ１１８２９（図６２）の処理に進む。

【１０２５】

一方、ステップＳ１１８２０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Ｓ１１８２０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８２２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Ｓ１１８２２を実行した後、後述するステップＳ１１８２９（図６２）の処理に進む。

【１０２６】

上述したステップＳ１１８１９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Ｓ１１８１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８２３に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０２７】

ステップＳ１１８２３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Ｓ１１８２３：ＮＯ）、ステップＳ１１８２４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Ｓ１１８２５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、図５２に示した設定変更処理と同じであるため、説明を省略する。ステップＳ１１８２５を実行した後、後述するステップＳ１１８２９（図６２）の処理に進む。

【１０２８】

一方、ステップＳ１１８２３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Ｓ１１８２３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８２６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Ｓ１１８２６を実行した後、ステップＳ１１８２７に進む。

【１０２９】

ステップＳ１１８２７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Ｓ１１８２８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、図５２に示した設定変更処理と同じであるため、説明を省略する。ステップＳ１１８２８を実行した後、後述するステップＳ１１８２９（図６２）の処理に進む。

【１０３０】

図６２に示すステップＳ１１８２９以降の処理においては、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではない場合には、タイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、各種乱数更新処理、停電監視処理（電源監視処理）が実行され、上述したタイマ割込み処理（図２７）も実行される。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではない場合には、遊技の進行が可能な遊技進行モードに移行する。一方、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、各種乱数更新処理、停電監視処理は実行されるが、タイマ割込み処理の割込み許可設定は実行されないので、上述したタイマ割込み処理（図２７）は実行されない。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、遊技の進行が可能な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。以下、ステップＳ１１８２９以降の処理を具体的に説明する。

【１０３１】

図６２に示すステップＳ１１８２９では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１８２９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Ｓ１１８２９：ＮＯ）、ステップＳ１１８３０に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、ステップＳ１１８３１に進み、タイマ割込み処理の発生を禁止する割込み禁止設定を実行する。その後、後述するステップＳ１１８３２に進む。一方、ステップＳ１１８２９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Ｓ１１８２９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１８３０及びステップＳ１１８３１の処理を実行せずに、ステップＳ１１８３２に進む。

【１０３２】

ステップＳ１１８３２では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主側ＲＡＭ６４における各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に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳ１１８３２を実行した後、ステップＳ１１８３３に進む。

【１０３３】

ステップＳ１１８３３では、停電監視処理を実行する。停電監視処理では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、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。その後、後述するステップＳ１１８３４には進まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本態様の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力され

る時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【１０３４】

一方、ステップＳ１１８３３の停電監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳ１１８３４に進む。

【１０３５】

ステップＳ１１８３４では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１８３４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Ｓ１１８３４：ＮＯ）、上述したステップＳ１１８３５に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、上述したステップＳ１１８３１に戻り、タイマ割込み処理の発生を禁止する割込み禁止設定を実行する。一方、ステップＳ１１８３４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Ｓ１１８３４：ＹＥＳ）、割込み許可設定を実行するステップＳ１１８３５には進まず、各種乱数更新処理を実行するステップＳ１１８３２に戻る。

【１０３６】

以上説明したように、本態様によれば、上述した点灯点滅処理が実行されるので、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に、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検査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検査することができる。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、例えば、情報表示部４５ｚに表示される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を構成する複数の発光部の中に、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検査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検査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。

【１０３７】

さらに、本態様では、復電処理の実行を契機として点灯点滅処理を実行する。したがって、パチンコ機１０の管理者又は検査者が、電源がＯＮとなっているパチンコ機１０の電源スイッチを一旦ＯＦＦにして再びＯＮにすると、上述した復電処理が実行され、当該復電処理の実行を契機として点灯点滅処理が実行される。すなわち、管理者又は検査者は、電源スイッチをＯＦＦ、ＯＮとする簡易な操作によって当該パチンコ機１０に点灯点滅処理を実行させることができる。さらに、管理者又は検査者が、パチンコ機１０に点灯点滅処理を実行させるために、電源スイッチをＯＦＦ、ＯＮとする操作を行なった場合には、当該パチンコ機１０において復電処理が実行されるため、当該パチンコ機１０の遊技状態（高確率モードフラグの状態等）も維持される。したがって、本態様によれば、仮に当該パチンコ機１０において遊技者が遊技を行なっている状況であったとしても、遊技者に不利益を与えずに点灯点滅処理を実行させることができ、管理者又は検査者は、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを検査することができる。

【１０３８】

＜態様９８＞

上記態様９３において説明した、電源投入時に情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ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を実現するための処理フローとして、以下の処理フローを採用してもよい。以下、具体的に説明する。

【１０３９】
図６３及び図６４は、第１実施形態の態様９８の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。図６１及び図６２に示したメイン処理との主な相違点は、復電処理の実行を契機として点灯点滅処理を実行するのではなく、複数に分岐した処理フローのうちのいずれの処理フローを実行した場合であっても点灯点滅処理を実行する点である。
【１０４０】
ステップＳ１１９０１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Ｓ１１９０２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Ｓ１１９０３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Ｓ１１９０３を実行した後、ステップＳ１１９０４に進む。
【１０４１】
ステップＳ１１９０４では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１０４２】
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断たれた後は、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。
【１０４３】
ステップＳ１１９０４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Ｓ１１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９０５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Ｓ１１９０６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Ｓ１１９０６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Ｓ１１９０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳ１１９０８に進む。
【１０４４】
一方、上述したステップＳ１１９０４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Ｓ１１９０４：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ１１９０６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Ｓ１１９０６：ＮＯ）、ステップＳ１１９０７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Ｓ１１９０７を実行した後、ステップＳ１１９０８に進む。
【１０４５】

ステップＳ１１９０８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Ｓ１１９０８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Ｓ１１９０８：ＮＯ）、ステップＳ１１９０９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。

【１０４６】

ステップＳ１１９０９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Ｓ１１９０９：ＮＯ）、ステップＳ１１９１０に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０４７】

ステップＳ１１９１０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Ｓ１１９１０：ＮＯ）、ステップＳ１１９１１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Ｓ１１９１１を実行した後、ステップＳ１１９１２に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳ１１９２８－２（図６４）の処理に進む。

【１０４８】

一方、ステップＳ１１９１０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Ｓ１１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９１３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Ｓ１１９１３を実行した後、後述するステップＳ１１９２８－２（図６４）の処理に進む。

【１０４９】

一方、上述したステップＳ１１９０９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Ｓ１１９０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９１４に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０５０】

ステップＳ１１９１４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Ｓ１１９１４：ＮＯ）、ステップＳ１１９１５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、図５３に示した設定確認処理と同じであるため、説明を省略する。ステップＳ１１９１５を実行した後、ステップＳ１１９１６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Ｓ１１９１７に進み、復電フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳ１１９２８－２（図６４）の処理に進む。

【１０５１】

一方、ステップＳ１１９１４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Ｓ１１９１４：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９１８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９

０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Ｓ１１９１８を実行した後、後述するステップＳ１１９２８－２（図６４）の処理に進む。

【１０５２】

上述したステップＳ１１９０８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Ｓ１１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９１９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。

【１０５３】

ステップＳ１１９１９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Ｓ１１９１９：ＮＯ）、ステップＳ１１９２０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Ｓ１１９２０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Ｓ１１９２０：ＮＯ）、ステップＳ１１９２１に進む。

【１０５４】

ステップＳ１１９２１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Ｓ１１９２１を実行した後、後述するステップＳ１１９２８－２（図６４）の処理に進む。

【１０５５】

一方、ステップＳ１１９２０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Ｓ１１９２０：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９２２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Ｓ１１９２２を実行した後、後述するステップＳ１１９２８－２（図６４）の処理に進む。

【１０５６】

上述したステップＳ１１９１９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Ｓ１１９１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９２３に進み、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０５７】

ステップＳ１１９２３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Ｓ１１９２３：ＮＯ）、ステップＳ１１９２４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Ｓ１１９２５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、図５２に示した設定変更処理と同じであるため、説明を省略する。ステップＳ１１９２５を実行した後、後述するステップＳ１１９２８－２（図６４）の処理に進む。

【１０５８】

一方、ステップＳ１１９２３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Ｓ１１９２３：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９２６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Ｓ１１９２６を実行した後、ステップＳ１１９２７に進む。

【１０５９】

ステップＳ１１９２７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Ｓ１１９２８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、図５２に示した設定変更処理と同じであるため、説明を省略する。ステップＳ１１９２８を実行した後、後述するステップＳ１１９２８－２（図６４）の処理に進む。

【１０６０】

図６４に示すステップＳ１１９２８－２では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ発光部）を点灯、点滅させる処理である点灯点滅処理を実行する。点灯点滅処理では、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。ステップＳ１１９２８－２を実行した後、ステップＳ１１９２９に進む。

【１０６１】

ステップＳ１１９２９以降の処理においては、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではない場合には、タイマ割込み処理の割込み許可設定、割込み禁止設定、各種乱数更新処理、停電監視処理（電源監視処理）が実行され、上述したタイマ割込み処理（図２７）も実行される。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮではない場合には、遊技の進行が可能な遊技進行モードに移行する。一方、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、各種乱数更新処理、停電監視処理は実行されるが、タイマ割込み処理の割込み許可設定は実行されないので、上述したタイマ割込み処理（図２７）は実行されない。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、遊技の進行が可能な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。以下、ステップＳ１１９２９以降の処理を具体的に説明する。

【１０６２】

図６４に示すステップＳ１１９２９では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１９２９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Ｓ１１９２９：ＮＯ）、ステップＳ１１９３０に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、ステップＳ１１９３１に進み、タイマ割込み処理の発生を禁止する割込み禁止設定を実行する。その後、後述するステップ

Ｓ１１９３２に進む。一方、ステップＳ１１９２９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Ｓ１１９２９：ＹＥＳ）、ステップＳ１１９３０及びステップＳ１１９３１の処理を実行せずに、ステップＳ１１９３２に進む。

【１０６３】

ステップＳ１１９３２では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主側ＲＡＭ６４における各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に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳ１１９３２を実行した後、ステップＳ１１９３３に進む。

【１０６４】

ステップＳ１１９３３では、停電監視処理を実行する。停電監視処理では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、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。その後、後述するステップＳ１１９３４には進まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本態様の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【１０６５】

一方、ステップＳ１１９３３の停電監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳ１１９３４に進む。

【１０６６】

ステップＳ１１９３４では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１１９３４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Ｓ１１９３４：ＮＯ）、上述したステップＳ１１９３５に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、上述したステップＳ１１９３１に戻り、タイマ割込み処理の発生を禁止する割込み禁止設定を実行する。一方、ステップＳ１１９３４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Ｓ１１９３４：ＹＥＳ）、割込み許可設定を実行するステップＳ１１９３５には進まず、各種乱数更新処理を実行するステップＳ１１９３２に戻る。

【１０６７】

以上説明したように、本態様によれば、上述した点灯点滅処理を実行するので、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に、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検査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検査することができる。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、例えば、情報表示部４５ｚに表示される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を構成する複数の発光部の中に、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検査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検査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。

【１０６８】

また、本態様では、電源スイッチがＯＮにされて外部からの電力の供給が開始された際における各操作部（ＲＡＭクリアスイッチ、設定用の鍵）の操作態様に基づいて、複数に分岐した処理フローのうちのいずれかの処理フローを実行する。例えば、電源がＯＮにされた際にＲＡＭクリアスイッチがＯＮ、設定用の鍵がＯＮ側となっており、かつ、内枠１３及び前扉枠１４が開放状態である場合には、設定変更処理が含まれる処理フローを実行する。そして、本態様では、複数に分岐した処理フローのうちのいずれの処理フローを実行する場合であっても点灯点滅処理を実行する。したがって、本態様によれば、電源がＯＮにされた際に各操作部がどのような操作態様を受け付けている場合であっても、当該パチンコ機１０に点灯点滅処理を実行させることができる。具体的には、例えば、メーカーがパチンコ機１０を出荷する際には、ＲＡＭクリアスイッチをＯＮ、設定用の鍵をＯＮ側とし、かつ、内枠１３及び前扉枠１４を開放状態とした上で電源をＯＮとすることによって、当該パチンコ機１０に設定変更処理（設定変更モード）を実行させて抽選設定を変更することが可能であるか否か等の動作確認をする場合がある。この場合であっても、当該パチンコ機１０は、設定変更処理（設定変更モード）を実行した後に、上述した点灯点滅処理を実行するので、メーカーの管理者は、設定変更モードにおける動作確認を行なった後にそのまま当該パチンコ機１０の情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを検査することができる。したがって、パチンコ機１０の出荷時における検査効率を飛躍的に向上させることができる。このように、パチンコ機１０の管理者または検査者は、電源がＯＮにされた際に各操作部が受け付けている操作態様に関わらず、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを検査することができる。すなわち、電源がＯＮにされた際に各操作部が受け付けている操作態様次第では当該検査を実施することができないといったことを抑制することができる。

【１０６９】

また、本態様によれば、電源スイッチがＯＮにされて外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、点灯点滅処理を含むメイン処理（図６３、図６４）のステップＳ１１９０１からステップＳ１１９２８－２までの処理群を実行し、当該処理群の実行が終了した後に、割込み許可設定を実行してタイマ割込み処理に含まれる処理群を繰り返し実行するので、外部からの電力の供給が開始された後に点灯点滅処理を１回だけ実行させることができる。仮に、点灯点滅処理がタイマ割込み処理の処理群に含まれる構成とした場合には、点灯点滅処理が繰り返し実行されることとなってしまい、パチンコ機１０の処理負荷が大きくなってしまう。また、点灯点滅処理が繰り返し実行されてしまうと、情報表示部４５ｚに各種情報を表示させることが可能な期間が少なくなってしまう虞がある。これに対して、本態様によれば、外部からの電力の供給が開始された後に点灯点滅処理を１回だけ実行させることができるので、パチンコ機１０の処理負荷を低減することができるとともに、パチンコ機１０の管理者または検査者は、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを検査することができる。

【１０７０】

また、本態様によれば、電源スイッチがＯＮにされて外部からの電力の供給が開始された後、割込み許可設定を実行してタイマ割込み処理（図２７）の実行が開始される前に、点灯点滅処理を実行する。したがって、パチンコ機１０の管理者または検査者は、当該パチンコ機１０において遊技の進行が可能となる前に、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを検査することができる。仮に、タイマ割込み処理の実行が開始された後に点灯点滅処理を実行する構成とした場合には、管理者または検査者が情報表示部４５ｚの検査をすること

が可能となる前に、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を始めることが可能となる。この場合、遊技者がパチンコ機１０において遊技を始めた後に、管理者または検査者が当該パチンコ機１０の情報表示部４５ｚの検査を行なって、当該情報表示部４５ｚの発光部に不具合を発見してしまう虞がある。管理者または検査者が当該パチンコ機１０の情報表示部４５ｚの発光部に不具合を発見した場合には、当該情報表示部４５ｚを修理又は交換するために、当該遊技者に遊技を中断又は中止してもらう必要が生じる。この結果、遊技者に強い不快感を与えてしまう可能性がある。これに対して、本態様によれば、遊技者がパチンコ機１０において遊技を始めることが可能となる前に、管理者または検査者が当該パチンコ機１０の情報表示部４５ｚの検査をすることが可能となるので、遊技を中断又は中止させて遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１０７１】

また、本態様によれば、点灯点滅処理を実行した後に、割込み許可設定を実行して、タイマ割込み処理に含まれる遊技履歴用処理（図２７のステップＳ１０６１６）を実行する。すなわち、本態様では、ベース（通常モード中）等の遊技履歴情報が情報表示部４５ｚに表示される前に点灯点滅処理を実行するので、パチンコ機１０の管理者または検査者は、当該パチンコ機１０において遊技履歴情報が情報表示部４５ｚに表示される前に、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを検査することができる。この結果、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していることに気付かずに、当該情報表示部４５ｚに表示されている遊技履歴情報を確認してしまうことを抑制することができる。

【１０７２】

なお、本態様では、設定変更処理（設定変更モード）（図６３のステップＳ１１９２５、ステップＳ１１９２８）を実行した後に点灯点滅処理（図６４のステップＳ１１９２８－２）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）において抽選設定の設定情報が情報表示部４５ｚに表示されるよりも前に、点灯点滅処理を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、図６４のステップＳ１１９２８－２における点灯点滅処理を省略し、図６３のステップＳ１１９０８の処理（ＲＡＭクリアボタンの状態を判定する処理）の実行に先立って点灯点滅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、パチンコ機１０の管理者または検査者は、当該パチンコ機１０において設定情報が情報表示部４５ｚに表示される前に、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを検査することができる。この結果、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって正常に動作しない発光部が存在していることに気付かずに、当該情報表示部４５ｚに表示されている設定情報を確認してしまうことを抑制することができる。また、同様に、この構成によれば、設定確認処理（設定確認モード）において抽選設定の設定情報が情報表示部４５ｚに表示されるよりも前に、点灯点滅処理を実行することになるので、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって正常に動作しない発光部が存在していることに気付かずに、当該情報表示部４５ｚに表示されている設定情報を確認してしまうことを抑制することができる。

【１０７３】

また、本態様では、図６４のステップＳ１１９２８－２において点灯点滅処理を実行する構成とすることによって、複数に分岐した処理フローのうちのいずれの処理フローを実行する場合であっても点灯点滅処理を実行する構成としたが、この構成に限らず他の構成を採用することによって、複数に分岐した処理フローのうちのいずれの処理フローを実行する場合であっても点灯点滅処理を実行する構成としてもよい。例えば、図６４のステップＳ１１９２８－２における点灯点滅処理を省略し、図６３のステップＳ１１９０８の処理（ＲＡＭクリアボタンの状態を判定する処理）の実行に先立って点灯点滅処理を実行する構成としてもよい。また、例えば、図６４のステップＳ１１９２８－２における点灯点滅処理を省略し、図６３のステップＳ１１９０９とステップＳ１１９１０との間、図６３

のステップＳ１１９０９とステップＳ１１９１４との間、図６３のステップＳ１１９１９とステップＳ１１９２０との間、及び、図６３のステップＳ１１９１９とステップＳ１１９２３との間において、点灯点滅処理を実行する構成としてもよい。

【１０７４】

＜態様９９＞

上記態様９７及び態様９８では、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを管理者や検査者が検査するための検査用処理として、上述した点灯点滅処理を採用したが、検査用処理としては点灯点滅処理に限定されず、様々な制御の態様を採用することができる。例えば、検査用処理として、発光部を点滅させる制御は実行せず、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を消灯した状態から点灯した状態に同時に移行させ、所定時間経過後に点灯した状態から消灯した状態に同時に移行させる制御を実行してもよい。また、例えば、検査用処理として、全ての発光部を同期して点滅させる制御を実行してもよい。また、例えば、検査用処理として、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部に対して順番に点灯させた後に消灯させる制御を実行してもよい。すなわち、検査用処理としては、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部を少なくとも１回ずつ消灯状態から点灯状態に移行させた後に消灯状態に移行させる制御を実行すればよい。このような制御の態様の検査用処理を実行することによっても、パチンコ機１０の管理者または検査者は、情報表示部４５ｚを構成する複数の発光部の中に不具合によって点灯しない発光部や消灯しない発光部が存在していないかを検査することができる。

【１０７５】

＜態様１００＞

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は、種々のメイン処理及びタイマ割込み処理を採用することができる。以下、具体的に説明する。

【１０７６】

図６５は、第１実施形態の態様１００の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【１０７７】

ステップＳ１２００１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Ｓ１２００２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Ｓ１２００３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Ｓ１２００３を実行した後、ステップＳ１２００４に進む。

【１０７８】

ステップＳ１２００４では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０７９】

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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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断たれた後は、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。

【１０８０】

ステップＳ１２００４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Ｓ１２００４：ＹＥＳ）、ステップＳ１２００５に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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Ｓ１２００６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Ｓ１２００６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Ｓ１２００６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２００７に進む。

【１０８１】

ステップＳ１２００７では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、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場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、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、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。ステップＳ１２００７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Ｓ１２００７：ＹＥＳ）、ステップＳ１２００８に進む。

【１０８２】

一方、上述したステップＳ１２００４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Ｓ１２００４：ＮＯ）、上述したステップＳ１２００６においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳ１２００６：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ１２００７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Ｓ１２００７：ＮＯ）には、ステップＳ１２０１５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、ＲＡＭ判定値が正常ではない場合、設定情報が所定の範囲内の数値ではない場合のいずれかの場合に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。

【１０８３】

以下では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮにならなかった場合に実行する処理の流れについて説明し、その後、ＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【１０８４】

ステップＳ１２００８では、設定変更中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定変更中フラグは、後述する設定変更処理（設定変更モード）の開始の際にＯＮとなり、設定変更処理（設定変更モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳ１２００８において設定変更中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定変更処理（設定変更モード）が実行され、当該設定変更処理（設定変更モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定変更中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【１０８５】

ステップＳ１２００８において設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１２００８：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０１８に進み、設定変更処理（設定変更モード）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。一方、ステップＳ１２００８において設定変更中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１２００８：ＮＯ）、ステップＳ１２００９に進む。

【１０８６】

ステップＳ１２００９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Ｓ１２００９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Ｓ１２００９：ＮＯ）、ステップＳ１２０１０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、「設定用の鍵がＯＮ」とは、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を意味する。また、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。

【１０８７】

ステップＳ１２０１０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Ｓ１２０１０：ＮＯ）、ステップＳ１２０１１に進む。

【１０８８】

ステップＳ１２０１１では、設定確認中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定確認中フラグは、後述する設定確認処理（設定確認モード）の開始の際にＯＮとなり、設定確認処理（設定確認モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳ１２０１１において設定確認中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【１０８９】

ステップＳ１２０１１において、設定確認中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１２０１１：ＮＯ）、後述するステップＳ１２０１３に進む。

【１０９０】

一方、上述したステップＳ１２０１０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（ステップＳ１２０１０：ＹＥＳ）、及び、ステップＳ１２０１１において設定確認中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１２０１１：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０１２に進む。すなわち、パチンコ機１０の電源投入時にＲＡＭクリアボタンがＯＦＦとなっており、かつ、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である場合、及び、パチンコ機１０の前回の電源投入時に設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている場合に、ステップＳ１２０１２に進む。

【１０９１】

ステップＳ１２０１２では、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Ｓ１２０１２を実行した後、ステップＳ１２０１３に進む。

【１０９２】

ステップＳ１２０１３では、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Ｓ１２０１３を実行した後、ステップＳ１２０１４に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳ１２０２２の処理に進む。

【１０９３】

一方、上述したステップＳ１２００９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Ｓ１２００９：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０１７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。ステップＳ１２０１７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Ｓ１２０１７：ＹＥＳ）、上述したステップＳ１２０１８に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、後述するステップＳ１２０２２に進む。一方、ステップＳ１２０１７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Ｓ１２０１７：ＮＯ）、ステップＳ１２０１９に進む。

【１０９４】

ステップＳ１２０１９では、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Ｓ１２０１９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Ｓ１２０１９：ＮＯ）、ステップＳ１２０２０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Ｓ１２０２０を実行した後、後述するステップＳ１２０２２に進む。

【１０９５】

一方、ステップＳ１２０１９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Ｓ１２０１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０２１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Ｓ１２０２１を実行した後、ステップＳ１２０２２に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっていないため、ステップＳ１２０２１には進まない。

【１０９６】

ステップＳ１２０２２では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ発光部）を点灯、点滅させる処理である点灯点滅処理を実行する。点灯点滅処理では、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。ステップＳ１２０２２を実行した後、ステップＳ１２０２３に進む。

【１０９７】

ステップＳ１２０２３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループを繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本態様では４ｍｓ毎に）実行される。

【１０９８】
次に、ステップＳ１２０１５においてＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。
【１０９９】
上述したように、ステップＳ１２００４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Ｓ１２００４：ＮＯ）、ステップＳ１２００６においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳ１２００６：ＮＯ）、及び、ステップＳ１２００７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Ｓ１２００７：ＮＯ）には、ステップＳ１２０１５に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１２０１６に進む。
【１１００】
ステップＳ１２０１６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Ｓ１２０１６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Ｓ１２０１６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０１７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。ステップＳ１２０１７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Ｓ１２０１７：ＹＥＳ）、上述したステップＳ１２０１８に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、ステップＳ１２０２２に進む。一方、ステップＳ１２０１６においてＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ１２０１６：ＮＯ）、及び、ステップＳ１２０１７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（ステップＳ１２０１７：ＮＯ）には、ステップＳ１２０１９に進む。
【１１０１】
ステップＳ１２０１９では、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Ｓ１２０１９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Ｓ１２０１９：ＮＯ）、ステップＳ１２０２０に進み、上述した第１ＲＡＭクリア処理を実行する。ステップＳ１２０２０を実行した後、ステップＳ１２０２２に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっているため、ステップＳ１２０２０には進まない。
【１１０２】
一方、ステップＳ１２０１９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Ｓ１２０１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１２０２１に進み、上述したＲＡＭ異常報知処理を実行する。その後、ステップＳ１２０２２に進む。
【１１０３】
ステップＳ１２０２２では、上述した点灯点滅処理を実行する。ステップＳ１２０２２を実行した後、ステップＳ１２０２３に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本態様では４ｍｓ毎に）実行される。
【１１０４】
以上説明したように、本態様においては、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。また、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下していない状態とし（ＯＦＦ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。また、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのいずれかをＯＦＦにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。
【１１０５】

以下に、上述したメイン処理が実行されることによって実現される処理の流れの一例をまとめて説明する。

【１１０６】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定するが（ステップＳ１２００４、ステップＳ１２００６、ステップＳ１２００７）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かに関わらず、また、設定確認中フラグの状態に関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳ１２０１８）。

【１１０７】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２００４、ステップＳ１２００６、ステップＳ１２００７）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１２００８：ＹＥＳ）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作、及び、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれているか否かに関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳ１２０１８）。

【１１０８】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２００４、ステップＳ１２００６、ステップＳ１２００７）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ１２００８：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳ１２００９：ＹＥＳ、ステップＳ１２０１７：ＮＯ、ステップＳ１２０１９：ＮＯ）、設定確認中フラグの状態に関わらず、第１ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ１２０２０）。

【１１０９】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２００４、ステップＳ１２００６、ステップＳ１２００７）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ１２００８：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳ１２００９：ＮＯ、ステップＳ１２０１０：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳ１２０１２）。

【１１１０】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２００４、ステップＳ１２００６、ステップＳ１２００７）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ１２００８：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていない場合であっても、設定確認中フラグがＯＮであった場合には（ステップＳ１２０１１：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳ１２０１２）。

【１１１１】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２００４、ステップＳ１２００６、ステップＳ１２００７）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳ１２０１５）、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、第１ＲＡＭクリア処理を実行せず、ＲＡＭ異常報知処理を実行する（ステップＳ１２０２１）。

【１１１２】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２００４、ステップＳ１２００６、ステップＳ１２００７）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳ１２０１５）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、設定確認処理（設定確認モード）を実行せず、ＲＡＭ異常報知処理を実行する（ステップＳ１２０２１）。

【１１１３】

次に、図６５のステップＳ１２０１８に示した設定変更処理の詳細について説明する。

【１１１４】

図６６は、第１実施形態の態様１００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６５のステップＳ１２０１８のサブルーチンとして実行される。

【１１１５】

ステップＳ１２１０１では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＮにする。設定変更中フラグは、上述したように、設定変更処理（設定変更モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定変更処理（設定変更モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳ１２１０１を実行した後、ステップＳ１２１０２に進む。

【１１１６】

ステップＳ１２１０２では、設定変更開始時初期設定処理を実行する。設定変更開始時初期設定処理では、設定変更処理を開始するにあたって必要な初期設定を実行する。また、本態様では、設定変更開始時初期設定処理において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定し、当該ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には、当該ＲＡＭ異常フラグをＯＦＦにする。ステップＳ１２１０２を実行した後、ステップＳ１２１０３に進む。

【１１１７】

ステップＳ１２１０３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」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。

【１１１８】

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を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を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Ｓ１２１０３を実行した後、ステップＳ１２１０４に進む。

【１１１９】

ステップＳ１２１０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本態様では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域

にコピーする。ステップＳ１２１０４を実行した後、ステップＳ１２１０５に進む。
【１１２０】
ステップＳ１２１０５では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用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、更新用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Ｓ１２１０６に進み、更新用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、更新用設定情報が「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Ｓ１２１０６において、更新用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Ｓ１２１０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２１０８に進む。一方、ステップＳ１２１０６において、更新用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Ｓ１２１０６：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「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Ｓ１２１０７に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本態様では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳ１２１０８に進む。
【１１２１】
ステップＳ１２１０８では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳ１２１０８において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳ１２１０８：ＮＯ）、ステップＳ１２１０９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Ｓ１２１０９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Ｓ１２１０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１２１１０に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用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、更新用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Ｓ１２１０６に戻り、更新した更新用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Ｓ１２１０９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Ｓ１２１０９：ＮＯ）、ステップＳ１２１１０の処理を実行することなく、上述したステップＳ１２１０６に戻り、更新用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。
【１１２２】
上述したステップＳ１２１０８において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳ１２１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１２１１１に進む。
【１１２３】
ステップＳ１２１１１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本態様では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳ１２１１１を実行した後、ステップＳ１２１１２に進み、更新用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Ｓ１２１１３に進む。
【１１２４】
ステップＳ１２１１３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を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。

【１１２５】

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を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を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Ｓ１２１１３を実行した後、ステップＳ１２１１４に進む。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。

【１１２６】

ステップＳ１２１１４では、第１ＲＡＭクリア処理を実行する。第１ＲＡＭクリア処理では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報以外の情報を消去する。この第１ＲＡＭクリア処理が実行されると、上述した設定変更中フラグも消去される（ＯＦＦとなる）。ステップＳ１２１１４を実行した後、本設定変更処理を終了する。

【１１２７】

次に、図６５のステップＳ１２０１２に示した設定確認処理の詳細について説明する。

【１１２８】

図６７は、第１実施形態の態様１００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６５のステップＳ１２０１２のサブルーチンとして実行される。

【１１２９】

ステップＳ１２２０１では、主側ＲＡＭ６４における設定確認中フラグをＯＮにする。設定確認中フラグは、上述したように、設定確認処理（設定確認モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定確認処理（設定確認モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳ１２２０１を実行した後、ステップＳ１２２０２に進む。

【１１３０】

ステップＳ１２２０２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。

【１１３１】

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を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を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Ｓ１２２０２を実行した後、ステップＳ１２２０３に進む。

【１１３２】

ステップＳ１２２０３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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Ｓ１２２０４に進む。

【１１３３】

ステップＳ１２２０４では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定する。ステップＳ１２２０４において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳ１２２０４：ＮＯ）、再びステップＳ１２２０４を実行する。一方、ステップＳ１２２０４において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳ１２２０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１２２０５に進む。すなわち、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するまでは無限ループを繰り返してステップＳ１２２０５に進まず、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するとステップＳ１２２０５に進む。

【１１３４】

ステップＳ１２２０５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Ｓ１２２０６に進む。

【１１３５】

ステップＳ１２２０６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を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。

【１１３６】

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を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を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Ｓ１２２０６を実行した後、ステップＳ１２２０７に進み、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＦＦにする。その後、本設定確認処理を終了する。

【１１３７】

次に、主側ＭＰＵ６２（ＣＰＵ６２ｘ）が実行するタイマ割込み処理について説明する。

【１１３８】

図６８は、第１実施形態の態様１００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。本態様では、主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）は、４ｍｓ周期でタイマ割込み処理を実行する。

【１１３９】

ステップＳ１２３０１では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主側ＲＡＭ６４における各カウンタ（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、電動役物開放カウンタＣ４等）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に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳ１２３０１を実行した後、ステップＳ１２３０２に進む。

【１１４０】

ステップＳ１２３０２では、停電監視処理を実行する。停電監視処理では、電源装置８

５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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。その後、後述するステップＳ１２３０３には進まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本態様の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【１１４１】

一方、ステップＳ１２３０２の停電監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳ１２３０３に進む。

【１１４２】

ステップＳ１２３０３では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１２３０３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Ｓ１２３０３：ＮＯ）、ステップＳ１２３０４に進む。一方、ステップＳ１２３０３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Ｓ１２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２３０４以降の処理を実行せずに、本タイマ割込み処理を終了する。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、ステップＳ１２３０４以降の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、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なっている。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳ１２３０４以降の処理について説明する。

【１１４３】

ステップＳ１２３０４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Ｓ１２３０５に進む。

【１１４４】

ステップＳ１２３０５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Ｓ１２３０６に進む。

【１１４５】

ステップＳ１２３０６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。入球検知処理は、図２８に示した入球検知処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ１２３０６を実行した後、ステップＳ１２３０７に進む。

【１１４６】

ステップＳ１２３０７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Ｓ１２

３０８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Ｓ１２３０９に進む。

【１１４７】

ステップＳ１２３０９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Ｓ１２３０９を実行した後、ステップＳ１２３１０に進む。

【１１４８】

ステップＳ１２３１０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電動役物開放カウンタＣ４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Ｓ１２３１０を実行した後、ステップＳ１２３１１に進む。

【１１４９】

ステップＳ１２３１１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、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Ｓ１２３１１を実行した後、ステップＳ１２３１２に進む。

【１１５０】

ステップＳ１２３１２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Ｓ１２３１２を実行した後、ステップＳ１２３１３に進む。

【１１５１】

ステップＳ１２３１３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Ｓ１２３１３を実行した後、ステップＳ１２３１４に進む。

【１１５２】

ステップＳ１２３１４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Ｓ１２３１４を実行した後、ステップＳ１２３１５に進む。

【１１５３】

ステップＳ１２３１５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Ｓ１２３１５を実行した後、ステップＳ１２３１６に進む。

【１１５４】

ステップＳ１２３１６では、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理を実行する。遊技履歴用処理は、図２９に示した遊技履歴用処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ１２３１６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１１５５】

以上説明したように、本態様によれば、上記の他の態様において説明した効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【１１５６】

本態様によれば、設定変更モードを実行させるための操作を受け付けたことに基づいて設定変更モードを開始させ、設定変更モードの開始の際に設定変更中フラグをＯＮの状態とし、設定変更モードの終了の際に設定変更中フラグをＯＦＦの状態に遷移させる。そし

て、主側ＲＡＭ６４は、外部から当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた状態であっても設定変更中フラグの状態を維持することが可能である。したがって、例えば、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したこと等によって、設定変更モードの実行中に当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている設定変更中フラグはＯＮの状態に維持される。

【１１５７】

そして、本態様によれば、外部から当該パチンコ機１０への電力の供給が開始された際に設定変更中フラグがＯＮの状態であると判定したことに基づいて設定変更モードを開始させる（図６５のステップＳ１２００８）。すなわち、本態様によれば、設定変更モードの実行中に当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合において、当該パチンコ機１０への電力の供給が再開された場合には、設定変更モードを実行させるための操作を受け付けていない場合であっても、設定変更モードが開始されることになる。

【１１５８】

したがって、設定変更モードの実行中に外部から当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合において、当該パチンコ機１０に再び設定変更モードを開始させるためには、当該パチンコ機１０への電力の供給が再開された後に管理者が再び設定変更モードを実行させるための操作を行なわなければいけないといった手間を省くことができる。

【１１５９】

また、設定変更モードの実行中に外部から当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合には、当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報が管理者の意図しない状態となっている可能性があるが、本態様によれば、外部から当該パチンコ機１０への電力の供給が再開された場合には、パチンコ機１０の管理者が再び設定変更モードを実行させるための操作を行なわなくても設定変更モードが開始されるので、当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報が管理者の意図しない状態となったまま見過ごされてしまうことを抑制することができる。

【１１６０】

また、本態様によれば、設定確認モードを実行させるための操作を受け付けたことに基づいて設定確認モードを開始させ、設定確認モードの開始の際に設定確認中フラグをＯＮの状態とし、設定確認モードの終了の際に設定確認中フラグをＯＦＦの状態に遷移させる。そして、主側ＲＡＭ６４は、外部から当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた状態であっても設定確認中フラグの状態を維持することが可能である。したがって、例えば、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したこと等によって、設定確認モードの実行中に当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている設定確認中フラグはＯＮの状態に維持される。

【１１６１】

そして、本態様によれば、外部から当該パチンコ機１０への電力の供給が開始された際に設定確認中フラグがＯＮの状態であると判定したことに基づいて設定確認モードを開始させる（図６５のステップＳ１２０１１）。すなわち、本態様によれば、設定確認モードの実行中に当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合において、当該パチンコ機１０への電力の供給が再開された場合には、設定確認モードを実行させるための操作を受け付けていない場合であっても、設定確認モードが開始されることになる。

【１１６２】

したがって、設定確認モードの実行中に外部から当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合において、当該パチンコ機１０に再び設定確認モードを開始させるためには、当該パチンコ機１０への電力の供給が再開された後に管理者が再び設定確認モードを実行させるための操作を行なわなければいけないといった手間を省くことができる。

【１１６３】

また、本態様によれば、設定変更モードの開始の際に、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を読み込み、当該設定情報と同じ情報を更新用設定情報として主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶する。そして、設定変更用ボタンを

押下する操作を受け付けることによって、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報に記憶されている更新用設定情報を更新し、設定変更モードの終了の際に、更新用設定情報と同じ情報を設定情報として主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶する。したがって、設定変更モードの実行中に外部からの電力の供給が断たれた場合であっても、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、設定変更モードが開始される前の値のまま維持させることができる。この結果、設定変更モードの実行中に外部からの電力の供給が断たれることによって当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報が管理者の意図した値とは異なる値となってしまうことを抑制することができる。以下、具体的に説明する。

【１１６４】

仮に、設定変更モードの実行中に更新用設定情報を用いない構成であって、設定変更用ボタンを押下する操作を受け付けることによって、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を直接変更する構成を採用した場合において、設定変更モードの実行中に設定情報が当該パチンコ機１０の管理者の意図した値とは異なる値になっているタイミングで外部からの電力の供給が断たれた場合には、当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報は、管理者の意図した値とは異なる値となってしまう。

【１１６５】

これに対して、本態様によれば、設定変更モードが終了するまでは、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報そのものは変更されず、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報が変更されるので、設定変更モードの実行中に更新用設定情報が当該パチンコ機１０の管理者の意図した値とは異なる値になっているタイミングで外部からの電力の供給が断たれた場合であっても、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報は、設定変更モードが開始される前の値のまま維持される。したがって、設定変更モードの実行中に外部からの電力の供給が断たれることによって当該パチンコ機１０の抽選設定の設定情報が管理者の意図した値とは異なる値となってしまうことを抑制することができる。

【１１６６】

また、本態様によれば、設定変更モードの実行中に、主側ＲＡＭ６４の更新用情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報が情報表示部４５ｚに表示されるので、管理者は、情報表示部４５ｚに表示されている更新用設定情報を確認しながら、設定変更用ボタンを押下する操作を行なうことができる。

【１１６７】

また、本態様によれば、外部からの電力の供給が開始された際に、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定し、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には、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにし、遊技を進行させる遊技進行処理（図６８のステップＳ１２３０４からステップＳ１２３１６の処理）を実行しない。したがって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態のまま遊技進行処理が実行されてしまい、当該パチンコ機１０における遊技の進行に不具合が生じてしまうことを抑制することができる。この結果、例えば、遊技者や管理者に想定外の損失を与えてしまうことを抑制することができる。

【１１６８】

また、本態様によれば、外部からの電力の供給が開始された際に、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定し、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には、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにし、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作を受け付けた場合であっても、第１ＲＡＭクリア処理を実行しない。したがって、設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態のまま第１ＲＡＭクリア処理が実行されてしまうことによる不具合の発生を抑制することができる。以下、具体的に説明する。

【１１６９】

仮に、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であっても第１ＲＡＭクリア処理を実行する構成を採用した場合には、主側ＲＡＭ６４に記憶されている各種情報のうち、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定したことを示す情報であるＲＡＭ

異常フラグまで消去されてしまい（ＯＦＦとなり）、設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態であるにもかかわらず、第１ＲＡＭクリア処理の実行後に、設定情報が所定の範囲内の数値であることを前提とした遊技進行処理（図６８のステップＳ１２３０４からステップＳ１２３１６の処理）が実行されてしまい、不具合が発生してしまう可能性がある。

【１１７０】

これに対して、本態様によれば、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には、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作を受け付けた場合であっても、第１ＲＡＭクリア処理を実行しないので、設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態であるにもかかわらず第１ＲＡＭクリア処理が実行されてしまい、設定情報が所定の範囲内の数値であることを前提とした遊技進行処理が実行されてしまうことを抑制することができる。この結果、設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態のまま第１ＲＡＭクリア処理が実行されてしまうことによる不具合の発生を抑制することができる。

【１１７１】

また、本態様によれば、外部からの電力の供給が開始された際に、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定し、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には、設定確認モードを実行させるための操作を受け付けた場合であっても、設定確認モードを実行しない。したがって、主側ＲＡＭ６４に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態であるにもかかわらず、当該設定情報を表示する設定確認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。

【１１７２】

また、本態様によれば、外部からの電力の供給が断たれる際に、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群（本態様では設定情報を含む）に基づいて所定の演算を実行し、当該所定の演算の結果であるＲＡＭ判定値（以下、第１ＲＡＭ判定値とも呼ぶ）を主側ＲＡＭ６４に記憶させる。そして、外部からの電力の供給が開始された際に、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群（本態様では設定情報を含み、第１ＲＡＭ判定値は含まない）に基づいて所定の演算を実行し、当該所定の演算の結果であるＲＡＭ判定値（以下では第２ＲＡＭ判定値とも呼ぶ）と、主側ＲＡＭ６４に記憶されている第１ＲＡＭ判定値とが一致するか否かを判定する。さらに、本態様では、第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とが一致すると判定した場合には、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。第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とが一致すると判定し（図６５のステップＳ１２００６：ＹＥＳ）、かつ、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（図６５のステップＳ１２００７：ＹＥＳ）、ＲＡＭ異常フラグはＯＮにならず、遊技進行処理（図６８のステップＳ１２３０４からステップＳ１２３１６の処理）を実行する。換言すれば、第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とが一致すると判定したが（図６５のステップＳ１２００６：ＹＥＳ）、設定情報は所定の範囲内の数値ではないと判定した場合には（図６５のステップＳ１２００７：ＮＯ）、ＲＡＭ異常フラグがＯＮになり（図６５のステップＳ１２０１５）、遊技進行処理（図６８のステップＳ１２３０４からステップＳ１２３１６の処理）は実行しない。したがって、第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とは一致しているが設定情報は所定の範囲内の数値ではない状態であるにもかかわらず、遊技進行処理が実行されてしまうことを抑制することができる。この結果、設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態であるにもかかわらず遊技進行処理が実行されてしまうことによる不具合の発生を抑制することができる。以下、具体的に説明する。

【１１７３】

第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とが一致している場合には、外部からの電力供給が開始された際に主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群の内容と、前回の電力供給が断たれる際に主側ＲＡＭ６４に記憶されていた所定の情報群の内容とが同じである可能性が高く、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群が、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても正常に維持されていた可能性が高い。しかしながら、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群が正常に維持されていない場合であっても、第２ＲＡ

Ｍ判定値と第１ＲＡＭ判定値とが偶然に一致してしまう場合がある。

【１１７４】

このため、仮に、第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とが一致するか否かは判定するが、設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かは判定しない構成を採用した場合には、設定情報が所定の範囲内の数値ではない場合であっても、第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とが偶然に一致してしまい、遊技進行処理が実行されてしまう可能性がある。この結果、遊技の進行に致命的な不具合が生じてしまうおそれがある。

【１１７５】

これに対して、本態様によれば、第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とが一致すると判定し、かつ、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定したことに基づいて、遊技進行処理を実行する。換言すれば、第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とは一致しているが、設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態では、遊技進行処理を実行しない。したがって、第２ＲＡＭ判定値と第１ＲＡＭ判定値とは一致しているが設定情報は所定の範囲内の数値ではない状態であるにもかかわらず、遊技進行処理が実行されてしまうことを抑制することができる。この結果、設定情報が所定の範囲内の数値ではない状態であるにもかかわらず遊技進行処理が実行されてしまうことによる不具合の発生を抑制することができる。

【１１７６】

また、本態様によれば、設定変更モードの実行中に、設定用の鍵（鍵穴）のＯＮの状態からＯＦＦの状態への移行を検出したことに基づいて、設定変更モードを終了させるので（図６６のステップＳ１２１０８：ＹＥＳ）、設定変更モードが開始直後に終了してしまうことを回避することができる。以下、具体的に説明する。

【１１７７】

例えば、仮に、本態様とは異なる構成であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦの状態であることを検出した場合に設定変更モードを終了させる構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮの状態であることを含む設定変更モードを開始させるための操作が行なわれたことに基づいて設定変更モードが開始された場合には、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮの状態からＯＦＦの状態に移行するまで、当該設定変更モードは継続する。しかしながら、電力の供給が開始された際に設定変更中フラグがＯＮであったことに基づいて設定変更モードが開始された場合には、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦの状態のまま設定変更モードが開始される場合もある。この場合には、設定変更モードが開始された直後に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦの状態であることが検出され、当該設定変更モードが終了してしまう。すなわち、設定変更モードが開始直後に終了してしまい、設定変更モードにおいて抽選設定の設定情報を変更することが困難となってしまう。

【１１７８】

これに対して、本態様によれば、設定用の鍵（鍵穴）のＯＮの状態からＯＦＦの状態への移行を検出したことに基づいて、設定変更モードを終了させるので、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦの状態のまま設定変更モードが開始された場合であっても、パチンコ機１０の管理者等が設定用の鍵（鍵穴）をＯＦＦの状態からＯＮの状態に移行させ、再度、ＯＮの状態からＯＦＦの状態に移行させるまでは、設定変更モードが継続することになる。したがって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦの状態のまま設定変更モードが開始された場合であっても、設定変更モードが開始された直後に当該設定変更モードが終了してしまうことを回避することができる。この結果、設定変更モードが開始直後に終了してしまうことによって抽選設定の設定情報を変更することが困難となってしまうことを抑制することができる。

【１１７９】

また、本態様によれば、電力の供給が開始された際に設定変更中フラグがＯＮであったことに基づいて設定変更モードが開始された場合であっても、設定用の鍵を有している者のみが設定変更モードを終了させることができる。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。
【１１８０】
また、本態様によれば、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮの状態であることを含む設定変更モードを開始させるための操作が行なわれたことに基づいて設定変更モードを開始させるだけでなく、電力の供給が開始された際に設定変更中フラグがＯＮであったことに基づいて設定変更モードを開始させる。したがって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮの状態である場合に限らず、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮの状態ではない場合であっても、設定変更モードを開始させることができる。
【１１８１】
なお、本態様では、設定変更モードを実行させるための操作としては、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作を採用したが、設定変更モードを実行させるため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、設定変更モードを実行させるための操作としては、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）をＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作を採用してもよい。
【１１８２】
また、本態様では、設定確認モードを実行させるための操作としては、ＲＡＭクリアスイッチを押下していない状態とし（ＯＦＦ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作を採用したが、設定確認モードを実行させるため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、設定確認モードを実行させるための操作としては、ＲＡＭクリアスイッチを押下していない状態とし（ＯＦＦ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）をＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作を採用してもよい。
【１１８３】
また、本態様では、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作としては、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのいずれかをＯＦＦにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作を採用したが、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるため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、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作としては、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）をＯＦＦにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作を採用してもよい。
【１１８４】
また、本態様では、ＲＡＭ判定値（チェックサム値）を算出する対象に設定情報を含める構成としたが、この構成に代えて、ＲＡＭ判定値（チェックサム値）を算出する対象に設定情報を含めない構成としてもよい。
【１１８５】
また、本態様では、電力の供給が断たれる際に算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）を主側ＲＡＭ６４に記憶させる構成としたが、この構成に代えて、電力の供給が断たれる際に算出したＲＡＭ判定値（チェックサム値）を、主側ＲＡＭ６４とは別の不揮発性の記憶手段に記憶させる構成としてもよい。
【１１８６】
また、本態様では、設定変更モードの開始の際に、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と同じ情報を更新用設定情報として主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶する構成としたが、更新用設定情報として記憶する情報は、設定情報と完全に同じでなくてもよく、設定情報に対応した情報であればよい。例えば、設定情報が「１」である場合には設定情報に対応した値として「Ａ」を更新用設定情報として記憶し、設定情報が「２」である場合には設定情報に対応した値として「Ｂ」を更新用設定情報として記憶する構成としてもよい。
【１１８７】

同様に、本態様では、設定変更モードの終了の際に、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報と同じ情報を設定情報として主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶する構成としたが、設定情報として記憶する情報は、更新用設定情報と完全に同じでなくてもよく、更新用設定情報に対応した情報であればよい。例えば、更新用設定情報が「Ａ」である場合には設定情報に対応した値として「１」を設定情報として記憶し、更新用設定情報が「Ｂ」である場合には更新用設定情報に対応した値として「２」を設定情報として記憶する構成としてもよい。

【１１８８】

＜態様１０１＞

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、音声発光制御装置９０が現在の日時を計時可能なＲＴＣ９７（リアルタイムクロック）を備える構成を採用してもよい。以下、具体的に説明する。

【１１８９】

図６９は、第１実施形態の態様１０１の音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【１１９０】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、現在の日時を特定可能な情報である現在日時情報を出力可能なＲＴＣ９７（リアルタイムクロック）とが搭載されている。ＭＰＵ９２とＲＴＣ９７とは、信号線を介して相互通信可能に接続されている。

【１１９１】

ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ９２ｘ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＣＰＵ９２ｘは、主側ＲＯＭ６３に記憶されている各種制御プログラムを実行する。ＲＯＭ９３は、ＣＰＵ９２ｘにより実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等を記憶するメモリである。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル等が記憶された各種テーブル記憶エリアが設けられている。ＲＡＭ９４は、ＣＰＵ９２ｘが制御プログラムを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。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種のフラグが記憶される各種フラグ記憶エリア９４ａや、後述する起動日時情報が記憶される起動日時情報記憶エリア９４ｂ等が設けられている。なお、ＣＰＵ９２ｘ、ＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【１１９２】

ＲＴＣ９７は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、ＲＴＣ制御部９７ａと、レジスタ９７ｂと、ＲＴＣ用電源９７ｃとを有している。

【１１９３】

ＲＴＣ制御部９７ａは、レジスタ９７ｂを利用（制御）して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ９７ｂは、複数のレジスタからなるレジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには、計時レジスタ９７ｂ１と、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２とが含まれている。

【１１９４】

計時レジスタ９７ｂ１は、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が１秒毎に更新される。本態様では、計時レジスタ９７ｂ１における現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

【１１９５】

起動日時情報記憶エリア９７ｂ２は、パチンコ機１０が起動した直後のタイミングで、計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報が書き込まれる記憶領域である。以下では、計時レジスタ９７ｂ１から読み込まれて起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に書

き込まれた現在日時情報を、起動日時情報と呼ぶ。本態様では、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶される起動日時情報には、上述したパチンコ機１０が起動した後の所定のタイミングにおける「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報が起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報として書き込まれる処理の詳細については後述する。

【１１９６】

ＲＴＣ用電源９７ｃは、パチンコ機１０の電源とは異なるＲＴＣ９７専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断たれた電断状態でもＲＴＣ制御部９７ａ及びレジスタ９７ｂに電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ９７ｂ１は、電断状態であっても現在日時情報を更新可能であり、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２は、電断状態であっても、記憶している起動日時情報を保持することが可能である。本態様では、ＲＴＣ用電源９７ｃには、ボタン型電池が用いられている。

【１１９７】

音声発光制御基板９１には、入出力ポートがそれぞれ設けられている。音声発光制御基板９１の入力側には主制御装置６０及び演出操作ボタン２４が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から各種コマンドを受信し、演出操作ボタン２４から所定の信号を受信する。音声発光制御基板９１の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【１１９８】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【１１９９】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【１２００】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【１２０１】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【１２０２】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【１２０３】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像

データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【１２０４】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【１２０５】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【１２０６】

図７０は、第１実施形態の態様１０１の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【１２０７】

ステップＳ１２４０１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Ｓ１２４０２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Ｓ１２４０３に進む。

【１２０８】

ステップＳ１２４０３では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１２０９】

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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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断たれた後は、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。

【１２１０】

ステップＳ１２４０３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Ｓ１２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４０４に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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Ｓ１２４０５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Ｓ１２４０５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Ｓ１２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４０６に進む。

【１２１１】

ステップＳ１２４０６では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、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場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であ

ると判定し、一方、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、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。ステップＳ１２４０６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Ｓ１２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４０７に進む。

【１２１２】

一方、上述したステップＳ１２４０３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Ｓ１２４０３：ＮＯ）、上述したステップＳ１２４０５においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳ１２４０５：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ１２４０６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Ｓ１２４０６：ＮＯ）には、ステップＳ１２４１５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、ＲＡＭ判定値が正常ではない場合、設定情報が所定の範囲内の数値ではない場合のいずれかの場合に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。

【１２１３】

以下では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮにならなかった場合に実行する処理の流れについて説明し、その後、ＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【１２１４】

ステップＳ１２４０７では、設定変更中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定変更中フラグは、後述する設定変更処理（設定変更モード）の開始の際にＯＮとなり、設定変更処理（設定変更モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳ１２４０７において設定変更中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定変更処理（設定変更モード）が実行され、当該設定変更処理（設定変更モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定変更中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【１２１５】

ステップＳ１２４０７において設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１２４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４１８に進み、設定変更処理（設定変更モード）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。一方、ステップＳ１２４０７において設定変更中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１２４０７：ＮＯ）、ステップＳ１２４０８に進む。

【１２１６】

ステップＳ１２４０８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Ｓ１２４０８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Ｓ１２４０８：ＮＯ）、ステップＳ１２４０９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、「設定用の鍵がＯＮ」とは、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を意味する。また、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。

【１２１７】

ステップＳ１２４０９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Ｓ１２４０９：ＮＯ）、ステップＳ１２４１０に進む。

【１２１８】
ステップＳ１２４１０では、設定確認中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定確認中フラグは、後述する設定確認処理（設定確認モード）の開始の際にＯＮとなり、設定確認処理（設定確認モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳ１２４１０において設定確認中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。
【１２１９】
ステップＳ１２４１０において、設定確認中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ１２４１０：ＮＯ）、ステップＳ１２４１１に進み、通常起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。通常起動コマンドは、ＲＡＭ異常であると判定されず、かつ、後述する設定変更処理、設定確認処理、第１ＲＡＭクリア処理のいずれの処理も実行しない通常の状態でパチンコ機１０（主制御装置６０）が起動したことを示すコマンドである。後述するように、音声発光制御装置９０は、通常起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が通常の状態で起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「通常起動します」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１２４１１を実行した後、後述するステップＳ１２４１３に進む。
【１２２０】
一方、上述したステップＳ１２４０９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（ステップＳ１２４０９：ＹＥＳ）、及び、ステップＳ１２４１０において設定確認中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１２４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４１２に進む。すなわち、パチンコ機１０の電源投入時にＲＡＭクリアボタンがＯＦＦとなっており、かつ、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である場合、及び、パチンコ機１０の前回の電源投入時に設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている場合に、ステップＳ１２４１２に進む。
【１２２１】
ステップＳ１２４１２では、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Ｓ１２４１２を実行した後、ステップＳ１２４１３に進む。
【１２２２】
ステップＳ１２４１３では、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Ｓ１２４１３を実行した後、ステップＳ１２４１４に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳ１２４２３の処理に進む。
【１２２３】
一方、上述したステップＳ１２４０８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Ｓ１２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４１７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。ステップＳ１２４１７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Ｓ１２４１７：ＹＥＳ）、上述したステップＳ１

２４１８に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、後述するステップＳ１２４２３に進む。一方、ステップＳ１２４１７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Ｓ１２４１７：ＮＯ）、ステップＳ１２４１９に進む。

【１２２４】

ステップＳ１２４１９では、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Ｓ１２４１９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Ｓ１２４１９：ＮＯ）、ステップＳ１２４２０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。ステップＳ１２４２０を実行した後、ステップＳ１２４２１に進み、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信すると、第１ＲＡＭクリア処理が実行され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、本態様では、「主制御装置の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Ｓ１２４２１を実行した後、後述するステップＳ１２４２３に進む。

【１２２５】

一方、ステップＳ１２４１９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Ｓ１２４１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４２２に進み、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。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、主側ＲＡＭ６４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、本態様では、「主制御装置のＲＡＭが異常です。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Ｓ１２４２２を実行した後、ステップＳ１２４２３に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっていないため、上述したステップＳ１２４２２には進まない。

【１２２６】

ステップＳ１２４２３では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ発光部）を点灯、点滅させる処理である点灯点滅処理を実行する。点灯点滅処理では、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。ステップＳ１２４２３を実行した後、ステップＳ１２４２４に進む。

【１２２７】

ステップＳ１２４２４では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループを繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本態様では４ｍｓ毎に）実行される。

【１２２８】

次に、ステップＳ１２４１５においてＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【１２２９】

上述したように、ステップＳ１２４０３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Ｓ１２４０３：ＮＯ）、ステップＳ１２４０５においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳ１２４０５：ＮＯ）、及び、ステップＳ１２４０６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Ｓ１２４０６：ＮＯ）には、ステップＳ１２４１５に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１２４１６に進む。

【１２３０】

ステップＳ１２４１６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Ｓ１２４１６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Ｓ１２４１６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４１７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。ステップＳ１２４１７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Ｓ１２４１７：ＹＥＳ）、上述したステップＳ１２４１８に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、ステップＳ１２４２２に進む。一方、ステップＳ１２４１６においてＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ１２４１６：ＮＯ）、及び、ステップＳ１２４１７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（ステップＳ１２４１７：ＮＯ）には、ステップＳ１２４１９に進む。

【１２３１】

ステップＳ１２４１９では、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Ｓ１２４１９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Ｓ１２４１９：ＮＯ）、ステップＳ１２４２０に進み、上述した第１ＲＡＭクリア処理を実行する。ステップＳ１２４２０を実行した後、ステップＳ１２４２１に進み、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳ１２４２１を実行した後、ステップＳ１２４２２に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっているため、上述したステップＳ１２４２０には進まない。

【１２３２】

一方、ステップＳ１２４１９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Ｓ１２４１９：ＹＥＳ）、ステップＳ１２４２２に進み、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。後述するように、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、本態様では、「主制御装置のＲＡＭが異常です。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Ｓ１２４２２を実行した後、ステップＳ１２４２３に進む。

【１２３３】

ステップＳ１２４２３では、上述した点灯点滅処理を実行する。ステップＳ１２４２３を実行した後、ステップＳ１２４２４に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本態様では４ｍｓ毎に）実行される。

【１２３４】

以上説明したように、本態様においては、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。また、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下していない状態とし（ＯＦＦ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。また、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのいずれかをＯＦＦにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。

【１２３５】

以下に、上述したメイン処理が実行されることによって実現される処理の流れの一例をまとめて説明する。

【１２３６】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立している

か否かを判定するが（ステップＳ１２４０３、ステップＳ１２４０５、ステップＳ１２４０６）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かに関わらず、また、設定確認中フラグの状態に関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳ１２４１８）。

【１２３７】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２４０３、ステップＳ１２４０５、ステップＳ１２４０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ１２４０７：ＹＥＳ）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作、及び、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれているか否かに関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳ１２４１８）。

【１２３８】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２４０３、ステップＳ１２４０５、ステップＳ１２４０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ１２４０７：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳ１２４０８：ＹＥＳ、ステップＳ１２４１７：ＮＯ、ステップＳ１２４１９：ＮＯ）、設定確認中フラグの状態に関わらず、第１ＲＡＭクリア処理を実行し（ステップＳ１２４２０）、ＲＡＭクリアコマンドを送信する（ステップＳ１２４２１）。

【１２３９】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２４０３、ステップＳ１２４０５、ステップＳ１２４０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ１２４０７：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳ１２４０８：ＮＯ、ステップＳ１２４０９：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳ１２４１２）。

【１２４０】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２４０３、ステップＳ１２４０５、ステップＳ１２４０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ１２４０７：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていない場合であっても、設定確認中フラグがＯＮであった場合には（ステップＳ１２４１０：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳ１２４１２）。

【１２４１】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２４０３、ステップＳ１２４０５、ステップＳ１２４０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳ１２４１５）、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、第１ＲＡＭクリア処理を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳ１２４２２）。

【１２４２】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ１２４０３、ステップＳ１２４０５、ステップＳ１２４０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグを

ＯＮにした場合には（ステップＳ１２４１５）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、設定確認処理（設定確認モード）を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳ１２４２２）。

【１２４３】

次に、図７０のステップＳ１２４１８に示した設定変更処理の詳細について説明する。

【１２４４】

図７１は、第１実施形態の態様１０１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７０のステップＳ１２４１８のサブルーチンとして実行される。

【１２４５】

ステップＳ１２５０１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。後述するように、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、設定変更モードが開始されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「設定変更モードを開始しました」といった音声をスピーカー４６から出力させ、その後、「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、本態様では、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。

【１２４６】

なお、設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後に、設定変更モードを開始したことを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構成としてもよい。この場合、設定変更モードを開始したことを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の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳ１２５０１を実行した後、ステップＳ１２５０２に進む。

【１２４７】

ステップＳ１２５０２では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＮにする。設定変更中フラグは、上述したように、設定変更処理（設定変更モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定変更処理（設定変更モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳ１２５０２を実行した後、ステップＳ１２５０３に進む。

【１２４８】

ステップＳ１２５０３では、設定変更開始時初期設定処理を実行する。設定変更開始時初期設定処理では、設定変更処理を開始するにあたって必要な初期設定を実行する。また、本態様では、設定変更開始時初期設定処理において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定し、当該ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には、当該ＲＡＭ異常フラグをＯＦＦにする。ステップＳ１２５０３を実行した後、ステップＳ１２５０４に進む。

【１２４９】

ステップＳ１２５０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本態様では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳ１２５０４を実行した後、ステップＳ１２５０５に進む。

【１２５０】

ステップＳ１２５０５では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用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、更新用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Ｓ１２５０６に進み、更新用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、更新用設定情報が「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Ｓ１２５０６において、更新用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Ｓ１２５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１２５０８に進む。一方、ステップＳ１２５０６において、更新用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Ｓ１２５０６：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「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Ｓ１２５０７に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本態様では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳ１２５０８に進む。

【１２５１】

ステップＳ１２５０８では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳ１２５０８において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳ１２５０８：ＮＯ）、ステップＳ１２５０９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Ｓ１２５０９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Ｓ１２５０９：ＹＥＳ）、ステップＳ１２５１０に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用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、更新用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Ｓ１２５０６に戻り、更新した更新用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Ｓ１２５０９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Ｓ１２５０９：ＮＯ）、ステップＳ１２５１０の処理を実行することなく、上述したステップＳ１２５０６に戻り、更新用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。

【１２５２】

上述したステップＳ１２５０８において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳ１２５０８：ＹＥＳ）、ステップＳ１２５１１に進む。

【１２５３】

ステップＳ１２５１１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本態様では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳ１２５１１を実行した後、ステップＳ１２５１２に進み、更新用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Ｓ１２５１３に進む。

【１２５４】

ステップＳ１２５１３では、第１ＲＡＭクリア処理を実行する。第１ＲＡＭクリア処理では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報以外の情報を消去する。この第１ＲＡＭクリア処理が実行されると、上述した設定変更中フラグも消去される（ＯＦＦとなる）。ステップＳ１２５１３を実行した後、ステップＳ１２５１４に進む。

【１２５５】
ステップＳ１２５１４では、設定変更モードを終了したことを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。後述するように、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、設定変更モードが終了されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、スピーカー４６からの「設定変更モード中です」といった音声の出力を終了させ、「設定変更モードを終了しました」といった音声をスピーカー４６から出力させる。また、図柄表示装置４１や各種ランプ４７における設定変更モード中であることを報知する制御を終了させる。
【１２５６】
なお、設定変更モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定変更モードを終了したことを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構成としてもよい。この場合、設定変更モードを終了したことを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構成としてもよい。
【１２５７】
ステップＳ１２５１４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。
【１２５８】
次に、図７０のステップＳ１２４１２に示した設定確認処理の詳細について説明する。
【１２５９】
図７２は、第１実施形態の態様１０１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７０のステップＳ１２４１２のサブルーチンとして実行される。
【１２６０】
ステップＳ１２６０１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。後述するように、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、設定確認モードが開始されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「設定確認モードを開始しました」といった音声をスピーカー４６から出力させ、その後、「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、本態様では、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。
【１２６１】
なお、設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを開始したことを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構成としてもよい。この場合、設定確認モードを開始したことを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の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳ１２６０１を実行した後、ステップＳ１２６０２に進む。
【１２６２】
ステップＳ１２６０２では、主側ＲＡＭ６４における設定確認中フラグをＯＮにする。設定確認中フラグは、上述したように、設定確認処理（設定確認モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定確認処理（設定確認モード）がまだ終了してい

ないことを示すフラグである。ステップＳ１２６０２を実行した後、ステップＳ１２６０３に進む。

【１２６３】

ステップＳ１２６０３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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Ｓ１２６０４に進む。

【１２６４】

ステップＳ１２６０４では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定する。ステップＳ１２６０４において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳ１２６０４：ＮＯ）、再びステップＳ１２６０４を実行する。一方、ステップＳ１２６０４において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳ１２６０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１２６０５に進む。すなわち、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するまでは無限ループを繰り返してステップＳ１２６０５に進まず、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するとステップＳ１２６０５に進む。

【１２６５】

ステップＳ１２６０５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Ｓ１２６０６に進む。

【１２６６】

ステップＳ１２６０６では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１２６０７に進む。

【１２６７】

ステップＳ１２６０７では、設定確認モードを終了したことを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。後述するように、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、設定確認モードが終了されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、スピーカー４６からの「設定確認モード中です」といった音声の出力を終了させ、「設定確認モードを終了しました」といった音声をスピーカー４６から出力させる。また、図柄表示装置４１や各種ランプ４７における設定確認モード中であることを報知する制御を終了させる。

【１２６８】

なお、設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを終了したことを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構成としてもよい。この場合、設定確認モードを終了したことを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構成としてもよい。ステップＳ１２６０７を実行した後、本設定確認処理を終了する。

【１２６９】

次に、主側ＭＰＵ６２（ＣＰＵ６２ｘ）が実行するタイマ割込み処理について説明する。

【１２７０】

図７３は、第１実施形態の態様１０１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。本態様では、主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）は、４ｍｓ周期でタイマ割込み処理を実行する。

【１２７１】

ステップＳ１２７０１では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主

側ＲＡＭ６４における各カウンタ（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、電動役物開放カウンタＣ４等）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に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳ１２７０１を実行した後、ステップＳ１２７０２に進む。

【１２７２】

ステップＳ１２７０２では、停電監視処理を実行する。停電監視処理では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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。その後、後述するステップＳ１２７０３には進まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本態様の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【１２７３】

一方、ステップＳ１２７０２の停電監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳ１２７０３に進む。

【１２７４】

ステップＳ１２７０３では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ１２７０３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Ｓ１２７０３：ＮＯ）、ステップＳ１２７０４に進む。一方、ステップＳ１２７０３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Ｓ１２７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１２７０４以降の処理を実行せずに、本タイマ割込み処理を終了する。すなわち、ＲＡＭ異常フラグがＯＮである場合には、ステップＳ１２７０４以降の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、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なっている。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳ１２７０４以降の処理について説明する。

【１２７５】

ステップＳ１２７０４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Ｓ１２７０５に進む。

【１２７６】

ステップＳ１２７０５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Ｓ１２７０６に進む。

【１２７７】
ステップＳ１２７０６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。入球検知処理は、図２８に示した入球検知処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ１２７０６を実行した後、ステップＳ１２７０７に進む。
【１２７８】
ステップＳ１２７０７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Ｓ１２７０８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Ｓ１２７０９に進む。
【１２７９】
ステップＳ１２７０９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Ｓ１２７０９を実行した後、ステップＳ１２７１０に進む。
【１２８０】
ステップＳ１２７１０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Ｓ１２７１０を実行した後、ステップＳ１２７１１に進む。
【１２８１】
ステップＳ１２７１１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、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Ｓ１２７１１を実行した後、ステップＳ１２７１２に進む。
【１２８２】
ステップＳ１２７１２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Ｓ１２７１２を実行した後、ステップＳ１２７１３に進む。
【１２８３】
ステップＳ１２７１３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Ｓ１２７１３を実行した後、ステップＳ１２７１４に進む。
【１２８４】
ステップＳ１２７１４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Ｓ１２７１４を実行した後、ステップＳ１２７１５に進む。
【１２８５】
ステップＳ１２７１５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Ｓ１２７１５を実行した後、ステップＳ１２７１６に進む。
【１２８６】
ステップＳ１２７１６では、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理を実行する。遊技履歴用処理は、図２９に示した遊技履歴用処理と同じであるため、詳細な説

明は省略する。ステップＳ１２７１６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１２８７】
以上説明したように、本態様では、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＮにされて当該パチンコ機１０が起動すると、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドが主制御装置６０から音声発光制御装置９０へ向けて送信される。これらの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信したコマンドの種別に基づいて、主制御装置６０がどのような態様で起動したのか（どのような種別の起動処理を実行したのか）を把握することができる。すなわち、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドは、主制御装置６０が実行した起動処理の種別を示すコマンドであることから、これらの５個のコマンドをまとめて「起動種別コマンド」とも呼ぶ。
【１２８８】
次に、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２が実行する処理について説明する。
【１２８９】
図７４は、第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２８０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う初期設定処理や、音光側ＲＡＭ９４が正常に機能するか否かの判定等を実行する。ステップＳ１２８０１を実行した後、ステップＳ１２８０２に進む。
【１２９０】
ステップＳ１２８０２では、起動日時情報取得処理を実行する。起動日時情報取得処理では、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２から起動日時情報を読み出して主側ＲＡＭ６４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶させる処理を実行する。起動日時情報取得処理の詳細については後述する。ステップＳ１２８０２を実行した後、ステップＳ１２８０３に進む。
【１２９１】
ステップＳ１２８０３では、起動種別報知処理を実行する。起動種別報知処理では、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２から受信した起動種別コマンドに基づいて、当該主制御装置６０の起動の種別を報知する。起動種別報知処理の詳細については後述する。ステップＳ１２８０３を実行した後、ステップＳ１２８０４に進む。
【１２９２】
ステップＳ１２８０４では、タイマ割込みの許可を設定する。これにより、後述するタイマ割込み処理の実行が許可される。その後、無限ループに突入する。
【１２９３】
次に、図７４のステップＳ１２８０２に示した起動日時情報取得処理の詳細について説明する。
【１２９４】
図７５は、第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する起動日時情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ１２９０１では、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、本態様では、主側ＭＰＵ６２から、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２９０１において、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ１２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１２９０２に進む。一方、ステップＳ１２９０１において、上述した５個のコマンドのうちのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合には（ステップＳ１２９０１：ＮＯ）、再びステップＳ１２９０１に戻る。すなわち、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定

するまで待機し、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳ１２９０２に進む。

【１２９５】

ステップＳ１２９０２では、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンド又はＲＡＭ異常コマンドのいずれかであるか否かを判定する。ステップＳ１２９０２において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンド又はＲＡＭ異常コマンドのいずれかであると判定した場合には（ステップＳ１２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１２９０３に進む。ここで、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンド又はＲＡＭ異常コマンドである場合とは、外部からの電力の供給が開始された際に、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作、及び、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作のいずれの操作も受け付けていなかった場合である。このような場合に、ステップＳ１２９０３に進む。

【１２９６】

ステップＳ１２９０３では、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報をＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に書き込む（記憶する）。その後、後述するステップＳ１２９０５に進む。

【１２９７】

一方、ステップＳ１２９０２において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンド又はＲＡＭ異常コマンドのいずれでもないと判定した場合（ステップＳ１２９０２：ＮＯ）、すなわち、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドのうちのいずれかであった場合には、ステップＳ１２９０４に進む。ここで、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドのうちのいずれかであった場合とは、主に、外部からの電力の供給が開始された際に、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作、及び、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作のいずれかの操作を受け付けていた場合である。このような場合に、ステップＳ１２９０４に進む。

【１２９８】

ステップＳ１２９０４では、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されているか否かを判定する。ここで、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されている場合とは、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶されている情報から日時を読み出すことが可能な場合であり、一方、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていない場合とは、例えば、当該パチンコ機１０に初めて電源が投入された場合や、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶されている情報がノイズ等によって破壊されていて正常に日時が読み出せない場合である。ステップＳ１２９０４において、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていると判定した場合には（ステップＳ１２９０４：ＹＥＳ）、上述したステップＳ１２９０３の処理（現在日時情報を起動日時情報として上書きする処理）を実行せずに（回避して）ステップＳ１２９０５に進む。

【１２９９】

ステップＳ１２９０５では、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２から起動日時情報を読み込み、当該読み込んだ起動日時情報を音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込む（記憶する）。その後、本起動日時情報取得処理を終了する。

【１３００】

なお、上述したステップＳ１２９０４において、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていないと判定した場合には（ステップＳ１２９０４：ＮＯ）、上述したステップＳ１２９０３の処理（現在日時情報を読み込んで起動日時情

報に上書きする処理）を実行してから、上述したステップＳ１２９０５に進む。この理由は、仮に、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていない状態のまま上述したステップＳ１２９０５に進む構成とすると、音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込むべき対象の起動日時情報が存在しないという不具合が生じてしまうからである。

【１３０１】

次に、図７４のステップＳ１２８０３に示した起動種別報知処理の詳細について説明する。

【１３０２】

図７６は、第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する起動種別報知処理を示すフローチャートである。ステップＳ１３００１では、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドであるか否かを判定する。ステップＳ１３００１において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドであると判定した場合には（ステップＳ１３００１：ＹＥＳ）、ステップＳ１３００２に進む。

【１３０３】

ステップＳ１３００２では、通常起動報知処理を実行する。通常起動報知処理では、主側ＲＡＭ６４が異常であると判定されず、かつ、上述した設定変更処理、設定確認処理、第１ＲＡＭクリア処理のいずれの処理も実行しない通常の状態でパチンコ機１０（主制御装置６０）が起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「通常起動します」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ１３００２を実行した後、本起動種別報知処理を終了する。

【１３０４】

一方、ステップＳ１３００１において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが通常起動コマンドではないと判定した場合には（ステップＳ１３００１：ＮＯ）、ステップＳ１３００３に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドであるか否かを判定する。ステップＳ１３００３において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドであると判定した場合には（ステップＳ１３００３：ＹＥＳ）、ステップＳ１３００４に進む。

【１３０５】

ステップＳ１３００４では、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報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「主制御装置のＲＡＭが異常です。設定変更モードで起動して下さい」といった音声がスピーカー４６から繰り返し出力されるように制御して無限ループに突入する。すなわち、ＲＡＭ異常報知処理では、当該パチンコ機１０において次に起動させるべき種別の報知を、当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされて電源の供給が断たれるまで継続する。

【１３０６】

一方、ステップＳ１３００３において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭ異常コマンドではないと判定した場合には（ステップＳ１３００３：ＮＯ）、ステップＳ１３００５に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドであるか否かを判定する。ステップＳ１２００５において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドであると判定した場合には（ステップＳ１３００５：ＹＥＳ）、ステップＳ１３００６に進む。

【１３０７】

ステップＳ１３００６では、ＲＡＭクリア報知処理を実行する。ＲＡＭクリア報知処理では、主側ＲＡＭ６４に対してＲＡＭクリア処理を実行したことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「主制御装置の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。その後、本起動種別報知処理を終了する。
【１３０８】
一方、ステップＳ１３００５において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドがＲＡＭクリアコマンドではないと判定した場合には（ステップＳ１３００５：ＮＯ）、ステップＳ１３００７に進み、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定変更モード開始コマンドであるか否かを判定する。ステップＳ１３００７において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定変更モード開始コマンドであると判定した場合には（ステップＳ１３００７：ＹＥＳ）、ステップＳ１３００８に進む。
【１３０９】
ステップＳ１３００８では、設定変更モード開始報知処理を実行する。設定変更モード開始報知処理では、設定変更モードが開始されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「設定変更モードを開始しました」といった音声をスピーカー４６から出力させ、その後、「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、設定変更モード開始報知処理では、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、本態様では、「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、設定変更モード開始報知処理では、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。その後、ステップＳ１３００９に進み、設定変更モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３００９において、設定変更モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ１３００９：ＹＥＳ）、ステップＳ１３０１０に進む。一方、ステップＳ１３００９において、設定変更モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ１３００９：ＮＯ）、再びステップＳ１３００９に戻る。すなわち、設定変更モード終了コマンドを受信したと判定するまで待機し、設定変更モード終了コマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳ１３０１０に進む。
【１３１０】
ステップＳ１３０１０では、設定変更モード終了報知処理を実行する。設定変更モード終了報知処理では、設定変更モードが終了されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、スピーカー４６からの「設定変更モード中です」といった音声の出力を終了させ、「設定変更モードを終了しました」といった音声をスピーカー４６から出力させる。また、図柄表示装置４１や各種ランプ４７における設定変更モード中であることを報知する制御を終了させる。その後、本起動種別報知処理を終了する。
【１３１１】
一方、ステップＳ１３００７において、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定変更モード開始コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１３００７：ＮＯ）、換言すれば、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドとして受信したコマンドが設定確認モード開始コマンドである場合には、ステップＳ１３０１１に進む。
【１３１２】
ステップＳ１３０１１では、設定確認モード開始報知処理を実行する。設定確認モード開始報知処理では、設定確認モードが開始されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「設定確認モードを開始しました」といった音声をスピーカー４６から出力させ、その後、「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、設定確認モード開始報知処理では、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、本態様では、「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、設定確認モード開始報知処理では、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。その後、ステップＳ１３０１２に進み、設定確認モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３０１２において、設定確認モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ１３０１２：ＹＥＳ）、ステップＳ１３０１３に進む。一方、ステップＳ１３０１２において、設定確認モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ１３０１２：ＮＯ）、再びステップＳ１３０１２に戻る。すなわち、設定確認モード終了コマンドを受信したと判定するまで待機し、設定確認モード終了コマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳ１３０１３に進む。

【１３１３】

ステップＳ１３０１３では、設定確認モード終了報知処理を実行する。設定確認モード終了報知処理では、設定確認モードが終了されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、スピーカー４６からの「設定変更モード中です」といった音声の出力を終了させ、「設定変更モードを終了しました」といった音声をスピーカー４６から出力させる。また、図柄表示装置４１や各種ランプ４７における設定確認モード中であることを報知する制御を終了させる。その後、本起動種別報知処理を終了する。

【１３１４】

図７７は、第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）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。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本態様では２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１３１５】

ステップＳ１３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ１３１０１を実行した後、ステップＳ１３１０２に進む。

【１３１６】

ステップＳ１３１０２では、ＲＴＣ演出用処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理では、当該パチンコ機１０が起動してから（電力の供給が開始されてから）所定時間毎（本態様では１時間毎）に所定時間（本態様では５分間）のＲＴＣ演出を実行するための処理を行なう。ＲＴＣ演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ１３１０２を実行した後、ステップＳ１３１０３に進む。

【１３１７】

ステップＳ１３１０３では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。ステップＳ１３１０３を実行した後、ステップＳ１３１０４に進む。

【１３１８】

ステップＳ１３１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップＳ１３１０４を実行した後、ステップＳ１３１０５に進む。

【１３１９】

ステップＳ１３１０５では、客待ち用処理を実行する。客待ち用処理では、遊技回が所定時間実行されていない場合に図柄表示装置４１にデモ動画を表示させるための処理を実行する。ステップＳ１３１０５を実行した後、ステップＳ１３１０６に進む。

【１３２０】

ステップＳ１３１０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ１３１０６を実行した後、ステップ

Ｓ１３１０７に進む。
【１３２１】
ステップＳ１３１０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ１３１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１３２２】
次に、図７７のステップＳ１３１０２に示したＲＴＣ演出用処理の詳細について説明する。
【１３２３】
図７８は、第１実施形態の態様１０１の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行するＲＴＣ演出用処理を示すフローチャートである。
【１３２４】
ステップＳ１３２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出実行中フラグは、後述するＲＴＣ演出が実行中であるか否かを判定するためのフラグであり、ＲＴＣ演出の開始の際にＯＮとなり、ＲＴＣ演出の終了の際にＯＦＦとなる。ステップＳ１３２０１において、ＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ１３２０１：ＮＯ）、すなわち、ＲＴＣ演出が実行中ではない場合には、ステップＳ１３２０２に進む。
【１３２５】
ステップＳ１３２０２では、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込む。その後、ステップＳ１３２０３に進み、読み込んだ現在日時情報と、音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに記憶されている起動日時情報とに基づいて、起動日時から現在の日時までの経過時間である起動経過時間を算出する。具体的には、例えば、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から読み込んだ現在日時情報が「２０１７年１２月１５日１１時５３分４５秒」を示しており、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている起動日時情報が「２０１７年１２月１５日０８時４２分３５秒」を示している場合には、起動経過時間は、「３時間１１分１０秒」となる。なお、算出した起動経過時間が２４時間００分００秒を超える値となる場合には、起動経過時間が２４時間００分００秒以下の値となるまで、当該起動経過時間から２４時間００分００秒に対応する値を減算する。例えば、算出した起動経過時間が「５１時間３５分２４秒」である場合には、２４時間００分００秒に対応する値を２回減算して、新たな起動経過時間が「３時間３５分２４秒」となる。このような処理を採用する理由については後述する。ステップＳ１３２０３を実行した後、ステップＳ１３２０４に進む。
【１３２６】
ステップＳ１３２０４では、音光側ＲＯＭ９３に記憶されているＲＴＣ演出実行判定テーブルを参照し、ステップＳ１３２０５においてＲＴＣ演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。ＲＴＣ演出実行判定テーブルには、起動経過時間と、ＲＴＣ演出の種別とが対応付けて記憶されている。
【１３２７】
図７９は、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを説明する説明図である。上述したように、ＲＴＣ演出実行判定テーブルには、起動経過時間と、ＲＴＣ演出の種別とが対応付けて記憶されている。具体的には、本態様では、図７９に示すように、起動経過時間の１時間毎に異なる種別のＲＴＣ演出が設定されている。例えば、起動経過時間「１時間００分００秒」に対応して「ＲＴＣ演出Ａ」が設定されており、起動経過時間「２時間００分００秒」に対応して「ＲＴＣ演出Ｂ」が設定されている。上述したように、本態様では、起動経過時間が２４時間００分００秒を超える値となる場合には、起動経過時間が２４時間００分００秒以下の値となるまで、当該起動経過時間から２４時間００分００秒に対応する値を減算する。したがって、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを起動経過時間が２４時間００分００秒を超える部分に対応させなくてもよいため、ＲＴＣ演出実行判定テーブルを記憶する

ために必要となる音光側ＲＯＭ９３の記憶容量を低減することができる。
【１３２８】
図７８に説明を戻す。ステップＳ１３２０５では、ＲＴＣ演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ１３２０３において算出した起動経過時間が、ＲＴＣ演出実行判定テーブルに設定されている起動経過時間と一致している場合にはＲＴＣ演出の開始タイミングであると判定し、一致していない場合にはＲＴＣ演出の開始タイミングではないと判定する。例えば、ステップＳ１３２０３において算出した起動経過時間が「１時間００分００秒」である場合にはＲＴＣ演出Ａの開始タイミングであると判定する。
【１３２９】
ステップＳ１３２０５において、ＲＴＣ演出を開始するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳ１３２０５：ＮＯ）、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳ１３２０５において、ＲＴＣ演出を開始するタイミングであると判定した場合には（ステップＳ１３２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１３２０６に進む。
【１３３０】
ステップＳ１３２０６では、ＲＴＣ演出実行判定テーブルにおいて設定されている起動経過時間に対応した種別のＲＴＣ演出を開始するように設定する。例えば、起動経過時間が「１時間００分００秒」である場合にはＲＴＣ演出Ａに対応した演出態様となるようにスピーカー４６及び各種ランプ４７の制御を開始し、ＲＴＣ演出Ａに対応した動画の表示を開始させるためのコマンドを表示制御装置１００に対して送信する。本態様では、ＲＴＣ演出Ａは、５分間、キャラクターＡが登場して楽曲Ａを歌う演出である。ＲＴＣ演出実行判定テーブルにおいて設定されている他のＲＴＣ演出は、５分間、他のキャラクターが登場して他の楽曲を歌う演出である。すなわち、ＲＴＣ演出の種別毎に登場するキャラクター及び楽曲が異なっている。その後、ステップＳ１３２０７に進む。
【１３３１】
ステップＳ１３２０７では、ＲＴＣ演出実行中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ１３２０８に進み、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒに「１５００００」をセットする。ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒは、ＲＴＣ演出の残時間を管理するためのカウンタであり、後述するように、本タイマ割込み処理が実行される毎に１減算される。本態様では、タイマ割込み処理は２ｍｓ毎に実行されるので、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒにセットされる「１５００００」は、５分間に相当する。その後、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【１３３２】
上述したステップＳ１３２０１において、ＲＴＣ演出実行中フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳ１３２０１：ＹＥＳ）、すなわち、上述したステップＳ１３２０７においてＲＴＣ演出実行中フラグをＯＮにした後のタイマ割込み処理にて本ステップＳ１３２０１に進んだ場合には、ステップＳ１３２０９に進む。
【１３３３】
ステップＳ１３２０９では、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒにセットされている値から１を減算する。その後、ステップＳ１３２１０に進み、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０であるか否かを判定する。ステップＳ１３２１０において、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０ではないと判定した場合（ステップＳ１３２１０：ＮＯ）、すなわち、まだＲＴＣ演出の終了タイミングではないと判定した場合には、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。一方、ステップＳ１３２１０において、ＲＴＣ演出用タイマカウンタＴｒの値が０であると判定した場合（ステップＳ１３２１０：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＴＣ演出の終了タイミングであると判定した場合には、ステップＳ１３２１１に進み、実行中のＲＴＣ演出を終了するように設定する。その後、ステップＳ１３２１２に進み、ＲＴＣ演出実行中フラグをＯＦＦにして、本ＲＴＣ演出用処理を終了する。
【１３３４】
以上説明したように、本態様によれば、上記の他の態様において説明した効果に加えて

、以下の効果を奏することができる。
【１３３５】
なお、本態様の効果の説明に先立って、パチンコ機１０が複数台設置されている遊技ホールについて説明する。一般に、遊技ホールでは、複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始する。具体的には、例えば、複数のパチンコ機１０がそれぞれの電源スイッチがＯＮになっている状態でいわゆる島設備に設置されており、当該島設備の電源スイッチ（以下、島電源スイッチとも呼ぶ）をＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始される。
【１３３６】
本態様によれば、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を起動日時情報としてＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶させる処理（図７５のステップＳ１２９０３に示す処理、以下では、「起動日時情報記憶処理」とも呼ぶ）を実行する。そして、起動日時情報記憶処理が実行された年月日及び時刻を含む起動日時情報と、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報とに基づいて、起動日時情報記憶処理が実行されてからの経過時間である起動経過時間を算出し（図７８のステップＳ１３２０３）、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出の実行を開始する（図７８のステップＳ１３２０４～ステップＳ１３２０６）。この構成を採用したことによる効果について説明する。
【１３３７】
仮に、起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間ではなく、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報に基づいてＲＴＣ演出の実行を開始する構成（例えば、現在日時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒となったタイミングでＲＴＣ演出を開始する構成）を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各パチンコ機１０の現在日時情報に含まれている時刻にずれが生じている場合（例えば、ある瞬間においてパチンコ機１０Ａの現在日時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒であり、パチンコ機１０Ｂの現在日時情報に含まれている時刻が１０時５９分５２秒である場合）には、ＲＴＣ演出が開始されるタイミングが各パチンコ機１０毎に異なってしまい、島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出が開始されることを期待していた遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。
【１３３８】
これに対して、本態様によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を起動日時情報として起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶させる起動日時情報記憶処理を実行する。したがって、例えば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始され、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は、一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行する。
【１３３９】
そして、本態様によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、起動日時情報記憶処理が実行された年月日及び時刻を含む起動日時情報と、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報とに基づいて、起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間を算出する。上述したように、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は、一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行するので、各パチンコ機１０において算出される起動日時情報記憶処理が実行されてからの起動経過時間は、各パチンコ機１０のＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１において計時されている現在日時情報に含まれている時刻にずれが生じていたとしても、同一（又は略同一）となる。
【１３４０】

そして、本態様によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出を開始するので、島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出を開始させることが可能となる。

【１３４１】

さらに、本態様のパチンコ機１０は、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶した起動日時情報を外部からの電力の供給が断たれた電断状態の間も保持することが可能に構成されており、また、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、主制御装置６０のＭＰＵ６２が実行する起動処理の種別が特定の起動処理である場合には上述した起動日時情報記憶処理の実行を回避するように構成されている（図７５のステップＳ１２９０２）。具体的には、本態様では、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、主制御装置６０のＭＰＵ６２からＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モードのいずれかの起動種別コマンドを受信した場合には、上述した起動日時情報記憶処理の実行を回避する。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【１３４２】

仮に、上述した起動日時情報記憶処理の実行を回避する機能を備えない構成を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各パチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始されると、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は、一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行する。その後、遊技ホールの管理者が、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０のうちの一のパチンコ機１０に特定の起動処理（例えば、設定変更モードや、設定確認モード、ＲＡＭクリア処理）を実行させるために、当該一のパチンコ機１０の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一のパチンコ機１０を特定の起動処理が実行される状態（例えば、設定変更モードや設定確認モード、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作を受け付けている状態）として当該一のパチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして特定の起動処理を実行させる場合がある。この場合、当該一のパチンコ機１０は、電源スイッチがＯＮにされて電力の供給が開始されたことに基づいて再び起動日時情報記憶処理を実行する。そうすると、当該一のパチンコ機１０において算出される起動経過時間が、他のパチンコ機１０において算出される起動経過時間と異なってしまい、当該一のパチンコ機１０においてＲＴＣ演出が開始されるタイミングが、他のパチンコ機１０においてＲＴＣ演出が開始されるタイミングと異なってしまい、当該一のパチンコ機１０において遊技を行なっている遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【１３４３】

これに対して、本態様によれば、遊技ホールの管理者が、当該一のパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにして電断状態としても、当該一のパチンコ機１０のＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２において記憶されている起動日時情報は保持される。その後、管理者が当該一のパチンコ機１０を特定の起動処理が実行される状態として電源スイッチをＯＮにすると、当該一のパチンコ機１０において特定の起動処理が実行され、起動日時情報記憶処理の実行が回避されるので、当該一のパチンコ機１０のＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶されている起動日時情報が上書きされず、他のパチンコ機１０と一斉に（同時に）電力の供給が開始された際に実行された起動日時情報記憶処理において記憶された起動日時情報が維持される。この結果、当該一のパチンコ機１０を含む当該島設備に設置されている各パチンコ機１０において算出される起動経過時間は同一（又は略同一）となる。

【１３４４】

そして、本態様によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出を開始するので、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにしたパチンコ機１０を含む当該島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出を開始させることが可能となる。

【１３４５】

また、本態様によれば、特定の起動処理が主制御装置６０によって実行される場合に、

次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別に関する情報を報知する。具体的には、本態様では、ＲＡＭ異常コマンドを送信する処理（図７０のステップＳ１２４２２）を含む起動処理が主制御装置６０によって実行された場合に、音声発光制御装置９０は、「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。したがって、管理者は、次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別を把握することができ、当該パチンコ機１０への電力供給を終了させた後、再度、当該パチンコ機１０への電力供給を開始させる際に、報知された種別の起動処理（本態様では設定変更モード）を実行させるようにすることができる。

【１３４６】

特に、本態様では、図７０のステップＳ１２４１５においてＲＡＭ異常フラグがＯＮとなったパチンコ機１０への電力供給を終了させた後、再度、当該パチンコ機１０への電力供給を開始させる際に、報知された種別の起動処理（設定変更モード）を実行させなかった場合には、再びＲＡＭ異常であると判定されて主制御装置６０がＲＡＭ異常コマンドを音声発光制御装置９０に送信してしまう（図７０のステップＳ１２４２２）。そうすると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、上述した起動日時情報記憶処理（図７５のステップＳ１２９０３）を再び実行してしまい、当該パチンコ機１０において実行されるＲＴＣ演出の開始のタイミングが他の複数のパチンコ機１０において実行されるＲＴＣ演出の開始のタイミングとずれてしまう。しかしながら、本態様では、次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別に関する情報を報知するので、管理者が当該パチンコ機１０に別の種別の起動処理を実行させてしまうことを抑制することができ、この結果、当該パチンコ機１０におけるＲＴＣ演出の開始のタイミングが他の複数のパチンコ機１０とずれてしまうことを抑制することが可能となる。

【１３４７】

また、本態様では、次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別に関する情報の報知を、当該パチンコ機１０への外部からの電力供給が断たれるまで（例えば、電源スイッチがＯＦＦにされるまで）継続するように構成されている。このような構成とすることによる効果について説明する。

【１３４８】

仮に、次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別に関する情報の報知を所定時間（例えば１０秒）で終了する構成とした場合には、例えば、広い遊技ホールにおいて、管理者が島設備の島電源スイッチの電源をＯＮにしてパチンコ機１０への外部からの電力供給が開始された後、管理者が当該パチンコ機１０に到達する前に当該報知が終了してしまい、次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別を管理者が把握することができない場合がある。

【１３４９】

これに対して、本態様によれば、次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別に関する情報の報知を当該パチンコ機１０への外部からの電力供給が断たれるまで継続するので、管理者が当該パチンコ機１０に到達する前に当該報知が終了してしまい、次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別を管理者が把握することができないといった事態の発生を回避することができる。

【１３５０】

なお、本態様では、図７５のステップＳ１２９０５において、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２から起動日時情報を読み込み、当該読み込んだ起動日時情報を音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込む（記憶する）処理を実行する構成としたが、このステップＳ１２９０５の処理を省略する構成としてもよい。この場合には、図７８のステップＳ１３２０３において、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から読み込んだ現在日時情報と、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２から読み込んだ起動日時情報とに基づいて、起動日時情報記憶処理が実行された日時から現在の日時までの経過時間である起動経過時間を算出する構成とすればよい。ただし、ステップＳ１２９０５の処理を実行する構成とした方が、音光側ＭＰＵ９２によるＲＴＣ９７へのアクセス

の頻度を減らすことができるので、音光側ＭＰＵ９２の処理負荷を低減することができる。

【１３５１】

また、本態様では、図７８のステップＳ１３２０２において、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込むことによって現在の日時を把握する構成としたが、この構成に代えて、パチンコ機１０の起動時にＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、その後は、当該起動時に読み込んだ現在日時情報からの経過時間を内部クロックに基づいてカウントすることによって現在の日時を把握する構成としてもよい。このような構成によれば、ＲＴＣ９７へのアクセスの頻度を減らすことができるので、音光側ＭＰＵ９２の処理負荷を低減することができる。

【１３５２】

また、本態様では、設定変更モードを実行させるための操作を受け付けたことに基づいて設定変更モードが実行された場合に限らず、設定変更中フラグがＯＮであることに基づいて設定変更モードが実行された場合であっても、起動日時情報記憶処理の実行が回避される構成としたが、設定変更モードを実行させるための操作を受け付けたことに基づいて設定変更モードが実行された場合に限り、起動日時情報記憶処理の実行が回避される構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにして、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始された場合において、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行すべき状況であるにもかかわらず、設定変更中フラグがＯＮとなっているパチンコ機１０が起動日時情報記憶処理の実行を回避してしまうといったことを抑制することができる。

【１３５３】

同様に、設定確認モードを実行させるための操作を受け付けたことに基づいて設定確認モードが実行された場合に限り、起動日時情報記憶処理の実行が回避される構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにして、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始された場合において、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行すべき状況であるにもかかわらず、設定確認中フラグがＯＮとなっているパチンコ機１０が起動日時情報記憶処理の実行を回避してしまうといったことを抑制することができる。

【１３５４】

＜態様１０２＞

上記態様１０１の図７５に示した起動日時情報取得処理を、以下の図７９に示す起動日時情報取得処理に置き換えた構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【１３５５】

図８０は、第１実施形態の態様１０２の音光側ＭＰＵ９２（音光側ＣＰＵ９２ｘ）が実行する起動日時情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳ１３３０１では、主側ＭＰＵ６２から起動種別コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、本態様では、主側ＭＰＵ６２から、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３３０１において、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳ１３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ１３３０２に進む。一方、ステップＳ１３３０１において、上述した５個のコマンドのうちのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合には（ステップＳ１３３０１：ＮＯ）、再びステップＳ１３３０１に戻る。すなわち、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定するまで待機し、上述した５個のコマンドのうちのいずれかのコマンドを受信したと判定した場合に、ステップＳ１３３０２に進む。

【１３５６】

ステップＳ１３３０２では、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されているか否かを判定する。ここで、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されている場合とは、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶されている情報から日時を読み出すことが可能な場合であり、一方、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていない場合とは、例えば、当該パチンコ機１０に初めて電源が投入された場合や、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶されている情報がノイズ等によって破壊されていて正常に日時が読み出せない場合である。ステップＳ１３３０２において、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていると判定した場合には（ステップＳ１３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１３３０３に進む。

【１３５７】

ステップＳ１３３０３では、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２から起動日時情報を読み込み、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込む。そして、現在日時情報が示す現在の日時が、起動日時情報が示す日時から３０分以上経過しているか否かを判定する。具体的には、例えば、現在日時情報が示す現在の日時が「２０１７年１２月８日０８時１２分３２秒」であり、起動日時情報が示す日時が、次の日である「２０１７年１２月９日０８時１５分１１秒」である場合には、現在日時情報が示す現在の日時が、起動日時情報が示す日時から３０分以上経過していると判定する。一方、現在日時情報が示す現在の日時が「２０１７年１２月８日０８時１２分３２秒」であり、起動日時情報が示す日時が、同日の「２０１７年１２月８日０８時２５分２１秒」である場合には、現在日時情報が示す現在の日時が、起動日時情報が示す日時から３０分以上経過していないと判定する。ステップＳ１３３０３において、現在日時情報が示す現在の日時が、起動日時情報が示す日時から３０分以上経過していると判定した場合には（ステップＳ１３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ１３３０４に進む。

【１３５８】

ステップＳ１３３０４では、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報をＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に書き込む（記憶する）。その後、後述するステップＳ１３３０５に進む。すなわち、現在日時情報が示す現在の日時が、起動日時情報が示す日時から３０分以上経過している場合には、パチンコ機１０が起動したタイミングの日時を示す情報（現在日時情報）が、起動日時情報として起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶される。その後、後述するステップＳ１３３０５に進む。

【１３５９】

一方、ステップＳ１３３０３において、現在日時情報が示す現在の日時が、起動日時情報が示す日時から３０分以上経過していないと判定した場合には（ステップＳ１３３０３：ＮＯ）、上述したステップＳ１３３０４の処理（現在日時情報を読み込んで起動日時情報として上書きする処理）を実行せずに（回避して）ステップＳ１３３０５に進む。

【１３６０】

ステップＳ１３３０５では、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶されている起動日時情報を読み込み、当該読み込んだ起動日時情報を音光側ＲＡＭの起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込む（記憶する）。その後、本起動日時情報取得処理を終了する。

【１３６１】

なお、上述したステップＳ１３３０２において、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていないと判定した場合には（ステップＳ１３３０２：ＮＯ）、上述したステップＳ１３３０３の処理（現在日時情報が示す現在の日時が、起動日時情報が示す日時から３０分以上経過しているか否かを判定する処理）を回避して、ステップＳ１３３０４の処理に進む。この理由は、仮に、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていない状態のまま上述したステップＳ１３３０３に進む構成とすると、現在日時情報と比較すべき対象の起動日時情報が存在しないと

いう不具合が生じてしまうからである。また、ステップＳ１３３０４の処理を実行する理由は、仮に、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に起動日時情報が記憶されていない状態のまま上述したステップＳ１３３０５に進む構成とすると、音光側ＲＡＭ９４の起動日時情報記憶エリア９４ｂに書き込むべき対象の起動日時情報が存在しないという不具合が生じてしまうからである。

【１３６２】

以上説明したように、本態様によれば、上記の他の態様において説明した効果に加えて、以下の効果を奏することができる。

【１３６３】

本態様によれば、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１から現在日時情報を読み込み、当該読み込んだ現在日時情報を起動日時情報としてＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶させる処理（図７９のステップＳ１３３０４に示す処理、以下では、「起動日時情報記憶処理」とも呼ぶ）を実行する。そして、起動日時情報記憶処理が実行された年月日及び時刻を含む起動日時情報と、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１にて計時されている現在日時情報とに基づいて、起動日時情報記憶処理が実行されてからの経過時間である起動経過時間を算出し（図７８のステップＳ１３２０３）、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出の実行を開始する（図７８のステップＳ１３２０４～ステップＳ１３２０６）。この構成を採用したことによる効果は、上記の態様１０２において説明した効果と同じであるため、説明を省略する。

【１３６４】

さらに、本態様のパチンコ機１０は、ＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶した起動日時情報を電断状態の間も保持することが可能に構成されており、また、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、主制御装置６０のＭＰＵ６２から起動種別コマンドを受信した際に、ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１における現在日時情報に含まれる日時が、起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶されている起動日時情報に含まれる日時から所定時間（本態様では３０分）が経過していない場合には上述した起動日時情報記憶処理の実行を回避するように構成されている（図７９のステップＳ１３３０３）。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【１３６５】

仮に、上述した起動日時情報記憶処理の実行を回避する機能を備えない構成を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各パチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始されると、当該島設備に設置されている各パチンコ機１０は、一斉に（同時に）起動日時情報記憶処理を実行する。その後、遊技ホールの管理者が、種々の理由により、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０のうちの一のパチンコ機１０の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、再度、当該一のパチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする場合がある。具体的には、例えば、設定変更モードを実行させてパチンコ機１０の抽選設定を変更するために、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０のうちの一のパチンコ機１０の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一のパチンコ機１０を設定変更モードを実行させるための操作を受け付けている状態として当該一のパチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして設定変更モードを実行させる場合がある。この場合、当該一のパチンコ機１０は、電源スイッチがＯＮにされて電力の供給が開始されたことに基づいて再び起動日時情報記憶処理を実行する。そうすると、当該一のパチンコ機１０において算出される起動経過時間が、他のパチンコ機１０において算出される起動経過時間と異なってしまい、当該一のパチンコ機１０においてＲＴＣ演出が開始されるタイミングが、他のパチンコ機１０においてＲＴＣ演出が開始されるタイミングと異なってしまい、当該一のパチンコ機１０において遊技を行なっている遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【１３６６】

これに対して、本態様によれば、遊技ホールの管理者が、当該一のパチンコ機１０の電

源スイッチをＯＦＦにして電断状態としても、当該一のパチンコ機１０のＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２において記憶されている起動日時情報は保持される。その後、管理者が所定時間（本態様では３０分）以内に当該一のパチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにすると、起動日時情報記憶処理の実行が回避されるので、当該一のパチンコ機１０のＲＴＣ９７の起動日時情報記憶エリア９７ｂ２に記憶されている起動日時情報が上書きされず、他のパチンコ機１０と一斉に（同時に）電力の供給が開始された際に実行された起動日時情報記憶処理において記憶された起動日時情報が維持される。この結果、当該一のパチンコ機１０を含む当該島設備に設置されている各パチンコ機１０において算出される起動経過時間は同一（又は略同一）となる。

【１３６７】

そして、本態様によれば、島設備に設置されている各パチンコ機１０は、算出した起動経過時間に基づいてＲＴＣ演出を開始するので、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにしたパチンコ機１０を含む島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出を開始させることが可能となる。

【１３６８】

すなわち、管理者は、島設備の島電源スイッチをＯＮにして、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始させた後、所定時間（本態様では３０分）以内に、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機１０のうち、抽選設定を変更しようとする一のパチンコ機１０の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一のパチンコ機１０を設定変更モードを実行させるための操作を受け付けている状態として当該一のパチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして設定変更モードを実行させれば、当該一のパチンコ機１０の抽選設定を変更することが可能であるとともに、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした当該一のパチンコ機１０を含む島設備に設置されている各パチンコ機１０において一斉に（同時に）ＲＴＣ演出を開始させることが可能となる。

【１３６９】

なお、本態様では、図８０のステップＳ１３３０３において、起動日時情報記憶処理（ステップＳ１３３０４）の実行を回避するか否かの判定基準となる時間は３０分に設定されていたが、当該判定基準となる時間の長さを変更可能な構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールに設置されているパチンコ機１０の台数や広さ等に応じて、当該判定基準となる時間の長さを適宜変更することができるので、例えば、当該遊技ホールに設置されている複数のパチンコ機１０に対する抽選設定の変更作業が完了する前に、当該判定基準となる時間が経過してしまうといった事態の発生を抑制することが可能となる。

【１３７０】

＜態様１０３＞

上記各態様のうち、当たり抽選の抽選設定を変更可能な構成において、抽選設定を定める設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かの判定を、遊技の進行が開始された後の段階においても実行する構成としてもよい。例えば、抽選設定を定める設定情報として「１」～「６」のいずれかの値をとり得るパチンコ機１０の場合には、設定情報がノイズ等の影響によって「１」～「６」以外の異常な値（例えば７やＢ等）になっていないかの判定を、遊技の進行が開始された後の段階においても実行する構成としてもよい。

【１３７１】

本態様では、設定情報についての判定を、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球時と、図柄の変動開始時（より正確には当たり抽選の実行直前）に実行する。以下では、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球時に実行する設定情報についての判定を「入球時設定情報判定」と呼び、図柄の変動開始時（当たり抽選の実行直前）に実行する設定情報についての判定を「変動開始時設定情報判定」と呼ぶ。以下、本態様の構成を具体的に説明する。

【１３７２】

最初に、本態様において実行する入球時設定情報判定について説明する。

【１３７３】

本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２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て特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）を取得すると、当該取得した特別情報に基づいた先判定処理（いわゆる先読み）の実行に先立って、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値（本態様では１から６までの数値）であるか否かを判定する。なお、先判定処理は、後述するように、保留されている特別情報（保留情報）が当たり抽選（後述する当たり判定処理）の対象となる前に、当該保留されている特別情報に基づいて、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無などの判定を実行する処理である。

【１３７４】

そして、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、取得した特別情報に基づいて先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果を含む保留コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。

【１３７５】

一方、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、すなわち、設定情報がノイズ等の影響によって１～６以外の異常な値（例えば７やＢ等）となっていると判定した場合には、先判定処理の実行を回避し、異常保留コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。異常保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて設定情報が異常な値であると判定したこと、及び、先判定処理の実行を回避したことを示すコマンドである。

【１３７６】

次に、本態様において実行する変動開始時設定情報判定について説明する。

【１３７７】

本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２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て取得した特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）に基づいて当たり抽選（後述する当たり判定処理）を実行する際には、当該当たり抽選の実行に先立って、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かの判定を実行する。

【１３７８】

そして、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、通常のパチンコ機１０と同様に、特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。

【１３７９】

一方、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、すなわち、設定情報がノイズ等の影響によって１～６以外の異常な値（例えば７やＢ等）になっていると判定した場合には、当たり抽選の実行を回避した上で、遊技の進行を停止させることを示す遊技停止コマンドを音声発光制御装置９０等のサブ側の制御装置に送信し、遊技の進行を停止させるための処理を実行する。この結果、遊技の進行が停止し、当該パチンコ機１０は、遊技者が遊技を続行することができない状態となる。なお、遊技停止コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、設定情報の異常によって遊技が停止したこと、及び、当該パチンコ機１０を設定変更モードで再起動させるべき状態であることを報知するための処理を実行する。

【１３８０】

以上説明したように、本態様によれば、入球時設定情報判定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には、先判定処理の実行を回避するので、設定情報が所定の範囲内の数値ではない異常な値であって当否テーブルを参照することができない状態のまま先判定処理が実行されてしまい、先判定処理の結果に不具合が生じてしまうこ

とを抑制することができる。
【１３８１】
また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定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には、当たり抽選の実行を回避するので、設定情報が所定の範囲内の数値ではない異常な値であって当否テーブルを参照することができない状態のまま当たり抽選が実行されてしまい、当たり抽選の結果に不具合が生じてしまうことを抑制することができる。
【１３８２】
また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定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には、遊技の進行を停止させるので、設定情報が所定の範囲内の数値ではない異常な値のまま遊技が進行してしまい、遊技者の不利益が拡大してしまうことを抑制することができる。
【１３８３】
また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定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には遊技の進行を停止させる一方、入球時設定情報判定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には遊技の進行を停止させない。このような構成を採用した理由について説明する。
【１３８４】
先に、本態様とは異なり、入球時設定情報判定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にも遊技の進行を停止させる構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、図柄の変動中や開閉実行モード（ラウンド遊技）の実行中に遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入球し、当該入球を契機とした入球時設定情報判定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すると、当該図柄の変動や実行中の開閉実行モード（ラウンド遊技）が中断されて遊技が停止してしまい、遊技者に大きな不快感と不利益を与えてしまうことになる。
【１３８５】
これに対して、本態様によれば、入球時設定情報判定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であっても遊技の進行を停止させないので、当該入球時設定情報判定の契機となった遊技球の入球よりも前から既に実行中の図柄の変動や開閉実行モード（ラウンド遊技）が中断することがない。そして、本態様のように、変動開始時設定情報判定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に遊技の進行を停止させても、図柄が変動中であったり、開閉実行モードが実行中であることはないため、遊技者に与える不快感や不利益は、入球時設定情報判定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て遊技を停止させる場合よりは大きくない。したがって、本態様によれば、遊技者に与える不快感や不利益を低減した上で、遊技の進行を停止させることができる。そして、設定情報が所定の範囲内の数値ではない異常な値のまま遊技が進行してしまい、遊技者の不利益が拡大してしまうことを抑制することができる。
【１３８６】
次に、本態様の音声発光制御装置９０が保留コマンド又は異常保留コマンドを受信した場合に表示制御装置１００と協働して実行する演出について説明する。
【１３８７】
本態様のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）が当たり抽選の対象となるまで保留されている状況において、当該特別情報が保留されていることを示す保留画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａの第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２（図４）に表示させる。本態様のパチンコ機１０では、保留画像の表示態様として、以下の５種類の表示態様の保留画像を表示可能に構成されている。
第１種保留画像（本態様では青色保留画像）
第２種保留画像（本態様では緑色保留画像）
第３種保留画像（本態様では赤色保留画像）

第４種保留画像（本態様では金色保留画像）
第５種保留画像（本態様では虹色保留画像）
本態様では、期待度の低い順に、第１種保留画像、第２種保留画像、第３種保留画像、第４種保留画像、第５種保留画像となっている。なお、期待度とは、当該表示態様の保留画像が表示された場合における、当該保留画像に対応する特別情報が大当たりに当選する確率の高さを意味する。本態様では、第５種保留画像は、対応する特別情報が大当たりに当選する場合にのみ表示され、外れの場合には表示されないように構成されている。すなわち、本態様のパチンコ機１０においては、第５種保留画像は、大当たりに当選することが確定したことを示唆する保留画像であり、第５種保留画像が表示された場合には、大当たりに当選することが確定する。

【１３８８】
そして、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から保留コマンドを受信すると、保留コマンドに含まれている先判定処理の結果に基づいて保留演出パターンを設定する。保留演出パターンには、保留コマンドを受信したタイミングで最初にどの種別の保留画像を表示するのかといった情報や、当たり抽選の対象となるまでの間に保留画像の表示態様（種別）をどのようなパターンで変化させるのかといった情報等が含まれている。

【１３８９】
本態様では、様々な保留演出パターンが設定される。以下に、本態様において設定され得る保留演出パターンの一例を示す。
・保留コマンドを受信したタイミングで期待度の最も低い第１種保留画像を表示し、その後も当該第１種保留画像を変化させずに維持する保留演出パターン
・保留コマンドを受信したタイミングで期待度の最も低い第１種保留画像を表示した後に、当該第１種保留画像が他の種別の保留画像に変化する可能性があることを示唆する保留変化示唆演出を実行後、当該第１種保留画像をより期待度の高い保留画像（例えば第２種保留画像）に変化させる保留変化演出を実行する保留演出パターン
・保留コマンドを受信したタイミングで初めから期待度の高い保留画像（例えば第３種保留画像）を表示する保留演出パターン
・保留コマンドを受信したタイミングで初めから期待度の高い保留画像（例えば第３種保留画像）を表示した後、当該保留画像が他の種別の保留画像に変化する可能性があることを示唆する保留変化示唆演出を実行後、当該保留画像をより期待度の高い保留画像（例えば第４種保留画像）に変化させる保留変化演出を実行する保留演出パターン
・保留コマンドを受信したタイミングで初めから期待度の高い保留画像（例えば第３種保留画像）を表示した後、当該保留画像が他の種別の保留画像に変化する可能性があることを示唆する保留変化示唆演出を実行後、当該保留画像をより期待度の低い保留画像（例えば第１種保留画像）に変化させる保留変化演出を実行する保留演出パターン
・上記各保留演出パターンにおいて、表示中の保留画像が他の種別の保留画像に変化する可能性があることを示唆する保留変化示唆演出を実行するが、その後も当該表示中の保留画像を変化させずに維持する保留演出パターン
なお、期待度の低い保留画像を期待度の高い保留画像に変化（昇格）させる保留変化演出を特に保留昇格演出とも呼び、期待度の高い保留画像を期待度の低い保留画像に変化（降格）させる保留変化演出を特に保留降格演出とも呼ぶ。

【１３９０】
本態様では、上記のような保留演出パターンが設定されるので、遊技者は、より期待度の高い保留画像が表示されて欲しいと期待しながら遊技を行なう。また、遊技者は、保留変化示唆演出を認識すると、より期待度の高い保留画像に変化して欲しいと期待する一方、より期待度の低い保留画像には変化して欲しくないといった複雑な感情を抱くことになる。

【１３９１】
次に、音声発光制御装置９０が異常保留コマンドを受信した場合について説明する。

【１３９２】

音声発光制御装置９０は、異常保留コマンドを受信すると、最も期待度の低い第１種保留画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａの第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２（図４）に表示するとともに、既に表示されている保留画像の中に第２種以上の保留画像が含まれているか否かを判定する。そして、第２種以上の保留画像が表示されていると判定した場合には、現在実行されている図柄の変動が終了するまでの期間内で保留変化示唆演出及び保留変化演出を実行可能であるか否かを判定する。本態様では、保留変化示唆演出及び保留変化演出の開始から終了までに必要な時間は５秒なので、現在の図柄の変動の残り時間が５秒以上であれば、保留変化示唆演出及び保留変化演出を実行可能であると判定する。そして、当該保留変化示唆演出及び保留変化演出を実行可能であると判定した場合には、保留変化示唆演出を実行し、その後、表示されている第２種以上の保留画像（例えば金色保留）を第１種保留画像（例えば青色保留）に変化（降格）させる保留変化演出（保留降格演出）を実行する。

【１３９３】

上述したように、異常保留コマンドが主制御装置６０から送信されたということは、当該異常保留コマンドを送信することの契機となった第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球時点において設定情報が異常である（所定の範囲内の数値ではない）と判定されたことを意味する。したがって、現在変動中の図柄が停止し、次の当たり抽選の対象として保留されている特別情報が当たり抽選の対象となって図柄の変動が開始する直前のタイミングにおいて、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定され、そのまま遊技の進行が停止することになる。

【１３９４】

ここで、本態様において、異常保留コマンドを受信した場合に上述した保留変化示唆演出及び保留変化演出（保留降格演出）を実行する構成を採用した理由について説明する。

【１３９５】

先に、本態様とは異なり、異常保留コマンドを受信した場合であっても上述した保留変化示唆演出及び保留変化演出（保留降格演出）を実行しない構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、図柄が変動中の状況であって、次回以降の当たり抽選の対象として期待度の高い保留画像が表示されている状況において異常保留コマンドを受信した場合には、遊技者が当該期待度の高い保留画像に対応する特別情報の当たり抽選に対して強い期待感を抱いているにもかかわらず、変動中の図柄が停止して当該期待度の高い保留画像に対応する特別情報が当たり抽選の対象となった瞬間、又は当該期待度の高い保留画像より先に当たり抽選の対象となっている保留画像に対応する特別情報が当たり抽選の対象となった瞬間に遊技が停止してしまい、遊技者は、強い期待感を抱いていた当該期待度の高い保留画像に対応する特別情報に基づいて当たり抽選が実行されずに遊技が停止してしまったことに対して強い怒りや失望感、ひいては不信感を抱くことになってしまう。そして、遊技が停止した後に、遊技ホールの管理者が当該パチンコ機１０を遊技の進行が可能な状態に復帰させるために上述した設定変更モードとして再起動させると、主側ＲＡＭ６４に記憶されている各種情報が消去されてしまい、遊技者が強い期待感を抱いていた期待度の高い保留画像に対応する特別情報も消去されてしまう。この結果、当該パチンコ機１０の再起動後も、遊技者が強い期待感を抱いていた期待度の高い保留画像に対応する特別情報に基づいた当たり抽選は実行されないことになってしまい、遊技者の怒りや失望感はさらに強められてしまう。

【１３９６】

これに対して、本態様のように、異常保留コマンドを受信した場合に上述した保留変化示唆演出及び保留変化演出を実行する構成を採用した場合には、期待度の高い保留画像に対応する特別情報が当たり抽選の対象となる前、すなわち、期待度の高い保留画像に対応する特別情報に基づいた図柄の変動が開始する前に、当該期待度の高い保留画像が期待度の最も低い保留画像に変化する。したがって、遊技者は、当初は当該期待度の高い保留画像に対して強い期待感を抱いていたが、当該期待度の高い保留画像が期待度の低い保留画像に変化することによって、当該保留画像に対応する特別情報はそれほど期待度の高いも

のではなかったのだと認識を改めることになる。その後、当該保留画像に対応する特別情報が当たり抽選の対象となった瞬間、又は当該保留画像より先に当たり抽選の対象となっている保留画像に対応する特別情報が当たり抽選の対象となった瞬間に遊技が停止してしまっても、遊技者は既に当該保留画像に対応する特別情報に対しては強い期待感を抱いていないので、当該保留画像に対応する特別情報が当たり抽選の対象となった瞬間、又は当該保留画像より先に当たり抽選の対象となっている保留画像に対応する特別情報が当たり抽選の対象となった瞬間に遊技が停止してしまっても、それほど大きな怒りや失望感を抱かなくて済むことになる。したがって、本態様によれば、遊技が停止してしまったことに対する遊技者の失望感を低減することができるとともに、保留画像に対応する特別情報が当該パチンコ機１０の再起動によって消去されてしまったことに対する遊技者の怒りや失望感を低減することができる。

【１３９７】

また、本態様では、保留画像に対応する特別情報が当たり抽選の対象となったタイミングにおいて、当該保留画像が図柄表示装置４１の表示面４１ａの第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２とは異なる表示領域（変動中保留表示領域とも呼ぶ）に移動して当該保留画像の表示が継続するように構成されている。そして、本態様では、最も期待度の高い第５種保留画像（本態様では虹色保留画像）は、当たり抽選の対象となって変動中保留表示領域に移動した後の保留画像を表示する場合にのみ表示され、保留画像が第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている場合には第５種保留画像は表示されない構成となっている。最も期待度の高い第５種保留画像が表示される保留演出パターンとしては、例えば、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２においては第４種保留画像として表示されていたが、当たり抽選の対象となって変動中保留表示領域に移動した後に、保留変化示唆演出及び保留変化演出が実行され、当該第４種保留画像が最も期待度の高い第５種保留画像に変化する例を挙げることができる。このような構成を採用する理由について説明する。

【１３９８】

先に、本態様とは異なり、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２においても最も期待度の高い保留画像が表示され得る構成を採用した場合について説明する。この構成において、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２に最も期待度の高い保留画像が表示されている状況において、音声発光制御装置９０が異常保留コマンドを受信することによって保留変化示唆演出が実行されると、当該保留変化示唆演出を認識した遊技者は、最も期待度の高い保留画像がこれ以上期待度の高い保留画像に変化する余地がないため、当該保留変化示唆演出の後に実行される保留変化演出は、当該最も期待度の高い保留画像を期待度の低い保留画像に変化させるものであると予測することが可能となってしまい、当該保留変化示唆演出に対する遊技者の期待感を低下させてしまうことになる。また、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２に、最も期待度の高い、大当たりに当選することが確定している保留画像が表示されている状況において、音声発光制御装置９０が異常保留コマンドを受信することによって保留変化演出が実行され、大当たりに当選することが確定している保留画像が、最も期待度の低い保留画像に変化してしまうと、遊技者は、大当たりに当選することが確定しているはずの保留画像が最も期待度の低い保留画像に変化するという信じ難い事象が発生してしまったことや、大当たりに当選することが確定しているはずであった保留画像に対応する特別情報に基づいて当たり抽選が実行されずに遊技が停止してしまったことに対して非常に強い怒りや失望感を抱くことになってしまう。

【１３９９】

これに対して、上述した本態様の構成を採用した場合には、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓに表示されている保留画像は常により期待度の高い保留画像に変化する余地がある状態となっているので、音声発光制御装置９０が異常保留コマンドを受信することによって保留変化示唆演出が実行された場合であっても、当該保留変化示唆演出を認識した遊技者は、当該保留変化示唆演出の後に実行される保留変化演出が、期待度

の低い保留画像に変化させるものであると判断することができない。したがって、本態様によれば、保留変化示唆演出に対する遊技者の期待感の低下を抑制することができる。また、本態様では、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２には、最も期待度の高い、大当たりに当選することが確定している保留画像は表示されない構成となっているので、音声発光制御装置９０が異常保留コマンドを受信することによって保留変化演出が実行されても、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されている最も期待度の高い保留画像が最も期待度の低い保留画像に変化するという事象が生じ得ない。したがって、本態様によれば、大当たりに当選することが確定しているはずの保留画像が期待度の最も低い保留画像に変化してしまうといった事象や、大当たりに当選することが確定しているはずであった保留画像に対応する特別情報に基づいて当たり抽選が実行されずに遊技が停止してしまうといった事象の発生を回避することができるので、遊技者に大きな怒りや失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。なお、本態様では、特別情報が当たり抽選の対象となって図柄の変動が開始すると、当該図柄の変動開始後に設定情報が異常な値になったとしても、当該当たり抽選の抽選結果が表示されて次の特別情報が当たり抽選の対象となるまで、又は当該当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合には当該大当たり当選に基づいて実行される開閉実行モードが終了して次の特別情報が当たり抽選の対象となるまでは遊技が停止しない構成となっている。したがって、変動中保留表示領域に移動した後の保留画像としてであれば、大当たりに当選することが確定していることを示唆する保留画像（第５種保留画像）を表示しても、遊技者に上述した大きな怒りや失望感を抱かせてしまうことはない。したがって、本態様によれば、遊技者に大きな怒りや失望感を抱かせてしまうことを抑制しつつ、変動中保留表示領域において大当たりに当選することが確定していることを示唆する保留画像を表示することによって、遊技者に大きな期待感や喜びを付与することができる。

【１４００】

また、本態様では、異常保留コマンドを受信した場合には、異常保留コマンドを受信する前から既に設定されている保留演出パターンが存在するか否かを判定し、存在すると判定した場合には当該保留演出パターンの設定を解除する。具体的には、異常保留コマンドを受信した場合には、実行するように既に設定されているがまだ実行されていない保留変化示唆演出、保留変化演出が存在するか否かを判定し、まだ実行されていない保留変化示唆演出、保留変化演出が存在すると判定した場合には、これらの保留変化示唆演出、保留変化演出の実行予定を取り消す。この構成によれば、保留変化示唆演出、保留変化演出を実行することによって変化した保留画像に対して遊技者の期待感が高まったにもかかわらず、当該保留画像に対応した特別情報に対して当たり抽選が実行されずに遊技が停止してしまい、遊技者が不信感を抱いてしまうことを抑制することができる。

【１４０１】

次に、本態様の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について説明する。本態様の主側ＭＰＵ６２は、メイン処理とタイマ割込み処理とを実行する。メイン処理は、電源投入時に実行する処理であり、本態様の主側ＭＰＵ６２が実行するメイン処理は、態様１０１において説明したメイン処理（図７０）と同じであるため、説明を省略する。

【１４０２】

［タイマ割込み処理］

図８１は、態様１０３の主側ＭＰＵ６２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。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【１４０３】

ステップＳ２０１０１では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主側ＲＡＭ６４における各カウンタ（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、電動役物開放カウンタＣ４等）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に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カ

ウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳ２０１０１を実行した後、ステップＳ２０１０２に進む。

【１４０４】

ステップＳ２０１０２では、停電監視処理を実行する。停電監視処理では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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。その後、後述するステップＳ２０１０３には進まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本態様の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【１４０５】

一方、ステップＳ２０１０２の停電監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳ２０１０３に進む。

【１４０６】

ステップＳ２０１０３では、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであるか否かを判定する。ＲＡＭ異常フラグは、上述したように、電源投入時に実行されるメイン処理において主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではないと判定された場合にＯＮになるフラグである。遊技停止フラグは、後述するように、当たり抽選の実行前に設定情報が正常ではないと判定された場合に遊技の進行を停止させるためにＯＮになるフラグである。ステップＳ２０１０３において、ＲＡＭ異常フラグ及び遊技停止フラグの両方がＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ２０１０３：ＮＯ）、ステップＳ２０１０４に進む。一方、ステップＳ２０１０３において、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであると判定した場合には（ステップＳ２０１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２０１０４以降の処理を実行せずに、本タイマ割込み処理を終了する。すなわち、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮである場合には、ステップＳ２０１０４以降の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、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なっている。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳ２０１０４以降の処理について説明する。

【１４０７】

ステップＳ２０１０４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Ｓ２０１０５に進む。

【１４０８】

ステップＳ２０１０５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Ｓ２０１０６に進む。

【１４０９】

ステップＳ２０１０６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。入球検知処理は、図２８に示した入球検知処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ２０１０６を実行した後、ステップＳ２０１０７に進む。

【１４１０】

ステップＳ２０１０７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Ｓ２０１０８に進む。

【１４１１】

ステップＳ２０１０８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Ｓ２０１０８を実行した後、ステップＳ２０１０９に進む。

【１４１２】

ステップＳ２０１０９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電動役物開放カウンタＣ４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Ｓ２０１０９を実行した後、ステップＳ２０１１０に進む。

【１４１３】

ステップＳ２０１１０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、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Ｓ２０１１０を実行した後、ステップＳ２０１１１に進む。

【１４１４】

ステップＳ２０１１１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Ｓ２０１１１を実行した後、ステップＳ２０１１２に進む。

【１４１５】

ステップＳ２０１１２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Ｓ２０１１２を実行した後、ステップＳ２０１１３に進む。

【１４１６】

ステップＳ２０１１３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Ｓ２０１１３を実行した後、ステップＳ２０１１４に進む。

【１４１７】

ステップＳ２０１１４では、今回のタイマ割込み処理において送信対象として設定されたコマンドをサブ側の各制御装置に出力する（送信する）コマンド出力処理を実行する。例えば、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、これらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ２０１１４を実行した後、ステップＳ２０１１５に進む。

【１４１８】
ステップＳ２０１１５では、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理を実行する。遊技履歴用処理は、図２９に示した遊技履歴用処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ２０１１５を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１４１９】
［始動口用の入球処理］
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８１：Ｓ２０１０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４２０】
図８２は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ２０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ２０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０２０３に進む。
【１４２１】
ステップＳ２０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ２０２０４に進む。
【１４２２】
ステップＳ２０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０２０９に進む。
【１４２３】
ステップＳ２０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓ２０２０１：ＮＯ）、ステップＳ２０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。
【１４２４】
ステップＳ２０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓ２０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ２０２０７に進む。一方、ステップＳ２０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓ２０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【１４２５】
ステップＳ２０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ２０２０８に進む。
【１４２６】
ステップＳ２０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ２０２０９に進む。
【１４２７】
ステップＳ２０２０９では、上述したステップＳ２０２０４又はステップＳ２０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）

未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満ではない場合（Ｓ２０２０９：ＮＯ）、すなわち、始動保留個数Ｎが上限値以上である場合には、本始動口用の入球処理を終了する。

【１４２８】

一方、ステップＳ２０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ２０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ２０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ２０２１２に進む。

【１４２９】

ステップＳ２０２１２では、ステップＳ２０１０１（図８１）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ２０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ２０１０１（図８１）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ２０１０３（図８１）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０２１２を実行した後、ステップＳ２０２１３に進む。

【１４３０】

ステップＳ２０２１３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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に設定され得る設定情報は「１」から「６」までの６段階であるため、設定情報が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のいずれかの数値であるか否かを判定する。ステップＳ２０２１３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Ｓ２０２１３：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２１４に進む。

【１４３１】

ステップＳ２０２１４では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ２０２１４を実行した後、ステップＳ２０２１５に進む。

【１４３２】

ステップＳ２０２１５では、保留コマンドを設定する処理を実行する。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の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【１４３３】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１４３４】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【１４３５】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ２０２１５を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【１４３６】
一方、ステップＳ２０２１３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、例えば、ノイズ等の影響によって主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に「７」や「Ｂ」といった設定情報としてはとり得ない値が記憶されていると判定した場合には（ステップＳ２０２１３：ＮＯ）、上述したステップＳ２０２１４の先判定処理を実行せずステップＳ２０２１６に進み、異常保留コマンドを設定する。異常保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生した時点において、設定情報が所定の範囲内の数値ではなかったことを示すコマンドである。異常保留コマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳ２０２１６を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【１４３７】
［先判定処理］
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図８２：Ｓ２０２１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４３８】
図８３は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【１４３９】
ステップＳ２０３０１では、始動口用の入球処理（図８２）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ２０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【１４４０】
ステップＳ２０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点における抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ２０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３０３に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。上述したように、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おり、主側ＭＰＵ６２は、抽選設定を示す設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定

１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ２０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。なお、６種類の低確率モード用の当否テーブルの一例については、既に態様５７において説明したため、ここでは説明を省略する。

【１４４１】

一方、ステップＳ２０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点における抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ２０３０２：ＮＯ）、ステップＳ２０３０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ２０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。なお、本態様では、抽選設定にかかわらず１種類の高確率モード用の当否テーブルを参照する構成としたが、低確率モード用の当否テーブルと同様に、抽選設定に対応した数の高確率モード用の当否テーブルを用意し、抽選設定に対応した高確率モード用の当否テーブルを参照する構成としてもよい。

【１４４２】

ステップＳ２０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ２０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ２０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ２０３０７を実行した後、ステップＳ２０３０８に進む。

【１４４３】

ステップＳ２０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ２０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ２０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ２０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ２０３０８：ＮＯ）、ステップＳ２０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【１４４４】

ステップＳ２０３０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ２０３０５：ＮＯ）、ステップＳ２０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ２０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ２０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【１４４５】

ステップＳ２０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ２０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ２０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ２０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ２０３１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【１４４６】

［スルーゲート用の入球処理］

次に、スルーゲート用の入球処理について説明する。スルーゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８１：Ｓ２０１０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４４７】

図８４は、スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球（通過）したか否かを判定する。ステップＳ２０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓ２０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳ２０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓ２０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【１４４８】

ステップＳ２０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓ２０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳ２０４０４に進む。

【１４４９】

ステップＳ２０４０４では、ステップＳ２０１０１（図８１）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルーゲート用の入球処理を終了する。

【１４５０】

一方、ステップＳ２０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓ２０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【１４５１】

［遊技回制御処理］

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８１：ステップＳ２０１１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４５２】

図８５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０５０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【１４５３】

ステップＳ２０５０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０５０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳ２０５０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ２０５０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓ２０５０１：ＮＯ）、ステップＳ２０５０２に進む。

【１４５４】

ステップＳ２０５０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにお

ける変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【１４５５】

ステップＳ２０５０２において、メイン表示部４５が変動表示中ではないと判定した場合には（Ｓ２０５０２：ＮＯ）、ステップＳ２０５０３～ステップＳ２０５０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ２０５０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ２０５０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ２０５０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ２０５０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ２０５０３：ＮＯ）、ステップＳ２０５０４に進む。

【１４５６】

ステップＳ２０５０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳ２０５０５に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【１４５７】

ステップＳ２０５０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ２０５０６に進む。

【１４５８】

ステップＳ２０５０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ２０５０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１４５９】

一方、ステップＳ２０５０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ２０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０５０７に進む。

【１４６０】

ステップＳ２０５０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ２０５０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図８９）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【１４６１】

ステップＳ２０５０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ２０５０７：ＮＯ）、ステップＳ２０５０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ２０５０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【１４６２】

ステップＳ２０５０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ２０５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２０５０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する当たり判定処理（図８８）において決定された停止図柄を、今回の遊技回の結果としてメイン表示部４５に停止表示させる。ステップＳ２０５０９を実行した後、ステップＳ２０５１０に進む。

【１４６３】

ステップＳ２０５１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されているいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述す

る当たり判定処理（図８８）において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ２０５１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２０５１１に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ２０５１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２０５１０：ＮＯ）、ステップＳ２０５１２に進む。

【１４６４】

ステップＳ２０５１２では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２０５１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ２０５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０５１３に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ２０５１３において設定された客待ちコマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳ２０５１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ２０５１２：ＮＯ）、本遊技回制御処理を終了する。

【１４６５】

［保留情報シフト処理］

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図８５：Ｓ２０５０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４６６】

図８６は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０６０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳ２０６０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【１４６７】

ステップＳ２０６０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳ２０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０６０２～ステップＳ２０６０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳ２０６０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ２０６０１：ＮＯ）、ステップＳ２０６０８～ステップＳ２０６１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【１４６８】

ステップＳ２０６０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳ２０６０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳ２０６０４に進む。ステップＳ２０６０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ２０６０５に

進む。
【１４６９】
ステップＳ２０６０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ２０６０５を実行した後、ステップＳ２０６０６に進む。
【１４７０】
ステップＳ２０６０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳ２０６０７へ進む。
【１４７１】
ステップＳ２０６０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、保留情報シフト処理を終了する。
【１４７２】
ステップＳ２０６０７において設定されたシフト時コマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【１４７３】
ステップＳ２０６０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳ２０６０１：ＮＯ）、ステップＳ２０６０８に進む。
【１４７４】
ステップＳ２０６０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳ２０６０９に進む。ステップＳ２０６０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳ２０６１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳ２０６１１に進む。
【１４７５】
ステップＳ２０６１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳ２０６１１を実行した後、ステップＳ２０６１２に進む。
【１４７６】
ステップＳ２０６１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｅの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。そ

の後、ステップＳ２０６１３に進む。
【１４７７】
ステップＳ２０６１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【１４７８】
ステップＳ２０６１３において設定されたシフト時コマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【１４７９】
［変動開始処理］
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図８５：Ｓ２０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４８０】
図８７は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０７０１では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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。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Ｓ２０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０７０２に進む。
【１４８１】
ステップＳ２０７０２では、当たり判定処理を実行する。当たり判定処理では、保留情報シフト処理において実行エリアＡＥにシフトされた大当たり乱数カウンタＣ１の値等に基づいて大当たりに当選したか否か等を判定する処理である。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳ２０７０２を実行した後、ステップＳ２０７０３に進む。
【１４８２】
ステップＳ２０７０３では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理では、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定する。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳ２０７０３を実行した後、ステップＳ２０７０４に進む。
【１４８３】
ステップＳ２０７０４では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２０７０４において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２０７０４：ＮＯ）、ステップＳ２０７０５に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ２０７０３において設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳ２０７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２０７０６に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ２０７０３において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ２０７０５又はステップＳ２０７０６を実

行した後、ステップＳ２０７０７に進む。
【１４８４】
ステップＳ２０７０７では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。
【１４８５】
ステップＳ２０７０５～ステップＳ２０７０７にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ２０７０７を実行後、ステップＳ２０７０８に進む。
【１４８６】
ステップＳ２０７０８では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ２０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【１４８７】
一方、上述したステップＳ２０７０１において、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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には、ステップＳ２０７０９に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。遊技停止コマンドは、遊技の進行を停止させることをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して認識させるためのコマンドである。ステップＳ２０７０９を実行した後、ステップＳ２０７１０に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、次のタイマ割込み処理（図８１）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図８１のステップＳ２０１０４～ステップＳ２０１１５の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳ２０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【１４８８】
［当たり判定処理］
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図８７：Ｓ２０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４８９】
図８８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリアの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に大当たりに当選して開閉実行モードが開始される際にＯＦＦにされる。ステップＳ２０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ２０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０２に進む。
【１４９０】
ステップＳ２０８０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、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の値が、高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ２０８０４に進む。一方、ステップＳ２０８０１

において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ２０８０１：ＮＯ）、ステップＳ２０８０３に進む。

【１４９１】

ステップＳ２０８０３では、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。当否判定では、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の値が、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ２０８０４に進む。

【１４９２】

ステップＳ２０８０４では、ステップＳ２０８０２又はステップＳ２０８０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ２０８０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ２０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０５～ステップＳ２０８１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【１４９３】

ステップＳ２０８０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ２０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２０８０５：ＮＯ）、ステップＳ２０８０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、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の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【１４９４】

一方、ステップＳ２０８０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２０８０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、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の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７の処理を実行した後。ステップＳ２０８０８に進む。

【１４９５】

ステップＳ２０８０８では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ２０８０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ２０８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２０８０９に進む。

【１４９６】

ステップＳ２０８０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８０９を実行した後、ステップＳ２０８１０に進む。

【１４９７】

ステップＳ２０８１０では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体

的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、本当たり判定処理を終了する。

【１４９８】

一方、ステップＳ２０８０８において、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ２０８０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ２０８１１に進む。

【１４９９】

ステップＳ２０８１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８１１を実行した後、ステップＳ２０８１２に進む。

【１５００】

ステップＳ２０８１２では、ステップＳ２０８０６又はステップＳ２０８０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、本当たり判定処理を終了する。

【１５０１】

ステップＳ２０８０４において、ステップＳ２０８０２又はステップＳ２０８０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ２０８０４：ＮＯ）、ステップＳ２０８１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、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の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０８１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１５０２】

［変動時間の設定処理］

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図８７：Ｓ２０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５０３】

図８９は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳ２０９０２に進む。

【１５０４】

ステップＳ２０９０２では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓ２０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２０９０３に進む。

【１５０５】
ステップＳ２０９０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップＳ２０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１５０６】
ステップＳ２０９０２において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Ｓ２０９０２：ＮＯ）、ステップＳ２０９０５に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップＳ２０９０２において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理（Ｓ２０９０５）を実行することから、ステップＳ２０９０５においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Ｓ２０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２０９０６に進む。なお、リーチ乱数カウンタＣ３の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、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を参照する。
【１５０７】
ステップＳ２０９０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機１０においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップＳ２０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１５０８】
ステップＳ２０９０５において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓ２０９０５：ＮＯ）、ステップＳ２０９０７に進み、変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップＳ２０９０４に進み、取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリアに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。
【１５０９】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数ＣＲＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数ＣＲＮの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数ＣＲＮの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が短くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第２始動保留個数ＲｂＮが「０」である場合には、第１始動保留個数ＲａＮの数が多いほど変動時間が長くなり、第２始動保留個数ＲｂＮが「１」以上である場合には、第２始動保留個数ＲｂＮの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数ＲａＮ，ＲｂＮに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。
【１５１０】
また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆で

あってもよい。
【１５１１】
さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。
【１５１２】
［遊技状態移行処理］
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８１：Ｓ２０１１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５１３】
図９０は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１００１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間の開始時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【１５１４】
ステップＳ２１００１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１００１：ＮＯ）、ステップＳ２１００２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間の開始時にＯＮにされ、開閉処理期間の終了時にＯＦＦにされる。
【１５１５】
ステップＳ２１００２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１００２：ＮＯ）、ステップＳ２１００３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。
【１５１６】
ステップＳ２１００３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１００３：ＮＯ）、ステップＳ２１００４に進み、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２１００４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ２１００４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１５１７】
ステップＳ２１００４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ２１００４：ＹＥＳ）、ステップＳ２１００５に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１００５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。
【１５１８】
ステップＳ２１００５において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（Ｓ２１００５：ＹＥＳ）、ステップＳ２１００６に進み、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグのうち、ＯＮとなっているフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１００７に進む。なお、ステップＳ２１００６において、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグの両方のフラグがＯＦＦであった場合には、そのままステップＳ２１００７に進む。
【１５１９】

ステップＳ２１００７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、オープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。本実施形態では、第３タイマカウンタエリアＴ３に「１５００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ２１００７を実行した後、ステップＳ２１００８に進む。

【１５２０】

ステップＳ２１００８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、オープニングコマンドを受信したことに基づいて、オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定し、これらの演出が順次実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１００８を実行した後、ステップＳ２１００９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５２１】

ステップＳ２１００３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１００３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０１０に進む。

【１５２２】

ステップＳ２１０１０では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１０１０において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓ２１０１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０１１に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１０１２に進む。

【１５２３】

ステップＳ２１０１２では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳ２１０１２を実行した後、ステップＳ２１０１３に進む。

【１５２４】

ステップＳ２１０１３では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグ（１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグ）を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ステップ１３９１３を実行した後、ステップＳ２１０１４に進む。

【１５２５】

ステップＳ２１０１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ２１０１５に進み、開放開始コマンドを設定する。設定された開放開始コマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。この開放開始コマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０は、受信した開放開始コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した内容のラウンド演出を実行するように設定し、設定した内容のラウンド演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１０１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５２６】
ステップＳ２１００２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１００２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａが閉鎖中である場合には、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とすることで大入賞口３６ａを開放させる。また、大入賞口３６ａが開放中である場合には、当該大入賞口３６ａの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態を停止し、大入賞口３６ａを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップＳ２１０１６を実行した後、ステップＳ２１０１７に進む。

【１５２７】
ステップＳ２１０１７では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１０１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１０１７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０１８に進み、開閉処理期間フラグをＯＦＦにする。ステップＳ２１０１８を実行した後、ステップＳ２１０１９に進む。

【１５２８】
ステップＳ２１０１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳ２１０１９を実行した後、ステップＳ２１０２０に進む。

【１５２９】
ステップＳ２１０２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、エンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。本実施形態では、第４タイマカウンタエリアＴ４に「１５００」（すなわち、６ｓｅｃ）を設定する。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種タイマカウンタエリア６４ｄに設けられている。ステップＳ２１０２０を実行した後、ステップＳ２１０２１に進む。

【１５３０】
ステップＳ２１０２１では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、エンディングコマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を実行するように設定し、エンディング演出が実行されるように各種機器の制御を開始する。ステップＳ２１０２１を実行した後、ステップＳ２１０２２に進む。

【１５３１】
ステップＳ２１０２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５３２】
ステップＳ２１００１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１００１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２３に進む。

【１５３３】
ステップＳ２１０２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓ２１０２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１０２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓ２１０２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップＳ２１０２３において、エンディング時間として設定

した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１０２３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２４に進む。

【１５３４】

ステップＳ２１０２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１０２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳ２１０２５を実行した後、ステップＳ２１０２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１０２７に進む。

【１５３５】

ステップＳ２１０２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１０２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ２１０２７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１０２８に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、開閉実行モードが終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ２１０２８において設定された客待ちコマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳ２１０２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ２１０２７：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【１５３６】

［大入賞口開閉処理］

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８９：Ｓ２１０１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５３７】

図９１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１１０１では、大入賞口３６ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳ２１１０１において、大入賞口３６ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ２１１０１：ＮＯ）、ステップＳ２１１０２に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１１０２：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１１０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１１０２：ＮＯ）、ステップＳ２１１０３に進む。

【１５３８】

ステップＳ２１１０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１１０３：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１１０３において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１１０４に進み、大入賞口３６ａを開放するために可変入賞駆動部３６ｃを駆動状態とする。その後、ステップＳ２１１０５に進む。

【１５３９】

ステップＳ２１１０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機１０の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第１タイマカウンタエリアＴ１に「７５００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。さらに、大入賞口３６ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ６４の各種カウ

ンタエリア６４ｄに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。第１タイマカウンタエリアＴ１にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理のタイマ更新処理（ステップＳ２０１０７）が実行される都度、すなわち４ｍｓｅｃ周期で１減算される。ステップＳ２１１０５を実行した後、ステップＳ２１１０６に進む。

【１５４０】

ステップＳ２１１０６では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口３６ａの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【１５４１】

ステップＳ２１１０１において、大入賞口３６ａが開放中であると判定した場合には（ステップＳ２１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１１０７に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ２１１０７において、第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１１０７：ＮＯ）、ステップＳ２１１０８に進む。

【１５４２】

ステップＳ２１１０８では、大入賞口３６ａに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置３６に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ２１１０８において、入球が発生していないと判定した場合には（Ｓ２１１０８：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１１０８において、入球が発生していると判定した場合には（Ｓ２１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２１１０９に進み、入賞カウンタエリアＰＣの値を１減算する。その後、ステップＳ２１１１０に進む。

【１５４３】

ステップＳ２１１１０では、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１１１０において、入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１１１０：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１５４４】

ステップＳ２１１０７において第１タイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１１０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１１１０において入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１１１１に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口３６ａを閉鎖するために可変入賞駆動部３６ｃを非駆動状態とする。その後、ステップＳ２１１１２に進む。

【１５４５】

ステップＳ２１１１２では、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算する。その後、ステップＳ２１１１３に進み、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１１１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１１１３：ＹＥＳ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ２１１１３において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１１１３：ＮＯ）、ステップＳ２１１１４に進み、第１タイマカウンタエリアＴ１に「５００」（すなわち２ｓｅｃ）

をセットする。この場合、第１タイマカウンタエリアＴ１は、大入賞口３６ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳ２１１１４を実行した後、ステップＳ２１１１５に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１５４６】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口３６ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【１５４７】

［エンディング期間終了時の移行処理］

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図９０：Ｓ２１０２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５４８】

図９２は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１２０１では、大当たり種別フラグとしての確変大当たりに対応するフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１５４９】

ステップＳ２１２０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変フラグ又は８Ｒ確変フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１２０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。ステップＳ２１２０２を実行した後、ステップＳ２１２０３に進む。

【１５５０】

ステップＳ２１２０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳ２１２０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳ２１２０５に進む。

【１５５１】

ステップＳ２１２０５では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳ２１２１０に進む。

【１５５２】

一方、ステップＳ２１２０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常フラグ又は８Ｒ通常フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１２０１：ＮＯ）、ステップＳ２１２０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６通常フラグ、８Ｒ通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがＯＮである場合にはＯＦ

Ｆにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳ２１２０７に進む。

【１５５３】

ステップＳ２１２０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳ２１２０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳ２１２０９に進む。

【１５５４】

ステップＳ２１２０９では、当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳ２１２１０に進む。

【１５５５】

ステップＳ２１２１０では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１５５６】

［電役サポート用処理］

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８１：Ｓ２０１１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５５７】

図９３は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１３０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ２１３０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１３０１：ＮＯ）、ステップＳ２１３０２に進む。

【１５５８】

ステップＳ２１３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、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おいて開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳ２１３０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ２１３０２:ＮＯ）、ステップＳ２１３０３に進む。

【１５５９】

ステップＳ２１３０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理のタイマ更新処理（ステップＳ２０１０７）が実行される都度、すなわち４ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１５６０】

ステップＳ２１３０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１３０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３０４に進む。

【１５６１】
ステップＳ２１３０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２１３０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓ２１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳ２１３０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ２１３０４：ＮＯ）、ステップＳ２１３０６に進む。
【１５６２】
ステップＳ２１３０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳ２１３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１３０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１３０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓ２１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３０７に進む。
【１５６３】
ステップＳ２１３０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳ２１３０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ２１３０７において開閉実行モードではなく（Ｓ２１３０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳ２１３０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓ２１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「３７５」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳ２１３１０に進む。
【１５６４】
ステップＳ２１３１０では、ステップＳ２１３０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ２１３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓ２１３１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｄに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップＳ２１３１２に進む。一方、ステップＳ２１３１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓ２１３１０：ＮＯ）、ステップＳ２１３１１の処理を実行することなく、ステップＳ２１３１２に進む。
【１５６５】
ステップＳ２１３１２では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ２１３１２において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Ｓ２１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３１３に進む。一方、ステップＳ２１３１２において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ２１３１２：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。
【１５６６】
ステップＳ２１３１３では、遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１減算される。ステップＳ２１３１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１３１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１３１３において、遊技回数カウンタエリアが「０」であると判定した場合には（Ｓ２１３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ２１３１５

に進む。
【１５６７】
ステップＳ２１３１５では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。
【１５６８】
ステップＳ２１３１５にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、上述したコマンド出力処理（図８１：ステップＳ２０１１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。
【１５６９】
ステップＳ２１３０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ２１３０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１３１８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓ２１３０８：ＮＯ）、ステップＳ２１３１６に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０、１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７３７５」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ２１３１７に進む。
【１５７０】
ステップＳ２１３１７では、ステップＳ２１３１６の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳ２１３１７において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓ２１３１７：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１３１７において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓ２１３１７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３１８に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【１５７１】
ステップＳ２１３０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３１９に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１３１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１３１９：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳ２１３１９において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１３１９：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３２０に進む。
【１５７２】
ステップＳ２１３２０では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳ２１３２１に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１５７３】
ステップＳ２１３０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ２１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１３２２に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１５７４】
［電役開閉制御処理］
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理

のサブルーチン（図９３：Ｓ２１３２２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５７５】

図９４は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ２１４０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓ２１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０２に進む。

【１５７６】

ステップＳ２１４０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１４０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１５７７】

ステップＳ２１４０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳ２１４０３を実行した後、ステップＳ２１４０４に進む。

【１５７８】

ステップＳ２１４０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳ２１４０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ２１４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ２１４０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１５７９】

ステップＳ２１４０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓ２１４０１：ＮＯ）、ステップＳ２１４０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳ２１４０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓ２１４０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓ２１４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳ２１４０９に進む。

【１５８０】

ステップＳ２１４０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓ２１４０９：ＮＯ）、ステップＳ２１４１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１５８１】

ステップＳ２１４１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓ２１４１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２１４１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２

に「４００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１５８２】

一方、ステップＳ２１４０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓ２１４０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ２１４１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓ２１４１０：ＮＯ）、ステップＳ２１４１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「５０」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１５８３】

次に、本態様の音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について説明する。

【１５８４】

［タイマ割込み処理］

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【１５８５】

図９５は、音光側ＭＰＵ９２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。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１５８６】

ステップＳ２３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ２３１０１を実行した後、ステップＳ２３１０２に進む。

【１５８７】

ステップＳ２３１０２では、保留演出用処理を実行する。保留演出用処理では、保留コマンドや異常保留コマンドを受信した場合に実行する演出に関する処理を行なう。保留演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ２３１０２を実行した後、ステップＳ２３１０３に進む。

【１５８８】

ステップＳ２３１０３では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。ステップＳ２３１０３を実行した後、ステップＳ２３１０４に進む。

【１５８９】

ステップＳ２３１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップＳ２３１０４を実行した後、ステップＳ２３１０５に進む。

【１５９０】

ステップＳ２３１０５では、客待ち用処理を実行する。客待ち用処理では、遊技回が所定時間実行されていない場合に図柄表示装置４１にデモ動画を表示させるための処理を実行する。ステップＳ２３１０５を実行した後、ステップＳ２３１０６に進む。

【１５９１】

ステップＳ２３１０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ２３１０６を実行した後、ステップＳ２３１０７に進む。

【１５９２】

ステップＳ２３１０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ２３１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１５９３】

［保留演出用処理］

次に、保留演出用処理について説明する。保留演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９５：Ｓ２３１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１５９４】

図９６は、保留演出用処理を示すフローチャートである。ステップＳ２３２０１では、保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ２３２０１において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ２３２０１：ＮＯ）、後述するステップＳ２３２０３に進む。一方、ステップＳ２３２０１において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳ２３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ２３２０２に進む。

【１５９５】

ステップＳ２３２０２では、保留演出パターン設定処理を実行する。保留演出パターン設定処理では、まず、音光側ＲＡＭ９４のカウンタから保留演出パターン決定用乱数を取得する。そして、音光側ＲＯＭ９３に記憶されている保留演出パターンテーブルを参照し、今回受信した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果（大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無等）と、取得した保留演出パターン決定用乱数とに対応した保留演出パターンを選択する。そして、選択した保留演出パターンを実行対象の保留演出パターンとして設定する。より具体的には、実行対象として設定された保留演出パターンに含まれている保留画像が表示されるように、また、実行対象として設定された保留演出パターンに含まれている保留変化示唆演出、保留変化演出等が実行されるように設定する。ステップＳ２３２０２を実行した後、ステップＳ２３２０３に進む。

【１５９６】

ステップＳ２３２０３では、異常保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ２３２０３において、異常保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２３２０３：ＮＯ）、本保留演出用処理を終了する。一方、ステップＳ２３２０３において、異常保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２３２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ２３２０４に進む。

【１５９７】

ステップＳ２３２０４では、第１種保留画像が第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２に表示されるように設定する。その後、ステップＳ２３２０４に進む。

【１５９８】

ステップＳ２３２０５では、実行するように既に設定されているがまだ実行されていない保留変化示唆演出及び保留変化演出が存在しているか否かを判定する。ステップＳ２３２０５において、実行するように既に設定されているがまだ実行されていない保留変化示唆演出及び保留変化演出が存在していると判定した場合には（ステップＳ２３２０５：ＹＥＳ）、ステップＳ２３２０６に進み、当該保留変化示唆演出及び保留変化演出の実行の設定を解除する。この結果、実行するように設定されていた保留変化示唆演出及び保留変化演出は、実行されなくなる。その後、後述するステップＳ２３２０７に進む。一方、ステップＳ２３２０５において、実行するように既に設定されているがまだ実行されていない保留変化示唆演出及び保留変化演出が存在していないと判定した場合には（ステップＳ２３２０５：ＮＯ）、上記ステップＳ２３２０６を実行することなく、ステップＳ２３２０７に進む。

【１５９９】

ステップＳ２３２０７では、第２種以上の期待度の保留画像が表示されているか否かを

判定する。ステップＳ２３２０７において、第２種以上の期待度の保留画像が表示されていると判定した場合には（ステップＳ２３２０７：ＹＥＳ）、ステップＳ２３２０８に進み、上述した保留変化示唆演出及び保留変化演出（保留降格演出）を実行可能であるか否かを判定する。具体的には、現在変動中の図柄の残りの変動時間において上述した保留変化示唆演出及び保留変化演出（保留降格演出）を実行可能であるか否かを判定する。ステップＳ２３２０８において、上述した保留変化示唆演出及び保留変化演出（保留降格演出）を実行可能であると判定した場合には（ステップＳ２３２０８：ＹＥＳ）、ステップＳ２３２０９に進み、上述した保留変化示唆演出及び保留変化演出（保留降格演出）を実行するように設定する。この結果、保留変化示唆演出が実行され、その後、保留変化演出（保留変化演出）が実行され、第２種以上の期待度の保留画像が第１種保留画像に変化する。

【１６００】

一方、ステップＳ２３２０７において第２種以上の期待度の保留画像が表示されていないと判定した場合（ステップＳ２３２０７：ＮＯ）、及び、ステップＳ２３２０８において上述した保留変化示唆演出及び保留変化演出（保留降格演出）を実行可能ではないと判定した場合には（ステップＳ２３２０８：ＮＯ）、上述したステップＳ２３２０９を実行することなく、本保留演出用処理を終了する。

【１６０１】

以上、本態様の主側ＭＰＵ６２及び音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について説明した。

【１６０２】

なお、本態様では、音声発光制御装置９０が異常保留コマンドを受信した場合には、通常の第１種保留画像を表示する構成としたが、この構成に代えて、通常の保留コマンドを受信した場合には表示しない保留画像（例えば黒色の×印の保留画像等）を表示する構成としてもよい。この構成によれば、遊技に何らかの異常が発生したのではないかと遊技者に早期に認識させることができる。また、この構成において、音声発光制御装置９０が異常保留コマンドを受信した場合には、既に表示されている保留画像を、上述した通常の保留コマンドを受信した場合には表示しない保留画像（例えば黒色の×印の保留画像等）に変化させる構成としてもよい。

【１６０３】

また、本態様では、音声発光制御装置９０が異常保留コマンドを受信した場合には、異常保留コマンドを受信する前から既に実行するように設定されているがまだ実行されていない保留変化示唆演出、保留変化演出が存在するか否かを判定し、まだ実行されていない保留変化示唆演出、保留変化演出が存在すると判定した場合には、これらの保留変化示唆演出、保留変化演出の実行予定を取り消す構成としたが、実行予定を取り消す対象の保留変化演出を保留昇格演出のみとしてもよい。このような構成としても、遊技の停止前に実行すると遊技者に不快感を与えることになってしまう保留昇格演出が実行されなくなるので、遊技者の不快感を軽減することができる。

【１６０４】

また、本態様では、図柄表示装置４１に保留画像を表示させる構成としたが、この構成に代えて、特別情報が保留されていることを示すランプを設け、当該ランプの発光態様（例えば、点灯時の色、点滅の間隔等）によって当該ランプに対応する特別情報の期待度を示す構成としてもよい。この構成によっても、当該ランプの発光態様を変化させることによって上述した保留変化演出を実行することができる。

【１６０５】

また、本態様では、変動開始時設定情報判定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には当たり抽選（当たり判定処理）の実行を回避した上で遊技停止フラグをＯＮにする構成としたが、この構成に代えて、当該当たり抽選（当たり判定処理）を実行した上で遊技停止フラグをＯＮにして遊技を停止させる構成としてもよい。このような構成としても、本態様と同様に、設定情報が所定の範囲内の数値ではない異常な値

のまま遊技が進行してしまい、遊技者の不利益が拡大してしまうことを抑制することができる。ただし、本態様のように、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には当たり抽選（当たり判定処理）の実行を回避する構成とした方が、当たり抽選の実行によって予期せぬ状態（フリーズ状態や暴走状態）になってしまうことを抑制することができる。

【１６０６】

また、本態様では、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２には、最も期待度の高い、大当たりに当選することが確定している保留画像（第５種保留画像）は表示されない構成としたが、最も期待度の高い保留画像が表示された場合であっても外れの可能性のあるパチンコ機１０である場合、すなわち、最も期待度の高い保留画像が表示されたとしても大当たりに当選することは確定しないパチンコ機１０である場合には、第１保留表示領域Ｄｓ１又は第２保留表示領域Ｄｓ２に最も期待度の高い保留画像が表示される構成としてもよい。このような構成によれば、当初は当該最も期待度の高い保留画像に対して強い期待感を抱いていた遊技者に対して、当該最も期待度の高い保留画像が期待度の低い保留画像に変化してしまっても、当該保留画像に対応する特別情報はそれほど期待度の高いものではなかったのだと認識を改めさせることが可能となる。

【１６０７】

＜態様１０４＞

上記態様１０３において実行される変動開始時設定情報判定においては、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報がノイズ等の影響によって所定の範囲内の数値（例えば１から６までの数値）から所定の範囲以外の異常な値（例えば７やＢ等）に書き換わっていることを検出することはできるが、設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合、例えば、設定情報が「１」から「６」に書き換わっていた場合には、当該設定情報の書き換わりを検出することができず、当該書き換わってしまった設定情報に基づいて当たり抽選（当たり判定処理）が実行されてしまうといった課題がある。

【１６０８】

そこで、本態様では、この課題を解決するために以下に説明する構成を採用する。

【１６０９】

最初に、本態様において実行する入球時設定情報判定について説明する。本態様において実行する入球時設定情報判定は、上述した態様１０３において実行する入球時設定情報判定と同じである。

【１６１０】

すなわち、本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、上述した態様１０３と同様に、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て特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）を取得すると、当該取得した特別情報に基づいた先判定処理（いわゆる先読み）の実行に先立って、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値（本態様では１から６までの数値）であるか否かを判定する。

【１６１１】

そして、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、取得した特別情報に基づいて先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果を含む保留コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。

【１６１２】

一方、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、すなわち、設定情報がノイズ等の影響によって１～６以外の異常な値（例えば７やＢ等）となっていると判定した場合には、先判定処理の実行を回避し、異常保留コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。異常保留コマンドを受信した音声発光制御装置９０が実行する処理（演出）については

、上述した態様１０３と同じであるため、説明を省略する。
【１６１３】
次に、本態様において実行する変動開始時設定情報判定について説明する。
【１６１４】
本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２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て特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）を取得して保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する際に、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を読み出し、当該読み出した設定情報を特別情報と共に保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する。以下では、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て特別情報と共に記憶された設定値を「入球時設定情報」とも呼ぶ。
【１６１５】
そして、取得した特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）に基づいて当たり抽選を実行する際には、当該当たり抽選の実行に先立って、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、当該当たり抽選の対象となる特別情報と共に実行エリアＡＥ（図６）に記憶されている入球時設定情報とが一致するか否かを判定する。
【１６１６】
設定情報と入球時設定情報とが一致していると判定した場合には、通常のパチンコ機１０と同様に、特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。
【１６１７】
一方、設定情報と入球時設定情報とが一致していないと判定した場合には、当たり抽選の実行を回避した上で、遊技の進行を停止させることを示す遊技停止コマンドを音声発光制御装置９０等のサブ側の制御装置に送信し、遊技の進行を停止させるための処理を実行する。この結果、遊技の進行が停止し、当該パチンコ機１０は、遊技者が遊技を続行することができない状態となる。なお、遊技停止コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、設定情報の異常によって遊技が停止したこと、及び、当該パチンコ機１０を設定変更モードで再起動させるべき状態であることを報知するための処理を実行する。
【１６１８】
以上説明したように、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において設定情報と入球時設定情報とが一致するか否かを判定するので、ノイズ等の影響によって設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合であっても、当該設定情報の書き換わりを検出することができる。具体的には、遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入球したタイミングと、当該入球に基づいて取得された特別情報が当たり抽選の対象となるタイミングとの間において設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合に、変動開始時設定情報判定において設定情報と入球時設定情報とが一致しなくなるので、当該設定情報の書き換わりを検出することができる。
【１６１９】
また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において当該設定情報の書き換わりを検出した場合には、当たり抽選の実行を回避するので、設定情報が管理者の意図しない正常な他の数値に書き換わった状態のまま当たり抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１６２０】
また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において当該設定情報の書き換わりを検出した場合には、遊技の進行を停止させるので、設定情報が管理者の意図しない正常な他の数値に書き換わった状態のまま遊技が継続してしまうことを抑制することができる。
【１６２１】
また、本態様によれば、入球時設定情報判定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には、先判定処理の実行を回避するので、設定情報が所定の範囲内の数値ではない異常な値のまま先判定処理が実行されてしまい、先判定処理の結果に不具合が生じてしまうことを抑制することができる。

【１６２２】
また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において設定情報の書き換わりを検出した場合には遊技の進行を停止させる一方、入球時設定情報判定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には遊技の進行を停止させない。このような構成を採用した理由及び効果については、上述の態様１０３において説明した理由及び効果と同じであるため、説明を省略する。
【１６２３】
次に、本態様の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について説明する。以下では、上記態様１０３において説明した処理と異なる処理について説明し、上記態様１０３と同一の処理については説明を省略する。以下に説明するように、本態様では、始動口用の入球処理と、変動開始処理の内容が上記態様１０３と異なっている。
【１６２４】
［始動口用の入球処理］
態様１０４の主側ＭＰＵ６２が実行する始動口用の入球処理について説明する。
【１６２５】
図９７は、態様１０４の主側ＭＰＵ６２が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０２０１からステップＳ２０２１１までの処理は、図８２に示した態様１０３における始動口用の入球処理と同じであるため、説明を省略する。
【１６２６】
ステップＳ２０２１２ａでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ２０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０２１２ａを実行した後、ステップＳ２０２１３に進む。ステップＳ２０２１３以降の処理は、図８２に示した態様１０３における始動口用の入球処理と同じであるため、説明を省略する。
【１６２７】
［変動開始処理］
次に、態様１０４の主側ＭＰＵ６２が実行する変動開始処理について説明する。
【１６２８】
図９８は、態様１０４の主側ＭＰＵ６２が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０７０１ａでは、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、保留情報シフト処理において大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報と共に実行エリアＡＥにシフトされた入球時設定情報とが一致するか否かを判定する。設定情報と入球時設定情報とが一致すると判定した場合には（ステップＳ２０７０１ａ：ＹＥＳ）、ステップＳ２０７０２に進む。ステップＳ２０７０２からステップＳ２０７０８までの処理は、図８７に示した態様１０３における変動開始処理と同じであるため、説明を省略する。
【１６２９】
一方、ステップＳ２０７０１ａにおいて、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、保留情報シフト処理において大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報と共に実行エリアＡＥにシフトされた入球時設定情報とが一致しないと判定した場合には（ステップＳ２０７０１ａ：ＮＯ）、ステップＳ２０７０９に進み、遊技停止コマ

ンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ２０７０９を実行した後、ステップＳ２０７１０に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、次のタイマ割込み処理（図８１）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図８１のステップＳ２０１０４～ステップＳ２０１１６の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳ２０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１６３０】

＜態様１０５＞

上記態様１０４において実行する変動開始時設定情報判定では、設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わったタイミングによっては、設定情報が書き換わったことを検出することができない場合がある。例えば、図柄が変動していない期間に設定情報が書き換わった場合には、当該設定情報の書き換わりを検出することができないといった課題がある。

【１６３１】

そこで、本態様では、上記課題を解決するために以下に説明する構成を採用する。

【１６３２】

最初に、本態様において実行する入球時設定情報判定について説明する。本態様において実行する入球時設定情報判定は、上述した態様１０３において実行する入球時設定情報判定と同じである。

【１６３３】

すなわち、本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、上述した態様１０３と同様に、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て特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）を取得すると、当該取得した特別情報に基づいた先判定処理（いわゆる先読み）の実行に先立って、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報が所定の範囲内の数値（本態様では１から６までの数値）であるか否かを判定する。

【１６３４】

そして、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、取得した特別情報に基づいて先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果を含む保留コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。

【１６３５】

一方、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、すなわち、設定情報がノイズ等の影響によって１～６以外の異常な値（例えば７やＢ等）となっていると判定した場合には、先判定処理の実行を回避し、異常保留コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。異常保留コマンドを受信した音声発光制御装置９０が実行する処理（演出）については、上述した態様１０３と同じであるため、説明を省略する。

【１６３６】

次に、本態様において実行する変動開始時設定情報判定について説明する。

【１６３７】

本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２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て特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）を取得して保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する際に、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を読み出し、当該読み出した設定情報を特別情報と共に保留情報記憶エリア６４ｂに記憶する。以下では、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て特別情報と共に記憶された設定値を「入球時設定情報」とも呼ぶ。

【１６３８】

そして、取得した特別情報に基づいて当たり抽選を実行する際には、当該当たり抽選の実行に先立って、当該当たり抽選の対象となる特別情報と共に実行エリアＡＥ（図６）に

記憶されている入球時設定情報と、前回の当たり抽選（当たり判定処理）が実行された時点における設定情報として主側ＲＡＭ６４に記憶されている前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定する。

【１６３９】

そして、入球時設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致していないと判定した場合には、当たり抽選の実行を回避した上で、遊技の進行を停止させることを示す遊技停止コマンドを音声発光制御装置９０等のサブ側の制御装置に送信し、遊技の進行を停止させるための処理を実行する。この結果、遊技の進行が停止し、当該パチンコ機１０は、遊技者が遊技を続行することができない状態となる。なお、遊技停止コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、設定情報の異常によって遊技が停止したこと、及び、当該パチンコ機１０を設定変更モードで再起動させるべき状態であることを報知するための処理を実行する。

【１６４０】

一方、入球時設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致していると判定した場合には、当たり抽選（当たり判定処理）を実行した上で、設定情報記憶領域から設定情報を読み出し、当該読み出した設定情報を前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に書き込む。前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に書き込まれた設定情報（前回当たり判定処理時設定情報）は、次回の当たり抽選に先立って実行される判定（設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かの判定）に用いられる。

【１６４１】

以上説明したように、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において入球時設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定するので、ノイズ等の影響によって設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合であっても、当該設定情報の書き換わりを検出することができる。具体的には、本態様によれば、前回の当たり抽選の実行のタイミング（図柄の変動開始のタイミング）と、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングとの間において設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合に、変動開始時設定情報判定において入球時設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致しなくなるので、当該設定情報の書き換わりを検出することができる。すなわち、本態様によれば、図柄が変動していない期間に設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合であっても、当該設定情報の書き換わりを検出することができる。

【１６４２】

また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において当該設定情報の書き換わりを検出した場合には、当たり抽選の実行を回避するので、設定情報が管理者の意図しない正常な他の数値に書き換わった状態のまま当たり抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１６４３】

また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において当該設定情報の書き換わりを検出した場合には、遊技の進行を停止させるので、設定情報が管理者の意図しない正常な他の数値に書き換わった状態のまま遊技が継続してしまうことを抑制することができる。

【１６４４】

また、本態様によれば、入球時設定情報判定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には、先判定処理の実行を回避するので、設定情報が所定の範囲内の数値ではない異常な値のまま先判定処理が実行されてしまい、先判定処理の結果に不具合が生じてしまうことを抑制することができる。

【１６４５】

また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において設定情報の書き換わりを検出した場合には遊技の進行を停止させる一方、入球時設定情報判定において所定の範囲内の数値ではないと判定した場合には遊技の進行を停止させない。このような構成を採用した

理由及び効果については、上述の態様１０３において説明した理由及び効果と同じであるため、説明を省略する。

【１６４６】

次に、本態様の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について説明する。以下では、上記態様１０３において説明した処理と異なる処理について説明し、上記態様１０３と同一の処理については説明を省略する。以下に説明するように、本態様では、始動口用の入球処理と、変動開始処理の内容が上記態様１０３と異なっている。

【１６４７】

［始動口用の入球処理］

態様１０５の主側ＭＰＵ６２が実行する始動口用の入球処理について説明する。

【１６４８】

図９９は、態様１０５の主側ＭＰＵ６２が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０２０１からステップＳ２０２１１までの処理は、図８２に示した態様１０３における始動口用の入球処理と同じであるため、説明を省略する。

【１６４９】

ステップＳ２０２１２ｂでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ２０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０２１２ｂを実行した後、ステップＳ２０２１３に進む。ステップＳ２０２１３以降の処理は、図８２に示した態様１０３における始動口用の入球処理と同じであるため、説明を省略する。

【１６５０】

［変動開始処理］

次に、態様１０５の主側ＭＰＵ６２が実行する変動開始処理について説明する。

【１６５１】

図１００は、態様１０５の主側ＭＰＵ６２が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０７０１ｂでは、保留情報シフト処理において大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報と共に実行エリアＡＥにシフトされた入球時設定情報と、主側ＲＡＭ６４の前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に記憶されている前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定する。入球時設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致すると判定した場合には（ステップＳ２０７０１ｂ：ＹＥＳ）、ステップＳ２０７０２に進み、当たり判定処理を実行する。その後、ステップＳ２０７０２‐２ｂに進み、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域から設定情報を読み出し、当該読み出した設定情報を前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に書き込む。その後、ステップＳ２０７０３に進む。ステップＳ２０７０３からステップＳ２０７０８までの処理は、図８７に示した態様１０３における変動開始処理と同じであるため、説明を省略する。

【１６５２】

一方、ステップＳ２０７０１ｂにおいて、入球時設定情報と、前回当たり判定処理時設定情報とが一致しないと判定した場合には（ステップＳ２０７０１ｂ：ＮＯ）、ステップＳ２０７０９に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ２０７０９を実行した後、ステップＳ２０７１０に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、次のタイマ割込み処理（

図８１）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図８１のステップＳ２０１０４～ステップＳ２０１１６の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳ２０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１６５３】

＜態様１０６＞

上記態様１０５において実行する変動開始時設定情報判定では、設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わったタイミングによっては、設定情報が書き換わったことを検出することができない場合がある。例えば、設定情報が「１」に設定されているパチンコ機１０において、当たり抽選が実行され、前回当たり判定処理時設定情報が「１」となり、当該当たり抽選の実行に基づいた図柄の変動中に遊技球が第１始動口３３又は第２始動口３４に入球して特別情報が１個保留され、入球時設定情報が「１」となる。その後にノイズ等の影響によって設定情報が「１」から「６」に書き換わり、その後に変動が終了し、当該保留されていた特別情報に対する当たり抽選が実行される際には、入球時設定情報と前回当たり判定処理時設定情報のいずれもが「１」となっているので、入球時設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致していると判定してしまった上で、当該当たり抽選は設定情報が「６」の状態で実行されてしまうといった課題がある。

【１６５４】

また、上記態様１０３～態様１０５において実行する入球時設定情報判定では、設定情報がノイズ等の影響によって所定の範囲内の数値から所定の範囲以外の異常な値（例えば７やＢ等）に書き換わっていることを検出することはできるが、設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合には、当該設定情報の書き換わりを検出することができず、当該書き換わってしまった設定情報に基づいて先判定処理が実行されてしまうといった課題がある。

【１６５５】

そこで、本態様では、上記課題を解決するために以下に説明する構成を採用する。

【１６５６】

最初に、本態様において実行する入球時設定情報判定について説明する。

【１６５７】

本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２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て特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）を取得すると、当該取得した特別情報に基づいた先判定処理（いわゆる先読み）を実行する前に、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、前回の当たり抽選（当たり判定処理）が実行された時点における設定情報として主側ＲＡＭ６４に記憶されている前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定する。

【１６５８】

そして、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、前回当たり判定処理時設定情報とが一致していると判定した場合には、取得した特別情報に基づいて先判定処理（いわゆる先読み）を実行し、当該先判定処理の結果を含む保留コマンドをサブ側の制御装置への送信対象のコマンドとして設定する。

【１６５９】

一方、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、前回当たり判定処理時設定情報とが一致していないと判定した場合には、先判定処理の実行を回避し、異常保留コマンドを音声発光制御装置９０等のサブ側の制御装置に送信する。異常保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて設定情報が他の値に書き換わっていると判定されたこと、及び、先判定処理の実行が回避されたことを示すコマンドである。異常保留コマンドを受信した音声発光制御装置９０が実行する処理（演出）については、上述した態様１０３と同じであるため、説明を省略する。

【１６６０】

次に、本態様において実行する変動開始時設定情報判定について説明する。

【１６６１】

本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２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て取得した特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値等）に基づいて当たり抽選を実行する際には、当該当たり抽選の実行に先立って、設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、前回の当たり抽選（当たり判定処理）が実行された時点における設定情報として記憶されている前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定する。

【１６６２】

そして、設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致していないと判定した場合には、当たり抽選の実行を回避した上で、遊技の進行を停止させることを示す遊技停止コマンドを音声発光制御装置９０等のサブ側の制御装置に送信し、遊技の進行を停止させるための処理を実行する。この結果、遊技の進行が停止し、当該パチンコ機１０は、遊技者が遊技を続行することができない状態となる。なお、遊技停止コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、設定情報の異常によって遊技が停止したこと、及び、当該パチンコ機１０を設定変更モードで再起動させるべき状態であることを報知するための処理を実行する。

【１６６３】

一方、設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致していると判定した場合には、当たり抽選（当たり判定処理）を実行した後、設定情報記憶領域から設定情報を読み出し、当該読み出した設定情報を前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に書き込む。前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に書き込まれた設定情報（前回当たり判定処理時設定情報）は、次回の当たり抽選に先立って実行される判定（設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かの判定）に用いられる。

【１６６４】

以上説明したように、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定するので、ノイズ等の影響によって設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合であっても、当該設定情報の書き換わりを検出することができる。具体的には、本態様によれば、前回の当たり抽選（当たり判定処理）の実行時（すなわち、前回の図柄の変動開始時）から今回の当たり抽選（当たり判定処理）の実行直前（すなわち、今回の図柄の変動開始直前）までの期間に設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わった場合に、変動開始時設定情報判定において設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致しなくなるので、当該設定情報の書き換わりを検出することができる。すなわち、本態様によれば、遊技が行なわれている全ての期間における当該設定情報の書き換わりを検出することができる。

【１６６５】

また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において当該設定情報の書き換わりを検出した場合には、当たり抽選の実行を回避するので、設定情報が管理者の意図しない正常な他の数値に書き換わった状態のまま当たり抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１６６６】

また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において当該設定情報の書き換わりを検出した場合には、遊技の進行を停止させるので、設定情報が管理者の意図しない正常な他の数値に書き換わった状態のまま遊技が継続してしまうことを抑制することができる。

【１６６７】

また、本態様によれば、入球時設定情報判定において設定情報と、前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定するので、ノイズ等の影響によって設定情報が所定の範囲内の正常な数値から他の正常な数値に書き換わっていた場合であっても、当該設定情報の書き換わりを検出することができる。

【１６６８】
　また、本態様によれば、入球時設定情報判定において当該設定情報の書き換わりを検出した場合には、先判定処理の実行を回避するので、設定情報が管理者の意図しない正常な他の数値に書き換わった状態のまま先判定処理が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１６６９】
　また、本態様によれば、変動開始時設定情報判定において設定情報の書き換わりを検出した場合には遊技の進行を停止させる一方、入球時設定情報判定において設定情報の書き換わりを検出した場合には遊技の進行を停止させない。このような構成を採用した理由及び効果については、上述の態様１０３において説明した理由及び効果と同じであるため、説明を省略する。
【１６７０】
　次に、本態様の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について説明する。以下では、上記態様１０３において説明した処理と異なる処理について説明し、上記態様１０３と同一の処理については説明を省略する。以下に説明するように、本態様では、始動口用の入球処理と、変動開始処理の内容が上記態様１０３と異なっている。
【１６７１】
［始動口用の入球処理］
　態様１０６の主側ＭＰＵ６２が実行する始動口用の入球処理について説明する。
【１６７２】
　図１０１は、態様１０６の主側ＭＰＵ６２が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０２０１からステップＳ２０２１１までの処理は、図８２に示した態様１０３における始動口用の入球処理と同じであるため、説明を省略する。
【１６７３】
　ステップＳ２０２１２ｃでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ２０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１の値等の特別情報及び設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ２０２１２ｃを実行した後、ステップＳ２０２１３ｃに進む。
【１６７４】
　ステップＳ２０２１３ｃでは、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に記憶されている前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定する。ステップＳ２０２１３ｃにおいて、設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致すると判定した場合には（ステップＳ２０２１３ｃ：ＹＥＳ）、ステップＳ２０２１４に進み、先判定処理を実行する。その後、ステップＳ２０２１５に進み、保留コマンドを設定し、本始動口用の入球処理を終了する。
【１６７５】
　一方、ステップＳ２０２１３ｃにおいて、設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致しないと判定した場合には（ステップＳ２０２１３ｃ：ＮＯ）、ステップＳ２０２１６に進み、異常保留コマンドを設定する。その後、本始動口用の入球処理を終了する。
【１６７６】
［変動開始処理］

次に、態様１０６の主側ＭＰＵ６２が実行する変動開始処理について説明する。

【１６７７】

図１０２は、態様１０６の主側ＭＰＵ６２が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ２０７０１ｃでは、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、主側ＲＡＭ６４の前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に記憶されている前回当たり判定処理時設定情報とが一致するか否かを判定する。設定情報と前回当たり判定処理時設定情報とが一致すると判定した場合には（ステップＳ２０７０１ｃ：ＹＥＳ）、ステップＳ２０７０２に進み、当たり判定処理を実行する。その後、ステップＳ２０７０２‐２ｃに進み、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域から設定情報を読み出し、当該読み出した設定情報を前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に書き込む。その後、ステップＳ２０７０３に進む。ステップＳ２０７０３からステップＳ２０７０８までの処理は、図８７に示した態様１０３における変動開始処理と同じであるため、説明を省略する。

【１６７８】

一方、ステップＳ２０７０１ｃにおいて、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と、主側ＲＡＭ６４の前回当たり判定処理時設定情報記憶領域に記憶されている前回当たり判定処理時設定情報とが一致しないと判定した場合には（ステップＳ２０７０１ｃ：ＮＯ）、ステップＳ２０７０９に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置７０及び音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ２０７０９を実行した後、ステップＳ２０７１０に進み、遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、次のタイマ割込み処理（図８１）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図８１のステップＳ２０１０４～ステップＳ２０１１６の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップＳ２０７１０を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１６７９】

＜態様１０７＞

上記態様１０３から上記態様１０６では、変動開始時設定情報判定（図８７のステップＳ２０７０１、図９８のステップＳ２０７０１ａ、図１００のステップＳ２０７０１ｂ、図１０２のステップＳ２０７０１ｃ）を、当たり抽選（当たり判定処理、図８７、図９８、図１００、図１０２のステップＳ２０７０２））の直前に実行する構成を採用したが、変動開始時設定情報判定の実行タイミングは、当たり抽選（当たり判定処理）の直前でなくてもよい。例えば、変動開始時設定情報判定を実行した後に、他の処理を実行し、その後、当たり抽選（当たり判定処理）を実行する構成としてもよい。すなわち、変動開始時設定情報判定と当たり抽選（当たり判定処理）との間に複数の他の処理が介在していてもよい。また、変動開始時設定情報判定の実行タイミングは、当たり抽選（当たり判定処理）の実行後であってもよく、また、当たり抽選（当たり判定処理）と変動開始時設定情報判定との間に複数の他の処理が介在していてもよい。このような構成としても、上記態様１０３から上記態様１０６と同様に、設定情報が管理者の意図しない異常な状態のまま遊技が継続してしまうことを抑制することができる。

【１６８０】

＜態様１０８＞

上記態様１０３から上記態様１０６では、入球時設定情報判定（図８２、図９７、図９９のステップＳ２０２１３、図１０１のステップＳ２０２１３ｃ）を、先判定処理（図８２、図９７、図９９、図１０１のステップＳ２０２１４））の直前に実行する構成を採用したが、入球時設定情報判定の実行タイミングは、先判定処理の直前でなくてもよい。例えば、入球時設定情報判定を実行した後に、他の処理を実行し、その後、先判定処理を実行する構成としてもよい。すなわち、入球時設定情報判定と先判定処理との間に複数の他の処理が介在していてもよい。また、入球時設定情報判定の実行タイミングは、先判定処理の実行後であってもよく、また、先判定処理と入球時設定情報判定との間に複数の他の処理が介在していてもよい。このような構成としても、上記態様１０３から上記態様１０

６と同様に、設定情報が管理者の意図しない異常な状態であるか否かを遊技球の第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機として検出することができる。

【１６８１】

＜態様１０９＞

上記態様１０３から上記態様１０６では、変動開始時設定情報判定（図８７のステップＳ２０７０１、図９８のステップＳ２０７０１ａ、図１００のステップＳ２０７０１ｂ、図１０２のステップＳ２０７０１ｃ）において、設定情報が異常な状態である（所定の範囲内ではない、一致しない）と判定した場合には、遊技の進行を停止させる処理（遊技停止フラグをＯＮにする処理）を実行する構成を採用したが、設定情報が異常な状態であると判定した場合には、所定の遊技の進行を停止させる処理を実行せずに又は所定の遊技の進行を停止させる処理を実行した上で、他の処理を実行する構成としてもよい。

【１６８２】

また、上記態様１０３から上記態様１０６では、入球時設定情報判定（図８２、図９７、図９９のステップＳ２０２１３、図１０１のステップＳ２０２１３ｃ）において、設定情報が異常な状態である（所定の範囲内ではない、一致しない）と判定した場合には、異常保留コマンドを設定する構成を採用したが、設定情報が異常な状態であると判定した場合には、異常保留コマンドを設定する処理を実行せずに又は異常保留コマンドを設定する処理を実行した上で、他の処理を実行する構成としてもよい。

【１６８３】

例えば、変動開始時設定情報判定又は入球時設定情報判定において、設定情報が異常な状態であると判定した場合には、所定の遊技の進行を停止させる処理を実行せずに又は所定の遊技の進行を停止させる処理を実行した上で、設定情報の異常を検出したことを報知する構成としてもよい。具体的には、当該パチンコ機１０のスピーカー４６から「設定情報が異常です。設定変更モードで再起動して下さい。」といった音声や警報音を出力させ、各種ランプ４７を最大輝度で点滅させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「設定情報が異常です。設定変更モードで再起動して下さい。」といった文字列を表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者や管理者は、当該パチンコ機１０において設定情報の異常が検出されたことを容易に把握することができるとともに、管理者は、当該パチンコ機１０において遊技を行なっている遊技者に対して状況を説明した上で、当該パチンコ機１０を設定変更モードで再起動させることができる。

【１６８４】

また、例えば、変動開始時設定情報判定又は入球時設定情報判定において、設定情報が異常な状態であると判定した場合には、所定の遊技の進行を停止させる処理を実行せずに又は所定の遊技の進行を停止させる処理を実行した上で、設定情報の異常を検出したことを示す情報を遊技ホールに設置されたホールコンピュータに送信する構成としてもよい。そして、当該情報を受信したホールコンピュータのモニターの画面上には、設定情報の異常が検出されたパチンコ機１０の情報（例えばパチンコ機１０の台番号）が表示される構成としてもよい。このような構成によれば、ホールコンピュータを管理する管理者は、遊技ホールに設置された多数のパチンコ機のうちのどのパチンコ機において設定情報の異常が検出されたのかを容易に把握することが可能となる。

【１６８５】

また、例えば、変動開始時設定情報判定又は入球時設定情報判定において、設定情報が異常な状態であると判定した場合には、所定の遊技の進行を停止させる処理を実行せずに又は所定の遊技の進行を停止させる処理を実行した上で、設定情報の異常を検出したことを示す情報及び当該異常を検出した日時を示す情報をメモリに記憶する構成としてもよい。具体的には、設定情報の異常を検出したことを示す情報及び当該異常を検出した日時を示す情報を、主側ＲＡＭ６４の記憶領域のうち上述したＲＡＭクリア処理が実行されても情報が消去されない記憶領域や、フラッシュＲＯＭ等の不揮発性のメモリに記憶し、記憶された情報を所定の操作を受け付けた場合に図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示可能な構成とすれば、これらの情報が容易には消去されず、例えば遊技ホールの閉店後に確認

することが可能となるので、設定情報が異常な状態となった状況や原因を探る手がかりとなる。

【１６８６】

＜態様１１０＞

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は、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を当たり判定処理（当たり抽選）又は先判定処理を実行する毎に参照し、当該参照した設定情報に対応した当否テーブルに基づいて当たり判定処理又は先判定処理を実行する構成としたが、この構成に代えて、当該パチンコ機１０に電力の供給が開始された後（設定変更モードが実行された場合には当該設定変更モードが終了した後）、遊技の進行が可能となる前に、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を参照し、当該参照した設定情報に対応した当否テーブルをその後の当たり判定処理又は先判定処理にて用いるように設定する構成とすることによって、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を当たり判定処理又は先判定処理を実行する毎には参照しない構成としてもよい。以下、本態様の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について具体的に説明する。

【１６８７】

本態様の主側ＭＰＵ６２は、メイン処理とタイマ割込み処理とを実行する。メイン処理は、電源投入時に実行する処理である。

【１６８８】

［メイン処理］

図１０３は、第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【１６８９】

ステップＳ３０１０１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Ｓ３０１０２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Ｓ３０１０３に進む。

【１６９０】

ステップＳ３０１０３では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１６９１】

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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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断たれた後は、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。

【１６９２】

ステップＳ３０１０３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Ｓ３０１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１０４に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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Ｓ３０１０５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Ｓ

３０１０５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Ｓ３０１０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１０６に進む。

【１６９３】

ステップＳ３０１０６では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、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場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、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、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。ステップＳ３０１０６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Ｓ３０１０６：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１０７に進む。

【１６９４】

一方、上述したステップＳ３０１０３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Ｓ３０１０３：ＮＯ）、上述したステップＳ３０１０５においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳ３０１０５：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ３０１０６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Ｓ３０１０６：ＮＯ）には、ステップＳ３０１１５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、ＲＡＭ判定値が正常ではない場合、設定情報が所定の範囲内の数値ではない場合のいずれかの場合に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。

【１６９５】

以下では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮにならなかった場合に実行する処理の流れについて説明し、その後、ＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【１６９６】

ステップＳ３０１０７では、設定変更中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定変更中フラグは、後述する設定変更処理（設定変更モード）の開始の際にＯＮとなり、設定変更処理（設定変更モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳ３０１０７において設定変更中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定変更処理（設定変更モード）が実行され、当該設定変更処理（設定変更モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定変更中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【１６９７】

ステップＳ３０１０７において設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ３０１０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１１８に進み、設定変更処理（設定変更モード）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、図７１に示した設定変更処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。一方、ステップＳ３０１０７において設定変更中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ３０１０７：ＮＯ）、ステップＳ３０１０８に進む。

【１６９８】

ステップＳ３０１０８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Ｓ３０１０８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Ｓ３０１０８：ＮＯ）、ステップＳ３０１０９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、「設定用の鍵がＯＮ」とは、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を意味する。ま

た、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。

【１６９９】

ステップＳ３０１０９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Ｓ３０１０９：ＮＯ）、ステップＳ３０１１０に進む。

【１７００】

ステップＳ３０１１０では、設定確認中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定確認中フラグは、後述する設定確認処理（設定確認モード）の開始の際にＯＮとなり、設定確認処理（設定確認モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳ３０１１０において設定確認中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【１７０１】

ステップＳ３０１１０において、設定確認中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ３０１１０：ＮＯ）、ステップＳ３０１１１に進み、通常起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。通常起動コマンドは、ＲＡＭ異常であると判定されず、かつ、後述する設定変更処理、設定確認処理、第１ＲＡＭクリア処理のいずれの処理も実行しない通常の状態でパチンコ機１０（主制御装置６０）が起動したことを示すコマンドである。後述するように、音声発光制御装置９０は、通常起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が通常の状態で起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「通常起動します」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ３０１１１を実行した後、後述するステップＳ３０１１３に進む。

【１７０２】

一方、上述したステップＳ３０１０９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（ステップＳ３０１０９：ＹＥＳ）、及び、ステップＳ３０１１０において設定確認中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ３０１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１１２に進む。すなわち、パチンコ機１０の電源投入時にＲＡＭクリアボタンがＯＦＦとなっており、かつ、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である場合、及び、パチンコ機１０の前回の電源投入時に設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている場合に、ステップＳ３０１１２に進む。

【１７０３】

ステップＳ３０１１２では、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、図７２に示した設定確認処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ３０１１２を実行した後、ステップＳ３０１１３に進む。

【１７０４】

ステップＳ３０１１３では、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Ｓ３０１１３を実行した後、ステ

ップＳ３０１１４に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳ３０１２３の処理に進む。

【１７０５】

一方、上述したステップＳ３０１０８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Ｓ３０１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１１７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。ステップＳ３０１１７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Ｓ３０１１７：ＹＥＳ）、上述したステップＳ３０１１８に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、後述するステップＳ３０１２３に進む。一方、ステップＳ３０１１７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Ｓ３０１１７：ＮＯ）、ステップＳ３０１１９に進む。

【１７０６】

ステップＳ３０１１９では、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Ｓ３０１１９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Ｓ３０１１９：ＮＯ）、ステップＳ３０１２０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。ステップＳ３０１２０を実行した後、ステップＳ３０１２１に進み、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信すると、第１ＲＡＭクリア処理が実行され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、本態様では、「主制御装置の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Ｓ３０１２１を実行した後、後述するステップＳ３０１２３に進む。

【１７０７】

一方、ステップＳ３０１１９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Ｓ３０１１９：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１２２に進み、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。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、主側ＲＡＭ６４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、本態様では、「主制御装置のＲＡＭが異常です。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Ｓ３０１２２を実行した後、ステップＳ３０１２３に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっていないため、上述したステップＳ３０１２２には進まない。

【１７０８】

ステップＳ３０１２３では、当否テーブル設定処理を実行する。本態様では、主側ＲＯＭ６３には、当否テーブル記憶領域が設けられており、当該当否テーブル記憶領域には、１種類の高確率モード用の当否テーブルと、「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が記憶されている。そして、当否テーブル設定処理では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報を参照し、当該設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを主側ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶領域から読み出し、読み出した低確率モード用の当否テーブルを主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に書き込む。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを主側ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶領域から読み出し、読み出した抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に書き込む。ステップＳ３０１２３を実行した

後、ステップＳ３０１２４に進む。
【１７０９】
ステップＳ３０１２４では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ発光部）を点灯、点滅させる処理である点灯点滅処理を実行する。点灯点滅処理では、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。ステップＳ３０１２４を実行した後、ステップＳ３０１２５に進む。
【１７１０】
ステップＳ３０１２５では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループを繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本態様では４ｍｓ毎に）実行される。
【１７１１】
次に、ステップＳ３０１１５においてＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。
【１７１２】
上述したように、ステップＳ３０１０３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Ｓ３０１０３：ＮＯ）、ステップＳ３０１０５においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳ３０１０５：ＮＯ）、及び、ステップＳ３０１０６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Ｓ３０１０６：ＮＯ）には、ステップＳ３０１１５に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ３０１１６に進む。
【１７１３】
ステップＳ３０１１６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Ｓ３０１１６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Ｓ３０１１６：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１１７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。ステップＳ３０１１７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Ｓ３０１１７：ＹＥＳ）、上述したステップＳ３０１１８に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、ステップＳ３０１２２に進む。一方、ステップＳ３０１１６においてＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ３０１１６：ＮＯ）、及び、ステップＳ３０１１７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（ステップＳ３０１１７：ＮＯ）には、ステップＳ３０１１９に進む。
【１７１４】
ステップＳ３０１１９では、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Ｓ３０１１９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Ｓ３０１１９：ＮＯ）、ステップＳ３０１２０に進み、上述した第１ＲＡＭクリア処理を実行する。ステップＳ３０１２０を実行した後、ステップＳ３０１２１に進み、第１ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳ３０１２１を実行した後、ステップＳ３０１２２に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっているため、上述したステップＳ３０１２０には進まない。
【１７１５】
一方、ステップＳ３０１１９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Ｓ３０１１９：ＹＥＳ）、ステップＳ３０１２２に進み、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。後述するように、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、本態様では、「主制御装置のＲＡＭが異常です。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Ｓ３０１２２を実行した後、ス

テップＳ３０１２３に進む。
【１７１６】
ステップＳ３０１２３では、上述した当否テーブル設定処理を実行し、その後、ステップＳ３０１２４に進み、上述した点灯点滅処理を実行する。ステップＳ３０１２４を実行した後、ステップＳ３０１２５に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本態様では４ｍｓ毎に）実行される。
【１７１７】
以上説明したように、本態様においては、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。また、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下していない状態とし（ＯＦＦ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。また、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのいずれかをＯＦＦにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。
【１７１８】
以下に、上述したメイン処理が実行されることによって実現される処理の流れの一例をまとめて説明する。
【１７１９】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定するが（ステップＳ３０１０３、ステップＳ３０１０５、ステップＳ３０１０６）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かに関わらず、また、設定確認中フラグの状態に関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳ３０１１８）。
【１７２０】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ３０１０３、ステップＳ３０１０５、ステップＳ３０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ３０１０７：ＹＥＳ）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作、及び、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれているか否かに関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳ３０１１８）。
【１７２１】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ３０１０３、ステップＳ３０１０５、ステップＳ３０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ３０１０７：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳ３０１０８：ＹＥＳ、ステップＳ３０１１７：ＮＯ、ステップＳ３０１１９：ＮＯ）、設定確認中フラグの状態に関わらず、第１ＲＡＭクリア処理を実行し（ステップＳ３０１２０）、ＲＡＭクリアコマンドを送信する（ステップＳ３０１２１）。
【１７２２】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ３０１０３、ステップＳ３０１０５、ステップＳ３０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設

定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ３０１０７：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳ３０１０８：ＮＯ、ステップＳ３０１０９：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳ３０１１２）。

【１７２３】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ３０１０３、ステップＳ３０１０５、ステップＳ３０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ３０１０７：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていない場合であっても、設定確認中フラグがＯＮであった場合には（ステップＳ３０１１０：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳ３０１１２）。

【１７２４】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ３０１０３、ステップＳ３０１０５、ステップＳ３０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳ３０１１５）、第１ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、第１ＲＡＭクリア処理を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳ３０１２２）。

【１７２５】

・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ３０１０３、ステップＳ３０１０５、ステップＳ３０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳ３０１１５）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、設定確認処理（設定確認モード）を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳ３０１２２）。

【１７２６】

［タイマ割込み処理］

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【１７２７】

図１０４は、第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵ６２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。ステップＳ３０２０１では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主側ＲＡＭ６４における各カウンタ（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、電動役物開放カウンタＣ４等）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に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳ３０２０１を実行した後、ステップＳ３０２０２に進む。

【１７２８】

ステップＳ３０２０２では、停電監視処理を実行する。停電監視処理では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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。その後、後述するステップＳ３０２０３には進

まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本態様の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【１７２９】

一方、ステップＳ３０２０２の停電監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳ３０２０３に進む。

【１７３０】

ステップＳ３０２０３では、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであるか否かを判定する。ＲＡＭ異常フラグは、上述したように、電源投入時に実行されるメイン処理において主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではないと判定された場合にＯＮになるフラグである。遊技停止フラグは、後述するように、不正検知処理において揺れや磁気を検出した場合に遊技の進行を停止させるためにＯＮになるフラグである。ステップＳ３０２０３において、ＲＡＭ異常フラグ及び遊技停止フラグの両方がＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ３０２０３：ＮＯ）、ステップＳ３０２０４に進む。一方、ステップＳ３０２０３において、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであると判定した場合には（ステップＳ３０２０３：ＹＥＳ）、ステップＳ３０２０４以降の処理を実行せずに、本タイマ割込み処理を終了する。すなわち、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮである場合には、ステップＳ３０２０４以降の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、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なっている。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップＳ３０２０４以降の処理について説明する。

【１７３１】

ステップＳ３０２０４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Ｓ３０２０５に進む。

【１７３２】

ステップＳ３０２０５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Ｓ３０２０６に進む。

【１７３３】

ステップＳ３０２０６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。入球検知処理は、図２８に示した入球検知処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ３０２０６を実行した後、ステップＳ３０２０７に進む。

【１７３４】

ステップＳ３０２０７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Ｓ３０２０８に進む。

【１７３５】

ステップＳ３０２０８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Ｓ３０２０８を実行した後、ステップＳ３０２０９に進む。

【１７３６】

ステップＳ３０２０９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電動役物開放カウンタＣ４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Ｓ３０２０９を実行した後、ステップＳ３０２１０に進む。

【１７３７】

ステップＳ３０２１０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、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Ｓ３０２１０を実行した後、ステップＳ３０２１１に進む。

【１７３８】

ステップＳ３０２１１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Ｓ３０２１１を実行した後、ステップＳ３０２１２に進む。

【１７３９】

ステップＳ３０２１２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Ｓ３０２１２を実行した後、ステップＳ３０２１３に進む。

【１７４０】

ステップＳ３０２１３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Ｓ３０２１３を実行した後、ステップＳ３０２１４に進む。

【１７４１】

ステップＳ３０２１４では、今回のタイマ割込み処理において送信対象として設定されたコマンドをサブ側の各制御装置に出力する（送信する）コマンド出力処理を実行する。例えば、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、これらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ３０２１４を実行した後、ステップＳ３０２１５に進む。

【１７４２】

ステップＳ３０２１５では、不正検知処理を実行する。不正検知処理では、揺れや磁気を監視しており、揺れや磁気を検知した場合には、警報音や「揺れを検知しました！」「磁気を検知しました！」といった音声をスピーカー４６から出力させるとともに、各種ランプ４７を最大輝度で点滅させる。また、不正検知処理では、揺れや磁気を検知した場合には、上述した遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、遊技停止フラグがＯＮになった以後は、ステップＳ３０２０４～ステップＳ３０２１６までの処理の実行が回避されることになる。

【１７４３】

ステップＳ３０２１６では、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理を実行する。遊技履歴用処理は、図２９に示した遊技履歴用処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ３０２１６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１７４４】

［始動口用の入球処理］
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１０４：Ｓ３０２０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７４５】
図１０５は、第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵ６２が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０３０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳ３０３０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓ３０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３０３０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ３０３０３に進む。
【１７４６】
ステップＳ３０３０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ３０３０４に進む。
【１７４７】
ステップＳ３０３０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ３０３０９に進む。
【１７４８】
ステップＳ３０３０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓ３０３０１：ＮＯ）、ステップＳ３０３０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。
【１７４９】
ステップＳ３０３０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓ３０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０３０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳ３０３０７に進む。一方、ステップＳ３０３０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓ３０３０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【１７５０】
ステップＳ３０３０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳ３０３０８に進む。
【１７５１】
ステップＳ３０３０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳ３０３０９に進む。
【１７５２】
ステップＳ３０３０９では、上述したステップＳ３０３０４又はステップＳ３０３０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳ３０３０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満ではない場合（Ｓ３０３０９：ＮＯ）、すなわち、始動保留個数Ｎが上限値以上である場合には、本始動口用の入球処理を終了する。
【１７５３】

一方、ステップＳ３０３０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓ３０３０９：ＹＥＳ）、ステップＳ３０３１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳ３０３１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳ３０３１２に進む。

【１７５４】

ステップＳ３０３１２では、ステップＳ３０２０１（図１０４）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳ３０３１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ３０２０１（図１０４）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ３０３１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳ３０２０３（図１０４）にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ３０３１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳ３０３１２を実行した後、ステップＳ３０３１３に進む。

【１７５５】

ステップＳ３０３１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳ３０３１３を実行した後、ステップＳ３０３１４に進む。

【１７５６】

ステップＳ３０３１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。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の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【１７５７】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、上述したコマンド出力処理（図１０４：ステップＳ３０２１４）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１７５８】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【１７５９】
主側ＭＰＵ６２は、ステップＳ３０３１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【１７６０】
［先判定処理］
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図１０４：Ｓ３０３１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１７６１】
図１０６は、第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵ６２が実行する先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【１７６２】
ステップＳ３０４０１では、始動口用の入球処理（図１０５）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣ１の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【１７６３】
ステップＳ３０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点における抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓ３０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０３に進み、主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。上述したように、本態様では、メイン処理（図１０３）の当否テーブル設定処理（ステップＳ３０１２３）において、「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のうち、抽選設定を示す設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルが主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶される。この結果、本ステップＳ３０４０３において、主側ＭＰＵ６２は、抽選設定を示す設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照することになる。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルが主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶されており、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照することになる。その後、ステップＳ３０４０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。なお、６種類の低確率モード用の当否テーブルの一例については、既に態様５７において説明したため、ここでは説明を省略する。
【１７６４】
一方、ステップＳ３０４０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点における抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓ３０４０２：ＮＯ）、ステップＳ３０４０４に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップＳ３０４０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。なお、本態様では、抽選設定にかかわらず１種類の高確率モード用の当否テーブルを参照する構成としたが、低確率モード用の当否テーブルと同様に、抽選設定に対応した数の高確率モード用の当否テーブルを用意し、抽選設定に対応した高確率モード用の当否テーブルを参照する構成としてもよい。
【１７６５】
ステップＳ３０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当

たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳ３０４０７を実行した後、ステップＳ３０４０８に進む。

【１７６６】

ステップＳ３０４０８では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ３０４０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓ３０４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０４０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４０８：ＮＯ）、ステップＳ３０４１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【１７６７】

ステップＳ３０４０５において、今回読み出した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４０５：ＮＯ）、ステップＳ３０４１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を読み出す。その後、ステップＳ３０４１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳ３０４１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【１７６８】

ステップＳ３０４１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓ３０４１３：ＹＥＳ）、ステップＳ３０４１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｆにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０４１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓ３０４１３：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【１７６９】

［遊技回制御処理］

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１０４：ステップＳ３０２１０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７７０】

図１０７は、第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵ６２が実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０５０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【１７７１】

ステップＳ３０５０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３０５０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳ３０５０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳ３０５０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓ３０５０１：ＮＯ）、

ステップＳ３０５０２に進む。
【１７７２】
ステップＳ３０５０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅにおける変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【１７７３】
ステップＳ３０５０２において、メイン表示部４５が変動表示中ではないと判定した場合には（Ｓ３０５０２：ＮＯ）、ステップＳ３０５０３～ステップＳ３０５０５の遊技回開始用処理に進む。ステップＳ３０５０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳ３０５０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ３０５０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ３０５０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓ３０５０３：ＮＯ）、ステップＳ３０５０４に進む。
【１７７４】
ステップＳ３０５０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳ３０５０５に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【１７７５】
ステップＳ３０５０５では、メイン表示部４５における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップＳ３０５０６に進む。
【１７７６】
ステップＳ３０５０６では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回の数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ３０５０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１７７７】
一方、ステップＳ３０５０２において、メイン表示部４５が変動表示中であると判定した場合には（Ｓ３０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０５０７に進む。
【１７７８】
ステップＳ３０５０７では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳ３０５０７では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｄ）に記憶されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図１０８のステップＳ３０６０３）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【１７７９】
ステップＳ３０５０７において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ３０５０７：ＮＯ）、ステップＳ３０５０８に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップＳ３０５０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１７８０】
ステップＳ３０５０７において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓ３０５０７：ＹＥＳ）、ステップＳ３０５０９に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する当たり判定処理（図１０９）において決定された停止図柄を、今回の遊

技回の結果としてメイン表示部４５に停止表示させる。ステップＳ３０５０９を実行した後、ステップＳ３０５１０に進む。

【１７８１】

ステップＳ３０５１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｅに記憶されているいずれかの大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する当たり判定処理（図１０９）において大当たりに当選した場合にＯＮにされるフラグである。ステップＳ３０５１０において、いずれかの大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３０５１０：ＹＥＳ）、ステップＳ３０５１１に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳ３０５１０において、いずれの大当たりフラグもＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３０５１０：ＮＯ）、ステップＳ３０５１２に進む。

【１７８２】

ステップＳ３０５１２では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。ステップＳ３０５１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓ３０５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ３０５１３に進み、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳ３０５１３において設定された客待ちコマンドは、上述したコマンド出力処理（図１０４：ステップＳ３０２１４）において音声発光制御装置９０に送信される。一方、ステップＳ３０５１２において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ３０５１２：ＮＯ）、本遊技回制御処理を終了する。

【１７８３】

［変動開始処理］

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１０７：Ｓ３０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７８４】

図１０８は、第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵ６２が実行する変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０６０１では、当たり判定処理を実行する。当たり判定処理では、保留情報シフト処理において実行エリアＡＥにシフトされた大当たり乱数カウンタＣ１の値等に基づいて大当たりに当選したか否か等を判定する処理である。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳ３０６０１を実行した後、ステップＳ３０６０２に進む。

【１７８５】

ステップＳ３０６０２では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理では、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定する。変動時間の設定処理の詳細は、図８９に示した変動時間の設定処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ３０６０２を実行した後、ステップＳ３０６０３に進む。

【１７８６】

ステップＳ３０６０３では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３０６０３において、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３０６０３：ＮＯ）、ステップＳ３０６０４に進み、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ３０６０２において設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップＳ３０６０３において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３０６０３：ＹＥＳ）、ステップＳ３０６０５に進み、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれ

ているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳ３０６０２において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳ３０６０４又はステップＳ３０６０５を実行した後、ステップＳ３０６０６に進む。

【１７８７】

ステップＳ３０６０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【１７８８】

ステップＳ３０６０４～ステップＳ３０６０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、上述したコマンド出力処理（図１０４：ステップＳ３０２１４）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ３０６０６を実行後、ステップＳ３０６０７に進む。

【１７８９】

ステップＳ３０６０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳ３０６０７を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１７９０】

［当たり判定処理］

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１０８：Ｓ３０６０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１７９１】

図１０９は、第１実施形態の態様１１０の主側ＭＰＵ６２が実行する当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳ３０７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリアの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、その後に大当たりに当選して開閉実行モードが開始される際にＯＦＦにされる。ステップＳ３０７０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓ３０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ３０７０２に進む。

【１７９２】

ステップＳ３０７０２では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、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の値が、高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３０７０４に進む。一方、ステップＳ３０７０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓ３０７０１：ＮＯ）、ステップＳ３０７０３に進む。

【１７９３】

ステップＳ３０７０３では、主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。上述したように、本態様では、メイン処理（図１０３）の当否テーブル設定処理（ステップＳ３０１２３）において、「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のうち、抽選設定を示す設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルが主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶される。この結果、本ステップＳ３０７０３において、主側ＭＰＵ６２は、抽選設定を示す設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照することになる。具体的には、例えば、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「１」である場合には、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルが主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶されており、抽選設定１に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行うことになる。当否判定では、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の値が、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳ３０７０４に進む。

【１７９４】

ステップＳ３０７０４では、ステップＳ３０７０２又はステップＳ３０７０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳ３０７０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓ３０７０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３０７０５～ステップＳ３０７１２において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【１７９５】

ステップＳ３０７０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ３０７０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ３０７０５：ＮＯ）、ステップＳ３０７０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、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の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【１７９６】

一方、ステップＳ３０７０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ３０７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ３０７０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、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の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳ３０７０６又はステップＳ３０７０７の処理を実行した後。ステップＳ３０７０８に進む。

【１７９７】

ステップＳ３０７０８では、ステップＳ３０７０６又はステップＳ３０７０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ３０７０８において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓ３０７０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３０７０９に進む。

【１７９８】

ステップＳ３０７０９では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ３０７０６又はステップＳ３０７０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３０７０９を実行した後、ステップＳ３０７１０に進む。

【１７９９】

ステップＳ３０７１０では、ステップＳ３０７０６又はステップＳ３０７０７において

振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変フラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変フラグをＯＮにする。その後、本当たり判定処理を終了する。

【１８００】

一方、ステップＳ３０７０８において、ステップＳ３０７０６又はステップＳ３０７０７において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Ｓ３０７０８：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップＳ３０７１１に進む。

【１８０１】

ステップＳ３０７１１では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳ３０７０６又はステップＳ３０７０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３０７１１を実行した後、ステップＳ３０７１２に進む。

【１８０２】

ステップＳ３０７１２では、ステップＳ３０７０６又はステップＳ３０７０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常フラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常フラグをＯＮにする。その後、本当たり判定処理を終了する。

【１８０３】

ステップＳ３０７０４において、ステップＳ３０７０２又はステップＳ３０７０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓ３０７０４：ＮＯ）、ステップＳ３０７１３に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、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の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳ３０７１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１８０４】

以上説明したように、本態様によれば、電力の供給の開始に伴って実行されるメイン処理（図１０３）において、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを主側ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶領域から読み出し、読み出した低確率モード用の当否テーブルを主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に書き込む当否テーブル設定処理（図１０３：ステップＳ３０１２３）を実行し、当たり判定処理（図１０９）において、主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照するので、当たり判定処理を実行する際に設定情報を参照しなくてもよい。したがって、例えば、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わってしまった場合であっても、書き換わる前の設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルに基づいて、当たり判定処理を実行することができる。したがって、ノイズ等の影響を受けにくいパチンコ機１０を提供することができる。

【１８０５】

なお、本態様では、高確率モード用の当否テーブルについては、設定情報に関わらず１種類の高確率モード用の当否テーブルを用いる構成としたが、この構成に代えて、高確率モード用の当否テーブルについても、６段階の設定情報のそれぞれに対応した６種類の高確率モード用の当否テーブルを用いる構成としてもよい。この構成を採用する場合には、メイン処理において、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した高確率モード用の当否テーブルを主側ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶領域から読み出し、読み出した高確率モード用の当否テーブルを主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に書き込み、当たり判定処理において、高確率モード中である場合には、主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する構成とすればよい。このような構成によれば、高確率モード中の場合にも、同様に、当たり判定処理を実行する際に設定情報を参照しなくてもよい。したがって、例えば、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わってしまった場合であっても、書き換わる前の設定情報に対応した高確率モード用の当否テーブルに基づいて、当たり判定処理を実行することができる。したがって、ノイズ等の影響を受けにくいパチンコ機１０を提供することができる。

【１８０６】

また、本態様では、電力の供給の開始に伴って実行されるメイン処理（図１０３）において、当否テーブル設定処理（ステップＳ３０１２３）を必ず実行する構成を採用したが、この構成に代えて、当否テーブル設定処理を、設定変更処理（設定変更モード）（ステップＳ３０１１８）において設定情報が変更されたことを契機として実行し、設定変更処理（設定変更モード）が実行されない場合や設定変更処理（設定変更モード）が実行されても設定情報が変更されなかった場合には当否テーブル設定処理を実行しない構成としてもよい。すなわち、当否テーブル設定処理は、主側ＲＡＭ６４の当否テーブル記憶領域に記憶されている当否テーブルが設定情報に対応している場合には実行する必要はなく、少なくとも設定情報が変更されたことを契機として実行する構成とすればよい。

【１８０７】

＜態様１１１＞

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の期間のうち、当該設定変更モードが開始してから、変更中の設定情報を確定させるまでの期間は、情報表示部４５ｚの右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部が点滅した状態となっており、設定情報の確定後から当該設定変更モードが終了するまでの２秒間の期間は、当該ＤＰ発光部が点灯した状態となる構成としてもよい。また、設定確認モードの実行中の期間は、情報表示部４５ｚの右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部が点灯した状態となっている構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【１８０８】

図１１０は、第１実施形態の態様１１１における情報表示部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。図１１０（Ａ）及び図１１０（Ｂ）は、設定変更モードの実行中における情報表示部４５ｚの表示態様を示す説明図である。図１１０（Ａ）及び図１１０（Ｂ）に示すように、本態様における設定変更モードの実行中においては、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器（左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３）は、実行中のモードの種別情報を表示する種別情報表示エリアとして機能し、設定変更モードの実行中であることを示す「ｓｅｔ．」という文字列を表示する。そして、情報表示部４５ｚの右端７セグメント表示器４５ｚ４は、設定情報の数値情報を表示する数値情報表示エリアとして機能し、抽選設定の設定情報の数値情報を表示する。

【１８０９】

ここで、設定変更モードは２つの期間によって構成されており、具体的には、設定情報を変更可能な期間であって設定変更モードが開始してから設定情報が確定するまでの期間である変更期間と、設定情報を変更不可能な期間であって設定情報が確定してから設定変

更モードが終了するまでの確定期間とによって構成されている。
【１８１０】
そして、本態様では、図１１０（Ａ）に示すように、設定変更モードの変更期間においては、右端７セグメント表示器４５ｚ４は、現在選択されている設定情報の数値情報を表示し、当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部は、点滅した状態となっている。図１１０（Ａ）に示した例では、右端７セグメント表示器４５ｚ４は、現在選択されている設定情報の数値情報として「１」という数値を表示しており、当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部は、点滅した状態となっている。
【１８１１】
その後、管理者等が設定用の鍵（鍵穴）をＯＮ側からＯＦＦ側に回して設定情報を確定させると、設定変更モードは変更期間から確定期間に移行し、図１１０（Ｂ）に示すように、右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部は、点滅した状態から点灯した状態に移行し、当該点灯した状態を２秒間継続した後、情報表示部４５ｚの４つの７セグメント表示器４５ｚ１～４５ｚ４は消灯状態となり、設定変更モードを終了する。図１１０（Ｂ）に示した例では、右端７セグメント表示器４５ｚ４は、確定された設定情報の数値情報として「２」という数値を表示しており、当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部は、点滅した状態となっている。
【１８１２】
すなわち、右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部は、設定変更モードの実行中の期間のうち、設定変更モードが開始されてから、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側にされて設定情報が確定されるまでの変更期間においては点滅した状態となっており、設定変更モードの実行中の期間のうち、管理者等によって設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に回されて設定情報が確定してから、当該設定変更モードが終了するまでの２秒間の確定期間においては点灯した状態となっている。
【１８１３】
次に、設定確認モードにおける情報表示部４５ｚの表示態様について説明する。
【１８１４】
図１１０（Ｃ）は、設定確認モードの実行中における情報表示部４５ｚの表示態様を示す説明図である。図１１０（Ｃ）に示すように、本態様における設定確認モードの実行中においては、情報表示部４５ｚの左３つの７セグメント表示器（左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３）は、実行中のモードの種別情報を表示する種別情報表示エリアとして機能し、設定確認モードの実行中であることを示す「ｓｅｃ．」という文字列を表示する。そして、情報表示部４５ｚの右端７セグメント表示器４５ｚ４は、設定情報の数値情報を表示する数値情報表示エリアとして機能し、現在設定されている設定情報の数値情報を表示する。図１１０（Ｃ）に示した例では、右端７セグメント表示器４５ｚ４は、現在設定されている設定情報の数値情報として「２」という数値を表示しており、当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部は、点灯した状態となっている。
【１８１５】
次に、本態様の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について具体的に説明する。
【１８１６】
本態様の主側ＭＰＵ６２は、メイン処理とタイマ割込み処理とを実行する。本態様の主側ＭＰＵ６２が実行するメイン処理及びタイマ割込み処理の内容は、態様１１０において説明したメイン処理（図１０３）及びタイマ割込み処理（図１０４）と同じであるが、メイン処理（図１０３）における設定変更処理（ステップＳ３０１１８）及び設定確認処理（ステップＳ３０１１２）の詳細（サブルーチン）が異なっている。したがって、以下では、本態様の主側ＭＰＵ６２が実行する設定変更処理及び設定確認処理の詳細（サブルーチン）について説明する。
【１８１７】
図１１１は、第１実施形態の態様１１１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１０３のステップＳ３０１１８のサブルーチンとして実行される。

【１８１８】

ステップＳ３０８０１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、設定変更モードが開始されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「設定変更モードを開始しました」といった音声をスピーカー４６から出力させ、その後、「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、本態様では、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。

【１８１９】

なお、設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後に、設定変更モードを開始したことを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構成としてもよい。この場合、設定変更モードを開始したことを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の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳ３０８０１を実行した後、ステップＳ３０８０２に進む。

【１８２０】

ステップＳ３０８０２では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＮにする。設定変更中フラグは、上述したように、設定変更処理（設定変更モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定変更処理（設定変更モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳ３０８０２を実行した後、ステップＳ３０８０３に進む。

【１８２１】

ステップＳ３０８０３では、設定変更開始時初期設定処理を実行する。設定変更開始時初期設定処理では、設定変更処理を開始するにあたって必要な初期設定を実行する。また、本態様では、設定変更開始時初期設定処理において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定し、当該ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には、当該ＲＡＭ異常フラグをＯＦＦにする。ステップＳ３０８０３を実行した後、ステップＳ３０８０４に進む。

【１８２２】

ステップＳ３０８０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本態様では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳ３０８０４を実行した後、ステップＳ３０８０５に進む。

【１８２３】

ステップＳ３０８０５では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用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、上述したように、情報表示部４５ｚの左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３の左３つの７セグメント表示器に、設定変更モードの実行中であることを示す「ｓｅｔ．」という文字列の点灯表示を開始させ、右端７セグメント表示器４５ｚ４に、更新用設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４の

ＤＰ発光部の点滅表示を開始させる。このようにして、上述した変更期間が開始される。ステップＳ３０８０５を実行した後、ステップＳ３０８０６に進む。

【１８２４】

ステップＳ３０８０６では、更新用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、更新用設定情報が「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Ｓ３０８０６において、更新用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Ｓ３０８０６：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８０８に進む。一方、ステップＳ３０８０６において、更新用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Ｓ３０８０６：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「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Ｓ３０８０７に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本態様では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳ３０８０８に進む。

【１８２５】

ステップＳ３０８０８では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳ３０８０８において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳ３０８０８：ＮＯ）、ステップＳ３０８０９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Ｓ３０８０９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Ｓ３０８０９：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８１０に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用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、更新用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Ｓ３０８０６に戻り、更新した更新用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Ｓ３０８０９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Ｓ３０８０９：ＮＯ）、ステップＳ３０８１０の処理を実行することなく、上述したステップＳ３０８０６に戻り、更新用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。

【１８２６】

上述したステップＳ３０８０８において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳ３０８０８：ＹＥＳ）、ステップＳ３０８１１に進む。

【１８２７】

ステップＳ３０８１１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本態様では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域にコピーする。ステップＳ３０８１１を実行した後、ステップＳ３０８１２に進み、右端７セグメント表示器４５ｚ４に、設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の表示態様を点滅表示から点灯表示に切り替える。その後、ステップＳ３０８１３に進み、ウェイト処理を実行する。ウェイト処理では、２秒間、次の処理に進まずに待機する。この結果、情報表示部４５ｚの左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３の左３つの７セグメント表示器に「ｓｅｔ．」という文字列が点灯表示された状態、及び、右端７セグメント表示器４５ｚ４に、確定した設定情報が点灯表示されるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部が点灯表示された状態が２秒間継続する。この２秒間が上述した確定期間である。その後、ス

テップＳ３０８１４に進み、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。具体的には、情報表示部４５ｚを構成する４つの７セグメント表示器４５ｚ１～４５ｚ４を消灯状態に移行させる。その後、ステップＳ３０８１５に進む。

【１８２８】

ステップＳ３０８１５では、第１ＲＡＭクリア処理を実行する。第１ＲＡＭクリア処理では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報以外の情報を消去する。この第１ＲＡＭクリア処理が実行されると、上述した設定変更中フラグも消去される（ＯＦＦとなる）。ステップＳ３０８１５を実行した後、ステップＳ３０８１６に進む。

【１８２９】

ステップＳ３０８１６では、設定変更モードを終了したことを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。後述するように、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、設定変更モードが終了されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、スピーカー４６からの「設定変更モード中です」といった音声の出力を終了させ、「設定変更モードを終了しました」といった音声をスピーカー４６から出力させる。また、図柄表示装置４１や各種ランプ４７における設定変更モード中であることを報知する制御を終了させる。

【１８３０】

なお、設定変更モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定変更モードを終了したことを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構成としてもよい。この場合、設定変更モードを終了したことを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構成としてもよい。

【１８３１】

ステップＳ３０８１６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。

【１８３２】

次に、本態様の設定確認処理の詳細について説明する。

【１８３３】

図１１２は、第１実施形態の態様１１１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１０３のステップＳ３０１１２のサブルーチンとして実行される。

【１８３４】

ステップＳ３０９０１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、設定確認モードが開始されたことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「設定確認モードを開始しました」といった音声をスピーカー４６から出力させ、その後、「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、本態様では、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。

【１８３５】

なお、設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モ

ードを開始したことを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構成としてもよい。この場合、設定確認モードを開始したことを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の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳ３０９０１を実行した後、ステップＳ３０９０２に進む。

【１８３６】

ステップＳ３０９０２では、主側ＲＡＭ６４における設定確認中フラグをＯＮにする。設定確認中フラグは、上述したように、設定確認処理（設定確認モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定確認処理（設定確認モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳ３０９０２を実行した後、ステップＳ３０９０３に進む。

【１８３７】

ステップＳ３０９０３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、上述したように、情報表示部４５ｚの左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３の左３つの７セグメント表示器に、設定確認モードの実行中であることを示す「ｓｅｃ．」という文字列の点灯表示を開始させ、右端７セグメント表示器４５ｚ４に、設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の点灯表示を開始させる。ステップＳ３０９０３を実行した後、ステップＳ３０９０４に進む。

【１８３８】

ステップＳ３０９０４では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定する。ステップＳ３０９０４において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳ３０９０４：ＮＯ）、再びステップＳ３０９０４を実行する。一方、ステップＳ３０９０４において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳ３０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ３０９０５に進む。すなわち、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するまでは無限ループを繰り返してステップＳ３０９０５に進まず、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するとステップＳ３０９０５に進む。

【１８３９】

ステップＳ３０９０５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。具体的には、情報表示部４５ｚを構成する４つの７セグメント表示器４５ｚ１～４５ｚ４を消灯状態に移行させる。この結果、情報表示部４５ｚの左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３の左３つの７セグメント表示器に「ｓｅｃ．」という文字列が点灯表示された状態、及び、右端７セグメント表示器４５ｚ４に設定情報が点灯表示されるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部が点灯表示された状態が、設定確認モードが開始されてから、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側に移行するまで継続する。ステップＳ３０９０５を実行した後、ステップＳ３０９０６に進む。

【１８４０】

ステップＳ３０９０６では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ３０９０７に進む。

【１８４１】

ステップＳ３０９０７では、設定確認モードを終了したことを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。後述するように、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、設定確認モードが終了され

たことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、スピーカー４６からの「設定確認モード中です」といった音声の出力を終了させ、「設定確認モードを終了しました」といった音声をスピーカー４６から出力させる。また、図柄表示装置４１や各種ランプ４７における設定確認モード中であることを報知する制御を終了させる。

【１８４２】

なお、設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを終了したことを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構成としてもよい。この場合、設定確認モードを終了したことを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構成としてもよい。ステップＳ３０９０７を実行した後、本設定確認処理を終了する。

【１８４３】

以上説明したように、本態様によれば、右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の表示態様は、設定変更モードの変更期間においては点滅表示になっており、確定期間に移行後は点灯表示に移行する。また、右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の表示態様は、設定確認モードにおいては点灯表示になっている。したがって、本態様によれば、少なくとも２つの表示態様になり得る右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部を用いるだけで、現在実行中のモードが設定変更モードであるのか又は設定確認モードであるのかを管理者に明確に認識させることができるとともに、設定変更モードにおいて変更中の設定情報が確定して変更期間から確定期間に移行したことを管理者に明確に認識させることができることができる。また、本態様によれば、設定変更モードの確定期間及び設定確認モードは、いずれも設定情報の変更が不可能な状態であり、かつ、右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の表示態様が点灯表示になっている。したがって、管理者は、右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の表示態様が点灯表示になっているということは、設定情報の変更が不可能な状態であるという認識を持つことができる。

【１８４４】

＜態様１１２＞

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、電源投入時にパチンコ機１０を設定変更モードで起動させると、当該パチンコ機１０の正面から視認可能な位置に設けられている所定のＬＥＤランプが点灯し、当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれるまで当該ＬＥＤランプの点灯状態が継続する構成としてもよい。この構成によれば、パチンコ機１０の管理者が、遊技ホールの営業時間中に、設定変更モードで起動させていないはずのパチンコ機１０において当該ＬＥＤランプが点灯状態となっていることを確認した場合に、管理者以外の他の者（例えば不正な者、ゴト師）によって当該パチンコ機１０が不正に設定変更モードで起動させられたのではないかと認識することが可能となる。以下、具体的に説明する。

【１８４５】

図１１３は、態様１１２における遊技盤３０の正面図である。図３に示した遊技盤３０との相違点は、メイン表示部４５の近傍に、ＬＥＤによって構成された設定変更モード実行ランプ４５ｘが設けられている点である。この設定変更モード実行ランプ４５ｘは、当該パチンコ機１０が設定変更モードで起動した場合（設定変更処理が実行された場合）に点灯状態となり、当該設定変更モードが終了して遊技の進行が可能な状態に移行した後であっても、当該点灯状態を維持するように構成されている。

【１８４６】

図１１４は、態様１１２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４２に示したパチンコ機１０との主な相違点は、主側ＭＰＵ６２の入出力ポートに４５ｘに、上述した設定変更モード実行ランプ４５ｘが接続されている点である。すなわち、本態様では、設定変更モード実行ランプ４５ｘは、音声発光制御装置９０等のサブ側の制御装置ではなく、遊技を司る主制御装置６０によって制御されるように構成されている。

【１８４７】
図１１５は、態様１１２の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。図１０３に示した態様１１０のメイン処理との相違点は、ステップＳ１２４１７における処理と、ステップＳ１２４１８の設定変更処理（設定変更モード）との間において、設定変更モード実行ランプ点灯処理（ステップＳ１２４１７ｂ）を実行する点である。すなわち、本態様では、設定変更処理（設定変更モード）が実行される場合には、当該設定変更処理（設定変更モード）の実行に先立って、設定変更モード実行ランプ点灯処理（ステップＳ１２４１７ｂ）が実行されるように構成されている。
【１８４８】
ステップＳ１２４１７ｂの設定変更モード実行ランプ点灯処理では、上述した設定変更モード実行ランプ４５ｘを点灯させる処理を実行する。そして、設定変更モード実行ランプ点灯処理が実行された後、設定変更モード実行ランプ４５ｘは点灯状態を維持する。ステップＳ１２４１７ｂを実行した後、上述したステップＳ１２４１８の設定変更処理（設定変更モード）に進む。
【１８４９】
したがって、本態様では、メイン処理において設定変更処理（設定変更モード）が実行される場合には、設定変更処理（設定変更モード）の実行開始直前から設定変更モード実行ランプ４５ｘが点灯状態となり、当該設定変更処理（設定変更モード）の終了後も、設定変更モード実行ランプ４５ｘは点灯状態を維持することになる。この結果、当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれるまで設定変更モード実行ランプ４５ｘの点灯状態が継続する。一方、メイン処理において設定変更処理（設定変更モード）が実行されない場合には、設定変更モード実行ランプ４５ｘは点灯せず、消灯状態が継続する。
【１８５０】
以上説明したように、本態様によれば、設定変更モード実行ランプ４５ｘは、設定変更モードが実行される場合に点灯状態になるので、管理者は、設定変更モード実行ランプ４５ｘが点灯状態にな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において設定変更モードが実行されているのか否かを確認することが可能となる。そして、管理者は、例えば、電力の供給が開始された際に設定変更モードが実行されないはずのパチンコ機１０において設定変更モード実行ランプ４５ｘが点灯状態になっていることを確認した場合には、管理者以外の者（例えばゴト師）によって設定変更モードが実行されるように当該パチンコ機１０に対して何かしらの不正がなされたのではないかと認識することができる。
【１８５１】
また、本態様によれば、設定変更モード実行ランプ４５ｘは、設定変更モードが終了した後も点灯状態を維持するので、管理者は、電力の供給が開始された際に当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたのか否かを当該設定変更モードが終了した後においても確認することが可能となる。そして、管理者は、例えば、電力の供給が開始された際に設定変更モードが実行されていないはずのパチンコ機１０において設定変更モード実行ランプ４５ｘが点灯状態になっていることを確認した場合には、管理者以外の者（例えばゴト師）によって設定変更モードが実行されるように当該パチンコ機１０に対して何かしらの不正がなされたのではないかと認識することができる。
【１８５２】
また、本態様によれば、設定変更モード実行ランプ４５ｘは、当該パチンコ機１０の正面から視認可能な位置に設けられているので、管理者は、例えば、営業中の遊技ホールにおいて、パチンコ機１０の背面側に移動しなくても、遊技者が往来する通路を巡回するだけで、設定変更モード実行ランプ４５ｘの表示態様を確認することができる。
【１８５３】
なお、本態様では、設定変更モード実行ランプ４５ｘは、当該設定変更モードの開始に先立って点灯状態となる構成としたが、この構成に代えて、当該設定変更モードの終了後

に点灯状態となって当該点灯状態を維持する構成としてもよい。このような構成としても、管理者は、電力の供給が開始された際に当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたのか否かを確認することが可能となる。そして、管理者は、例えば、電力の供給が開始された際に設定変更モードが実行されていないはずのパチンコ機１０において設定変更モード実行ランプ４５ｘが点灯状態になっていることを確認した場合には、管理者以外の者（例えばゴト師）によって設定変更モードが実行されるように当該パチンコ機１０に対して何かしらの不正がなされたのではないかと認識することができる。

【１８５４】

また、本態様では、設定変更モード実行ランプ４５ｘは、当該設定変更モードの終了後も点灯状態を維持する構成としたが、この構成に代えて、当該設定変更モードの終了後は消灯状態に移行する構成としてもよい。このような構成としても、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行中であるか否かを当該パチンコ機１０の正面から確認することができる。

【１８５５】

また、本態様では、設定変更モードが実行される場合に点灯状態となる設定変更モード実行ランプ４５ｘが設けられている構成としたが、設定変更モード以外の他の特定の処理が実行される場合に点灯状態となる発光ランプが設けられている構成としてもよい。このような構成としても、管理者は、例えば、特定の処理が実行されていないはずのパチンコ機１０において当該発光ランプが点灯状態になっていることを確認した場合には、管理者以外の者（例えばゴト師）によって当該特定の処理が実行されるように当該パチンコ機１０に対して何かしらの不正がなされたのではないかと認識することができる。

【１８５６】

＜態様１１３＞

上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成であって、遊技履歴情報としてベース（通常モード中）、役物比率、連続役物比率を算出・表示する構成において、設定変更モードが実行されて設定情報が変更された場合には、当該設定情報が変更されたことを契機として、遊技履歴情報を算出するための基礎となる遊技履歴基礎情報のうち、役物比率及び連続役物比率を算出するために必要となる遊技履歴基礎情報は消去し、ベース（通常モード中）を算出するために必要となる遊技履歴基礎情報は消去しない構成としてもよい。

【１８５７】

以下、本態様の具体的な構成の説明に先立って、各遊技履歴情報の特性について説明する。

【１８５８】

設定変更モードにおいて抽選設定の設定情報が変更されると、当たり抽選において大当たりに当選する確率が変わるため、特別電動役物としての可変入賞装置３６が動作する頻度が変わり、この結果、設定情報が変更される前と後で役物比率及び連続役物比率の収束する値が変わることになる。すなわち、役物比率及び連続役物比率は、設定情報の変更の影響を受ける遊技履歴情報であるといえる。そして、設定情報が変更された後に役物比率及び連続役物比率を算出する場合には、設定情報が変更される前の遊技履歴基礎情報は算出の基礎としないことが好ましいといえる。

【１８５９】

一方、設定変更モードにおいて抽選設定の設定情報が変更されても、ベース（通常モード中）の収束する値は変わらない。すなわち、ベース（通常モード中）は、設定情報の変更の影響を受けない遊技履歴情報であるといえる。また、ベース（通常モード中）は、通常モード中における各入球口（一般入賞口や始動口）への遊技球の入球のし易さ、すなわち、当該パチンコ機１０の遊技盤３０の性能を表しているといえるため、遊技盤３０における釘や一般入賞口等の構成に変化が無ければ、設定変更モードにおいて抽選設定の設定情報が変更されたとしても、同じ値に収束することになる。したがって、ベース（通常モード中）は、設定情報の変更の有無に関わらず長期間にわたって蓄積された多くのデータ

に基づいて算出することによって、より精度の高い収束値を算出することが好ましいといえる。

【１８６０】

以下では、遊技履歴情報のうち、設定情報の変更の影響を受けないベース（通常モード中）等の遊技履歴情報を特に「第１種遊技履歴情報」とも呼び、設定情報の変更の影響を受ける役物比率、連続役物比率等の遊技履歴情報を特に「第２種遊技履歴情報」とも呼ぶ。また、ベース（通常モード中）を単に「ベース」とも呼ぶ。

【１８６１】

ここで、本態様では、設定変更モードにおいて設定情報が変更された場合には、遊技履歴基礎情報のうち、第２種遊技履歴情報の算出の基礎となる遊技履歴基礎情報は消去し、第１種遊技履歴情報の算出の基礎となる遊技履歴基礎情報は消去しない構成とする。なお、第１種遊技履歴情報（ベース）の算出の基礎となる遊技履歴基礎情報は、例えば、通常モード時における各入球口への遊技球の入球個数であり、第２種遊技履歴情報（役物比率・連続役物比率）の算出の基礎となる遊技履歴基礎情報は、例えば、遊技状態を区別せずに記憶した各入球口への遊技球の入球個数である。

【１８６２】

以上説明したように、本態様によれば、設定情報の変更を契機として、遊技履歴基礎情報のうち、第２種遊技履歴情報の算出の基礎となる遊技履歴基礎情報は消去するので、設定情報の変更前の遊技履歴基礎情報と設定情報の変更後の遊技履歴基礎情報とが並存してしまい、設定情報の変更前と変更後の両方の遊技履歴基礎情報に基づいて第２種遊技履歴情報が算出されてしまうことを抑制することができるとともに、新たに記憶すべき設定情報の変更後の遊技履歴基礎情報の記憶容量を確保することができる。一方、設定情報の変更を契機として、遊技履歴基礎情報のうち、第１種遊技履歴情報の算出の基礎となる遊技履歴基礎情報は消去しないので、設定情報の変更の有無に関わらず消去されずに長期間にわたって蓄積された遊技履歴基礎情報に基づいて精度の高い第１種遊技履歴情報を算出することができる。したがって、管理者や検査者は、設定情報の変更後の遊技履歴基礎情報に基づいた第２種遊技履歴情報を確認することができるとともに、長期間にわたって蓄積された遊技履歴基礎情報に基づいた精度の高い第１種遊技履歴情報を確認することが可能となる。

【１８６３】

＜態様１１４＞

【１８６４】

上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成であって、遊技履歴情報としてベース、役物比率、連続役物比率を算出・表示する構成において、設定情報の変更の影響を受けないベース（第１種遊技履歴情報）は設定情報の変更を境界とした区間（期間）毎に分けずに算出し、設定情報の変更の影響を受ける役物比率及び連続役物比率（第２種遊技履歴情報）は設定情報の変更を境界とした区間（期間）毎に分けて算出する構成としてもよい。このような構成によれば、管理者や検査者は、区間を分けない広い範囲（期間）から算出された精度の高いベース（第１種遊技履歴情報）を確認することができるとともに、設定情報の変更の影響を受ける役物比率、連続役物比率（第２種遊技履歴情報）については、設定情報の変更を境界とした区間毎に分けて確認することが可能となる。

【１８６５】

＜態様１１５＞

上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成であって、遊技履歴情報としてベース、役物比率、連続役物比率を算出・表示する構成において、設定情報が変更された場合に、遊技履歴基礎情報は消去するにもかかわらず、当該遊技履歴基礎情報に基づいて算出された遊技履歴情報は消去しない構成としてもよい。このような構成によれば、新たに記憶すべき遊技履歴基礎情報のための記憶容量を確保することができるとともに、管理者や検査者は、設定情報が変更される前の遊技履歴基礎情報であって消去済みの遊技履歴基礎情報に基づいて算出された遊技履歴情報（すなわち、設定情報が変更される前の遊技履

歴情報）を、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が消去された後（すなわち、設定情報が変更された後）にも確認することが可能となる。

【１８６６】

なお、遊技履歴基礎情報を消去する契機としては、設定情報が変更されたこと以外にも、他の条件を採用することができる。例えば、計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６００００個に達したことを契機として、遊技履歴基礎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、新たに記憶すべき遊技履歴基礎情報のための記憶容量を確保することができるとともに、管理者や検査者は、計測した排出通路通過個数N_{OUT}が６０００個に達した毎に算出された遊技履歴情報を、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が消去された後にも確認することが可能となる。

【１８６７】

＜態様１１６＞

上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成であって、遊技履歴情報としてベース、役物比率、連続役物比率を算出・表示する構成において、以下に説明する構成を採用してもよい。以下、本態様の構成について具体的に説明する。

【１８６８】

本態様では、主側ＲＡＭ６４の第２エリアには、所定の連続したアドレスによって指定される特定の記憶領域が設けられており、主側ＣＰＵ６２ｘは、設定変更モードにおいて設定情報が変更された場合には、主側ＲＡＭ６４の第２エリアの特定の記憶領域に記憶されている情報は消去し、主側ＲＡＭ６４の第２エリアの特定の記憶領域以外の記憶領域に記憶されている情報は消去しないように構成されている。なお、主側ＲＡＭ６４の第２エリアは、上述したように、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（賞球集計値や入球個数情報等の遊技履歴基礎情報、ベースや役物比率、連続役物比率等の遊技履歴情報）を記憶する領域として用いられる記憶領域である。

【１８６９】

そして、本態様では、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技の進行に伴って取得する遊技履歴基礎情報のうち、第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出の基礎となる第２種遊技履歴基礎情報を主側ＲＡＭ６４の第２エリアの特定の記憶領域に記憶させ、第１種遊技履歴情報（ベース）の算出の基礎となる第１種遊技履歴基礎情報を主側ＲＡＭ６４の第２エリアの特定の記憶領域以外の記憶領域に記憶させる。

【１８７０】

したがって、本態様によれば、設定情報が変更された際に、主側ＲＡＭ６４の第２エリアに記憶されている遊技履歴基礎情報に対して、消去する遊技履歴基礎情報であるのか消去しない遊技履歴基礎情報であるのかといった判別をしなくても、一括で、設定情報の変更の影響を受ける第２種遊技履歴情報の算出の基礎となる第２種遊技履歴基礎情報を消去し、設定情報の変更の影響を受けない第１種遊技履歴情報の算出の基礎となる第２種遊技履歴基礎情報を消去せずに残すことができる。すなわち、設定情報の変更を契機として遊技履歴基礎情報を消去する際における、消去する遊技履歴基礎情報と消去しない遊技履歴基礎情報とを判別する処理を省略することができ、処理の簡易化を図ることができる。

【１８７１】

また、本態様によれば、設定情報が変更された場合に情報が消去される主側ＲＡＭ６４の第２エリアの特定の記憶領域は、所定の連続したアドレスによって指定される記憶領域であるので、主側ＲＡＭ６４の第２エリアの特定の記憶領域に記憶されている第２種遊技履歴基礎情報を一括で消去する処理をさらに簡易化することができる。

【１８７２】

なお、本態様では、設定情報が変更された場合に情報が消去される主側ＲＡＭ６４の第２エリアの特定の記憶領域は、所定の連続したアドレスによって指定される記憶領域であったが、所定の連続したアドレスによって指定される記憶領域であることは必須ではなく、離散したアドレスによって指定される記憶領域であってもよい。

【１８７３】
＜態様１１７＞
上記の各態様のうち、遊技履歴情報を算出・表示する構成において、所定の期間における各入球部への遊技球の入球個数を遊技履歴情報の算出の基礎としない（算出に用いない）構成としてもよい。以下、この所定の期間を「非計測期間」とも呼ぶ。この構成において、例えば、遊技盤３０を開放状態として入賞口や始動口等に遊技球を直接入球させて当該パチンコ機１０が正常に動作するか否かの動作検査を非計測期間内に行なうようにすれば、当該動作検査の影響が遊技履歴情報に及ばないようにすることができる。この結果、管理者や検査者は、当該動作検査の影響が及ばない正確な遊技履歴情報を確認することが可能となる。
【１８７４】
具体的には、例えば、非計測期間として、パチンコ機１０への電力の供給が開始されてから当該電力の供給が開始された後に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）に達するまでの期間を採用した場合には、上述したパチンコ機１０の動作検査を、当該パチンコ機１０への電力の供給が開始された直後に行なうことによって、当該動作検査の影響が遊技履歴情報に及ばないようにすることができる。この結果、管理者が、動作検査の影響を受けた遊技履歴情報を確認し、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。
【１８７５】
また、例えば、非計測期間として、パチンコ機１０が設定変更モードで起動してから、当該設定変更モードの終了後に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）に達するまでの期間を採用した場合には、上述したパチンコ機１０の動作検査を、当該パチンコ機１０の設定変更モードが終了した直後に行なうことによって、当該動作検査の影響が遊技履歴情報に及ばないようにすることができる。この結果、管理者が、動作検査の影響を受けた遊技履歴情報を確認し、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。
【１８７６】
また、例えば、非計測期間として、所定のスイッチが押下されている期間を採用した場合には、管理者は、当該スイッチを押下することによって非計測期間を任意のタイミングで開始させることができるので、上述したパチンコ機１０の動作検査の影響が遊技履歴情報に及ばないようにしつつ、任意のタイミングで当該動作検査を行なうことが可能となる。
【１８７７】
なお、非計測期間としては、他の様々な期間を採用することができる。例えば、ＲＡＭクリア処理が実行されてから当該ＲＡＭクリア処理が実行された後に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）に達するまでの期間や、パチンコ機１０に電力の供給が開始されてから所定時間（例えば１０分）が経過するまでの期間等を採用することができる。
【１８７８】
＜態様１１８＞
上記の各態様のうち、算出した遊技履歴情報を情報表示部４５ｚに表示させる構成において、情報表示部４５ｚと主制御基板６１との間に、情報表示部４５ｚの表示制御を実行する情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙが設けられている構成としてもよい。以下、具体的な構成の一例について説明する。
【１８７９】
図１１６は、第１実施形態の態様１１８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。上述したように、本態様では、情報表示部４５ｚと主制御基板６１との間に、情報表示部４５ｚを構成する４個の７セグメント表示器４５ｚ１、４５ｚ２、４５ｚ３、４５ｚ４の表示制御を実行する情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙが設けられている。その他の構成は、図１１４に示したパチンコ機１０の電気的構成と同じである。

【１８８０】
主制御基板６１に設けられた主側ＭＰＵ６２は、電源投入時のメイン処理（図１０３）を実行した後、タイマ割込み処理（図１０４）を４ｍｓ毎に実行する。タイマ割込み処理には遊技履歴用処理（ステップＳ３０２１６）が含まれており、遊技履歴用処理では、情報表示部４５ｚに表示すべき遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報を表示制御用ＩＣ４５ｙに送信する。すなわち、主側ＭＰＵ６２は、４ｍｓ毎に、情報表示部４５ｚに表示すべき遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報を表示制御用ＩＣ４５ｙに送信する。
【１８８１】
情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙは、主側ＭＰＵ６２から遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報を受信すると、当該受信した遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報が情報表示部４５ｚに表示されるように４個の７セグメント表示器４５ｚ１、４５ｚ２、４５ｚ３、４５ｚ４を制御するとともに、情報表示部４５ｚが表示している態様を、主側ＭＰＵ６２から新たに遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報を受信するまで保持するように４個の７セグメント表示器４５ｚ１、４５ｚ２、４５ｚ３、４５ｚ４を制御する。
【１８８２】
具体的には、例えば、情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙは、主側ＭＰＵ６２から遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報として「ｂ６．３５」といった情報を受信すると、情報表示部４５ｚに「ｂ６．３５」といった文字列が表示されるように４個の７セグメント表示器４５ｚ１、４５ｚ２、４５ｚ３、４５ｚ４を制御するとともに、主側ＭＰＵ６２から新たに遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報を受信するまでは、情報表示部４５ｚが現在表示している「ｂ６．３５」といった文字列を保持するように、４個の７セグメント表示器４５ｚ１、４５ｚ２、４５ｚ３、４５ｚ４を制御する。
【１８８３】
すなわち、本態様では、仮に、主側ＭＰＵ６２が新たに遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報を送信することができない状態となった場合であっても、情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙが設けられているため、情報表示部４５ｚは、情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙが主側ＭＰＵ６２から最後に受信した遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報に基づいた表示態様を維持することが可能となる。
【１８８４】
なお、主側ＭＰＵ６２が新たに遊技履歴情報の種別及び数値に関する情報を送信することができない状態とは、例えば、態様１１０において説明したように、不正検知処理（図１０４：ステップＳ３０２１５）において異常な磁気や揺れを検知して遊技停止フラグがＯＮとなり、タイマ割込み処理において遊技履歴用処理（ステップＳ３０２１６）の実行が回避されている状態である。
【１８８５】
以上説明したように、本態様によれば、情報表示部４５ｚの表示態様を主側ＭＰＵ６２から次の遊技履歴情報が送信されるまで維持する情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙを備えるので、主側ＭＰＵ６２から次の遊技履歴情報が送信されるまで、当該次の遊技履歴情報の前に送信された遊技履歴情報を情報表示部４５ｚに表示させ続けることができる。例えば、主側ＭＰＵ６２から一の遊技履歴情報が出力された後に、当該一の遊技履歴情報の次の遊技履歴情報が送信されるまでは、情報表示部４５ｚに当該一の遊技履歴情報が表示され続けることになる。したがって、例えば、遊技機の管理者や検査者は、主側ＭＰＵ６２から一の遊技履歴情報が出力された後に遊技停止フラグがＯＮになって次の遊技履歴情報が送信されない状況であっても、当該一の遊技履歴情報が情報表示部４５ｚに表示され続けるので、情報表示部４５ｚに表示され続けている当該一の遊技履歴情報を確認することができる。
【１８８６】
また、本態様によれば、遊技履歴情報を検査者に検査されたくない管理者が、異常な磁気や揺れを故意に発生させて遊技停止フラグをＯＮにさせて遊技履歴用処理の実行を回避

させ、主側ＭＰＵ６２から次の遊技履歴情報が送信されないようにし、情報表示部４５ｚに遊技履歴情報が表示されないようにしようとしたとしても、情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙが情報表示部４５ｚの表示態様を維持するので、遊技停止フラグがＯＮになる前に送信された遊技履歴情報が情報表示部４５ｚに表示され続けることになる。したがって、本態様によれば、検査者は、情報表示部４５ｚに表示され続けている遊技履歴情報であって遊技停止フラグがＯＮになる前に主側ＭＰＵ６２から送信された遊技履歴情報を確認することができる。

【１８８７】

＜態様１１９＞

上記の各態様のうち、算出した遊技履歴情報及び抽選設定の設定情報を情報表示部４５ｚに表示させる構成において、当該パチンコ機１０において生じた不具合に関する情報（例えばエラーコード）を情報表示部４５ｚに表示させる構成としてもよい。以下、具体的な構成の一例について説明する。

【１８８８】

本態様では、パチンコ機１０において生じた不具合の内容に対応したエラーコードが予め設定されており、当該パチンコ機１０において不具合の発生が検知されると、主側ＲＡＭ６４に設けられた不具合情報記憶領域に当該不具合に対応したエラーコードが記憶される。そして、主側ＲＡＭ６４にエラーコードが記憶されると、情報表示部４５ｚに当該エラーコードを表示させるための信号が送信され、情報表示部４５ｚは、遊技履歴情報の代わりに当該エラーコードを表示し、当該エラーコードに対応した不具合が解消されたことを示す信号を受信するまで当該エラーコードの表示を継続する。

【１８８９】

また、本態様では、主制御装置６０と払出制御装置７０は相互通信可能に構成されており、主側ＲＡＭ６４の不具合情報記憶領域には、当該パチンコ機１０の主制御装置６０において生じた不具合に対応するエラーコードだけでなく、払出制御装置７０又は払出装置７１において生じた不具合に対応するエラーコードも記憶される。具体的には、本態様では、払出制御装置７０は、当該払出制御装置７０又は払出装置７１において不具合が生じた場合には、当該生じた不具合の内容に対応したエラーコードを主制御装置６０に送信する。そして、払出制御装置７０からエラーコードを受信した主制御装置６０は、当該受信したエラーコードを主側ＲＡＭ６４の不具合情報記憶領域に書き込む。これにより、払出装置７１又は当該払出制御装置７０において生じた不具合に対応したエラーコードが遊技履歴情報の代わりに情報表示部４５ｚに表示されることになる。

【１８９０】

なお、払出制御装置７０又は払出装置７１において生じる不具合としては、例えば、遊技球が払出装置７１の内部通路で詰まって正常に遊技球を払い出すことができないといった不具合や、払い出し中の遊技球の個数を計測器（センサー）が計測することができないといった不具合、払い出される遊技球が通過する内部通路の開放と閉鎖を制御する弁が正常に動作しないといった不具合等を挙げることができる。そして、例えば、本態様では、内部通路の開放と閉鎖を制御する弁が正常に動作しないといった不具合については、「Ｅ．３４１」といったエラーコードが対応しており、当該不具合が発生した場合には、図１１７に示すように、当該エラーコードが情報表示部４５ｚに表示される。

【１８９１】

また、本態様では、パチンコ機１０の背面側の情報表示部４５ｚの近傍にエラー表示ボタン（図示は省略）が設けられており、主側ＲＡＭ６４の不具合情報記憶領域には、直近に発生した所定回数分（例えば１０回分）の不具合に対応したエラーコードが記憶されている。そして、情報表示部４５ｚに遊技履歴情報が表示されている状況において上述したエラー表示ボタンが押下されると、所定時間（例えば１０秒間）、遊技履歴情報の代わりに、直近に発生した不具合に対応したエラーコードが情報表示部４５ｚに表示される。そして、エラーコードが表示されている期間中に再度エラー表示ボタンが押下される毎に、過去に発生した不具合に対応したエラーコードが１つずつ過去に遡って情報表示部４５ｚ

に順次表示される。なお、エラーコードが表示されている期間中にエラー表示ボタンが押下されずに所定時間が経過した場合には、再び遊技履歴情報が情報表示部４５ｚに表示される。

【１８９２】

以上説明したように、本態様によれば、情報表示部４５ｚは、遊技履歴情報を表示するための信号を受信可能に構成されているとともに、エラーコードを表示するための信号を受信可能に構成されているので、情報表示部４５ｚは、遊技履歴情報だけでなくエラーコードも表示することが可能となる。したがって、遊技履歴情報を表示可能な情報表示部４５ｚを備えるパチンコ機１０においては、エラーコードを表示するための別の表示手段を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。

【１８９３】

また、本態様によれば、情報表示部４５ｚは、払出制御装置７０又は払出装置７１において生じた不具合に対応するエラーコードを表示するための信号を受信可能に構成されているので、情報表示部４５ｚは、払出制御装置７０又は払出装置７１において生じた不具合に対応するエラーコードも表示することが可能となる。したがって、遊技履歴情報を表示可能な情報表示部４５ｚを備えるパチンコ機１０においては、払出制御装置７０又は払出装置７１において生じた不具合に対応するエラーコードを表示するための別の表示手段を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。

【１８９４】

なお、情報表示部４５ｚにエラーコードを表示させる構成としては種々の構成を採用することができ、例えば、以下の構成を採用することができる。

【１８９５】

・不具合が発生した時点から所定時間（例えば５分間）が経過するまで当該不具合に対応したエラーコードを遊技履歴情報の代わりに情報表示部４５ｚに表示させ、当該所定時間の経過後は当該不具合が解消していなくても当該エラーコードの表示を終了して遊技履歴情報の表示を再開する構成

この構成によれば、不具合が解消するまで遊技履歴情報を確認することができないといった事態の発生を回避することができる。

【１８９６】

・エラー表示ボタンが押下されている期間においてのみ直近に発生した不具合に対応したエラーコードを遊技履歴情報の代わりに情報表示部４５ｚに表示させる構成

この構成によれば、管理者は、エラー表示ボタンを押下することによって、直近に発生した不具合に対応したエラーコードを任意のタイミングで確認することができるとともに、確認が終了した後はエラー表示ボタンの押下を止めることによって遊技履歴情報を速やかに情報表示部４５ｚに表示させることができる。

【１８９７】

・パチンコ機１０への電力の供給が開始されてから遊技の進行が可能となるまでの期間において、直近に発生した所定回数分（例えば１０回分）の不具合に対応したエラーコードを情報表示部４５ｚに順次表示させる構成

この構成によれば、管理者は、遊技の進行が可能となるまでの期間を利用して当該パチンコ機１０において発生した不具合を把握することが可能となる。

【１８９８】

＜態様１２０＞

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、電源投入時やデモ画面を表示中に、図柄表示装置４１の表示画面やスピーカー４６を用いて、当該パチンコ機１０を設定変更モードとして起動させる方法や手順を報知する構成としてもよい。また、設定変更モードの実行中に、当該設定変更モードにおいて設定情報を変更させる方法や、設定情報を確定させる方法、設定変更モードを終了させる方法を、図柄表示装置４１の表示画面やスピーカー４６を用いて報知する構成としてもよい。このような構成によれば、当該パチンコ機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

方法を熟知していない管理者であっても、当該パチンコ機１０を適切に管理することが可能となる。

【１８９９】

また、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、電源投入時やデモ画面を表示中に、図柄表示装置４１の表示画面やスピーカー４６を用いて、当該パチンコ機１０を設定確認モードとして起動させる方法や手順を報知する構成としてもよい。また、設定確認モードの実行中に、設定変更モードを終了させる方法を、図柄表示装置４１の表示画面やスピーカー４６を用いて報知する構成としてもよい。このような構成によれば、当該パチンコ機１０を設定確認モードとして起動させる方法や設定確認モードを終了させる方法を熟知していない管理者であっても、当該パチンコ機１０を適切に管理することが可能となる。

【１９００】

＜態様１２１＞

上記各態様において、電源投入後に各種の報知処理を実行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【１９０１】

はじめに、電源投入後にＲＡＭクリア処理が実行された場合における各種の報知処理について説明する。

【１９０２】

本態様では、上述したように、設定用の鍵がＯＦＦの状態（又は設定用の鍵が挿入されていない状態）であり、かつ、ＲＡＭクリアボタンがＯＮの状態において、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＮにされると（電力の供給が開始されると）、当該パチンコ機１０の主制御装置６０は、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去する（クリアする）処理であるＲＡＭクリア処理を実行する。そして、主制御装置６０においてＲＡＭクリア処理が終了すると、パチンコ機１０のサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリア処理が実行されたことを報知するための処理であるＲＡＭクリア報知処理Ａを開始し、開始から３０秒経過後に当該ＲＡＭクリア報知処理Ａを終了する。

【１９０３】

本態様では、ＲＡＭクリア報知処理Ａは、「ＲＡＭがクリアされました」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度で赤色に点灯させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度で点灯させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ＲＡＭがクリアされました」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。

【１９０４】

なお、本態様では、音声発光制御装置９０は、報知態様の異なる３種類のＲＡＭクリア報知処理（ＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２）を実行可能に構成されている。上述したＲＡＭクリア報知処理Ａは、設定変更モードが実行されたことを契機とせずにＲＡＭクリア処理が単独で実行された場合に実行される報知処理である。ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１は、後述するように、設定変更モードが実行されたことを契機としてＲＡＭクリア処理が実行され、かつ、当該ＲＡＭクリア処理の前に実行された設定変更モードにおいて設定情報が変更されていなかった場合に実行される報知処理である。ＲＡＭクリア報知処理Ｂ２は、後述するように、設定変更モードが実行されたことを契機としてＲＡＭクリア処理が実行され、かつ、当該ＲＡＭクリア設定変更モードにおいて設定情報が変更されていた場合に実行される報知処理である。

【１９０５】

また、本態様では、主制御装置６０は、ＲＡＭクリア処理が終了した後、割込みを許可し、タイマ割込み処理を定期的に繰り返し実行する。そして、タイマ割込み処理に含まれる一処理として、扉監視処理を実行する。扉監視処理は、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの状態を監視することによって、内枠１３及び前扉枠１４が閉鎖状態であるのか開放状態であるのかを監視する処理である。そして、音声発光制御装置９０は、枠開放スイッ

チ及び扉開放スイッチの少なくとも一方がＯＮの状態（内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態）であると扉監視処理において判定されている期間中に、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であることを報知するための処理である扉開放報知処理を実行する。

【１９０６】

本態様では、扉開放報知処理は、「扉が開いています」といった音声及び枠開放音をスピーカー４６から交互に繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度による赤色の点灯と消灯とを繰り返させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度による点灯と消灯とを繰り返させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「扉が開いています」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。

【１９０７】

また、本態様では、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であったとしても、主制御装置６０が扉監視処理を含むタイマ割込み処理の実行を開始する前の段階（例えばＲＡＭクリア処理が終了するまでの段階）では、音声発光制御装置９０は扉開放報知処理を実行しない。さらに、本態様では、音声発光制御装置９０は、他の優先すべき報知処理が実行されている場合には、当該他の優先すべき報知処理の実行を優先し、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であったとしても、扉開放報知処理を実行しないように構成されている。他の優先すべき報知処理には、例えば、上述したＲＡＭクリア報知処理や、後述する設定確認モード終了後報知処理、ＲＡＭ異常報知処理等が含まれる。

【１９０８】

次に、電源投入後にＲＡＭクリア処理が実行された場合における処理の流れの一例について説明する。

【１９０９】

図１１８は、電源投入後にＲＡＭクリア処理が実行された場合における処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。この図１１８には、ＲＡＭクリア処理の実行の有無と、設定変更モードの実行の有無と、設定確認モードの実行の有無と、枠開放スイッチの状態と、扉開放スイッチの状態と、報知処理の種別とが示されている。なお、上述したように、枠開放スイッチは、内枠１３が開放状態である場合にＯＮとなっているスイッチであり、扉開放スイッチは、前扉枠１４が開放状態である場合にＯＮとなっているスイッチである。

【１９１０】

図１１８に示すように、パチンコ機１０にＲＡＭクリア処理を実行させようとする管理者は、内枠１３を開放してパチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタン及び電源スイッチにアクセス可能な状態とし、設定用の鍵をＯＦＦの状態（又は設定用の鍵が挿入されていない状態）とし、かつ、ＲＡＭクリアボタンをＯＮの状態として、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする（時刻ｔ１）。

【１９１１】

電源スイッチがＯＮにされると、パチンコ機１０に電力の供給が開始され、パチンコ機１０の主制御装置６０は、ＲＡＭクリア処理を開始する（時刻ｔ２）。

【１９１２】

ＲＡＭクリア処理が終了すると、パチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、上述したＲＡＭクリア報知処理Ａを開始する（時刻ｔ３）。

【１９１３】

ＲＡＭクリア報知処理Ａの開始から３０秒が経過すると、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリア報知処理Ａを終了する（時刻ｔ４）。このとき、枠開放スイッチがＯＮとなっている（内枠１３が開放状態となっている）ので、音声発光制御装置９０は、上述した扉開放報知処理を開始する（時刻ｔ４）。

【１９１４】

その後、管理者によって内枠１３が閉鎖状態とされて枠開放スイッチがＯＦＦになると、音声発光制御装置９０は、扉開放報知処理を終了する（時刻ｔ５）。

【１９１５】

なお、上述したように、ＲＡＭクリア処理が終了するまでは、主制御装置６０において扉監視処理が開始されていないので、音声発光制御装置９０は、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であったとしても、扉開放報知処理を実行しない。また、優先すべき報知処理であるＲＡＭクリア報知処理Ａが終了するまでは、音声発光制御装置９０は、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であったとしても、扉開放報知処理を実行しない。

【１９１６】

次に、電源投入後に設定変更モードが実行された場合における各種の報知処理について説明する。

【１９１７】

本態様では、上述したように、設定用の鍵がＯＮの状態であり、かつ、ＲＡＭクリアボタンがＯＮの状態であり、かつ、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＮの状態（内枠１３及び前扉枠１４の両方が開放した状態）において、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＮにされると（電力の供給が開始されると）、当該パチンコ機１０の主制御装置６０は、設定変更モード（設定変更処理）を開始する。設定変更モードは、管理者等が設定変更ボタンを押下することによって当該パチンコ機１０の設定情報を変更することが可能なモードである。

【１９１８】

そして、主制御装置６０において設定変更モードが開始されると、パチンコ機１０のサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０は、設定変更モードが実行中であることを報知するための処理である設定変更モード実行中報知処理を開始する。この設定変更モード実行中報知処理は、主制御装置６０において設定変更モードが終了するまで継続される。

【１９１９】

本態様では、設定変更モード実行中報知処理は、「設定変更中です」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度で赤色に点灯させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度で点灯させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「設定変更中」といった文字列を黒背景に白文字といった表示態様で表示させる処理である。

【１９２０】

その後、管理者等によって設定用の鍵がＯＦＦの状態にされると、主制御装置６０は、設定変更モードを終了し、音声発光制御装置９０は、設定変更モード実行中報知処理を終了する。

【１９２１】

その後、主制御装置６０は、設定変更モードが終了したことを契機としてＲＡＭクリア処理を実行する。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０においてＲＡＭクリア処理が終了すると、ＲＡＭクリア処理の前に実行されていた設定変更モードにおいて設定情報が変更されていなかった場合にはＲＡＭクリア報知処理Ｂ１を、設定変更モードにおいて設定情報が変更されていた場合にはＲＡＭクリア報知処理Ｂ２を開始し、開始から３０秒経過後にＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を終了する。

【１９２２】

本態様では、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１は、「設定は変更されませんでした。ＲＡＭがクリアされました」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度で赤色に点灯させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度で点灯させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「設定は変更されませんでした。ＲＡＭがクリアされました」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。

【１９２３】

また、本態様では、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ２は、「設定が変更されました。ＲＡＭがクリアされました」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度で赤色に点灯させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度で点灯させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「設定が変更されました。ＲＡＭがクリアされました」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。

【１９２４】

次に、電源投入後に設定変更モードが実行された場合における処理の流れの一例について説明する。

【１９２５】

図１１９は、電源投入後に設定変更モードが実行され、当該設定変更モードにおいて設定情報が変更されなかった場合における処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。

【１９２６】

図１１９に示すように、パチンコ機１０に設定変更モードを実行させようとする管理者は、内枠１３を開放してパチンコ機１０の背面側に設けられたＲＡＭクリアボタン、設定用の鍵穴、設定変更ボタン及び電源スイッチにアクセス可能な状態とし、設定用の鍵をＯＮの状態とし、かつ、ＲＡＭクリアボタンをＯＮの状態とし、かつ、内枠１３及び前扉枠１４が開放した状態（枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＮの状態）として、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする（時刻ｔ１）。

【１９２７】

電源スイッチがＯＮにされると、パチンコ機１０に電力の供給が開始され、パチンコ機１０の主制御装置６０は、設定変更モードを開始する（時刻ｔ２）。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０において設定変更モードが開始されると、上述した設定変更モード実行中報知処理を開始する（時刻ｔ２）。管理者は、設定変更モードにおいて、設定変更ボタンを押下することによって設定情報を変更することが可能である。この図１１９では、管理者が設定変更モードにおいて設定情報を変更しなかった場合が示されている。

【１９２８】

管理者が設定用の鍵をＯＦＦ側に回すと、主制御装置６０は、設定変更モードを終了し、ＲＡＭクリア処理を実行する（時刻ｔ３）。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０において設定変更モードが終了すると、設定変更モード実行中報知処理を終了し（時刻ｔ３）、主制御装置６０においてＲＡＭクリア処理が終了すると、上述したＲＡＭクリア報知処理Ｂ１を開始する（時刻ｔ４）。

【１９２９】

ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１の開始から３０秒が経過すると、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１を終了する（時刻ｔ５）。このとき、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＮとなっている（内枠１３及び前扉枠１４の両方が開放状態となっている）ので、音声発光制御装置９０は、上述した扉開放報知処理を開始する（時刻ｔ５）。

【１９３０】

その後、管理者によって内枠１３が閉鎖状態とされて枠開放スイッチがＯＦＦになり（時刻ｔ６）、さらに、前扉枠１４が閉鎖状態とされて扉開放スイッチがＯＦＦになる（時刻ｔ７）と、音声発光制御装置９０は、扉開放報知処理を終了する（時刻ｔ７）。

【１９３１】

なお、上述したように、ＲＡＭクリア処理が終了するまでは、主制御装置６０において扉監視処理が開始されていないので、音声発光制御装置９０は、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であったとしても、扉開放報知処理を実行しない。また、優先すべき報知処理であるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１が終了するまでは、音声発光制御装置９０は、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であったとしても、扉開放報知処理を実行しない。

【１９３２】
図１２０は、電源投入後に設定変更モードが実行され、当該設定変更モードにおいて設定情報が変更された場合における処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。
【１９３３】
図１１９に示した例との違いは、管理者が設定変更モードにおいて設定情報を変更して当該設定変更モードを終了させた点と、音声発光制御装置９０がＲＡＭクリア処理の終了を契機として、上述したＲＡＭクリア報知処理Ｂ２を実行している点であり、他の点は同じである。すなわち、本態様では、設定変更モードにおいて設定情報が変更された場合には、ＲＡＭクリア処理の終了を契機として、上述したＲＡＭクリア報知処理Ｂ２が実行されることになる。
【１９３４】
次に、電源投入後に設定確認モードが実行された場合における各種の報知処理について説明する。
【１９３５】
本態様では、上述したように、設定用の鍵がＯＮの状態であり、かつ、ＲＡＭクリアボタンがＯＦＦの状態であり、かつ、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＮの状態（内枠１３及び前扉枠１４の両方が開放した状態）において、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＮにされると（電力の供給が開始されると）、当該パチンコ機１０の主制御装置６０は、設定確認モード（設定確認処理）を開始する。設定確認モードは、管理者等が当該パチンコ機１０の設定情報を変更することはできないが設定情報を確認することが可能なモードであり、具体的には、設定確認モードの実行中には、パチンコ機１０の背面側に設けられた情報表示部４５ｚに設定情報が表示される。
【１９３６】
そして、主制御装置６０において設定確認モードが開始されると、パチンコ機１０のサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０は、設定確認モードが実行中であることを報知するための処理である設定確認モード実行中報知処理を開始する。この設定確認モード実行中報知処理は、主制御装置６０において設定確認モードが終了するまで継続される。
【１９３７】
本態様では、設定確認モード実行中報知処理は、「設定確認中です」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度で赤色に点灯させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度で点灯させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「設定確認中」といった文字列を黒背景に白文字といった表示態様で表示させる処理である。
【１９３８】
その後、管理者等によって設定用の鍵がＯＦＦの状態にされると、主制御装置６０は、設定確認モードを終了し、音声発光制御装置９０は、設定確認モード実行中報知処理を終了し、設定確認モードが終了したことを報知する設定確認モード終了後報知処理を開始する。そして、音声発光制御装置９０は、設定確認モード終了後報知処理の開始から３０秒経過後に当該設定確認モード終了後報知処理を終了する。
【１９３９】
本態様では、設定確認モード終了後報知処理は、「設定確認モードが終了しました」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度で赤色に点灯させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度で点灯させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「設定確認モードが終了しました」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。
【１９４０】
なお、本態様では、主制御装置６０は、設定確認モードが終了した後、割込みを許可し、タイマ割込み処理を定期的に繰り返し実行する。すなわち、上述した扉監視処理は、設定確認モードが終了するまでは開始されない。
【１９４１】

次に、電源投入後に設定確認モードが実行された場合における処理の流れの一例について説明する。

【１９４２】

図１２１は、電源投入後に設定確認モードが実行された場合における処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。

【１９４３】

図１２１に示すように、パチンコ機１０に設定確認モードを実行させようとする管理者は、内枠１３を開放してパチンコ機１０の背面側に設けられた設定用の鍵穴及び電源スイッチにアクセス可能な状態とし、設定用の鍵をＯＮの状態とし、かつ、ＲＡＭクリアボタンをＯＦＦの状態とし、かつ、内枠１３及び前扉枠１４が開放した状態（枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＮの状態）として、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする（時刻ｔ１）。

【１９４４】

電源スイッチがＯＮにされると、パチンコ機１０に電力の供給が開始され、パチンコ機１０の主制御装置６０は、設定確認モードを開始する（時刻ｔ２）。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０において設定確認モードが開始されると、上述した設定確認モード実行中報知処理を開始する（時刻ｔ２）。管理者は、設定確認モードにおいて、情報表示部４５ｚに表示された設定情報を確認することが可能である。

【１９４５】

管理者が設定用の鍵をＯＦＦ側に回すと、主制御装置６０は、設定確認モードを終了する（時刻ｔ３）。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０において設定確認モードが終了すると、設定確認モード実行中報知処理を終了し（時刻ｔ３）、上述した設定確認モード終了後報知処理を開始する（時刻ｔ３）。

【１９４６】

設定確認モード終了後報知処理の開始から３０秒が経過すると、音声発光制御装置９０は、設定確認モード終了後報知処理を終了する（時刻ｔ４）。このとき、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＮとなっている（内枠１３及び前扉枠１４の両方が開放状態となっている）ので、音声発光制御装置９０は、上述した扉開放報知処理を開始する（時刻ｔ４）。

【１９４７】

その後、管理者によって内枠１３が閉鎖状態とされて枠開放スイッチがＯＦＦになり（時刻ｔ５）、さらに、前扉枠１４が閉鎖状態とされて扉開放スイッチがＯＦＦになる（時刻ｔ６）と、音声発光制御装置９０は、扉開放報知処理を終了する（時刻ｔ６）。

【１９４８】

なお、上述したように、設定確認モードが終了するまでは、主制御装置６０において扉監視処理が開始されていないので、音声発光制御装置９０は、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であったとしても、扉開放報知処理を実行しない。また、優先すべき報知処理である設定確認モード終了後報知処理が終了するまでは、音声発光制御装置９０は、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放した状態であったとしても、扉開放報知処理を実行しない。

【１９４９】

次に、本態様の主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２が実行する処理の一例について具体的に説明する。

【１９５０】

本態様の主側ＭＰＵ６２は、メイン処理とタイマ割込み処理とを実行する。メイン処理は、電源投入後に実行する処理である。

【１９５１】

［メイン処理］

図１２２は、第１実施形態の態様１２１の主側ＭＰＵ６２（主側ＣＰＵ６２ｘ）が電源ＯＮ時に実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【１９５２】
ステップＳ４０１０１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Ｓ４０１０２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Ｓ４０１０３に進む。
【１９５３】
ステップＳ４０１０３では、復電フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１９５４】
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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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断たれた後は、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。
【１９５５】
ステップＳ４０１０３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Ｓ４０１０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１０４に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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Ｓ４０１０５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Ｓ４０１０５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Ｓ４０１０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１０６に進む。
【１９５６】
ステップＳ４０１０６では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、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場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、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、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。ステップＳ４０１０６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Ｓ４０１０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１０７に進む。
【１９５７】
一方、上述したステップＳ４０１０３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Ｓ４０１０３：ＮＯ）、上述したステップＳ４０１０５においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳ４０１０５：ＮＯ）、及び、上述したステップＳ４０１０６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Ｓ４０１０６：ＮＯ）には、ステップＳ４０１１５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、ＲＡＭ判定値が正常ではない場合、設定情報が所定の範囲内の数値ではない場合のいずれかの場合に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。
【１９５８】

以下では、ＲＡＭ異常フラグがＯＮにならなかった場合に実行する処理の流れについて説明し、その後、ＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【１９５９】

ステップＳ４０１０７では、設定変更中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定変更中フラグは、後述する設定変更処理（設定変更モード）の開始の際にＯＮとなり、設定変更処理（設定変更モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳ４０１０７において設定変更中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定変更処理（設定変更モード）が実行され、当該設定変更処理（設定変更モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定変更中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【１９６０】

ステップＳ４０１０７において設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４０１０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１１８に進み、設定変更処理（設定変更モード）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。一方、ステップＳ４０１０７において設定変更中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ４０１０７：ＮＯ）、ステップＳ４０１０８に進む。

【１９６１】

ステップＳ４０１０８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Ｓ４０１０８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Ｓ４０１０８：ＮＯ）、ステップＳ４０１０９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、「設定用の鍵がＯＮ」とは、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を意味する。また、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。

【１９６２】

ステップＳ４０１０９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Ｓ４０１０９：ＮＯ）、ステップＳ４０１１０に進む。

【１９６３】

ステップＳ４０１１０では、設定確認中フラグがＯＮであるか否かを判定する。設定確認中フラグは、後述する設定確認処理（設定確認モード）の開始の際にＯＮとなり、設定確認処理（設定確認モード）の終了の際にＯＦＦになるフラグである。ここで、ステップＳ４０１１０において設定確認中フラグがＯＮとなっている状況とは、本パチンコ機１０の前回の電源投入時に、後述する設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている状況である。

【１９６４】

ステップＳ４０１１０において、設定確認中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ４０１１０：ＮＯ）、ステップＳ４０１１１に進み、通常起動コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。通常起動コマンドは、ＲＡＭ異常であると判定されず、かつ、後述する設定変更処理、設定確認処理、ＲＡＭクリア処理のいずれの処理も実行しない通常の状態でパチンコ機１０（主制御装置６０）が起動したことを示すコマンドであ

る。音声発光制御装置９０は、通常起動コマンドを受信すると、当該パチンコ機１０が通常の状態で起動したことを報知する処理を実行する。具体的には、本態様では、「通常起動します」といった音声をスピーカー４６から出力させる。ステップＳ４０１１１を実行した後、後述するステップＳ４０１１３に進む。

【１９６５】

一方、上述したステップＳ４０１０９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（ステップＳ４０１０９：ＹＥＳ）、及び、ステップＳ４０１１０において設定確認中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４０１１０：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１１２に進む。すなわち、パチンコ機１０の電源投入時にＲＡＭクリアボタンがＯＦＦとなっており、かつ、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である場合、及び、パチンコ機１０の前回の電源投入時に設定確認処理（設定確認モード）が実行され、当該設定確認処理（設定確認モード）の実行中に当該パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したことにより、当該設定確認中フラグがＯＮとなったまま維持されている場合に、ステップＳ４０１１２に進む。

【１９６６】

ステップＳ４０１１２では、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Ｓ４０１１２を実行した後、ステップＳ４０１１３に進む。

【１９６７】

ステップＳ４０１１３では、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Ｓ４０１１３を実行した後、ステップＳ４０１１４に進み、主側ＲＡＭ６４の復電フラグをＯＦＦにする。その後、後述するステップＳ４０１２３の処理に進む。

【１９６８】

一方、上述したステップＳ４０１０８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Ｓ４０１０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１１７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。ステップＳ４０１１７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Ｓ４０１１７：ＹＥＳ）、上述したステップＳ４０１１８に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、後述するステップＳ４０１２３に進む。一方、ステップＳ４０１１７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Ｓ４０１１７：ＮＯ）、ステップＳ４０１１９に進む。

【１９６９】

ステップＳ４０１１９では、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Ｓ４０１１９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Ｓ４０１１９：ＮＯ）、ステップＳ４０１２０に進み、ＲＡＭクリア処理を実行する。ＲＡＭ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、ＲＡＭ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。ステップＳ４０１２０を実行した後、ステップＳ４０１２１に進み、ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信すると、上述したＲＡＭクリア報

知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２のいずれかを開始する。ステップＳ４０１２１を実行した後、後述するステップＳ４０１２３に進む。

【１９７０】

一方、ステップＳ４０１１９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Ｓ４０１１９：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１２２に進み、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。後述するように、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭ異常コマンドを受信すると、ＲＡＭ異常報知処理を開始する。ステップＳ４０１２２を実行した後、ステップＳ４０１２３に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっていないため、上述したステップＳ４０１２２には進まない。

【１９７１】

ステップＳ４０１２３では、情報表示部４５ｚを構成する全ての発光部（セグメント発光部Ａ～Ｇ及びＤＰ発光部）を点灯、点滅させる処理である点灯点滅処理を実行する。点灯点滅処理では、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。ステップＳ４０１２３を実行した後、ステップＳ４０１２４に進む。

【１９７２】

ステップＳ４０１２４では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループを繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本態様では４ｍｓ毎に）実行される。

【１９７３】

次に、ステップＳ４０１１５においてＲＡＭ異常フラグがＯＮになった場合に実行する処理の流れについて説明する。

【１９７４】

上述したように、ステップＳ４０１０３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Ｓ４０１０３：ＮＯ）、ステップＳ４０１０５においてＲＡＭ判定値が正常ではないと判定した場合（ステップＳ４０１０５：ＮＯ）、及び、ステップＳ４０１０６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Ｓ４０１０６：ＮＯ）には、ステップＳ４０１１５に進み、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４０１１６に進む。

【１９７５】

ステップＳ４０１１６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Ｓ４０１１６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Ｓ４０１１６：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１１７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。ステップＳ４０１１７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Ｓ４０１１７：ＹＥＳ）、上述したステップＳ４０１１８に進み、上述した設定変更処理（設定変更モード）を実行する。その後、ステップＳ４０１２２に進む。一方、ステップＳ４０１１６においてＲＡＭクリアボタンがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ４０１１６：ＮＯ）、及び、ステップＳ４０１１７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（ステップＳ４０１１７：ＮＯ）には、ステップＳ４０１１９に進む。

【１９７６】

ステップＳ４０１１９では、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Ｓ４０１１９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Ｓ４０１１９：ＮＯ）、ステップＳ４０１２０に進み、上述したＲＡＭクリア処理を実行する。ステップＳ４０１２０を実行した後、ステップＳ４０１２１に進み、ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。ステップＳ４０１２１を実行した後、ステップＳ４０１２２に進む。ただし、本説明の流れでは、ＲＡＭ異常フラグはＯＮになっているため、上述したス

テップＳ４０１２０には進まない。
【１９７７】
一方、ステップＳ４０１１９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Ｓ４０１１９：ＹＥＳ）、ステップＳ４０１２２に進み、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。ステップＳ４０１２２を実行した後、ステップＳ４０１２３に進む。
【１９７８】
ステップＳ４０１２３では、上述した点灯点滅処理を実行する。ステップＳ４０１２３を実行した後、ステップＳ４０１２４に進み、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本態様では４ｍｓ毎に）実行される。
【１９７９】
以上説明したように、本態様においては、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。また、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下していない状態とし（ＯＦＦ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てをＯＮにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。また、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押下した状態とし（ＯＮ状態とし）、かつ、設定用の鍵（鍵穴）、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのいずれかをＯＦＦにした状態で、電源スイッチをＯＮにする操作である。
【１９８０】
以下に、上述したメイン処理が実行されることによって実現される処理の流れの一例をまとめて説明する。
【１９８１】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定するが（ステップＳ４０１０３、ステップＳ４０１０５、ステップＳ４０１０６）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かに関わらず、また、設定確認中フラグの状態に関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳ４０１１８）。
【１９８２】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ４０１０３、ステップＳ４０１０５、ステップＳ４０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４０１０７：ＹＥＳ）、設定変更処理（設定変更モード）を実行させるための操作、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作、及び、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれているか否かに関わらず、設定変更処理（設定変更モード）を実行する（ステップＳ４０１１８）。
【１９８３】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ４０１０３、ステップＳ４０１０５、ステップＳ４０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ４０１０７：ＮＯ）、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳ４０１０８：ＹＥＳ、ステップＳ４０１１７：ＮＯ、ステップＳ４０１１９：ＮＯ）、設定確認中フラグの状態に関わらず、ＲＡＭクリア処理を実行し（ステップＳ４０１２０）、ＲＡＭクリアコマンドを送信する（ステップＳ４０１２１）。

【１９８４】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ４０１０３、ステップＳ４０１０５、ステップＳ４０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ４０１０７：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合には（ステップＳ４０１０８：ＮＯ、ステップＳ４０１０９：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳ４０１１２）。
【１９８５】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ４０１０３、ステップＳ４０１０５、ステップＳ４０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していないと判定した場合において、設定変更中フラグがＯＮではないと判定し（ステップＳ４０１０７：ＮＯ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていない場合であっても、設定確認中フラグがＯＮであった場合には（ステップＳ４０１１０：ＹＥＳ）、設定確認処理（設定確認モード）を実行する（ステップＳ４０１１２）。
【１９８６】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ４０１０３、ステップＳ４０１０５、ステップＳ４０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳ４０１１５）、ＲＡＭクリア処理を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、ＲＡＭクリア処理を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳ４０１２２）。
【１９８７】
・電力の供給が開始された際に、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立しているか否かを判定し（ステップＳ４０１０３、ステップＳ４０１０５、ステップＳ４０１０６）、ＲＡＭ異常フラグをＯＮにすべき条件が成立していると判定してＲＡＭ異常フラグをＯＮにした場合には（ステップＳ４０１１５）、設定確認処理（設定確認モード）を実行させるための操作が行なわれていた場合であっても、設定確認処理（設定確認モード）を実行せず、ＲＡＭ異常コマンドを送信する（ステップＳ４０１２２）。
【１９８８】
［設定変更処理］
次に、本態様の設定変更処理の詳細について説明する。
【１９８９】
図１２３は、第１実施形態の態様１２１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１２２のステップＳ４０１１８のサブルーチンとして実行される。
【１９９０】
ステップＳ４０２０１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、上述した設定変更モード実行中報知処理を開始する。
【１９９１】
なお、設定変更モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後に、設定変更モードを開始したことを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構成としてもよい。この場合、設定変更モードを開始したことを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の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳ４０２０１を実行した後、ステップＳ４０２０２に進む。
【１９９２】

ステップＳ４０２０２では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＮにする。設定変更中フラグは、上述したように、設定変更処理（設定変更モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定変更処理（設定変更モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳ４０２０２を実行した後、ステップＳ４０２０３に進む。

【１９９３】

ステップＳ４０２０３では、設定変更開始時初期設定処理を実行する。設定変更開始時初期設定処理では、設定変更処理を開始するにあたって必要な初期設定を実行する。また、本態様では、設定変更開始時初期設定処理において、ＲＡＭ異常フラグがＯＮであるか否かを判定し、当該ＲＡＭ異常フラグがＯＮであると判定した場合には、当該ＲＡＭ異常フラグをＯＦＦにする。ステップＳ４０２０３を実行した後、ステップＳ４０２０４に進む。

【１９９４】

ステップＳ４０２０４では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本態様では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域に記憶する（コピーする）。ステップＳ４０２０４を実行した後、ステップＳ４０２０５に進む。

【１９９５】

ステップＳ４０２０５では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用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、上述したように、情報表示部４５ｚの左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３の左３つの７セグメント表示器に、設定変更モードの実行中であることを示す「ｓｅｔ．」という文字列の点灯表示を開始させ、右端７セグメント表示器４５ｚ４に、更新用設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の点滅表示を開始させる。このようにして、上述した変更期間が開始される。ステップＳ４０２０５を実行した後、ステップＳ４０２０６に進む。

【１９９６】

ステップＳ４０２０６では、更新用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、更新用設定情報が「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Ｓ４０２０６において、更新用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Ｓ４０２０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２０８に進む。一方、ステップＳ４０２０６において、更新用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Ｓ４０２０６：ＮＯ）、例えば、更新用設定情報として「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Ｓ４０２０７に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本態様では、更新用設定情報に初期値として「１」を格納する。その後、ステップＳ４０２０８に進む。

【１９９７】

ステップＳ４０２０８では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になったと判定する。ステップＳ４０２０８において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳ４０２０８：ＮＯ）、ステップＳ４０２０９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Ｓ４０２０９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Ｓ４０２０

９：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２１０に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用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、更新用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Ｓ４０２０６に戻り、更新した更新用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Ｓ４０２０９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Ｓ４０２０９：ＮＯ）、ステップＳ４０２１０の処理を実行することなく、上述したステップＳ４０２０６に戻り、更新用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。

【１９９８】

上述したステップＳ４０２０８において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳ４０２０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４０２１１に進む。

【１９９９】

ステップＳ４０２１１では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報が、設定情報記憶領域に記憶されている設定情報と同じであるか否かを判定する。ステップＳ４０２１１において、更新用設定情報が設定情報と同じではないと判定した場合（ステップＳ４０２１１：ＮＯ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更された場合には、ステップＳ４０２１２に進み、設定変更済みフラグをＯＮにする。設定変更済みフラグは、設定情報が変更されたか否かを、後述する設定変更モード終了コマンドを送信する際に判定するためのフラグである。ステップＳ４０２１２を実行した後、ステップＳ４０２１３に進む。一方、ステップＳ４０２１１において、更新用設定情報が設定情報と同じであると判定した場合（ステップＳ４０２１１：ＹＥＳ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更されなかった場合には、ステップＳ４０２１２を実行することなく、ステップＳ４０２１３に進む。

【２０００】

ステップＳ４０２１３では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本態様では、主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶する（コピーする）。ステップＳ４０２１３を実行した後、ステップＳ４０２１４に進み、右端７セグメント表示器４５ｚ４に、設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の表示態様を点滅表示から点灯表示に切り替える。その後、ステップＳ４０２１５に進み、ウェイト処理を実行する。ウェイト処理では、２秒間、次の処理に進まずに待機する。この結果、情報表示部４５ｚの左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３の左３つの７セグメント表示器に「ｓｅｔ．」という文字列が点灯表示された状態、及び、右端７セグメント表示器４５ｚ４に、確定した設定情報が点灯表示されるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部が点灯表示された状態が２秒間継続する。この２秒間が確定期間である。その後、ステップＳ４０２１６に進み、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。具体的には、情報表示部４５ｚを構成する４つの７セグメント表示器４５ｚ１～４５ｚ４を消灯状態に移行させる。その後、ステップＳ４０２１７に進む。

【２００１】

ステップＳ４０２１７では、上述した設定変更済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４０２１７において、設定変更済みフラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ４０２１７：ＮＯ）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更されなかった場合には、ステップＳ４０２１８に進み、設定情報が変更されずに設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＡを音声発光制御装置９０に送信する。その後、ステップＳ４０２２０に進む。一方、ステップＳ４０２１７において、設定変更済みフラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳ４０２１７：ＹＥＳ

）、すなわち、設定情報が管理者等によって変更された場合には、ステップＳ４０２１９に進み、設定情報が変更されて設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＢを音声発光制御装置９０に送信する。その後、ステップＳ４０２２０に進む。なお、音声発光制御装置９０は、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信すると、設定変更モード実行中報知処理を終了する。その後に音声発光制御装置９０が設定変更モード終了コマンドＡを受信した場合に実行する処理の内容と、設定変更モード終了コマンドＢを受信した場合に実行する処理の内容との違いについては後述する。

【２００２】

なお、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを音声発光制御装置９０に送信した後、設定変更モードを終了したことを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構成としてもよい。この場合、設定変更モードを終了したことを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構成としてもよい。

【２００３】

ステップＳ４０２２０では、ＲＡＭクリア処理を実行する。ＲＡＭクリア処理では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報以外の情報を消去する。すなわち、このＲＡＭクリア処理が実行されると、上述した設定変更中フラグや設定変更済みフラグも消去される（ＯＦＦとなる）。ステップＳ４０２２０を実行した後、ステップＳ４０２２１に進む。

【２００４】

ステップＳ４０２２１では、ＲＡＭクリア処理が実行されたことを示すコマンドであるＲＡＭクリア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クリアコマンドを受信すると、上述したＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２のいずれかを開始する。ＲＡＭクリアコマンドを受信した音声発光制御装置９０が実行するＲＡＭクリア報知処理の詳細については後述する。

【２００５】

ステップＳ４０２２１を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理を実行した後、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。

【２００６】

［設定確認処理］

次に、本態様の設定確認処理の詳細について説明する。

【２００７】

図１２４は、第１実施形態の態様１２１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１２２のステップＳ４０１１２のサブルーチンとして実行される。

【２００８】

ステップＳ４０３０１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、上述した設定確認モード実行中報知処理を開始する。

【２００９】

なお、設定確認モード開始コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを開始したことを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構成としてもよい。この場合、設定確認モードを開始したことを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の情報を表示する構成としてもよい。ステップＳ４０３０１を実行した後、ステップＳ４０３０２に進む。

【２０１０】

ステップＳ４０３０２では、主側ＲＡＭ６４における設定確認中フラグをＯＮにする。設定確認中フラグは、上述したように、設定確認処理（設定確認モード）が開始されたことを示すフラグであるとともに、当該設定確認処理（設定確認モード）がまだ終了していないことを示すフラグである。ステップＳ４０３０２を実行した後、ステップＳ４０３０３に進む。

【２０１１】

ステップＳ４０３０３では、主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域に記憶されている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、上述したように、情報表示部４５ｚの左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３の左３つの７セグメント表示器に、設定確認モードの実行中であることを示す「ｓｅｃ．」という文字列の点灯表示を開始させ、右端７セグメント表示器４５ｚ４に、設定情報の点灯表示を開始させるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部の点灯表示を開始させる。ステップＳ４０３０３を実行した後、ステップＳ４０３０４に進む。

【２０１２】

ステップＳ４０３０４では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側になっている期間中はＨｉｇｈレベルを示す信号であって、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側になっている期間中はＬｏｗレベルを示す信号を監視しており、当該信号がＨｉｇｈレベルからＬｏｗレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定する。ステップＳ４０３０４において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行していないと判定した場合には（ステップＳ４０３０４：ＮＯ）、再びステップＳ４０３０４を実行する。一方、ステップＳ４０３０４において、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行したと判定した場合には（ステップＳ４０３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４０３０５に進む。すなわち、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するまでは無限ループを繰り返してステップＳ４０３０５に進まず、設定用の鍵（鍵穴）がＯＮ側からＯＦＦ側に移行するとステップＳ４０３０５に進む。

【２０１３】

ステップＳ４０３０５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。具体的には、情報表示部４５ｚを構成する４つの７セグメント表示器４５ｚ１～４５ｚ４を消灯状態に移行させる。この結果、情報表示部４５ｚの左端７セグメント表示器４５ｚ１、左中７セグメント表示器４５ｚ２及び右中７セグメント表示器４５ｚ３の左３つの７セグメント表示器に「ｓｅｃ．」という文字列が点灯表示された状態、及び、右端７セグメント表示器４５ｚ４に設定情報が点灯表示されるとともに当該右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部が点灯表示された状態が、設定確認モードが開始されてから、設定用の鍵（鍵穴）がＯＦＦ側に移行するまで継続する。ステップＳ４０３０５を実行した後、ステップＳ４０３０６に進む。

【２０１４】

ステップＳ４０３０６では、主側ＲＡＭ６４における設定変更中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４０３０７に進む。

【２０１５】

ステップＳ４０３０７では、設定確認モードを終了したことを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。後述するように、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、設定確認モード実行中報知処理を終了させ、その後、上述した設定確認モード終了後報知処理を３０秒間実行する。

【２０１６】

ステップＳ４０３０７を実行した後、本設定確認処理を終了する。なお、設定確認モード終了コマンドを音声発光制御装置９０に送信した後、設定確認モードを終了したことを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構成としてもよい。この場合、設定確認モードを終了したことを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構成としてもよい。

【２０１７】

［タイマ割込み処理］

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２０１８】

図１２５は、第１実施形態の態様１２１の主側ＭＰＵ６２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。ステップＳ４０４０１では、各種乱数更新処理を実行する。各種乱数更新処理では、主側ＲＡＭ６４における各カウンタ（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、電動役物開放カウンタＣ４等）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に１を加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに加算後の数値情報を上書きする処理を実行する。なお、読み出した数値情報が当該カウンタの最大値である場合には、読み出し元のカウンタに０を上書きする処理を実行する。ステップＳ４０４０１を実行した後、ステップＳ４０４０２に進む。

【２０１９】

ステップＳ４０４０２では、停電監視処理を実行する。停電監視処理では、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧を監視しており、当該駆動電圧が所定値（例えば１０ボルト）を下回ったと判定した場合には、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされた又は停電が発生したと判断して、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、主側ＲＡＭ６４に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行することによって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。その後、後述するステップＳ４０４０３には進まずに、供給される駆動電圧が低下して動作不能となるまで無限ループ処理を繰り返す。なお、本態様の電源装置８５は、主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回るまで低下した場合であっても、主制御装置６０などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、上述したＲＡＭ判定値を主側ＲＡＭ６４に記憶するまでの処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【２０２０】

一方、ステップＳ４０４０２の停電監視処理において、電源装置８５から主制御装置６０に供給される駆動電圧が所定値を下回っていないと判定した場合には、そのままステップＳ４０４０３に進む。

【２０２１】

ステップＳ４０４０３では、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであるか否かを判定する。ＲＡＭ異常フラグは、上述したように、電源投入時に実行されるメイン処理において主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報が正常ではないと判定された場合にＯＮになるフラグである。遊技停止フラグは、不正検知処理において揺れや磁気を検出した場合に遊技の進行を停止させるためにＯＮになるフラグである。ステップＳ４０４０３において、ＲＡＭ異常フラグ及び遊技停止フラグの両方がＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ４０４０３：ＮＯ）、ステップＳ４０４０４に進む。一方、ステップＳ４０４０３において、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４０４０４以降の処理を実行せずに、本タイマ割込み処理を終了する。すなわち、ＲＡＭ異常フラグ又は遊技停止フラグの少なくとも一方がＯＮである場合には、ステップＳ４０４０４以降の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、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なっている。以下、遊技の進行を可能とするための処

理であるステップＳ４０４０４以降の処理について説明する。
【２０２２】
ステップＳ４０４０４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Ｓ４０４０５に進む。
【２０２３】
ステップＳ４０４０５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Ｓ４０４０６に進む。
【２０２４】
ステップＳ４０４０６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。入球検知処理は、図２８に示した入球検知処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ４０４０６を実行した後、ステップＳ４０４０７に進む。
【２０２５】
ステップＳ４０４０７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Ｓ４０４０８に進む。
【２０２６】
ステップＳ４０４０８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Ｓ４０４０８を実行した後、ステップＳ４０４０９に進む。
【２０２７】
ステップＳ４０４０９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電動役物開放カウンタＣ４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Ｓ４０４０９を実行した後、ステップＳ４０４１０に進む。
【２０２８】
ステップＳ４０４１０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、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Ｓ４０４１０を実行した後、ステップＳ４０４１１に進む。
【２０２９】
ステップＳ４０４１１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Ｓ４０４１１を実行した後、ステップＳ４０４１２に進む。
【２０３０】
ステップＳ４０４１２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Ｓ４０４１２を実行した後、ステップＳ４０４１３に進む。

【２０３１】

ステップＳ４０４１３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Ｓ４０４１３を実行した後、ステップＳ４０４１４に進む。

【２０３２】

ステップＳ４０４１４では、扉監視処理を実行する。扉監視処理では、内枠１３及び前扉枠１４が開放した状態であるか否かを監視する。扉監視処理の詳細については後述する。ステップＳ４０４１４を実行した後、ステップＳ４０４１５に進む。

【２０３３】

ステップＳ４０４１５では、不正検知処理を実行する。不正検知処理では、揺れや磁気を監視しており、揺れや磁気を検知した場合には、警報音や「揺れを検知しました！」「磁気を検知しました！」といった音声をスピーカー４６から出力させるとともに、各種ランプ４７を最大輝度で点滅させる。また、不正検知処理では、揺れや磁気を検知した場合には、上述した遊技停止フラグをＯＮにする。この結果、遊技停止フラグがＯＮになった以後は、ステップＳ４０４０４～ステップＳ４０４１７までの処理の実行が回避されることになる。ステップＳ４０４１５を実行した後、ステップＳ４０４１６に進む。

【２０３４】

ステップＳ４０４１６では、今回のタイマ割込み処理において送信対象として設定されたコマンドをサブ側の各制御装置に出力する（送信する）コマンド出力処理を実行する。例えば、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、これらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳ４０４１６を実行した後、ステップＳ４０４１７に進む。

【２０３５】

ステップＳ４０４１７では、遊技履歴情報を算出・表示するための遊技履歴用処理を実行する。遊技履歴用処理は、図２９に示した遊技履歴用処理と同じであるため、詳細な説明は省略する。ステップＳ４０４１７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２０３６】

［扉監視処理］

次に、扉監視処理の詳細について説明する。

【２０３７】

図１２６は、扉監視処理を示すフローチャートである。この扉監視処理は、図１２５のステップＳ４０４１４のサブルーチンとして実行される。

【２０３８】

ステップＳ４０５０１では、扉開放フラグがＯＮであるか否かを判定する。扉開放フラグは、後述するように、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも一方がＯＮであると判定された場合にＯＮとなるフラグである。ステップＳ４０５０１において、扉開放フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ４０５０１：ＮＯ）、ステップＳ４０５０２に進み、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも一方がＯＮであるか否かを判定する。

【２０３９】

ステップＳ４０５０２において、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも一方がＯＮであると判定した場合（ステップＳ４０５０２：ＹＥＳ）、すなわち、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態である場合には、ステップＳ４０５０３に進み、扉開放フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４０５０４に進み、扉開放コマンドを設定し、本扉監視処理を終了する。一方、ステップＳ４０５０２において、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＦＦであると判定した場合（ステップＳ４０５０２：ＮＯ）、すなわち、内枠１３及び前扉枠１４の両方が閉鎖状態である場合には、ステップＳ

４０５０３及びステップＳ４０５０４を実行することなく、本扉監視処理を終了する。
【２０４０】
ステップＳ４０５０１において、扉開放フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４０５０５に進み、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳ４０５０５において、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＦＦであると判定した場合（ステップＳ４０５０５：ＹＥＳ）、すなわち、内枠１３及び前扉枠１４の両方が閉鎖状態である場合には、ステップＳ４０５０６に進み、扉開放フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４０５０７に進み、扉閉鎖コマンドを設定し、本扉監視処理を終了する。一方、ステップＳ４０５０５において、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも一方がＯＮであると判定した場合（ステップＳ４０５０５：ＮＯ）、すなわち、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態である場合には、ステップＳ４０５０６及びステップＳ４０５０７を実行することなく、本扉監視処理を終了する。
【２０４１】
以上説明したように、扉監視処理では、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの少なくとも一方がＯＮであると判定した場合には、扉開放フラグをＯＮにし、扉開放コマンドを設定する。そして、扉開放フラグがＯＮの状態において、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの両方がＯＦＦであると判定した場合には、扉開放フラグをＯＦＦにし、扉閉鎖コマンドを設定する。
【２０４２】
次に、本態様の音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２が実行する処理の一例について説明する。
【２０４３】
［タイマ割込み処理］
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【２０４４】
図１２７は、音光側ＭＰＵ９２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。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２０４５】
ステップＳ４３１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳ４３１０１を実行した後、ステップＳ４３１０２に進む。
【２０４６】
ステップＳ４３１０２では、各種報知用処理を実行する。各種報知用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドに対応した報知処理を実行する。各種報知用処理の詳細については後述する。ステップＳ４３１０２を実行した後、ステップＳ４３１０３に進む。
【２０４７】
ステップＳ４３１０３では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。ステップＳ４３１０３を実行した後、ステップＳ４３１０４に進む。
【２０４８】
ステップＳ４３１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップＳ４３１０４を実行した後、ステ

ップＳ４３１０５に進む。
【２０４９】
ステップＳ４３１０５では、客待ち用処理を実行する。客待ち用処理では、遊技回が所定時間実行されていない場合に図柄表示装置４１にデモ動画を表示させるための処理を実行する。ステップＳ４３１０５を実行した後、ステップＳ４３１０６に進む。
【２０５０】
ステップＳ４３１０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ４３１０６を実行した後、ステップＳ４３１０７に進む。
【２０５１】
ステップＳ４３１０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ４３１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２０５２】
［各種報知用処理］
次に、各種報知用処理について説明する。
【２０５３】
図１２８は、各種報知用処理を示すフローチャートである。各種報知用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１２７：Ｓ４３１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２０５４】
ステップＳ４３２０１では、設定変更モード報知用処理を実行する。設定変更モード報知用処理では、主側ＭＰＵ６２から設定変更モード開始コマンドを受信したことに基づいて設定変更モード実行中報知処理を開始させたり、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことに基づいて設定変更モード実行中報知処理を終了させる。設定変更モード報知用処理の詳細については後述する。ステップＳ４３２０１を実行した後、ステップＳ４３２０２に進む。
【２０５５】
ステップＳ４３２０２では、設定確認モード報知用処理を実行する。設定確認モード報知用処理では、主側ＭＰＵ６２から設定確認モード開始コマンドを受信したことに基づいて設定確認モード実行中報知処理を開始させ、設定確認モード終了コマンドを受信したことに基づいて設定確認モード実行中報知処理を終了させる。また、設定確認モード報知用処理では、設定確認モード終了コマンドを受信したことに基づいて設定確認モード終了後報知処理を開始させ、３０秒経過後に、設定確認モード終了後報知処理を終了させる。設定確認モード報知用処理の詳細については後述する。ステップＳ４３２０２を実行した後、ステップＳ４３２０３に進む。
【２０５６】
ステップＳ４３２０３では、ＲＡＭクリア報知用処理を実行する。ＲＡＭクリア報知用処理では、主側ＭＰＵ６２からＲＡＭクリアコマンドを受信したことに基づいてＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２のいずれかの報知処理を開始させ、３０秒経過後に、ＲＡＭクリア報知処理を終了させる。ＲＡＭクリア報知用処理の詳細については後述する。ステップＳ４３２０３を実行した後、ステップＳ４３２０４に進む。
【２０５７】
ステップＳ４３２０４では、ＲＡＭ異常報知用処理を実行する。ＲＡＭ異常報知用処理では、主側ＭＰＵ６２からＲＡＭ異常コマンドを受信したことに基づいてＲＡＭ異常報知処理を開始させる。ＲＡＭ異常報知用処理の詳細については後述する。ステップＳ４３２０４を実行した後、ステップＳ４３２０５に進む。
【２０５８】

ステップＳ４３２０５では、扉開放報知用処理を実行する。扉開放報知用処理では、主側ＭＰＵ６２から扉開放コマンドを受信したことに基づいて扉開放報知処理を開始させ、扉閉鎖コマンドを受信したことに基づいて扉開放報知処理を終了させる。扉開放報知用処理の詳細については後述する。ステップＳ４３２０５を実行した後、ステップＳ４３２０６に進む。

【２０５９】

ステップＳ４３２０６では、その他の報知用処理を実行する。その他の報知用処理では、例えば、主側ＭＰＵ６２から磁気を検知したことを示すコマンドを受信した場合に、磁気を検知したことを報知する処理を実行する。ステップＳ４３２０６を実行した後、本各種報知用処理を終了する。

【２０６０】

［設定変更モード報知用処理］

次に、設定変更モード報知用処理について説明する。

【２０６１】

図１２９は、設定変更モード報知用処理を示すフローチャートである。設定変更モード報知用処理は、各種報知用処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ４３２０１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２０６２】

ステップＳ４３３０１では、設定変更モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４３３０１において、設定変更モード開始コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳ４３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４３３０２に進み、上述した設定変更モード実行中報知処理を開始する。ステップＳ４３３０２を実行した後、ステップＳ４３３０３に進む。一方、ステップＳ４３３０１において、設定変更モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ４３３０１：ＮＯ）、ステップＳ４３３０２を実行せずに、ステップＳ４３３０３に進む。

【２０６３】

ステップＳ４３３０３では、設定変更モード終了コマンドＡ又は設定変更モード終了コマンドＢを受信したか否かを判定する。ステップＳ４３３０３において、設定変更モード終了コマンドＡ又は設定変更モード終了コマンドＢのいずれかを受信していると判定した場合には（ステップＳ４３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４３３０４に進み、設定変更モード実行中報知処理を終了させる。その後、ステップＳ４３３０５に進み、音光側ＲＡＭ９４における設定変更モード実行済みフラグをＯＮにする。この設定変更モード実行済みフラグは、後述するＲＡＭクリア報知処理の種別（Ａ又はＢ）を決定する際に参照されるフラグであり、ＲＡＭクリア処理が設定変更モードの実行を契機として実行されたのか、それとも、ＲＡＭクリア処理が単独で実行されたのかを識別するためのフラグである。ステップＳ４３３０５を実行した後、ステップＳ４３３０６に進み、受信したコマンドが設定変更モード終了コマンドＢであるか否かを判定する。ステップＳ４３３０６において、受信したコマンドが設定変更モード終了コマンドＢであると判定した場合には（ステップＳ４３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４３３０７に進み、音光側ＲＡＭ９４における音光側設定変更済みフラグをＯＮにする。この音光側設定変更済みフラグは、後述するＲＡＭクリア報知処理の種別（Ｂ１又はＢ２）を決定する際に参照されるフラグであり、設定変更モードにおいて設定情報が変更されたのか否かを識別するためのフラグである。ステップＳ４３３０７を実行した後、本設定変更モード報知用処理を終了する。一方、ステップＳ４３３０６において、受信したコマンドが設定変更モード終了コマンドＢではないと判定した場合（ステップＳ４３３０６：ＮＯ）、すなわち、受信したコマンドが設定変更モード終了コマンドＡである場合には、ステップＳ４３３０７を実行せずに、本設定変更モード報知用処理を終了する。

【２０６４】

ステップＳ４３３０３において、設定変更モード終了コマンドＡ又は設定変更モード終了コマンドＢのいずれも受信していないと判定した場合には（ステップＳ４３３０３：Ｎ

Ｏ）、上述したステップＳ４３３０４～ステップＳ４３３０７を実行せずに、本設定変更モード報知用処理を終了する。

【２０６５】

［設定確認モード報知用処理］

次に、設定確認モード報知用処理について説明する。

【２０６６】

図１３０は、設定確認モード報知用処理を示すフローチャートである。設定確認モード報知用処理は、各種報知用処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ４３２０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２０６７】

ステップＳ４３４０１では、設定確認モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４３４０１において、設定確認モード開始コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳ４３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４３４０２に進み、上述した設定確認モード実行中報知処理を開始する。ステップＳ４３４０２を実行した後、ステップＳ４３４０３に進む。一方、ステップＳ４３４０１において、設定確認モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ４３４０１：ＮＯ）、ステップＳ４３４０２を実行せずに、ステップＳ４３４０３に進む。

【２０６８】

ステップＳ４３４０３では、設定確認モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４３４０３において、設定確認モード終了コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳ４３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４３４０４に進み、設定確認モード実行中報知処理を終了させる。その後、ステップＳ４３４０５に進み、設定確認モード終了後報知処理を開始する。ステップＳ４３４０５を実行した後、ステップＳ４３４０６に進み、設定確認モード終了後報知中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４３４０７に進み、優先報知中フラグをＯＮにする。この優先報知中フラグは、後述する扉開放報知処理の開始条件が成立した場合であっても、設定確認モード終了後報知処理の実行中である場合には、設定確認モード終了後報知処理を優先させ、扉開放報知処理を開始させないためのフラグである。ステップＳ４３４０７を実行した後、ステップＳ４３４０８に進む。一方、ステップＳ４３４０３において、設定確認モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ４３４０３：ＮＯ）、ステップＳ４３４０４～ステップＳ４３４０７を実行せずに、ステップＳ４３４０８に進む。

【２０６９】

ステップＳ４３４０８では、設定確認モード終了後報知中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４３４０８において、設定確認モード終了後報知中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ４３４０９に進み、設定確認モード終了後報知処理の終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、本態様では、設定確認モード終了後報知処理が開始されてから３０秒が経過した場合に、設定確認モード終了後報知処理の終了タイミングであると判定する。ステップＳ４３４０９において、設定確認モード終了後報知処理の終了タイミングであると判定した場合には（ステップＳ４３４０９：ＹＥＳ）、ステップＳ４３４１０に進み、設定確認モード終了後報知処理を終了する。その後、ステップＳ４３４１１及びステップＳ４３４１２に進み、設定確認モード終了後報知中フラグ及び優先報知中フラグをＯＦＦにする。その後、本設定確認モード報知用処理を終了する。一方、ステップＳ４３４０８において設定確認モード終了後報知中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ４３４０８：ＮＯ）、及び、ステップＳ４３４０９において設定確認モード終了後報知処理の終了タイミングではないと判定した場合には（ステップＳ４３４０９：ＮＯ）、ステップＳ４３４１０～ステップＳ４３４１２を実行せずに、本設定確認モード報知用処理を終了する。

【２０７０】

［ＲＡＭクリア報知用処理］

次に、ＲＡＭクリア報知用処理について説明する。

【２０７１】
図１３１は、ＲＡＭクリア報知用処理を示すフローチャートである。ＲＡＭクリア報知用処理は、各種報知用処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ４３２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２０７２】
ステップＳ４３５０１では、ＲＡＭクリアコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４３５０１において、ＲＡＭクリアコマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳ４３５０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４３５０２に進み、設定変更モード実行済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回実行されたＲＡＭクリア処理の前に設定変更モードが実行されていたか否かを判定する。ステップＳ４３５０２において、設定変更モード実行済みフラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ４３５０２：ＮＯ）、すなわち、今回実行されたＲＡＭクリア処理の前に設定変更モードが実行されていなかった場合には、ステップＳ４３５０３に進み、ＲＡＭクリア報知処理Ａを開始する。その後、後述するステップＳ４３５０９に進む。
【２０７３】
一方、ステップＳ４３５０２において、設定変更モード実行済みフラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳ４３５０２：ＹＥＳ）、すなわち、今回実行されたＲＡＭクリア処理の前に設定変更モードが実行されていた場合には、ステップＳ４３５０４に進み、設定変更モード実行済みフラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳ４３５０５に進む。
【２０７４】
ステップＳ４３５０５では、音光側設定変更済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭクリア処理の前に実行された設定変更モードにおいて設定情報が変更されたか否かを判定する。ステップＳ４３５０５において、音光側設定変更済みフラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ４３５０５：ＮＯ）、すなわち、ＲＡＭクリア処理の前に実行された設定変更モードにおいて設定情報が変更されていなかった場合には、ステップＳ４３５０６に進み、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１を開始する。その後、後述するステップＳ４３５０９に進む。一方、ステップＳ４３５０５において、音光側設定変更済みフラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳ４３５０５：ＹＥＳ）、すなわち、ＲＡＭクリア処理の前に実行された設定変更モードにおいて設定情報が変更されていた場合には、ステップＳ４３５０７に進み、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ２を開始する。その後、ステップＳ４３５０８に進み、音光側設定変更済みフラグをＯＦＦにし、ステップＳ４３５０９に進む。
【２０７５】
ステップＳ４３５０９では、ＲＡＭクリア報知中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４３５１０に進み、優先報知中フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４３５１１に進む。一方、ステップＳ４３５０１において、ＲＡＭクリアコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ４３５０１：ＮＯ）、ステップＳ４３５０２～ステップＳ４３５１０を実行せずに、ステップＳ４３５１１に進む。
【２０７６】
ステップＳ４３５１１では、ＲＡＭクリア報知中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４３５１１において、ＲＡＭクリア報知中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４３５１１：ＹＥＳ）、ステップＳ４３５１２に進み、ＲＡＭクリア報知処理の終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、本態様では、ＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２のいずれかが開始されてから３０秒が経過した場合に、ＲＡＭクリア報知処理の終了タイミングであると判定する。ステップＳ４３５１２において、ＲＡＭクリア報知処理の終了タイミングであると判定した場合には（ステップＳ４３５１２：ＹＥＳ）、ステップＳ４３５１３に進み、ＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２のうち実行中の報知処理を終了する。その後、ステップＳ４３５１４及びステップＳ４３５１５に進み、ＲＡＭクリア報知中フラグ及び優先報知中フラグをＯＦＦにする。その後、本ＲＡＭクリア報知用処理を終了する。一方、ステップＳ４３５１１においてＲＡＭクリア

報知中フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ４３５１１：ＮＯ）、及び、ステップＳ４３５１２においてＲＡＭクリア報知処理の終了タイミングではないと判定した場合には（ステップＳ４３５１２：ＮＯ）、ステップＳ４３５１３～ステップＳ４３５１５を実行せずに、本ＲＡＭクリア報知用処理を終了する。

【２０７７】

このように、本態様では、ＲＡＭクリアコマンドを受信した場合には、ＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２のいずれかの報知処理を開始し、優先報知中フラグがＯＮになるので、内枠１３又は前扉枠１４が開放状態となっていたとしても、扉開放報知処理は開始されない。

【２０７８】

［ＲＡＭ異常報知用処理］

次に、ＲＡＭ異常報知用処理について説明する。

【２０７９】

図１３２は、ＲＡＭ異常報知用処理を示すフローチャートである。ＲＡＭ異常報知用処理は、各種報知用処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ４３２０４）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２０８０】

ステップＳ４３６０１では、ＲＡＭ異常コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４３６０１において、ＲＡＭ異常コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳ４３６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４３６０２に進み、ＲＡＭ異常報知処理を開始する。具体的には、ＲＡＭ異常報知処理は、「ＲＡＭ異常です」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度で赤色に点灯させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度で点灯させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ＲＡＭ異常」といった文字列を黒背景に白文字といった表示態様で表示させる処理である。ステップＳ４３６０２を実行した後、ステップＳ４３６０３に進み、優先報知中フラグをＯＮにする。その後、本ＲＡＭ異常報知用処理を終了する。一方、ステップＳ４３６０１において、ＲＡＭ異常コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ４３６０１：ＮＯ）、ステップＳ４３６０２及びステップＳ４３６０３を実行せずに、本ＲＡＭ異常報知用処理を終了する。

【２０８１】

このように、本態様では、ＲＡＭ異常コマンドを受信した場合には、ＲＡＭ異常報知処理を開始し、優先報知中フラグがＯＮになるので、内枠１３又は前扉枠１４が開放状態となっていたとしても、扉開放報知処理は開始されない。なお、本態様では、ＲＡＭ異常報知処理を終了させるためには当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにすればよい。

【２０８２】

［扉開放報知用処理］

次に、扉開放報知用処理について説明する。

【２０８３】

図１３３は、扉開放報知用処理を示すフローチャートである。扉開放報知用処理は、各種報知用処理のサブルーチン（図１２８：Ｓ４３２０５）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２０８４】

ステップＳ４３７０１では、扉開放コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４３７０１において、扉開放コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳ４３７０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４３７０２に進み、音光側扉開放フラグをＯＮにする。その後、ステップＳ４３７０３に進む。一方、ステップＳ４３７０１において、扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ４３７０１：ＮＯ）、ステップＳ４３７０２を実行せずに、ステップＳ４３７０３に進む。

【２０８５】

ステップＳ４３７０３では、扉閉鎖コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ

４３７０３において、扉閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には（ステップＳ４３７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ４３７０４に進み、音光側扉開放フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ４３７０５に進む。一方、ステップＳ４３７０３において、扉閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳ４３７０３：ＮＯ）、ステップＳ４３７０４を実行せずに、ステップＳ４３７０５に進む。

【２０８６】

ステップＳ４３７０５では、扉開放報知中フラグがＯＮであるか否かを判定する。この扉開放報知中フラグは、扉開放報知処理が実行中であるか否かを判定するためのフラグである。ステップＳ４３７０５において、扉開放報知中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ４３７０５：ＮＯ）、ステップＳ４３７０６に進み、音光側扉開放フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４３７０６において、音光側扉開放フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４３７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４３７０７に進み、優先報知中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４３７０７において、優先報知中フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ４３７０７：ＮＯ）、ステップＳ４３７０８に進み、扉開放報知処理を開始する。その後、ステップＳ４３７０９に進み、扉開放報知中フラグをＯＮにする。その後、本扉開放報知用処理を終了する。一方、ステップＳ４３７０６において、音光側扉開放フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳ４３７０６：ＮＯ）、及び、ステップＳ４３７０７において、優先報知中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４３７０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４３７０８及びステップＳ４３７０９を実行せずに、本扉開放報知用処理を終了する。

【２０８７】

ステップＳ４３７０５において、扉開放報知中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４３７０５：ＹＥＳ）、ステップＳ４３７１０に進み、音光側扉開放フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４３７１０において、音光側扉開放フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳ４３７１０：ＮＯ）、ステップＳ４３７１１に進み、扉開放報知処理を終了する。その後、ステップＳ４３７１２に進み、扉開放報知中フラグをＯＦＦにする。その後、本扉開放報知用処理を終了する。一方、ステップＳ４３７１０において、音光側扉開放フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳ４３７１０：ＮＯ）、ステップＳ４３７１１及びステップＳ４３７１２を実行せずに、本扉開放報知用処理を終了する。

【２０８８】

以上説明した本態様によれば、以下に説明する優れた効果を奏することができる。

【２０８９】

本態様によれば、設定変更モードが実行された場合に、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を所定期間（本態様では３０秒間）に亘って実行するので、管理者が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【２０９０】

仮に、本態様とは異なり、設定変更モードが実行されている期間中にのみ報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、設定変更モードを開始させて素早く設定情報を変更し、その後、素早く設定変更モードを終了させれば、当該報知の期間を短くすることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。

【２０９１】

これに対して、本態様によれば、不正な者が設定変更モードを素早く終了させたとしても、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２が所定期間（本態様では３０秒間）は継続することになるので、管理者等は、当該所定期間に亘る当該ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２

によって、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。なお、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を実行する所定期間の長さは３０秒に限定されず、他の長さに設定されていてもよい。例えば、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を実行する所定期間の長さは４０秒に設定されていてもよい。

【２０９２】

また、本態様によれば、設定変更モードが実行された場合に、所定の報知処理（本態様ではＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を、設定変更モードが終了した後の所定期間（本態様では３０秒間）に亘って実行する。このような構成を採用した理由について説明する。

【２０９３】

先に、本態様とは異なり、所定の報知処理を、設定変更モードの開始後の所定期間に亘って実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、設定変更モードが当該所定期間よりも長い期間に亘って実行されている場合には当該所定の報知処理が設定変更モードの実行中に終了してしまうことになり、一方、設定変更モードが当該所定期間よりも短い期間で終了した場合には当該所定の報知処理が設定変更モードの終了後にも継続することになる。すなわち、当該所定の報知処理が、設定変更モードの終了タイミングとは連動せずに終了したり継続したりすることになってしまい、管理者を混乱させてしまう要因となるおそれがある。

【２０９４】

これに対して、本態様によれば、所定の報知処理を、設定変更モードが終了した後の所定期間に亘って実行するので、当該所定の報知処理が設定変更モードの終了タイミングと連動せずに終了したり継続したりすることがない。したがって、管理者を混乱させてしまうことを回避しつつ、管理者が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【２０９５】

また、本態様によれば、設定変更モードの実行中に設定変更モード実行中報知処理を実行するので、管理者は、不正な者によって設定変更モードが実行されていることを当該設定変更モードの実行中にも気付くことが可能となる。

【２０９６】

また、本態様によれば、設定確認モードが実行された場合に、設定確認モード終了後報知処理を所定期間（本態様では３０秒間）に亘って実行するので、管理者が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【２０９７】

仮に、本態様とは異なり、設定確認モードが実行されている期間中にのみ報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、不正な者が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、設定確認モードを開始させて素早く設定情報を確認し、その後、素早く設定確認モードを終了させれば、当該報知の期間を短くすることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。

【２０９８】

これに対して、本態様によれば、不正な者が設定確認モードを素早く終了させたとしても、設定確認モード終了後報知処理が所定期間（本態様では３０秒間）は継続することになるので、管理者等は、当該所定期間に亘る当該設定確認モード終了後報知処理によって、当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。なお、設定確認モード終了後報知処理を実行する所定期間の長さは３０秒に限定されず、他の長さに設定されていてもよい。例えば、設定確認モード終了後報知処理を実行する所定期間の長さは４０秒に設定されていてもよい。

【２０９９】
　また、本態様によれば、設定確認モードが実行された場合に、所定の報知処理（本態様では設定確認モード終了後報知処理）を、設定確認モードが終了した後の所定期間（本態様では３０秒間）に亘って実行する。このような構成を採用した理由について説明する。
【２１００】
　先に、本態様とは異なり、所定の報知処理を、設定確認モードの開始後の所定期間に亘って実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、設定確認モードが当該所定期間よりも長い期間に亘って実行されている場合には当該所定の報知処理が設定確認モードの実行中に終了してしまうことになり、一方、設定確認モードが当該所定期間よりも短い期間で終了した場合には当該所定の報知処理が設定確認モードの終了後にも継続することになる。すなわち、当該所定の報知処理が、設定確認モードの終了タイミングとは連動せずに終了したり継続したりすることになってしまい、管理者を混乱させてしまう要因となるおそれがある。
【２１０１】
　これに対して、本態様によれば、所定の報知処理を、設定確認モードが終了した後の所定期間に亘って実行するので、当該所定の報知処理が設定確認モードの終了タイミングと連動せずに終了したり継続したりすることがない。したがって、管理者を混乱させてしまうことを回避しつつ、管理者が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。
【２１０２】
　また、本態様によれば、設定確認モードの実行中に設定確認モード実行中報知処理を実行するので、管理者は、不正な者によって設定確認モードが実行されていることを当該設定確認モードの実行中にも気付くことが可能となる。
【２１０３】
　また、本態様によれば、設定変更モードが実行された場合に実行される報知処理である設定変更モード実行中報知処理及びＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態となっている場合に実行される扉開放報知処理よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。
【２１０４】
　先に、本態様とは異なり、扉開放報知処理が設定変更モード実行中報知処理及びＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、不正な者が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方を開放状態として扉開放報知処理を実行させれば、設定変更モードを実行させたとしても、設定変更モード実行中報知処理及びＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２よりも扉開放報知処理が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。
【２１０５】
　これに対して、本態様によれば、不正な者が内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方を開放状態としても、設定変更モード実行中報知処理及びＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２が扉開放報知処理よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。
【２１０６】
　具体的には、本態様では、設定変更モード実行中報知処理又はＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２が実行されている場合には、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態となっている場合であっても扉開放報知処理を実行させない構成とする。したがって、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【２１０７】
なお、設定変更モード実行中報知処理及びＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を扉開放報知処理よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、設定変更モード実行中報知処理又はＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２が実行されている場合であって、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態となっている場合には、扉開放報知処理の音量を、設定変更モード実行中報知処理又はＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。このような構成によれば、管理者等に、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態になっていることに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付かせることができる。

【２１０８】
また、本態様によれば、設定確認モードが実行された場合に実行される報知処理である設定確認モード実行中報知処理及び設定確認モード終了後報知処理を、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態となっている場合に実行される扉開放報知処理よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。

【２１０９】
先に、本態様とは異なり、扉開放報知処理が設定確認モード実行中報知処理及び設定確認モード終了後報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、不正な者が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方を開放状態として扉開放報知処理を実行させれば、設定確認モードを実行させたとしても、設定確認モード実行中報知処理及び設定確認モード終了後報知処理よりも扉開放報知処理が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。

【２１１０】
これに対して、本態様によれば、不正な者が内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方を開放状態としても、設定確認モード実行中報知処理及び設定確認モード終了後報知処理が扉開放報知処理よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。

【２１１１】
具体的には、本態様では、設定確認モード実行中報知処理又は設定確認モード終了後報知処理が実行されている場合には、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態となっている場合であっても扉開放報知処理を実行させない構成とする。したがって、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【２１１２】
なお、設定確認モード実行中報知処理及び設定確認モード終了後報知処理を扉開放報知処理よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、設定確認モード実行中報知処理又は設定確認モード終了後報知処理が実行されている場合であって、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態となっている場合には、扉開放報知処理の音量を、設定確認モード実行中報知処理又は設定確認モード終了後報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。このような構成によれば、管理者等に、内枠１３及び前扉枠１４の少なくとも一方が開放状態になっていることに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付かせることができる。

【２１１３】
また、本態様によれば、設定変更モードの実行中の期間において設定変更モード実行中報知処理を実行し、設定変更モードの終了後に設定変更モード実行中報知処理の報知態様とは異なる報知態様であるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を実行する。この構成を採

用した理由について説明する。
【２１１４】
先に、本態様とは異なり、設定変更モードの実行中の期間において実行される設定変更モード実行中報知処理の報知態様と、設定変更モードの終了後に実行されるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２の報知態様とが同一である構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、例えば、遊技ホールの管理者が、当該遊技ホールの営業開始前に、作業者に対して、パチンコ機１０の設定情報の変更を指示した場合に、当該作業者が作業しているパチンコ機１０において、設定変更モードが実行中であるのか、又は、既に設定変更モードが終了したのかを、当該管理者は設定変更モード実行中報知処理及びＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２の報知態様からは把握することができない。したがって、管理者が作業者に対して速やかに次の指示をすることができないといった課題がある。
【２１１５】
これに対して、本態様によれば、設定変更モードの実行中の期間において設定変更モード実行中報知処理を実行し、設定変更モードの終了後に設定変更モード実行中報知処理の報知態様とは異なる報知態様であるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を実行するので、管理者は、パチンコ機１０に対する作業者の作業工程を間近で確認していなくても、当該パチンコ機１０が実行する報知の報知態様を把握することによって、設定変更モードが実行中であるのか、又は、既に設定変更モードが終了したのかを把握することが可能となる。したがって、管理者は、作業者に対して速やかに次の指示をすることが可能となる。
【２１１６】
また、本態様によれば、設定確認モードの実行中の期間において設定確認モード実行中報知処理を実行し、設定確認モードの終了後に設定確認モード実行中報知処理の報知態様とは異なる報知態様である設定確認モード終了後報知処理を実行する。この構成を採用した理由について説明する。
【２１１７】
先に、本態様とは異なり、設定確認モードの実行中の期間において実行される設定確認モード実行中報知処理の報知態様と、設定確認モードの終了後に実行される設定確認モード終了後報知処理の報知態様とが同一である構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、例えば、遊技ホールの管理者が、当該遊技ホールの営業開始前に、作業者に対して、パチンコ機１０の設定情報の確認を指示した場合に、当該作業者が作業しているパチンコ機１０において、設定確認モードが実行中であるのか、又は、既に設定確認モードが終了したのかを、当該管理者は設定確認モード実行中報知処理及び設定確認モード終了後報知処理の報知態様からは把握することができない。したがって、管理者が作業者に対して速やかに次の指示をすることができないといった課題がある。
【２１１８】
これに対して、本態様によれば、設定確認モードの実行中の期間において設定確認モード実行中報知処理を実行し、設定確認モードの終了後に設定確認モード実行中報知処理の報知態様とは異なる報知態様である設定確認モード終了後報知処理を実行するので、管理者は、パチンコ機１０に対する作業者の作業工程を間近で確認していなくても、当該パチンコ機１０が実行する報知の報知態様を把握することによって、設定確認モードが実行中であるのか、又は、既に設定確認モードが終了したのかを把握することが可能となる。したがって、管理者は、作業者に対して速やかに次の指示をすることが可能となる。
【２１１９】
また、本態様によれば、ＲＡＭクリア処理が、設定変更モードの終了を契機とせずに、ＲＡＭクリア処理を実行させるための所定の操作を契機として実行された場合には、ＲＡＭクリア報知処理Ａを実行する。一方、ＲＡＭクリア処理が、設定変更モードの終了を契機として実行された場合には、ＲＡＭクリア報知処理Ａとは異なる報知態様であるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を実行する。したがって、管理者は、当該パチンコ機１０に対してどのような操作が為されたかを把握しなくても、当該パチンコ機１０におけるＲＡ

Ｍクリア報知処理の報知態様を把握することによって、ＲＡＭクリア処理が所定の操作を契機として実行されたのか、それとも、設定変更モードの終了を契機として実行されたのかを把握することが可能となる。

【２１２０】

具体的には、例えば、遊技ホールの営業開始前に、管理者が作業者に対して、パチンコ機１０にＲＡＭクリア処理を実行させる指示はしたが設定情報を変更することは指示していなかった場合に、当該作業者が管理者の指示とは異なる作業を行なっていないかを、当該作業者の作業を目の前で監視していなくても、当該ＲＡＭクリア報知処理の報知態様によって確認することができる。

【２１２１】

また、本態様によれば、設定変更モードにおいて設定情報が変更されなかった場合には、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１を実行する。一方、設定変更モードにおいて設定情報が変更された場合には、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１とは報知態様の異なるＲＡＭクリア報知処理Ｂ２を実行する。したがって、管理者は、設定変更モードにおいてどのような操作が為されたかを把握しなくても、当該パチンコ機１０におけるＲＡＭクリア報知処理の報知態様を把握することによって、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されたか否かを把握することが可能となる。

【２１２２】

具体的には、例えば、遊技ホールの営業開始前に、遊技ホールの管理者が作業者に対してパチンコ機１０の設定情報の変更を指示した場合に、当該作業者が管理者の指示とは異なる作業を行なっていないかを当該ＲＡＭクリア報知処理の報知態様によって確認することができる。また、管理者自身が設定変更モードにおいて設定情報を変更した場合においても、当該ＲＡＭクリア報知処理の報知態様を確認することによって、自身の作業が正しく行なわれたのか否かを確認することができる。

【２１２３】

また、本態様によれば、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信した場合において、当該ＲＡＭクリアコマンドを受信する前に設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信していなかった場合に、ＲＡＭクリア報知処理Ａを実行する。一方、ＲＡＭクリアコマンドを受信した場合において、当該ＲＡＭクリアコマンドを受信する前に設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信していた場合に、ＲＡＭクリア報知処理Ａとは異なる報知態様であるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を実行する。したがって、ＲＡＭクリアコマンドに異なる指令内容を含ませて送信することができない構成においても、当該ＲＡＭクリアコマンドを契機としたＲＡＭクリア報知処理を異なる報知態様で実行させることが可能となる。

【２１２４】

具体的には、本態様で示したように、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去するＲＡＭクリア処理を実行した後にＲＡＭクリアコマンドを送信する構成においては、ＲＡＭクリア処理の実行前に設定変更モードが実行されたのか否かの内容を含ませてＲＡＭクリアコマンドを送信することができない。したがって、ＲＡＭクリアコマンドを受信した音声発光制御装置９０に、ＲＡＭクリア処理の実行前に設定変更モードが実行されたのか否かに対応した報知態様でＲＡＭクリア報知処理を実行させることができないといった課題があった。

【２１２５】

これに対して、本態様によれば、ＲＡＭクリア処理の実行前に設定変更モードが実行された場合に設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを送信し（図１２３のステップＳ４０２１８又はステップＳ４０２１９）、ＲＡＭクリア処理の実行後に、ＲＡＭクリアコマンドを送信する（図１２３のステップＳ４０２２１）。一方、ＲＡＭクリア処理の実行前に設定変更モードが実行されなかった場合には、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを送信せずに、ＲＡＭクリア処理の実行後に、ＲＡＭクリアコマンドを送信する（図１２２のステップＳ４０１２１）。したがって、ＲＡＭクリア処理の実行前に設定変更モードが実行

されたか否かに対応した報知態様でＲＡＭクリア報知処理を実行することが可能となる。
【２１２６】
また、本態様によれば、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信した場合において、当該ＲＡＭクリアコマンドを受信する前に設定変更モード終了コマンドＡを受信していた場合に、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１を実行する。一方、ＲＡＭクリアコマンドを受信した場合において、当該ＲＡＭクリアコマンドを受信する前に設定変更モード終了コマンドＢを受信していた場合に、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１の報知態様とは異なる報知態様であるＲＡＭクリア報知処理Ｂ２を実行する。したがって、ＲＡＭクリアコマンドに異なる指令内容を含ませて送信することができない構成においても、当該ＲＡＭクリアコマンドを契機としたＲＡＭクリア報知処理を異なる報知態様で実行させることが可能となる。
【２１２７】
具体的には、本態様で示したように、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報を消去するＲＡＭクリア処理を実行した後にＲＡＭクリアコマンドを送信する構成においては、ＲＡＭクリア処理の実行前の時点において主側ＲＡＭ６４に記憶されていた情報（本態様では設定情報が変更されたか否かを示す設定変更済みフラグの状態）に対応した指令内容を含ませてＲＡＭクリアコマンドを送信することができない。したがって、ＲＡＭクリアコマンドを受信した音声発光制御装置９０に、ＲＡＭクリア処理の実行前の時点において主側ＲＡＭ６４に記憶されていた情報に対応した報知態様でＲＡＭクリア報知処理を実行させることができないといった課題があった。
【２１２８】
これに対して、本態様によれば、主側ＲＡＭ６４に記憶されている情報である設定変更済みフラグの状態に基づいて、設定変更モード終了コマンドＡ又は設定変更モード終了コマンドＢのいずれかを送信する構成とし、ＲＡＭクリア処理を実行した後に、ＲＡＭクリアコマンドを送信する構成とするので、ＲＡＭクリア処理の実行前の時点においてＲＡＭに記憶されていた情報である設定変更済みフラグの状態に対応した報知態様でＲＡＭクリア報知処理を実行することが可能となる。
【２１２９】
また、本態様によれば、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信したことを契機として報知を実行するが、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機としては報知を実行しない。このような構成を採用した理由について説明する。
【２１３０】
先に、本態様とは異なり、音声発光制御装置９０が設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機としても報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合には、音声発光制御装置９０は、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知の実行中にＲＡＭクリアコマンドを受信することになる。そうすると、音声発光制御装置９０は、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知と、ＲＡＭクリアコマンドを受信したことを契機とした報知とを重複して実行する構成を採用するか、あるいは、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知を、ＲＡＭクリアコマンドを受信したことを契機とした報知の開始に伴って終了させる構成を採用することになる。
【２１３１】
しかしながら、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知とＲＡＭクリアコマンドを受信したことを契機とした報知とを重複して実行する構成を採用した場合には、管理者がいずれの報知の内容も認識することができないといった課題がある。また、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知を、ＲＡＭクリアコマンドを受信したことを契機とした報知の開始に伴って終了させる構成を採用した場合には、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知（例えば、設定変更モードが終了したことの報知）が短期間で終了してしまい、管理者が設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知に気付くことが

できず、設定変更モードが終了したことを認識することができないといった課題がある。
【２１３２】
これに対して、本態様によれば、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信したことを契機として報知を実行するが、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機としては報知を実行しないので、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知とＲＡＭクリアコマンドを受信したことを契機とした報知とが重複して実行されてしまい、管理者がいずれの報知の内容も認識することができないといった事態を回避することができる。
【２１３３】
そして、本態様の構成によれば、ＲＡＭクリアコマンドを受信したことを契機とした報知であるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を実行することによって、ＲＡＭクリア処理が終了したことに加えて、設定変更モードが終了したことを報知するので、管理者は、ＲＡＭクリア処理が終了したことに加えて、設定変更モードが終了したことを確実に認識することが可能となる。したがって、設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知が実行されなくても問題は無く、また、上述した設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知（例えば、設定変更モードが終了したことの報知）が短期間で終了してしまい、管理者が設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信したことを契機とした報知に気付くことができず、設定変更モードが終了したことを認識することができないといった課題も解決することができる。
【２１３４】
また、本態様によれば、音声発光制御装置９０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信した場合において、当該ＲＡＭクリアコマンドを受信する前に設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信していなかった場合に、ＲＡＭクリア報知処理Ａを実行する。一方、ＲＡＭクリアコマンドを受信した場合において、当該ＲＡＭクリアコマンドを受信する前に設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信していた場合に、ＲＡＭクリア報知処理Ａの報知態様とは異なる報知態様であるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を実行するので、ＲＡＭクリア報知処理を認識した管理者に対して、音声発光制御装置９０がＲＡＭクリアコマンドを受信する前に設定変更モード終了コマンドＡ又はＢを受信していたのか否かを把握させることができる。具体的には、ＲＡＭクリア報知処理を認識した管理者に対して、ＲＡＭクリア処理の前に設定変更モードが実行されたのか否かを把握させることが可能となる。
【２１３５】
なお、本態様では、主制御装置６０においてタイマ割込み処理（図１２５）が開始されるまでは扉監視処理（ステップＳ４０４１４）が実行されないため、設定変更モードの実行中や設定確認モードの実行中は扉監視処理が実行されず、結果として、設定変更モード実行中報知処理や設定確認モード実行中報知処理が、扉開放報知処理よりも優先される構成としたが、設定変更モードの実行中や設定確認モードの実行中においても扉監視処理を実行可能な構成とした上で、設定変更モード実行中報知処理や設定確認モード実行中報知処理を、扉開放報知処理よりも優先させる構成としてもよい。具体的には、例えば、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの信号を音声発光制御装置９０も受信可能な構成とし、当該パチンコ機１０への電力の供給が開始された後、主制御装置６０において設定変更モードや設定確認モードが実行されている期間においても、音声発光制御装置９０が内枠１３及び前扉枠１４の状態を監視する構成とした上で、設定変更モード実行中報知処理や設定確認モード実行中報知処理を、扉開放報知処理よりも優先させる構成としてもよい。
【２１３６】
＜態様１２２＞
上記各態様のうち、設定変更モードが終了した後に所定の報知処理（上記態様１２１ではＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を実行する構成において、所定の報知処理の実行中に当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合には、当該パチンコ機１０への電力の供給が再び開始された場合に、所定の報知処理を実行する構成を採用してもよい。こ

の構成を採用した理由について説明する。
【２１３７】
先に、本態様とは異なり、所定の報知処理の実行中に当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合であっても、当該パチンコ機１０への電力の供給が再び開始された場合に所定の報知処理を実行しない構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、設定変更モードを実行させて設定情報を変更し、設定変更モードを終了させた後、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにして当該パチンコ機１０への電力の供給を断ってしまえば、当該所定の報知処理を終了させることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまう。そして、その後、再び当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０への電力の供給を開始させれば、管理者等に気付かれることなく、設定情報が不正に変更された当該パチンコ機１０において不正な者が遊技を行なうことが可能となってしまうといった課題がある。
【２１３８】
これに対して、本態様によれば、不正な者が設定変更モードを終了させた後に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにして当該パチンコ機１０への電力の供給を断って所定の報知処理を終了させたとしても、当該パチンコ機１０において遊技を行なおうとして当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０への電力の供給を再び開始させれば、所定の報知処理が実行されることになる。したがって、管理者等は、当該所定の報知処理によって、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことができる。この結果、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な変更及び設定情報が不正に変更されたパチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【２１３９】
なお、本態様を実現する具体的な構成としては、例えば、音光側ＲＡＭ９４の所定の記憶領域に所定のフラグを記憶させ、音光側ＲＡＭ９４は、当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた状態であっても当該所定のフラグの状態を維持することが可能である構成とする。そして、所定の報知処理の開始の際に当該所定のフラグをＯＮにし、所定の報知処理の終了の際に当該所定のフラグをＯＦＦにする構成とする。そうすると、所定の報知処理の実行中にパチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされ、当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合には、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている当該所定のフラグはＯＮの状態に維持される。そして、音声発光制御装置９０は、当該パチンコ機１０への電力の供給が再び開始された際に、設定変更モードが実行されなかった場合であっても、すなわち、主制御装置６０から通常起動コマンド（図１２２のステップＳ４０１１１）を受信した場合であっても、当該パチンコ機１０への電力の供給が開始された際に当該所定のフラグがＯＮであると判定した場合には、所定の報知処理を実行する構成とする。このような構成とすれば、主制御装置６０における処理を複雑化することなく本態様を実現することができる。
【２１４０】
＜態様１２３＞
上記各態様のうち、設定確認モードが終了した後に所定の報知処理（上記態様１２１では設定確認モード終了後報知処理）を実行する構成において、所定の報知処理の実行中に当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合には、当該パチンコ機１０への電力の供給が再び開始された場合に、所定の報知処理を実行する構成を採用してもよい。この構成を採用した理由について説明する。
【２１４１】
先に、本態様とは異なり、所定の報知処理の実行中に当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合であっても、当該パチンコ機１０への電力の供給が再び開始された場合に所定の報知処理を実行しない構成を採用した場合について説明する。この構成において

、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、設定確認モードを実行させて設定情報を確認し、設定確認モードを終了させた後、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにして当該パチンコ機１０への電力の供給を断ってしまえば、当該所定の報知処理を終了させることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまう。そして、その後、再び当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０への電力の供給を開始させれば、管理者等に気付かれることなく、設定情報が不正に確認された当該パチンコ機１０において不正な者が遊技を行なうことが可能となってしまうといった課題がある。

【２１４２】

これに対して、本態様によれば、不正な者が設定確認モードを終了させた後に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにして当該パチンコ機１０への電力の供給を断って所定の報知処理を終了させたとしても、当該パチンコ機１０において遊技を行なおうとして当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０への電力の供給を再び開始させれば、所定の報知処理が実行されることになる。したがって、管理者等は、当該所定の報知処理によって、当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことができる。この結果、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な確認及び設定情報が不正に確認されたパチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【２１４３】

なお、本態様を実現する具体的な構成としては、例えば、音光側ＲＡＭ９４の所定の記憶領域に所定のフラグを記憶させ、音光側ＲＡＭ９４は、当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた状態であっても当該所定のフラグの状態を維持することが可能である構成とする。そして、所定の報知処理の開始の際に当該所定のフラグをＯＮにし、所定の報知処理の終了の際に当該所定のフラグをＯＦＦにする構成とする。そうすると、所定の報知処理の実行中にパチンコ機１０の電源スイッチがＯＦＦにされ、当該パチンコ機１０への電力の供給が断たれた場合には、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている当該所定のフラグはＯＮの状態に維持される。そして、音声発光制御装置９０は、当該パチンコ機１０への電力の供給が再び開始された際に、設定確認モードが実行されなかった場合であっても、すなわち、主制御装置６０から通常起動コマンド（図１２２のステップＳ４０１１１）を受信した場合であっても、当該パチンコ機１０への電力の供給が開始された際に当該所定のフラグがＯＮであると判定した場合には、所定の報知処理を実行する構成とする。このような構成とすれば、主制御装置６０における処理を複雑化することなく本態様を実現することができる。

【２１４４】

＜態様１２４＞

上記各態様のうち、設定変更モードが実行された場合に所定の報知処理（上記態様１２１では設定変更モード実行中報知処理、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を実行する構成において、所定の報知処理を、特図ユニット３７における図柄の変動を契機として実行される演出よりも優先させる構成としてもよい。この構成を採用した理由について説明する。

【２１４５】

先に、本態様とは異なり、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００によって実行される演出が所定の報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、例えば遊技球を第１始動口３３に入球させて図柄の変動を開始させて演出を実行させれば、設定変更モードを実行させたとしても、所定の報知処理よりも演出が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。

【２１４６】
これに対して、本態様によれば、不正な者が遊技球を第１始動口３３に入球させて図柄の変動を開始させたとしても、所定の報知処理が演出よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。
【２１４７】
具体的には、本態様では、所定の報知処理が実行されている場合には、特図ユニット３７において図柄が変動している場合であっても演出を実行させないので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【２１４８】
なお、所定の報知処理（設定変更モード実行中報知処理やＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を演出よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、所定の報知処理が実行されている場合には、特図ユニット３７において図柄が変動している場合であっても、演出の一部としての特定音を出力させない構成（演出の一部としての画像は表示させる構成）としてもよい。このような構成としても、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。また、他の構成として、例えば、所定の報知処理が実行されている場合であって、特図ユニット３７において図柄が変動している場合には、演出の一部としての特定音の音量を、所定の報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。この構成によれば、管理者等に、特図ユニット３７において図柄が変動していることに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付かせることができる。
【２１４９】
また、設定変更モードの実行中は特図ユニット３７における図柄の変動が実行されない（当たり抽選が実行されない）構成においては、設定変更モードが終了した後に実行されるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を、演出よりも優先させる構成とすればよい。
【２１５０】
＜態様１２５＞
上記各態様のうち、設定確認モードが実行された場合に所定の報知処理（上記態様１２１では設定確認モード実行中報知処理、設定確認モード終了後報知処理）を実行する構成において、所定の報知処理を、特図ユニット３７における図柄の変動を契機として実行される演出よりも優先させる構成としてもよい。この構成を採用した理由について説明する。
【２１５１】
先に、本態様とは異なり、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００によって実行される演出が所定の報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、例えば遊技球を第１始動口３３に入球させて図柄の変動を開始させて演出を実行させれば、設定確認モードを実行させたとしても、所定の報知処理よりも演出が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。
【２１５２】
これに対して、本態様によれば、不正な者が遊技球を入球手段に入球させて図柄の変動を開始させたとしても、所定の報知処理が演出よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。

【２１５３】
具体的には、本態様では、所定の報知処理が実行されている場合には、特図ユニット３７において図柄が変動している場合であっても演出を実行させないので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【２１５４】
なお、所定の報知処理（設定確認モード実行中報知処理や設定確認モード終了後報知処理）を演出よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、所定の報知処理が実行されている場合には、特図ユニット３７において図柄が変動している場合であっても、演出の一部としての特定音を出力させない構成（演出の一部としての画像は表示させる構成）としてもよい。このような構成としても、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。また、他の構成として、例えば、所定の報知処理が実行されている場合であって、特図ユニット３７において図柄が変動している場合には、演出の一部としての特定音の音量を、所定の報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。この構成によれば、管理者等に、特図ユニット３７において図柄が変動していることに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付かせることができる。
【２１５５】
また、設定確認モードの実行中は特図ユニット３７における図柄の変動が実行されない（当たり抽選が実行されない）構成においては、設定確認モードが終了した後に実行される設定確認モード終了後報知処理を、演出よりも優先させる構成とすればよい。
【２１５６】
＜態様１２６＞
上記各態様のうち、設定変更モードが実行された場合に所定の報知処理（上記態様１２１では設定変更モード実行中報知処理、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を実行する構成において、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となった場合に下皿満杯報知処理を実行する構成とし、所定の報知処理を当該下皿満杯報知処理よりも優先させる構成としてもよい。下皿満杯報知処理は、例えば、「下皿が一杯です。玉を抜いて下さい」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「下皿が一杯です。玉を抜いて下さい」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。
【２１５７】
所定の報知処理を下皿満杯報知処理よりも優先させる構成を採用した理由について説明する。
【２１５８】
先に、本態様とは異なり、下皿満杯報知処理が所定の報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、例えば遊技球を下皿２１に所定量以上となるように貯留させて下皿満杯報知処理を実行させれば、設定変更モードを実行させたとしても、所定の報知処理よりも下皿満杯報知処理が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。
【２１５９】
これに対して、本態様によれば、不正な者が遊技球を下皿２１に所定量以上となるように貯留させたとしても、所定の報知処理が下皿満杯報知処理よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。
【２１６０】

具体的には、本態様では、所定の報知処理が実行されている場合には、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となった場合であっても下皿満杯報知処理を実行させないので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【２１６１】

なお、所定の報知処理（設定変更モード実行中報知処理やＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を下皿満杯報知処理よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、所定の報知処理が実行されている場合には、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となった場合であっても、下皿満杯報知処理の一部としての特定の報知音（例えば「下皿が一杯です。玉を抜いて下さい」といった音声）を出力させない構成（下皿満杯報知処理の一部としての文字列（例えば「下皿が一杯です。玉を抜いて下さい」といった文字列）は図柄表示装置４１に表示させる構成）としてもよい。このような構成としても、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。また、他の構成として、例えば、所定の報知処理が実行されている場合であって、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となった場合には、下皿満杯報知処理の一部としての特定の報知音の音量を、所定の報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。この構成によれば、管理者等に、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となっていることに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付かせることができる。

【２１６２】

また、設定変更モードの実行中は下皿２１に貯留されている遊技球が所定量以上となっているか否かを監視しない構成においては、設定変更モードが終了した後に実行されるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を、下皿満杯報知処理よりも優先させる構成とすればよい。

【２１６３】

＜態様１２７＞

上記各態様のうち、設定確認モードが実行された場合に所定の報知処理（上記態様１２１では設定確認モード実行中報知処理、設定確認モード終了後報知処理）を実行する構成において、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となった場合に下皿満杯報知処理を実行する構成とし、所定の報知処理を当該下皿満杯報知処理よりも優先させる構成としてもよい。下皿満杯報知処理は、例えば、「下皿が一杯です。玉を抜いて下さい」といった音声をスピーカー４６から繰り返し出力させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「下皿が一杯です。玉を抜いて下さい」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。

【２１６４】

所定の報知処理を下皿満杯報知処理よりも優先させる構成を採用した理由について説明する。

【２１６５】

先に、本態様とは異なり、下皿満杯報知処理が所定の報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、例えば遊技球を下皿２１に所定量以上となるように貯留させて下皿満杯報知処理を実行させれば、設定確認モードを実行させたとしても、所定の報知処理よりも下皿満杯報知処理が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。

【２１６６】

これに対して、本態様によれば、不正な者が遊技球を下皿２１に所定量以上となるように貯留させたとしても、所定の報知処理が下皿満杯報知処理よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報

の不正な確認を抑制することができる。
【２１６７】
具体的には、本態様では、所定の報知処理が実行されている場合には、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となった場合であっても下皿満杯報知処理を実行させないので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【２１６８】
なお、所定の報知処理（設定確認モード実行中報知処理や設定確認モード終了後）を下皿満杯報知処理よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、所定の報知処理が実行されている場合には、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となった場合であっても、下皿満杯報知処理の一部としての特定の報知音（例えば「下皿が一杯です。玉を抜いて下さい」といった音声）を出力させない構成（下皿満杯報知処理の一部としての文字列（例えば「下皿が一杯です。玉を抜いて下さい」といった文字列）は図柄表示装置４１に表示させる構成）としてもよい。このような構成としても、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。また、他の構成として、例えば、所定の報知処理が実行されている場合であって、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となった場合には、下皿満杯報知処理の一部としての特定の報知音の音量を、所定の報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。この構成によれば、管理者等に、下皿２１に貯留された遊技球が所定量以上となっていることに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付かせることができる。
【２１６９】
また、設定確認モードの実行中は下皿２１に貯留されている遊技球が所定量以上となっているか否かを監視しない構成においては、設定確認モードが終了した後に実行される設定確認モード終了後報知処理を、下皿満杯報知処理よりも優先させる構成とすればよい。
【２１７０】
＜態様１２８＞
上記各態様のうち、設定変更モードが実行された場合に所定の報知処理（上記態様１２１では設定変更モード実行中報知処理、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を実行する構成において、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合に発射態様示唆報知処理を実行する構成とし、所定の報知処理を当該発射態様示唆報知処理よりも優先させる構成としてもよい。発射態様示唆報知処理は、遊技球を所定の発射態様で発射すべきことを示唆するための報知処理であり、例えば、左打ち示唆報知処理や右打ち示唆報知処理を挙げることができる。
【２１７１】
左打ち示唆報知処理は、いわゆる「左打ち」をすべき遊技状態においていわゆる「右打ち」を遊技者が行なっている場合に、「左打ち」をすべきであることを示唆するために実行される報知処理であり、例えば、「左打ちをして下さい」といった音声及び警報音をスピーカー４６から交互に繰り返し出力させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「左打ちをして下さい」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。なお、「左打ち」とは、遊技盤３０の遊技領域のうちの左側の遊技領域に遊技球を流通させる発射態様であり、「右打ち」とは、遊技盤３０の遊技領域のうちの右側の遊技領域に遊技球を流通させる発射態様である。
【２１７２】
右打ち示唆報知処理は、「右打ち」をすべき遊技状態において「左打ち」を遊技者が行なっている場合に、「右打ち」をすべきであることを示唆するために実行される報知処理であり、例えば、「右打ちをして下さい」といった音声及び警報音をスピーカー４６から交互に繰り返し出力させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ちをして下さい」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。
【２１７３】

所定の報知処理（設定変更モード実行中報知処理、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を発射態様示唆報知処理よりも優先させる構成を採用した理由について説明する。

【２１７４】

先に、本態様とは異なり、発射態様示唆報知処理が所定の報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球を発射させて発射態様示唆報知処理を実行させれば、設定変更モードを実行させたとしても、所定の報知処理よりも発射態様示唆報知処理が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。

【２１７５】

これに対して、本態様によれば、不正な者が所定の発射態様ではない発射態様で遊技球を発射させたとしても、所定の報知処理が発射態様示唆報知処理よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。

【２１７６】

具体的には、本態様では、所定の報知処理が実行されている場合には、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球が発射された場合であっても発射態様示唆報知処理を実行させないので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【２１７７】

なお、所定の報知処理（設定変更モード実行中報知処理やＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を発射態様示唆報知処理よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、所定の報知処理が実行されている場合には、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球が発射された場合であっても、発射態様示唆報知処理の一部としての特定の報知音（例えば「左打ちをして下さい」といった音声や警報音）を出力させない構成（発射態様示唆報知処理の一部としての文字列（例えば「左打ちをして下さい」といった文字列）は図柄表示装置４１に表示させる構成）としてもよい。このような構成としても、管理者等が当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。また、他の構成として、例えば、所定の報知処理が実行されている場合であって、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球が発射された場合には、発射態様示唆報知処理の一部としての特定の報知音の音量を、所定の報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。この構成によれば、管理者等に、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球が発射されていることに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付かせることができる。

【２１７８】

また、設定変更モードの実行中は遊技球の発射態様が所定の発射態様であるか否かを監視しない構成においては、設定変更モードが終了した後に実行されるＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２を、発射態様示唆報知処理よりも優先させる構成とすればよい。

【２１７９】

また、遊技球の発射態様が所定の発射態様であるか否かを判定する方法としては、種々の方法を採用することができる。例えば、「左打ち」をすべき遊技状態において遊技者が「左打ち」を行なっているか否かを判定する方法としては、右側の遊技領域に設けられた所定の入球部に当該遊技状態において遊技球が入球したか否かによって判定することができ、当該所定の入球部に遊技球が入球した場合に、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではないと判定することができる。

【２１８０】

＜態様１２９＞

上記各態様のうち、設定確認モードが実行された場合に所定の報知処理（上記態様１２１では設定確認モード実行中報知処理、設定確認モード終了後報知処理）を実行する構成において、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合に発射態様示唆報知処理を実行する構成とし、所定の報知処理を当該発射態様示唆報知処理よりも優先させる構成としてもよい。発射態様示唆報知処理は、遊技球を所定の発射態様で発射すべきことを示唆するための報知処理であり、例えば、左打ち示唆報知処理や右打ち示唆報知処理を挙げることができる。

【２１８１】

左打ち示唆報知処理は、いわゆる「左打ち」をすべき遊技状態においていわゆる「右打ち」を遊技者が行なっている場合に、「左打ち」をすべきであることを示唆するために実行される報知処理であり、例えば、「左打ちをして下さい」といった音声及び警報音をスピーカー４６から交互に繰り返し出力させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「左打ちをして下さい」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。なお、「左打ち」とは、遊技盤３０の遊技領域のうちの左側の遊技領域に遊技球を流通させる発射態様であり、「右打ち」とは、遊技盤３０の遊技領域のうちの右側の遊技領域に遊技球を流通させる発射態様である。

【２１８２】

右打ち示唆報知処理は、「右打ち」をすべき遊技状態において「左打ち」を遊技者が行なっている場合に、「右打ち」をすべきであることを示唆するために実行される報知処理であり、例えば、「右打ちをして下さい」といった音声及び警報音をスピーカー４６から交互に繰り返し出力させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ちをして下さい」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。

【２１８３】

所定の報知処理（設定確認モード実行中報知処理、設定確認モード終了後報知処理）を発射態様示唆報知処理よりも優先させる構成を採用した理由について説明する。

【２１８４】

先に、本態様とは異なり、発射態様示唆報知処理が所定の報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球を発射させて発射態様示唆報知処理を実行させれば、設定確認モードを実行させたとしても、所定の報知処理よりも発射態様示唆報知処理が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。

【２１８５】

これに対して、本態様によれば、不正な者が所定の発射態様ではない発射態様で遊技球を発射させたとしても、所定の報知処理が発射態様示唆報知処理よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。

【２１８６】

具体的には、本態様では、所定の報知処理が実行されている場合には、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球が発射された場合であっても発射態様示唆報知処理を実行させないので、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【２１８７】

なお、所定の報知処理（設定確認モード実行中報知処理やＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を発射態様示唆報知処理よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、所定の報知処理が実行されている場合には、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球が発射された場合であっても、発射態様示唆報知処理の一部としての特定の報知音（例えば「左打ちをして下さい」といった音声や警報音）を出力させない構

成（発射態様示唆報知処理の一部としての文字列（例えば「左打ちをして下さい」といった文字列）は図柄表示装置４１に表示させる構成）としてもよい。このような構成としても、管理者等が当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。また、他の構成として、例えば、所定の報知処理が実行されている場合であって、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球が発射された場合には、発射態様示唆報知処理の一部としての特定の報知音の音量を、所定の報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。この構成によれば、管理者等に、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球が発射されていることに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付かせることができる。

【２１８８】

また、設定確認モードの実行中は遊技球の発射態様が所定の発射態様であるか否かを監視しない構成においては、設定確認モードが終了した後に実行される設定確認モード終了後報知処理を、発射態様示唆報知処理よりも優先させる構成とすればよい。

【２１８９】

また、遊技球の発射態様が所定の発射態様であるか否かを判定する方法としては、種々の方法を採用することができる。例えば、「左打ち」をすべき遊技状態において遊技者が「左打ち」を行なっているか否かを判定する方法としては、右側の遊技領域に設けられた所定の入球部に当該遊技状態において遊技球が入球したか否かによって判定することができ、当該所定の入球部に遊技球が入球した場合に、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではないと判定することができる。

【２１９０】

＜態様１３０＞

上記各態様のうち、設定変更モードが実行された場合に、当該設定変更モードの終了後に所定の報知処理（上記態様１２１ではＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）を実行する構成において、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たした場合に磁気検出報知処理を実行する構成とし、当該磁気検出報知処理を所定の報知処理よりも優先させる構成としてもよい。

【２１９１】

磁気検出報知処理は、例えば、「磁気を検出しました」といった音声及び警報音をスピーカー４６から交互に繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度による赤色の点灯と消灯とを繰り返させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度による点灯と消灯とを繰り返させ、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「磁気を検出しました」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。

【２１９２】

磁気検出報知処理を所定の報知処理（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）よりも優先させる構成を採用した理由について説明する。

【２１９３】

先に、本態様とは異なり、所定の報知処理が磁気検出報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者によって設定変更モードが実行された後、当該設定変更モードを終了させて管理者が当該パチンコ機１０から去り、当該パチンコ機１０において所定の報知処理が実行されている状況において、不正な者が、例えば磁石を用いて遊技球を第１始動口３３等に不正に入球させようとしたとしても、磁気検出報知処理よりも所定の報知処理が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく磁石を用いて不正に遊技球を第１始動口３３等に入球させることが可能となってしまうといった課題がある。

【２１９４】

これに対して、本態様によれば、所定の報知が実行されている状況において磁石を用いて遊技球を第１始動口３３等に不正に入球させようとしたとしても、磁気検出報知処理が

所定の報知処理よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による不正な磁石の利用を抑制することができる。

【２１９５】

具体的には、本態様では、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たし、磁気検出報知処理が実行される場合、例えば、検出された磁気の強度が所定以上であると判定され、磁気検出報知処理が実行される場合には、設定変更モードが実行された場合であっても所定の報知処理を実行させない（所定の報知処理の実行中に磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たした場合には当該所定の報知処理を終了させる）ので、管理者等が当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【２１９６】

なお、磁気検出報知処理を所定の報知処理（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１又はＢ２）よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たし、磁気検出報知処理が実行される場合には、設定変更モードが実行された場合であっても特定の報知音（例えば「設定が変更されました。ＲＡＭがクリアされました」といった音声）を出力させない構成（所定の報知処理の一部としての文字列（例えば「設定が変更されました。ＲＡＭがクリアされました」といった文字列）は図柄表示装置４１に表示させる構成）としてもよい。このような構成としても、管理者等が当該パチンコ機１０において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。また、他の構成として、例えば、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たし、磁気検出報知処理が実行される場合であって、設定変更モードが実行された場合には、所定の報知処理の一部としての特定の報知音の音量を、磁気検出報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。この構成によれば、管理者等に、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたことに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において不正に磁石が用いられたことに気付かせることができる。

【２１９７】

また、本態様の構成は、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たした場合であっても遊技の進行を停止させないパチンコ機１０において特に有効である。

【２１９８】

また、本態様では、設定変更モードの実行中は遊技を進行させるための処理（タイマ割込み処理に含まれる始動口用の入球処理等）が実行されないので、不正な者が、例えば磁石を用いて遊技球を第１始動口３３等に不正に入球させたとしても、遊技が進行しない。したがって、設定変更モードの実行中に実行される設定変更モード実行中報知処理については、磁気検出報知処理よりも優先させる構成とする。このような構成によれば、不正な者による磁石を用いた遊技の進行を抑制しつつ、管理者等に、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されていることに気付かせることができる。

【２１９９】

＜態様１３１＞

上記各態様のうち、設定確認モードが実行された場合に、当該設定確認モードの終了後に所定の報知処理（上記態様１２１では設定確認モード終了後報知処理）を実行する構成において、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たした場合に磁気検出報知処理を実行する構成とし、当該磁気検出報知処理を所定の報知処理よりも優先させる構成としてもよい。

【２２００】

磁気検出報知処理は、例えば、「磁気を検出しました」といった音声及び警報音をスピーカー４６から交互に繰り返し出力させ、各種ランプ４７のうち、フルカラー（ＲＧＢ）ＬＥＤランプについては最大輝度による赤色の点灯と消灯とを繰り返させ、単色ＬＥＤランプについては最大輝度による点灯と消灯とを繰り返させ、図柄表示装置４１の表示面４

１ａに「磁気を検出しました」といった文字列を最上位のレイヤーに赤文字で表示させる処理である。

【２２０１】

磁気検出報知処理を所定の報知処理（設定確認モード終了後報知処理）よりも優先させる構成を採用した理由について説明する。

【２２０２】

先に、本態様とは異なり、所定の報知処理が磁気検出報知処理よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者によって設定確認モードが実行された後、当該設定確認モードを終了させて管理者が当該パチンコ機１０から去り、当該パチンコ機１０において所定の報知処理が実行されている状況において、不正な者が、例えば磁石を用いて遊技球を第１始動口３３等に不正に入球させようとしたとしても、磁気検出報知処理よりも所定の報知処理が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく磁石を用いて不正に遊技球を第１始動口３３等に入球させることが可能となってしまうといった課題がある。

【２２０３】

これに対して、本態様によれば、所定の報知が実行されている状況において磁石を用いて遊技球を第１始動口３３等に不正に入球させようとしたとしても、磁気検出報知処理が所定の報知処理よりも優先されるので、管理者等が当該パチンコ機１０において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本態様によれば、不正な者による不正な磁石の利用を抑制することができる。

【２２０４】

具体的には、本態様では、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たし、磁気検出報知処理が実行される場合、例えば、検出された磁気の強度が所定以上であると判定され、磁気検出報知処理が実行される場合には、設定確認モードが実行された場合であっても所定の報知処理を実行させない（所定の報知処理の実行中に磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たした場合には当該所定の報知処理を終了させる）ので、管理者等が当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【２２０５】

なお、磁気検出報知処理を所定の報知処理（設定確認モード終了後報知処理）よりも優先させる構成としては、他の構成を採用することもできる。例えば、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たし、磁気検出報知処理が実行される場合には、設定確認モードが実行された場合であっても特定の報知音（例えば「設定確認モードが終了しました」といった音声）を出力させない構成（所定の報知処理の一部としての文字列（例えば「設定確認モードが終了しました」といった文字列）は図柄表示装置４１に表示させる構成）としてもよい。このような構成としても、管理者等が当該パチンコ機１０において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。また、他の構成として、例えば、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たし、磁気検出報知処理が実行される場合であって、設定確認モードが実行された場合には、所定の報知処理の一部としての特定の報知音の音量を、磁気検出報知処理が実行されていない場合よりも小さくする構成としてもよい。この構成によれば、管理者等に、当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されたことに気付かせつつ、当該パチンコ機１０において不正に磁石が用いられたことに気付かせることができる。

【２２０６】

また、本態様の構成は、磁気センサーによって検出された磁気が所定の条件を満たした場合であっても遊技の進行を停止させないパチンコ機１０において特に有効である。

【２２０７】

また、本態様では、設定確認モードの実行中は遊技を進行させるための処理（タイマ割込み処理に含まれる始動口用の入球処理等）が実行されないので、不正な者が、例えば磁石を用いて遊技球を第１始動口３３等に不正に入球させたとしても、遊技が進行しない。

したがって、設定確認モードの実行中に実行される設定確認モード実行中報知処理については、磁気検出報知処理よりも優先させる構成とする。このような構成によれば、不正な者による磁石を用いた遊技の進行を抑制しつつ、管理者等に、当該パチンコ機１０において設定確認モードが実行されていることに気付かせることができる。

【２２０８】

＜態様１３２＞

上記実施形態及び上記各態様のうち、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の起動時に設定変更モードが実行された場合には、設定変更モードが実行されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【２２０９】

本態様では、上記態様１０１において説明したように、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＮにされて当該パチンコ機１０が起動すると、上述した通常起動コマンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード開始コマンド、設定確認モード開始コマンドの５個の起動種別コマンドのうちのいずれかの起動種別コマンドが主制御装置６０から音声発光制御装置９０へ向けて送信される。これらの５個の起動種別コマンドのうちのいずれかの起動種別コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した起動種別コマンドの種別に基づいて、主制御装置６０がどのような態様で起動したのか（どのような種別の起動処理を実行したのか）を把握することができる。

【２２１０】

そして、音声発光制御装置９０は、起動種別コマンドとして設定変更モード開始コマンドを受信した場合には、起動種別コマンドとして設定変更モード開始コマンド以外のコマンドを受信した場合とは異なる方法で、遊技回や開閉実行モード中に実行する演出を決定する。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、起動種別コマンドとして設定変更モード開始コマンドを受信した場合には、音光側ＲＡＭ９４に設けられている音光側設定変更モード実行フラグをＯＮにし、一方、起動種別コマンドとして設定変更モード開始コマンド以外のコマンドを受信した場合には、音光側設定変更モード実行フラグをＯＦＦのまま維持する。この音光側設定変更モード実行フラグは、音声発光制御装置９０において主制御装置６０が設定変更モードを実行したか否かを特定するためのフラグである。

【２２１１】

そして、本態様の音声発光制御装置９０は、遊技回の開始時に当該遊技回において実行する演出を決定する際に、音光側設定変更モード実行フラグがＯＮであるか否かを判定し、当該フラグがＯＮである場合とＯＦＦである場合とで異なる演出パターンテーブルを参照して演出を決定する。具体的には、音光側設定変更モード実行フラグがＯＮである場合には、設定変更モード実行時用演出パターンテーブルを参照して演出を決定し、一方、音光側設定変更モード実行フラグがＯＦＦである場合には、通常演出パターンテーブルを参照して演出を決定する。

【２２１２】

この結果、本態様では、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行された場合と実行されなかった場合とで、実行される演出の割合や頻度が異なることになる。具体的には、例えば、本態様のパチンコ機１０では、変動時間が６０秒の場合には大当たりの場合も外れの場合もスーパーリーチ演出が実行されることになるが、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行されなかった場合には、２種類のスーパーリーチ演出Ａ、Ｂが５０％ずつの確率で選択されることになる。これに対して、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行された場合には、２種類のスーパーリーチ演出Ａ、Ｂのうち、スーパーリーチ演出Ａが９０％の確率で選択され、他方のスーパーリーチ演出Ｂが１０％の確率で選択されることになる。

【２２１３】

したがって、遊技者は、スーパーリーチ演出が実行された際に、スーパーリーチ演出の種類に着目し、２種類のスーパーリーチ演出Ａ、Ｂの出現率に差異があるか否かを考察す

ることによって、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたか否かを推測することができる。すなわち、本態様によれば、設定変更モードが実行された場合に、設定変更モードが実行されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定するので、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたのか否かを推測することができる。そして、例えば、設定変更モードが実行されていないのであれば、本日の遊技の結果が、当該パチンコ機１０における前日の遊技の結果と似たものになってくるのではないかといった期待感を遊技者に提供することができる。

【２２１４】

また、本態様によれば、設定変更モードは実行されたが設定情報は変更されなかった場合であっても、設定変更モードが実行されて設定情報が変更された場合と同じ方法で、実行する演出を決定するので、実際には設定情報が変更されていないにもかかわらず、遊技者に、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されたと認識させることができる。

【２２１５】

なお、本態様において、設定変更モードが実行された場合であっても、所定の演出が所定回数実行された場合には、設定変更モードが実行されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。具体的には、例えば、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行された場合であっても、スーパーリーチ演出Ａが５回実行された場合には、上述した音光側設定変更モード実行フラグをＯＦＦにし、その後は、設定変更モードが実行されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、スーパーリーチ演出Ａが５回実行された後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、スーパーリーチ演出Ａが５回実行される前に（例えば朝一から）当該パチンコ機１０において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。

【２２１６】

また、本態様において、設定変更モードが実行された場合であっても、図柄の変動及び停止が所定回数実行された場合には、設定変更モードが実行されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。具体的には、例えば、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行された場合であっても、図柄の変動及び停止（遊技回）が５０回実行された場合には、上述した音光側設定変更モード実行フラグをＯＦＦにし、その後は、設定変更モードが実行されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、図柄の変動及び停止（遊技回）が５０回実行された後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該パチンコ機１０において設定変更モードが実行されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、図柄の変動及び停止（遊技回）が５０回実行実行される前に（例えば朝一から）当該パチンコ機１０において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。

【２２１７】

＜態様１３３＞

上記態様１３２では、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行されて設定情報が変更された場合も設定情報が変更されなかった場合も区別することなく、設定変更モードが実行されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定する構成としたが、この構成に代えて、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行され、かつ、当該設定変更モードにおいて設定情報が変更された場合にのみ、設定変更モードが実行されたが設定情報が変更されなかった場合や設定変更モードが実行されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【２２１８】

本態様では、上記態様１２１の図１２２から図１２４に示したように、パチンコ機１０の電源スイッチがＯＮにされて当該パチンコ機１０が起動すると、上述した通常起動コマ

ンド、ＲＡＭ異常コマンド、ＲＡＭクリアコマンド、設定変更モード終了コマンドＡ、設定変更モード終了コマンドＢ、設定確認モード開始コマンドの６個の起動種別コマンドのうちのいずれかの起動種別コマンドが主制御装置６０から音声発光制御装置９０へ向けて送信される。特に、図１２３に示したように、設定変更モード終了コマンドＡは、設定変更モードが実行され、当該設定変更モードにおいて設定情報が変更されなかった場合に送信され、一方、設定変更モード終了コマンドＢは、設定変更モードが実行され、当該設定変更モードにおいて設定情報が変更された場合に送信される。これらの６個の起動種別コマンドのうちのいずれかの起動種別コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した起動種別コマンドの種別に基づいて、主制御装置６０がどのような態様で起動したのか（どのような種別の起動処理を実行したのか）を把握することができる。

【２２１９】

そして、音声発光制御装置９０は、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢを受信した場合には、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢ以外のコマンドを受信した場合とは異なる方法で、遊技回や開閉実行モード中に実行する演出を決定する。具体的には、例えば、音声発光制御装置９０は、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢを受信した場合には、音光側ＲＡＭ９４に設けられている音光側設定変更済みフラグをＯＮにし、一方、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢ以外のコマンドを受信した場合には、音光側設定変更済みフラグをＯＦＦのまま維持する。この音光側設定変更済みフラグは、音声発光制御装置９０において主制御装置６０の設定情報が変更されたか否かを特定するためのフラグである。

【２２２０】

そして、本態様の音声発光制御装置９０は、遊技回の開始時に当該遊技回において実行する演出を決定する際に、音光側設定変更済みフラグがＯＮであるか否かを判定し、当該フラグがＯＮである場合とＯＦＦである場合とで異なる演出パターンテーブルを参照して演出を決定する。具体的には、音光側設定変更済みフラグがＯＮである場合には、設定変更済み用演出パターンテーブルを参照して演出を決定し、一方、音光側設定変更済みフラグがＯＦＦである場合には、通常演出パターンテーブルを参照して演出を決定する。

【２２２１】

この結果、本態様では、パチンコ機１０の起動時に設定情報が変更された場合と変更されなかった場合とで、実行される演出の割合や頻度が異なることになる。具体的には、例えば、本態様のパチンコ機１０では、変動時間が６０秒の場合には大当たりの場合も外れの場合もスーパーリーチ演出が実行されることになるが、当該パチンコ機１０の起動時に設定情報が変更されなかった場合には、２種類のスーパーリーチ演出Ａ、Ｂが５０％ずつの確率で選択されることになる。これに対して、当該パチンコ機１０の起動時に設定情報が変更された場合には、２種類のスーパーリーチ演出Ａ、Ｂのうち、スーパーリーチ演出Ａが９０％の確率で選択され、他方のスーパーリーチ演出Ｂが１０％の確率で選択されることになる。

【２２２２】

したがって、遊技者は、スーパーリーチ演出が実行された際に、スーパーリーチ演出の種類に着目し、２種類のスーパーリーチ演出Ａ、Ｂの出現率に差異があるか否かを考察することによって、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されたか否かを推測することができる。すなわち、本態様によれば、設定情報が変更された場合に、設定情報が変更されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定するので、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されたのか否かを推測することができる。そして、例えば、設定情報が変更されていないのであれば、本日の遊技の結果が、当該パチンコ機１０における前日の遊技の結果と似たものになってくるのではないかといった期待感を遊技者に提供することができる。

【２２２３】

なお、本態様において、設定情報が変更された場合であっても、所定の演出が所定回数実行された場合には、設定情報が変更されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決

定する構成としてもよい。具体的には、例えば、パチンコ機１０の起動時に設定情報が変更された場合であっても、スーパーリーチ演出Ａが５回実行された場合には、上述した音光側設定変更済みフラグをＯＦＦにし、その後は、設定情報が変更されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、スーパーリーチ演出Ａが５回実行された後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、スーパーリーチ演出Ａが５回実行される前に（例えば朝一から）当該パチンコ機１０において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。

【２２２４】

また、本態様において、設定情報が変更された場合であっても、図柄の変動及び停止が所定回数実行された場合には、設定情報が変更されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。具体的には、例えば、パチンコ機１０の起動時に設定情報が変更された場合であっても、図柄の変動及び停止（遊技回）が５０回実行された場合には、上述した音光側設定変更済みフラグをＯＦＦにし、その後は、設定情報が変更されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、図柄の変動及び停止（遊技回）が５０回実行された後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、図柄の変動及び停止（遊技回）が５０回実行される前に（例えば朝一から）当該パチンコ機１０において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。

【２２２５】

＜態様１３４＞

上記実施形態及び上記各態様のうち、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の起動時に設定変更モードが実行された場合であって、前回の設定変更モードの実行からの経過時間が所定条件を満たしていない場合には、所定の報知を実行する構成としてもよい。なお、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間を判断する方法としては、種々の方法を採用することができ、例えば、パチンコ機１０の電断時においても現在の日時を計時可能なＲＴＣ（リアルタイムクロック）を備え、設定変更モードの実行時に日時情報をＲＴＣから取得し、当該取得した日時情報を、前回の設定変更モードの実行時に取得されて記憶された日時情報と比較して経過時間を判断し、今回取得した日時情報を前回記憶した日時情報に上書きする方法や、パチンコ機１０の電断時においても経過時間を計測可能なタイマーを備え、設定変更モードの実行時に、前回の設定変更モードの実行時に開始されたタイマーの計測結果によって経過時間を判断し、再び当該タイマーの計測を開始する方法を採用することができる。

【２２２６】

本態様によれば、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行された場合に、前回の設定変更モードの実行からの経過時間が所定条件を満たしていない場合には、所定の報知を実行するので、遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールにおいて所定の報知が実行されているパチンコ機１０の存在に気付くことによって、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が所定条件を満たしていないパチンコ機１０の存在に気付くことが可能となる。また、管理者は、パチンコ機１０において所定の報知が実行されたか否かによって、当該パチンコ機１０における前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が所定条件を満たしているか否かを把握することができる。

【２２２７】

そして、本態様において、所定条件は、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が第１所定時間以上であることを含む構成としてもよい。すなわち、パチンコ機１０における前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が第１所定時間未満である場合に、所定の報知を実行する構成と

してもよい。このような構成を採用した理由について説明する。
【２２２８】
以下では、第１所定時間が１４時間に設定されたパチンコ機１０を、午前１０時から午後１１時まで営業する遊技ホール（営業時間：１３時間）において運用した場合について説明する。
【２２２９】
当該遊技ホールでは、例えば、営業開始前の午前９時に、管理者がパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を所望の値に変更する。一般に、設定変更モードは、遊技ホールの営業開始前に実行され、営業時間中には設定変更モードが実行されることはない。
【２２３０】
その後、午前１０時に営業が開始され、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を行なうことになる。その後、午後１１時に遊技ホールの営業が終了する。そして、次の日の午前９時に、管理者がパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を所望の値に変更する。このような場合には、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が既に１４時間以上となっているため、当該パチンコ機１０において所定の報知は実行されない。
【２２３１】
次に、営業時間中に、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）によって設定変更モードが実行された場合について説明する。
【２２３２】
まず、営業開始前の午前９時に、管理者がパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を所望の値に変更する。その後、午前１０時に営業が開始され、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を行なうことになる。そして、例えば、営業時間中である午後３時に、不正な者が不正な手段によってパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を変更しようとした場合には、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が第１所定時間である１４時間未満となっているため、当該パチンコ機１０において所定の報知が実行されることになる。管理者は、遊技ホールにおいて所定の報知が実行されているパチンコ機１０の存在に気付くことによって、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が所定条件を満たしていないパチンコ機１０の存在に気付くことが可能となる。したがって、本態様によれば、不正な者によって設定情報が変更されてしまうことや、設定情報が不正に変更されたパチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【２２３３】
また、本態様において、所定条件は、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が、第１所定時間よりも短い第２所定時間以内であることを含む構成としてもよい。すなわち、パチンコ機１０における前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が第２所定時間を超え、かつ、第１所定時間未満である場合に、所定の報知を実行する構成としてもよい。換言すれば、当該パチンコ機１０における前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が第２所定時間以内である場合には、所定の報知が実行されない構成としてもよい。このような構成を採用した理由について説明する。
【２２３４】
以下では、第２所定時間が３０分に設定されたパチンコ機１０を、午前１０時から午後１１時まで営業する遊技ホール（営業時間：１３時間）において運用した場合について説明する。
【２２３５】
当該遊技ホールにおいて、例えば、営業開始前の午前９時に、管理者がパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を変更したが、変更した設定情報が所望の値と異なっていたり、当該パチンコ機１０の当日の運用方針が変わった場合などに、管理者が再

び設定変更モードを実行させた場合であっても、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が第２所定時間である３０分以内であれば、所定の報知が実行されない。したがって、本態様によれば、所定の報知を実行させることなく、営業開始前の管理者による設定情報の再変更が可能となる。また、第２所定時間を、管理者が設定変更モードを実行させる時刻から遊技ホールの開店時刻までの時間よりも短い時間に設定すれば、遊技ホールの開店時刻以降に設定変更モードが実行された場合には所定の報知が実行されることになる。したがって、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制しつつ、営業開始前の管理者による設定情報の再変更を可能にすることができる。

【２２３６】

また、本態様において、前回の設定変更モードの実行から今回の設定変更モードの実行までの経過時間が所定条件を満たしていない場合には、操作ハンドル２５が操作された状態であっても遊技球の発射を抑制する（禁止する）構成としてもよい。この構成によれば、仮に当該パチンコ機１０のスピーカー４６が不正な者に破壊されてしまい、報知が実行されない状況であっても、不正に設定変更モードが実行されたパチンコ機１０において不正な者に遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【２２３７】

また、本態様において、第１所定時間を変更可能な構成としてもよい。この構成によれば、管理者は、遊技ホールの営業時間や設定変更モードを実行させる時間帯を考慮して第１所定時間を適宜変更することができる。

【２２３８】

また、本態様において、第２所定時間を変更可能な構成としてもよい。この構成によれば、管理者は、遊技ホールの営業時間や設定変更モードを実行させる時間帯を考慮して第２所定時間を適宜変更することができる。

【２２３９】

＜態様１３５＞

上記態様１３４では、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行された場合であって、前回の設定変更モードの実行からの経過時間が所定条件を満たしていない場合に、所定の報知を実行する構成としたが、この構成に代えて、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行されて設定情報が変更された場合であって、前回の設定情報の変更からの経過時間が所定条件を満たしていない場合に、所定の報知を実行する構成としてもよい。なお、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間を判断する方法としては、種々の方法を採用することができ、例えば、パチンコ機１０の電断時においても現在の日時を計時可能なＲＴＣ（リアルタイムクロック）を備え、設定情報が変更された時（具体的には、設定情報が変更された状態で設定情報変更モードが終了した時）に日時情報をＲＴＣから取得し、当該取得した日時情報を、前回設定情報が変更された時に取得されて記憶された日時情報と比較して経過時間を判断し、今回取得した日時情報を前回記憶した日時情報に上書きする方法や、パチンコ機１０の電断時においても経過時間を計測可能なタイマーを備え、設定情報が変更された時に、前回設定情報が変更された時に開始されたタイマーの計測結果によって経過時間を判断し、再び当該タイマーの計測を開始する方法を採用することができる。

【２２４０】

本態様によれば、パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行されて設定情報が変更された場合に、前回の設定情報の変更からの経過時間が所定条件を満たしていない場合には、所定の報知を実行するので、遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールにおいて所定の報知が実行されているパチンコ機１０の存在に気付くことによって、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が所定条件を満たしていないパチンコ機１０の存在に気付くことが可能となる。また、管理者は、パチンコ機１０において所定の報知が実行されたか否かによって、当該パチンコ機１０における前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が所定条件を満たしているか否かを把握することができる。

【２２４１】
そして、本態様において、所定条件は、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が第１所定時間以上であることを含む構成としてもよい。すなわち、パチンコ機１０における前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が第１所定時間未満である場合に、所定の報知を実行する構成としてもよい。このような構成を採用した理由について説明する。
【２２４２】
以下では、第１所定時間が１４時間に設定されたパチンコ機１０を、午前１０時から午後１１時まで営業する遊技ホール（営業時間：１３時間）において運用した場合について説明する。
【２２４３】
当該遊技ホールでは、例えば、営業開始前の午前９時に、管理者がパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を所望の値に変更する。一般に、設定情報は、遊技ホールの営業開始前に変更され、営業時間中には設定情報が変更されることはない。
【２２４４】
その後、午前１０時に営業が開始され、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を行なうことになる。その後、午後１１時に遊技ホールの営業が終了する。そして、次の日の午前９時に、管理者がパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を所望の値に変更する。このような場合には、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が既に１４時間以上となっているため、当該パチンコ機１０において所定の報知は実行されない。
【２２４５】
次に、営業時間中に、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）によって設定変更モードが実行されて設定情報が変更された場合について説明する。
【２２４６】
まず、営業開始前の午前９時に、管理者がパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を所望の値に変更する。その後、午前１０時に営業が開始され、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を行なうことになる。そして、例えば、営業時間中である午後３時に、不正な者が不正な手段によってパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を変更した場合には、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が第１所定時間である１４時間未満となっているため、当該パチンコ機１０において所定の報知が実行されることになる。管理者は、遊技ホールにおいて所定の報知が実行されているパチンコ機１０の存在に気付くことによって、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が所定条件を満たしていないパチンコ機１０の存在に気付くことが可能となる。したがって、本態様によれば、不正な者によって設定情報が変更されてしまうことや、設定情報が不正に変更されたパチンコ機１０において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【２２４７】
また、本態様において、所定条件は、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が、第１所定時間よりも短い第２所定時間以内であることを含む構成としてもよい。すなわち、パチンコ機１０における前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が第２所定時間を超え、かつ、第１所定時間未満である場合に、所定の報知を実行する構成としてもよい。換言すれば、当該パチンコ機１０における前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が第２所定時間以内である場合には、所定の報知が実行されない構成としてもよい。このような構成を採用した理由について説明する。
【２２４８】
以下では、第２所定時間が３０分に設定されたパチンコ機１０を、午前１０時から午後１１時まで営業する遊技ホール（営業時間：１３時間）において運用した場合について説

明する。
【２２４９】
当該遊技ホールにおいて、例えば、営業開始前の午前９時に、管理者がパチンコ機１０に設定変更モードを実行させて設定情報を変更したが、変更した設定情報が所望の値と異なっていたり、当該パチンコ機１０の当日の運用方針が変わった場合などに、管理者が再び設定変更モードを実行させて設定情報を変更した場合であっても、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が第２所定時間である３０分以内であれば、所定の報知が実行されない。したがって、本態様によれば、所定の報知を実行させることなく、営業開始前の管理者による設定情報の再変更が可能となる。また、第２所定時間を、管理者が設定変更モードを実行させる時刻から遊技ホールの開店時刻までの時間よりも短い時間に設定すれば、遊技ホールの開店時刻以降に設定情報が変更された場合には所定の報知が実行されることになる。したがって、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制しつつ、営業開始前の管理者による設定情報の再変更を可能にすることができる。
【２２５０】
また、本態様において、前回の設定情報の変更から今回の設定情報の変更までの経過時間が所定条件を満たしていない場合には、操作ハンドル２５が操作された状態であっても遊技球の発射を抑制する（禁止する）構成としてもよい。この構成によれば、仮に当該パチンコ機１０のスピーカー４６が不正な者に破壊されてしまい、報知が実行されない状況であっても、不正に設定情報が変更されたパチンコ機１０において不正な者に遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【２２５１】
また、本態様において、第１所定時間を変更可能な構成としてもよい。この構成によれば、管理者は、遊技ホールの営業時間や設定情報を変更する時間帯を考慮して第１所定時間を適宜変更することができる。
【２２５２】
また、本態様において、第２所定時間を変更可能な構成としてもよい。この構成によれば、管理者は、遊技ホールの営業時間や設定情報を変更する時間帯を考慮して第２所定時間を適宜変更することができる。
【２２５３】
＜態様１３６＞
上記態様７４におけるパチンコ機１０のＣＰＵ６２ｘが実行するプログラムのソースコードの一例について説明する。上記態様７４の図４６のステップＳ１１１０２からステップＳ１１１０９までの処理は、例えば、以下のソースコードで記述することができる。
【２２５４】

```
...
ＰＵＳＨ　ＡＦ                    ＃Ｓ１１１０２（記憶処理）
ＤＩ
ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ　＃Ｓ１１１０３～Ｓ１１１０８
ＰＯＰ　　ＡＦ                    ＃Ｓ１１１０９（変更処理）
ＲＥＴ
...
＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ：
ＬＤ　（Ｗ２１），ＳＰ            ＃Ｓ１１１０３（退避処理１）
ＬＤ　ＳＰ，固定値                ＃Ｓ１１１０４（退避処理２）
ＬＤ　（Ｗ２２），レジスタ        ＃Ｓ１１１０５（退避処理３）
ＣＡＬＬ　＿ＹＵＧＩＲＩＲＥＫＩ　＃Ｓ１１１０６（遊技履歴情報算出表示処理）
ＬＤ　レジスタ，（Ｗ２２）        ＃Ｓ１１１０７（復帰処理１）
ＬＤ　ＳＰ，（Ｗ２１）            ＃Ｓ１１１０８（復帰処理２）
ＥＩ
ＲＥＴ
```

【２２５５】
上記ソースコードにおける「ＰＵＳＨ」、「ＰＯＰ」、「ＬＤ」は、上記態様７４において説明したとおりである。
【２２５６】
その他、上記ソースコードにおける「ＤＩ」は割込みを禁止する命令であり、「ＥＩ」は割り込みを許可する命令である。「ＣＡＬＬ」はサブルーチンを呼び出す命令であり、「ＲＥＴ」は呼び出し元に戻る命令である。
【２２５７】
上記ソースコードにおける「＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ」は、上記態様７４の図４６のステップＳ１１１０３からステップＳ１１１０８までの処理を実行させるプログラム（サブルーチン）であり、主側ＲＯＭ６３の第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されている第２プログラム６３ｐ２に含まれる。
【２２５８】
上記ソースコードによれば、主側ＲＯＭ６３の第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されている第２プログラム６３ｐ２（サブルーチン）を呼び出す前に記憶処理（ステップＳ１１１０２：ＰＵＳＨ　ＡＦ）を実行し、第２プログラム６３ｐ２からの復帰後に変更処理（ステップＳ１１１０９：ＰＯＰ　ＡＦ）を実行する上記態様７４の構成を実現することができる。
【２２５９】
＜態様１３７＞
上記態様１３６において示したソースコードのうち、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」を「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」に置き換え、「ＰＯＰ　ＡＦ」を「ＰＯＰ　ＰＳＷ」に置き換えて以下のように記述することもできる。なお、ＰＳＷ（プログラムステータスワード）は、上位８ビットのＡレジスタ（アキュムレータレジスタ）と、下位８ビットのＦレジスタ（フラグレジスタ）とを併せた１６ビットのレジスタを意味する。したがって、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」は、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」と同義の命令であり、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」は、「ＰＯＰ　ＡＦ」と同義の命令である。
【２２６０】

```
...
ＰＵＳＨ　ＰＳＷ
ＤＩ
ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ
ＰＯＰ　　ＰＳＷ
ＲＥＴ
...
＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ：
ＬＤ　（Ｗ２１），ＳＰ
ＬＤ　ＳＰ，固定値
ＬＤ　（Ｗ２２），レジスタ
ＣＡＬＬ　＿ＹＵＧＩＲＩＲＥＫＩ
ＬＤ　レジスタ，（Ｗ２２）
ＬＤ　ＳＰ，（Ｗ２１）
ＥＩ
ＲＥＴ
```

【２２６１】
このようなソースコードを採用しても、上記態様７４の構成を実現することができる。
【２２６２】
＜態様１３８＞
上記態様１３７において示したソースコードを、以下のＣＡＬＬＩ命令及びＲＥＴＩ命令を用いることによって以下のように記述してもよい。

【２２６３】
...
ＣＡＬＬＩ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ
ＲＥＴ
...
＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ：
ＬＤ　（Ｗ２１），ＳＰ
ＬＤ　ＳＰ，固定値
ＬＤ　（Ｗ２２），レジスタ
ＣＡＬＬ　＿ＹＵＧＩＲＩＲＥＫＩ
ＬＤ　レジスタ，（Ｗ２２）
ＬＤ　ＳＰ，（Ｗ２１）
ＲＥＴＩ
【２２６４】
上記ソースコードにおける「ＣＡＬＬＩ」は、ＰＳＷに格納されている値をスタック領域に退避させる処理を実行し、割り込みを禁止し、サブルーチンを呼び出すという一連の処理を実行させる命令であり、本態様の主側ＣＰＵ６２ｘは、本命令を実行可能に構成されている。
【２２６５】
上記ソースコードにおける「ＲＥＴＩ」は、割り込みを許可し、呼び出し元に復帰し、スタック領域に退避させている値をＰＳＷに復元するという一連の処理を実行させる命令であり、本態様の主側ＣＰＵ６２ｘは、本命令を実行可能に構成されている。
【２２６６】
このように、本態様では、ＣＡＬＬＩ命令を用いて第２プログラム６３ｐ２（遊技履歴算出表示処理を含む）が呼び出された場合には、ＰＳＷに格納されている値をスタック領域に退避させる処理（記憶処理）と、割り込みを禁止する処理と、呼び出された第２プログラム６３ｐ２（遊技履歴算出表示処理を含む）とが実行される。そして、呼び出された第２プログラム６３ｐ２の最後にＲＥＴＩ命令が実行された場合には、呼び出し元に復帰させる処理と、スタック領域に退避させている値をＰＳＷに復元させる処理（変更処理）とが実行されることになる。
【２２６７】
したがって、本態様によれば、ＰＳＷに格納されている値をスタック領域に退避させる処理を実行させるＰＵＳＨ命令（図４６のステップＳ１１１０２）と、スタック領域に退避させている値をＰＳＷに復元させる処理を実行させるＰＯＰ命令（図４６のステップＳ１１１０９）とを省略することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。
【２２６８】
なお、本態様では、上記態様７４の図４６に示した処理を上述したＣＡＬＬＩ命令及びＲＥＴＩ命令を用いて記述したが、同様に、上記態様７５の図４７に示した処理及び上記態様７６の図４８に示した処理を上述したＣＡＬＬＩ命令及びＲＥＴＩ命令を用いて記述することもできる。このようにしても、同様に、ＰＵＳＨ命令及びＰＯＰ命令を省略することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。
【２２６９】
また、本態様では、上述したＣＡＬＬＩ命令及びＲＥＴＩ命令の両方を用いてソースコードを記述したが、ＣＡＬＬＩ命令及びＲＥＴＩ命令のいずれか一方のみを用いてソースコードを記述してもよい。このような構成としても、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。
【２２７０】
また、本態様では、ＣＡＬＬＩ命令は、主側ＣＰＵ６２ｘによって実行されると、割り

込みを禁止する処理も実行される構成としたが、他の態様として、割り込みを禁止する処理は実行されない構成としてもよい。すなわち、ＣＡＬＬＩ命令は、ＰＳＷに格納されている値をスタック領域に退避させる処理を実行し、サブルーチンを呼び出すという一連の処理を実行させる命令として構成されていてもよい。このような構成としても、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。

【２２７１】

また、本態様では、ＲＥＴＩ命令は、主側ＣＰＵ６２ｘによって実行されると、割り込みを許可する処理も実行される構成としたが、他の態様として、割り込みを許可する処理は実行されない構成としてもよい。すなわち、ＲＥＴＩ命令は、呼び出し元に復帰し、スタック領域に退避させている値をＰＳＷに復元するという一連の処理を実行させる命令として構成されていてもよい。このような構成としても、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。

【２２７２】

＜態様１３９＞

上記態様７４では、第２プログラム用の記憶領域（図４３、図４４）を用いた処理として、遊技履歴情報算出表示処理（図４６：ステップＳ１１１０６）を実行する構成としたが、当該遊技履歴情報算出表示処理に加えて他の処理を実行する構成としてもよい。例えば、遊技履歴情報算出表示処理に加えて、試射試験のための試射試験処理を、第２プログラム用の記憶領域を用いて実行する構成としてもよい。この場合におけるソースコードは、例えば、以下のように記述することができる。

【２２７３】

```
...
ＰＵＳＨ　ＰＳＷ
ＤＩ
ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ２　＃第２プログラム（試射試験）
ＰＯＰ　　ＰＳＷ
...
ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ１ＰＲＯＧＲＡＭ　　＃第１プログラム
...
ＰＵＳＨ　ＰＳＷ
ＤＩ
ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ　　＃第２プログラム（遊技履歴情報算出表示）
ＰＯＰ　ＰＳＷ
ＲＥＴ
```

【２２７４】

上記ソースコードにおける「ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ２」は、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されているサブルーチン（試射試験処理を含むサブルーチン）を呼び出す命令である。

【２２７５】

上記ソースコードにおける「ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ１ＰＲＯＧＲＡＭ」は、第１プログラム制御領域６３ａ１に格納されているサブルーチンを呼び出す命令である。

【２２７６】

上記ソースコードにおける「ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ」は、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されているサブルーチン（遊技履歴情報算出表示処理を含むサブルーチン）を呼び出す命令である。なお、「＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ」の中身は、上記態様１３７と同じである。

【２２７７】

上記ソースコードに示すように、本態様では、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されているそれぞれのサブルーチンを呼び出す前後においてＰＵＳＨ命令とＰＯＰ命令を

実行する。したがって、ＰＳＷの値をそれぞれのサブルーチンを呼び出す前の値に復帰させることができる。

【２２７８】

＜態様１４０＞

上記態様１３９において示したソースコードでは、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されている２つのサブルーチン（試射試験処理を含むサブルーチン、遊技履歴情報算出表示処理を含むサブルーチン）の間に、第１プログラム用の記憶領域（図４３、図４４）を用いた他の処理を実行する構成とした。しかしながら、この構成では、ＰＳＷの値をそれぞれのサブルーチンを呼び出す前の値に復帰させるためには、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されているそれぞれのサブルーチンの前後においてＰＵＳＨ命令とＰＯＰ命令を実行する必要がある。この結果、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されているサブルーチンが新たに追加される毎にＰＵＳＨ命令とＰＯＰ命令の実行回数が増大し、ソースコードの記述量が増加してしまう。そこで、本態様では、以下に示すソースコードを採用する。

【２２７９】

```
...
ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ１ＰＲＯＧＲＡＭ　　＃第１プログラム
...
ＰＵＳＨ　ＡＦ
ＤＩ
ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ２　＃第２プログラム（試射試験）
ＣＡＬＬ　＿ＤＡＩ２ＰＲＯＧＲＡＭ　　＃第２プログラム（遊技履歴情報算出表示）
ＰＯＰ　　ＡＦ
ＲＥＴ
```

【２２８０】

すなわち、本態様では、ＰＵＳＨ命令と、ＰＯＰ命令との間で、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されている複数のサブルーチンを実行する構成とする。

【２２８１】

このようなソースコードによれば、第２プログラム制御領域６３ａ２に格納されているサブルーチンを呼び出す複数の呼出命令のそれぞれの前後でＰＵＳＨ命令及びＰＯＰ命令を実行する構成と比較して、ＰＵＳＨ命令及びＰＯＰ命令の実行回数を低減することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。

【２２８２】

なお、第２プログラム用の記憶領域を用いた他の処理（試射試験処理）を、上述した図４６のステップＳ１１１０５の退避処理３と、ステップＳ１１１０６の遊技履歴情報算出表示処理との間において実行する構成としてもよい。同様に、第２プログラム用の記憶領域を用いた他の処理（試射試験処理）を、上述した図４７のステップＳ１１１０５の退避処理３と、ステップＳ１１１０６の遊技履歴情報算出表示処理との間において実行する構成としてもよい。また、同様に、第２プログラム用の記憶領域を用いた他の処理（試射試験処理）を、上述した図４８のステップＳ１１１０４の退避処理２と、ステップＳ１１１０６の遊技履歴情報算出表示処理との間において実行する構成としてもよい。

【２２８３】

このような構成によれば、第２プログラム用の記憶領域を用いた処理を複数種類実行する構成において、第２プログラム用の記憶領域を用いた処理の前後に必要な命令を省略することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。

【２２８４】

＜態様１４１＞

上記実施形態及び上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成において、起動

時（電源投入時）に設定情報が変更されなかった場合に、今回の起動時に設定情報が変更されなかったこと（設定情報が据え置きされたこと）を示唆する据え置き示唆演出を実行可能な構成としてもよい。据え置き示唆演出としては、例えば、演出操作ボタン２４が手前に（遊技者側に）小さく移動した後に元の位置に戻る動作をする演出や、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定のキャラクター（例えば特定の女性のキャラクター）を所定の表示態様で数秒程度表示する演出、「設定が据え置きされたよ！」や「設定が据え置きされたかも！」といった文字列や音声によって設定情報が据え置きされたこと又は据え置きされた可能性があることを直接的に示唆する演出等を採用することができる。また、据え置き示唆演出を実行するタイミングとしては、例えば、電源投入後の１回目の遊技回（特別図柄の変動）の開始時や、電源投入後の所定回数目（例えば３０回転目）の遊技回の開始時、電源投入後の最初の特定の演出（例えば特定のスーパーリーチ演出）の実行時等を採用することができる。

【２２８５】

このような構成によれば、遊技者は、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認することによって、当該パチンコ機１０の今回の起動時に設定情報が据え置きされたか否か（すなわち設定情報が変更されたか否か）を予想することができる。より具体的には、例えば、ある遊技ホールにおいて大当たり当選の頻度の高いパチンコ機１０が存在した場合に、遊技者は、当該パチンコ機１０の設定情報が大当たりの当選確率の高い値（例えば設定６）に設定されているのではないかと予想することがある。そして、次の日に当該遊技ホールの当該パチンコ機１０において当該遊技者が遊技を行なって、据え置き示唆演出が実行された場合には、当該遊技者は、前日の高設定が維持されているのではないかと予想することができる。したがって、本構成によれば、遊技者に、パチンコ機１０の設定情報が前日から据え置きされたか否かを予想する楽しみを提供することができる。

【２２８６】

＜態様１４２＞

上記態様１４１では、起動時（電源投入時）に設定情報が変更されなかった場合に据え置き示唆演出を実行可能な構成としたが、このような構成によれば、以下に説明する課題が存在する。

【２２８７】

例えば、ある遊技ホールにおいて、設定６で稼動しているパチンコ機１０が存在しており、ある遊技者が、当該パチンコ機１０において大量の出玉を獲得したとする。そうすると、当該遊技者や、当該大量の出玉を見ていた他の遊技者は、当該パチンコ機１０が高設定の台なのではないかと認識することになる。

【２２８８】

その後、当該遊技ホールの営業終了後に、当該遊技ホールの悪意のある管理者が当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業日の営業開始前に、当該管理者が、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして設定変更モードを起動させ、設定情報を６から１に変更し、遊技をせずに電源スイッチをＯＦＦにする。その後、当該管理者が再度電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を通常起動させ（設定情報は１のまま）、当該パチンコ機１０を据え置き示唆演出が実行可能な状態にさせる。

【２２８９】

そして、当該遊技ホールの営業が開始され、前日（または前営業日）に大量の出玉を獲得していた遊技者または当該大量の出玉を見ていた他の遊技者が、当該パチンコ機１０において遊技を行って、据え置き示唆演出が実行された場合には、当該遊技者が、当該パチンコ機１０が前日（または前営業日）と同じ高設定の状態のまま据え置きされている（変更されていない）と誤認してしまうことがある。

【２２９０】

すなわち、遊技ホールの管理者の運用次第では、パチンコ機１０において実際には設定情報が前日（または前営業日）のものから変更されているにもかかわらず、据え置き示唆演出が実行可能な状態となってしまい、遊技者が欺かれてしまう可能性があるという課題

があった。また、このような運用を意図的に行なう悪意のある管理者が存在する可能性があるといった課題もあった。

【２２９１】

そこで、本態様では、上記課題を解決するために、以下に説明する構成を採用する。

【２２９２】

はじめに、本態様のパチンコ機１０の主制御装置６０の構成及び処理について説明する。

【２２９３】

本態様のパチンコ機１０では、主制御装置６０の主側ＲＡＭ６４に、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグと、主側設定変更後遊技回実行回数カウンタとが設けられている。主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグは、設定情報が変更された後に所定回数（例えば５０回）の遊技回（特別図柄の変動）が実行されたか否かを特定するためのフラグである。主側設定変更後遊技回実行回数カウンタは、設定情報が変更された後に実行されたの遊技回（特別図柄の変動）の実行回数をカウント（計測）するためのカウンタである。なお、パチンコ機１０への外部からの電力の供給が断たれた状態であっても、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、これらのフラグ及びカウンタの内容は維持されるように構成されている。

【２２９４】

主制御装置６０の主側ＣＰＵ６２ｘは、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合には、主側ＲＡＭ６４の主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＦＦにし、主側設定変更後遊技回実行回数カウンタを「０」にリセットする。一方、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードは実行されたが設定情報が変更されなかった場合や、設定変更モードが実行されなかった場合（例えば設定確認モードが実行されたり、通常起動した場合）には、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグ及び主側設定変更後遊技回実行回数カウンタの状態をそのまま維持する。

【２２９５】

その後、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグの状態を示す情報（フラグ情報）を含めたコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。具体的には、本態様では、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦの場合には当該コマンドにフラグ情報として「０」を含め、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮの場合には当該コマンドにフラグ情報として「１」を含める。

【２２９６】

当該コマンドを送信後、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したタイマ割込み処理（図１２５に示す遊技を進行させるための処理）の割り込みを許可して遊技の進行が可能な状態となり、第１始動口３３や第２始動口３４に遊技球が入球して遊技回（特別図柄の変動）が実行されると、主側設定変更後遊技回実行回数カウンタに１を加算する。すなわち、遊技回が実行される毎に主側設定変更後遊技回実行回数カウンタに１を加算する。そして、主側設定変更後遊技回実行回数カウンタの値が５０に達すると（設定変更後に遊技回が５０回実行されると）、主側ＣＰＵ６２ｘは、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＮにする。そしてＯＮにされた主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグは、設定変更モードが実行されて設定情報が変更されるまではＯＮの状態で維持される。

【２２９７】

次に、本態様のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０の構成及び処理について説明する。

【２２９８】

本態様のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグが設けられている。音光側据え置き示唆演出実行可能フラグは、据え置き示唆演出を実行可能な状態であるか否かを音声発光制御装置９０の音光側ＣＰＵ９２ｘが判定するためのフラグであり、当該フラグがＯＮの状態は、据え置き示唆

演出を実行可能な状態を意味しており、当該フラグがＯＦＦの状態は、据え置き示唆演出を実行不可能な状態を意味している。

【２２９９】

上述したように、主側ＣＰＵ６２ｘは、起動時に、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグの状態を示す情報（フラグ情報）を含めたコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。当該コマンドを受信した音声発光制御装置９０の音光側ＣＰＵ９２ｘは、当該コマンドに含まれるフラグ情報が「０」である場合には、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＦＦにし、「１」である場合には、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにする。

【２３００】

その後、遊技の進行が可能な状態になり、電源投入後の１回目の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行された場合には、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮであると判定した場合に据え置き示唆演出を実行し、ＯＦＦであると判定した場合には据え置き示唆演出を実行しない。

【２３０１】

以上説明した本態様によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営業終了後にパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を一旦起動させて設定情報を変更すると、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされ、主側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされる。その後に、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにし、その後再び電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させた場合には、当該起動の際に設定情報を変更しなかった場合であっても、既に主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされており、主側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされているので、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグのフラグ情報として「０」が含まれたコマンドが音声発光制御装置９０に送信され、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＦＦとなる。この結果、当該パチンコ機１０においては据え置き示唆演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から設定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から設定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【２３０２】

次に、本態様の構成を採用したパチンコ機１０を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後にパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させて設定情報を変更する。このとき、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされ、主側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされる。そして主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグのフラグ情報として「０」が含まれたコマンドが音声発光制御装置９０に送信され、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＦＦとなる。この結果、当該パチンコ機１０は、据え置き示唆演出を実行不可能な状態となり、据え置き示唆演出が実行されないことになる。

【２３０３】

その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を行なうと、当該パチンコ機１０において遊技回が複数回実行され、遊技回が実行される毎に主側設定変更後遊技回実行回数カウンタに１が加算される。そして、主側設定変更後遊技回実行回数カウンタの値が５０に達すると、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮにされる。その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。

【２３０４】

その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させ、当該起動の際に設定情報を変更しなかった

場合には、主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮのまま維持される。そして主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグのフラグ情報として「１」が含まれたコマンドが音声発光制御装置９０に送信され、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮとなる。この結果、当該パチンコ機１０は、据え置き示唆演出を実行可能な状態となり、据え置き示唆演出が実行されることになる。

【２３０５】

すなわち、パチンコ機１０を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に設定情報が変更されなかった場合に、据え置き示唆演出を実行可能な状態に適切に切り替わることになる。したがって、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。

【２３０６】

また、本態様では、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮの状態において、起動後の最初の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行された場合に据え置き示唆演出を実行するので、遊技者に、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認するために、起動後の最初の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行されるタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。したがって、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【２３０７】

＜態様１４３＞

上記態様１４２では、設定情報が変更された後に実行された遊技回（特別図柄の変動）の実行回数を主制御装置６０側にてカウント（計測）する構成としたが、この構成に代えて、設定情報が変更された後に実行された遊技回（特別図柄の変動）の実行回数を音声発光制御装置９０側にてカウント（計測）する構成としてもよい。以下、本態様の具体的な構成の一例について説明する。

【２３０８】

はじめに、本態様のパチンコ機１０の主制御装置６０の構成及び処理について説明する。

【２３０９】

本態様では、上記態様１２１（図１２２～図１２４）と同様に、主制御装置６０の主側ＣＰＵ６２ｘは、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合には、起動種別コマンドとして、設定情報が変更されて設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＢを音声発光制御装置９０に送信する。一方、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードは実行されたが設定情報が変更されなかった場合や、設定変更モードが実行されなかった場合（例えば設定確認モードが実行されたり、通常起動した場合）には、主側ＣＰＵ６２ｘは、起動種別コマンドとして、設定変更モード終了コマンドＢ以外の他の起動種別コマンド（設定変更モード終了コマンドＡや設定確認モード終了コマンド、通常起動コマンド等）を音声発光制御装置９０に送信する。

【２３１０】

起動種別コマンドを送信後、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したタイマ割込み処理（図１２５に示す遊技を進行させるための処理）の割り込みを許可して遊技の進行が可能な状態となる。そして、第１始動口３３や第２始動口３４に遊技球が入球すると、遊技回（特別図柄の変動）が実行されることを示す変動用コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、遊技回を実行する。すなわち、遊技回が実行される毎に変動用コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【２３１１】

次に、本態様のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０の構成及び処理について説明する。

【２３１２】

本態様のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグと、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタと、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグとが設けられている。音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグは、設定情報が変更された後に所定回数（例えば５０回）の遊技回（特別図柄の変動）が実行されたか否かを特定するためのフラグである。音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタは、設定情報が変更された後に実行されたの遊技回（特別図柄の変動）の実行回数をカウント（計測）するためのカウンタである。音光側据え置き示唆演出実行可能フラグは、据え置き示唆演出を実行可能な状態であるか否かを音声発光制御装置９０の音光側ＣＰＵ９２ｘが判定するためのフラグであり、当該フラグがＯＮの状態は、据え置き示唆演出を実行可能な状態を意味しており、当該フラグがＯＦＦの状態は、据え置き示唆演出を実行不可能な状態を意味している。なお、パチンコ機１０への外部からの電力の供給が断たれた状態であっても、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、これらのフラグ及びカウンタの内容は維持されるように構成されている。

【２３１３】

上述したように、主側ＣＰＵ６２ｘは、起動時に、いずれかの起動種別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の音光側ＣＰＵ９２ｘは、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢを受信した場合、すなわち、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合には、音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＦＦにし、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタを「０」にリセットする。一方、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢ以外のコマンドを受信した場合、すなわち、当該パチンコ機１０の起動時に設定情報が変更されなかった場合には、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグ及び音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタの状態をそのまま維持する。

【２３１４】

音光側ＣＰＵ９２ｘは、起動種別コマンドを受信し、起動種別コマンドの種類に応じた上述した処理を実行した後、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。そして、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮであると判定した場合には音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにし、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦであると判定した場合には音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＦＦにする。

【２３１５】

その後、遊技の進行が可能な状態になり、電源投入後の１回目の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行された場合（電源投入後に最初に変動用コマンドを受信した場合）には、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮであると判定した場合に据え置き示唆演出を実行し、ＯＦＦであると判定した場合には据え置き示唆演出を実行しない。

【２３１６】

また、上述したように、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技回を実行する毎に変動用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の音光側ＣＰＵ９２ｘは、変動用コマンドを受信する毎に、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタに１を加算する。そして、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタの値が５０に達すると（設定変更後に遊技回が５０回実行されると）、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＮにする。そしてＯＮにされた音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグは、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢを受信するまで、すなわち、設定変更モードが実行されて設定情報が変更されるまではＯＮの状態で維持される。

【２３１７】

以上説明した本態様によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営

業終了後にパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を一旦起動させて設定情報を変更すると、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信され、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされ、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされる。その後に、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにし、その後再び電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させた場合には、当該起動の際に設定情報を変更しなかった場合であっても、既に音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされ、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされているので、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグはＯＦＦとなる。この結果、当該パチンコ機１０においては据え置き示唆演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から設定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から設定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【２３１８】

次に、本態様の構成を採用したパチンコ機１０を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後にパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させて設定情報を変更する。このとき、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信され、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされ、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされる。この結果、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＦＦとなり、当該パチンコ機１０は、据え置き示唆演出を実行不可能な状態となり、据え置き示唆演出が実行されないことになる。

【２３１９】

その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を行なうと、当該パチンコ機１０において遊技回が複数回実行され、遊技回が実行される毎に変動用コマンドが音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、変動用コマンドを受信する毎に、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタに１を加算する。そして、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタの値が５０に達すると、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＮにする。

【２３２０】

その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させ、当該起動の際に設定情報を変更しなかった場合には、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信されないため、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグはＯＦＦにされず、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタもリセットされない。このため、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグはＯＮとなり、当該パチンコ機１０は、据え置き示唆演出を実行可能な状態となり、据え置き示唆演出が実行されることになる。

【２３２１】

すなわち、パチンコ機１０を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に設定情報が変更されなかった場合に、据え置き示唆演出を実行可能な状態に適切に切り替わることになる。したがって、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。

【２３２２】

また、本態様では、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮの状態において、起動後の最初の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行された場合に据え置き示唆演出を実行するので、遊技者に、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認するために、起動

後の最初の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行されるタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。したがって、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【２３２３】

また、本態様では、設定情報が変更された後に実行された遊技回（特別図柄の変動）の実行回数を音声発光制御装置９０側にてカウント（計測）するので、上記態様１４３の構成と比較して、主制御装置６０の処理負荷を低減することができる。

【２３２４】

＜態様１４４＞

上記態様１４３では、音声発光制御装置９０の音光側ＣＰＵ９２ｘは、遊技回が実行される毎に主制御装置６０から送信される変動用コマンドに基づいて遊技回の実行回数をカウント（計測）する構成としたが、この構成に代えて、所定回数の遊技回が実行される毎に送信されるコマンドに基づいて遊技回の実行回数をカウント（計測）する構成としてもよい。以下、本態様の具体的な構成の一例について説明する。

【２３２５】

はじめに、本態様のパチンコ機１０の主制御装置６０の構成及び処理について説明する。

【２３２６】

本態様では、上記態様１２１（図１２２～図１２４）と同様に、主制御装置６０の主側ＣＰＵ６２ｘは、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合には、起動種別コマンドとして、設定情報が変更されて設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＢを音声発光制御装置９０に送信する。一方、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードは実行されたが設定情報が変更されなかった場合や、設定変更モードが実行されなかった場合（例えば設定確認モードが実行されたり、通常起動した場合）には、主側ＣＰＵ６２ｘは、起動種別コマンドとして、設定変更モード終了コマンドＢ以外の他の起動種別コマンド（設定変更モード終了コマンドＡや設定確認モード終了コマンド、通常起動コマンド等）を音声発光制御装置９０に送信する。

【２３２７】

起動種別コマンドを送信後、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したタイマ割込み処理（図１２５に示す遊技を進行させるための処理）の割り込みを許可して遊技の進行が可能な状態となる。そして、第１始動口３３や第２始動口３４に遊技球が入球すると、遊技回（特別図柄の変動）が実行されることを示す変動用コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、遊技回を実行する。また、本態様の主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技回を１０回実行する毎に、遊技回が１０回実行されたことを示すコマンドである遊技回１０回実行済みコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【２３２８】

次に、本態様のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０の構成及び処理について説明する。

【２３２９】

本態様のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグと、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタと、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグとが設けられている。音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグは、設定情報が変更された後に所定回数（例えば５０回）の遊技回（特別図柄の変動）が実行されたか否かを特定するためのフラグである。音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタは、設定情報が変更された後に実行されたの遊技回（特別図柄の変動）の実行回数をカウント（計測）するためのカウンタである。音光側据え置き示唆演出実行可能フラグは、据え置き示唆演出を実行可能な状態であるか否かを音声発光制御装置９０の音光側ＣＰＵ９２ｘが判定するためのフラグであり、当該フラグがＯＮの状態は、据え置き示唆演出を実行可能な状態を意味しており、当該フラグがＯＦＦの状態は

、据え置き示唆演出を実行不可能な状態を意味している。なお、パチンコ機１０への外部からの電力の供給が断たれた状態であっても、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、これらのフラグ及びカウンタの内容は維持されるように構成されている。

【２３３０】

上述したように、主側ＣＰＵ６２ｘは、起動時に、いずれかの起動種別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の音光側ＣＰＵ９２ｘは、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢを受信した場合、すなわち、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合には、音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＦＦにし、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタを「０」にリセットする。一方、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢ以外のコマンドを受信した場合、すなわち、当該パチンコ機１０の起動時に設定情報が変更されなかった場合には、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグ及び音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタの状態をそのまま維持する。

【２３３１】

音光側ＣＰＵ９２ｘは、起動種別コマンドを受信し、起動種別コマンドの種類に応じた上述した処理を実行した後、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。そして、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮであると判定した場合には音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにし、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦであると判定した場合には音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＦＦにする。

【２３３２】

その後、遊技の進行が可能な状態になり、電源投入後の１回目の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行された場合（電源投入後に最初に変動用コマンドを受信した場合）には、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮであると判定した場合に据え置き示唆演出を実行し、ＯＦＦであると判定した場合には据え置き示唆演出を実行しない。

【２３３３】

また、上述したように、主側ＣＰＵ６２ｘは、遊技回を１０回実行する毎に、遊技回１０回実行済み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の音光側ＣＰＵ９２ｘは、遊技回１０回実行済みコマンドを受信する毎に、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタに１０を加算する。そして、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタの値が５０に達すると（設定変更後に遊技回が５０回実行されると）、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＮにする。そしてＯＮにされた音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグは、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢを受信するまで、すなわち、設定変更モードが実行されて設定情報が変更されるまではＯＮの状態で維持される。

【２３３４】

以上説明した本態様によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営業終了後にパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を一旦起動させて設定情報を変更すると、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信され、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされ、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされる。その後に、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにし、その後再び電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させた場合には、当該起動の際に設定情報を変更しなかった場合であっても、既に音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされ、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされているので、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグはＯＦＦとなる。この結果、当該パチンコ機１０におい

ては据え置き示唆演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から設定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から設定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【２３３５】

次に、本態様の構成を採用したパチンコ機１０を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後にパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させて設定情報を変更する。このとき、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信され、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされ、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタが「０」にリセットされる。この結果、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＦＦとなり、当該パチンコ機１０は、据え置き示唆演出を実行不可能な状態となり、据え置き示唆演出が実行されないことになる。

【２３３６】

その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を行なうと、当該パチンコ機１０において遊技回が複数回実行され、遊技回が１０回実行される毎に遊技回１０回実行済みコマンドが音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、遊技回１０回実行済みコマンドを受信する毎に、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタに１０を加算する。そして、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタの値が５０に達すると、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＮにする。

【２３３７】

その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させ、当該起動の際に設定情報を変更しなかった場合には、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信されないため、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグはＯＦＦにされず、音光側設定変更後遊技回実行回数カウンタもリセットされない。このため、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグはＯＮとなり、当該パチンコ機１０は、据え置き示唆演出を実行可能な状態となり、据え置き示唆演出が実行されることになる。

【２３３８】

すなわち、パチンコ機１０を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に設定情報が変更されなかった場合に、据え置き示唆演出を実行可能な状態に適切に切り替わることになる。したがって、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。

【２３３９】

また、本態様では、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮの状態において、起動後の最初の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行された場合に据え置き示唆演出を実行するので、遊技者に、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認するために、起動後の最初の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行されるタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。したがって、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【２３４０】

また、本態様では、設定情報が変更された後に実行されたの遊技回（特別図柄の変動）の実行回数を遊技回１０回実行済みコマンドに基づいてカウント（計測）するので、上記態様１４４の構成と比較して、音声発光制御装置９０の処理負荷を低減することができる。

【２３４１】

＜態様１４５＞
上記態様１４４では、音声発光制御装置９０の音光側ＣＰＵ９２ｘは、遊技回が１０回実行される毎に主制御装置６０から送信される遊技回１０回実行済みコマンドに基づいて遊技回の実行回数をカウント（計測）する構成としたが、この構成に代えて、起動後の遊技回の実行回数が所定回数に達した場合に送信されるコマンドに基づいて、遊技回の実行回数が所定回数に達したか否かを判定する構成としてもよい。以下、本態様の具体的な構成の一例について説明する。
【２３４２】
はじめに、本態様のパチンコ機１０の主制御装置６０の構成及び処理について説明する。
【２３４３】
本態様では、上記態様１２１（図１２２～図１２４）と同様に、主制御装置６０の主側ＣＰＵ６２ｘは、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合には、起動種別コマンドとして、設定情報が変更されて設定変更モードが終了したことを示すコマンドである設定変更モード終了コマンドＢを音声発光制御装置９０に送信する。一方、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードは実行されたが設定情報が変更されなかった場合や、設定変更モードが実行されなかった場合（例えば設定確認モードが実行されたり、通常起動した場合）には、主側ＣＰＵ６２ｘは、起動種別コマンドとして、設定変更モード終了コマンドＢ以外の他の起動種別コマンド（設定変更モード終了コマンドＡや設定確認モード終了コマンド、通常起動コマンド等）を音声発光制御装置９０を送信する。
【２３４４】
起動種別コマンドを送信後、主側ＣＰＵ６２ｘは、上述したタイマ割込み処理（図１２５に示す遊技を進行させるための処理）の割り込みを許可して遊技の進行が可能な状態となる。そして、第１始動口３３や第２始動口３４に遊技球が入球すると、遊技回（特別図柄の変動）が実行されることを示す変動用コマンドを音声発光制御装置９０に送信し、遊技回を実行する。また、本態様の主側ＣＰＵ６２ｘは、起動後に遊技回を５０回実行すると、遊技回が５０回実行されたことを示すコマンドである遊技回５０回実行済みコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。
【２３４５】
次に、本態様のパチンコ機１０の音声発光制御装置９０の構成及び処理について説明する。
【２３４６】
本態様のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４に、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグと、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグとが設けられている。音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグは、設定情報が変更された後に所定回数（例えば５０回）の遊技回（特別図柄の変動）が実行されたか否かを特定するためのフラグである。音光側据え置き示唆演出実行可能フラグは、据え置き示唆演出を実行可能な状態であるか否かを音声発光制御装置９０の音光側ＣＰＵ９２ｘが判定するためのフラグであり、当該フラグがＯＮの状態は、据え置き示唆演出を実行可能な状態を意味しており、当該フラグがＯＦＦの状態は、据え置き示唆演出を実行不可能な状態を意味している。なお、パチンコ機１０への外部からの電力の供給が断たれた状態であっても、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、これらのフラグ及びカウンタの内容は維持されるように構成されている。
【２３４７】
上述したように、主側ＣＰＵ６２ｘは、起動時に、いずれかの起動種別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の音光側ＣＰＵ９２ｘは、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢを受信した場合、すなわち、当該パチンコ機１０の起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合には、音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＦＦにする。一方、起動

種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢ以外のコマンドを受信した場合、すなわち、当該パチンコ機１０の起動時に設定情報が変更されなかった場合には、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグの状態をそのまま維持する。

【２３４８】

音光側ＣＰＵ９２ｘは、起動種別コマンドを受信し、起動種別コマンドの種類に応じた上述した処理を実行した後、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。そして、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＮであると判定した場合には音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにし、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦであると判定した場合には音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＦＦにする。

【２３４９】

その後、遊技の進行が可能な状態になり、電源投入後の１回目の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行された場合（電源投入後に最初に変動用コマンドを受信した場合）には、音光側ＣＰＵ９２ｘは、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮであると判定した場合に据え置き示唆演出を実行し、ＯＦＦであると判定した場合には据え置き示唆演出を実行しない。

【２３５０】

また、上述したように、主側ＣＰＵ６２ｘは、起動後に遊技回を５０回実行すると、遊技回５０回実行済み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の音光側ＣＰＵ９２ｘは、遊技回５０回実行済みコマンドを受信すると、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＮにする。そしてＯＮにされた音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグは、起動種別コマンドとして設定変更モード終了コマンドＢを受信するまで、すなわち、設定変更モードが実行されて設定情報が変更されるまではＯＮの状態で維持される。

【２３５１】

以上説明した本態様によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営業終了後にパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を一旦起動させて設定情報を変更すると、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信され、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされる。その後に、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにし、その後再び電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させた場合には、当該起動の際に設定情報を変更しなかった場合であっても、既に音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされているので、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグはＯＦＦとなる。この結果、当該パチンコ機１０においては据え置き示唆演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から設定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から設定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【２３５２】

次に、本態様の構成を採用したパチンコ機１０を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後にパチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させて設定情報を変更する。このとき、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信され、音声発光制御装置９０の音光側ＲＡＭ９４の音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグがＯＦＦにされる。この結果、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＦＦとなり、当該パチンコ機１０は、据え置き示唆演出を実行不可能な状態となり、据え置き示唆演出が実行されないことになる。

【２３５３】

その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該パチンコ機１０において遊技を行なうと、当該パチンコ機１０において遊技回が複数回実行され、遊技回の実行回数が５０回に達すると、遊技回５０回実行済みコマンドが音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、遊技回５０回実行済みコマンドを受信すると、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグをＯＮにする。

【２３５４】

その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＦＦにする。その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにして当該パチンコ機１０を起動させ、当該起動の際に設定情報を変更しなかった場合には、設定変更モード終了コマンドＢが音声発光制御装置９０に送信されないため、音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグはＯＮのまま維持される。このため、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグはＯＮとなり、当該パチンコ機１０は、据え置き示唆演出を実行可能な状態に切り替わり、据え置き示唆演出が実行されることになる。

【２３５５】

すなわち、パチンコ機１０を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に設定情報が変更されなかった場合に、据え置き示唆演出を実行可能な状態に適切に切り替わることになる。したがって、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該パチンコ機１０において設定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。

【２３５６】

また、本態様では、音光側据え置き示唆演出実行可能フラグがＯＮの状態において、起動後の最初の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行された場合に据え置き示唆演出を実行するので、遊技者に、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認するために、起動後の最初の遊技回（又は所定回数目の遊技回）が実行されるタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。したがって、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【２３５７】

また、本態様では、設定情報が変更された後に実行されたの遊技回（特別図柄の変動）の実行回数が所定回数（本態様では５０回）に達したことを遊技回５０回実行済みコマンドの受信に基づいて把握するので、上記態様１４５の構成と比較して、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドの回数を減らすことができ、主制御装置６０及び音声発光制御装置９０の処理負荷を低減することができる。

【２３５８】

＜態様１４６＞

上記実施形態及び上記各態様のうち、設定変更モードを実行可能な構成において、起動時に設定情報が変更されなかった場合に、設定情報が変更されなかったことを示唆する演出である据え置き示唆演出を実行可能な構成としてもよい。また、起動時に設定情報が変更された場合に、設定情報が変更されたことを示唆する演出である設定変更示唆演出を実行可能な構成としてもよい。そして、据え置き示唆演出や設定変更示唆演出を実行可能な構成において、これらの演出の実行条件を変更可能な構成としてもよい。以下、本態様の具体的な構成の一例について説明する。

【２３５９】

本態様のパチンコ機１０の背面には、回転式のＤＩＰスイッチ（Dual In-line Package switch）であるロータリーＤＩＰスイッチが２つ（第１ロータリーＤＩＰスイッチ及び第２ロータリーＤＩＰスイッチ）設けられている。第１ロータリーＤＩＰスイッチは、据え置き示唆演出の実行条件を変更・設定するためのものであり、第２ロータリーＤＩＰスイッチは、設定変更示唆演出の実行条件を変更・設定するためのものである。

【２３６０】

はじめに、第１ロータリーＤＩＰスイッチについて説明する。本態様では、パチンコ機

１０の管理者が第１ロータリーＤＩＰスイッチを操作することによって、据え置き示唆演出の実行条件を、以下の据え置き示唆演出実行条件ＡからＦまでのいずれかに設定可能に構成されている。

【２３６１】

・据え置き示唆演出実行条件Ａ：設定変更後に遊技回が５０回以上実行された後に再起動し、当該再起動時に設定情報が変更されなかった場合において、当該再起動後の最初の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において据え置き示唆演出を実行する（上記態様１４２～態様１４５）

・据え置き示唆演出実行条件Ｂ：設定変更後に遊技回が５０回以上実行された後に再起動し、当該再起動時に設定情報が変更されなかった場合において、当該再起動後の５０回目の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において据え置き示唆演出を実行する

・据え置き示唆演出実行条件Ｃ：設定変更後に遊技回が５０回以上実行された後に再起動し、当該再起動時に設定情報が変更されなかった場合において、当該再起動後の１００回目の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において据え置き示唆演出を実行する

・据え置き示唆演出実行条件Ｄ：設定変更後に遊技回が１００回以上実行された後に再起動し、当該再起動時に設定情報が変更されなかった場合において、当該再起動後の最初の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において据え置き示唆演出を実行する

・据え置き示唆演出実行条件Ｅ：起動時に設定情報が変更されなかった場合において、当該起動後の最初の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において据え置き示唆演出を実行する（上記態様１４１）

・据え置き示唆演出実行条件Ｆ：据え置き示唆演出を実行しない。

【２３６２】

据え置き示唆演出実行条件Ａについて説明する。第１ロータリーＤＩＰスイッチが据え置き示唆演出実行条件Ａに設定されている状態のパチンコ機１０は、上記態様１４２～態様１４５に示したパチンコ機１０と同じ条件が成立した場合に、据え置き示唆演出を実行する。具体的には、設定情報が変更された後に遊技回が５０回以上実行された状態で電源スイッチがＯＦＦにされ、その後、電源スイッチがＯＮにされて起動し、当該起動時に設定情報が変更されなかった場合において、当該起動後に実行された最初の遊技回において据え置き示唆演出を実行する。

【２３６３】

据え置き示唆演出実行条件Ｂ～Ｄは、据え置き示唆演出実行条件Ａに対して、設定変更後に実行が要求される遊技回の回数や、据え置き示唆演出を実行する対象の遊技回が異なるのみで、他の条件は同じである。

【２３６４】

据え置き示唆演出実行条件Ｅについて説明する。第１ロータリーＤＩＰスイッチが上記据え置き示唆演出実行条件Ｅに設定されている状態のパチンコ機１０は、上記態様１４１に示したパチンコ機１０と同じ条件が成立した場合に、据え置き示唆演出を実行する。具体的には、起動時に設定情報が変更されなかった場合において、当該起動後に実行された最初の遊技回において据え置き示唆演出を実行する。すなわち、上記据え置き示唆演出実行条件Ａ～Ｄとは異なり、例えば、設定情報が変更された後に遊技回が実行されずに電源スイッチがＯＦＦにされ、その後、電源スイッチがＯＮにされて起動し、当該起動時に設定情報が変更されなかった場合であっても、当該起動後に実行された最初の遊技回において据え置き示唆演出を実行する。

【２３６５】

据え置き示唆演出実行条件Ｆについて説明する。第１ロータリーＤＩＰスイッチが据え置き示唆演出実行条件Ｆに設定されている状態のパチンコ機１０は、上記の据え置き示唆演出実行条件Ａ～Ｅのいずれかの条件を満たしている場合であっても、据え置き示唆演出を実行しない。すなわち、設定情報の変更の有無に関わらず、据え置き示唆演出を実行しない状態（実行不可能な状態）となる。

【２３６６】

なお、以下では、据え置き示唆演出実行条件Ａ～Ｅのいずれかに設定された状態を、「据え置き示唆演出実行可能状態」ともよび、据え置き示唆演出実行条件Ｆに設定された状態を、「据え置き示唆演出実行不可能状態」ともよぶ。

【２３６７】

このように、本態様によれば、据え置き示唆演出の実行条件を複数の実行条件の中から選択して設定することができる。

【２３６８】

次に、第２ロータリーＤＩＰスイッチについて説明する。本態様では、パチンコ機１０の管理者が第２ロータリーＤＩＰスイッチを操作することによって、設定変更示唆演出の実行条件を、以下の設定変更示唆演出実行条件ＡからＦまでのいずれかに設定可能に構成されている。

【２３６９】

・設定変更示唆演出実行条件Ａ：起動時に設定情報が変更された場合において、当該起動後の最初の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において設定変更示唆演出を実行する
・設定変更示唆演出実行条件Ｂ：起動時に設定情報が変更された場合において、当該起動後の１０回目の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において設定変更示唆演出を実行する
・設定変更示唆演出実行条件Ｃ：起動時に設定情報が変更された場合において、当該起動後の２０回目の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において設定変更示唆演出を実行する
・設定変更示唆演出実行条件Ｄ：起動時に設定情報が変更された場合において、当該起動後の５０回目の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において設定変更示唆演出を実行する
・設定変更示唆演出実行条件Ｅ：起動時に設定情報が変更された場合において、当該起動後の１００回目の遊技回が実行された場合に、当該遊技回において設定変更示唆演出を実行する
・設定変更示唆演出実行条件Ｆ：設定変更示唆演出を実行しない

【２３７０】

設定変更示唆演出実行条件Ａについて説明する。第２ロータリーＤＩＰスイッチが設定変更示唆演出実行条件Ａに設定されている状態のパチンコ機１０は、起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合に、当該起動後の最初の遊技回（特別図柄の変動）において設定変更示唆演出を実行する。設定変更示唆演出としては、種々の態様の演出を採用することができ、例えば、演出操作ボタン２４が手前に（遊技者側に）大きく移動した後に元の位置に戻る動作をする演出や、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定のキャラクター（例えば特定の男性のキャラクター）を所定の表示態様で数秒程度表示する演出、「設定が変更されたよ！」や「設定が変更されたかも！」といった文字列や音声によって設定情報が変更されたこと又は変更された可能性があることを直接的に示唆する演出等を採用することができる。

【２３７１】

設定変更示唆演出実行条件Ｂ～Ｅは、設定変更示唆演出実行条件Ａに対して、設定変更示唆演出を実行する対象の遊技回が異なるのみで、他の条件は同じである。

【２３７２】

設定変更示唆演出実行条件Ｆについて説明する。第２ロータリーＤＩＰスイッチが設定変更示唆演出実行条件Ｆに設定されている状態のパチンコ機１０は、起動時に設定変更モードが実行され、設定情報が変更された場合であっても、設定変更示唆演出を実行しない。すなわち、設定情報の変更の有無に関わらず、設定変更示唆演出を実行しない状態（設定変更示唆演出を実行不可能な状態）となる。

【２３７３】

なお、以下では、設定変更示唆演出実行条件Ａ～Ｅのいずれかに設定された状態を、「設定変更示唆演出実行可能状態」ともよび、設定変更示唆演出実行条件Ｆに設定された状

態を、「設定変更示唆演出実行不可能状態」ともよぶ。
【２３７４】
このように、本態様によれば、設定変更示唆演出の実行条件を複数の実行条件の中から選択して設定することができる。
【２３７５】
以上説明したように、本態様によれば、据え置き示唆演出の実行条件を変更可能なので、当該パチンコ機１０が設置されている遊技ホールの運用方針に従って、据え置き示唆演出の実行条件を変更することができる。したがって、遊技ホールにおけるパチンコ機１０の運用のし易さを向上させることができる。
【２３７６】
また、本態様によれば、第１ロータリーＤＩＰスイッチの状態に基づいて、複数の据え置き示唆演出実行条件の中から一の据え置き示唆演出実行条件を設定するので、遊技ホールの管理者は、当該パチンコ機１０に電源が投入されていない状態であっても、物理的な第１ロータリーＤＩＰスイッチの状態を変更することによって、据え置き示唆演出の実行条件を変更することができる。また、当該パチンコ機１０に電源が投入されていない状態であっても、当該物理的な第１ロータリーＤＩＰスイッチの状態を確認することによって、複数の据え置き示唆演出実行条件の中のどの据え置き示唆演出実行条件が設定されているのかを確認することが可能となる。
【２３７７】
また、本態様によれば、第１ロータリーＤＩＰスイッチは、当該パチンコ機１０の背面側に設けられているので、遊技ホールの管理者以外の者によって第１ロータリーＤＩＰスイッチが操作されたり、第１ロータリーＤＩＰスイッチの状態を把握されてしまうことを抑制することができる。
【２３７８】
また、本態様によれば、据え置き示唆演出が実行され得る据え置き示唆演出実行可能状態と、据え置き示唆演出が実行されない据え置き示唆演出実行不可能状態と、のいずれかの状態に設定可能なので、遊技者は、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出の実行が確認できない場合に、据え置き示唆演出が実行され得る据え置き示唆演出実行可能状態ではあるが据え置き示唆演出の実行条件が成立しないために据え置き示唆演出が実行されないのか、それとも、据え置き示唆演出の実行条件の成立の有無によらずに据え置き示唆演出が実行されない据え置き示唆演出実行不可能状態であるのか、いずれの状態であるのかといった推測をすることになる。したがって、据え置き示唆演出が実行されない場合に、遊技者に様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３７９】
また、本態様によれば、据え置き示唆演出実行可能状態において設定情報が変更されたことを含む所定の据え置き示唆演出実行条件が成立した場合に据え置き示唆演出を実行するので、遊技者に、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認するために、据え置き示唆演出実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。具体的には、例えば、据え置き示唆演出実行可能条件Ａに設定されていることを期待する遊技者に、据え置き示唆演出が実行されるか否かを確認するために、起動の後の最初の遊技回が実行されるタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。この結果、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。
【２３８０】
また、本態様によれば、第１ロータリーＤＩＰスイッチの状態に基づいて、据え置き示唆演出実行可能状態または据え置き示唆演出実行不可能状態のいずれかの状態に設定するので、遊技ホールの管理者は、当該パチンコ機１０に電源が投入されていない状態であっても、物理的な第１ロータリーＤＩＰスイッチの状態を変更することによって、据え置き示唆演出実行可能状態または据え置き示唆演出実行不可能状態のいずれかの状態に変更することができる。また、当該パチンコ機１０に電源が投入されていない状態であっても、

当該物理的な第１ロータリーＤＩＰスイッチの状態を確認することによって、据え置き示唆演出実行可能状態に設定されているのか、それとも据え置き示唆演出実行不可能状態に設定されているのかを確認することが可能となる。

【２３８１】

また、本態様によれば、設定変更示唆演出の実行条件を変更可能なので、当該パチンコ機１０が設置されている遊技ホールの運用方針に従って、設定変更示唆演出の実行条件を変更することができる。したがって、遊技ホールにおけるパチンコ機１０の運用のし易さを向上させることができる。

【２３８２】

また、本態様によれば、第２ロータリーＤＩＰスイッチの状態に基づいて、複数の設定変更示唆演出実行条件の中から一の設定変更示唆演出実行条件を設定するので、遊技ホールの管理者は、当該パチンコ機１０に電源が投入されていない状態であっても、物理的な第２ロータリーＤＩＰスイッチの状態を変更することによって、設定変更示唆演出の実行条件を変更することができる。また、当該パチンコ機１０に電源が投入されていない状態であっても、当該物理的な第２ロータリーＤＩＰスイッチの状態を確認することによって、複数の設定変更示唆演出実行条件の中のどの設定変更示唆演出実行条件が設定されているのかを確認することが可能となる。

【２３８３】

また、本態様によれば、第２ロータリーＤＩＰスイッチは、当該パチンコ機１０の背面側に設けられているので、遊技ホールの管理者以外の者によって第２ロータリーＤＩＰスイッチが操作されたり、第２ロータリーＤＩＰスイッチの状態を把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３８４】

また、本態様によれば、設定変更示唆演出が実行され得る設定変更示唆演出実行可能状態と、設定変更示唆演出が実行されない設定変更示唆演出実行不可能状態と、のいずれかの状態に設定可能なので、遊技者は、当該パチンコ機１０において設定変更示唆演出の実行が確認できない場合に、設定変更示唆演出が実行され得る設定変更示唆演出実行可能状態ではあるが設定変更示唆演出の実行条件が成立しないために設定変更示唆演出が実行されないのか、それとも、設定変更示唆演出の実行条件の成立の有無によらずに設定変更示唆演出が実行されない設定変更示唆演出実行不可能状態であるのか、いずれの状態であるのかといった推測をすることになる。したがって、設定変更示唆演出が実行されない場合に、遊技者に様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３８５】

また、本態様によれば、設定変更示唆演出実行可能状態において設定情報が変更されたことを含む所定の設定変更示唆演出実行条件が成立した場合に設定変更示唆演出を実行するので、遊技者に、設定変更示唆演出が実行されるか否かを確認するために、設定変更示唆演出実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。具体的には、例えば、設定変更示唆演出実行可能条件Ａに設定されていることを期待する遊技者に、設定変更示唆演出が実行されるか否かを確認するために、起動の後の最初の遊技回が実行されるタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。この結果、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【２３８６】

また、本態様によれば、第２ロータリーＤＩＰスイッチの状態に基づいて、設定変更示唆演出実行可能状態または設定変更示唆演出実行不可能状態のいずれかの状態に設定するので、遊技ホールの管理者は、当該パチンコ機１０に電源が投入されていない状態であっても、物理的な第２ロータリーＤＩＰスイッチの状態を変更することによって、設定変更示唆演出実行可能状態または設定変更示唆演出実行不可能状態のいずれかの状態に変更することができる。また、当該パチンコ機１０に電源が投入されていない状態であっても、当該物理的な第２ロータリーＤＩＰスイッチの状態を確認することによって、設定変更示

唆演出実行可能状態に設定されているのか、それとも設定変更示唆演出実行不可能状態に設定されているのかを確認することが可能となる。

【２３８７】

＜態様１４７＞

上記態様１４６では、第１又は第２ロータリーＤＩＰスイッチによって据え置き示唆演出や設定変更示唆演出の実行条件を変更する（切り替える）構成としたが、この構成に代えて、設定情報に基づいてこれらの演出の実行条件を設定する構成としてもよい。以下、本態様の具体的な構成の一例について説明する。

【２３８８】

本態様では、起動直後の時点（設定変更モードが実行される前の時点）において記憶されている設定情報（以下「起動直後設定情報」とも呼ぶ）が「設定１」である場合には、据え置き示唆演出実行条件Ａ及び設定変更示唆演出実行条件Ａに設定される。そして、起動直後設定情報が「設定２」である場合には据え置き示唆演出実行条件Ｂ及び設定変更示唆演出実行条件Ｂに設定され、起動直後設定情報が「設定３」である場合には据え置き示唆演出実行条件Ｃ及び設定変更示唆演出実行条件Ｃに設定され、起動直後設定情報が「設定４」である場合には据え置き示唆演出実行条件Ｄ及び設定変更示唆演出実行条件Ｄに設定され、起動直後設定情報が「設定５」である場合には据え置き示唆演出実行条件Ｅ及び設定変更示唆演出実行条件Ｅに設定され、起動直後設定情報が「設定６」である場合には据え置き示唆演出実行条件Ｆ及び設定変更示唆演出実行条件Ｆに設定される。

【２３８９】

以上説明したように、本態様によれば、設定情報に基づいて、据え置き示唆演出の実行条件を設定するので、遊技者に、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出が実行されるか否かに注目させるだけでなく、当該パチンコ機１０において据え置き示唆演出の実行条件はどのような実行条件に設定されているのか、そして据え置き示唆演出の実行条件を設定する基礎となる設定情報そのものはどのような値になっているのかといったことを推測させることができる。したがって、遊技者に、当該パチンコ機１０の設定情報の変更の有無や値そのものについて様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３９０】

また、本態様によれば、設定情報に基づいて、設定変更示唆演出の実行条件を設定するので、遊技者に、当該パチンコ機１０において設定変更示唆演出が実行されるか否かに注目させるだけでなく、当該パチンコ機１０において設定変更示唆演出の実行条件はどのような実行条件に設定されているのか、そして設定変更示唆演出の実行条件を設定する基礎となる設定情報そのものはどのような値になっているのかといったことを推測させることができる。したがって、遊技者に、当該パチンコ機１０の設定情報の変更の有無や値そのものについて様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３９１】

なお、本態様の変形例として、設定情報が変更された場合には当該設定変更後の設定情報に基づいて据え置き唆演出の実行条件及び設定変更示唆演出の実行条件を設定し、設定情報が変更されなかった場合には当該そのままの設定情報に基づいて据え置き唆演出の実行条件及び設定変更示唆演出の実行条件を設定する構成としてもよい。このような構成としても、遊技者に設定情報に関して様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３９２】

＜態様１４８＞

上記態様１４６では、第１又は第２ロータリーＤＩＰスイッチによって据え置き示唆演出や設定変更示唆演出の実行条件を変更する（切り替える）構成としたが、この構成に代えて、他の方式の物理的なスイッチによってこれらの演出の実行条件を設定する構成としてもよい。例えば、スライド式のＤＩＰスイッチやピアノ式のＤＩＰスイッチ等によって据え置き示唆演出や設定変更示唆演出の実行条件を設定する構成としてもよい。

【２３９３】
また、物理的なスイッチによって据え置き示唆演出や設定変更示唆演出の実行条件を変更する（切り替える）構成に代えて、当該パチンコ機１０の起動時に、据え置き示唆演出や設定変更示唆演出の実行条件を設定するための専用のモードを実行し、当該モード中に演出操作ボタン２４による操作を受け付けてこれらの演出の実行条件を設定する構成としてもよい。このような構成によれば、物理的なスイッチを設けるためのコストを低減することができる。
【２３９４】
＜態様１４９＞
上記第１実施形態及び上記各態様において、高確率モードフラグ（いわゆる確変状態を示すフラグ）がＯＦＦからＯＮに変更された後に実行された遊技回の実行回数が所定回数（例えば１００回）に達した場合に、高確率モードにおいて実行された遊技回が所定回数に達したことを示唆する演出を実行可能な状態に設定する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、高確率モードが開始されてから所定回数の遊技回が実行されたことを認識させることができ、そろそろ大当たりに当選して欲しいといった焦りや苛立ちの気持ちを例えば和らげることができる。
【２３９５】
＜態様１５０＞
上記第１実施形態及び上記各態様において、当たり抽選の抽選モードが低確率モード時に通常大当たりに当選した場合に、抽選モードが変更されなかったことを示唆する演出（通常大当たりであったことを示唆する演出、確変大当たりではなかったことを示唆する演出、高確率モードが開始されないことを示唆する演出等）を実行可能な構成としてもよい。そして、この構成において、当該演出の実行条件を変更可能な構成としてもよい。すなわち、通常大当たりに当選した場合に、当該演出を実行したり、しなかったりする場合のある構成や、当該演出を様々なタイミングで実行可能な構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、抽選モードが変更されたのか否かといった緊張感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３９６】
＜態様１５１＞
上記第１実施形態及び上記各態様において、当たり抽選の抽選モードが低確率モード時に確変大当たりに当選した場合に、抽選モードが変更されたことを示唆する演出（確変大当たりであったことを示唆する演出、通常大当たりではなかったことを示唆する演出、高確率モードが開始されることを示唆する演出等）を実行可能な構成としてもよい。そして、この構成において、当該演出の実行条件を変更可能な構成としてもよい。すなわち、確変大当たりに当選した場合に、当該演出を実行したり、しなかったりする場合のある構成や、当該演出を様々なタイミングで実行可能な構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、抽選モードが変更されたのか否かといった緊張感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３９７】
＜態様１５２＞
上記第１実施形態及び上記各態様において、高確率モードフラグの状態に基づいて、抽選モードが変更されなかったことを示唆する演出（通常大当たりであったことを示唆する演出、確変大当たりではなかったことを示唆する演出、高確率モードが開始されないことを示唆する演出等）の実行条件を設定する構成としてもよい。また、高確率モードフラグの状態に基づいて、抽選モードが変更されたことを示唆する演出（確変大当たりであったことを示唆する演出、通常大当たりではなかったことを示唆する演出、高確率モードが開始されることを示唆する演出等）の実行条件を設定する構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードフラグの状態に適した示唆演出を実行することができる。
【２３９８】
＜態様１５３＞

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。

【２３９９】

＜態様１５４＞

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。

【２４００】

＜態様１５５＞

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。

【２４０１】

＜態様１５６＞

上記第１実施形態及び上記の態様１から態様１５５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１５５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１５５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。

【２４０２】

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。

【２４０３】

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。
【２４０４】
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。
【２４０５】
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。
【２４０６】
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。
【２４０７】
＜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。
【２４０８】
［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。
【２４０９】
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。

【２４１０】

［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。

【２４１１】

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。

【２４１２】

［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。

【２４１３】

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。

【２４１４】

［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。

【２４１５】

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。

【２４１６】

［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。
【２４１７】
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。
【２４１８】
［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。
【２４１９】
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。
【２４２０】
＜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。
【２４２１】
［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。
【２４２２】
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。

【２４２３】

［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。

【２４２４】

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。

【２４２５】

［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。

【２４２６】

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。

【２４２７】

＜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。

【２４２８】

［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。
【２４２９】
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。
【２４３０】
［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。
【２４３１】
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。
【２４３２】
［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。
【２４３３】
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。
【２４３４】
＜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。
【２４３５】
［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。
【２４３６】
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。
【２４３７】
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。
【２４３８】
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。
【２４３９】
［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。
【２４４０】
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。
【２４４１】

［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。
【２４４２】
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。
【２４４３】
［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。
【２４４４】
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。
【２４４５】
［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。
【２４４６】
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。
【２４４７】
＜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。
【２４４８】
［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。

【２４４９】

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。

【２４５０】

［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。

【２４５１】

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。

【２４５２】

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。

【２４５３】

［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。

【２４５４】

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。

【２４５５】

［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。

【２４５６】

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。

【２４５７】

［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。

【２４５８】

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。

【２４５９】

＜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。

【２４６０】

［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。
【２４６１】
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。
【２４６２】
［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。
【２４６３】
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。
【２４６４】
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。
【２４６５】
［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。
【２４６６】
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。
【２４６７】
［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。
【２４６８】

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。

【２４６９】

［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。

【２４７０】

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。

【２４７１】

＜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。

【２４７２】

［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。

【２４７３】

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。

【２４７４】
［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。
【２４７５】
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。
【２４７６】
［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。
【２４７７】
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。
【２４７８】
［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。
【２４７９】
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。
【２４８０】
＜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。
【２４８１】
［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。
【２４８２】
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。
【２４８３】
［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。
【２４８４】
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。
【２４８５】
［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。
【２４８６】
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。
【２４８７】
［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。
【２４８８】
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。
【２４８９】
［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。
【２４９０】
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。
【２４９１】
［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。
【２４９２】
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。
【２４９３】
＜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。
【２４９４】
［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。
【２４９５】
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。

【２４９６】
［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。
【２４９７】
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。
【２４９８】
［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。
【２４９９】
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。
【２５００】
＜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。
【２５０１】
[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（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。
【２５０２】
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。

【２５０３】

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。

【２５０４】

[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。

【２５０５】

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。

【２５０６】

［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。

【２５０７】

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。

【２５０８】

[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。

【２５０９】

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。

【２５１０】

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。

【２５１１】

[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。
【２５１２】
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。
【２５１３】
［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。
【２５１４】
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。
【２５１５】
[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。
【２５１６】
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。
【２５１７】
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。
【２５１８】
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。
【２５１９】
[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。
【２５２０】
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。
【２５２１】
[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、電源の供給が断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。
【２５２２】
特徴Ｊ９によれば、遊技機への電源の供給が断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。
【２５２３】
[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。
【２５２４】
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。
【２５２５】
[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。
【２５２６】
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。
【２５２７】
［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。
【２５２８】
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。

【２５２９】

［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。

【２５３０】

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。

【２５３１】

［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。

【２５３２】

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。

【２５３３】

＜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。

【２５３４】

[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（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。

【２５３５】

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。

【２５３６】

［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。

【２５３７】

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。

【２５３８】

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。

【２５３９】

[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。

【２５４０】

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。

【２５４１】

[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、電源の供給が断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。

【２５４２】

特徴Ｋ４によれば、遊技機への電源の供給が断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。

【２５４３】

[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。

【２５４４】

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。

【２５４５】

[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。

【２５４６】

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。

【２５４７】

［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。
【２５４８】
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。
【２５４９】
［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。
【２５５０】
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。
【２５５１】
［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。
【２５５２】
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。
【２５５３】
＜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。
【２５５４】
[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（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。

【２５５５】

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。

【２５５６】

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。

【２５５７】

［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。

【２５５８】

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。

【２５５９】

[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。

【２５６０】

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。

【２５６１】

[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、電源の供給が断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。

【２５６２】

特徴Ｌ４によれば、遊技機への電源の供給が断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。

【２５６３】

[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。

【２５６４】

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。

【２５６５】

[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。

【２５６６】
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。
【２５６７】
［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。
【２５６８】
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。
【２５６９】
［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。
【２５７０】
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。
【２５７１】
［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。
【２５７２】
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。
【２５７３】
＜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。
【２５７４】
[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（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。
【２５７５】
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。
【２５７６】
［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。
【２５７７】
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。
【２５７８】
［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。
【２５７９】
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。

【２５８０】

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。

【２５８１】

[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。

【２５８２】

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。

【２５８３】

[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、電源の供給が断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。

【２５８４】

特徴Ｍ５によれば、遊技機への電源の供給が断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。

【２５８５】

[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。

【２５８６】

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。

【２５８７】

[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。

【２５８８】

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。

【２５８９】

［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。

【２５９０】

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。

【２５９１】

［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。

【２５９２】

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。

【２５９３】

［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。

【２５９４】
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。
【２５９５】
＜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。
【２５９６】
[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（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。
【２５９７】
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。
【２５９８】
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。

【２５９９】

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。

【２６００】

［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。

【２６０１】

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。

【２６０２】

[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。

【２６０３】

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。

【２６０４】

[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。

【２６０５】

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。

【２６０６】

[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。

【２６０７】

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。

【２６０８】

［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。

【２６０９】

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。

【２６１０】

［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（Ｌ

ＥＤランプの色）を決定する
　ことを特徴とする遊技機。
【２６１１】
　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。
【２６１２】
［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。
【２６１３】
　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。
【２６１４】
　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。
【２６１５】
　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。
【２６１６】
　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。
【２６１７】
　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。
【２６１８】
　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。
【２６１９】
　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。
【２６２０】
＜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。
【２６２１】
［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。
【２６２２】
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。
【２６２３】
［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。
【２６２４】
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。
【２６２５】
［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。
【２６２６】
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。

【２６２７】
［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。
【２６２８】
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。
【２６２９】
＜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。
【２６３０】
［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。
【２６３１】
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。
【２６３２】
［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。
【２６３３】
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。

【２６３４】

［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。

【２６３５】

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。

【２６３６】

［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。

【２６３７】

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。

【２６３８】

＜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。
【２６３９】
［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。
【２６４０】
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。
【２６４１】
［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。
【２６４２】
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。

【２６４３】

［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。

【２６４４】

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。

【２６４５】

［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。

【２６４６】

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。

【２６４７】

［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。

【２６４８】

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。

【２６４９】
＜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。
【２６５０】
[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。
【２６５１】
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。
【２６５２】
[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。
【２６５３】
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。
【２６５４】
[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。
【２６５５】

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。

【２６５６】

[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。

【２６５７】

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。

【２６５８】

[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。

【２６５９】

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。

【２６６０】

＜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。

【２６６１】

[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。
【２６６２】
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。
【２６６３】
[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。
【２６６４】
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。
【２６６５】
[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。
【２６６６】
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。
【２６６７】
[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。
【２６６８】
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。
【２６６９】
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。
【２６７０】
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。
【２６７１】
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。
【２６７２】
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。
【２６７３】
＜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。
【２６７４】
[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。
【２６７５】
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。
【２６７６】
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。
【２６７７】
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。
【２６７８】
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。
【２６７９】
[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、電源の供給が断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。
【２６８０】
特徴Ｔ２によれば、遊技機への電源の供給が断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。
【２６８１】
[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。
【２６８２】
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。
【２６８３】
[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。
【２６８４】
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。
【２６８５】
＜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。
【２６８６】
[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。
【２６８７】
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。
【２６８８】
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。

【２６８９】

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。

【２６９０】

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。

【２６９１】

[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。

【２６９２】

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。

【２６９３】

[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、電源の供給が断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。

【２６９４】

特徴Ｕ３によれば、遊技機への電源の供給が断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。

【２６９５】

[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。

【２６９６】

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。

【２６９７】

[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。

【２６９８】

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。

【２６９９】

＜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。

【２７００】

[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。

【２７０１】

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。

【２７０２】

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。

【２７０３】

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。

【２７０４】

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。

【２７０５】

[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。

【２７０６】

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。

【２７０７】

[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、電源の供給が断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。

【２７０８】

特徴Ｖ３によれば、遊技機への電源の供給が断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。

【２７０９】

[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。

【２７１０】

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。

【２７１１】

[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。

【２７１２】

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。

【２７１３】

＜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。

【２７１４】

[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。

【２７１５】

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。
【２７１６】
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。
【２７１７】
[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。
【２７１８】
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。
【２７１９】
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。
【２７２０】
＜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。
【２７２１】
[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。

【２７２２】
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。
【２７２３】
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。
【２７２４】
[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。
【２７２５】
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。
【２７２６】
[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。
【２７２７】
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。
【２７２８】
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。
【２７２９】

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。

【２７３０】

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。

【２７３１】

＜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。

【２７３２】

[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。

【２７３３】

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。

【２７３４】
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。
【２７３５】
[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。
【２７３６】
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。
【２７３７】
＜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。
【２７３８】
[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。
【２７３９】
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。
【２７４０】
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。

【２７４１】

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。

【２７４２】

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。

【２７４３】

[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、電源の供給が断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。

【２７４４】

特徴Ｚ２によれば、遊技機への電源の供給が断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。

【２７４５】

[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。

【２７４６】

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。

【２７４７】

[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。

【２７４８】

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。

【２７４９】

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。

【２７５０】

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。

【２７５１】

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。

【２７５２】

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。

【２７５３】

＜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。

【２７５４】

［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。

【２７５５】

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。

【２７５６】

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。

【２７５７】

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。

【２７５８】
［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。
【２７５９】
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。
【２７６０】
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。
【２７６１】
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。
【２７６２】
［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。
【２７６３】
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。

【２７６４】
＜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。
【２７６５】
［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。
【２７６６】
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。
【２７６７】
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。
【２７６８】
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。
【２７６９】
［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。
【２７７０】
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。
【２７７１】
［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。
【２７７２】
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。
【２７７３】
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。
【２７７４】
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。
【２７７５】
＜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。
【２７７６】
［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。

【２７７７】
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。
【２７７８】
［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。
【２７７９】
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。
【２７８０】
［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。
【２７８１】
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。
【２７８２】
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。
【２７８３】
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。

【２７８４】

［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。

【２７８５】

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。

【２７８６】

［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。

【２７８７】

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。

【２７８８】

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。

【２７８９】

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。

【２７９０】

＜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。

【２７９１】

［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。
【２７９２】
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。
【２７９３】
［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。
【２７９４】
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。
【２７９５】
［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。
【２７９６】
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。

【２７９７】
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。
【２７９８】
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。
【２７９９】
［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。
【２８００】
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。
【２８０１】
［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。
【２８０２】
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。
【２８０３】
［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。

【２８０４】
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。
【２８０５】
［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。
【２８０６】
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。
【２８０７】
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。
【２８０８】
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。
【２８０９】
［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。
【２８１０】
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。
【２８１１】
［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。
【２８１２】
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。
【２８１３】
＜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。
【２８１４】
［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。
【２８１５】
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。
【２８１６】
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。
【２８１７】
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。
【２８１８】
［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。
【２８１９】
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。
【２８２０】
［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。
【２８２１】
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。
【２８２２】
［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。
【２８２３】
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。
【２８２４】
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。
【２８２５】
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。
【２８２６】
＜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。
【２８２７】

［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。
【２８２８】
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。
【２８２９】
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。
【２８３０】
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。
【２８３１】
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。
【２８３２】
［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。
【２８３３】
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。

【２８３４】

［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。

【２８３５】

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。

【２８３６】

［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。

【２８３７】

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。

【２８３８】

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。

【２８３９】

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）。

【２８４０】

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。

【２８４１】

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。

【２８４２】

＜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。

【２８４３】

［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。

【２８４４】
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。

【２８４５】
＜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。

【２８４６】
［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。

【２８４７】
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。
【２８４８】
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。
【２８４９】
［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。
【２８５０】
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。
【２８５１】
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。
【２８５２】
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。

【２８５３】
＜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。
【２８５４】
［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。
【２８５５】
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。
【２８５６】
［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。

【２８５７】
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。
【２８５８】
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。
【２８５９】
＜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。
【２８６０】
［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。
【２８６１】
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。
【２８６２】
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。
【２８６３】

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）。

【２８６４】

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。

【２８６５】

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。

【２８６６】

＜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。

【２８６７】

［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。

【２８６８】

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。

【２８６９】
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。
【２８７０】
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。
【２８７１】
＜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。
【２８７２】
［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。
【２８７３】
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。

【２８７４】
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。
【２８７５】
＜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。
【２８７６】
［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。
【２８７７】
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。
【２８７８】
＜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。
【２８７９】
［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。
【２８８０】
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。
【２８８１】
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。
【２８８２】
＜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。
【２８８３】

［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。
【２８８４】
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。
【２８８５】
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。
【２８８６】
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）。
【２８８７】
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。
【２８８８】
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。
【２８８９】
＜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。
【２８９０】
［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。
【２８９１】
　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。
【２８９２】
　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。
【２８９３】
　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。

【２８９４】
　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。
【２８９５】
＜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。
【２８９６】
［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。
【２８９７】
　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。
【２８９８】
　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。
【２８９９】
　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。
【２９００】
　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。
【２９０１】
　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。
【２９０２】
＜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。
【２９０３】
［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。

【２９０４】

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。

【２９０５】
　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。
【２９０６】
　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。
【２９０７】
　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。
【２９０８】
＜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。
【２９０９】
［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。
【２９１０】
　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。
【２９１１】
　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。
【２９１２】
［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。
【２９１３】
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。
【２９１４】
［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。
【２９１５】
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。
【２９１６】
＜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。
【２９１７】
［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。
【２９１８】
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。
【２９１９】
［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。
【２９２０】
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。
【２９２１】
［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。
【２９２２】
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。
【２９２３】
＜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。
【２９２４】
［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。
【２９２５】
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。
【２９２６】
＜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。
【２９２７】
［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。
【２９２８】
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。
【２９２９】
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。
【２９３０】
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。
【２９３１】
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。
【２９３２】
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。
【２９３３】
＜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。
【２９３４】
［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。
【２９３５】
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。
【２９３６】
［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。
【２９３７】
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。
【２９３８】
［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。
【２９３９】
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。
【２９４０】
＜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。
【２９４１】
［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。
【２９４２】
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。
【２９４３】
＜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。
【２９４４】
［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。
【２９４５】
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。
【２９４６】
＜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。
【２９４７】
［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。
【２９４８】
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。
【２９４９】
［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。
【２９５０】
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。
【２９５１】
＜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。
【２９５２】
［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。
【２９５３】
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。
【２９５４】
＜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。
【２９５５】
［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。
【２９５６】
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。
【２９５７】
［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。
【２９５８】
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。
【２９５９】
＜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。
【２９６０】
［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。
【２９６１】
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。
【２９６２】
［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。
【２９６３】
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。
【２９６４】

＜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。
【２９６５】
［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。
【２９６６】
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。
【２９６７】
［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。
【２９６８】
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。
【２９６９】
＜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。
【２９７０】
［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、
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。

【２９７１】
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。

【２９７２】
［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。

【２９７３】
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。

【２９７４】
＜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。

【２９７５】
［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情報が消去された後、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。

【２９７６】
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情報が消去された後、所定の条件が成立して

いないと認識することができる。
【２９７７】
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。
【２９７８】
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。
【２９７９】
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。
【２９８０】
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。
【２９８１】
＜特徴βＧ群＞
特徴βＧ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。
【２９８２】
［特徴βＧ１］
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、
を備える遊技機であって、
前記算出手段は、所定の条件が満たされたこと（計測された排出通路通過個数N_{OUT}が所定の個数に達したこと）を境界とした複数の期間毎における前記検知情報に基づいて、当該複数の期間のそれぞれに対応した複数の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、
前記複数の期間のそれぞれに対応した前記複数の遊技履歴情報を切り替えて表示する手段であって、前記遊技履歴情報の表示を切り替える際に、前記複数の期間のうちの一の期間に対応した前記遊技履歴情報を表示する表示態様（ｂＬの区間に対応するベースを表示する表示態様）から、前記複数の遊技履歴情報のいずれも表示しない表示態様（全消灯）に移行した後、前記複数の期間のうちの他の期間に対応した前記遊技履歴情報を表示する表示態様（ｂ１の区間に対応するベースを表示する表示態様）に移行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９８３】
特徴βＧ１によれば、表示手段は、遊技履歴情報の表示を切り替える際に、複数の期間のうちの一の期間に対応した遊技履歴情報を表示する表示態様から、複数の遊技履歴情報のいずれも表示しない表示態様に移行した後、複数の期間のうちの他の期間に対応した遊技履歴情報を表示する表示態様に移行するので、当該遊技機の管理者又は検査者に対して、表示手段に表示されている遊技履歴情報が他の期間に対応した遊技履歴情報に切り替わったことを明確に認識させることができる。この結果、例えば、管理者等が、表示されて

いる遊技履歴情報の期間が他の期間に切り替わったことに気付かずに、期間を誤認識して遊技履歴情報を確認してしまうことを抑制することができる。

【２９８４】

＜特徴βＨ群＞

特徴βＨ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。

【２９８５】

［特徴βＨ１］

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、

を備える遊技機であって、

前記算出手段は、所定の条件が満たされたこと（計測された排出通路通過個数N_{OUT}が所定の個数に達したこと）を境界とした複数の期間毎における前記検知情報に基づいて、当該複数の期間のそれぞれに対応した複数の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、

前記複数の期間のうちの一の期間に対応した前記遊技履歴情報を表示する表示態様（ｂＬを表示する表示態様）から、前記複数の期間のうちの他の期間に対応した前記遊技履歴情報を表示する表示態様（ｂ１を表示する表示態様）に移行する場合には、第１の移行態様（３００ｍｓの全消灯を挟んで移行させる移行態様）で表示態様を移行する手段と、

前記所定の条件が満たされたことに基づいて表示態様を移行する場合には、前記第１の移行態様とは異なる第２の移行態様（３０００ｍｓのハイフン点灯表示を挟んで移行させる移行態様）で表示態様を移行する手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【２９８６】

特徴βＨ１によれば、一の期間に対応した遊技履歴情報を表示する表示態様から他の期間に対応した遊技履歴情報を表示する表示態様に移行する場合の移行態様と、所定の条件が満たされたことに基づいて表示態様を移行する場合の移行態様とが異なるので、当該遊技機の管理者又は検査者は、移行態様の違いを認識することによって、他の期間に対応した遊技履歴情報を表示する表示態様に移行するのか、それとも、所定の条件が満たされたことに基づいて表示態様が移行するのかを明確に区別して認識することができる。したがって、例えば、管理者等が、所定の条件が満たされたことに気付かずに、遊技履歴情報の確認作業を継続してしまうことを抑制することができる。

【２９８７】

＜特徴βＩ群＞

特徴βＩ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。

【２９８８】

［特徴βＩ１］

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、
を備える遊技機であって、
前記算出手段は、所定の条件が満たされたこと（計測された排出通路通過個数N_{OUT}が所定の個数に達したこと）を境界とした複数の期間毎における前記検知情報に基づいて、当該複数の期間のそれぞれに対応した複数の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、
前記複数の期間のそれぞれに対応した前記複数の遊技履歴情報を所定の表示継続時間（５０００ｍｓ）が経過したことに基づいて切り替えて表示する手段であって、前記遊技履歴情報を表示中に前記所定の条件が満たされた場合には、表示中の前記遊技履歴情報の前記所定の表示継続時間が経過する前であっても、当該所定の条件が満たされたことに対応した表示態様（ハイフン点灯、全消灯）に移行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【２９８９】
特徴βＩ１によれば、遊技履歴情報を表示中に所定の条件が満たされた場合には、表示中の遊技履歴情報の所定の表示継続時間が経過する前であっても、当該所定の条件が満たされたことに対応した表示態様に移行するので、当該遊技機の管理者又は検査者に対して、所定の条件が満たされたことを早期に認識させることができる。また、例えば、所定の条件が満たされたことに対応した表示態様に移行した後、早期に、当該所定の条件が満たされた後における各期間毎の遊技履歴情報を表示することが可能となる。この結果、管理者等は、当該所定の条件が満たされた後における各期間毎の遊技履歴情報を早期に確認することができるので、遊技機の検査効率を向上させることができる。

【２９９０】
＜特徴βＪ群＞
特徴βＪ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。

【２９９１】
［特徴βＪ１］
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、
を備える遊技機であって、
前記算出手段は、所定の条件が満たされたこと（計測された排出通路通過個数N_{OUT}が所定の個数に達したこと）を境界とした複数の期間毎における前記検知情報に基づいて、当該複数の期間のそれぞれに対応した複数の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、
前記複数の期間のそれぞれに対応した前記複数の遊技履歴情報を所定の表示継続時間（５０００ｍｓ）が経過したことに基づいて切り替えて表示する手段であって、前記遊技履歴情報を表示中に前記所定の条件が満たされた場合には、表示中の前記遊技履歴情報の前記所定の表示継続時間が経過した後に、当該所定の条件が満たされたことに対応した表示態様（ハイフン点灯、全消灯）に移行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【２９９２】
特徴βＪ１によれば、遊技履歴情報の表示中に所定の条件が満たされた場合であっても、当該表示中の遊技履歴情報の表示継続時間が経過するまでは当該遊技履歴情報の表示が継続されるので、例えば、当該遊技機の管理者又は検査者が、表示中の遊技履歴情報を確認して検査表に転記しようとしたタイミングで当該遊技履歴情報の表示が終了してしまい、当該遊技履歴情報を検査表に転記することができなかったといった状況の発生を抑制することができる。
【２９９３】
＜特徴βＫ群＞
特徴βＫ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。
【２９９４】
［特徴βＫ１］
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、
を備える遊技機であって、
前記算出手段は、所定の条件が満たされたこと（計測された排出通路通過個数N_{OUT}が所定の個数に達したこと）を境界とした複数の期間毎における前記検知情報に基づいて、当該複数の期間のそれぞれに対応した複数の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、
前記複数の期間のそれぞれに対応した前記複数の遊技履歴情報を所定の順序に従って切り替えて表示する手段であって、前記所定の条件が満たされた場合には、前記所定の順序に関わらず、前記複数の期間のうちの特定の期間に対応した遊技履歴情報（ｂＬ）から表示を開始する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２９９５】
特徴βＫ１によれば、所定の条件が満たされた場合には、所定の順序に関わらず、複数の期間のうちの特定の期間に対応した遊技履歴情報から表示を開始するので、当該遊技機の管理者又は検査者は、所定の条件が満たされたことを認識することができるとともに、特定の期間に対応した遊技履歴情報から優先して確認することが可能となる。
【２９９６】
なお、上記特徴βＧ群～特徴βＫ群の発明は、以下の課題を解決する。
【２９９７】
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。
【２９９８】
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。
【２９９９】
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。

【３０００】

＜特徴βＬ群＞

特徴βＬ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。

【３００１】

［特徴βＬ１］

遊技機であって、

外部からの電力の供給が断たれる際に、所定の情報（各種フラグ情報等）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

外部からの電力の供給が開始された際に、前記所定の情報に基づいて、当該遊技機を電力の供給が断たれる前の状態に復帰させる復帰処理（復電処理）を実行する復帰手段と、

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、各種情報を表示可能な表示手段（情報表示部４５ｚ）と、

前記表示手段を構成する前記複数の表示要素を所定の態様で動作させる処理である検査用処理（点灯点滅処理）を実行する検査用処理実行手段と、

を備え、

前記検査用処理実行手段は、前記復帰処理の実行を契機として、前記検査用処理を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３００２】

特徴βＬ１によれば、復帰処理の実行を契機として検査用処理を実行するので、遊技機の管理者または検査者は、当該遊技機に対して復帰処理を実行させる操作（例えば、電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後に再びＯＮにする操作）を行なうことによって、当該遊技機に検査用処理を実行させることができる。そして、管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって所定の態様で動作しない表示要素が存在していないかを検査することができる。

【３００３】

［特徴βＬ２］

特徴βＬ１に記載の遊技機であって、

前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、

前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第２の表示態様となるように制御する処理を含む

ことを特徴とする遊技機。

【３００４】

特徴βＬ２によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第２の表示態様となるように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様になることができない表示要素（例えば、断線によって点灯しない発光部）が存在していないかを検査することができる。

【３００５】

［特徴βＬ３］

特徴βＬ１または特徴βＬ２に記載の遊技機であって、

前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、

前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第１の表示態様と前記第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含む

ことを特徴とする遊技機。

【３００６】
特徴βＬ３によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第１の表示態様と第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様から第１の表示態様に移行することができない表示要素（例えば、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検査することができる。
【３００７】
＜特徴βＭ群＞
特徴βＭ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。
【３００８】
［特徴βＭ１］
外部からの操作を受け付ける操作受付手段（ＲＡＭクリアボタン、設定用の鍵穴、設定変更用ボタン）と、
外部からの電力の供給が開始された際に、前記操作受付手段が受け付けている操作態様に基づいて、複数に分岐した処理フローのうちのいずれかの処理フローを実行する処理実行手段と、
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、各種情報を表示可能な表示手段（情報表示部４５ｚ）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、前記複数に分岐した処理フローのうちのいずれの処理フローを実行する場合であっても、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素を所定の態様で動作させる処理である検査用処理（点灯点滅処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３００９】
特徴βＭ１によれば、複数に分岐した処理フローのうちのいずれの処理フローを実行する場合であっても検査用処理を実行するので、電力の供給が開始された際に操作受付手段がどのような操作態様を受け付けている場合であっても、当該遊技機に検査用処理を実行させることができる。したがって、遊技機の管理者または検査者は、電力の供給が開始された際に操作受付手段が受け付けている操作態様に関わらず、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって所定の態様で動作しない表示要素が存在していないかを検査することができる。すなわち、電力の供給が開始された際に操作受付手段が受け付けている操作態様次第では当該検査を実施することができないといったことを抑制することができる。
【３０１０】
［特徴βＭ２］
特徴βＭ１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第２の表示態様となるように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０１１】
特徴βＭ２によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第２の表示態様となるように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様になることができない表示要素（例えば、断線によって点灯しない発光部）が存在していないかを検査することができる。
【３０１２】
［特徴βＭ３］

特徴βＭ１または特徴βＭ２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第１の表示態様と前記第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０１３】
特徴βＭ３によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第１の表示態様と第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様から第１の表示態様に移行することができない表示要素（例えば、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検査することができる。
【３０１４】
＜特徴βＮ群＞
特徴βＮ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。
【３０１５】
［特徴βＮ１］
外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、第１の処理群（図６３及び図６４のステップＳ１２００１～ステップＳ１２０２８までの処理）を実行する第１処理群実行手段と、
前記第１の処理群の実行が終了した後、第２の処理群（タイマ割込み処理に含まれる各種処理、各種乱数更新処理、停電監視処理）を繰り返し実行する第２処理群実行手段と、
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、各種情報を表示可能な表示手段（情報表示部４５ｚ）と、
を備える遊技機であって、
前記第１処理群実行手段は、前記第１の処理群に含まれる一の処理として、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素を所定の態様で動作させる処理である検査用処理（点灯点滅処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０１６】
特徴βＮ１によれば、外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、検査用処理を含む第１の処理群を実行し、当該第１の処理群の実行が終了した後に、第２の処理群を繰り返し実行するので、外部からの電力の供給が開始された後に検査用処理を１回だけ実行させることができる。仮に、検査用処理が第２の処理群に含まれる構成とした場合には、検査用処理が繰り返し実行されることとなってしまい、遊技機の処理負荷が大きくなってしまう。また、検査用処理が繰り返し実行されてしまうと、表示手段に各種情報を表示させることが可能な期間が少なくなってしまう虞がある。これに対して、本特徴によれば、外部からの電力の供給が開始された後に検査用処理を１回だけ実行させることができるので、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって所定の態様で動作しない表示要素が存在していないかを検査することができる。
【３０１７】
［特徴βＮ２］
特徴βＮ１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第２の表示態様となるように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。

【３０１８】
特徴βＮ２によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第２の表示態様となるように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様になることができない表示要素（例えば、断線によって点灯しない発光部）が存在していないかを検査することができる。
【３０１９】
［特徴βＮ３］
特徴βＮ１または特徴βＮ２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第１の表示態様と前記第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０２０】
特徴βＮ３によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第１の表示態様と第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様から第１の表示態様に移行することができない表示要素（例えば、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検査することができる。
【３０２１】
＜特徴βＯ群＞
特徴βＯ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。
【３０２２】
［特徴βＯ１］
遊技の進行を可能とするための処理である遊技進行処理（タイマ割込み処理に含まれる入球検知処理、始動口用の入球処理、遊技回制御処理等）を実行する遊技進行処理実行手段と、
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、各種情報を表示可能な表示手段（情報表示部４５ｚ）と、
前記表示手段を構成する前記複数の表示要素を所定の態様で動作させる処理である検査用処理（点灯点滅処理）を実行する検査用処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記検査用処理実行手段は、外部からの電力の供給が開始された後、前記遊技進行処理の実行が開始される前に、前記検査用処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０２３】
特徴βＯ１によれば、外部からの電力の供給が開始された後、遊技進行処理の実行が開始される前に、検査用処理を実行するので、遊技機の管理者または検査者は、当該遊技機において遊技の進行が可能となる前に、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって所定の態様で動作しない表示要素が存在していないかを検査することができる。
【３０２４】
仮に、遊技進行処理の実行が開始された後に検査用処理を実行する構成とした場合には、管理者または検査者が表示手段の検査をすることが可能となる前に、遊技者が遊技を始めることが可能となる。この場合、遊技者が遊技機において遊技を始めた後に、管理者または検査者が当該遊技機の表示手段の検査を行なって、当該表示手段の表示要素に不具合を発見してしまう虞がある。管理者または検査者が当該遊技機の表示手段の表示要素に不具合を発見した場合には、当該表示手段を修理又は交換するために、当該遊技者に遊技を中断又は中止してもらう必要が生じる。この結果、遊技者に強い不快感を与えてしまう可

能性がある。
【３０２５】
これに対して、本特徴によれば、遊技者が遊技機において遊技を始めることが可能となる前に、管理者または検査者が当該遊技機の表示手段の検査をすることが可能となるので、遊技を中断又は中止させて遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。
【３０２６】
［特徴βＯ２］
特徴βＯ１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第２の表示態様となるように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０２７】
特徴βＯ２によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第２の表示態様となるように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様になることができない表示要素（例えば、断線によって点灯しない発光部）が存在していないかを検査することができる。
【３０２８】
［特徴βＯ３］
特徴βＯ１または特徴βＯ２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第１の表示態様と前記第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０２９】
特徴βＯ３によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第１の表示態様と第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様から第１の表示態様に移行することができない表示要素（例えば、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検査することができる。
【３０３０】
＜特徴βＰ群＞
特徴βＰ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。
【３０３１】
［特徴βＰ１］
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、
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、各種情報を表示可能な表示手段（情報表示部４５ｚ）と、
前記遊技履歴情報に対応した情報を前記表示手段に表示させる処理である遊技履歴情報

表示処理（タイマ割込み処理に含まれる遊技履歴用処理）を実行する遊技履歴情報表示処理実行手段と、
前記表示手段を構成する前記複数の表示要素を所定の態様で動作させる処理である検査用処理（点灯点滅処理）を実行する検査用処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記検査用処理実行手段は、前記遊技履歴情報表示処理が実行されることによって前記遊技履歴情報に対応した情報が前記表示手段に表示される前に、前記検査用処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０３２】
特徴βＰ１によれば、遊技履歴情報に対応した情報が表示手段に表示される前に検査用処理を実行するので、遊技機の管理者または検査者は、当該遊技機において遊技履歴情報に対応した情報が表示手段に表示される前に、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって所定の態様で動作しない表示要素が存在していないかを検査することができる。この結果、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって正常に動作しない表示要素が存在していることに気付かずに、当該表示手段に表示されている遊技履歴情報に対応した情報を確認してしまうことを抑制することができる。
【３０３３】
［特徴βＰ２］
特徴βＰ１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第２の表示態様となるように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０３４】
特徴βＰ２によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第２の表示態様となるように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様になることができない表示要素（例えば、断線によって点灯しない発光部）が存在していないかを検査することができる。
【３０３５】
［特徴βＰ３］
特徴βＰ１または特徴βＰ２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第１の表示態様と前記第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０３６】
特徴βＰ３によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第１の表示態様と第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様から第１の表示態様に移行することができない表示要素（例えば、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検査することができる。
【３０３７】
＜特徴βＱ群＞
特徴βＱ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。
【３０３８】

［特徴βＱ１］
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、
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、前記設定変更モードの実行中に前記当選確率の設定に関する情報である設定情報を表示可能な表示手段（情報表示部４５ｚ）と、
前記表示手段を構成する前記複数の表示要素を所定の態様で動作させる処理である検査用処理（点灯点滅処理）を実行する検査用処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記検査用処理実行手段は、前記設定変更モードが実行されることによって前記設定情報が前記表示手段に表示される前に、前記検査用処理を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０３９】
特徴βＱ１によれば、設定情報が表示手段に表示される前に検査用処理を実行するので、遊技機の管理者または検査者は、当該遊技機において設定情報が表示手段に表示される前に、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって所定の態様で動作しない表示要素が存在していないかを検査することができる。この結果、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって正常に動作しない表示要素が存在していることに気付かずに、当該表示手段に表示されている設定情報を確認してしまうことを抑制することができる。
【３０４０】
［特徴βＱ２］
特徴βＱ１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第２の表示態様となるように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０４１】
特徴βＱ２によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第２の表示態様となるように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様になることができない表示要素（例えば、断線によって点灯しない発光部）が存在していないかを検査することができる。
【３０４２】
［特徴βＱ３］
特徴βＱ１または特徴βＱ２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示要素のそれぞれは、第１の表示態様（消灯状態）と、前記第１の表示態様とは異なる第２の表示態様（点灯状態）とになることが可能であり、
前記検査用処理は、前記表示手段を構成する前記複数の表示要素の全てが前記第１の表示態様と前記第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含む
ことを特徴とする遊技機。
【３０４３】
特徴βＱ３によれば、検査用処理は、表示手段を構成する複数の表示要素の全てが第１の表示態様と第２の表示態様とを交互に繰り返すように制御する処理を含むので、遊技機の管理者または検査者は、表示手段を構成する複数の表示要素の中に不具合によって第２の表示態様から第１の表示態様に移行することができない表示要素（例えば、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検査することができる。
【３０４４】
なお、上記特徴βＬ群～特徴βＱ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３０４５】
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。
【３０４６】
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。
【３０４７】
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。
【３０４８】
＜特徴βＲ群＞
特徴βＲ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（例えば態様１００）から抽出される。
【３０４９】
［特徴βＲ１］
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所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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、
所定の識別情報（設定変更中フラグ）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記設定変更モードの開始の際に前記識別情報を第１の状態（ＯＮ）とし、前記設定変更モードの終了の際に前記識別情報を前記第１の状態とは異なる第２の状態（ＯＦＦ）に遷移させる識別情報遷移手段と、
を備える遊技機であって、
前記記憶手段は、外部から当該遊技機への電力の供給が断たれた状態であっても前記識別情報の状態を維持することが可能であり、
前記設定変更モード実行手段は、
所定の開始操作（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ている状態で、パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする操作）を受け付けたことに基づいて、前記設定変更モードを開始させる第１開始手段と、
外部から当該遊技機への電力の供給が開始された際に前記識別情報が前記第１の状態であると判定したことに基づいて、前記設定変更モードを開始させる第２開始手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０５０】
特徴βＲ１によれば、第１開始手段は、所定の開始操作を受け付けたことに基づいて設定変更モードを開始させ、識別情報遷移手段は、設定変更モードの開始の際に識別情報を第１の状態とし、設定変更モードの終了の際に識別情報を第２の状態に遷移させる。そして、記憶手段は、外部から当該遊技機への電力の供給が断たれた状態であっても識別情報の状態を維持することが可能である。したがって、例えば、遊技機の電源スイッチがＯＦ

Ｆにされたり停電が発生したこと等によって、設定変更モードの実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合には、記憶手段に記憶されている識別情報は第１の状態に維持される。

【３０５１】

そして、本特徴によれば、第２開始手段は、外部から当該遊技機への電力の供給が開始された際に識別情報が第１の状態であると判定したことに基づいて設定変更モードを開始させる。すなわち、本特徴によれば、設定変更モードの実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機への電力の供給が再開された場合には、所定の開始操作を受け付けていない場合であっても、設定変更モードが開始されることになる。

【３０５２】

したがって、設定変更モードの実行中に外部から当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機に再び設定変更モードを開始させるためには、当該遊技機への電力の供給が再開された後に管理者が再び所定の開始操作を行なわなければいけないといった手間を省くことができる。

【３０５３】

また、設定変更モードの実行中に外部から当該遊技機への電力の供給が断たれた場合には、当該遊技機の当選確率の設定が管理者の意図しない状態となっている可能性があるが、本特徴によれば、外部から当該遊技機への電力の供給が再開された場合には、遊技機の管理者が再び所定の開始操作を行なわなくても設定変更モードが開始されるので、当該遊技機の当選確率の設定が管理者の意図しない状態となったまま見過ごされてしまうことを抑制することができる。

【３０５４】

＜特徴βＳ群＞

特徴βＳ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（例えば態様１００）から抽出される。

【３０５５】

［特徴βＳ１］

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所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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、

所定の識別情報（設定確認中フラグ）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

前記設定情報表示モードの開始の際に前記識別情報を第１の状態（ＯＮ）とし、前記設定情報表示モードの終了の際に前記識別情報を前記第１の状態とは異なる第２の状態（ＯＦＦ）に遷移させる識別情報遷移手段と、

を備える遊技機であって、

前記記憶手段は、外部から当該遊技機への電力の供給が断たれた状態であっても前記識別情報の状態を維持することが可能であり、

前記設定情報表示モード実行手段は、

所定の開始操作（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ていない状態で、パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする操作）を受け付けたことに基づいて、前記設定情報表示モードを開始させる第１開始手段と、

外部から当該遊技機への電力の供給が開始された際に前記識別情報が前記第１の状態であると判定したことに基づいて、前記設定情報表示モードを開始させる第２開始手段と、

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０５６】
特徴βＳ１によれば、第１開始手段は、所定の開始操作を受け付けたことに基づいて設定情報表示モードを開始させ、識別情報遷移手段は、設定情報表示モードの開始の際に識別情報を第１の状態とし、設定情報表示モードの終了の際に識別情報を第２の状態に遷移させる。そして、記憶手段は、外部から当該遊技機への電力の供給が断たれた状態であっても識別情報の状態を維持することが可能である。したがって、例えば、遊技機の電源スイッチがＯＦＦにされたり停電が発生したこと等によって、設定情報表示モードの実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合には、記憶手段に記憶されている識別情報は第１の状態に維持される。
【３０５７】
そして、本特徴によれば、第２開始手段は、外部から当該遊技機への電力の供給が開始された際に識別情報が第１の状態であると判定したことに基づいて設定情報表示モードを開始させる。すなわち、本特徴によれば、設定情報表示モードの実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機への電力の供給が再開された場合には、所定の開始操作を受け付けていない場合であっても、設定情報表示モードが開始されることになる。
【３０５８】
したがって、設定情報表示モードの実行中に外部から当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機に再び設定情報表示モードを開始させるためには、当該遊技機への電力の供給が再開された後に管理者が再び所定の開始操作を行なわなければいけないといった手間を省くことができる。
【３０５９】
＜特徴βＴ群＞
特徴βＴ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（例えば態様１００）から抽出される。
【３０６０】
［特徴βＴ１］
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所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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記憶する記憶手段であって、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても前記設定情報の状態を維持することが可能な第１記憶手段（主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域）と、
前記設定変更モードの実行中に用いられる情報である変更用設定情報（更新用設定情報）を記憶する第２記憶手段（主側ＲＡＭ６４の更新用設定情報記憶領域）と、
前記設定変更モードの実行中に前記変更用設定情報を変更可能な変更手段と、
を備える遊技機であって、
前記第２記憶手段は、前記設定変更モードの開始の際に、前記設定情報に対応する情報を前記変更用設定情報として記憶する手段を備え、
前記変更手段は、前記所定の変更操作を受け付けることによって、前記第２記憶手段に記憶されている前記変更用設定情報を変更する手段を備え、
前記第１記憶手段は、前記設定変更モードの終了の際に、前記変更用設定情報に対応する情報を前記設定情報として記憶する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０６１】

特徴βＴ１によれば、第２記憶手段は、設定変更モードの開始の際に、設定情報に対応する情報を変更用設定情報として記憶し、変更手段は、所定の変更操作を受け付けることによって、第２記憶手段に記憶されている変更用設定情報を変更し、第１記憶手段は、設定変更モードの終了の際に、変更用設定情報に対応する情報を設定情報として記憶する。したがって、設定変更モードの実行中に外部からの電力の供給が断たれた場合であっても、第１記憶手段に記憶されている設定情報を、設定変更モードが開始される前の値のまま維持させることができる。この結果、設定変更モードの実行中に外部からの電力の供給が断たれることによって当該遊技機の当選確率の設定情報が管理者の意図した値とは異なる値となってしまうことを抑制することができる。以下、具体的に説明する。

【３０６２】

仮に、設定変更モードの実行中に変更用設定情報を用いない構成であって、所定の変更操作を受け付けることによって、第１記憶手段に記憶されている設定情報を直接変更する構成を採用した場合において、設定変更モードの実行中に設定情報が当該遊技機の管理者の意図した値とは異なる値になっているタイミングで外部からの電力の供給が断たれた場合には、当該遊技機の当選確率の設定情報は、管理者の意図した値とは異なる値となってしまう。

【３０６３】

これに対して、本特徴によれば、設定変更モードが終了するまでは、第１記憶手段に記憶されている設定情報そのものは変更されず、第２記憶手段に記憶されている変更用設定情報が変更されるので、設定変更モードの実行中に変更用設定情報が当該遊技機の管理者の意図した値とは異なる値になっているタイミングで外部からの電力の供給が断たれた場合であっても、第１記憶手段に記憶されている設定情報は、設定変更モードが開始される前の値のまま維持される。したがって、設定変更モードの実行中に外部からの電力の供給が断たれることによって当該遊技機の当選確率の設定情報が管理者の意図した値とは異なる値となってしまうことを抑制することができる。

【３０６４】

［特徴βＴ２］

特徴βＴ１に記載の遊技機であって、

前記設定変更モードの実行中に、前記第２記憶手段に記憶されている前記変更用設定情報を表示する表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３０６５】

特徴βＴ２によれば、表示手段は、設定変更モードの実行中に、第２記憶手段に記憶されている変更用設定情報を表示するので、管理者は、表示手段に表示されている変更用設定情報を確認しながら、所定の変更操作を行なうことができる。

【３０６６】

＜特徴βＵ群＞

特徴βＵ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（例えば態様１００）から抽出される。

【３０６７】

［特徴βＵ１］

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所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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記憶する記憶手段であって、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても前記設定情報の状態を維持することが可能な記憶手段（主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域）と、

外部からの電力の供給が開始された際に、前記設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定する（図６５のステップＳ１２００７の処理を実行する）設定情報判定手段と、
遊技を進行させる処理である遊技進行処理（図６８のステップＳ１２３０４～ステップＳ１２３１６の処理）を実行する遊技進行処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技進行処理実行手段は、前記設定情報判定手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合（図６５のステップＳ１２００７において設定情報が所定の範囲内ではないと判定され、ステップＳ１２０１５においてＲＡＭ異常フラグがＯＮとなった場合）には、前記遊技進行処理を実行しない
ことを特徴とする遊技機。

【３０６８】
特徴βＵ１によれば、記憶手段は、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても設定情報の状態を維持しており、遊技進行処理実行手段は、外部からの電力の供給が開始された際に設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定し、設定情報が所定の条件を満たさないと判定した場合には、遊技を進行させる遊技進行処理を実行しない。したがって、記憶手段に記憶されている設定情報が所定の条件を満たさない状態のまま遊技進行処理が実行されてしまい、当該遊技機における遊技の進行に不具合が生じてしまうことを抑制することができる。この結果、例えば、遊技者や管理者に想定外の損失を与えてしまうことを抑制することができる。

【３０６９】
＜特徴βＶ群＞
特徴βＶ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（例えば態様１００）から抽出される。

【３０７０】
［特徴βＶ１］
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所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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各種情報を記憶可能な記憶手段であって、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても前記各種情報を維持することが可能な記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
外部からの電力の供給が開始された際に、前記設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定する（図６５のステップＳ１２００７の処理を実行する）設定情報判定手段と、
前記記憶手段に記憶されている前記各種情報のうち前記設定情報を除いて消去する消去処理（第１ＲＡＭ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、
前記消去処理実行手段は、
所定の消去操作（設定用の鍵がＯＦＦであり、かつ、ＲＡＭクリアボタンが押下されている状態で、パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする操作）を受け付けたことに基づいて、前記消去処理を実行する手段と、
前記設定情報判定手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合（図６５のステップＳ１２００７において設定情報が所定の範囲内ではないと判定され、ステップＳ１２０１５においてＲＡＭ異常フラグがＯＮとなった場合）には、前記所定の消去操作を受け付けた場合であっても、前記消去処理を実行しない手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３０７１】

特徴βＶ１によれば、記憶手段は、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても設定情報の状態を維持しており、消去処理実行手段は、外部からの電力の供給が開始された際に設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定し、設定情報が所定の条件を満たさないと判定した場合には、所定の消去操作を受け付けた場合であっても、消去処理を実行しない。したがって、設定情報が所定の条件を満たさない状態のまま消去処理が実行されてしまうことによる不具合の発生を抑制することができる。以下、具体的に説明する。

【３０７２】

仮に、設定情報が所定の条件を満たさないと判定した場合であっても消去処理を実行する構成を採用した場合には、記憶手段に記憶されている各種情報のうち、例えば、設定情報が所定の条件を満たさないと判定したことを示す情報（例えばＲＡＭ異常フラグ）まで消去されてしまい、設定情報が所定の条件を満たさない状態であるにもかかわらず、消去処理の実行後に、設定情報が所定の条件を満たしていることを前提とした処理（例えば遊技を進行させる遊技進行処理）が実行されてしまい、不具合が発生してしまう可能性がある。

【３０７３】

これに対して、本特徴によれば、設定情報が所定の条件を満たさないと判定した場合には、所定の消去操作を受け付けた場合であっても、消去処理を実行しないので、設定情報が所定の条件を満たさない状態であるにもかかわらず消去処理が実行されてしまい、設定情報が所定の条件を満たしていることを前提とした処理が実行されてしまうことを抑制することができる。この結果、設定情報が所定の条件を満たさない状態のまま消去処理が実行されてしまうことによる不具合の発生を抑制することができる。

【３０７４】

＜特徴βＷ群＞

特徴βＷ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（例えば態様１００）から抽出される。

【３０７５】

［特徴βＷ１］

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所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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各種情報を記憶可能な記憶手段であって、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても前記各種情報を維持することが可能な記憶手段（主側ＲＡＭ６４の設定情報記憶領域）と、

外部からの電力の供給が開始された際に、前記設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定する（図６５のステップＳ１２００７の処理を実行する）設定情報判定手段と、

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、

所定の開始操作（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ていない状態で、パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする操作）を受け付けたことに基づいて、前記設定情報表示モードを実行する手段と、

前記設定情報判定手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合（図６５のステップＳ１２００７において設定情報が所定の範囲内ではないと判定され、ステップＳ１２０１５においてＲＡＭ異常フラグがＯＮとなった場合）には、前記

所定の開始操作を受け付けた場合であっても、前記設定情報表示モードを実行しない手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０７６】
特徴βＷ１によれば、記憶手段は、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても設定情報を含む各種情報の状態を維持しており、設定情報表示モード実行手段は、設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合には、所定の開始操作を受け付けた場合であっても、設定情報表示モードを実行しない。したがって、記憶手段に記憶されている設定情報が所定の条件を満たさない状態であるにもかかわらず、当該設定情報を表示する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。
【３０７７】
＜特徴βＸ群＞
特徴βＸ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（例えば態様１００）から抽出される。
【３０７８】
［特徴βＸ１］
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所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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各種情報を記憶可能な記憶手段であって、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても前記各種情報を維持することが可能な記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
外部からの電力の供給が断たれる際に、前記記憶手段に記憶されている所定の情報群に基づいて所定の演算を実行し、当該所定の演算の結果である第１演算結果を前記記憶手段に記憶させる（停電監視処理においてＲＡＭ判定値を算出して主側ＲＡＭ６４に記憶させる）演算実行手段と、
外部からの電力の供給が開始された際に、前記記憶手段に記憶されている前記所定の情報群に基づいて前記所定の演算を実行し、当該所定の演算の結果である第２演算結果と、前記第１演算結果とが一致するか否かを判定する（図６５のステップＳ１２００５からステップＳ１２００６の処理を実行する）演算結果判定手段と、
外部からの電力の供給が開始された際に、前記設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定する（図６５のステップＳ１２００７の処理を実行する）設定情報判定手段と、
前記演算結果判定手段によって前記第２演算結果と前記第１演算結果とが一致すると判定され、かつ、前記設定情報判定手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たすと判定されたことに基づいて、所定の処理（遊技を進行させる処理である図６８のステップＳ１２３０４～ステップＳ１２３１６の処理）を実行する所定処理実行手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０７９】
特徴βＸ１によれば、所定処理実行手段は、第２演算結果と第１演算結果とが一致すると判定され、かつ、設定情報が所定の条件を満たすと判定されたことに基づいて、所定の処理を実行する。したがって、第２演算結果と第１演算結果とは一致しているが設定情報は所定の条件を満たさない状態であるにもかかわらず、所定の処理が実行されてしまうことを抑制することができる。この結果、設定情報が所定の条件を満たさない状態であるにもかかわらず所定の処理が実行されてしまうことによる不具合の発生を抑制することができる。以下、具体的に説明する。

【３０８０】
第２演算結果と第１演算結果とが一致している場合には、外部からの電力供給が開始された際に記憶手段に記憶されている所定の情報群の内容と、前回の電力供給が断たれる際に記憶手段に記憶されていた所定の情報群の内容とが同じである可能性が高く、記憶手段に記憶されている所定の情報群が、外部からの電力の供給が断たれた状態であっても正常に維持されていた可能性が高い。しかしながら、記憶手段に記憶されている所定の情報群が正常に維持されていない場合であっても、第２演算結果と第１演算結果とが偶然に一致してしまう場合がある。
【３０８１】
このため、仮に、第２演算結果と第１演算結果とが一致するか否かは判定するが、設定情報が所定の条件を満たすか否かは判定しない構成を採用した場合には、設定情報が所定の条件を満たさない場合であっても、第２演算結果と第１演算結果とが偶然に一致してしまい、所定の処理が実行されてしまう可能性がある。所定の処理が、例えば、遊技の進行を可能とする処理を含む場合には、遊技の進行に致命的な不具合が生じてしまうおそれがある。
【３０８２】
これに対して、本特徴によれば、第２演算結果と第１演算結果とが一致すると判定され、かつ、設定情報が所定の条件を満たすと判定されたことに基づいて、所定の処理を実行する、換言すれば、第２演算結果と第１演算結果とは一致しているが、設定情報が所定の条件を満たさない状態では、所定の処理を実行しない。したがって、第２演算結果と第１演算結果とは一致しているが設定情報は所定の条件を満たさない状態であるにもかかわらず、所定の処理が実行されてしまうことを抑制することができる。この結果、設定情報が所定の条件を満たさない状態であるにもかかわらず所定の処理が実行されてしまうことによる不具合の発生を抑制することができる。
【３０８３】
＜特徴βＹ群＞
特徴βＹ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（例えば態様１００）から抽出される。
【３０８４】
［特徴βＹ１］
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所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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（設定用の鍵穴に設定用の鍵を挿入して回す操作）を受け付けることによって、第１の状態（ＯＦＦ側の状態）から、前記第１の状態とは異なる第２の状態（ＯＮ側の状態）に移行可能な操作受付手段（設定用の鍵穴）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の実行中に、前記操作受付手段の前記第２の状態から前記第１の状態への移行（ＯＮ側の状態からＯＦＦ側の状態に立ち下がるＯＦＦエッジ）を検出したことに基づいて、前記設定変更モードを終了させる終了手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０８５】
特徴βＹ１によれば、設定変更モード実行手段は、設定変更モードの実行中に、操作受付手段の第２の状態から第１の状態への移行を検出したことに基づいて、設定変更モードを終了させるので、設定変更モードが開始直後に終了してしまうことを回避することができる。以下、具体的に説明する。

【３０８６】
例えば、操作受付手段が第２の状態であることを含む第１の開始条件（例えば、設定用の鍵（鍵穴）、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ている状態で、パチンコ機１０の電源スイッチをＯＮにする操作が行なわれたこと）が成立した場合、及び、操作受付手段が第２の状態であるか否かに関わらない第２の開始条件（例えば、電源ＯＮ時に設定変更中フラグがＯＮであること）が成立した場合に、設定変更モードが開始される構成において、仮に、本特徴とは異なる構成であって、操作受付手段が第１の状態であることを検出した場合に設定変更モードを終了させる構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、操作受付手段が第２の状態であることを含む第１の開始条件の成立に基づいて設定変更モードが開始された場合には、操作受付手段が第２の状態から第１の状態に移行するまで、当該設定変更モードは継続する。しかしながら、操作受付手段が第２の状態であるか否かに関わらない第２の開始条件の成立に基づいて設定変更モードが開始された場合には、操作受付手段が第１の状態のまま設定変更モードが開始される場合もある。この場合には、設定変更モードが開始された直後に、操作受付手段が第１の状態であることが検出され、当該設定変更モードが終了してしまう。すなわち、設定変更モードが開始直後に終了してしまい、設定変更モードにおいて当選確率の設定を変更することが困難となってしまう。
【３０８７】
これに対して、本特徴によれば、操作受付手段の第２の状態から第１の状態への移行を検出したことに基づいて、設定変更モードを終了させるので、例えば、第２の開始条件の成立によって設定変更モードが開始された場合であって、操作受付手段が第１の状態のまま設定変更モードが開始された場合であっても、遊技機の管理者等が操作受付手段を第１の状態から第２の状態に移行させ、再度、第２の状態から第１の状態に移行させるまでは、設定変更モードが継続することになる。したがって、操作受付手段が第１の状態のまま設定変更モードが開始された場合であっても、設定変更モードが開始された直後に当該設定変更モードが終了してしまうことを回避することができる。この結果、設定変更モードが開始直後に終了してしまうことによって当選確率の設定を変更することが困難となってしまうことを抑制することができる。
【３０８８】
また、本特徴によれば、第２の開始条件の成立によって設定変更モードが開始された場合であっても、操作受付手段の状態を移行させることのできる者のみが設定変更モードを終了させることができる。したがって、遊技機のセキュリティを向上させることができる。
【３０８９】
［特徴βＹ２］
特徴βＹ１に記載の遊技機であって、
前記設定変更モード実行手段は、
前記操作受付手段が前記第２の状態であること（設定用の鍵穴がＯＮ側の状態であること）を含む第１の開始条件が成立したことに基づいて、前記設定変更モードを開始させる第１開始手段と、
前記操作受付手段が前記第２の状態であるか否かに関わらない第２の開始条件（電源ＯＮ時に設定変更中フラグがＯＮであること）が成立したことに基づいて、前記設定変更モードを開始させる第２開始手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３０９０】
特徴βＹ２によれば、第１開始手段は、操作受付手段が第２の状態であることを含む第１の開始条件が成立したことに基づいて設定変更モードを開始させ、第２開始手段は、操作受付手段が第２の状態であるか否かに関わらない第２の開始条件が成立したことに基づいて設定変更モードを開始させる。したがって、操作受付手段が第２の状態である場合に

限らず、操作受付手段が第２の状態ではない場合であっても、設定変更モードを開始させることができる。

【３０９１】

なお、上記特徴βＲ群～特徴βＹ群の発明は、以下の課題を解決する。

【３０９２】

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。

【３０９３】

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。

【３０９４】

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。

【３０９５】

＜特徴βＺ群＞

特徴βＺ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１０１から抽出される。

【３０９６】

［特徴βＺ１］

遊技機であって、

時刻を特定可能な情報を含む計時情報（現在日時情報）を当該遊技機への外部からの電力の供給が断たれた電断状態であっても更新可能な計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）と、

前記計時情報を起動時刻情報（起動日時情報）として記憶可能な手段であって、前記記憶した前記起動時刻情報を前記電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段（ＲＴＣ９７の起動時刻情報記憶エリア９７ｂ２）と、

当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、前記計時情報更新手段から前記計時情報を取得し、取得した前記計時情報を前記起動時刻情報として前記起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する記憶処理実行手段と、

前記起動時刻情報に基づいて、前記記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する経過時間算出手段と、

前記経過時間に基づいて所定の処理（ＲＴＣ演出）を実行する所定処理実行手段と、

当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、処理の内容が異なる複数の種別の起動処理（図７０の通常起動コマンドを送信する処理を含む起動処理、設定変更モードの実行を含む起動処理、設定確認モードの実行を含む起動処理等）のうちのいずれかの起動処理を実行する起動処理実行手段と、

を備え、

前記記憶処理実行手段は、前記起動処理実行手段が実行する前記起動処理の種別が前記複数の起動処理のうちの特定の起動処理（設定変更モードの実行を含む起動処理、設定確認モードの実行を含む起動処理等）である場合には前記記憶処理の実行を回避する回避手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３０９７】

特徴βＺ１の効果の説明に先立って、遊技機が複数台設置されている遊技ホールについて説明する。一般に、遊技ホールでは、複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始する。具体的には、例えば、複数の遊技機がそれぞれの電源スイッチがＯＮにな

っている状態でいわゆる島設備に設置されており、当該島設備の電源スイッチ（以下、島電源スイッチとも呼ぶ）をＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始される。

【３０９８】

以上説明した遊技ホールにおける遊技機の運用を踏まえて、特徴βＺ１の遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。そして、起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出し、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行する。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【３０９９】

仮に、記憶処理が実行されてからの経過時間ではなく、計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）において更新されている計時情報（現在日時情報）に基づいて所定の処理を実行する構成（例えば、計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒となったタイミングで所定の演出を開始する構成）を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じている場合（例えば、ある瞬間において遊技機Ａの計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒であり、遊技機Ｂの計時情報に含まれている時刻が１０時５９分５２秒である場合）には、所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが各遊技機毎に異なってしまい、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）所定の処理（所定の演出）が開始されることを期待していた遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【３１００】

これに対して、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。

したがって、例えば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始され、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。

【３１０１】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する。上述したように、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行するので、各遊技機において算出される記憶処理が実行されてからの経過時間は、各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じていたとしても、同一（又は略同一）となる。

【３１０２】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。

【３１０３】

さらに、本特徴の遊技機は、記憶した起動時刻情報を電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段と、起動処理実行手段が実行する起動処理の種別が複数の起動処理のうちの特定の起動処理である場合には記憶処理の実行を回避する回避手段とを備える。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【３１０４】

仮に、上述した回避手段を備えない構成を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始されると、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。その後、遊技ホールの管理者が、当該島設備に設置されている複数の遊技機のうちの一の遊技機に特定の起動処理（例えば、設定変更モードの実行を含む起動処理）を実行させるために、当該一の遊技機の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一の遊技機を特定の起動処理が実行される状態として当該一の遊技機の電源スイッチをＯＮにして特定の起動処理を実行させる場合がある。この場合、当該一の遊技機は、電源スイッチがＯＮにされて電力の供給が開始されたことに基づいて再び記憶処理を実行する。そうすると、当該一の遊技機において算出される経過時間が、他の遊技機において算出される経過時間と異なってしまい、当該一の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが、他の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングと異なってしまい、当該一の遊技機において遊技を行なっている遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【３１０５】

これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの管理者が、当該一の遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして電断状態としても、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段において記憶されている起動時刻情報は保持される。その後、管理者が当該一の遊技機を特定の起動処理が実行される状態として電源スイッチをＯＮにすると、当該一の遊技機において特定の起動処理が実行され、記憶処理の実行が回避されるので、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報が上書きされず、他の遊技機と一斉に（同時に）電力の供給が開始された際に実行された記憶処理において記憶された起動時刻情報が維持される。この結果、当該一の遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において算出される経過時間は同一（又は略同一）となる。

【３１０６】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１０７】

＜特徴γＡ群＞

特徴γＡ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１０１から抽出される。

【３１０８】

［特徴γＡ１］

遊技機であって、

時刻を特定可能な情報を含む計時情報（現在日時情報）を当該遊技機への外部からの電力の供給が断たれた電断状態であっても更新可能な計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）と、

前記計時情報を起動時刻情報（起動日時情報）として記憶可能な手段であって、前記記憶した前記起動時刻情報を前記電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段（ＲＴＣ９７の起動時刻情報記憶エリア９７ｂ２）と、

当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、前記計時情報更新手段から前記計時情報を取得し、取得した前記計時情報を前記起動時刻情報として前記起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する記憶処理実行手段と、

前記起動時刻情報に基づいて、前記記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する経

過時間算出手段と、
前記経過時間に基づいて所定の処理（ＲＴＣ演出）を実行する所定処理実行手段と、
所定の操作を受け付ける操作受付手段（設定用の鍵穴）と、
を備え、
前記記憶処理実行手段は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始された際に前記操作受付手段が前記所定の操作を受け付けていた場合には前記記憶処理の実行を回避する回避手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１０９】
特徴γＡ１の効果の説明に先立って、遊技機が複数台設置されている遊技ホールについて説明する。一般に、遊技ホールでは、複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始する。具体的には、例えば、複数の遊技機がそれぞれの電源スイッチがＯＮになっている状態でいわゆる島設備に設置されており、当該島設備の電源スイッチ（以下、島電源スイッチとも呼ぶ）をＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始される。
【３１１０】
以上説明した遊技ホールにおける遊技機の運用を踏まえて、特徴γＡ１の遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。そして、起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出し、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行する。この構成を採用したことによる効果について説明する。
【３１１１】
仮に、記憶処理が実行されてからの経過時間ではなく、計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）において更新されている計時情報（現在日時情報）に基づいて所定の処理を実行する構成（例えば、計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒となったタイミングで所定の演出を開始する構成）を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じている場合（例えば、ある瞬間において遊技機Ａの計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒であり、遊技機Ｂの計時情報に含まれている時刻が１０時５９分５２秒である場合）には、所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが各遊技機毎に異なってしまい、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）所定の処理（所定の演出）が開始されることを期待していた遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。
【３１１２】
これに対して、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。したがって、例えば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始され、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。
【３１１３】
そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する。上述したように、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行するので、各遊技機において算出される記憶処理が実行されてからの経過時間は、各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じていたとしても、同一（又は略同一）となる。
【３１１４】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。

【３１１５】

さらに、本特徴の遊技機は、記憶した起動時刻情報を電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段と、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始された際に操作受付手段が所定の操作を受け付けていた場合には記憶処理の実行を回避する回避手段とを備える。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【３１１６】

仮に、上述した回避手段を備えない構成を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始されると、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。その後、遊技ホールの管理者が、種々の理由により、当該島設備に設置されている複数の遊技機のうちの一の遊技機の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一の遊技機を所定の操作を受け付けた状態としたまま当該一の遊技機の電源スイッチをＯＮにする場合がある。この場合、当該一の遊技機は、電源スイッチがＯＮにされて電力の供給が開始されたことに基づいて再び記憶処理を実行する。そうすると、当該一の遊技機において算出される経過時間が、他の遊技機において算出される経過時間と異なってしまい、当該一の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが、他の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングと異なってしまい、当該一の遊技機において遊技を行なっている遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【３１１７】

これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの管理者が、当該一の遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして電断状態としても、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段において記憶されている起動時刻情報は保持される。その後、管理者が当該一の遊技機を所定の操作を受け付けた状態としたまま電源スイッチをＯＮにすると、記憶処理の実行が回避されるので、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報が上書きされず、他の遊技機と一斉に（同時に）電力の供給が開始された際に実行された記憶処理において記憶された起動時刻情報が維持される。この結果、当該一の遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において算出される経過時間は同一（又は略同一）となる。

【３１１８】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１１９】

＜特徴γＢ群＞

特徴γＢ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１０１から抽出される。

【３１２０】

［特徴γＢ１］

遊技機であって、

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外部から所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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、
時刻を特定可能な情報を含む計時情報（現在日時情報）を当該遊技機への外部からの電力の供給が断たれた電断状態であっても更新可能な計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）と、
前記計時情報を起動時刻情報（起動日時情報）として記憶可能な手段であって、前記記憶した前記起動時刻情報を前記電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段（ＲＴＣ９７の起動時刻情報記憶エリア９７ｂ２）と、
当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、前記計時情報更新手段から前記計時情報を取得し、取得した前記計時情報を前記起動時刻情報として前記起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する記憶処理実行手段と、
前記起動時刻情報に基づいて、前記記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する経過時間算出手段と、
前記経過時間に基づいて所定の処理（ＲＴＣ演出）を実行する所定処理実行手段と、
を備え、
前記設定変更モード実行手段は、
当該遊技機への外部からの電力の供給が開始された際に所定の開始条件が成立するか否かを判定する判定手段と、
前記所定の開始条件の成立に基づいて前記設定変更モードを開始させる設定変更モード開始手段と、
を備え、
前記記憶処理実行手段は、前記設定変更モードが開始される場合には前記記憶処理の実行を回避する回避手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１２１】
特徴γＢ１の効果の説明に先立って、遊技機が複数台設置されている遊技ホールについて説明する。一般に、遊技ホールでは、複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始する。具体的には、例えば、複数の遊技機がそれぞれの電源スイッチがＯＮになっている状態でいわゆる島設備に設置されており、当該島設備の電源スイッチ（以下、島電源スイッチとも呼ぶ）をＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始される。
【３１２２】
以上説明した遊技ホールにおける遊技機の運用を踏まえて、特徴γＢ１の遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。そして、起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出し、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行する。この構成を採用したことによる効果について説明する。
【３１２３】
仮に、記憶処理が実行されてからの経過時間ではなく、計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）において更新されている計時情報（現在日時情報）に基づいて所定の処理を実行する構成（例えば、計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒となったタイミングで所定の演出を開始する構成）を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じている場合（例えば、ある瞬間において遊技機Ａの計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒であり、遊技機Ｂの計時情報に含まれている時刻が１０時５９分５２秒である場合）には、所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが各遊技機毎に異なってしまい、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）所定の処理

（所定の演出）が開始されることを期待していた遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【３１２４】

これに対して、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。

したがって、例えば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始され、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。

【３１２５】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する。上述したように、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行するので、各遊技機において算出される記憶処理が実行されてからの経過時間は、各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じていたとしても、同一（又は略同一）となる。

【３１２６】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。

【３１２７】

さらに、本特徴の遊技機は、記憶した起動時刻情報を電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段と、設定変更モードが開始される場合には記憶処理の実行を回避する回避手段とを備える。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【３１２８】

仮に、上述した回避手段を備えない構成を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始されると、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。その後、遊技ホールの管理者が、設定変更モードを実行させて遊技機の当選確率の設定を変更するために、当該島設備に設置されている複数の遊技機のうちの一の遊技機の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一の遊技機を設定変更モードを開始させる開始条件を成立させた状態として当該一の遊技機の電源スイッチをＯＮにして設定変更モードを開始させる場合がある。この場合、当該一の遊技機は、電源スイッチがＯＮにされて電力の供給が開始されたことに基づいて再び記憶処理を実行する。そうすると、当該一の遊技機において算出される経過時間が、他の遊技機において算出される経過時間と異なってしまい、当該一の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが、他の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングと異なってしまい、当該一の遊技機において遊技を行なっている遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【３１２９】

これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの管理者が、当該一の遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして電断状態としても、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段において記憶されている起動時刻情報は保持される。その後、管理者が当該一の遊技機を設定変更モードを開始させる開始条件を成立させた状態として電源スイッチをＯＮにすると、当該一の遊技機において設定変更モードが開始され、記憶処理の実行が回避されるので、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報が上書きされず、他の遊技機と一斉に（同時に）電力の供給が開始された際に実行された記憶処理において記憶さ

れた起動時刻情報が維持される。この結果、当該一の遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において算出される経過時間は同一（又は略同一）となる。

【３１３０】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１３１】

＜特徴γＣ群＞

特徴γＣ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１０１から抽出される。

【３１３２】

［特徴γＣ１］

遊技機であって、

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外部から所定の変更操作（設定変更用ボタンを押下する操作）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、

時刻を特定可能な情報を含む計時情報（現在日時情報）を当該遊技機への外部からの電力の供給が断たれた電断状態であっても更新可能な計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）と、

前記計時情報を起動時刻情報（起動日時情報）として記憶可能な手段であって、前記記憶した前記起動時刻情報を前記電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段（ＲＴＣ９７の起動時刻情報記憶エリア９７ｂ２）と、

当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、前記計時情報更新手段から前記計時情報を取得し、取得した前記計時情報を前記起動時刻情報として前記起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する記憶処理実行手段と、

前記起動時刻情報に基づいて、前記記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する経過時間算出手段と、

前記経過時間に基づいて所定の処理（ＲＴＣ演出）を実行する所定処理実行手段と、

を備え、

前記設定情報表示モード実行手段は、

当該遊技機への外部からの電力の供給が開始された際に所定の開始条件が成立するか否かを判定する判定手段と、

前記所定の開始条件の成立に基づいて前記設定情報表示モードを開始させる設定情報表示モード開始手段と、

を備え、

前記記憶処理実行手段は、前記設定情報表示モードが開始される場合には前記記憶処理の実行を回避する回避手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１３３】

特徴γＣ１の効果の説明に先立って、遊技機が複数台設置されている遊技ホールについて説明する。一般に、遊技ホールでは、複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始する。具体的には、例えば、複数の遊技機がそれぞれの電源スイッチがＯＮになっている状態でいわゆる島設備に設置されており、当該島設備の電源スイッチ（以下、島電源スイッチとも呼ぶ）をＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始される。

【３１３４】

以上説明した遊技ホールにおける遊技機の運用を踏まえて、特徴γＣ１の遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。そして、起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出し、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行する。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【３１３５】

仮に、記憶処理が実行されてからの経過時間ではなく、計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）において更新されている計時情報（現在日時情報）に基づいて所定の処理を実行する構成（例えば、計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒となったタイミングで所定の演出を開始する構成）を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じている場合（例えば、ある瞬間において遊技機Ａの計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒であり、遊技機Ｂの計時情報に含まれている時刻が１０時５９分５２秒である場合）には、所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが各遊技機毎に異なってしまい、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）所定の処理（所定の演出）が開始されることを期待していた遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【３１３６】

これに対して、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。

したがって、例えば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始され、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。

【３１３７】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する。上述したように、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行するので、各遊技機において算出される記憶処理が実行されてからの経過時間は、各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じていたとしても、同一（又は略同一）となる。

【３１３８】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。

【３１３９】

さらに、本特徴の遊技機は、記憶した起動時刻情報を電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段と、設定情報表示モードが開始される場合には記憶処理の実行を回避する回避手段とを備える。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【３１４０】
仮に、上述した回避手段を備えない構成を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始されると、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。その後、遊技ホールの管理者が、設定情報表示モードを実行させて遊技機の当選確率の設定を確認するために、当該島設備に設置されている複数の遊技機のうちの一の遊技機の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一の遊技機を設定情報表示モードを開始させる開始条件を成立させた状態として当該一の遊技機の電源スイッチをＯＮにして設定情報表示モードを開始させる場合がある。この場合、当該一の遊技機は、電源スイッチがＯＮにされて電力の供給が開始されたことに基づいて再び記憶処理を実行する。そうすると、当該一の遊技機において算出される経過時間が、他の遊技機において算出される経過時間と異なってしまい、当該一の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが、他の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングと異なってしまい、当該一の遊技機において遊技を行なっている遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。
【３１４１】
これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの管理者が、当該一の遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして電断状態としても、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段において記憶されている起動時刻情報は保持される。その後、管理者が当該一の遊技機を設定情報表示モードを開始させる開始条件を成立させた状態として電源スイッチをＯＮにすると、当該一の遊技機において設定情報表示モードが開始され、記憶処理の実行が回避されるので、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報が上書きされず、他の遊技機と一斉に（同時に）電力の供給が開始された際に実行された記憶処理において記憶された起動時刻情報が維持される。この結果、当該一の遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において算出される経過時間は同一（又は略同一）となる。
【３１４２】
そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１４３】
＜特徴γＤ群＞
特徴γＤ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１０２から抽出される。
【３１４４】
［特徴γＤ１］
遊技機であって、
時刻を特定可能な情報を含む計時情報（現在日時情報）を当該遊技機への外部からの電力の供給が断たれた電断状態であっても更新可能な計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）と、
前記計時情報を起動時刻情報（起動日時情報）として記憶可能な手段であって、前記記憶した前記起動時刻情報を前記電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段（ＲＴＣ９７の起動時刻情報記憶エリア９７ｂ２）と、
当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、前記計時情報更新手段から前記計時情報を取得し、取得した前記計時情報を前記起動時刻情報として前記起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する記憶処理実行手段と、

前記起動時刻情報に基づいて、前記記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する経過時間算出手段と、
前記経過時間に基づいて所定の処理（ＲＴＣ演出）を実行する所定処理実行手段と、
を備え、
前記記憶処理実行手段は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始された際に、前記計時情報更新手段における前記計時情報に含まれる時刻が、前記起動時刻情報記憶手段に記憶されている前記起動時刻情報に含まれる時刻から所定時間（３０分）が経過していない場合には前記記憶処理の実行を回避する回避手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３１４５】

特徴γＤ１の効果の説明に先立って、遊技機が複数台設置されている遊技ホールについて説明する。一般に、遊技ホールでは、複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始する。具体的には、例えば、複数の遊技機がそれぞれの電源スイッチがＯＮになっている状態でいわゆる島設備に設置されており、当該島設備の電源スイッチ（以下、島電源スイッチとも呼ぶ）をＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始される。

【３１４６】

以上説明した遊技ホールにおける遊技機の運用を踏まえて、特徴γＤ１の遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。そして、起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出し、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行する。この構成を採用したことによる効果について説明する。

【３１４７】

仮に、記憶処理が実行されてからの経過時間ではなく、計時情報更新手段（ＲＴＣ９７の計時レジスタ９７ｂ１）において更新されている計時情報（現在日時情報）に基づいて所定の処理を実行する構成（例えば、計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒となったタイミングで所定の演出を開始する構成）を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じている場合（例えば、ある瞬間において遊技機Ａの計時情報に含まれている時刻が１１時００分００秒であり、遊技機Ｂの計時情報に含まれている時刻が１０時５９分５２秒である場合）には、所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが各遊技機毎に異なってしまい、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）所定の処理（所定の演出）が開始されることを期待していた遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。

【３１４８】

これに対して、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始されたことに基づいて、計時情報更新手段から計時情報を取得し、取得した計時情報を起動時刻情報として起動時刻情報記憶手段に記憶させる処理である記憶処理を実行する。

したがって、例えば、遊技ホールの管理者が島電源スイッチをＯＮにすると、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始され、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。

【３１４９】

そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報に基づいて、記憶処理が実行されてからの経過時間を算出する。上述したように、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行するので、各遊技機において算出される記憶処理が実行されてからの経過時間は、各遊技機の計時情報に含まれている時刻にずれが生じていたとしても、同一（又は略同一）となる。

【３１５０】
そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。
【３１５１】
さらに、本特徴の遊技機は、記憶した起動時刻情報を電断状態の間も保持することが可能な起動時刻情報記憶手段と、当該遊技機への外部からの電力の供給が開始された際に、計時情報更新手段における計時情報に含まれる時刻が、起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報に含まれる時刻から所定時間（例えば３０分）が経過していない場合には記憶処理の実行を回避する回避手段とを備える。この構成を採用したことによる効果について説明する。
【３１５２】
仮に、上述した回避手段を備えない構成を採用した場合について説明する。この構成において、島設備に設置されている各遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給が開始されると、当該島設備に設置されている各遊技機は、一斉に（同時に）記憶処理を実行する。その後、遊技ホールの管理者が、種々の理由により、当該島設備に設置されている複数の遊技機のうちの一の遊技機の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、再度、当該一の遊技機の電源スイッチをＯＮにする場合がある。具体的には、例えば、設定変更モードを実行させて遊技機の当選確率の設定を変更するために、当該島設備に設置されている複数の遊技機のうちの一の遊技機の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一の遊技機を設定変更モードを開始させる開始条件を成立させた状態として当該一の遊技機の電源スイッチをＯＮにして設定変更モードを開始させる場合がある。この場合、当該一の遊技機は、電源スイッチがＯＮにされて電力の供給が開始されたことに基づいて再び記憶処理を実行する。そうすると、当該一の遊技機において算出される経過時間が、他の遊技機において算出される経過時間と異なってしまい、当該一の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングが、他の遊技機において所定の処理（所定の演出）が開始されるタイミングと異なってしまい、当該一の遊技機において遊技を行なっている遊技者に違和感を与えてしまうといった課題がある。
【３１５３】
これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの管理者が、当該一の遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして電断状態としても、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段において記憶されている起動時刻情報は保持される。その後、管理者が所定時間（例えば３０分）以内に当該一の遊技機の電源スイッチをＯＮにすると、記憶処理の実行が回避されるので、当該一の遊技機の起動時刻情報記憶手段に記憶されている起動時刻情報が上書きされず、他の遊技機と一斉に（同時に）電力の供給が開始された際に実行された記憶処理において記憶された起動時刻情報が維持される。この結果、当該一の遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において算出される経過時間は同一（又は略同一）となる。
【３１５４】
そして、本特徴によれば、島設備に設置されている各遊技機は、算出した経過時間に基づいて所定の処理を実行するので、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む当該島設備に設置されている各遊技機において実行される所定の処理の実行の態様を同じにすることができる。具体的には、例えば、経過時間が所定時間となった場合に特定の演出を開始する構成を採用した場合には、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした遊技機を含む島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。
【３１５５】
すなわち、管理者は、島設備の島電源スイッチをＯＮにして、当該島設備に設置されている複数の遊技機に対して一斉に（同時に）電力の供給を開始させた後、所定時間（例え

ば３０分）以内に、当該島設備に設置されている複数の遊技機のうち、当選確率の設定を変更しようとする一の遊技機の電源スイッチを一旦ＯＦＦにした後、当該一の遊技機を設定変更モードを開始させる開始条件を成立させた状態として当該一の遊技機の電源スイッチをＯＮにして設定変更モードを開始させれば、当該一の遊技機の当選確率の設定を変更することが可能であるとともに、一旦電源スイッチをＯＦＦにした後再度電源スイッチをＯＮにした当該一の遊技機を含む島設備に設置されている各遊技機において一斉に（同時に）特定の演出を開始させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１５６】

［特徴γＤ２］

特徴γＤ１に記載の遊技機であって、

前記所定時間の長さを変更する変更手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１５７】

特徴γＤ２によれば、遊技ホールに設置されている遊技機の台数や広さ等に応じて所定時間の長さを適宜変更することができるので、例えば、当該遊技ホールに設置されている複数の遊技機に対する当選確率の設定の変更作業が完了する前に所定時間が経過してしまうといった事態の発生を抑制することが可能となる。

【３１５８】

＜特徴γＥ群＞

特徴γＥ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１０１から抽出される。

【３１５９】

［特徴γＥ１］

遊技機であって、

当該遊技機への外部からの電力供給が開始されたことに基づいて、処理の内容が異なる複数の種別の起動処理のうちのいずれかの起動処理を実行する起動処理実行手段と、

前記複数の種別の起動処理のうちの特定の起動処理が前記起動処理実行手段によって実行される場合（ＲＡＭ異常コマンドを送信する処理を含む起動処理が主制御装置によって実行される場合）に、次回の電力供給の開始の際に前記起動処理実行手段に実行させるべき前記起動処理の種別に関する情報を報知する（「設定変更モードで起動して下さい」と報知する）報知手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１６０】

特徴γＥ１によれば、次回の電力供給の開始の際に実行させるべき起動処理の種別に関する情報を報知するので、遊技機の管理者は、当該遊技機への電力供給を終了させた後、再度、当該遊技機への電力供給を開始させる際に、報知された種別の起動処理を実行させるようにすることができる。したがって、遊技機の管理性を向上させることができる。

【３１６１】

具体的には、例えば、島設備に設置されている複数の遊技機のうちの一の遊技機への電力供給を終了させた後、再度、当該一の遊技機への電力供給を開始させる際に、報知された種別の起動処理を実行させなければ当該一の遊技機において実行される特定の演出の開始のタイミングが他の複数の遊技機において実行される特定の演出の開始のタイミングとずれてしまう構成において、管理者が当該一の遊技機に別の種別の起動処理を実行させてしまうことを抑制することができ、この結果、当該一の遊技機において実行される特定の演出の開始のタイミングが他の複数の遊技機において実行される特定の演出の開始のタイミングとずれてしまうことを抑制することが可能となる。

【３１６２】

［特徴γＥ２］

特徴γＥ１に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記起動処理の種別に関する情報の報知を当該遊技機への外部からの電力供給が断たれるまで（電源スイッチがＯＦＦにされるまで）継続する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１６３】
特徴γＥ２によれば、起動処理の種別に関する情報の報知を当該遊技機への外部からの電力供給が断たれるまで継続する。この効果について説明する。仮に、起動処理の種別に関する情報の報知を所定時間（例えば１０秒）で終了する構成とした場合には、例えば、広い遊技ホールにおいて、管理者が島設備の島電源スイッチの電源をＯＮにして遊技機への外部からの電力供給が開始された後、管理者が当該遊技機に到達する前に当該報知が終了してしまい、次回の電力供給の開始の際に起動処理実行手段に実行させるべき起動処理の種別を管理者が把握することができない場合がある。これに対して、特徴γＥ２によれば、起動処理の種別に関する情報の報知を当該遊技機への外部からの電力供給が断たれるまで継続するので、管理者が当該遊技機に到達する前に当該報知が終了してしまい、次回の電力供給の開始の際に起動処理実行手段に実行させるべき起動処理の種別を管理者が把握することができないといった事態の発生を回避することができる。
【３１６４】
なお、上記特徴βＺ群～特徴γＥ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３１６５】
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。
【３１６６】
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。
【３１６７】
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。
【３１６８】
＜特徴γＦ群＞
特徴γＦ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１０３～態様１０６から抽出される。
【３１６９】
［特徴γＦ１］
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定処理を実行する特別情報判定処理実行手段と、
前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定される確率である当選確率の設定を変更可能な当選確率変更手段（設定変更モード）と、
前記当選確率の設定を定める情報である設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、
前記設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定する設定情報判定処理を実行する設定情報判定手段と、
所定の遊技の進行を停止させる処理である遊技停止処理（遊技停止フラグをＯＮにする処理）を実行する遊技停止手段と、

を備え、
前記設定情報判定手段は、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として前記設定情報判定処理を実行する（入球時設定情報判定を行なう）第１設定情報判定手段と、
前記特別情報判定処理の実行に伴って前記設定情報判定処理を実行する（変動開始時設定情報判定を行なう）第２設定情報判定手段と、
を備え、
前記遊技停止手段は、
前記第２判定処理実行手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合には前記遊技停止処理を実行するが、前記第１判定処理実行手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合には前記遊技停止処理を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１７０】
特徴γＦ１によれば、特別情報判定処理の実行に伴って実行された設定情報判定処理において設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合には所定の遊技の進行を停止させる処理を実行する一方、入球手段への遊技球の入球を契機として実行された設定情報判定処理において設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合には所定の遊技の進行を停止させる処理を実行しない。このような構成を採用した理由について説明する。
【３１７１】
先に、本特徴とは異なり、入球手段への遊技球の入球を契機として実行された設定情報判定処理において設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合にも所定の遊技の進行を停止させる処理を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、特典付与期間中（開閉実行モードの実行中）に遊技球が入球手段に入球し、当該入球を契機として実行された設定情報判定処理において設定情報が所定の条件を満たさないと判定されると、当該特典付与期間が中断されて遊技の進行が停止してしまい、遊技者に大きな不快感と不利益を与えてしまうことになる。
【３１７２】
これに対して、本特徴によれば、入球手段への遊技球の入球を契機として実行された設定情報判定処理において設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合であっても所定の遊技の進行を停止させる処理を実行しないので、当該設定情報判定処理の契機となった遊技球の入球よりも前から既に開始されている特典付与期間（開閉実行モード）が中断することがない。そして、本特徴のように、特別情報判定処理の実行に伴って実行された設定情報判定処理において設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合に遊技の進行を停止させても、特典付与期間中であることはないため、遊技者に与える不快感や不利益は、入球手段への遊技球の入球を契機として実行された設定情報判定処理において設定情報が所定の条件を満たさないと判定されて所定の遊技を停止させる処理を実行する場合よりは大きくない。したがって、本特徴によれば、遊技者に与える不快感や不利益を低減した上で、遊技の進行を停止させることができる。そして、設定情報が所定の条件を満たさない状態のまま遊技が継続してしまうことを抑制することができる。
【３１７３】
［特徴γＦ２］
特徴γＦ１に記載の遊技機であって、
前記第２設定情報判定手段は、前記設定情報判定処理を、前記特別情報判定処理の実行に先立って実行する手段を備え、
当該遊技機は、
前記第２判定処理実行手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合に、前記特別情報判定処理の実行を回避する回避手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１７４】

特徴γＦ２によれば、前記第２判定処理実行手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合に特別情報判定処理の実行を回避する回避手段を備えるので、設定情報が所定の条件を満たさない状態のまま特別情報判定処理が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３１７５】

［特徴γＦ３］

特徴γＦ１または特徴γＦ２に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記特別情報判定処理の対象となる前に当該特別情報が前記特典付与条件を満たすか否かを判定する先判定処理を実行する先判定処理実行手段を備え、

前記第１設定情報判定手段は、前記設定情報判定処理を、前記入球手段への遊技球の入球を契機として、前記先判定処理の実行に先立って実行する手段を備え、

当該遊技機は、

前記第１設定情報判定手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合に、前記先判定処理の実行を回避する回避手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１７６】

特徴γＦ３によれば、第１設定情報判定手段によって設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合に先判定処理の実行を回避する回避手段を備えるので、設定情報が所定の条件を満たさない状態のまま先判定処理が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３１７７】

［特徴γＦ４］

特徴γＦ１から特徴γＦ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１設定情報判定手段によって前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合に、特定の演出を実行する特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１７８】

特徴γＦ４によれば、第１設定情報判定手段によって設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合に特定の演出を実行する特定演出実行手段を備えるので、例えば、設定情報がノイズ等の影響によって所定の条件を満たさない状態となっていることに起因して遊技者に与えてしまう不快感を当該特定の演出によって低減することができる。

【３１７９】

＜特徴γＧ群＞

特徴γＧ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１０４から抽出される。

【３１８０】

［特徴γＧ１］

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定処理を実行する特別情報判定処理実行手段と、

前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定される確率である当選確率の設定を変更可能な当選確率変更手段（設定変更モード）と、

前記当選確率の設定を定める情報である設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、

前記特別情報判定処理の実行に伴って、前記設定情報記憶手段に記憶されている前記設定情報と、当該特別情報判定処理の対象となる前記特別情報が取得された時点における前記設定情報として記憶されている特別情報取得時設定情報（入球時設定情報）とが一致するか否かを判定する設定情報判定手段と、

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１８１】
特徴γＧ１によれば、特別情報判定処理の実行に伴って、設定情報記憶手段に記憶されている設定情報と、当該特別情報判定処理の対象となる特別情報が取得された時点における設定情報として記憶されている特別情報取得時設定情報とが一致するか否かを判定する設定情報判定手段を備えている。そして、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わってしまった場合には、設定情報と特別情報取得時設定情報とが一致しないことになる。したがって、本特徴によれば、当該設定情報の書き換わりを特別情報判定処理の実行に伴って検出することができる。
【３１８２】
［特徴γＧ２］
特徴γＧ１に記載の遊技機であって、
前記設定情報判定手段は、前記設定情報と前記特別情報取得時設定情報とが一致するか否かの判定を、前記特別情報判定処理の実行に先立って実行する手段を備え、
当該遊技機は、
前記設定情報判定手段によって前記設定情報と前記特別情報取得時設定情報とが一致しないと判定された場合に、前記特別情報判定処理の実行を回避する回避手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１８３】
特徴γＧ２によれば、設定情報と特別情報取得時設定情報とが一致しないと判定された場合に特別情報判定処理の実行を回避する回避手段を備えるので、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わっている状態のまま特別情報判定処理が実行されてしまうことを抑制することができる。
【３１８４】
［特徴γＧ３］
特徴γＧ１または特徴γＧ２に記載の遊技機であって、
前記設定情報判定手段によって前記設定情報と前記特別情報取得時設定情報とが一致しないと判定された場合に、所定の遊技の進行を停止させる処理（遊技停止フラグをＯＮにする処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１８５】
特徴γＧ３によれば、設定情報と特別情報取得時設定情報とが一致しないと判定された場合に所定の遊技の進行を停止させる処理を実行する手段を備えるので、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わっている状態のまま遊技が進行してしまうことを抑制することができる。
【３１８６】
＜特徴γＨ群＞
特徴γＨ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１０５から抽出される。
【３１８７】
［特徴γＨ１］
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定処理を実行する特別情報判定処理実行手段と、
前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定される確率である当選確率の設定を変更可能な当選確率変更手段（設定変更モード）と、

前記当選確率の設定を定める情報である設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、
前記特別情報判定処理の実行に伴って、当該特別情報判定処理の対象となる前記特別情報が取得された時点における前記設定情報として記憶されている特別情報取得時設定情報（入球時設定情報）と、前回実行された前記特別情報判定処理の実行時における前記設定情報として記憶されている前回実行時設定情報（前回当たり判定処理時設定情報）とが一致するか否かを判定する設定情報判定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【３１８８】
特徴γＨ１によれば、特別情報判定処理の実行に伴って、当該特別情報判定処理の対象となる前記特別情報が取得された時点における前記設定情報として記憶されている特別情報取得時設定情報と、前回実行された前記特別情報判定処理の実行時における前記設定情報として記憶されている前回実行時設定情報とが一致するか否かを判定する設定情報判定手段を備えている。そして、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わってしまった場合には、特別情報取得時設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないことになる。したがって、本特徴によれば、当該設定情報の書き換わりを特別情報判定処理の実行に伴って検出することができる。
【３１８９】
［特徴γＨ２］
特徴γＨ１に記載の遊技機であって、
前記設定情報判定手段は、前記特別情報取得時設定情報と前記前回実行時設定情報とが一致するか否かの判定を、前記特別情報判定処理の実行に先立って実行する手段を備え、
当該遊技機は、
前記設定情報判定手段によって前記特別情報取得時設定情報と前記前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に、前記特別情報判定処理の実行を回避する回避手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１９０】
特徴γＨ２によれば、特別情報取得時設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に特別情報判定処理の実行を回避する回避手段を備えるので、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わっている状態のまま特別情報判定処理が実行されてしまうことを抑制することができる。
【３１９１】
［特徴γＨ３］
特徴γＨ１または特徴γＨ２に記載の遊技機であって、
前記設定情報判定手段によって前記特別情報取得時設定情報と前記前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に、所定の遊技の進行を停止させる処理（遊技停止フラグをＯＮにする処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１９２】
特徴γＨ３によれば、特別情報取得時設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に所定の遊技の進行を停止させる処理を実行する手段を備えるので、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わっている状態のまま遊技が進行してしまうことを抑制することができる。
【３１９３】
＜特徴γＩ群＞
特徴γＩ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１０６から抽出される。
【３１９４】
［特徴γＩ１］
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定処理を実行する特別情報判定処理実行手段と、
前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定される確率である当選確率の設定を変更可能な当選確率変更手段（設定変更モード）と、
前記当選確率の設定を定める情報である設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、
前記特別情報判定処理の実行に伴って、前記設定情報記憶手段に記憶されている前記設定情報と、前回実行された前記特別情報判定処理の実行時における前記設定情報として記憶されている前回実行時設定情報（前回当たり判定処理時設定情報）とが一致するか否かを判定する設定情報判定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【３１９５】
特徴γＩ１によれば、特別情報判定処理の実行に伴って、設定情報記憶手段に記憶されている設定情報と、前回実行された特別情報判定処理の実行時における設定情報として記憶されている前回実行時設定情報とが一致するか否かを判定する設定情報判定手段を備えている。そして、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わってしまった場合には、設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないことになる。したがって、本特徴によれば、当該設定情報の書き換わりを特別情報判定処理の実行に伴って検出することができる。

【３１９６】
［特徴γＩ２］
特徴γＩ１に記載の遊技機であって、
前記設定情報判定手段は、前記設定情報と前記前回実行時設定情報とが一致するか否かの判定を、前記特別情報判定処理の実行に先立って実行する手段を備え、
当該遊技機は、
前記設定情報判定手段によって前記設定情報と前記前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に、前記特別情報判定処理の実行を回避する回避手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３１９７】
特徴γＩ２によれば、設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に特別情報判定処理の実行を回避する回避手段を備えるので、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わっている状態のまま特別情報判定処理が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３１９８】
［特徴γＩ３］
特徴γＩ１または特徴γＩ２に記載の遊技機であって、
前記設定情報判定手段によって前記設定情報と前記前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に、所定の遊技の進行を停止させる処理（遊技停止フラグをＯＮにする処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３１９９】
特徴γＩ３によれば、設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に所定の遊技の進行を停止させる処理を実行する手段を備えるので、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わっている状態のまま遊技が進行してしまうことを抑制することができる。

【３２００】
＜特徴γＪ群＞
特徴γＪ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１０６から抽出される。
【３２０１】
［特徴γＪ１］
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定処理を実行する特別情報判定処理実行手段と、
前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定される確率である当選確率の設定を変更可能な当選確率変更手段（設定変更モード）と、
前記当選確率の設定を定める情報である設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として、当該遊技球の前記入球手段への入球時における前記設定情報と、前回実行された前記特別情報判定処理の実行時における前記設定情報として記憶されている前回実行時設定情報（前回当たり判定処理時設定情報）とが一致するか否かを判定する設定情報判定手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２０２】
特徴γＪ１によれば、入球手段への遊技球の入球を契機として、当該遊技球の前記入球手段への入球時における設定情報と、前回実行された特別情報判定処理の実行時における設定情報として記憶されている前回実行時設定情報とが一致するか否かを判定する設定情報判定手段を備えている。そして、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わってしまった場合には、遊技球の入球時における設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないことになる。したがって、本特徴によれば、当該設定情報の書き換わりを入球手段への遊技球の入球を契機として検出することができる。この結果、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わってしまったことを前提とした様々な処理を、入球手段への遊技球の入球を契機として実行することが可能となる。
【３２０３】
［特徴γＪ２］
特徴γＪ１に記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記特別情報判定処理の対象となる前に当該特別情報が前記特典付与条件を満たすか否かを判定する先判定処理を実行する先判定処理実行手段を備え、
前記設定情報判定手段は、前記遊技球の前記入球時における前記設定情報と前記前回実行時設定情報とが一致するか否かの判定を、前記先判定処理の実行に先立って実行する手段を備え、
当該遊技機は、
前記設定情報判定手段によって前記遊技球の前記入球時における前記設定情報と前記前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に、前記先判定処理の実行を回避する回避手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２０４】
特徴γＪ２によれば、遊技球の入球時における設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に先判定処理の実行を回避する回避手段を備えるので、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わっている状態のまま先判定処理が実行されてしまうことを抑制することができる。
【３２０５】
［特徴γＪ３］
特徴γＪ１または特徴γＪ２に記載の遊技機であって、

前記設定情報判定手段によって前記遊技球の前記入球時における前記設定情報と前記特別情報取得時設定情報とが一致しないと判定された場合に、特定の演出を実行する特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２０６】

特徴γＪ３によれば、遊技球の入球時における設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないと判定された場合に特定の演出を実行する特定演出実行手段を備えるので、例えば、遊技球の入球時における設定情報と前回実行時設定情報とが一致しないと判定されたことに起因して遊技者に与えてしまう不快感を当該特定の演出によって低減することができる。

【３２０７】

＜特徴γＫ群＞

特徴γＫ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１０３～態様１０６から抽出される。

【３２０８】

［特徴γＫ１］

遊技機であって、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定処理を実行する特別情報判定処理実行手段と、

前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定される確率である当選確率の設定を変更可能な当選確率変更手段（設定変更モード）と、

前記当選確率の設定を定める情報である設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、

前記設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定する設定情報判定処理を実行する設定情報判定手段と、

前記特別情報取得手段によって取得された前記特別情報であって前記特別情報判定処理の対象となるまで保留されている前記特別情報が存在することを示す保留表示を表示する保留表示手段と、

前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定されたことを契機として、前記保留表示の表示態様を変化させる演出である保留変化演出を実行する演出実行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２０９】

設定情報が所定の条件を満たさない場合には、遊技の進行に不具合が生じたり遊技の進行が停止する場合がある。特徴γＫ１によれば、設定情報が所定の条件を満たさないと判定されたことを契機として、保留表示の表示態様を変化させる演出である保留変化演出を実行するので、遊技者を当該保留変化演出に注目させることができるとともに、設定情報が所定の条件を満たさないと判定されたことに起因して遊技者が受ける不快感を当該保留変化演出によって低減することができる。

【３２１０】

［特徴γＫ２］

特徴γＫ１に記載の遊技機であって、

前記保留表示手段は、前記保留表示を複数種類の表示態様（青色、緑色、赤色、金色、虹色）で表示可能であり、

前記保留表示の各表示態様の期待度を、各表示態様の前記保留表示が表示された場合における、遊技者に有利な結果となる確率の高さと定義した場合に、

前記演出実行手段は、前記保留変化演出として、既に表示されている前記保留表示の表

示態様を、期待度のより低い表示態様に変化させる保留降格演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２１１】
設定情報が所定の条件を満たさない場合には、遊技の進行に不具合が生じたり遊技の進行が停止する場合がある。特徴γＫ２によれば、設定情報が所定の条件を満たさないと判定されたことを契機として、既に表示されている保留表示の表示態様を、期待度のより低い表示態様に変化させる保留降格演出を実行するので、期待度の高い表示態様の保留表示が表示された状態のまま遊技の進行が停止してしまうことを抑制することができる。したがって、遊技の進行が停止してしまったことに対する遊技者の失望感を低減することができる。以下、より具体的に説明する。
【３２１２】
先に、本特徴とは異なり、設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合であっても保留降格演出を実行しない構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、期待度の高い表示態様の保留表示が表示されている状況において設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合には、遊技者が当該期待度の高い表示態様の保留表示に対応する特別情報に対して強い期待感を抱いているにもかかわらず、当該特別情報に対して特別情報判定処理が実行される前に遊技の進行が停止してしまう場合があり、遊技者は、当該期待度の高い表示態様の保留表示に対応する特別情報に基づいて特別情報判定処理が実行されずに遊技が停止してしまったことに対して強い怒りや失望感、ひいては不信感を抱くことになってしまう。
【３２１３】
これに対して、本特徴では、設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合に保留降格演出するので、期待度の高い表示態様の保留表示が期待度の低い表示態様の保留表示に変化する。したがって、遊技者は、当初は当該期待度の高い表示態様の保留表示に対して強い期待感を抱いていたが、当該期待度の高い表示態様の保留表示が期待度の低い表示態様の保留表示に変化することによって、当該保留表示に対応する特別情報はそれほど期待度の高いものではなかったのだと認識を改めることになる。その後、当該保留表示に対応する特別情報が特別情報判定処理の対象となる前に遊技が停止してしまっても、遊技者は既に当該保留表示に対応する特別情報に対しては強い期待感を抱いていないので、当該保留表示に対応する特別情報が特別情報判定処理の対象となる前に遊技が停止してしまっても、それほど大きな怒りや失望感を抱かなくて済むことになる。したがって、本特徴によれば、遊技が停止してしまったことに対する遊技者の怒りや失望感を低減することができる。
【３２１４】
［特徴γＫ３］
特徴γＫ２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記保留降格演出として、既に表示されている前記保留表示の表示態様を、前記複数種類の表示態様のうち最も期待度の低い表示態様（青色）に変化させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２１５】
特徴γＫ３によれば、演出実行手段は、保留降格演出として、既に表示されている保留表示の表示態様を、複数種類の表示態様のうち最も期待度の低い表示態様（青色）に変化させる手段を備えるので、遊技者は、当初は当該期待度の高い表示態様の保留表示に対して強い期待感を抱いていたが、当該期待度の高い表示態様の保留表示が期待度の最も低い表示態様の保留表示に変化することによって、当該保留表示に対応する特別情報は最も期待度の低いものであったのだと認識を改めることになる。その後、当該保留表示に対応する特別情報が特別情報判定処理の対象となる前に遊技が停止してしまっても、それほど大きな怒りや失望感を抱かなくて済むことになる。したがって、本特徴によれば、遊技が停止してしまったことに対する遊技者の怒りや失望感をさらに低減することができる。

【３２１６】
［特徴γＫ４］
特徴γＫ２から特徴γＫ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記保留表示手段は、前記特別情報が前記特別情報判定処理の対象となった後も、当該特別情報に対応する前記保留表示を継続して表示する手段を備え、
前記演出実行手段は、前記保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する演出である保留変化示唆演出を、前記保留変化演出に先立って実行する保留変化示唆演出実行手段を備え、
前記保留表示手段は、前記複数種類の表示態様のうち最も期待度の高い表示態様（虹色）の保留表示を、前記特別情報が前記特別情報判定処理の対象となった後に当該特別情報に対応する前記保留表示を継続して表示する場合にのみ表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２１７】
特徴γＫ４によれば、保留表示手段は、複数種類の表示態様のうち最も期待度の高い表示態様（虹色）の保留表示を、特別情報が特別情報判定処理の対象となった後に当該特別情報に対応する保留表示を継続して表示する場合にのみ表示する手段を備える。このような構成を採用する理由について以下に説明する。
【３２１８】
先に、本特徴とは異なり、最も期待度の高い表示態様の保留表示が、保留されている特別情報が特別情報判定処理の対象となる前の段階においても表示され得る構成を採用した場合について説明する。この構成において、最も期待度の高い表示態様の保留表示が特別情報判定処理の対象となる前の特別情報に対して表示されている状況において、保留変化示唆演出が実行されると、当該保留変化示唆演出を認識した遊技者は、最も期待度の高い表示態様の保留表示はこれ以上期待度の高い表示態様の保留表示に変化する余地がないため、当該保留変化示唆演出の後に実行される保留変化演出は、当該最も期待度の高い表示態様の保留表示をより期待度の低い表示態様の保留表示に変化させるものであると予測することが可能となってしまい、当該保留変化示唆演出に対する遊技者の期待感を低下させてしまうことになる。
【３２１９】
これに対して、本特徴によれば、保留されている特別情報が特別情報判定処理の対象となる前の段階においては、保留表示は常により期待度の高い表示態様の保留表示に変化する余地がある状態となっているので、保留変化示唆演出が実行された場合であっても、当該保留変化示唆演出を認識した遊技者は、当該保留変化示唆演出の後に実行される保留変化演出が、期待度の高い表示態様の保留表示に変化させるものであるのか、それとも、期待度の低い表示態様の保留表示に変化させるものであるのかを判断することができない。したがって、本特徴によれば、保留変化示唆演出に対する遊技者の期待感の低下を抑制することができる。
【３２２０】
［特徴γＫ５］
特徴γＫ１から特徴γＫ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定されたことに基づいて所定の遊技の進行を停止させる処理を実行する遊技停止手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２２１】
特徴γＫ５によれば、設定情報が所定の条件を満たさないと判定されたことを契機として所定の遊技の進行を停止させる処理を実行するので、設定情報が所定の条件を満たさない状態のまま遊技の進行が継続してしまうことによって遊技者の不利益が拡大してしまうことを抑制することができる。
【３２２２】
＜特徴γＬ群＞

特徴γＬ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１０３～態様１０６から抽出される。

【３２２３】

［特徴γＬ１］

遊技機であって、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定処理を実行する特別情報判定処理実行手段と、

前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記特別情報判定処理において前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定される確率である当選確率の設定を変更可能な当選確率変更手段（設定変更モード）と、

前記当選確率の設定を定める情報である設定情報を記憶する設定情報記憶手段と、

前記設定情報が所定の条件を満たすか否かを判定する設定情報判定処理を実行する設定情報判定手段と、

前記特別情報取得手段によって取得された前記特別情報であって前記特別情報判定処理の対象となるまで保留されている前記特別情報が存在することを示す保留表示を表示する保留表示手段と、

前記保留表示の表示態様を変化させる演出である保留変化演出を実行する演出実行手段と、

前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合に、当該設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定される前の時点において既に実行予定となっているが未だ実行されていない前記保留変化演出の実行予定を取り消す取消手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２２４】

設定情報が所定の条件を満たさない場合には、遊技の進行に不具合が生じて遊技の進行が停止する場合がある。特徴γＬ１によれば、設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合に、当該設定情報が所定の条件を満たさないと判定される前の時点において既に実行予定となっているが未だ実行されていない保留変化演出の実行予定を取り消すので、保留変化演出によって表示態様が変化した保留表示に対して遊技者の期待感が高まったにもかかわらず、当該保留表示に対応した特別情報に対して特別情報判定処理が実行されずに遊技が停止してしまい、遊技者が不信感を抱いてしまうことを抑制することができる。

【３２２５】

［特徴γＬ２］

特徴γＬ１に記載の遊技機であって、

前記保留表示手段は、前記保留表示を複数種類の表示態様（青色、緑色、赤色、金色、虹色）で表示可能であり、

前記保留表示の各表示態様の期待度を、各表示態様の前記保留表示が表示された場合における、遊技者に有利な結果となる確率の高さと定義した場合に、

前記演出実行手段は、前記保留変化演出として、既に表示されている前記保留表示の表示態様を、期待度のより高い表示態様に変化させる保留昇格演出を実行可能であり、

前記取消手段は、前記設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定された場合に、当該設定情報が前記所定の条件を満たさないと判定される前の時点において既に実行予定となっているが未だ実行されていない前記保留昇格演出の実行予定を取り消す手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２２６】

設定情報が所定の条件を満たさない場合には、遊技の進行に不具合が生じて遊技の進行

が停止する場合がある。特徴γＬ２によれば、設定情報が所定の条件を満たさないと判定された場合に、当該設定情報が所定の条件を満たさないと判定される前の時点において既に実行予定となっているが未だ実行されていない保留昇格演出の実行予定を取り消すので、保留昇格演出によって期待度のより高い表示態様に変化した保留表示に対して遊技者の期待感が高まったにもかかわらず、当該保留表示に対応した特別情報に対して特別情報判定処理が実行されずに遊技が停止してしまい、遊技者が強い不信感を抱いてしまうことを抑制することができる。

【３２２７】

なお、上記特徴γＦ群～特徴γＬ群の発明は、以下の課題を解決する。

【３２２８】

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。

【３２２９】

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。

【３２３０】

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。

【３２３１】

＜特徴γＭ群＞

特徴γＭ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１１０から抽出される。

【３２３２】

［特徴γＭ１］

複数の特典付与条件（当否テーブルに設定されている大当たり乱数カウンタ値群）の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更手段（設定変更モード）と、

少なくとも前記設定情報が変更されたことを契機として、前記設定情報に対応した前記一の特典付与条件を記憶する特典付与条件記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件記憶手段に記憶されている前記一の特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記一の特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２３３】

特徴γＭ１によれば、少なくとも設定情報が変更されたことを契機として設定情報に対応した一の特典付与条件を記憶する特典付与条件記憶手段と、特別情報が特典付与条件記憶手段に記憶されている一の特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段とを備えるので、特別情報判定手段は、特別情報が特典付与条件を満たすか否かを判定する際に設定情報を参照しなくてもよい。したがって、例えば、設定情報がノイズ等の影響によって管理者の意図しない他の値に書き換わってしまった場合であっても、特典付与条件記憶手段に記憶されている一の特典付与条件であって書き換わる前の設定情報に対応した一の特典付与条件に基づいて、特別情報に対する判定を行なうことができる。したがって

、ノイズ等の影響を受けにくい遊技機を提供することができる。
【３２３４】
＜特徴γＮ群＞
特徴γＮ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１１０から抽出される。
【３２３５】
［特徴γＮ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、
前記設定情報変更モードにおいて前記設定情報を変更させる変更操作を受け付ける変更操作受付手段（設定変更用ボタン）と、
前記設定情報変更モードにおいて前記設定情報を確定させる確定操作（設定変更用鍵穴をＯＦＦ側に回す操作）を受け付ける確定操作受付手段（設定用鍵穴）と、
前記設定情報は表示するが前記設定情報を変更することは不可能な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、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
少なくとも第１の表示態様（点滅状態）と第２の表示態様（点灯状態）とになり得る表示手段（情報表示部４５ｚの右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部）と、
を備える遊技機であって、
前記設定情報変更モードは、
前記変更操作を受け付け可能な期間であって前記確定操作を受け付けるまでの期間である第１期間と、
前記確定操作を受け付けた後の期間であって前記変更操作を受け付け不可能な前記設定情報変更モードが終了するまでの期間である第２期間と、
によって構成されており、
前記表示手段（情報表示部４５ｚの右端７セグメント表示器４５ｚ４のＤＰ発光部）は、
前記設定情報変更モードの前記第１期間において前記第１の表示態様（点滅状態）になる手段と、
前記設定情報変更モードの前記第２期間において前記第２の表示態様（点灯状態）になる手段と、
前記設定情報表示モードにおいて前記第２の表示態様（点灯状態）になる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２３６】
特徴γＮ１によれば、表示手段は、設定情報変更モードの第１期間において第１の表示態様になる手段と、設定情報変更モードの第２期間において第２の表示態様になる手段と、設定情報表示モードにおいて第２の表示態様になる手段を備える。したがって、本特徴によれば、少なくとも２つの表示態様になり得る表示手段を用いるだけで、現在実行中のモードが設定情報変更モードであるのか又は設定情報表示モードであるのかを管理者に明確に認識させることができるとともに、設定情報変更モードにおいて変更中の設定情報が確定して第１期間から第２期間に移行したことを管理者に明確に認識させることができることができる。また、本特徴によれば、設定情報変更モードの第２期間及び設定情報表示モードは、いずれも設定情報の変更が不可能な状態であり、かつ、表示手段が第２の表示態様になっている。したがって、管理者は、表示手段が第２の表示態様になっているとい

うことは、設定情報の変更が不可能な状態であるという認識を持つことができる。
【３２３７】
＜特徴γＯ群＞
特徴γＯ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１１１から抽出される。
【３２３８】
［特徴γＯ１］
遊技機であって、
当該遊技機への電力の供給が開始されたことを契機として、複数の処理を実行する処理実行手段と、
所定の表示態様（点灯状態）になり得る表示手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、前記複数の処理の中の一の処理として特定の処理（設定変更モード）を実行する場合と、前記特定の処理を実行しない場合とがあり、
前記表示手段は、前記特定の処理が実行される場合に前記所定の表示態様になる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２３９】
特徴γＯ１によれば、表示手段は特定の処理が実行される場合に所定の表示態様になる手段を備えるので、当該遊技機の管理者は、表示手段が所定の表示態様になっているか否かを確認することによって、当該遊技機において特定の処理が実行されているのか否かを確認することが可能となる。そして、管理者は、例えば、電力の供給が開始された際に特定の処理が実行されないはずの遊技機において表示手段が所定の表示態様になっていることを確認した場合には、管理者以外の者（例えばゴト師）によって特定の処理が実行されるように当該遊技機に対して何かしらの不正がなされたのではないかと認識することができる。
【３２４０】
［特徴γＯ２］
特徴γＯ１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、当該遊技機の正面から視認可能な位置に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【３２４１】
特徴γＯ２によれば、表示手段は、当該遊技機の正面から視認可能な位置に設けられているので、管理者は、例えば、営業中の遊技ホールにおいて、遊技機の背面側に移動しなくても、遊技者が往来する通路を巡回するだけで、表示手段の表示態様を確認することができる。
【３２４２】
［特徴γＯ３］
特徴γＯ１または特徴γＯ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定の処理が終了した後も前記所定の表示態様を維持する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２４３】
特徴γＯ３によれば、表示手段は、特定の処理が終了した後も所定の表示態様を維持する手段を備えるので、管理者は、電力の供給が開始された際に当該遊技機において特定の処理が実行されたのか否かを当該特定の処理が終了した後においても確認することが可能となる。
【３２４４】
［特徴γＯ４］
特徴γＯ１から特徴γＯ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
を備え、
前記表示手段は、前記特定の処理として前記設定情報変更モードが実行される場合に前記所定の表示態様になる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２４５】
特徴γＯ４によれば、表示手段は、特定の処理として設定情報変更モードが実行される場合に所定の表示態様になる手段を備えるので、管理者は、表示手段が所定の表示態様になっているか否かを確認することによって、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたのか否かを確認することが可能となる。そして、管理者は、例えば、電力の供給が開始された際に設定情報変更モードが実行されていないはずの遊技機において表示手段が所定の表示態様になっていることを確認した場合には、管理者以外の者（例えばゴト師）によって設定情報変更モードが実行されるように当該遊技機に対して何かしらの不正がなされたのではないかと認識することができる。
【３２４６】
＜特徴γＰ群＞
特徴γＰ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１１３から抽出される。
【３２４７】
［特徴γＰ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更手段（設定変更モード）と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
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（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、ベース等の遊技履歴情報）を算出する算出手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
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、
前記算出手段は、
前記設定情報の変更の影響を受けない前記遊技履歴情報である第１種遊技履歴情報（ベース）を算出する第１算出手段と、
前記設定情報の変更の影響を受ける前記遊技履歴情報である第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）を算出する第２算出手段と、
を備え、

前記消去手段は、
前記設定情報の変更を契機として、前記検知情報のうち、前記第２種遊技履歴情報の算出の基礎となる前記検知情報は消去し、前記第１種遊技履歴情報の算出の基礎となる前記検知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。
【３２４８】
特徴γＰ１によれば、設定情報の変更を契機として、検知情報のうち、第２種遊技履歴情報の算出の基礎となる検知情報は消去するので、設定情報の変更前の検知情報と設定情報の変更後の検知情報とが並存してしまい、設定情報の変更前と変更後の両方の検知情報に基づいて第２種遊技履歴情報が算出されてしまうことを抑制することができるとともに、新たに記憶すべき設定情報の変更後の検知情報の記憶容量を確保することができる。一方、設定情報の変更を契機として、検知情報のうち、第１種遊技履歴情報の算出の基礎となる検知情報は消去しないので、設定情報の変更の有無に関わらず消去されずに長期間にわたって蓄積された検知情報に基づいて精度の高い第１種遊技履歴情報を算出することができる。したがって、管理者や検査者は、設定情報の変更後の検知情報に基づいた第２種遊技履歴情報を確認することができるとともに、長期間にわたって蓄積された検知情報に基づいた精度の高い第１種遊技履歴情報を確認することが可能となる。
【３２４９】
＜特徴γＱ群＞
特徴γＱ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１１４から抽出される。
【３２５０】
［特徴γＱ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更手段（設定変更モード）と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
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（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、ベース等の遊技履歴情報）を算出する算出手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
を備える遊技機であって、
前記算出手段は、
前記設定情報の変更の影響を受けない前記遊技履歴情報である第１種遊技履歴情報（ベース）を算出する第１算出手段と、
前記設定情報の変更の影響を受ける前記遊技履歴情報である第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）を算出する第２算出手段と、
を備え、
前記第１算出手段は、前記第１種遊技履歴情報（ベース）を、前記設定情報の変更を境界とした区間毎に分けずに算出する手段を備え、
前記第２算出手段は、前記第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）を、前記設定情報の変更を境界とした区間毎に分けて算出する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３２５１】
特徴γＱ１によれば、第１算出手段は、第１種遊技履歴情報（ベース）を、設定情報の変更を境界とした区間毎に分けずに算出する手段を備え、第２算出手段は、第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）を、設定情報の変更を境界とした区間毎に分けて算出する手段を備えるので、管理者や検査者は、区間を分けない広い範囲（期間）から算出された精度の高い第１種遊技履歴情報（ベース）を確認することができるとともに、設定情報の変更の影響を受ける第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）については、設定情報の変更を境界とした区間毎に分けて確認することが可能となる。
【３２５２】
＜特徴γＲ群＞
特徴γＲ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１１５から抽出される。
【３２５３】
［特徴γＲ１］
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）を記憶する検知情報記憶手段（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、ベース等の遊技履歴情報）を算出する算出手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）と、
前記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）と、
所定の条件が成立したこと（設定情報が変更されたこと）を契機として、前記検知情報は消去するにもかかわらず、当該検知情報に基づいて算出された前記遊技履歴情報は消去しない消去手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２５４】
特徴γＲ１によれば、所定の条件が成立したことを契機として、検知情報は消去するにもかかわらず、当該検知情報に基づいて算出された前記遊技履歴情報は消去しないので、新たに記憶すべき検知情報のための記憶容量を確保することができるとともに、管理者や検査者は、所定の条件が成立する前の検知情報であって消去済みの検知情報に基づいて算出された遊技履歴情報を、当該遊技履歴情報の算出の基礎となった検知情報が消去された後にも確認することが可能となる。
【３２５５】
［特徴γＲ２］
特徴γＲ１に記載の遊技機であって、
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更手段（設定変更モード）と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
を備え、
前記所定の条件は、前記設定情報が変更されたことを含み、
前記消去手段は、前記設定情報が変更されたことを契機として、前記検知情報を消去するにもかかわらず、当該検知情報に基づいて算出された前記遊技履歴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。
【３２５６】
特徴γＲ２によれば、設定情報が変更されたことを契機として、検知情報を消去するにもかかわらず、当該検知情報に基づいて算出された前記遊技履歴情報は消去しないので、新たに記憶すべき検知情報のための記憶容量を確保することができるとともに、管理者や検査者は、設定情報が変更される前の検知情報であって消去済みの検知情報に基づいて算出された遊技履歴情報を、当該遊技履歴情報の算出の基礎となった検知情報が消去された後（すなわち、設定情報が変更された後）にも確認することが可能となる。
【３２５７】
＜特徴γＳ群＞
特徴γＳ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１１６から抽出される。
【３２５８】
［特徴γＳ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更手段（設定変更モード）と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
各種の情報を記憶可能な記憶手段（主側ＲＡＭ６４）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）を前記記憶手段に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）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、ベース等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、
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、
前記算出手段は、
前記設定情報の変更の影響を受けない遊技履歴情報である第１種遊技履歴情報（ベース）を算出する第１算出手段と、
前記設定情報の変更の影響を受ける遊技履歴情報である第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）を算出する第２算出手段と、
を備え、
前記記憶手段は、
第１記憶手段（主側ＲＡＭ６４のエリア２における所定の連続したアドレスによって指定される特定の領域）と、
第２記憶手段（主側ＲＡＭ６４のエリア２の特定の領域以外の領域）と、
を備え、
前記消去手段は、
前記設定情報の変更を契機として、前記第１記憶手段に記憶されている情報は消去し、前記第２記憶手段に記憶されている情報は消去しない手段を備え、
前記制御手段は、
前記検知情報のうち、前記第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出の基礎となる第２種検知情報を前記第１記憶手段に記憶させる手段と、

前記検知情報のうち、前記第１種遊技履歴情報（ベース）の算出の基礎となる第１種検知情報を前記第２記憶手段に記憶させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２５９】
特徴γＳ１によれば、消去手段は、設定情報の変更を契機として、第１記憶手段に記憶されている情報は消去し、第２記憶手段に記憶されている情報は消去しない手段を備え、制御手段は、検知情報のうち、第２種遊技履歴情報（役物比率、連続役物比率）の算出の基礎となる第２種検知情報を第１記憶手段に記憶させる手段と、検知情報のうち、第１種遊技履歴情報（ベース）の算出の基礎となる第１種検知情報を第２記憶手段に記憶させる手段とを備えるので、設定情報が変更された際に、記憶手段に記憶されている検知情報に対して、消去する検知情報であるのか消去しない検知情報であるのかといった判別をしなくても、一括で、設定情報の変更の影響を受ける第２種遊技履歴情報の算出の基礎となる第２種検知情報を消去し、設定情報の変更の影響を受けない第１種遊技履歴情報の算出の基礎となる第２種検知情報を消去せずに残すことができる。すなわち、設定情報の変更を契機として検知情報を消去する際における、消去する検知情報と消去しない検知情報とを判別する処理を省略することができ、処理の簡易化を図ることができる。
【３２６０】
［特徴γＳ２］
特徴γＳ１に記載の遊技機であって、
前記第１記憶手段は、所定のメモリ領域の所定の連続したアドレスによって指定される特定の記憶領域である
ことを特徴とする遊技機。
【３２６１】
特徴γＳ２によれば、第１記憶手段は、所定のメモリ領域の所定の連続したアドレスによって指定される特定の記憶領域であるので、第１記憶手段に記憶されている第２種検知情報を一括で消去する処理を簡易化することができる。
【３２６２】
＜特徴γＴ群＞
特徴γＴ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１１７から抽出される。
【３２６３】
［特徴γＴ１］
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、ベース等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、
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、
前記算出手段は、所定の期間（遊技機への電力の供給の開始後に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の期間、所定のボタンが押下されている期間等）を除いた期間における前記検知情報に基づいて、前記遊技履歴情報を算出する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２６４】
特徴γＴ１によれば、算出手段は、所定の期間を除いた期間における検知情報に基づいて遊技履歴情報を算出する手段を備えるので、所定の期間において遊技球が検出されたこ

とに基づく検知情報は遊技履歴情報の算出の基礎とはならない。したがって、例えば、遊技盤を開放状態として入賞口や始動口等に遊技球を直接入球させて当該遊技機が正常に動作するか否かを検査する動作検査を、当該所定の期間において行なうようにすれば、当該動作検査の影響が遊技履歴情報に及ばないようにすることができる。この結果、管理者や検査者は、当該動作検査の影響が及ばない正確な遊技履歴情報を確認することが可能となる。

【３２６５】

［特徴γＴ２］

特徴γＴ１に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、所定の検知手段（排出通路に設けられた排出通路検知センサー）によって検知された遊技球の個数が所定の個数に達するまでの期間を含む

ことを特徴とする遊技機。

【３２６６】

特徴γＴ２によれば、所定の期間は、所定の検知手段によって検知された遊技球の個数が所定の個数に達するまでの期間を含むので、当該所定の検知手段によって検知された遊技球の個数が所定の個数に達するまでの期間における検知情報は遊技履歴情報の算出の基礎とはならない。したがって、例えば、遊技盤を開放状態として入賞口や始動口等に遊技球を直接入球させて当該遊技機が正常に動作するか否かを検査する動作検査を、当該所定の検知手段によって検知された遊技球の個数が所定の個数に達するまでの期間において行なうようにすれば、当該動作検査の影響が遊技履歴情報に及ばないようにすることができる。

【３２６７】

［特徴γＴ３］

特徴γＴ１または特徴γＴ２に記載の遊技機であって、

所定の操作を受け付ける操作受付手段を備え、

前記所定の期間は、前記操作受付手段が前記所定の操作を受け付けている期間を含む

ことを特徴とする遊技機。

【３２６８】

特徴γＴ３によれば、所定の期間は、操作受付手段が所定の操作を受け付けている期間を含むので、操作受付手段が所定の操作を受け付けている期間における検知情報は遊技履歴情報の算出の基礎とはならない。したがって、例えば、遊技盤を開放状態として入賞口や始動口等に遊技球を直接入球させて当該遊技機が正常に動作するか否かを検査する動作検査を、当該操作受付手段が当該所定の操作を受け付けている期間において行なうようにすれば、当該動作検査の影響が遊技履歴情報に及ばないようにすることができる。さらに、管理者は、遊技履歴情報に影響を与えないで遊技機の動作検査を行なおうとする際には、操作受付手段に対して所定の操作を行なえばよいので、管理者は、任意のタイミングで当該動作検査を行なうことが可能となる。

【３２６９】

＜特徴γＵ群＞

特徴γＵ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１１８から抽出される。

【３２７０】

［特徴γＵ１］

情報を出力する情報出力手段（主側ＭＰＵ６２）と、

前記情報出力手段から出力された情報を表示する表示手段（情報表示部４５ｚ）と、

前記表示手段の表示態様を、前記情報出力手段から次の情報が出力されるまで維持する維持手段（情報表示部駆動用ＩＣ４５ｙ）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２７１】

特徴γＵ１によれば、表示手段の表示態様を情報出力手段から次の情報が出力されるまで維持する維持手段を備えるので、情報出力手段から次の情報が出力されるまで、当該次の情報の前に出力された情報を表示手段に表示させ続けることができる。例えば、情報出力手段から一の情報が出力された後に、当該一の情報の次の情報が出力されるまでは、表示手段に当該一の情報が表示され続けることになる。したがって、例えば、遊技機の管理者や検査者は、不具合等によって情報出力手段から一の情報が出力された後に次の情報が出力されない状況であっても、当該一の情報が表示手段に表示され続けるので、表示手段に表示され続けている当該一の情報を確認することができる。

【３２７２】

［特徴γＵ２］

特徴γＵ１に記載の遊技機であって、

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、ベース等の遊技履歴情報）を算出する算出手段と、

を備え、

前記情報出力手段は、算出された前記遊技履歴情報を順次出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２７３】

特徴γＵ２によれば、情報出力手段は、算出された遊技履歴情報を順次出力する手段を備えるので、遊技履歴情報を表示手段に表示させることができるとともに、情報出力手段から次の遊技履歴情報が出力されるまで、当該次の遊技履歴情報の前に出力された遊技履歴情報を表示手段に表示させ続けることができる。例えば、情報出力手段から一の遊技履歴情報が出力された後に、当該一の遊技履歴情報の次の遊技履歴情報が出力されるまでは、表示手段に当該一の遊技履歴情報が表示され続けることになる。したがって、例えば、遊技機の管理者や検査者は、不具合等によって情報出力手段から一の遊技履歴情報が出力された後に次の遊技履歴情報が出力されない状況であっても、当該一の遊技履歴情報が表示手段に表示され続けるので、表示手段に表示され続けている当該一の遊技履歴情報を確認することができる。

【３２７４】

＜特徴γＶ群＞

特徴γＶ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１１９から抽出される。

【３２７５】

［特徴γＶ１］

遊技機であって、

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、

当該遊技機において生じた不具合に関する情報である不具合情報（エラーコード）を記憶する不具合情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

情報を表示する表示手段（情報表示部４５ｚ）と、

を備え、

前記表示手段は、

前記遊技履歴情報を表示するための信号を受信する手段と、
前記不具合情報を表示するための信号を受信する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２７６】
特徴γＶ１によれば、表示手段は、前記遊技履歴情報を表示するための信号を受信する手段と、不具合情報を表示するための信号を受信する手段とを備えるので、表示手段は、遊技履歴情報だけでなく不具合情報も表示することが可能となる。したがって、遊技履歴情報を表示可能な表示手段を備える遊技機においては、不具合情報を表示するための別の表示手段を設けなくてもよいため、遊技機の製造コストを低減することができる。
【３２７７】
［特徴γＶ２］
特徴γＶ１に記載の遊技機であって、
遊技球を払い出す払出手段（払出制御装置７０、払出装置７１）と、
前記払出手段において生じた不具合を検知する不具合検知手段と、
を備え、
前記不具合情報記憶手段は、前記払出手段において生じた前記不具合情報を記憶する手段を備え、
前記表示手段は、前記払出手段において生じた前記不具合情報を表示するための信号を受信する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２７８】
特徴γＶ２によれば、表示手段は、払出手段において生じた不具合情報を表示するための信号を受信する手段を備えるので、遊技履歴情報を表示可能な表示手段を備える遊技機においては、払出手段において生じた不具合情報を表示するための別の表示手段を設けなくてもよいため、遊技機の製造コストを低減することができる。
【３２７９】
なお、上記特徴γＭ群～特徴γＶ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３２８０】
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。
【３２８１】
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。
【３２８２】
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。
【３２８３】
＜特徴γＷ群＞
特徴γＷ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１２１から抽出される。
【３２８４】
［特徴γＷ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報変更モードが実行された場合に所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理）を実行する報知実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記報知実行手段は、前記所定の報知を所定期間（３０秒間）に亘って実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２８５】
特徴γＷ１によれば、所定の報知を所定期間に亘って実行するので、管理者が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。
【３２８６】
仮に、本特徴とは異なり、設定情報変更モードが実行されている期間中にのみ報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、設定情報変更モードを開始させて素早く設定情報を変更し、その後、素早く設定情報変更モードを終了させれば、当該報知の期間を短くすることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。
【３２８７】
これに対して、本特徴によれば、不正な者が設定情報変更モードを素早く終了させたとしても、所定の報知が所定期間は継続することになるので、管理者等は、当該所定期間に亘る当該所定の報知によって、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。
【３２８８】
［特徴γＷ２］
特徴γＷ１に記載の遊技機であって、
前記報知実行手段は、前記所定の報知を、前記設定情報変更モードが終了した後の所定期間（３０秒間）に亘って実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２８９】
特徴γＷ２によれば、所定の報知を、設定情報変更モードが終了した後の所定期間に亘って実行する。このような構成を採用した理由について説明する。
【３２９０】
先に、本特徴とは異なり、所定の報知を、設定情報変更モードの開始後の所定期間に亘って実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、設定情報変更モードが当該所定期間よりも長い期間に亘って実行されている場合には当該所定の報知が設定情報変更モードの実行中に終了してしまうことになり、一方、設定情報変更モードが当該所定期間よりも短い期間で終了した場合には当該所定の報知が設定情報変更モードの終了後にも継続することになる。すなわち、当該所定の報知が、設定情報変更モードの終了タイミングとは連動せずに終了したり継続したりすることになってしまい、管理者を混乱させてしまう要因となるおそれがある。
【３２９１】
これに対して、本特徴によれば、所定の報知を、設定情報変更モードが終了した後の所定期間に亘って実行するので、当該所定の報知が設定情報変更モードの終了タイミングと

連動せずに終了したり継続したりすることがない。したがって、管理者を混乱させてしまうことを回避しつつ、管理者が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【３２９２】

［特徴γＷ３］

特徴γＷ２に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、前記設定情報変更モードの実行中に、第２の報知（設定変更モード実行中報知処理）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２９３】

特徴γＷ３によれば、設定情報変更モードの実行中に第２の報知を実行するので、管理者は、不正な者によって設定情報変更モードが実行されていることを当該設定情報変更モードの実行中にも気付くことが可能となる。

【３２９４】

＜特徴γＸ群＞

特徴γＸ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１２１から抽出される。

【３２９５】

［特徴γＸ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を表示はするが前記設定情報を変更することは不可能な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、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記設定情報表示モードが実行された場合に所定の報知（設定確認モード終了後報知処理）を実行する報知実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記報知実行手段は、前記所定の報知を所定期間（３０秒間）に亘って実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２９６】

特徴γＸ１によれば、所定の報知を所定期間に亘って実行するので、管理者が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【３２９７】

仮に、本特徴とは異なり、設定情報表示モードが実行されている期間中にのみ報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、設定情報表示モードを開始させて素早く設定情報を確認し、その後、素早く設定情報表示モードを終了させれば、当該報知の期間を短くすることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。

【３２９８】

これに対して、本特徴によれば、不正な者が設定情報表示モードを素早く終了させたとしても、所定の報知が所定期間は継続することになるので、管理者等は、当該所定期間に亘る当該所定の報知によって、当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたこと

に気付くことができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。

【３２９９】

［特徴γＸ２］

特徴γＸ１に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、前記所定の報知を、前記設定情報表示モードが終了した後の所定期間（３０秒間）に亘って実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３００】

特徴γＸ２によれば、所定の報知を、設定情報表示モードが終了した後の所定期間に亘って実行する。このような構成を採用した理由について説明する。

【３３０１】

先に、本特徴とは異なり、所定の報知を、設定情報表示モードの開始後の所定期間に亘って実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、設定情報表示モードが当該所定期間よりも長い期間に亘って実行されている場合には当該所定の報知が設定情報表示モードの実行中に終了してしまうことになり、一方、設定情報表示モードが当該所定期間よりも短い期間で終了した場合には当該所定の報知が設定情報表示モードの終了後にも継続することになる。すなわち、当該所定の報知が、設定情報表示モードの終了タイミングとは連動せずに終了したり継続したりすることになってしまい、管理者を混乱させてしまう要因となるおそれがある。

【３３０２】

これに対して、本特徴によれば、所定の報知を、設定情報表示モードが終了した後の所定期間に亘って実行するので、当該所定の報知が設定情報表示モードの終了タイミングと連動せずに終了したり継続したりすることがない。したがって、管理者を混乱させてしまうことを回避しつつ、管理者が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【３３０３】

［特徴γＸ３］

特徴γＸ２に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、前記設定情報表示モードの実行中に、第２の報知（設定確認モード実行中報知処理）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３０４】

特徴γＸ３によれば、設定情報表示モードの実行中に第２の報知を実行するので、管理者は、不正な者によって設定情報表示モードが実行されていることを当該設定情報表示モードの実行中にも気付くことが可能となる。

【３３０５】

＜特徴γＹ群＞

特徴γＹ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１２１から抽出される。

【３３０６】

［特徴γＹ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記設定情報変更モードが実行された場合に第１の報知（設定変更モード実行中報知処理、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１、Ｂ２）を実行する第１報知実行手段と、
第１の状態（閉鎖状態）から第２の状態（開放状態）に可動する可動手段（内枠１３、前扉枠１４）と、
前記可動手段が前記第２の状態（開放状態）となっている場合に第２の報知（扉開放報知処理）を実行する第２報知実行手段と、
前記第１の報知を前記第２の報知よりも優先させる優先手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３３０７】
特徴γＹ１によれば、設定情報変更モードが実行された場合に実行される第１の報知を、可動手段が第２の状態となっている場合に実行される第２の報知よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。

【３３０８】
先に、本特徴とは異なり、第２の報知が第１の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、可動手段を第２の状態として第２の報知を実行させれば、設定情報変更モードを実行させたとしても、第１の報知よりも第２の報知が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。

【３３０９】
これに対して、本特徴によれば、不正な者が可動手段を第２の状態としても、第１の報知が第２の報知よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。

【３３１０】
［特徴γＹ２］
特徴γＹ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、前記可動手段が前記第２の状態となっている場合であっても前記第２の報知を実行させない手段（優先報知フラグをＯＮにする機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３３１１】
特徴γＹ２によれば、第１の報知が実行されている場合には、可動手段が第２の状態となっている場合であっても第２の報知を実行させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【３３１２】
［特徴γＹ３］
特徴γＹ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合であって、前記可動手段が前記第２の状態となっている場合には、前記第２の報知の音量を、前記第１の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３３１３】
特徴γＹ３によれば、第１の報知が実行されている場合であって、可動手段が第２の状態となっている場合には、第２の報知の音量を、第１の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、可動手段が第２の状態になっていることに気付かせつつ、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付かせることができる。

【３３１４】
＜特徴γＺ群＞
特徴γＺ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１２１から抽出される。
【３３１５】
［特徴γＺ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を表示はするが前記設定情報を変更することは不可能な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、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報表示モードが実行された場合に第１の報知（設定確認モード実行中報知処理、設定確認モード終了後報知処理）を実行する第１報知実行手段と、
第１の状態（閉鎖状態）から第２の状態（開放状態）に可動する可動手段（内枠１３、前扉枠１４）と、
前記可動手段が前記第２の状態（開放状態）となっている場合に第２の報知（扉開放報知処理）を実行する第２報知実行手段と、
前記第１の報知を前記第２の報知よりも優先させる優先手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３１６】
特徴γＺ１によれば、設定情報表示モードが実行された場合に実行される第１の報知を、可動手段が第２の状態となっている場合に実行される第２の報知よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。
【３３１７】
先に、本特徴とは異なり、第２の報知が第１の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、可動手段を第２の状態として第２の報知を実行させれば、設定情報表示モードを実行させたとしても、第１の報知よりも第２の報知が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。
【３３１８】
これに対して、本特徴によれば、不正な者が可動手段を第２の状態としても、第１の報知が第２の報知よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。
【３３１９】
［特徴γＺ２］
特徴γＺ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、前記可動手段が前記第２の状態となっている場合であっても前記第２の報知を実行させない手段（優先報知フラグをＯＮにする機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３２０】
特徴γＺ２によれば、第１の報知が実行されている場合には、可動手段が第２の状態と

なっている場合であっても第２の報知を実行させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【３３２１】

［特徴γＺ３］

特徴γＺ１に記載の遊技機であって、

前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合であって、前記可動手段が前記第２の状態となっている場合には、前記第２の報知の音量を、前記第１の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３２２】

特徴γＺ３によれば、第１の報知が実行されている場合であって、可動手段が第２の状態となっている場合には、第２の報知の音量を、第１の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、可動手段が第２の状態になっていることに気付かせつつ、当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付かせることができる。

【３３２３】

＜特徴δＡ群＞

特徴δＡ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１２１から抽出される。

【３３２４】

［特徴δＡ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記設定情報変更モードの実行中の期間において第１の報知（設定変更モード実行中報知処理）を実行する第１報知実行手段と、

前記設定情報変更モードの終了後に前記第１の報知の報知態様とは異なる報知態様である第２の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ａ、Ｂ１、Ｂ２）を実行する第２報知実行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３２５】

特徴δＡ１によれば、設定情報変更モードの実行中の期間において第１の報知を実行し、設定情報変更モードの終了後に第１の報知の報知態様とは異なる報知態様である第２の報知を実行する。この構成を採用した理由について説明する。

【３３２６】

先に、本特徴とは異なり、設定情報変更モードの実行中の期間において実行される第１の報知の報知態様と、設定情報変更モードの終了後に実行される第２の報知の報知態様とが同一である構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、例えば、遊技ホールの管理者が、当該遊技ホールの営業開始前に、作業者に対して、遊技機の設定情報の変更を指示した場合に、当該作業者が作業している遊技機において、設定情報変更モードが実行中であるのか、又は、既に設定情報変更モードが終了したのかを、当該管理者は第１の報知及び第２の報知の報知態様からは把握することができない。したがって、管理者が作業者に対して速やかに次の指示をすることができないといった課題がある。

【３３２７】

これに対して、本特徴によれば、設定情報変更モードの実行中の期間において第１の報知を実行し、設定情報変更モードの終了後に第１の報知の報知態様とは異なる報知態様である第２の報知を実行するので、管理者は、遊技機に対する作業者の作業工程を間近で確認していなくても、当該遊技機が実行する報知の報知態様を把握することによって、設定情報変更モードが実行中であるのか、又は、既に設定情報変更モードが終了したのかを把握することが可能となる。したがって、管理者は、作業者に対して速やかに次の指示をすることが可能となる。

【３３２８】

［特徴δＡ２］

特徴δＡ１に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、前記第２の報知を所定期間（３０秒間）に亘って実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３２９】

特徴δＡ１によれば、第２の報知を所定期間に亘って実行するので、管理者が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【３３３０】

仮に、本特徴とは異なり、設定情報変更モードが実行されている期間中にのみ報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、設定情報変更モードを開始させて素早く設定情報を変更し、その後、素早く設定情報変更モードを終了させれば、当該報知の期間を短くすることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。

【３３３１】

これに対して、本特徴によれば、不正な者が設定情報変更モードを素早く終了させたとしても、第２の報知が所定期間は継続することになるので、管理者等は、当該所定期間に亘る当該第２の報知によって、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。

【３３３２】

＜特徴δＢ群＞

特徴δＢ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１２１から抽出される。

【３３３３】

［特徴δＢ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を表示はするが前記設定情報を変更することは不可能な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、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記設定情報表示モードの実行中の期間において第１の報知（設定確認モード実行中報知処理）を実行する第１報知実行手段と、

前記設定情報表示モードの終了後に前記第１の報知の報知態様とは異なる報知態様である第２の報知（設定確認モード終了後報知処理）を実行する第２報知実行手段と、

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３３４】
特徴δＢ１によれば、設定情報表示モードの実行中の期間において第１の報知を実行し、設定情報表示モードの終了後に第１の報知の報知態様とは異なる報知態様である第２の報知を実行する。この構成を採用した理由について説明する。
【３３３５】
先に、本特徴とは異なり、設定情報表示モードの実行中の期間において実行される第１の報知の報知態様と、設定情報表示モードの終了後に実行される第２の報知の報知態様とが同一である構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、例えば、遊技ホールの管理者が、当該遊技ホールの営業開始前に、作業者に対して、遊技機の設定情報の確認を指示した場合に、当該作業者が作業している遊技機において、設定情報表示モードが実行中であるのか、又は、既に設定情報表示モードが終了したのかを、当該管理者は第１の報知及び第２の報知の報知態様からは把握することができない。したがって、管理者が作業者に対して速やかに次の指示をすることができないといった課題がある。
【３３３６】
これに対して、本特徴によれば、設定情報表示モードの実行中の期間において第１の報知を実行し、設定情報表示モードの終了後に第１の報知の報知態様とは異なる報知態様である第２の報知を実行するので、管理者は、遊技機に対する作業者の作業工程を間近で確認していなくても、当該遊技機が実行する報知の報知態様を把握することによって、設定情報表示モードが実行中であるのか、又は、既に設定情報表示モードが終了したのかを把握することが可能となる。したがって、管理者は、作業者に対して速やかに次の指示をすることが可能となる。
【３３３７】
［特徴δＢ２］
特徴δＢ１に記載の遊技機であって、
前記報知実行手段は、前記第２の報知を所定期間（３０秒間）に亘って実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３３８】
特徴δＢ１によれば、第２の報知を所定期間に亘って実行するので、管理者が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。
【３３３９】
仮に、本特徴とは異なり、設定情報表示モードが実行されている期間中にのみ報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、設定情報表示モードを開始させて素早く設定情報を確認し、その後、素早く設定情報表示モードを終了させれば、当該報知の期間を短くすることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。
【３３４０】
これに対して、本特徴によれば、不正な者が設定情報表示モードを素早く終了させたとしても、第２の報知が所定期間は継続することになるので、管理者等は、当該所定期間に亘る当該第２の報知によって、当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。
【３３４１】
＜特徴δＣ群＞

特徴δＣ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１２１から抽出される。

【３３４２】

［特徴δＣ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

所定の処理（ＲＡＭクリア処理）を実行する所定処理実行手段と、

前記所定の処理の実行を契機として所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理）を実行する報知実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記所定処理実行手段は、

前記設定情報変更モードの終了を契機とせずに所定の操作を契機として前記所定の処理を実行する手段と、

前記設定情報変更モードの終了を契機として前記所定の処理を実行する手段と、

を備え、

前記報知実行手段は、

前記所定の処理が前記設定情報変更モードの終了を契機とせずに前記所定の操作を契機として実行された場合に第１の報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ａ）を実行する手段と、

前記所定の処理が前記設定情報変更モードの終了を契機として実行された場合に前記第１の報知態様とは異なる報知態様（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１、Ｂ２）で前記所定の報知を実行する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３４３】

特徴δＣ１によれば、所定の処理が設定情報変更モードの終了を契機とせずに所定の操作を契機として実行された場合に第１の報知態様で所定の報知を実行し、所定の処理が設定情報変更モードの終了を契機として実行された場合に第１の報知態様とは異なる報知態様で所定の報知を実行する。したがって、管理者は、当該遊技機に対してどのような操作が為されたかを把握しなくても、当該遊技機における所定の報知の報知態様を把握することによって、所定の処理が所定の操作を契機として実行されたのか、それとも、設定情報変更モードの終了を契機として実行されたのかを把握することが可能となる。

【３３４４】

具体的には、例えば、遊技ホールの営業開始前に、管理者が作業者に対して、遊技機に所定の処理を実行させる指示はしたが設定情報を変更することは指示していなかった場合に、当該作業者が管理者の指示とは異なる作業を行なっていないかを、当該作業者の作業を目の前で監視していなくても、当該所定の報知の報知態様によって確認することができる。

【３３４５】

［特徴δＣ２］

特徴δＣ１に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、

前記所定の処理の実行の契機となった前記設定情報変更モードにおいて前記設定情報が変更されなかった場合に前記第１の報知態様とは異なる第２の報知態様で前記所定の報知

（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１）を実行する手段と、
前記所定の処理の実行の契機となった前記設定情報変更モードにおいて前記設定情報が変更された場合に前記第１の報知態様及び前記第２の報知態様とは異なる第３の報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ２）を実行する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３４６】
特徴δＣ２によれば、所定の処理の実行の契機となった設定情報変更モードにおいて設定情報が変更されなかった場合に第１の報知態様とは異なる第２の報知態様で所定の報知を実行し、所定の処理の実行の契機となった設定情報変更モードにおいて設定情報が変更された場合に第１の報知態様及び前記第２の報知態様とは異なる第３の報知態様で所定の報知を実行する。したがって、管理者は、当該遊技機に対してどのような操作が為されたかを把握しなくても、当該遊技機における所定の報知の報知態様を把握することによって、所定の処理の実行の契機となった設定情報変更モードにおいて設定情報が変更されたのか否かを把握することが可能となる。
【３３４７】
具体的には、例えば、遊技ホールの営業開始前に、遊技ホールの管理者が作業者に対して遊技機の設定情報の変更を指示した場合に、当該作業者が管理者の指示とは異なる作業を行なっていないかを当該所定の報知の報知態様によって確認することができる。また、管理者自身が設定情報変更モードにおいて設定情報を変更した場合においても、当該所定の報知の報知態様を確認することによって、自身の作業が正しく行なわれたのか否かを確認することができる。
【３３４８】
＜特徴δＤ群＞
特徴δＤ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１２１から抽出される。
【３３４９】
［特徴δＤ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報変更モードが実行された場合に所定の報知を実行する報知実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記報知実行手段は、
前記設定情報変更モードにおいて前記設定情報が変更されなかった場合に第１の報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１）を実行する手段と、
前記設定情報変更モードにおいて前記設定情報が変更された場合に前記第１の報知態様とは異なる第２の報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ２）を実行する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３５０】
特徴δＤ１によれば、設定情報変更モードにおいて設定情報が変更されなかった場合に第１の報知態様で所定の報知を実行し、設定情報変更モードにおいて設定情報が変更された場合に第１の報知態様とは異なる第２の報知態様で所定の報知を実行するので、管理者

は、設定情報変更モードにおいてどのような操作が為されたかを把握しなくても、当該遊技機における所定の報知の報知態様を把握することによって、当該遊技機において設定情報が変更されたか否かを把握することが可能となる。

【３３５１】

具体的には、例えば、遊技ホールの営業開始前に、遊技ホールの管理者が作業者に対して遊技機の設定情報の変更を指示した場合に、当該作業者が管理者の指示とは異なる作業を行なっていないかを当該所定の報知の報知態様によって確認することができる。また、管理者自身が設定情報変更モードにおいて設定情報を変更した場合においても、当該所定の報知の報知態様を確認することによって、自身の作業が正しく行なわれたのか否かを確認することができる。

【３３５２】

［特徴δＤ２］

特徴δＤ１に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、前記所定の報知を所定期間（３０秒間）に亘って実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３５３】

特徴δＤ２によれば、所定の報知を所定期間に亘って実行するので、管理者が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【３３５４】

仮に、本特徴とは異なり、設定情報変更モードが実行されている期間中にのみ報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、設定情報変更モードを開始させて素早く設定情報を変更し、その後、素早く設定情報変更モードを終了させれば、当該報知の期間を短くすることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。

【３３５５】

これに対して、本特徴によれば、不正な者が設定情報変更モードを素早く終了させたとしても、所定の報知が所定期間は継続することになるので、管理者等は、当該所定期間に亘る当該所定の報知によって、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。

【３３５６】

［特徴δＤ３］

特徴δＤ２に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、前記所定の報知を、前記設定情報変更モードが終了した後の所定期間（３０秒間）に亘って実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３５７】

特徴δＤ３によれば、所定の報知を、設定情報変更モードが終了した後の所定期間に亘って実行する。このような構成を採用した理由について説明する。

【３３５８】

先に、本特徴とは異なり、所定の報知を、設定情報変更モードの開始後の所定期間に亘って実行する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、設定情報変更モードが当該所定期間よりも長い期間に亘って実行されている場合には当該所定の報知が設定情報変更モードの実行中に終了してしまうことになり、一方、設定情報変更モードが当該所定期間よりも短い期間で終了した場合には当該所定の報知が設定情報変更モードの終了後にも継続することになる。すなわち、当該所定の報知が、設定情報変更モー

ドの終了タイミングとは連動せずに終了したり継続したりすることになってしまい、管理者を混乱させてしまう要因となるおそれがある。

【３３５９】

これに対して、本特徴によれば、所定の報知を、設定情報変更モードが終了した後の所定期間に亘って実行するので、当該所定の報知が設定情報変更モードの終了タイミングと連動せずに終了したり継続したりすることがない。したがって、管理者を混乱させてしまうことを回避しつつ、管理者が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付けなかったといった事態の発生を抑制することができる。

【３３６０】

［特徴δＤ４］

特徴δＤ３に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、前記設定情報変更モードの実行中に、第２の報知を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３６１】

特徴δＤ４によれば、設定情報変更モードの実行中に第２の報知を実行するので、管理者は、不正な者によって設定情報変更モードが実行されていることを当該設定情報変更モードの実行中にも気付くことが可能となる。

【３３６２】

＜特徴δＥ群＞

特徴δＥ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１２１から抽出される。

【３３６３】

［特徴δＥ１］

所定の報知の実行の契機となるコマンドである報知契機コマンド（ＲＡＭクリアコマンド）を送信する送信手段と、

前記報知契機コマンドを受信した場合に前記所定の報知を実行する報知実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記報知実行手段は、

前記報知契機コマンドを受信した場合において、当該報知契機コマンドを受信する前に所定のコマンド（設定変更モード終了コマンドＡ又はＢ）を受信していなかった場合に、第１の報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ａ）を実行する手段と、

前記報知契機コマンドを受信した場合において、当該報知契機コマンドを受信する前に前記所定のコマンド（設定変更モード終了コマンドＡ又はＢ）を受信していた場合に、前記第１の報知態様とは異なる報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１、Ｂ２）を実行する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３６４】

特徴δＥ１によれば、報知契機コマンドを受信した場合において、当該報知契機コマンドを受信する前に所定のコマンドを受信していなかった場合に、第１の報知態様で所定の報知を実行し、報知契機コマンドを受信した場合において、当該報知契機コマンドを受信する前に所定のコマンドを受信していた場合に、第１の報知態様とは異なる報知態様で所定の報知を実行する。したがって、報知契機コマンドに異なる指令内容を含ませて送信することができない構成においても、当該報知契機コマンドを契機とした所定の報知を異なる報知態様で実行させることが可能となる。

【３３６５】

具体的には、例えば、ＲＡＭに記憶されている情報を消去するＲＡＭクリア処理を実行した後に報知契機コマンドを送信する構成においては、ＲＡＭクリア処理の実行前に所定の条件が成立したか否かの内容を含ませて報知契機コマンドを送信することができない。

したがって、報知契機コマンドを受信した報知実行手段に、ＲＡＭクリア処理の実行前に所定の条件が成立したか否かに対応した報知態様で所定の報知を実行させることができないといった課題があった。

【３３６６】

これに対して、本特徴において、例えば、ＲＡＭクリア処理の実行前に所定の条件が成立したか否かに対応して所定のコマンドを送信しない又は送信する構成とし、ＲＡＭクリア処理を実行した後に、報知契機コマンドを送信する構成とすれば、ＲＡＭクリア処理の実行前に所定の条件が成立したか否かに対応した報知態様で所定の報知を実行することが可能となる。

【３３６７】

［特徴δＥ２］

特徴δＥ１に記載の遊技機であって、

各種情報を記憶可能な情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

前記情報記憶手段に記憶されている前記各種情報を消去する消去処理（ＲＡＭクリア処理）を実行する消去手段と、

前記消去処理の実行前に、所定の条件が成立した場合に（設定変更モードが実行された場合に）前記所定のコマンドを送信する第２送信手段と、

を備え、

前記送信手段は、前記消去処理の実行後に、前記報知契機コマンドを送信する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３６８】

特徴δＥ２によれば、消去処理の実行前に、所定の条件が成立した場合に所定のコマンドを送信し、消去処理の実行後に、報知契機コマンドを送信する。したがって、消去処理の実行前に所定の条件が成立したか否かに対応した報知態様で所定の報知を実行することが可能となる。

【３３６９】

＜特徴δＦ群＞

特徴δＦ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１２１から抽出される。

【３３７０】

［特徴δＦ１］

所定の報知の実行の契機となるコマンドである報知契機コマンド（ＲＡＭクリアコマンド）を送信する送信手段と、

前記報知契機コマンドを受信した場合に前記所定の報知を実行する報知実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記報知実行手段は、

前記報知契機コマンドを受信した場合において、当該報知契機コマンドを受信する前に第１のコマンド（設定変更モード終了コマンドＡ）を受信していた場合に、第１の報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１）を実行する手段と、

前記報知契機コマンドを受信した場合において、当該報知契機コマンドを受信する前に前記第１のコマンドとは異なる第２のコマンド（設定変更モード終了コマンドＢ）を受信していた場合に、前記第１の報知態様とは異なる第２の報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ２）を実行する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３７１】

特徴δＦ１によれば、報知契機コマンドを受信した場合において、当該報知契機コマンドを受信する前に第１のコマンドを受信していた場合に、第１の報知態様で所定の報知を実行し、報知契機コマンドを受信した場合において、当該報知契機コマンドを受信する前

に第１のコマンドとは異なる第２のコマンドを受信していた場合に、第１の報知態様とは異なる第２の報知態様で所定の報知を実行する。したがって、報知契機コマンドに異なる指令内容を含ませて送信することができない構成においても、当該報知契機コマンドを契機とした所定の報知を異なる報知態様で実行させることが可能となる。

【３３７２】

具体的には、例えば、ＲＡＭに記憶されている情報を消去するＲＡＭクリア処理を実行した後に報知契機コマンドを送信する構成においては、ＲＡＭクリア処理の実行前の時点においてＲＡＭに記憶されていた情報（例えば設定情報が変更されたか否かを示す情報）に対応した指令内容を含ませて報知契機コマンドを送信することができない。したがって、報知契機コマンドを受信した報知実行手段に、ＲＡＭクリア処理の実行前の時点においてＲＡＭに記憶されていた情報に対応した報知態様で所定の報知を実行させることができないといった課題があった。

【３３７３】

本特徴によれば、例えば、ＲＡＭに記憶されている情報に対応して、第１のコマンド又は第２のコマンドを送信する構成とし、ＲＡＭクリア処理を実行した後に、報知契機コマンドを送信する構成とすれば、ＲＡＭクリア処理の実行前の時点においてＲＡＭに記憶されていた情報に対応した報知態様で所定の報知を実行することが可能となる。

【３３７４】

［特徴δＦ２］

特徴δＦ１に記載の遊技機であって、

所定の情報（設定変更済みフラグの状態）を含む各種情報を記憶可能な情報記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

前記情報記憶手段に記憶されている前記各種情報を消去する消去処理（ＲＡＭクリア処理）を実行する消去手段と、

前記消去処理の実行前に、前記情報記憶手段に記憶されている前記所定の情報に基づいて、前記第１のコマンド及び前記第２のコマンドを含む複数のコマンドの中からいずれのコマンドを送信するかを決定し、当該決定したコマンドを送信する第２送信手段と、

を備え、

前記送信手段は、前記消去処理の実行後に、前記報知契機コマンドを送信する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３７５】

特徴δＦ２によれば、消去処理の実行前に、情報記憶手段に記憶されている所定の情報に基づいて第１のコマンド及び第２のコマンドを含む複数のコマンドの中からいずれのコマンドを送信するかを決定し、当該決定したコマンドを送信し、消去処理の実行後に、報知契機コマンドを送信する。したがって、消去処理の実行前の時点において情報記憶手段に記憶されていた所定の情報に対応した報知態様で所定の報知を実行することが可能となる。

【３３７６】

＜特徴δＧ群＞

特徴δＧ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１２１から抽出される。

【３３７７】

［特徴δＧ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報変更モードの終了の際に第１のコマンド（設定変更モード終了コマンド）を送信する第１送信手段と、
前記設定情報変更モードの終了を契機として所定の処理（ＲＡＭクリア処理）を実行する所定処理実行手段と、
前記所定の処理の終了の際に第２のコマンド（ＲＡＭクリアコマンド）を送信する第２送信手段と、
所定のコマンドを受信したことを契機として所定の報知を実行する報知実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記報知実行手段は、前記第２のコマンドを受信したことを契機として前記所定の報知を実行するが、前記第１のコマンドを受信したことを契機としては前記所定の報知を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３３７８】

特徴δＧ１によれば、報知実行手段は、第２のコマンドを受信したことを契機として所定の報知を実行するが、第１のコマンドを受信したことを契機としては所定の報知を実行しない。このような構成を採用した理由について説明する。

【３３７９】

先に、本特徴とは異なり、報知実行手段が第１のコマンドを受信したことを契機としても所定の報知を実行する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合には、報知実行手段は、第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知の実行中に第２のコマンドを受信することになる。そうすると、報知実行手段は、第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知と、第２のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知とを重複して実行する構成を採用するか、あるいは、第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知を、第２のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知の開始に伴って終了させる構成を採用することになる。

【３３８０】

しかしながら、第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知と第２のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知とを重複して実行する構成を採用した場合には、管理者がいずれの報知の内容も認識することができないといった課題がある。また、第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知を、第２のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知の開始に伴って終了させる構成を採用した場合には、第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知（例えば、設定情報変更モードが終了したことの報知）が短期間で終了してしまい、管理者が第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知に気付くことができず、例えば、設定情報変更モードが終了したことを認識することができないといった課題がある。

【３３８１】

これに対して、本特徴によれば、報知実行手段は、第２のコマンドを受信したことを契機として所定の報知を実行するが、第１のコマンドを受信したことを契機としては所定の報知を実行しないので、第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知と第２のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知とが重複して実行されてしまい、管理者がいずれの報知の内容も認識することができないといった事態を回避することができる。

【３３８２】

そして、本特徴の構成において、例えば、第２のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知を実行することによって、所定の処理が終了したことに加えて、設定情報変更モードが終了したことを報知すれば、管理者は、所定の処理が終了したことに加えて、設定情報変更モードが終了したことを確実に認識することが可能となる。したがって、第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知が実行されなくても問題は無く、また、上述した第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知（例えば、設定情報変

更モードが終了したことの報知）が短期間で終了してしまい、管理者が第１のコマンドを受信したことを契機とした所定の報知に気付くことができず、設定情報変更モードが終了したことを認識することができないといった課題も解決することができる。

【３３８３】

［特徴δＧ２］

特徴δＧ１に記載の遊技機であって、

前記報知実行手段は、

前記第２のコマンドを受信した場合において、当該第２のコマンドを受信する前に前記第１のコマンド（設定変更モード終了コマンドＡ又はＢ）を受信していなかった場合に、第１の報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ａ）を実行する手段と、

前記第２のコマンドを受信した場合において、当該第２のコマンドを受信する前に前記第１のコマンド（設定変更モード終了コマンドＡ又はＢ）を受信していた場合に、前記第１の報知態様とは異なる報知態様で前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１、Ｂ２）を実行する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３８４】

特徴δＧ２によれば、報知実行手段は、第２のコマンドを受信した場合において、当該第２のコマンドを受信する前に第１のコマンドを受信していなかった場合に、第１の報知態様で所定の報知を実行し、第２のコマンドを受信した場合において、当該第２のコマンドを受信する前に第１のコマンドを受信していた場合に、第１の報知態様とは異なる報知態様で所定の報知を実行するので、所定の報知を認識した管理者に対して、報知実行手段が第２のコマンドを受信する前に第１のコマンドを受信していたのか否かを把握させることができる。具体的には、例えば、所定の報知を認識した管理者に対して、所定の処理の前に設定情報変更モードが実行されたのか否かを把握させることが可能となる。

【３３８５】

＜特徴δＨ群＞

特徴δＨ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１２２から抽出される。

【３３８６】

［特徴δＨ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理）を実行する報知実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記報知実行手段は、

前記設定情報変更モードが実行された場合に、当該設定情報変更モードが終了した後に前記所定の報知（ＲＡＭクリア報知処理）を実行する第１実行手段と、

前記所定の報知の実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機への電力の供給が再び開始された場合に、前記所定の報知を実行する第２実行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３８７】

特徴δＨ１によれば、設定情報変更モードが実行された場合に、当該設定情報変更モードが終了した後に所定の報知を実行する。そして、所定の報知の実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機への電力の供給が再び開始された場合に、所定の報知を実行する。この構成を採用した理由について説明する。

【３３８８】

先に、本特徴とは異なり、所定の報知の実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合であっても、当該遊技機への電力の供給が再び開始された場合に所定の報知を実行しない構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、設定情報変更モードを実行させて設定情報を変更し、設定情報変更モードを終了させた後、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして当該遊技機への電力の供給を断ってしまえば、当該所定の報知を終了させることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまう。そして、その後、再び当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機への電力の供給を開始させれば、管理者等に気付かれることなく、設定情報が不正に変更された当該遊技機において不正な者が遊技を行なうことが可能となってしまうといった課題がある。

【３３８９】

これに対して、本特徴によれば、不正な者が設定情報変更モードを終了させた後に当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして当該遊技機への電力の供給を断って所定の報知を終了させたとしても、当該遊技機において遊技を行なおうとして当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機への電力の供給を再び開始させれば、所定の報知が実行されることになる。したがって、管理者等は、当該所定の報知によって、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことができる。この結果、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更及び設定情報が不正に変更された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【３３９０】

［特徴δＨ２］

特徴δＨ１に記載の遊技機であって、

所定の識別情報（ＲＡＭクリア報知中フラグ）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、

前記所定の報知の開始の際に前記識別情報を第１の状態（ＯＮ）とし、前記所定の報知の終了の際に前記識別情報を前記第１の状態とは異なる第２の状態（ＯＦＦ）に遷移させる識別情報遷移手段と、

を備え、

前記記憶手段は、当該遊技機への電力の供給が断たれた状態であっても前記識別情報の状態を維持することが可能であり、

前記第２実行手段は、当該遊技機への電力の供給が開始された際に前記識別情報が前記第１の状態であると判定した場合に、前記所定の報知を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３９１】

特徴δＨ１によれば、識別情報遷移手段は、所定の報知の開始の際に識別情報を第１の状態とし、所定の報知の終了の際に識別情報を第２の状態に遷移させる。そして、記憶手段は、当該遊技機への電力の供給が断たれた状態であっても識別情報の状態を維持することが可能である。したがって、例えば、所定の報知の実行中に遊技機の電源スイッチがＯＦＦにされ、当該遊技機への電力の供給が断たれた場合には、記憶手段に記憶されている識別情報は第１の状態に維持される。

【３３９２】

そして、本特徴によれば、第２実行手段は、当該遊技機への電力の供給が開始された際に識別情報が第１の状態であると判定した場合に、所定の報知を実行する。すなわち、本

特徴によれば、所定の報知の実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機への電力の供給が再び開始された場合には、設定情報変更モードが実行されていなくても、所定の報知が実行されることになる。したがって、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。この結果、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更及び設定情報が不正に変更された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【３３９３】

＜特徴δＩ群＞

特徴δＩ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１２３から抽出される。

【３３９４】

［特徴δＩ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を表示はするが前記設定情報を変更することは不可能な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、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

所定の報知（設定確認モード終了後報知処理）を実行する報知実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記報知実行手段は、

前記設定情報表示モードが実行された場合に、当該設定情報表示モードが終了した後に前記所定の報知（設定確認モード終了後報知処理）を実行する第１実行手段と、

前記所定の報知の実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機への電力の供給が再び開始された場合に、前記所定の報知を実行する第２実行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３９５】

特徴δＩ１によれば、設定情報表示モードが実行された場合に、当該設定情報表示モードが終了した後に所定の報知を実行する。そして、所定の報知の実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機への電力の供給が再び開始された場合に、所定の報知を実行する。この構成を採用した理由について説明する。

【３３９６】

先に、本特徴とは異なり、所定の報知の実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合であっても、当該遊技機への電力の供給が再び開始された場合に所定の報知を実行しない構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、設定情報表示モードを実行させて設定情報を確認し、設定情報表示モードを終了させた後、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして当該遊技機への電力の供給を断ってしまえば、当該所定の報知を終了させることができ、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまう。そして、その後、再び当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機への電力の供給を開始させれば、管理者等に気付かれることなく、設定情報が不正に確認された当該遊技機において不正な者が遊技を行なうことが可能となってしまうといった課題がある。

【３３９７】
これに対して、本特徴によれば、不正な者が設定情報表示モードを終了させた後に当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにして当該遊技機への電力の供給を断って所定の報知を終了させたとしても、当該遊技機において遊技を行なおうとして当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機への電力の供給を再び開始させれば、所定の報知が実行されることになる。したがって、管理者等は、当該所定の報知によって、当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことができる。この結果、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な確認及び設定情報が不正に確認された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【３３９８】
［特徴δＩ２］
特徴δＩ１に記載の遊技機であって、
所定の識別情報（ＲＡＭクリア報知中フラグ）を記憶する記憶手段（主側ＲＡＭ６４）と、
前記所定の報知の開始の際に前記識別情報を第１の状態（ＯＮ）とし、前記所定の報知の終了の際に前記識別情報を前記第１の状態とは異なる第２の状態（ＯＦＦ）に遷移させる識別情報遷移手段と、
を備え、
前記記憶手段は、当該遊技機への電力の供給が断たれた状態であっても前記識別情報の状態を維持することが可能であり、
前記第２実行手段は、当該遊技機への電力の供給が開始された際に前記識別情報が前記第１の状態であると判定した場合に、前記所定の報知を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３９９】
特徴δＩ１によれば、識別情報遷移手段は、所定の報知の開始の際に識別情報を第１の状態とし、所定の報知の終了の際に識別情報を第２の状態に遷移させる。そして、記憶手段は、当該遊技機への電力の供給が断たれた状態であっても識別情報の状態を維持することが可能である。したがって、例えば、所定の報知の実行中に遊技機の電源スイッチがＯＦＦにされ、当該遊技機への電力の供給が断たれた場合には、記憶手段に記憶されている識別情報は第１の状態に維持される。
【３４００】
そして、本特徴によれば、第２実行手段は、当該遊技機への電力の供給が開始された際に識別情報が第１の状態であると判定した場合に、所定の報知を実行する。すなわち、本特徴によれば、所定の報知の実行中に当該遊技機への電力の供給が断たれた場合において、当該遊技機への電力の供給が再び開始された場合には、設定情報表示モードが実行されていなくても、所定の報知が実行されることになる。したがって、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。この結果、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な確認及び設定情報が不正に確認された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【３４０１】
＜特徴δＪ群＞
特徴δＪ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１２４から抽出される。
【３４０２】
［特徴δＪ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報変更モードが実行された場合に所定の報知（設定変更モード実行中報知処理、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１、Ｂ２）を実行する報知実行手段と、
前記特別情報が前記特別情報判定手段による判定の対象となったことを契機として図柄の変動を開始させる変動開始手段（特図ユニット３７）と、
前記図柄の変動を契機として演出を実行する演出実行手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００等）と、
前記所定の報知を前記演出よりも優先させる優先手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４０３】
特徴δＪ１によれば、設定情報変更モードが実行された場合に実行される所定の報知を、図柄の変動を契機として実行される演出よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。
【３４０４】
先に、本特徴とは異なり、演出が所定の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、遊技球を入球手段に入球させて図柄の変動を開始させて演出を実行させれば、設定情報変更モードを実行させたとしても、所定の報知よりも演出が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。
【３４０５】
これに対して、本特徴によれば、不正な者が遊技球を入球手段に入球させて図柄の変動を開始させたとしても、所定の報知が演出よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。
【３４０６】
［特徴δＪ２］
特徴δＪ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記所定の報知が実行されている場合には、前記図柄が変動している場合であっても前記演出を実行させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４０７】
特徴δＪ２によれば、所定の報知が実行されている場合には、図柄が変動している場合であっても演出を実行させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４０８】
［特徴δＪ３］
特徴δＪ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記演出の少なくとも一部として特定音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記所定の報知が実行されている場合には、前記図柄が変動している場合であっても前記特定音を出力させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４０９】
特徴δＪ３によれば、所定の報知が実行されている場合には、図柄が変動している場合

であっても特定音を出力させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【３４１０】

［特徴δＪ４］

特徴δＪ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出の少なくとも一部として特定音を出力する手段を備え、

前記優先手段は、前記所定の報知が実行されている場合であって、前記図柄が変動している場合には、前記特定音の音量を、前記所定の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３４１１】

特徴δＪ４によれば、所定の報知が実行されている場合であって、図柄が変動している場合には、特定音の音量を、所定の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、図柄が変動していることに気付かせつつ、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付かせることができる。

【３４１２】

＜特徴δＫ群＞

特徴δＫ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１２５から抽出される。

【３４１３】

［特徴δＫ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を表示はするが前記設定情報を変更することは不可能な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、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記設定情報表示モードが実行された場合に所定の報知（設定確認モード実行中報知処理、設定確認モード終了後報知処理）を実行する報知実行手段と、

前記特別情報が前記特別情報判定手段による判定の対象となったことを契機として図柄の変動を開始させる変動開始手段（特図ユニット３７）と、

前記図柄の変動を契機として演出を実行する演出実行手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００等）と、

前記所定の報知を前記演出よりも優先させる優先手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３４１４】

特徴δＫ１によれば、設定情報表示モードが実行された場合に実行される所定の報知を、図柄の変動を契機として実行される演出よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。

【３４１５】

先に、本特徴とは異なり、演出が所定の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、遊技球を入球手段に入球させて図柄の変動を開始させて演出を実行させれば、設定情報表示モードを実行させたとしても、所定の報知よりも演出が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となっ

てしまうといった課題がある。
【３４１６】
これに対して、本特徴によれば、不正な者が遊技球を入球手段に入球させて図柄の変動を開始させたとしても、所定の報知が演出よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。
【３４１７】
［特徴δＫ２］
特徴δＫ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記所定の報知が実行されている場合には、前記図柄が変動している場合であっても前記演出を実行させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４１８】
特徴δＫ２によれば、所定の報知が実行されている場合には、図柄が変動している場合であっても演出を実行させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４１９】
［特徴δＫ３］
特徴δＫ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記演出の少なくとも一部として特定音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記所定の報知が実行されている場合には、前記図柄が変動している場合であっても前記特定音を出力させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４２０】
特徴δＫ３によれば、所定の報知が実行されている場合には、図柄が変動している場合であっても特定音を出力させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４２１】
［特徴δＫ４］
特徴δＫ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記演出の少なくとも一部として特定音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記所定の報知が実行されている場合であって、前記図柄が変動している場合には、前記特定音の音量を、前記所定の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４２２】
特徴δＫ４によれば、所定の報知が実行されている場合であって、図柄が変動している場合には、特定音の音量を、所定の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、図柄が変動していることに気付かせつつ、当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付かせることができる。
【３４２３】
＜特徴δＬ群＞
特徴δＬ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１２６から抽出される。
【３４２４】
［特徴δＬ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報変更モードが実行された場合に第１の報知（設定変更モード実行中報知処理、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１、Ｂ２）を実行する第１報知実行手段と、
遊技球を貯留可能な貯留手段（下皿２１）と、
前記貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となった場合に第２の報知を実行する第２報知実行手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００等）と、
前記第１の報知を前記第２の報知よりも優先させる優先手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３４２５】
特徴δＬ１によれば、設定情報変更モードが実行された場合に実行される第１の報知を、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となった場合に実行される第２の報知よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。

【３４２６】
先に、本特徴とは異なり、第２の報知が第１の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、貯留手段に所定量以上の遊技球を貯留させて第２の報知を実行させれば、設定情報変更モードを実行させたとしても、第１の報知よりも第２の報知が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。

【３４２７】
これに対して、本特徴によれば、不正な者が貯留手段に所定量以上の遊技球を貯留させたとしても、第１の報知が第２の報知よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。

【３４２８】
［特徴δＬ２］
特徴δＬ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、前記貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合であっても前記第２の報知を実行させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３４２９】
特徴δＬ２によれば、第１の報知が実行されている場合には、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合であっても第２の報知を実行させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【３４３０】
［特徴δＬ３］
特徴δＬ１に記載の遊技機であって、
前記第２報知実行手段は、前記第２の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、前記貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合であっても前記特定の報知音を出力させない手段

を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４３１】
特徴δＬ３によれば、第１の報知が実行されている場合には、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合であっても特定の報知音を出力させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４３２】
［特徴δＬ４］
特徴δＬ１に記載の遊技機であって、
前記第２報知実行手段は、前記第２の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合であって、前記貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合には、前記特定の報知音の音量を、前記第１の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４３３】
特徴δＬ４によれば、第１の報知が実行されている場合であって、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合には、特定の報知音の音量を、第１の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっていることに気付かせつつ、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付かせることができる。
【３４３４】
＜特徴δＭ群＞
特徴δＭ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１２７から抽出される。
【３４３５】
［特徴δＭ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を表示はするが前記設定情報を変更することは不可能な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、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報表示モードが実行された場合に第１の報知（設定確認モード実行中報知処理、設定確認モード終了後報知処理）を実行する第１報知実行手段と、
遊技球を貯留可能な貯留手段（下皿２１）と、
前記貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となった場合に第２の報知を実行する第２報知実行手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００等）と、
前記第１の報知を前記第２の報知よりも優先させる優先手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４３６】
特徴δＭ１によれば、設定情報表示モードが実行された場合に実行される第１の報知を、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となった場合に実行される第２の報知よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。
【３４３７】

先に、本特徴とは異なり、第２の報知が第１の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、貯留手段に所定量以上の遊技球を貯留させて第２の報知を実行させれば、設定情報表示モードを実行させたとしても、第１の報知よりも第２の報知が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。

【３４３８】

これに対して、本特徴によれば、不正な者が貯留手段に所定量以上の遊技球を貯留させたとしても、第１の報知が第２の報知よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。

【３４３９】

［特徴δＭ２］

特徴δＭ１に記載の遊技機であって、

前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、前記貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合であっても前記第２の報知を実行させない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３４４０】

特徴δＭ２によれば、第１の報知が実行されている場合には、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合であっても第２の報知を実行させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【３４４１】

［特徴δＭ３］

特徴δＭ１に記載の遊技機であって、

前記第２報知実行手段は、前記第２の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、

前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、前記貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合であっても前記特定の報知音を出力させない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３４４２】

特徴δＭ３によれば、第１の報知が実行されている場合には、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合であっても特定の報知音を出力させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【３４４３】

［特徴δＭ４］

特徴δＭ１に記載の遊技機であって、

前記第２報知実行手段は、前記第２の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、

前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合であって、前記貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっている場合には、前記特定の報知音の音量を、前記第１の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３４４４】

特徴δＭ４によれば、第１の報知が実行されている場合であって、貯留手段に貯留され

た遊技球が所定量以上となっている場合には、特定の報知音の音量を、第１の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、貯留手段に貯留された遊技球が所定量以上となっていることに気付かせつつ、当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付かせることができる。

【３４４５】

＜特徴δＮ群＞

特徴δＮ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１２８から抽出される。

【３４４６】

［特徴δＮ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記設定情報変更モードが実行された場合に第１の報知（設定変更モード実行中報知処理、ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１、Ｂ２）を実行する第１報知実行手段と、

遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合（「左打ち」をすべき遊技状態において「右打ち」が行なわれている場合、「右打ち」をすべき遊技状態において「左打ち」が行なわれている場合）に第２の報知（左打ち示唆報知処理、右打ち示唆報知処理）を実行する第２報知実行手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００等）と、

前記第１の報知を前記第２の報知よりも優先させる優先手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３４４７】

特徴δＮ１によれば、設定情報変更モードが実行された場合に実行される第１の報知を、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合に実行される第２の報知よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。

【３４４８】

先に、本特徴とは異なり、第２の報知が第１の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を変更しようとした場合に、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球を発射させて第２の報知を実行させれば、設定情報変更モードを実行させたとしても、第１の報知よりも第２の報知が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に変更することが可能となってしまうといった課題がある。

【３４４９】

これに対して、本特徴によれば、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球を発射させたとしても、第１の報知が第２の報知よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な変更を抑制することができる。

【３４５０】

［特徴δＮ２］

特徴δＮ１に記載の遊技機であって、

前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、遊技球の発射態様が前記所定の発射態様ではない場合であっても前記第２の報知を実行させない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【３４５１】
特徴δＮ２によれば、第１の報知が実行されている場合には、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合であっても第２の報知を実行させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４５２】
［特徴δＮ３］
特徴δＮ１に記載の遊技機であって、
前記第２報知実行手段は、前記第２の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、遊技球の発射態様が前記所定の発射態様ではない場合であっても前記特定の報知音を出力させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４５３】
特徴δＮ３によれば、第１の報知が実行されている場合には、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合であっても特定の報知音を出力させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４５４】
［特徴δＮ４］
特徴δＮ１に記載の遊技機であって、
前記第２報知実行手段は、前記第２の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合であって、遊技球の発射態様が前記所定の発射態様ではない場合には、前記特定の報知音の音量を、前記第１の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４５５】
特徴δＮ４によれば、第１の報知が実行されている場合であって、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合には、特定の報知音の音量を、第１の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではないことに気付かせつつ、当該遊技機において設定情報変更モードが実行されたことに気付かせることができる。
【３４５６】
＜特徴δＯ群＞
特徴δＯ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１２９から抽出される。
【３４５７】
［特徴δＯ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を表示はするが前記設定情報を変更することは不可能な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、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報表示モードが実行された場合に第１の報知（設定確認モード実行中報知処

理、設定確認モード終了後報知処理）を実行する第１報知実行手段と、
遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合（「左打ち」をすべき遊技状態において「右打ち」が行なわれている場合、「右打ち」をすべき遊技状態において「左打ち」が行なわれている場合）に第２の報知（左打ち示唆報知処理、右打ち示唆報知処理）を実行する第２報知実行手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００等）と、
前記第１の報知を前記第２の報知よりも優先させる優先手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４５８】
特徴δＯ１によれば、設定情報表示モードが実行された場合に実行される第１の報知を、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合に実行される第２の報知よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。
【３４５９】
先に、本特徴とは異なり、第２の報知が第１の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、管理者や周囲の遊技者に気付かれずに不正に設定情報を確認しようとした場合に、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球を発射させて第２の報知を実行させれば、設定情報表示モードを実行させたとしても、第１の報知よりも第２の報知が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく設定情報を不正に確認することが可能となってしまうといった課題がある。
【３４６０】
これに対して、本特徴によれば、所定の発射態様ではない発射態様で遊技球を発射させたとしても、第１の報知が第２の報知よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による設定情報の不正な確認を抑制することができる。
【３４６１】
［特徴δＯ２］
特徴δＯ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、遊技球の発射態様が前記所定の発射態様ではない場合であっても前記第２の報知を実行させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４６２】
特徴δＯ２によれば、第１の報知が実行されている場合には、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合であっても第２の報知を実行させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４６３】
［特徴δＯ３］
特徴δＯ１に記載の遊技機であって、
前記第２報知実行手段は、前記第２の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合には、遊技球の発射態様が前記所定の発射態様ではない場合であっても前記特定の報知音を出力させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４６４】
特徴δＯ３によれば、第１の報知が実行されている場合には、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合であっても特定の報知音を出力させないので、管理者等が当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。

【３４６５】
［特徴δＯ４］
特徴δＯ１に記載の遊技機であって、
前記第２報知実行手段は、前記第２の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第１の報知が実行されている場合であって、遊技球の発射態様が前記所定の発射態様ではない場合には、前記特定の報知音の音量を、前記第１の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４６６】
特徴δＯ４によれば、第１の報知が実行されている場合であって、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではない場合には、特定の報知音の音量を、第１の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、遊技球の発射態様が所定の発射態様ではないことに気付かせつつ、当該遊技機において設定情報表示モードが実行されたことに気付かせることができる。
【３４６７】
＜特徴δＰ群＞
特徴δＰ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１３０から抽出される。
【３４６８】
［特徴δＰ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を変更可能な設定情報変更モード（設定変更モード）を実行する設定情報変更モード実行手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報変更モードが実行された場合に、当該設定情報変更モードの終了後に第１の報知（ＲＡＭクリア報知処理Ｂ１、Ｂ２）を実行する第１報知実行手段と、
磁気を検出する磁気検出手段と、
前記磁気検出手段によって検出された磁気が所定の条件を満たした場合に第２の報知を実行する第２報知実行手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００等）と、
前記第２の報知を前記第１の報知よりも優先させる優先手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４６９】
特徴δＰ１によれば、検出された磁気が所定の条件を満たした場合に実行される第２の報知を、設定情報変更モードの終了後に実行される第１の報知よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。
【３４７０】
先に、本特徴とは異なり、第１の報知が第２の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者によって設定情報変更モードが実行された後、当該設定情報変更モードを終了させて管理者が当該遊技機から去り、当該遊技機において第１の報知が実行されている状況において、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、例えば磁石を用いて遊技球を入球手段に不正に入球させようとしたとしても、第２の報知よりも第１の報知が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく磁石を用いて不正に遊技球を入球手段に入球させることが可能となってしまうといった課題がある。

【３４７１】
これに対して、本特徴によれば、第１の報知が実行されている状況において磁石を用いて遊技球を入球手段に不正に入球させようとしたとしても、第２の報知が第１の報知よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による不正な磁石の利用を抑制することができる。
【３４７２】
［特徴δＰ２］
特徴δＰ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記第２の報知が実行される場合には、前記設定情報変更モードが実行された場合であっても前記第１の報知を実行させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４７３】
特徴δＰ２によれば、第２の報知が実行される場合には、設定情報変更モードが実行された場合であっても第１の報知を実行させないので、管理者等が当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４７４】
［特徴δＰ３］
特徴δＰ１に記載の遊技機であって、
前記第１報知実行手段は、前記第１の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第２の報知が実行される場合には、前記設定情報変更モードが実行された場合であっても前記特定の報知音を出力させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４７５】
特徴δＰ３によれば、第２の報知が実行される場合には、設定情報変更モードが実行された場合であっても特定の報知音を出力させないので、管理者等が当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４７６】
［特徴δＰ４］
特徴δＰ１に記載の遊技機であって、
前記第１報知実行手段は、前記第１の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第２の報知が実行される場合であって、設定情報変更モードが実行された場合には、前記特定の報知音の音量を、前記第２の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４７７】
特徴δＰ４によれば、第２の報知が実行される場合であって、設定情報変更モードが実行された場合には、特定の報知音の音量を、第２の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、設定情報変更モードが実行されたことに気付かせつつ、当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付かせることができる。
【３４７８】
＜特徴δＱ群＞
特徴δＱ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１３１から抽出される。
【３４７９】
［特徴δＱ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である設定情報を表示はするが前記設定情報を変更することは不可能な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、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記設定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記設定情報表示モードが実行された場合に、当該設定情報表示モードの終了後に第１の報知（設定確認モード終了後報知処理）を実行する第１報知実行手段と、
磁気を検出する磁気検出手段と、
前記磁気検出手段によって検出された磁気が所定の条件を満たした場合に第２の報知を実行する第２報知実行手段（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００等）と、
前記第２の報知を前記第１の報知よりも優先させる優先手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４８０】
特徴δＱ１によれば、検出された磁気が所定の条件を満たした場合に実行される第２の報知を、設定情報表示モードの終了後に実行される第１の報知よりも優先させる。この構成を採用した理由について説明する。
【３４８１】
先に、本特徴とは異なり、第１の報知が第２の報知よりも優先される構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、管理者によって設定情報表示モードが実行された後、当該設定情報表示モードを終了させて管理者が当該遊技機から去り、当該遊技機において第１の報知が実行されている状況において、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）が、例えば磁石を用いて遊技球を入球手段に不正に入球させようとしたとしても、第２の報知よりも第１の報知が優先されてしまい、管理者等に気付かれることなく磁石を用いて不正に遊技球を入球手段に入球させることが可能となってしまうといった課題がある。
【３４８２】
これに対して、本特徴によれば、第１の報知が実行されている状況において磁石を用いて遊技球を入球手段に不正に入球させようとしたとしても、第２の報知が第１の報知よりも優先されるので、管理者等が当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。したがって、本特徴によれば、不正な者による不正な磁石の利用を抑制することができる。
【３４８３】
［特徴δＱ２］
特徴δＱ１に記載の遊技機であって、
前記優先手段は、前記第２の報知が実行される場合には、前記設定情報表示モードが実行された場合であっても前記第１の報知を実行させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４８４】
特徴δＱ２によれば、第２の報知が実行される場合には、設定情報表示モードが実行された場合であっても第１の報知を実行させないので、管理者等が当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４８５】
［特徴δＱ３］
特徴δＱ１に記載の遊技機であって、
前記第１報知実行手段は、前記第１の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第２の報知が実行される場合には、前記設定情報表示モードが実

行された場合であっても前記特定の報知音を出力させない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４８６】
特徴δＱ３によれば、第２の報知が実行される場合には、設定情報表示モードが実行された場合であっても特定の報知音を出力させないので、管理者等が当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付くことのできる可能性を高めることができる。
【３４８７】
［特徴δＱ４］
特徴δＱ１に記載の遊技機であって、
前記第１報知実行手段は、前記第１の報知の少なくとも一部として特定の報知音を出力する手段を備え、
前記優先手段は、前記第２の報知が実行される場合であって、設定情報表示モードが実行された場合には、前記特定の報知音の音量を、前記第２の報知が実行されていない場合よりも小さくする手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４８８】
特徴δＱ４によれば、第２の報知が実行される場合であって、設定情報表示モードが実行された場合には、特定の報知音の音量を、第２の報知が実行されていない場合よりも小さくするので、管理者等に、設定情報表示モードが実行されたことに気付かせつつ、当該遊技機において不正に磁石が用いられたことに気付かせることができる。
【３４８９】
なお、上記特徴γ群～特徴δＱ群の発明は、以下の課題を解決する。
【３４９０】
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。
【３４９１】
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。
【３４９２】
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。
【３４９３】
＜特徴δＲ群＞
特徴δＲ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１３２から抽出される。
【３４９４】
［特徴δＲ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更モード（設定変更モード）を実行する所定情報変更モード実行手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
演出を実行する演出実行手段と、

を備え、
前記演出実行手段は、前記所定情報変更モードが実行された場合に、前記所定情報変更モードが実行されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定する演出決定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４９５】
特徴δＲ１によれば、所定情報変更モードが実行された場合に、所定情報変更モードが実行されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定するので、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該遊技機において所定情報変更モードが実行されたのか否かを推測することができる。
【３４９６】
また、本特徴によれば、所定情報変更モードは実行されたが所定情報は変更されなかった場合であっても、所定情報変更モードが実行されて所定情報が変更された場合と同じ方法で、実行する演出を決定するので、実際には所定情報が変更されていないにもかかわらず、遊技者に、当該遊技機において設定情報が変更されたと認識させることができる。
【３４９７】
［特徴δＲ２］
特徴δＲ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、前記所定情報変更モードが実行された場合であっても、所定条件が満たされた場合には、前記所定情報変更モードが実行されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３４９８】
特徴δＲ２によれば、所定情報変更モードが実行された場合であっても、所定条件が満たされた場合には、所定情報変更モードが実行されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定するので、所定条件が満たされた後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該遊技機において所定情報変更モードが実行されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、所定条件が満たされる前に当該遊技機において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。
【３４９９】
［特徴δＲ３］
特徴特徴δＲ２に記載の遊技機であって、
前記所定条件は、所定の演出が所定回数実行されたことを含む
ことを特徴とする遊技機。
【３５００】
特徴δＲ３によれば、所定情報変更モードが実行された場合であっても、所定の演出が所定回数実行された場合には、所定情報変更モードが実行されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定するので、所定の演出が所定回数実行された後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該遊技機において所定情報変更モードが実行されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、所定の演出が所定回数実行される前に当該遊技機において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。
ことができる。
【３５０１】
［特徴δＲ４］
特徴δＲ１から特徴δＲ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすか否かの判定の結果を報知するための所定識別情報の変動及び停止を実行する手段を備え、
前記所定条件は、前記所定識別情報の変動及び停止が所定回数実行されたことを含む
ことを特徴とする遊技機。

【３５０２】
特徴δＲ４によれば、所定情報変更モードが実行された場合であっても、所定識別情報の変動及び停止が所定回数実行された場合には、所定情報変更モードが実行されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定するので、所定識別情報の変動及び停止が所定回数実行された後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該遊技機において所定情報変更モードが実行されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、所定識別情報の変動及び停止が所定回数実行される前に当該遊技機において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。
【３５０３】
＜特徴δＳ群＞
特徴δＳ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１３３から抽出される。
【３５０４】
［特徴δＳ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記所定情報が変更された場合に、前記所定情報が変更されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定する演出決定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５０５】
特徴δＳ１によれば、所定情報が変更された場合に、所定情報が変更されなかった場合とは異なる方法で、実行する演出を決定するので、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該遊技機において所定情報が変更されたのか否かを推測することができる。
【３５０６】
［特徴δＳ２］
特徴δＳ１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、前記所定情報が変更された場合であっても、所定条件が満たされた場合には、前記所定情報が変更されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５０７】
特徴δＳ２によれば、所定情報が変更された場合であっても、所定条件が満たされた場合には、設定情が変更されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定するので、所定条件が満たされた後は、遊技者は、実行される演出の種類の割合や頻度等から、当該遊技機において所定情報が変更されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、所定条件が満たされる前に当該遊技機において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。
【３５０８】
［特徴δＳ３］
特徴特徴δＳ２に記載の遊技機であって、
前記所定条件は、所定の演出が所定回数実行されたことを含む
ことを特徴とする遊技機。

【３５０９】
特徴δＳ３によれば、所定情報が変更された場合であっても、所定の演出が所定回数実行された場合には、所定情報が変更されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定するので、所定の演出が所定回数実行された後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該遊技機において所定情報が変更されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、所定の演出が所定回数実行される前に当該遊技機において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。
ことができる。
【３５１０】
［特徴δＳ４］
特徴δＳ１から特徴δＳ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすか否かの判定の結果を報知するための所定識別情報の変動及び停止を実行する手段を備え、
前記所定条件は、前記所定識別情報の変動及び停止が所定回数実行されたことを含む
ことを特徴とする遊技機。
【３５１１】
特徴δＳ４によれば、所定情報が変更された場合であっても、所定識別情報の変動及び停止が所定回数実行された場合には、所定情報が変更されなかった場合と同じ方法で、実行する演出を決定するので、所定識別情報の変動及び停止が所定回数実行された後は、遊技者は、実行される演出の割合や頻度等から、当該遊技機において所定情報が変更されたのか否かを推測することができなくなる。したがって、遊技者に、所定識別情報の変動及び停止が所定回数実行される前に当該遊技機において遊技を行ないたいといった感情を抱かせることが可能となる。
ことができる。
【３５１２】
＜特徴δＴ群＞
特徴δＴ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１３４から抽出される。
【３５１３】
［特徴δＴ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更モード（設定変更モード）を実行する所定情報変更モード実行手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記所定情報変更モードが実行された場合であって、前回の前記所定情報変更モードの実行からの経過時間が所定条件を満たしていない場合に、所定の処理を実行する所定処理実行手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５１４】
特徴δＴ１によれば、所定情報変更モードが実行された場合であって、前回の所定情報変更モードの実行からの経過時間が所定条件を満たしていない場合に、所定の処理を実行する所定処理実行手段を備えるので、遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールにおいて所定の処理が実行されている遊技機の存在に気付くことによって、前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が所定条件を満たしていない遊技機の存在に気付くことが可能となる。また、管理者は、遊技機において所定の処理

が実行されたか否かによって、当該遊技機における前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が所定条件を満たしているか否かを把握することができる。

【３５１５】

［特徴δＴ２］

特徴δＴ１に記載の遊技機であって、

前記所定条件は、前記経過時間が第１所定時間（１４時間）以上であることを含む

ことを特徴とする遊技機。

【３５１６】

特徴δＴ２によれば、所定条件は、前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が第１所定時間以上であることを含むので、当該遊技機における前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が第１所定時間未満である場合に、所定の処理が実行されることになる。このような構成を採用した理由について説明する。

【３５１７】

以下では、第１所定時間が１４時間に設定された遊技機を、午前１０時から午後１１時まで営業する遊技ホール（営業時間：１３時間）において運用した場合について説明する。

【３５１８】

当該遊技ホールでは、例えば、営業開始前の午前９時に、管理者が遊技機に所定情報変更モードを実行させて所定情報を所望の値に変更する。一般に、所定情報変更モードは、遊技ホールの営業開始前に実行され、営業時間中には所定情報変更モードが実行されることはない。

【３５１９】

その後、午前１０時に営業が開始され、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうことになる。その後、午後１１時に遊技ホールの営業が終了する。そして、次の日の午前９時に、管理者が遊技機に所定情報変更モードを実行させて所定情報を所望の値に変更する。このような場合には、前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が既に１４時間以上となっているため、当該遊技機において所定の処理は実行されない。

【３５２０】

次に、営業時間中に、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）によって所定情報変更モードが実行された場合について説明する。

【３５２１】

まず、営業開始前の午前９時に、管理者が遊技機に所定情報変更モードを実行させて所定情報を所望の値に変更する。その後、午前１０時に営業が開始され、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうことになる。そして、例えば、営業時間中である午後３時に、不正な者が不正な手段によって遊技機に所定情報変更モードを実行させて所定情報を変更しようとした場合には、前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が第１所定時間である１４時間未満となっているため、当該遊技機において所定の処理が実行されることになる。管理者は、遊技ホールにおいて所定の処理が実行されている遊技機の存在に気付くことによって、前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が所定条件を満たしていない遊技機の存在に気付くことが可能となる。したがって、本特徴によれば、不正な者によって所定情報が変更されてしまうことや、所定情報が不正に変更された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【３５２２】

［特徴δＴ３］

特徴δＴ２に記載の遊技機であって、

前記第１所定時間を変更可能な第１所定時間変更手段を備える

ことを特徴とする遊技機。
【３５２３】
特徴δＴ３によれば、第１所定時間を変更可能な第１所定時間変更手段を備えるので、管理者は、遊技ホールの営業時間や所定情報変更モードを実行させる時間帯を考慮して第１所定時間を適宜変更することができる。
【３５２４】
［特徴δＴ４］
特徴δＴ２または特徴δＴ３に記載の遊技機であって、
前記所定条件は、前記経過時間が、前記第１所定時間よりも短い第２所定時間（３０分）以内であることを含む
ことを特徴とする遊技機。
【３５２５】
特徴δＴ４によれば、所定条件は、前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が、第１所定時間よりも短い第２所定時間以内であることを含むので、当該遊技機における前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が第２所定時間以内である場合には、所定の処理が実行されないことになる。このような構成を採用した理由について説明する。
【３５２６】
以下では、第２所定時間が３０分に設定された遊技機を、午前１０時から午後１１時まで営業する遊技ホール（営業時間：１３時間）において運用した場合について説明する。
【３５２７】
当該遊技ホールにおいて、例えば、営業開始前の午前９時に、管理者が遊技機に所定情報変更モードを実行させて所定情報を変更したが、変更した所定情報が所望の値と異なっていたり、当該遊技機の当日の運用方針が変わった場合などに、管理者が再び所定情報変更モードを実行させた場合であっても、前回の所定情報変更モードの実行から今回の所定情報変更モードの実行までの経過時間が第２所定時間である３０分以内であれば、所定の処理が実行されない。したがって、本特徴によれば、所定の処理を実行させることなく、営業開始前の管理者による所定情報の再変更が可能となる。
また、第２所定時間を、管理者が所定情報変更モードを実行させる時刻から遊技ホールの開店時刻までの時間よりも短い時間に設定すれば、遊技ホールの開店時刻以降に所定情報変更モードが実行された場合には所定の処理が実行されることになる。したがって、不正な者による所定情報の不正な変更を抑制しつつ、営業開始前の管理者による所定情報の再変更を可能にすることができる。
【３５２８】
［特徴δＴ５］
特徴δＴ４に記載の遊技機であって、
前記第２所定時間を変更可能な第２所定時間変更手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５２９】
特徴δＴ５によれば、第２所定時間を変更可能な第２所定時間変更手段を備えるので、管理者は、遊技ホールの営業時間や所定情報変更モードを実行させる時間帯を考慮して第２所定時間を適宜変更することができる。
【３５３０】
［特徴δＴ６］
特徴δＴ１から特徴δＴ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定処理実行手段は、前記所定の処理として、所定の報知を実行する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５３１】
特徴δＴ６によれば、所定処理実行手段は、所定の処理として、所定の報知を実行する

報知手段を備えるので、管理者は、所定条件を満たさずに所定情報変更モードが実行された遊技機の存在に気付くことができるので、不正に所定情報変更モードが実行された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【３５３２】

［特徴δＴ７］

特徴δＴ１から特徴δＴ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定処理実行手段は、前記所定の処理として、遊技球の発射を抑制する発射抑制手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３５３３】

特徴δＴ７によれば、所定処理実行手段は、所定の処理として、遊技球の発射を抑制する発射抑制手段を備えるので、不正に所定情報変更モードが実行された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。

【３５３４】

＜特徴δＵ群＞

特徴δＵ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１３５から抽出される。

【３５３５】

［特徴δＵ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記所定情報が変更された場合であって、前回の前記所定情報の変更からの経過時間が所定条件を満たしていない場合に、所定の処理を実行する所定処理実行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３５３６】

特徴δＵ１によれば、所定情報が変更された場合であって、前回の所定情報の変更からの経過時間が所定条件を満たしていない場合に、所定の処理を実行する所定処理実行手段を備えるので、遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールにおいて所定の処理が実行されている遊技機の存在に気付くことによって、前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が所定条件を満たしていない遊技機の存在に気付くことが可能となる。また、管理者は、遊技機において所定の処理が実行されたか否かによって、当該遊技機における前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が所定条件を満たしているか否かを把握することができる。

【３５３７】

［特徴δＵ２］

特徴δＵ１に記載の遊技機であって、

前記所定条件は、前記経過時間が第１所定時間（１４時間）以上であることを含む

ことを特徴とする遊技機。

【３５３８】

特徴δＵ２によれば、所定条件は、前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が第１所定時間以上であることを含むので、当該遊技機における前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が第１所定時間未満である場合に、所定の処理が実行されることになる。このような構成を採用した理由について説明する。

【３５３９】
以下では、第１所定時間が１４時間に設定された遊技機を、午前１０時から午後１１時まで営業する遊技ホール（営業時間：１３時間）において運用した場合について説明する。
【３５４０】
当該遊技ホールでは、例えば、営業開始前の午前９時に、管理者が遊技機の所定情報を所望の値に変更する。一般に、所定情報は、遊技ホールの営業開始前に変更され、営業時間中には所定情報が変更されることはない。
【３５４１】
その後、午前１０時に営業が開始され、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうことになる。その後、午後１１時に遊技ホールの営業が終了する。そして、次の日の午前９時に、管理者が遊技機の所定情報を所望の値に変更する。このような場合には、前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が既に１４時間以上となっているため、当該遊技機において所定の処理は実行されない。
【３５４２】
次に、営業時間中に、管理者ではない不正な意図を有する者（以下、「不正な者」ともいう）によって所定情報が変更された場合について説明する。
【３５４３】
まず、営業開始前の午前９時に、管理者が遊技機の所定情報を所望の値に変更する。その後、午前１０時に営業が開始され、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうことになる。そして、例えば、営業時間中である午後３時に、不正な者が不正な手段によって遊技機の所定情報を変更しようとした場合には、前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が第１所定時間である１４時間未満となっているため、当該遊技機において所定の処理が実行されることになる。管理者は、遊技ホールにおいて所定の処理が実行されている遊技機の存在に気付くことによって、前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が所定条件を満たしていない遊技機の存在に気付くことが可能となる。したがって、本特徴によれば、不正な者によって所定情報が変更されてしまうことや、所定情報が不正に変更された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【３５４４】
［特徴δＵ３］
特徴δＵ２に記載の遊技機であって、
前記第１所定時間を変更可能な第１所定時間変更手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５４５】
特徴δＵ３によれば、第１所定時間を変更可能な第１所定時間変更手段を備えるので、管理者は、遊技ホールの営業時間や所定情報を変更する時間帯を考慮して第１所定時間を適宜変更することができる。
【３５４６】
［特徴δＵ４］
特徴δＵ２または特徴δＵ３に記載の遊技機であって、
前記所定条件は、前記経過時間が、前記第１所定時間よりも短い第２所定時間（３０分）以内であることを含む
ことを特徴とする遊技機。
【３５４７】
特徴δＵ４によれば、所定条件は、前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が、第１所定時間よりも短い第２所定時間以内であることを含むので、当該遊技機における前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が第２所定時間以内である場合には、所定の処理が実行されないことになる。このような構成を採用した理由について説明する。

【３５４８】
以下では、第２所定時間が３０分に設定された遊技機を、午前１０時から午後１１時まで営業する遊技ホール（営業時間：１３時間）において運用した場合について説明する。
【３５４９】
当該遊技ホールにおいて、例えば、営業開始前の午前９時に、管理者が遊技機の所定情報を変更したが、変更した所定情報が所望の値と異なっていたり、当該遊技機の当日の運用方針が変わった場合などに、管理者が再び所定情報を変更した場合であっても、前回の所定情報の変更から今回の所定情報の変更までの経過時間が第２所定時間である３０分以内であれば、所定の処理が実行されない。したがって、本特徴によれば、所定の処理を実行させることなく、営業開始前の管理者による所定情報の再変更が可能となる。また、第２所定時間を、管理者が所定情報を変更する時刻から遊技ホールの開店時刻までの時間よりも短い時間に設定すれば、遊技ホールの開店時刻以降に所定情報が変更された場合には所定の処理が実行されることになる。したがって、不正な者による所定情報の不正な変更を抑制しつつ、営業開始前の管理者による所定情報の再変更を可能にすることができる。
【３５５０】
［特徴δＵ５］
特徴δＵ４に記載の遊技機であって、
前記第２所定時間を変更可能な第２所定時間変更手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５５１】
特徴δＵ５によれば、第２所定時間を変更可能な第２所定時間変更手段を備えるので、管理者は、遊技ホールの営業時間や所定情報を変更する時間帯を考慮して第２所定時間を適宜変更することができる。
【３５５２】
［特徴δＵ６］
特徴δＵ１から特徴δＵ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定処理実行手段は、前記所定の処理として、所定の報知を実行する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５５３】
特徴δＵ６によれば、所定処理実行手段は、所定の処理として、所定の報知を実行する報知手段を備えるので、管理者は、所定条件を満たさずに所定情報が変更行された遊技機の存在に気付くことができるので、不正に所定情報が変更された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【３５５４】
［特徴δＵ７］
特徴δＵ１から特徴δＵ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定処理実行手段は、前記所定の処理として、遊技球の発射を抑制する発射抑制手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５５５】
特徴δＵ７によれば、所定処理実行手段は、所定の処理として、遊技球の発射を抑制する発射抑制手段を備えるので、不正に所定情報が変更された遊技機において遊技が行なわれてしまうことを抑制することができる。
【３５５６】
＜特徴δＶ群＞
特徴δＶ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１３８から抽出される。
【３５５７】
［特徴δＶ１］

複数種類の命令を実行可能な命令実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、
前記命令実行手段は、
所定の処理を呼び出す第１命令（ＣＡＬＬＩ命令）を実行可能であり、
前記第１命令を用いて所定の処理を呼び出した場合には、
所定のレジスタ（ＰＳＷ）に記憶されている所定情報をスタック領域に退避させる処理（ＰＵＳＨ　ＰＳＷ、記憶処理）と、
前記呼び出された前記所定の処理と、
を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【３５５８】
特徴δＶ１によれば、ソースコードの記述から、所定のレジスタに記憶されている所定情報をスタック領域に退避させる処理を実行させるための命令（ＰＵＳＨ　ＰＳＷ）を省略することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。

【３５５９】
［特徴δＶ２］
特徴δＶ１に記載の遊技機であって、
前記命令実行手段は、
呼び出し元に復帰させる第２命令（ＲＥＴＩ命令）を実行可能であり、
前記呼び出された前記所定の処理の最後に前記第２命令を実行した場合には、
呼び出し元に復帰させる処理と、
前記スタック領域に退避させた前記所定情報を前記所定のレジスタに復元させる処理（ＰＯＰ　ＰＳＷ、変更処理）と、
を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【３５６０】
特徴δＶ２によれば、ソースコードの記述から、スタック領域に退避させた所定情報を所定のレジスタに復元させる処理を実行させるための命令（ＰＯＰ　ＰＳＷ）を省略することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。

【３５６１】
［特徴δＶ３］
特徴δＶ１または特徴δＶ２に記載の遊技機であって、
前記第１命令は、前記所定の処理として、遊技の履歴に関する処理を呼び出す命令を含む
ことを特徴とする遊技機。

【３５６２】
特徴δＶ３によれば、遊技の履歴に関する処理を実行する遊技機において、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。

【３５６３】
＜特徴δＷ群＞
特徴δＷ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１４０から抽出される。

【３５６４】
［特徴δＷ１］
複数種類の命令を実行可能な命令実行手段（ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、
前記命令実行手段は、
所定のレジスタ（ＰＳＷ）に記憶されている所定情報をスタック領域に退避させる退避

命令（ＰＵＳＨ　ＰＳＷ）と、
前記スタック領域に退避させた前記所定情報を前記所定のレジスタに復元させる復元命令（ＰＯＰ　ＰＳＷ）と、
の間に、
所定の処理（試射試験処理を含む処理）を呼び出す呼出命令（ＣＡＬＬ命令）を複数実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５６５】
特徴δＷ１によれば、複数の呼出命令のそれぞれの前後で退避命令及び復元命令を実行する構成と比較して、退避命令及び復元命令の実行回数を低減することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。
【３５６６】
［特徴δＷ２］
特徴δＷ１に記載の遊技機であって、
前記複数実行される呼出命令には、前記所定の処理として遊技の履歴に関する処理を呼び出す命令が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【３５６７】
特徴δＷ２によれば、遊技の履歴に関する処理を実行する遊技機において、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。
【３５６８】
＜特徴δＸ群＞
特徴δＸ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１３８から抽出される。
【３５６９】
［特徴δＸ１］
複数種類の命令を実行可能な命令実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であって、
前記命令実行手段は、
呼び出し元に復帰させる所定命令（ＲＥＴＩ命令）を実行可能であり、
前記所定命令を実行した場合には、
呼び出し元に復帰させる処理と、
スタック領域に退避させた所定情報を所定のレジスタに復元させる処理（ＰＯＰ　ＰＳＷ、変更処理）と、
を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【３５７０】
特徴δＸ１によれば、ソースコードの記述から、スタック領域に退避させた所定情報を所定のレジスタに復元させる処理を実行させるための命令（ＰＯＰ　ＰＳＷ）を省略することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。
【３５７１】
＜特徴δＹ群＞
特徴δＹ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１３８から抽出される。
【３５７２】
［特徴δＹ１］
複数種類の命令を実行可能な命令実行手段（主側ＣＰＵ６２ｘ）を備える遊技機であっ

て、
前記命令実行手段は、
遊技の履歴に関する特定処理を呼び出す第１命令（ＣＡＬＬＩ命令）を実行可能であり、
前記第１命令を用いて前記特定処理を呼び出した場合には、
所定のレジスタ（ＰＳＷ）に記憶されている所定情報をスタック領域に退避させる処理（ＰＵＳＨ　ＰＳＷ、記憶処理）と、
前記呼び出された前記特定処理と、
を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【３５７３】
特徴δＹ１によれば、遊技の履歴に関する特定処理を実行する遊技機において、ソースコードの記述から、所定のレジスタに記憶されている所定情報をスタック領域に退避させる処理を実行させるための命令（ＰＵＳＨ　ＰＳＷ）を省略することができる。したがって、ソースコードの記述量を削減することができ、プログラムを記憶するために必要な記憶容量を低減することができる。

【３５７４】
なお、上記特徴δＲ群～特徴δＹ群の発明は、以下の課題を解決する。

【３５７５】
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。

【３５７６】
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。

【３５７７】
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。

【３５７８】
＜特徴δＺ群＞
特徴δＺ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１４２～態様１４５から抽出される。

【３５７９】
［特徴δＺ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段（設定変更モード）と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
特定の演出（据え置き示唆演出）を実行可能な演出実行手段（音声発光制御装置９０等）と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングにおいて、前記所定情報

の変更の後に実行された前記特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしている場合に、前記特定の演出を実行可能な状態に設定する（音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５８０】
特徴δＺ１によれば、演出実行手段は、当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングにおいて、所定情報の変更の後に実行された特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしている場合に、特定の演出を実行可能な状態に設定する手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。
【３５８１】
先に、本特徴の構成を採用せず、起動の際に所定情報が変更されなかった場合には、他の条件を問わずに、特定の演出を実行可能な状態に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、遊技ホールの悪意のある管理者が、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、所定情報が変更されていないと遊技者に誤認させようとした場合について説明する。この場合、当該管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更した後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定される。この状態で遊技ホールの営業が開始され、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、実際には当該遊技機の所定情報が前営業日から変更されているにもかかわらず、所定情報が前営業日から変更されていないと誤認してしまうといった課題がある。
【３５８２】
これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更した後に、そのまま遊技を行なわずに当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにすると、所定情報の変更の後に実行された特典付与判定の実行回数は０回となる。その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させた場合には、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合であっても、所定情報の変更の後に実行された特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしていないことになり、特定の演出を実行可能な状態に設定されない。この結果、当該遊技機においては特定の演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から所定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【３５８３】
次に、本特徴の構成を採用した遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させて所定情報を変更する。その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうと、当該遊技機において特典付与判定が複数回実行され、特典付与判定の実行回数が所定条件を満たすことになる。その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。
【３５８４】
その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、当該起動の際に、所定情報の変更の後に実行された特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしていることになる。したがって、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定され、特定の演出が実行されることになる。

【３５８５】
すなわち、遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に所定情報が変更されなかった場合に、特定の演出を実行可能な状態に適切に設定されることになる。したがって、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該遊技機において所定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。
【３５８６】
［特徴δＺ２］
特徴δＺ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に（起動後の最初の遊技回が実行された場合に）、前記特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５８７】
特徴δＺ２によれば、演出実行手段は、特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に特定の演出を実行する手段を備えるので、遊技者に、特定の演出が実行されるか否かを確認するために、所定の実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。例えば、起動後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されることが所定の実行条件が成立することである構成を採用すれば、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。
【３５８８】
＜特徴εＡ群＞
特徴εＡ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１４２から抽出される。
【３５８９】
［特徴εＡ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報（設定情報）を変更可能な所定情報変更手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特典付与判定の実行回数（遊技回の実行回数）を記憶する記憶手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
特定の演出（据え置き示唆演出）を実行可能な演出実行手段（音声発光制御装置９０等）と、
を備える遊技機であって、
前記所定情報が変更された場合に前記実行回数を消去（リセット）する消去手段と、
当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングで前記実行回数が所定条件を満たすか（遊技回の実行回数が５０回以上であるか）否かを判定する判定手段と、
前記実行回数が前記所定条件を満たすと判定された場合に所定コマンド（主側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグのフラグ情報として「１」を含めたコマンド）を前記演出実行手段に送信する送信手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記所定コマンドを受信した場合に前記特定の演出を実行可能な状態に設定する（音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにする）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３５９０】
特徴εＡ１によれば、所定情報が変更された場合に実行回数を消去する消去手段と、当

該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングで実行回数が所定条件を満たすか否かを判定する判定手段と、実行回数が所定条件を満たすと判定された場合に所定コマンドを演出実行手段に送信する送信手段とを備え、演出実行手段は、所定コマンドを受信した場合に特定の演出を実行可能な状態に設定する手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。

【３５９１】

先に、本特徴の構成を採用せず、起動の際に所定情報が変更されなかった場合には、他の条件を問わずに、特定の演出を実行可能な状態に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、遊技ホールの悪意のある管理者が、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、所定情報が変更されていないと遊技者に誤認させようとした場合について説明する。この場合、当該管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更した後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定される。この状態で遊技ホールの営業が開始され、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、実際には当該遊技機の所定情報が前営業日から変更されているにもかかわらず、所定情報が前営業日から変更されていないと誤認してしまうといった課題がある。

【３５９２】

これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更すると、特典付与判定の実行回数が消去される。その後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させた場合には、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合であっても、既に特典付与判定の実行回数が消去されているので、特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしていないことになる。このため、所定コマンドが演出実行手段に送信されず、特定の演出を実行可能な状態に設定されない。この結果、当該遊技機においては特定の演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から所定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【３５９３】

次に、本特徴の構成を採用した遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させて所定情報を変更する。このとき、特典付与判定の実行回数が消去される。その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうと、当該遊技機において特典付与判定が複数回実行され、特典付与判定の実行回数が所定条件を満たすことになる。その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。

【３５９４】

その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、特典付与判定の実行回数は消去されず、当該遊技機の起動の際に、特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしていることになる。そして、所定コマンドが演出実行手段に送信され、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定され、特定の演出が実行されることになる。

【３５９５】

すなわち、遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に所定情報が変更されなかった場合に、特定の演出を実行可能な状態に適切に設定されることにな

る。したがって、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該遊技機において所定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。

【３５９６】

［特徴εＡ２］

特徴εＡ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に（起動後の最初の遊技回が実行された場合に）、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３５９７】

特徴εＡ２によれば、演出実行手段は、特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に特定の演出を実行する手段を備えるので、遊技者に、特定の演出が実行されるか否かを確認するために、所定の実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。例えば、起動後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されることが所定の実行条件が成立することである構成を採用すれば、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【３５９８】

＜特徴εＢ群＞

特徴εＢ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１４３から抽出される。

【３５９９】

［特徴εＢ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

特定の演出（据え置き示唆演出）を実行可能な演出実行手段（音声発光制御装置９０等）と、

前記特典付与判定が実行される毎に第１所定コマンド（変動用コマンド）を前記演出実行手段に送信する第１送信手段と、

前記所定情報が変更された場合に第２所定コマンド（設定変更モード終了コマンドＢ）を前記演出実行手段に送信する第２送信手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１所定コマンドに基づいて前記特典付与判定の実行回数（遊技回の実行回数）を記憶する記憶手段と、

前記第２所定コマンドを受信した場合に前記実行回数を消去（リセット）する消去手段と、

当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングで前記実行回数が所定条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記実行回数が前記所定条件を満たすと判定された場合に（遊技回の実行回数が５０回を超えている場合に）、前記特定の演出を実行可能な状態に設定する（音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにする）手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６００】
特徴εＢ１によれば、演出実行手段は、第１所定コマンドに基づいて特典付与判定の実行回数を記憶する記憶手段と、第２所定コマンドを受信した場合に実行回数を消去する消去手段と、当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングで実行回数が所定条件を満たすか否かを判定する判定手段と、実行回数が所定条件を満たすと判定された場合に、特定の演出を実行可能な状態に設定する手段とを備える。このような構成を採用した理由について説明する。
【３６０１】
先に、本特徴の構成を採用せず、起動の際に所定情報が変更されなかった場合には、他の条件を問わずに、特定の演出を実行可能な状態に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、遊技ホールの悪意のある管理者が、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、所定情報が変更されていないと遊技者に誤認させようとした場合について説明する。この場合、当該管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更した後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定される。この状態で遊技ホールの営業が開始され、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、実際には当該遊技機の所定情報が前営業日から変更されているにもかかわらず、所定情報が前営業日から変更されていないと誤認してしまうといった課題がある。
【３６０２】
これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更すると、第２所定コマンドが演出実行手段に送信され、演出実行手段に記憶されている特典付与判定の実行回数が消去される。その後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させた場合には、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合であっても、既に特典付与判定の実行回数が消去されているので、特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしていないことになる。このため、特定の演出を実行可能な状態に設定されない。この結果、当該遊技機においては特定の演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から所定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【３６０３】
次に、本特徴の構成を採用した遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させて所定情報を変更する。このとき、第２所定コマンドが演出実行手段に送信され、特典付与判定の実行回数が消去される。その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうと、当該遊技機において特典付与判定が複数回実行され、特典付与判定が実行される毎に第１所定コマンドが演出実行手段に送信され、演出実行手段に記憶されている特典付与判定の実行回数が所定条件を満たすことになる。その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。
【３６０４】
その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、第２所定コマンドが演出実行手段に送信されないため、特典付与判定の実行回数は消去されず、当該遊技機の起動の際に、特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしていることになる

。このため、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定され、特定の演出が実行されることになる。

【３６０５】

すなわち、遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に所定情報が変更されなかった場合に、特定の演出を実行可能な状態に適切に設定されることになる。したがって、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該遊技機において所定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。

【３６０６】

［特徴εＢ２］

特徴εＢ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に（起動後の最初の遊技回が実行された場合に）、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６０７】

特徴εＢ２によれば、演出実行手段は、特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に特定の演出を実行する手段を備えるので、遊技者に、特定の演出が実行されるか否かを確認するために、所定の実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。例えば、起動後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されることが所定の実行条件が成立することである構成を採用すれば、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【３６０８】

＜特徴εＣ群＞

特徴εＣ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１４４から抽出される。

【３６０９】

［特徴εＣ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

特定の演出（据え置き示唆演出）を実行可能な演出実行手段（音声発光制御装置９０等）と、

前記特典付与判定が所定回数（１０回）実行される毎に第１所定コマンド（遊技回１０回実行済みコマンド）を前記演出実行手段に送信する第１送信手段と、

前記所定情報が変更された場合に第２所定コマンド（設定変更モード終了コマンドＢ）を前記演出実行手段に送信する第２送信手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１所定コマンドに基づいて前記特典付与判定の実行回数（遊技回の実行回数）を記憶する記憶手段と、

前記第２所定コマンドを受信した場合に前記実行回数を消去（リセット）する消去手段と、

当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングで前記実行回数が所定条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記実行回数が前記所定条件を満たすと判定された場合に（遊技回の実行回数が５０回を超えている場合に）、前記特定の演出を実行可能な状態に設定する（音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにする）手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３６１０】

特徴εＣ１によれば、演出実行手段は、第１所定コマンドに基づいて特典付与判定の実行回数を記憶する記憶手段と、第２所定コマンドを受信した場合に実行回数を消去する消去手段と、当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングで実行回数が所定条件を満たすか否かを判定する判定手段と、実行回数が所定条件を満たすと判定された場合に、特定の演出を実行可能な状態に設定する手段とを備える。このような構成を採用した理由について説明する。

【３６１１】

先に、本特徴の構成を採用せず、起動の際に所定情報が変更されなかった場合には、他の条件を問わずに、特定の演出を実行可能な状態に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、遊技ホールの悪意のある管理者が、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、所定情報が変更されていないと遊技者に誤認させようとした場合について説明する。この場合、当該管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更した後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定される。この状態で遊技ホールの営業が開始され、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、実際には当該遊技機の所定情報が前営業日から変更されているにもかかわらず、所定情報が前営業日から変更されていないと誤認してしまうといった課題がある。

【３６１２】

これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更すると、第２所定コマンドが演出実行手段に送信され、演出実行手段に記憶されている特典付与判定の実行回数が消去される。その後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させた場合には、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合であっても、既に特典付与判定の実行回数が消去されているので、特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしていないことになる。このため、特定の演出を実行可能な状態に設定されない。この結果、当該遊技機においては特定の演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から所定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。

【３６１３】

次に、本特徴の構成を採用した遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させて所定情報を変更する。このとき、第２所定コマンドが演出実行手段に送信され、演出実行手段に記憶されている特典付与判定の実行回数が消去される。その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうと、当該遊技機において特典付与判定が複数回実行され、特典付与判定が所定回数実行される毎に第１所定コマンドが演出実行手段に送信され、演出実行手段に記憶されている特典付与判定の実行回数が所定条件を満たすことになる。その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。

【３６１４】
その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、第２所定コマンドが演出実行手段に送信されないため、特典付与判定の実行回数は消去されず、当該遊技機の起動の際に、特典付与判定の実行回数が所定条件を満たしていることになる。このため、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定され、特定の演出が実行されることになる。
【３６１５】
すなわち、遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に所定情報が変更されなかった場合に、特定の演出を実行可能な状態に適切に設定されることになる。したがって、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該遊技機において所定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。
【３６１６】
［特徴εＣ２］
特徴εＣ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に（起動後の最初の遊技回が実行された場合に）、前記特定の演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６１７】
特徴εＣ２によれば、演出実行手段は、特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に特定の演出を実行する手段を備えるので、遊技者に、特定の演出が実行されるか否かを確認するために、所定の実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。例えば、起動後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されることが所定の実行条件が成立することである構成を採用すれば、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。
【３６１８】
＜特徴εＤ群＞
特徴εＤ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１４５から抽出される。
【３６１９】
［特徴εＤ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
特定の演出（据え置き示唆演出）を実行可能な演出実行手段と、
前記特典付与判定の実行回数が所定回数（５０回）に達した場合に第１所定コマンド（遊技回５０回実行済みコマンド）を前記演出実行手段に送信する第１送信手段と、
前記所定情報が変更された場合に第２所定コマンド（設定変更モード終了コマンドＢ）を前記演出実行手段に送信する第２送信手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１所定コマンドを受信した場合に識別情報（音光側設定変更後所定回数遊技回実行済みフラグ）の状態を第１状態（ＯＮ状態）に設定する手段と、

前記第２所定コマンドを受信した場合に前記識別情報の状態を第２状態（ＯＦＦ状態）に設定する手段と、
当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングで前記識別情報の状態を判定する判定手段と、
前記識別情報の状態が前記第１状態であると判定された場合に前記特定の演出を実行可能な状態に設定する（音光側据え置き示唆演出実行可能フラグをＯＮにする）手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６２０】
特徴εＤ１によれば、演出実行手段は、第１所定コマンドを受信した場合に識別情報の状態を第１状態に設定する手段と、第２所定コマンドを受信した場合に識別情報の状態を第２状態に設定する手段と、当該遊技機への電力の供給が開始された後の所定のタイミングで識別情報の状態を判定する判定手段と、識別情報の状態が第１状態であると判定された場合に特定の演出を実行可能な状態に設定する手段とを備える。このような構成を採用した理由について説明する。
【３６２１】
先に、本特徴の構成を採用せず、起動の際に所定情報が変更されなかった場合には、他の条件を問わずに、特定の演出を実行可能な状態に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、遊技ホールの悪意のある管理者が、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、所定情報が変更されていないと遊技者に誤認させようとした場合について説明する。この場合、当該管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更した後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定される。この状態で遊技ホールの営業が開始され、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、実際には当該遊技機の所定情報が前営業日から変更されているにもかかわらず、所定情報が前営業日から変更されていないと誤認してしまうといった課題がある。
【３６２２】
これに対して、本特徴によれば、遊技ホールの悪意のある管理者が、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を一旦起動させて所定情報を変更すると、第２所定コマンドが演出実行手段に送信され、演出実行手段の識別情報が第２状態に設定される。その後に、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにし、その後再び電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させた場合には、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合であっても、既に識別情報が第２状態となっているので、特定の演出を実行可能な状態に設定されない。この結果、当該遊技機においては特定の演出は実行されないことになる。したがって、実際には前営業日から所定情報が変更されているにもかかわらず、前営業日から所定情報が変更されていないと遊技者が誤認してしまうといった事態の発生を抑制することができる。
【３６２３】
次に、本特徴の構成を採用した遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールについて説明する。この場合、当該遊技ホールの管理者は、当該遊技ホールの営業終了後に遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。そして、次の営業開始前に当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させて所定情報を変更する。このとき、第２所定コマンドが演出実行手段に送信され、演出実行手段の識別情報が第２状態に設定される。その後、当該遊技ホールの営業が開始し、遊技者が当該遊技機において遊技を行なうと、当該遊技機において特典付与判定が複数回実行され、特典付与判定の実行回数が所定回数に達すると、第１所定コマンドが演出実行手段に送信され、演出実行手段の識別情報が第１状態に設定

される。その後、当該遊技ホールの営業が終了すると、遊技ホールの管理者は、当該遊技機の電源スイッチをＯＦＦにする。

【３６２４】

その後、次の営業開始前に、遊技ホールの管理者が当該遊技機の電源スイッチをＯＮにして当該遊技機を起動させ、当該起動の際に所定情報を変更しなかった場合には、第２所定コマンドが演出実行手段に送信されないため、識別情報は第１状態のまま維持され、当該遊技機の起動の際に、識別情報の状態が第１状態であると判定されることになる。このため、当該遊技機は、特定の演出を実行可能な状態に設定され、特定の演出が実行されることになる。

【３６２５】

すなわち、遊技機を適切に運用する一般的な遊技ホールにおいては、起動の際に所定情報が変更されなかった場合に、特定の演出を実行可能な状態に適切に設定されることになる。したがって、当該遊技機において特定の演出が実行されたことを確認した遊技者は、当該遊技機において所定情報が変更されなかったと正しく認識することができる。

【３６２６】

［特徴εＤ２］

特徴εＤ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に（起動後の最初の遊技回が実行された場合に）、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６２７】

特徴εＤ２によれば、演出実行手段は、特定の演出を実行可能な状態において所定の実行条件が成立した場合に特定の演出を実行する手段を備えるので、遊技者に、特定の演出が実行されるか否かを確認するために、所定の実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。例えば、起動後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されることが所定の実行条件が成立することである構成を採用すれば、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【３６２８】

＜特徴εＥ群＞

特徴εＥ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１４６から抽出される。

【３６２９】

［特徴εＥ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記所定情報が変更されなかったことを示唆する示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な演出実行手段と、

前記示唆演出の実行条件を変更可能な変更手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６３０】

特徴εＥ１によれば、示唆演出の実行条件を変更可能な変更手段を備えるので、当該遊

技機が設置されている遊技ホールの運用方針に従って、示唆演出の実行条件を変更することができる。したがって、遊技ホールにおける遊技機の運用のし易さを向上させることができる。

【３６３１】

［特徴εＥ２］

特徴εＥ１に記載の遊技機であって、

物理的なスイッチ（ＤＩＰスイッチ）を備え、

前記変更手段は、前記スイッチの状態に基づいて、複数の前記実行条件の中から一の前記実行条件を設定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６３２】

特徴εＥ２によれば、変更手段は、スイッチの状態に基づいて、複数の実行条件の中から一の実行条件を設定する手段を備えるので、遊技ホールの管理者は、当該遊技機に電源が投入されていない状態であっても、物理的なスイッチの状態を変更することによって、示唆演出の実行条件を変更することができる。また、当該遊技機に電源が投入されていない状態であっても、当該物理的なスイッチの状態を確認することによって、複数の実行条件の中のどの実行条件が設定されているのかを確認することが可能となる。

【３６３３】

［特徴εＥ３］

特徴εＥ２に記載の遊技機であって、

前記スイッチは、当該遊技機の背面側に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【３６３４】

特徴εＥ３によれば、スイッチは、当該遊技機の背面側に設けられているので、遊技ホールの管理者以外の者によってスイッチが操作されたり、スイッチの状態を把握されてしまうことを抑制することができる。

【３６３５】

＜特徴εＦ群＞

特徴εＦ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１４６から抽出される。

【３６３６】

［特徴εＦ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、

前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記所定情報が変更されなかったことを示唆する示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な演出実行手段と、

前記示唆演出が実行され得る第１状態（据え置き示唆演出実行条件Ａ～Ｅのいずれかに設定されている状態）と、前記示唆演出が実行されない第２状態（据え置き示唆演出実行条件Ｆに設定されている状態）と、のいずれかの状態に設定可能な設定手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６３７】

特徴εＦ１によれば、所定情報が変更されなかったことを示唆する示唆演出が実行され得る第１状態と、示唆演出が実行されない第２状態と、のいずれかの状態に設定可能な設

定手段を備えるので、遊技者は、当該遊技機において示唆演出の実行が確認できない場合に、示唆演出が実行され得る第１状態ではあるが示唆演出の実行条件が成立しないために示唆演出が実行されないのか、それとも、示唆演出の実行条件の成立の有無によらずに示唆演出が実行されない第２状態であるのか、いずれの状態であるのかといった推測をすることになる。したがって、示唆演出が実行されない場合に、遊技者に様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６３８】

［特徴εＦ２］

特徴εＦ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１状態において、前記所定情報が変更されたことを含む所定の実行条件が成立した場合に（起動の際に所定情報が変更され、当該起動の後の最初の遊技回が実行された場合に）、前記示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６３９】

特徴εＦ２によれば、演出実行手段は、第１状態において所定情報が変更されたことを含む所定の実行条件が成立した場合に示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に、示唆演出が実行されるか否かを確認するために、所定の実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。具体的には、例えば、起動の際に所定情報が変更され、当該起動の後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されることが所定の実行条件が成立することである構成を採用すれば、遊技者に、示唆演出が実行されるか否かを確認するために、起動の後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されるタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。この結果、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。

【３６４０】

［特徴εＦ３］

特徴εＦ１または特徴εＦ２に記載の遊技機であって、

物理的なスイッチ（ＤＩＰスイッチ）を備え、

前記設定手段は、前記スイッチの状態に基づいて、前記第１状態または前記第２状態のいずれかの状態に設定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６４１】

特徴εＦ３によれば、設定手段は、スイッチの状態に基づいて、第１状態または第２状態のいずれかの状態に設定する手段を備えるので、遊技ホールの管理者は、当該遊技機に電源が投入されていない状態であっても、物理的なスイッチの状態を変更することによって、第１状態または第２状態のいずれかの状態に変更することができる。また、当該遊技機に電源が投入されていない状態であっても、当該物理的なスイッチの状態を確認することによって、第１状態または第２状態のいずれの状態に設定されているのかを確認することが可能となる。

【３６４２】

＜特徴εＧ群＞

特徴εＧ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１４７から抽出される。

【３６４３】

［特徴εＧ１］

複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、

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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記所定情報が変更されなかったことを示唆する示唆演出（据え置き示唆演出）を実行可能な演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定情報に基づいて、前記示唆演出（据え置き示唆演出）の実行条件を設定する手段を備える
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３６４４】
特徴εＧ１によれば、演出実行手段は、所定情報に基づいて、示唆演出の実行条件を設定する手段を備えるので、遊技者に、当該遊技機において示唆演出が実行されるか否かに注目させるだけでなく、当該遊技機において示唆演出の実行条件はどのような実行条件に設定されているのか、そして示唆演出の実行条件を設定する基礎となる所定情報そのものはどのような値になっているのかといったことを推測させることができる。したがって、遊技者に、当該遊技機の所定情報の変更の有無や値そのものについて様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６４５】
＜特徴εＨ群＞
特徴εＨ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１４６から抽出される。

【３６４６】
［特徴εＨ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記所定情報が変更されたことを示唆する示唆演出（設定変更示唆演出）を実行可能な演出実行手段と、
前記示唆演出の実行条件を変更可能な変更手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３６４７】
特徴εＨ１によれば、示唆演出の実行条件を変更可能な変更手段を備えるので、当該遊技機が設置されている遊技ホールの運用方針に従って、示唆演出の実行条件を変更することができる。したがって、遊技ホールにおける遊技機の運用のし易さを向上させることができる。

【３６４８】
［特徴εＨ２］
特徴εＨ１に記載の遊技機であって、
物理的なスイッチ（ＤＩＰスイッチ）を備え、
前記変更手段は、前記スイッチの状態に基づいて、複数の前記実行条件の中から一の前記実行条件を設定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３６４９】
特徴εＨ２によれば、変更手段は、スイッチの状態に基づいて、複数の実行条件の中から一の実行条件を設定する手段を備えるので、遊技ホールの管理者は、当該遊技機に電源が投入されていない状態であっても、物理的なスイッチの状態を変更することによって、示唆演出の実行条件を変更することができる。また、当該遊技機に電源が投入されていない状態であっても、当該物理的なスイッチの状態を確認することによって、複数の実行条件の中のどの実行条件が設定されているのかを確認することが可能となる。
【３６５０】
［特徴εＨ３］
特徴εＨ２に記載の遊技機であって、
前記スイッチは、当該遊技機の背面側に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【３６５１】
特徴εＨ３によれば、スイッチは、当該遊技機の背面側に設けられているので、遊技ホールの管理者以外の者によってスイッチが操作されたり、スイッチの状態を把握されてしまうことを抑制することができる。
【３６５２】
＜特徴εＩ群＞
特徴εＩ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１４６から抽出される。
【３６５３】
［特徴εＩ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記所定情報が変更されたことを示唆する示唆演出（設定変更示唆演出）を実行可能な演出実行手段と、
前記示唆演出が実行され得る第１状態（設定変更示唆演出実行条件Ａ～Ｅのいずれかに設定されている状態）と、前記示唆演出が実行されない第２状態（設定変更示唆演出実行条件Ｆに設定されている状態）と、のいずれかの状態に設定可能な設定手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６５４】
特徴εＩ１によれば、所定情報が変更されたことを示唆する示唆演出が実行され得る第１状態と、示唆演出が実行されない第２状態と、のいずれかの状態に設定可能な設定手段を備えるので、遊技者は、当該遊技機において示唆演出の実行が確認できない場合に、示唆演出が実行され得る第１状態ではあるが示唆演出の実行条件が成立しないために示唆演出が実行されないのか、それとも、示唆演出の実行条件の成立の有無によらずに示唆演出が実行されない第２状態であるのか、いずれの状態であるのかといった推測をすることになる。したがって、示唆演出が実行されない場合に、遊技者に様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３６５５】
［特徴εＩ２］
特徴εＩ１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第１状態において、前記所定情報が変更されたことを含む所定の実行条件が成立した場合に（起動の際に所定情報が変更され、当該起動の後の最初の遊技回が実行された場合に）、前記示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６５６】
特徴εＩ２によれば、演出実行手段は、第１状態において所定情報が変更されたことを含む所定の実行条件が成立した場合に示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に、示唆演出が実行されるか否かを確認するために、所定の実行条件が成立するタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。具体的には、例えば、起動の際に所定情報が変更され、当該起動の後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されることが所定の実行条件が成立することである構成を採用すれば、遊技者に、示唆演出が実行されるか否かを確認するために、起動の後の最初の特典付与判定（遊技回）が実行されるタイミングにおいて遊技を行ないたいといった感情を抱かせることができる。この結果、遊技者に、営業開始直後から遊技ホールに行って遊技をしたいといった感情を抱かせることができる。
【３６５７】
［特徴εＩ３］
特徴εＩ１または特徴εＩ２に記載の遊技機であって、
物理的なスイッチ（ＤＩＰスイッチ）を備え、
前記設定手段は、前記スイッチの状態に基づいて、前記第１状態または前記第２状態のいずれかの状態に設定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３６５８】
特徴εＩ３によれば、設定手段は、スイッチの状態に基づいて、第１状態または第２状態のいずれかの状態に設定する手段を備えるので、遊技ホールの管理者は、当該遊技機に電源が投入されていない状態であっても、物理的なスイッチの状態を変更することによって、第１状態または第２状態のいずれかの状態に変更することができる。また、当該遊技機に電源が投入されていない状態であっても、当該物理的なスイッチの状態を確認することによって、第１状態または第２状態のいずれの状態に設定されているのかを確認することが可能となる。
【３６５９】
＜特徴εＪ群＞
特徴εＪ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１４７から抽出される。
【３６６０】
［特徴εＪ１］
複数の特典付与条件の中から一の特典付与条件を定める情報である所定情報を変更可能な所定情報変更手段と、
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を契機として特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報が前記所定情報に対応した前記特典付与条件を満たすか否かの判定である特典付与判定を実行する特典付与判定手段と、
前記特別情報が前記特典付与条件を満たすと判定された場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記所定情報が変更されたことを示唆する示唆演出（設定変更示唆演出）を実行可能な演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定情報に基づいて、前記示唆演出（設定変更示唆演出）の実行条件を設定する手段を備える
を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３６６１】

特徴εＪ１によれば、演出実行手段は、所定情報に基づいて、示唆演出の実行条件を設定する手段を備えるので、遊技者に、当該遊技機において示唆演出が実行されるか否かに注目させるだけでなく、当該遊技機において示唆演出の実行条件はどのような実行条件に設定されているのか、そして示唆演出の実行条件を設定する基礎となる所定情報そのものはどのような値になっているのかといったことを推測させることができる。したがって、遊技者に、当該遊技機の所定情報の変更の有無や値そのものについて様々な推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６６２】

なお、上記特徴δＺ群～特徴εＪ群の発明は、以下の課題を解決する。

【３６６３】

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。

【３６６４】

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。

【３６６５】

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。

【３６６６】

なお、上記特徴Ａ群～特徴εＪ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。

【３６６７】

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。

【３６６８】

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。

【３６６９】

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。

【３６７０】

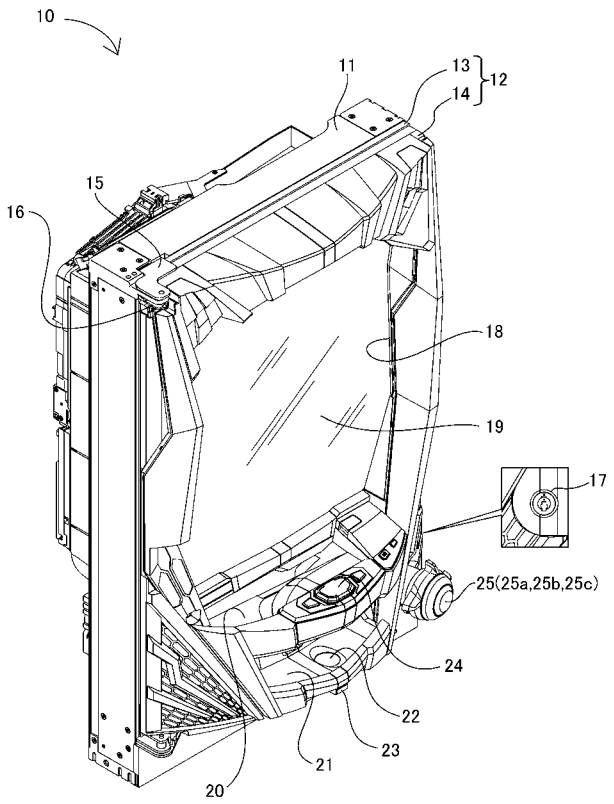
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【符号の説明】

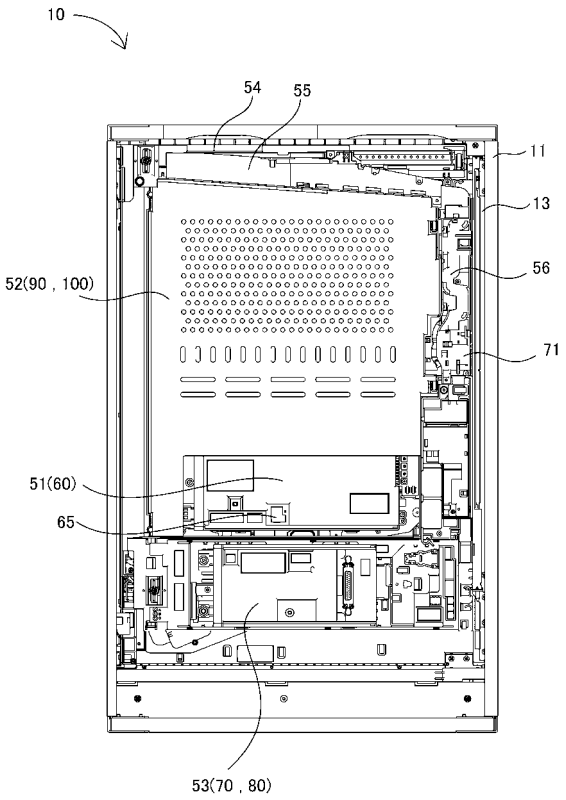
【３６７１】
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
２５ａ...タッチセンサー
２５ｂ...ウェイトボタン
２５ｃ...可変抵抗器
２６...遊技球発射ボタン
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
３２...一般入賞口
３２ａ...第１入賞口
３２ｂ...第２入賞口
３２ｃ...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

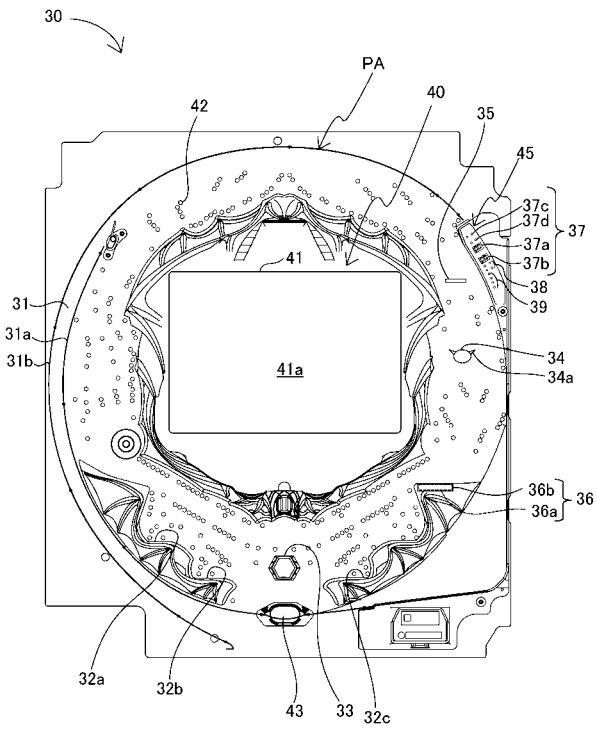
【図１】


10
11
13
12
14
15
16
18
19
17
25(25a,25b,25c)
24
22
23
21
20

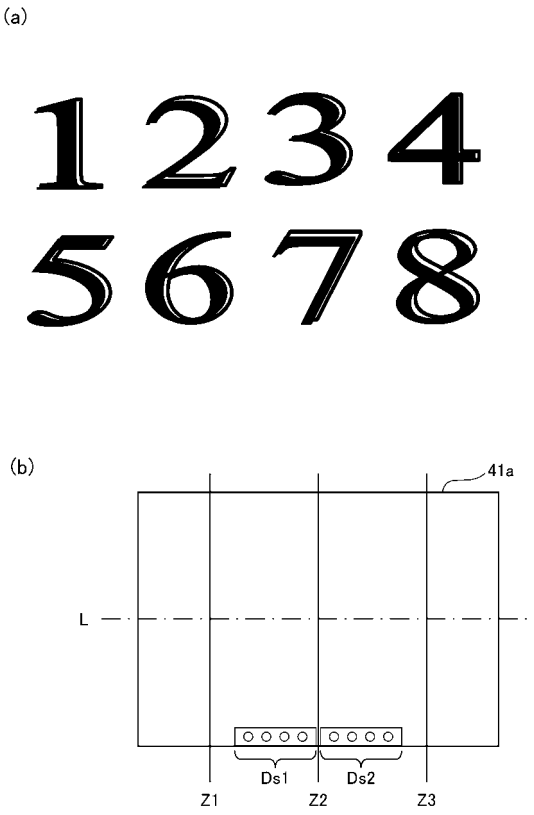
【図２】


10
54
55
11
13
56
52(90 , 100)
71
51(60)
65
53(70 , 80)

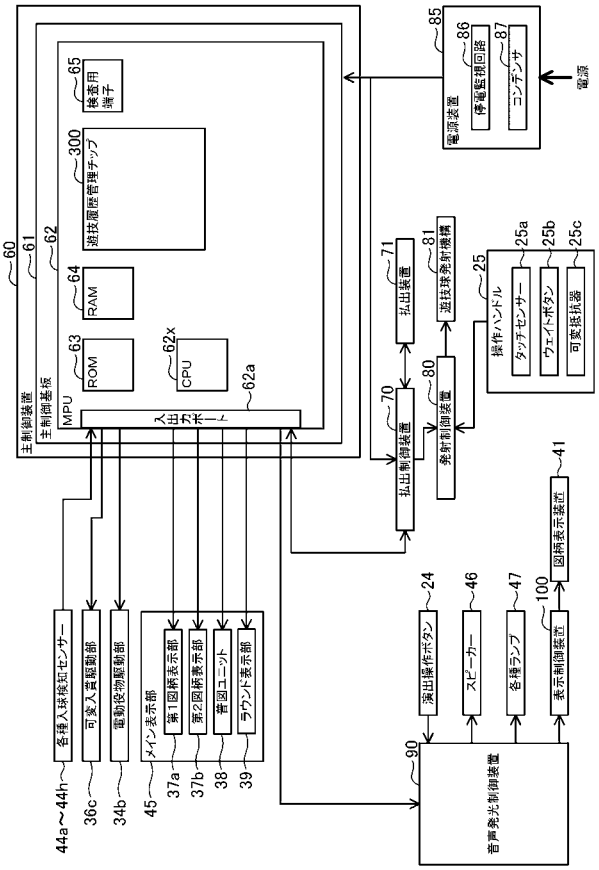
【図３】


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

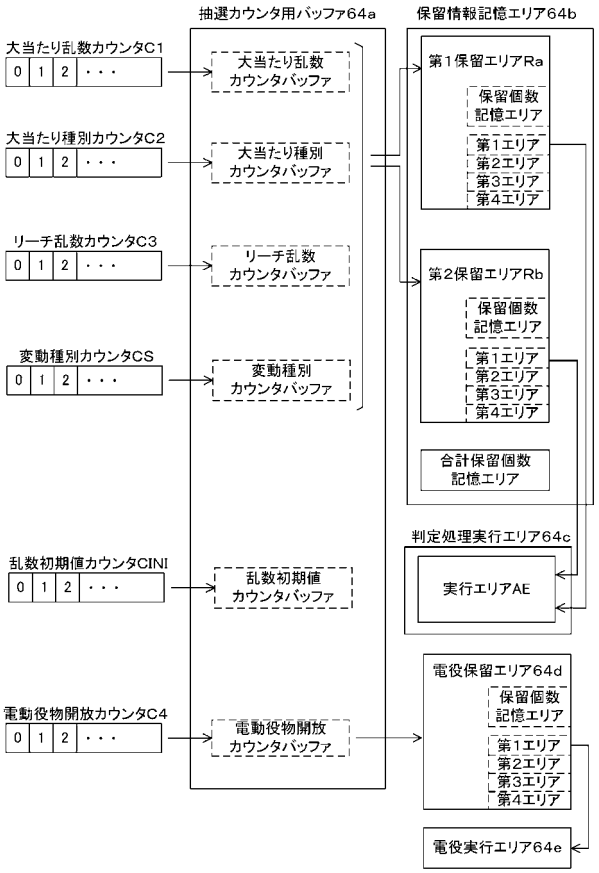
【図４】


(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）

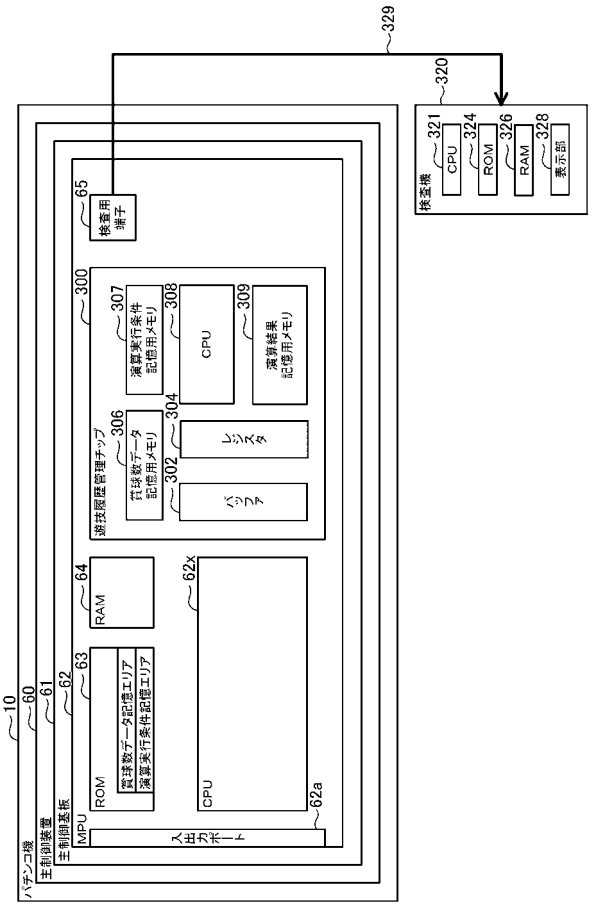
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

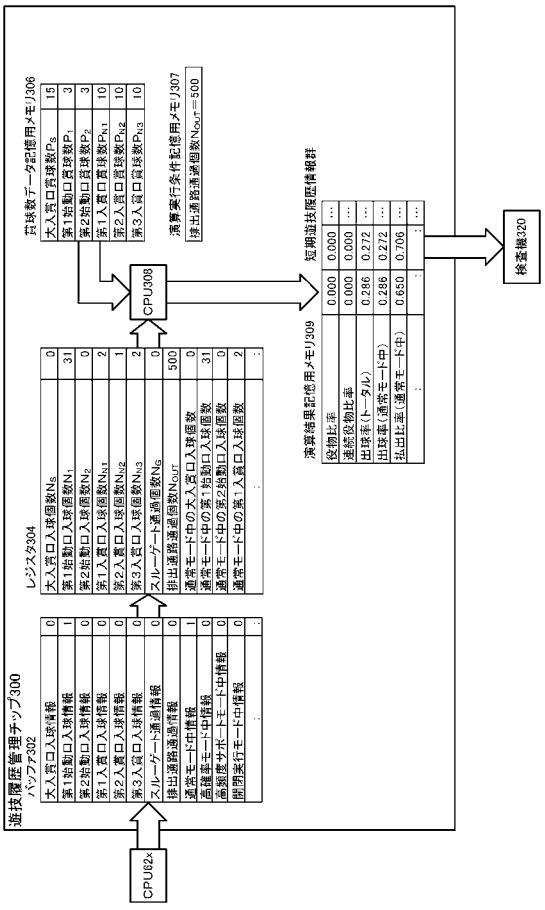
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

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

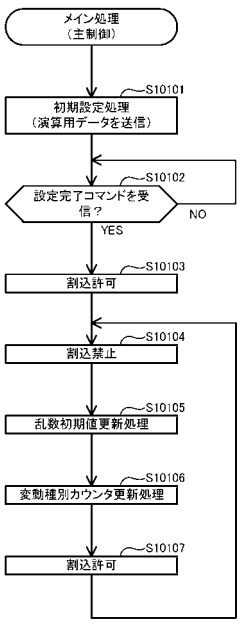
【図１０】



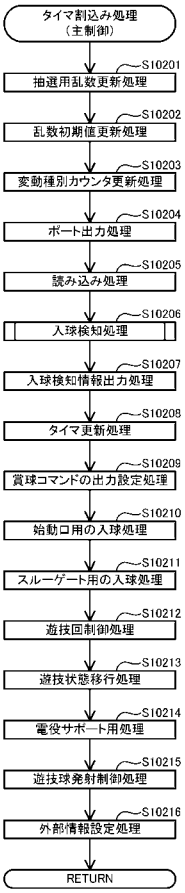
【図１１】



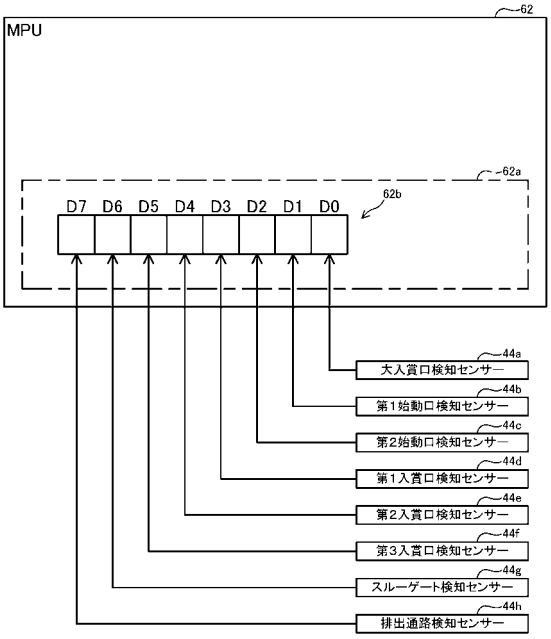
【図１２】



【図１３】

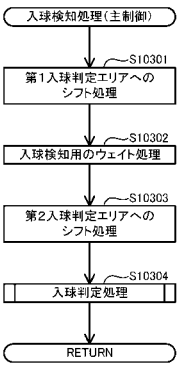


【図１４】

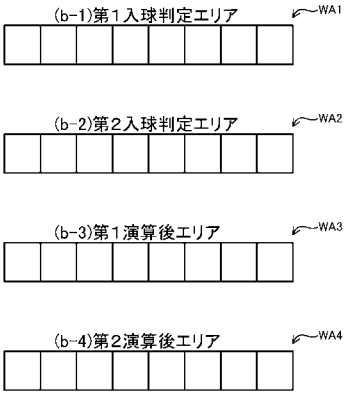


【図１５】

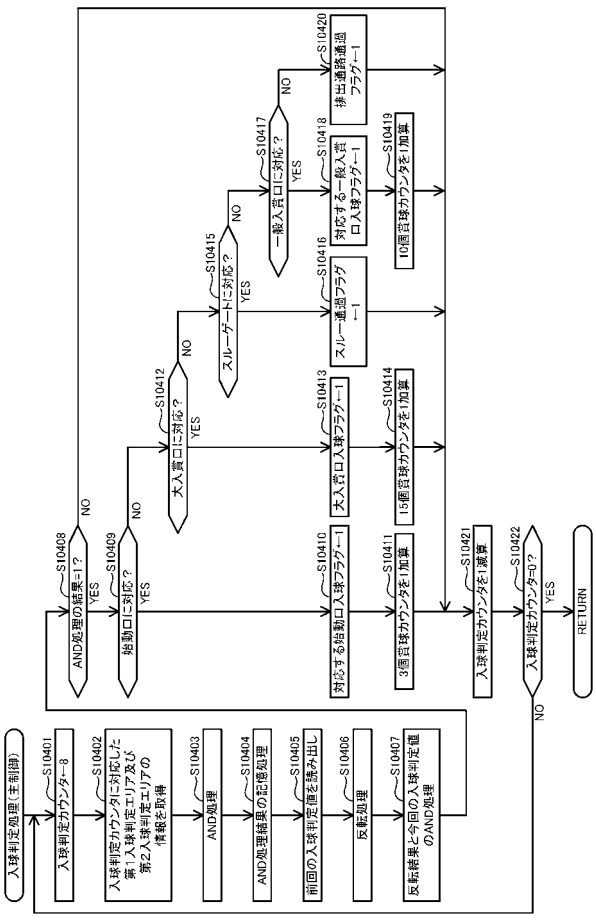
(a)



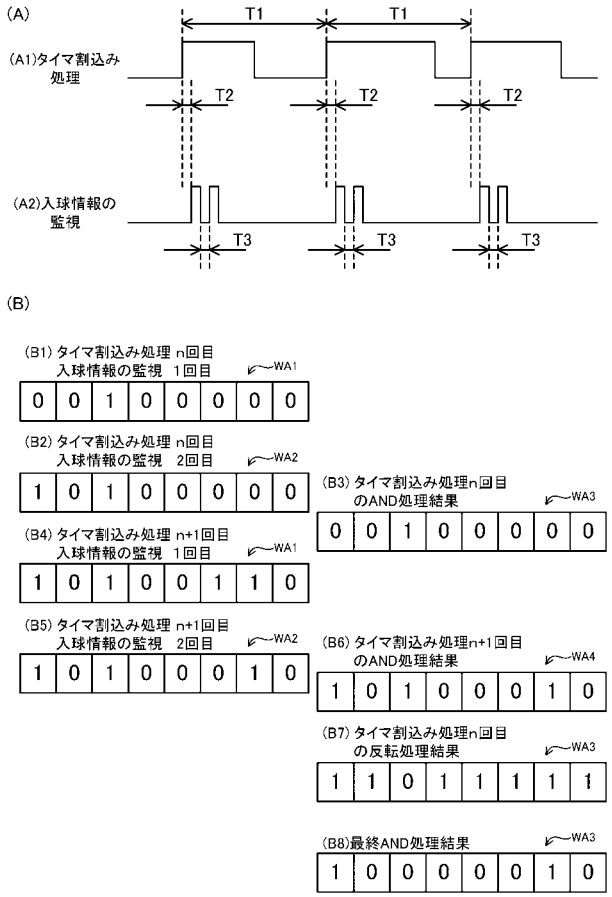
(b)



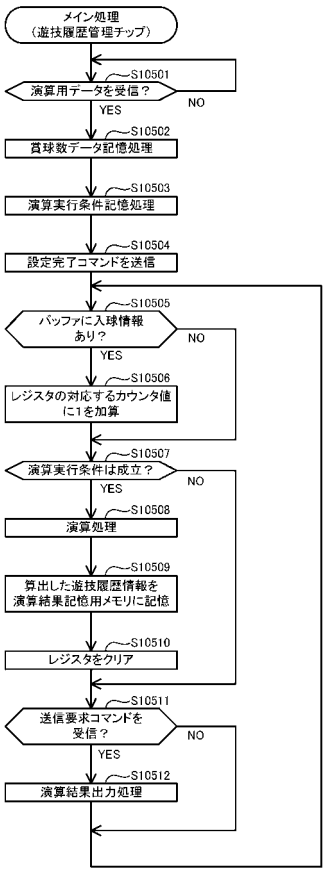
【図１６】



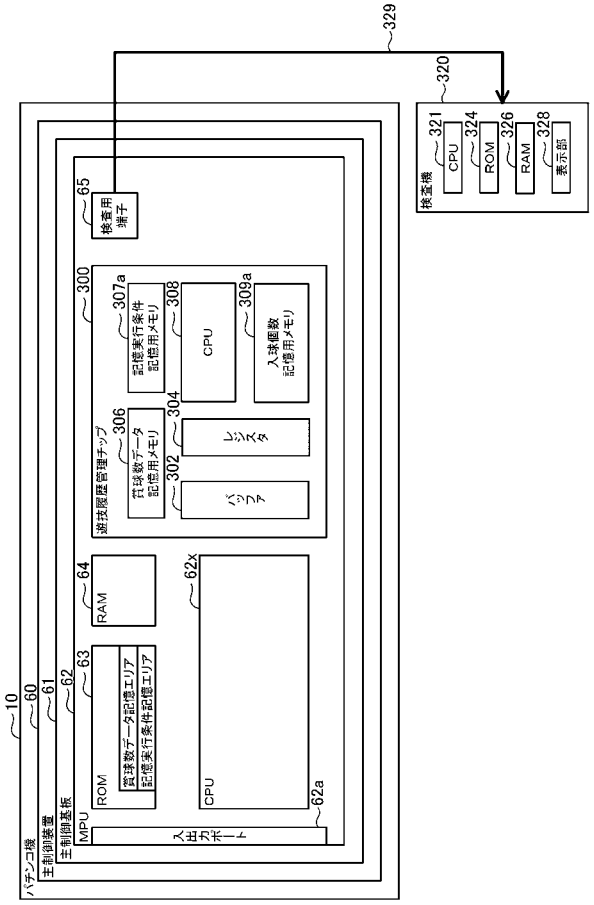
【図１７】



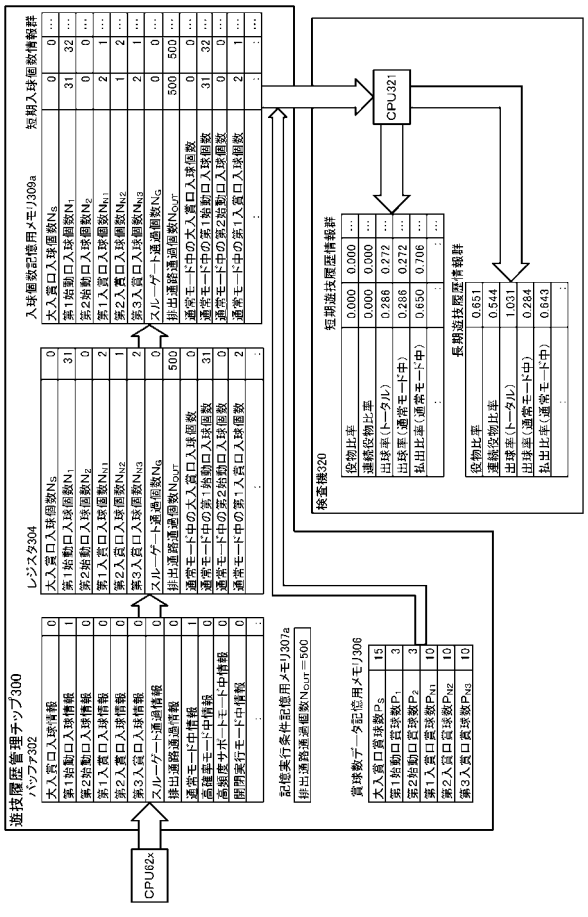
【図１８】



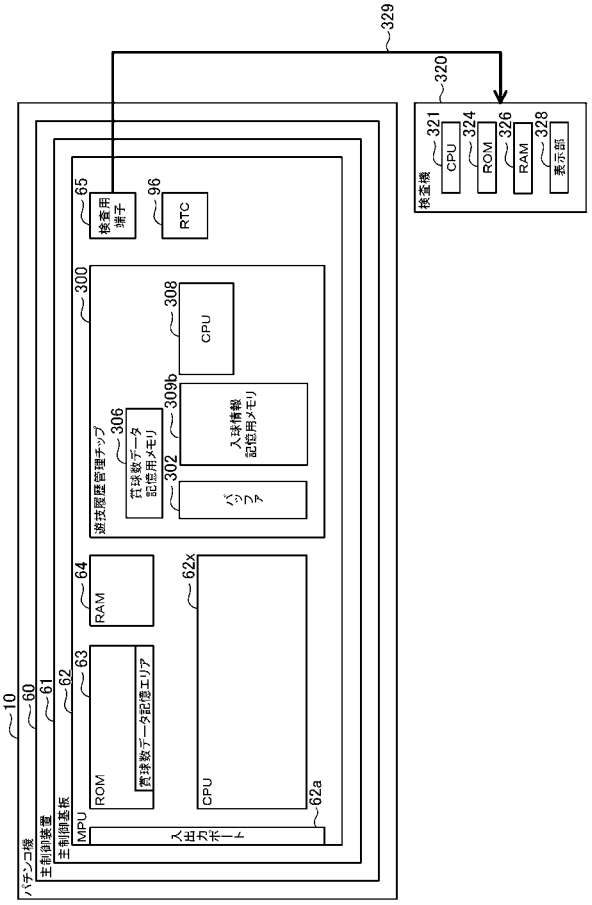
【図１９】



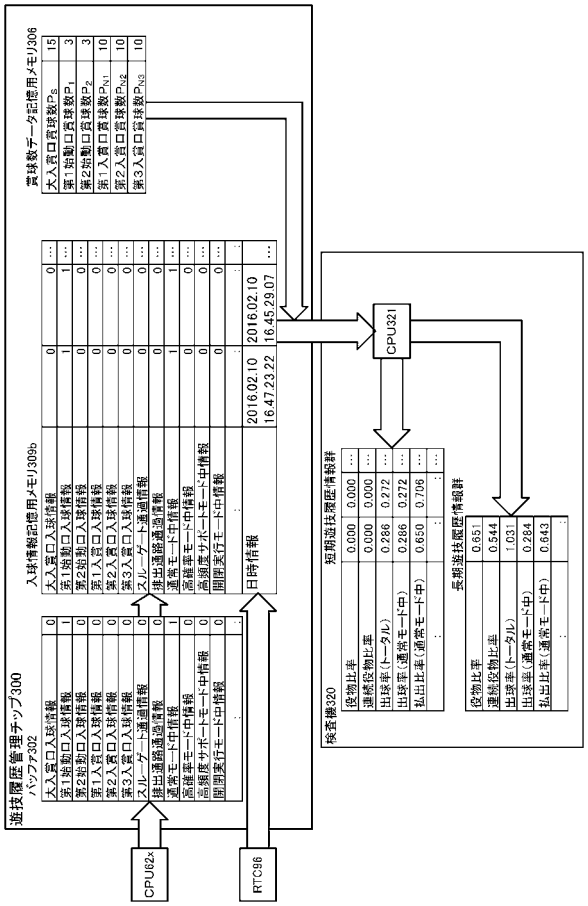
【図２０】



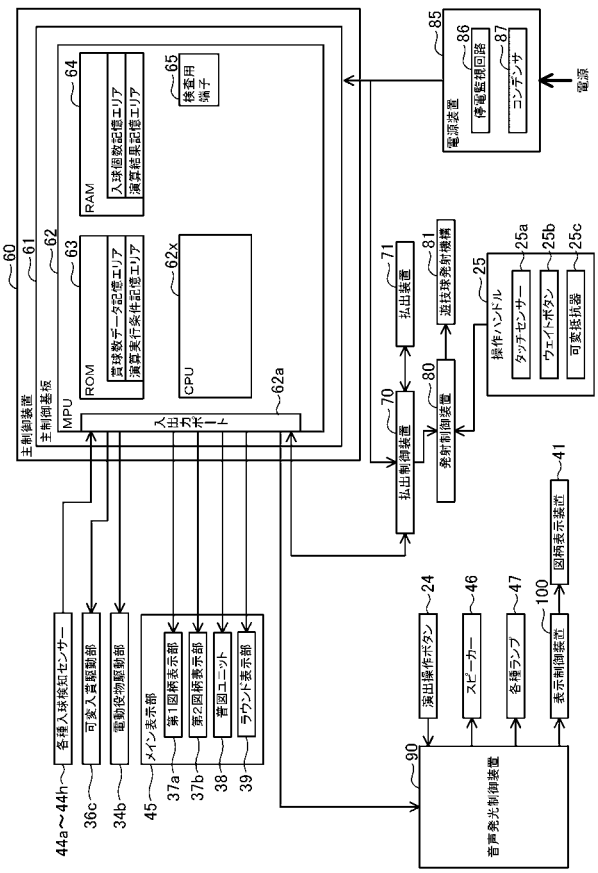
【図２１】



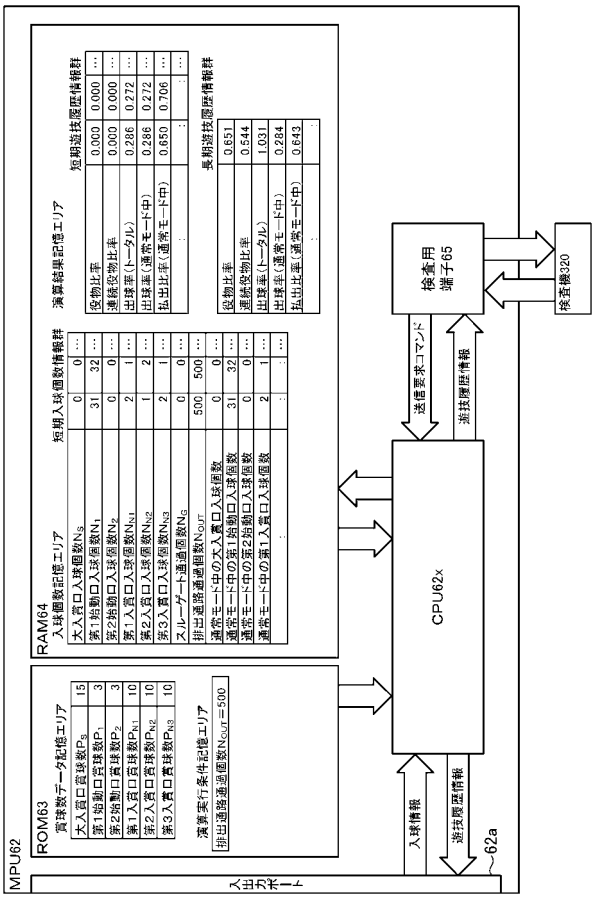
【図２２】



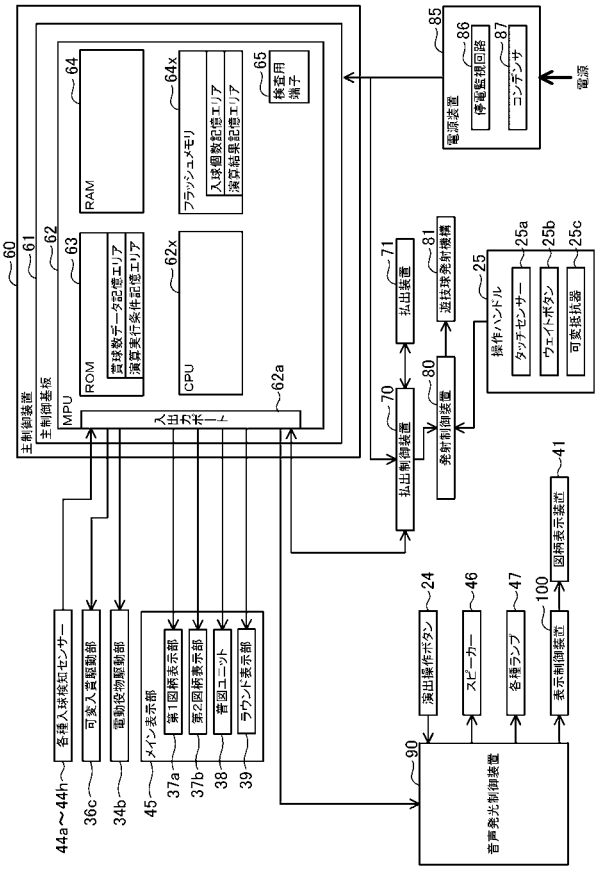
【図２３】



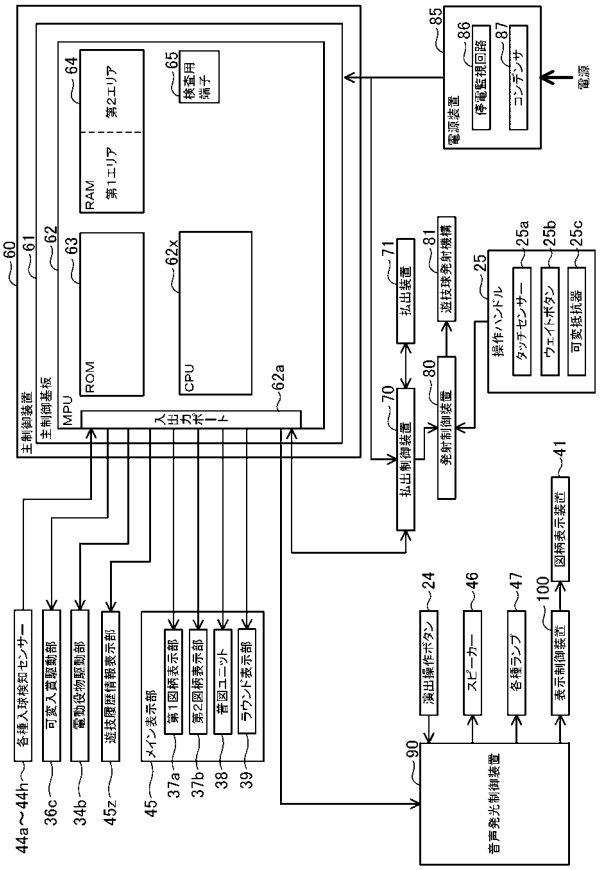
【図２４】



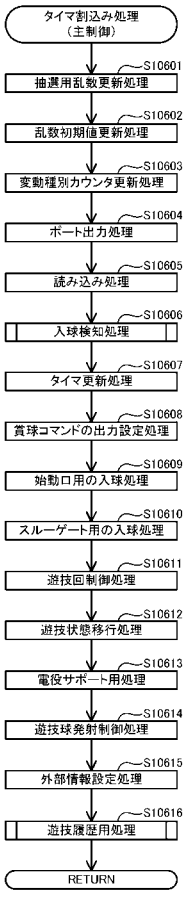
【図２５】



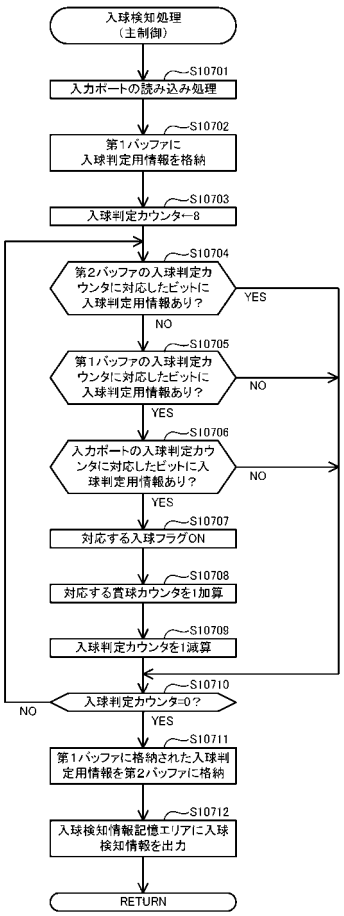
【図２６】



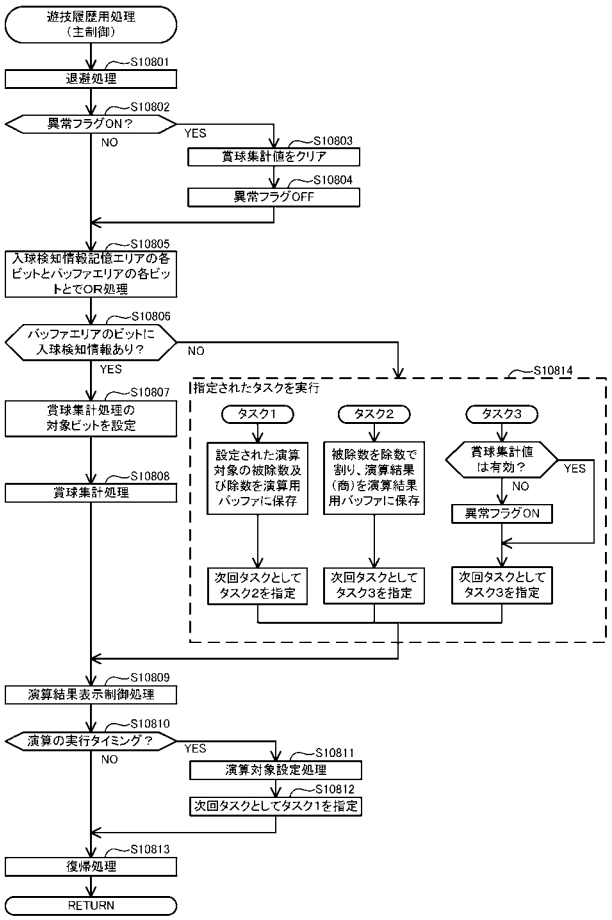
【図２７】



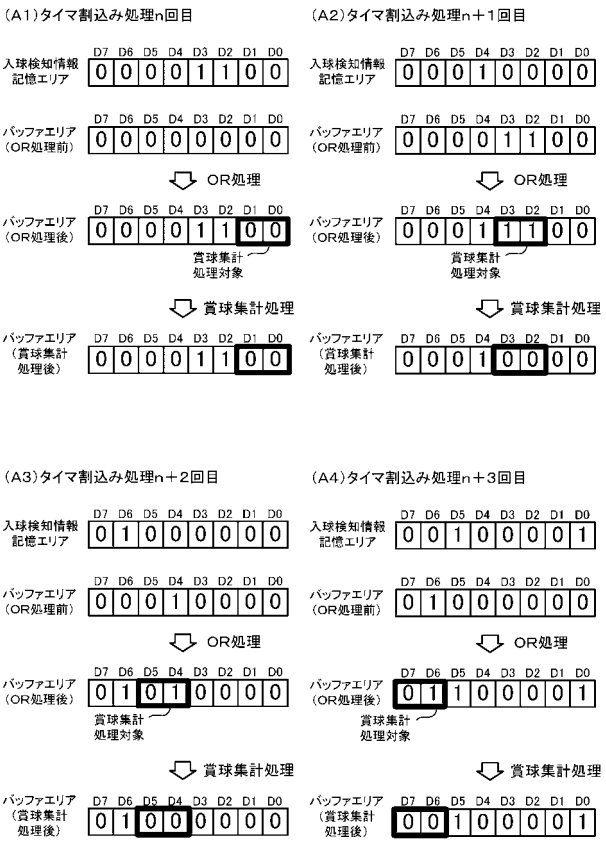
【図２８】



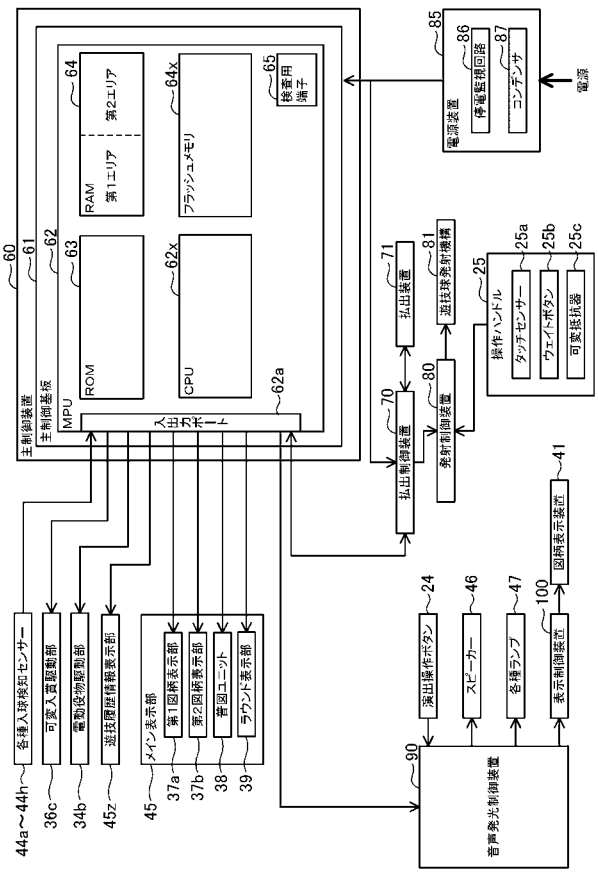
【図２９】



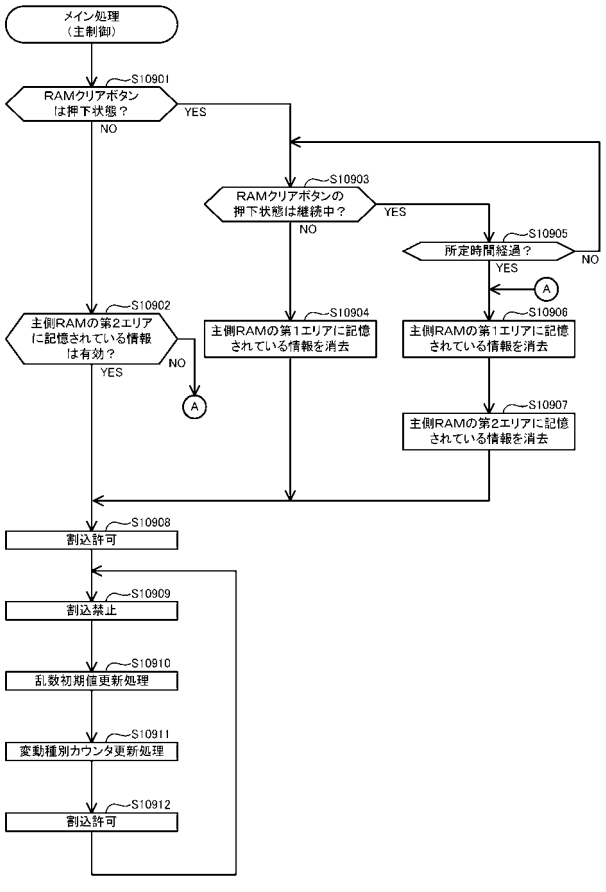
【図３０】



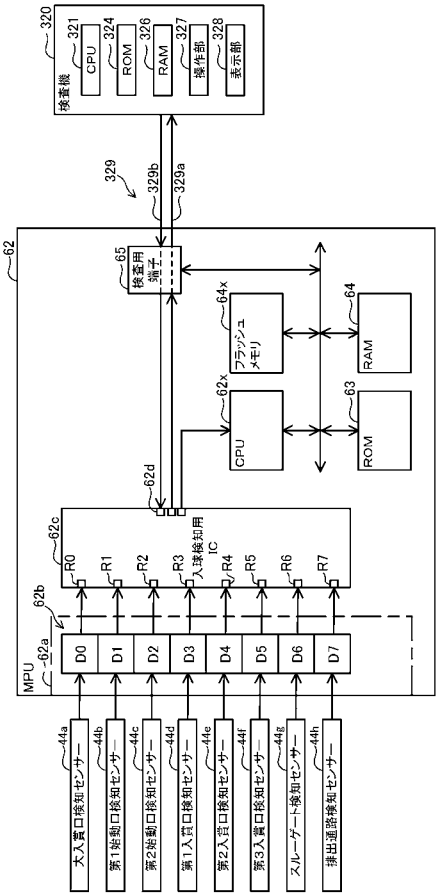
【図３１】



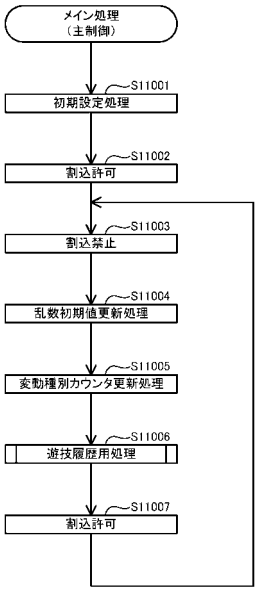
【図３２】



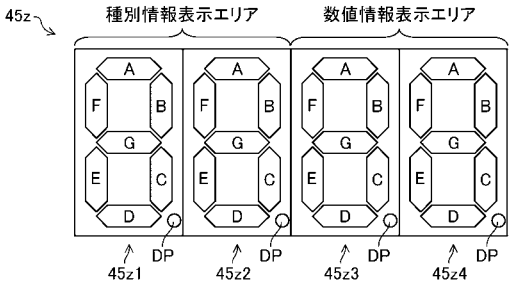
【図３３】



【図３４】

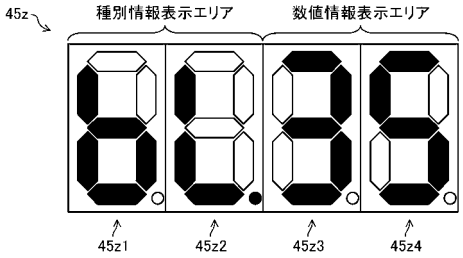


【図３５】

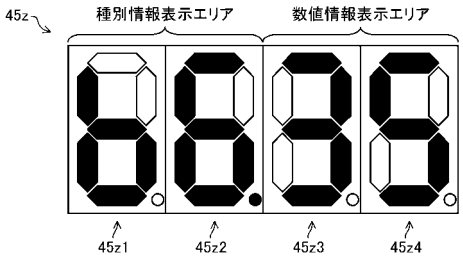


【図３６】

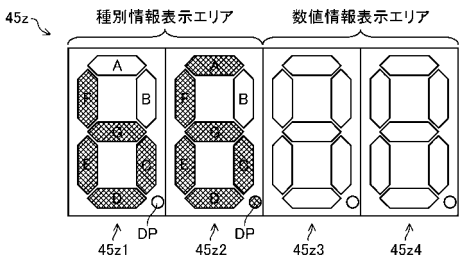
計測中のベース（通常モード中）を表示中



計測済みのベース（通常モード中）を表示中

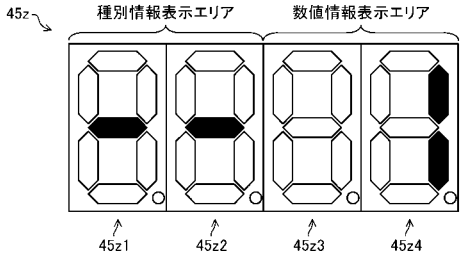


遊技履歴情報の表示時に使用される種別情報表示エリアの発光部

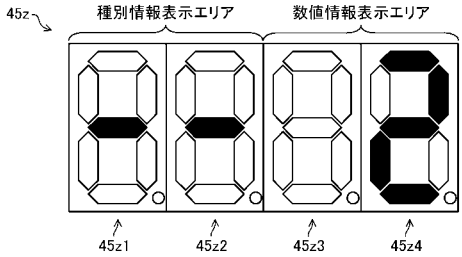


【図３７】

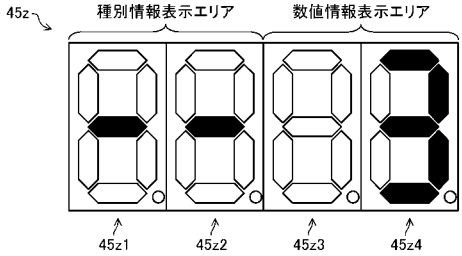
設定変更モード中において抽選設定が「１」の場合



設定変更モード中において抽選設定が「２」の場合

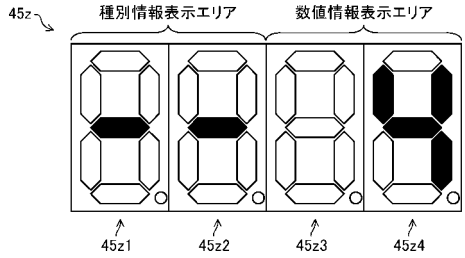


設定変更モード中において抽選設定が「３」の場合

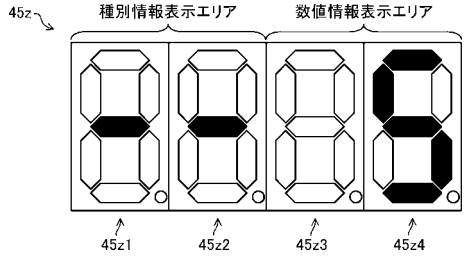


【図３８】

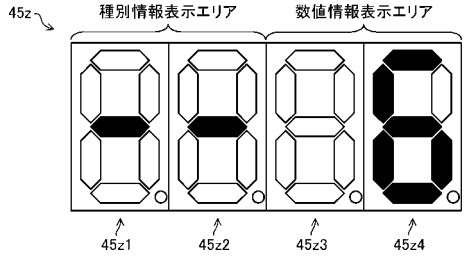
設定変更モード中において抽選設定が「４」の場合



設定変更モード中において抽選設定が「５」の場合

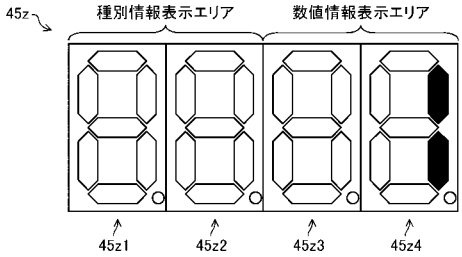


設定変更モード中において抽選設定が「６」の場合

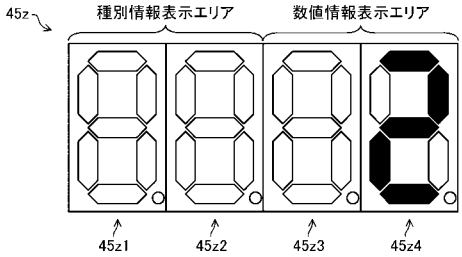


【図３９】

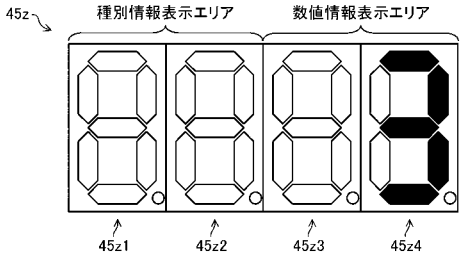
設定変更モード中において抽選設定が「１」の場合



設定変更モード中において抽選設定が「２」の場合

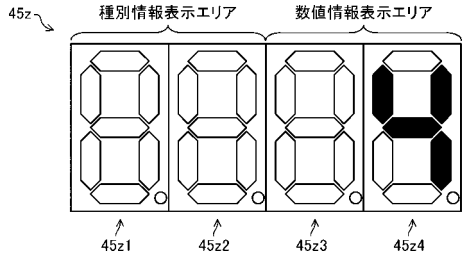


設定変更モード中において抽選設定が「３」の場合

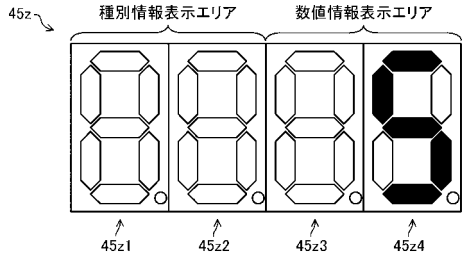


【図４０】

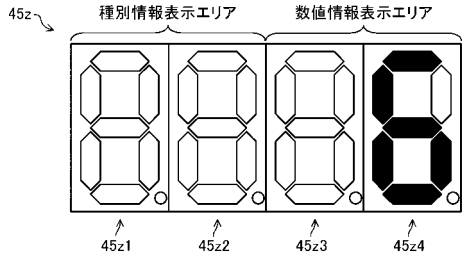
設定変更モード中において抽選設定が「４」の場合



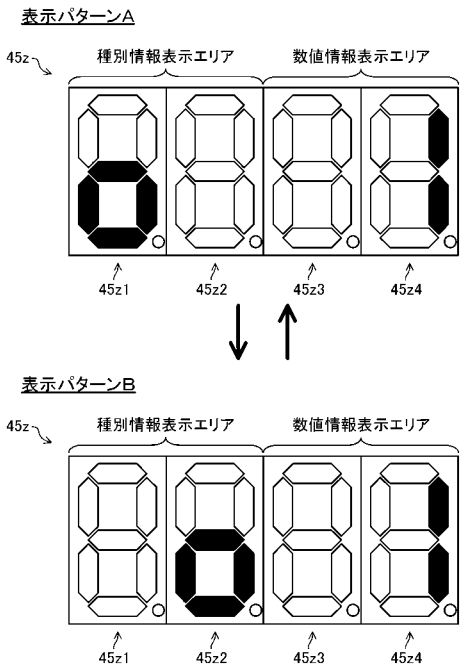
設定変更モード中において抽選設定が「５」の場合



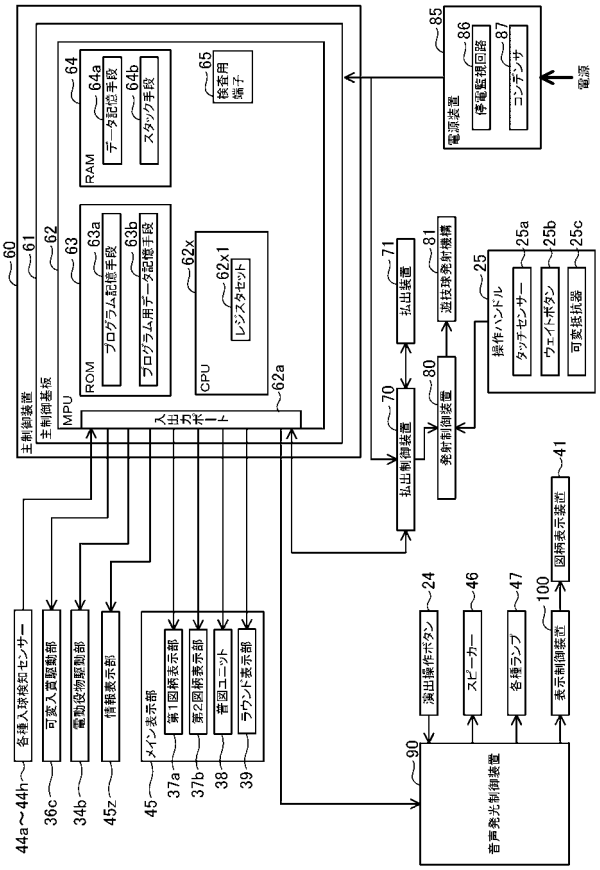
設定変更モード中において抽選設定が「６」の場合



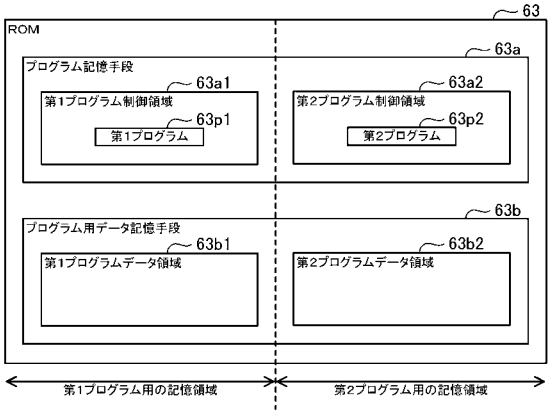
【図４１】



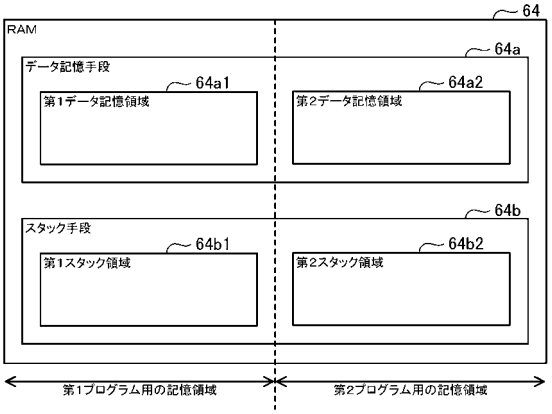
【図４２】



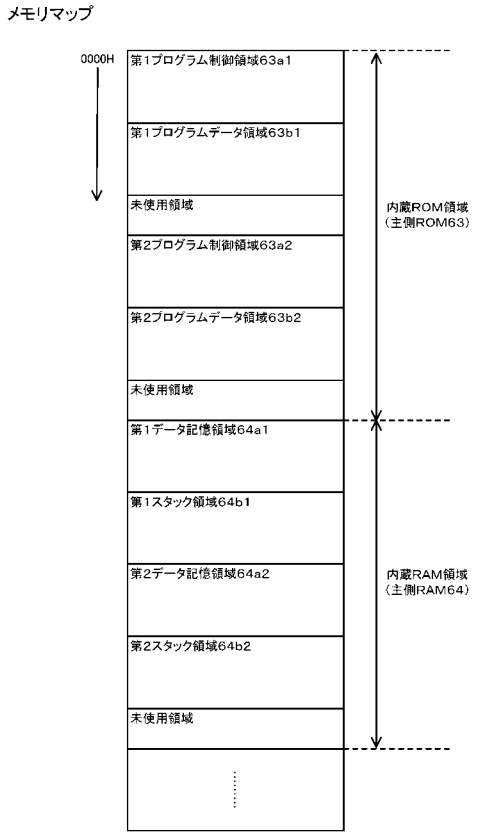
【図４３】



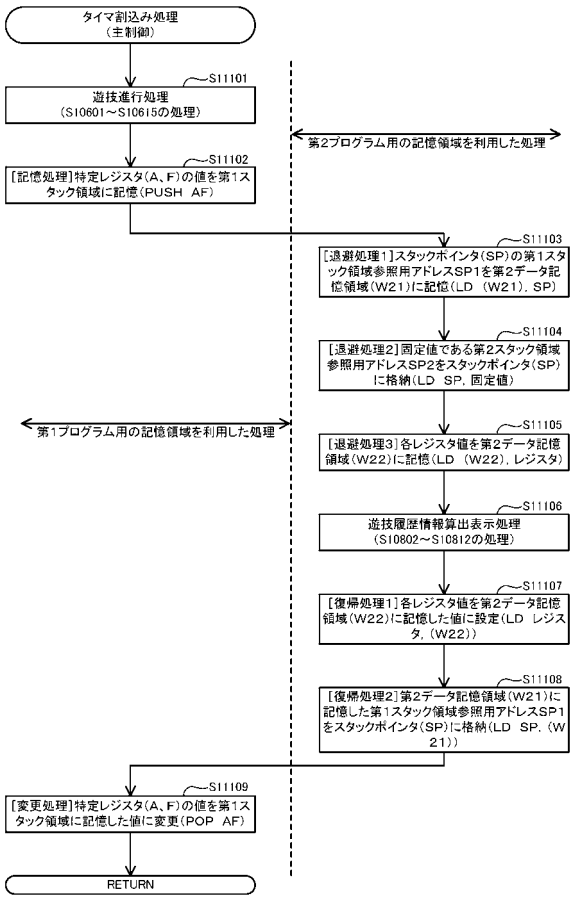
【図４４】



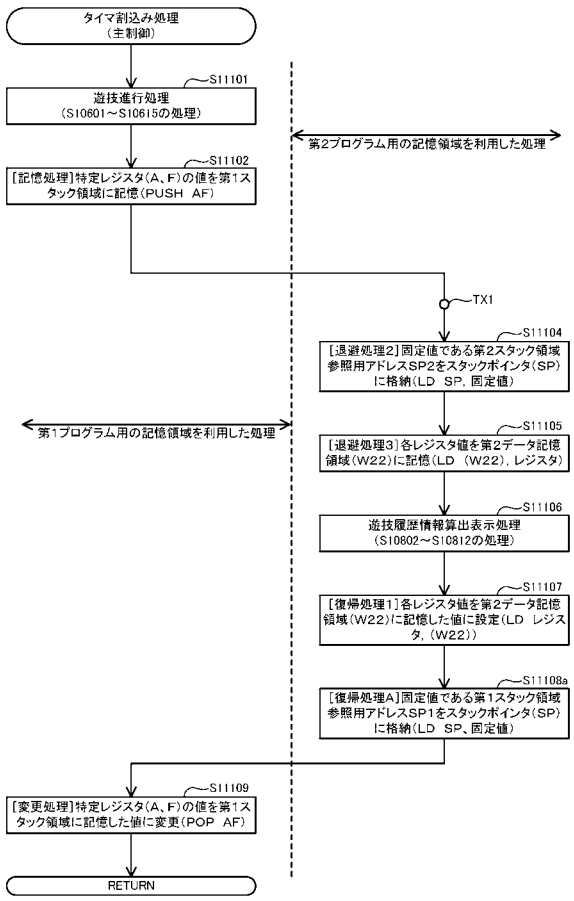
【図４５】



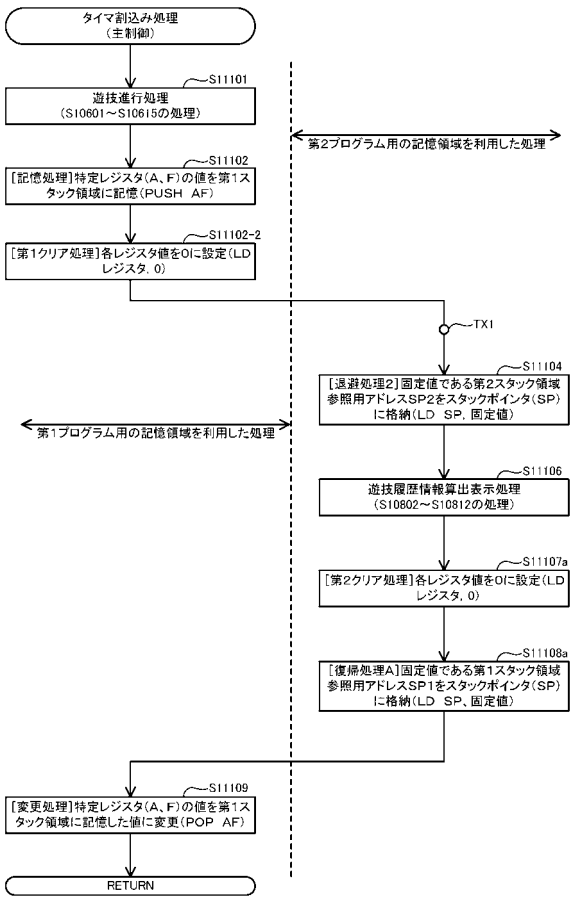
【図４６】



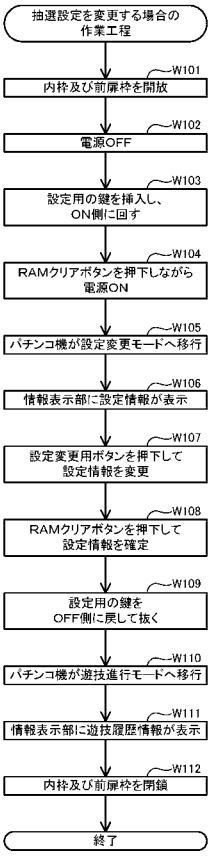
【図４７】



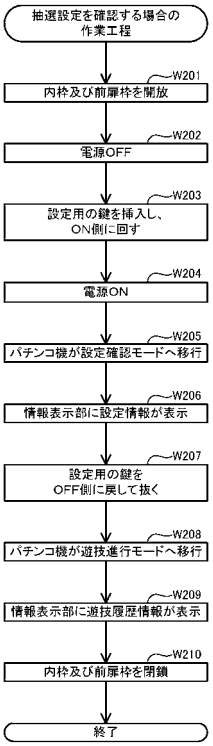
【図４８】



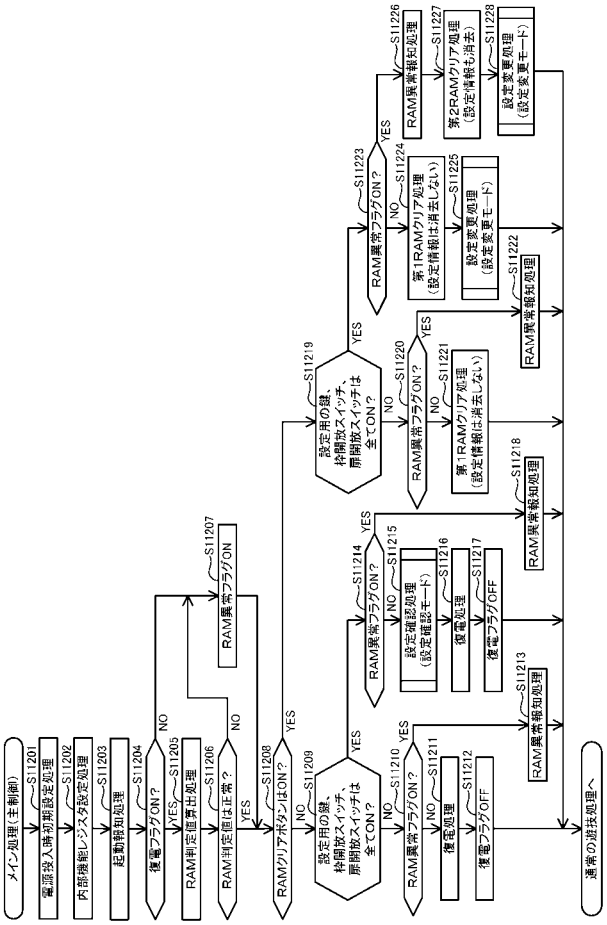
【図４９】



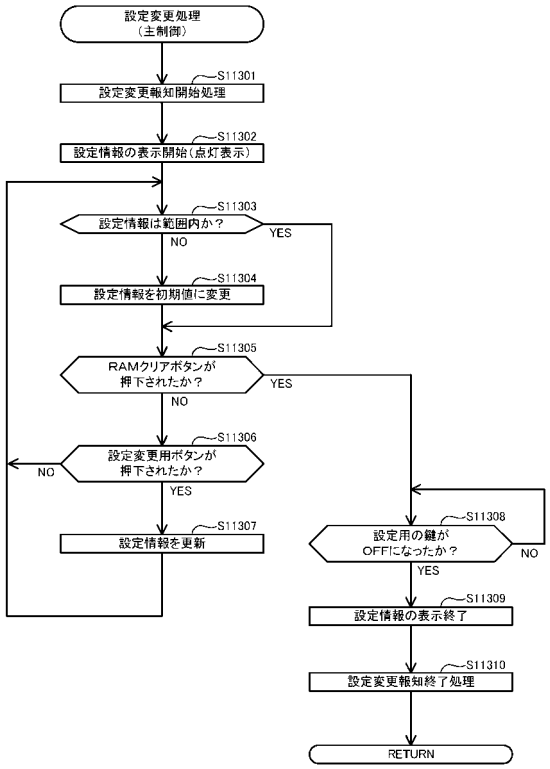
【図５０】



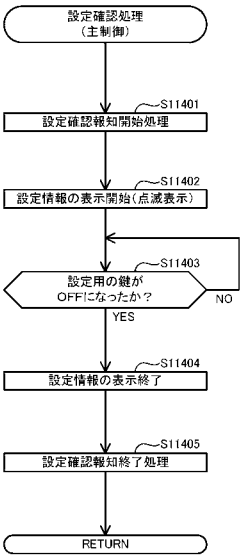
【図５１】



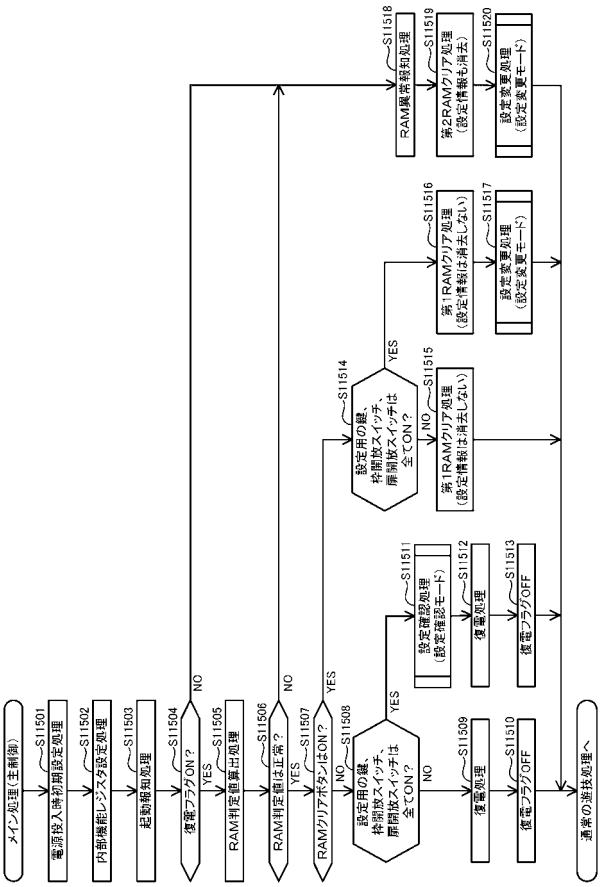
【図５２】



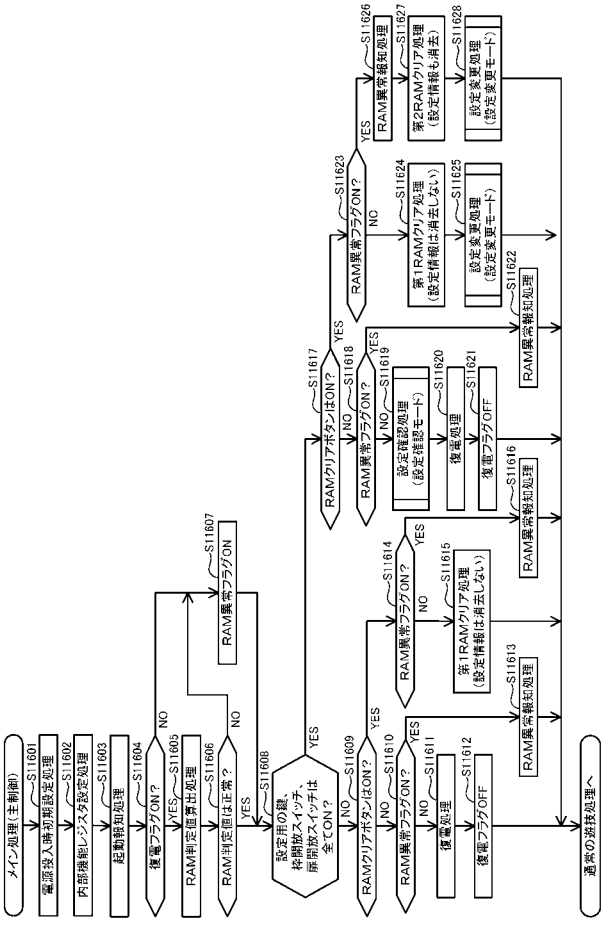
【図５３】



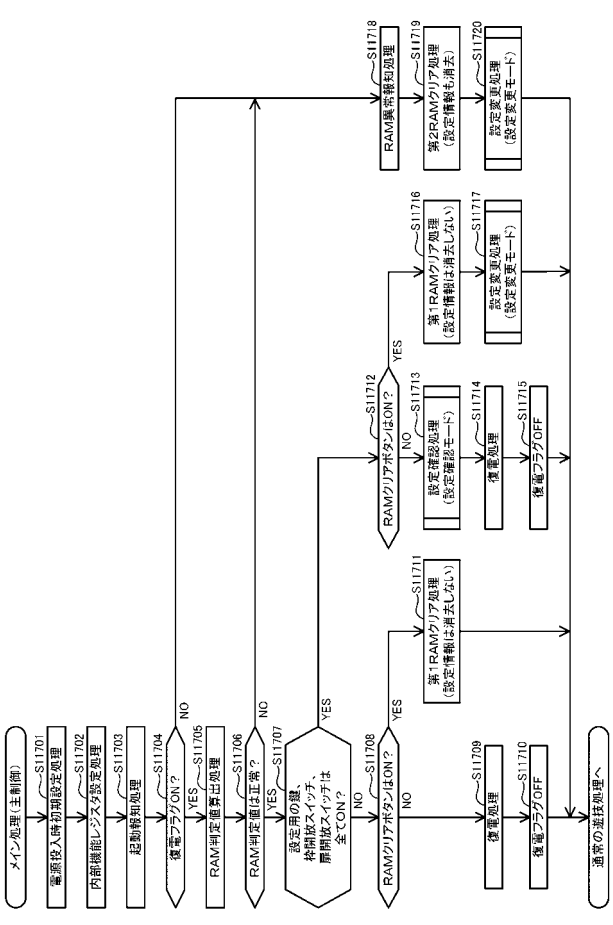
【図５４】



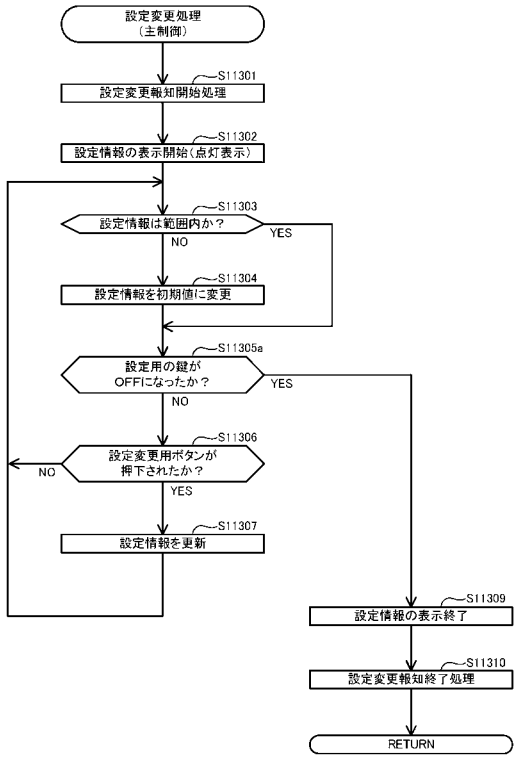
【図５５】



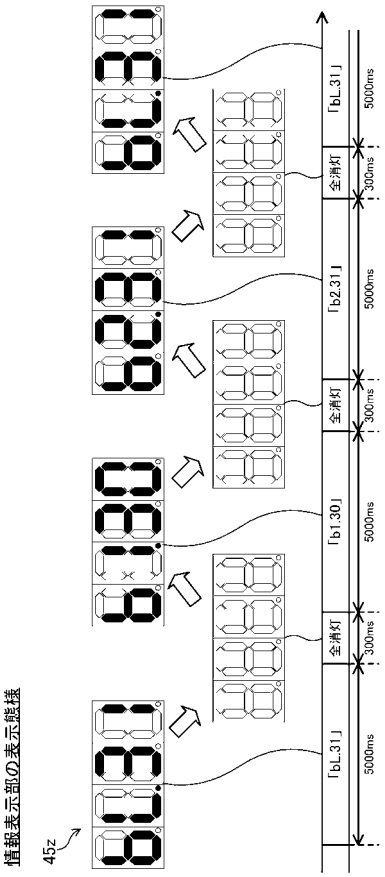
【図５６】



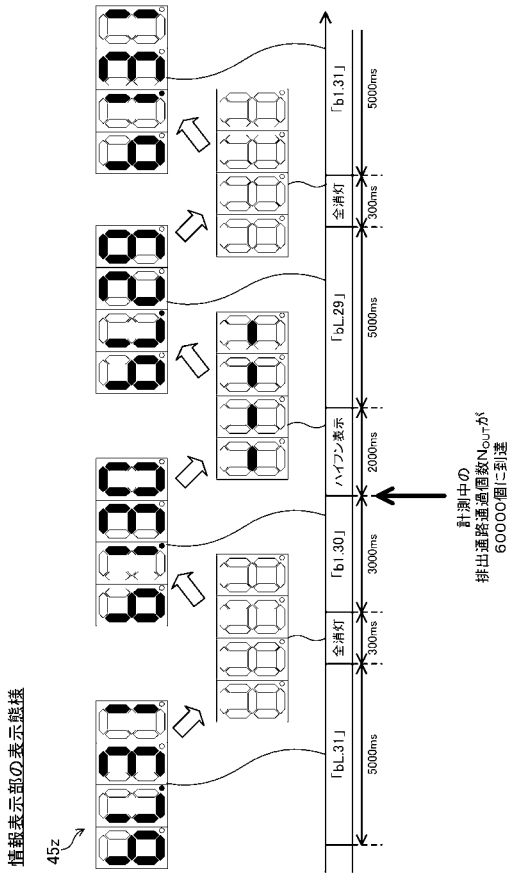
【図５７】



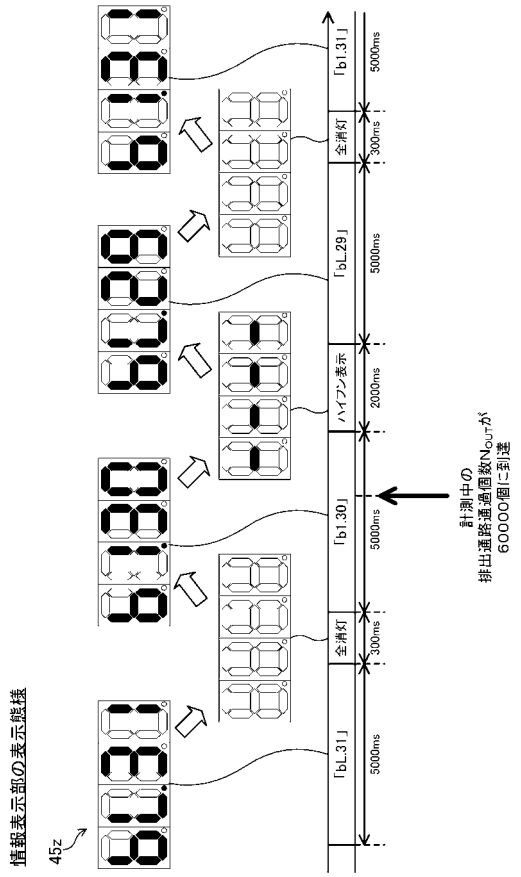
【図５８】



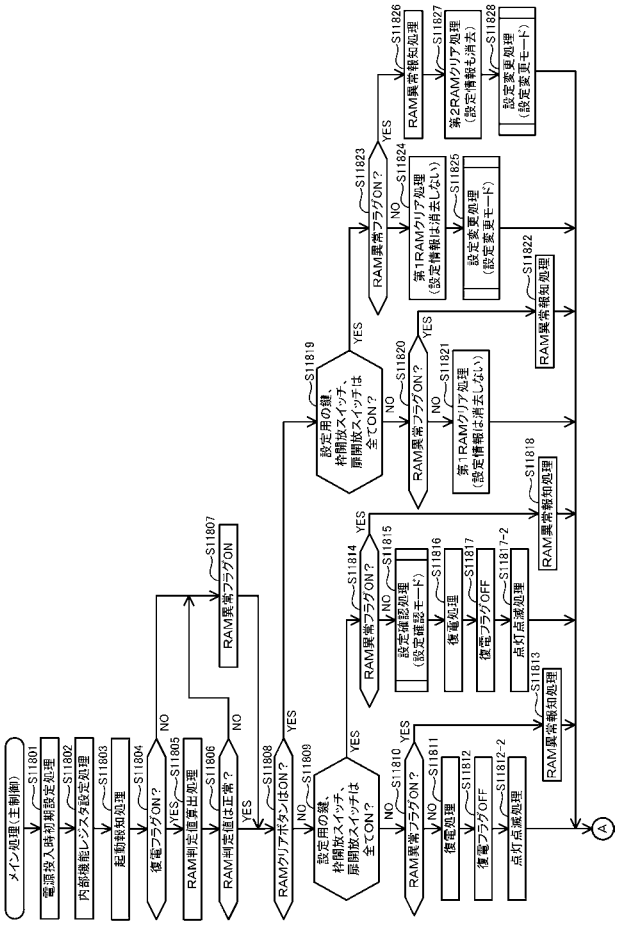
【図５９】



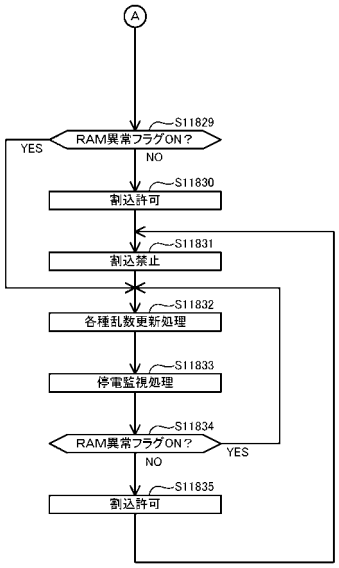
【図６０】



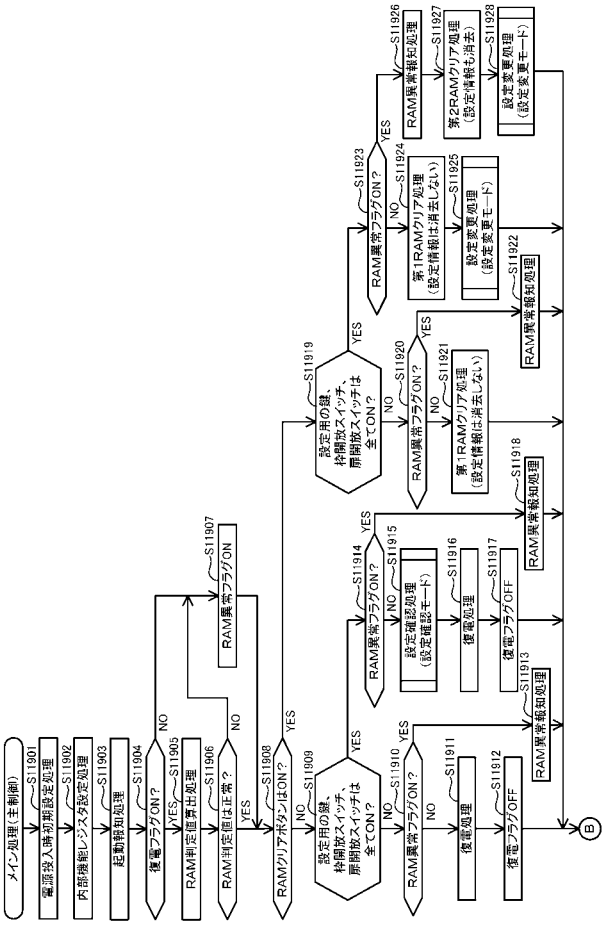
【図６１】



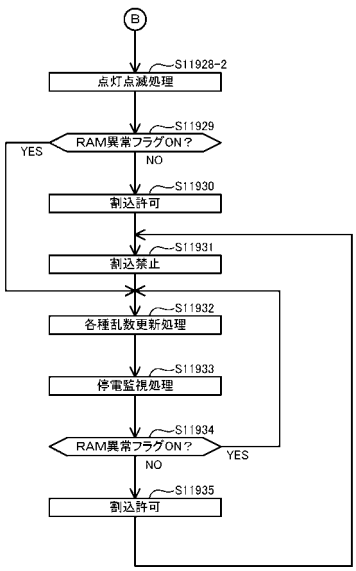
【図６２】



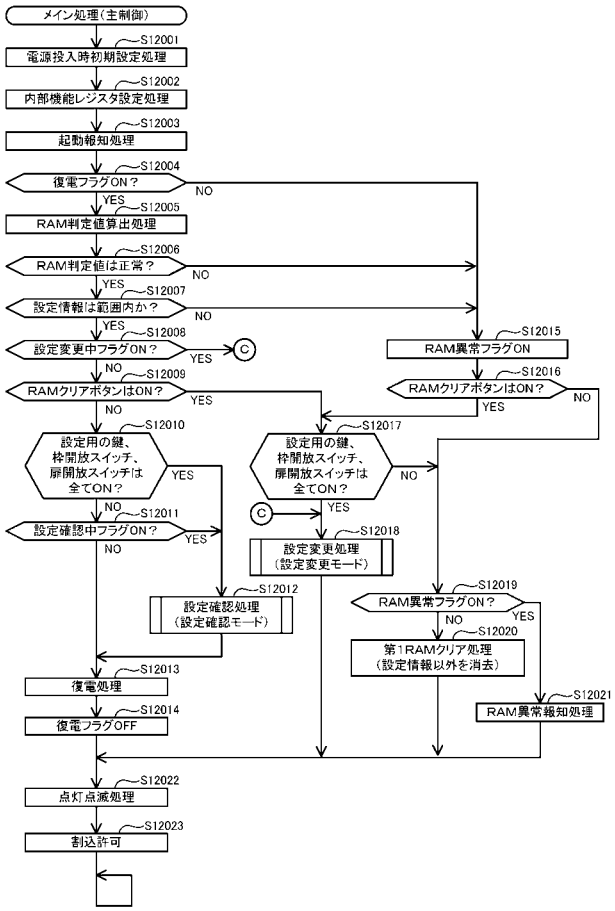
【図６３】



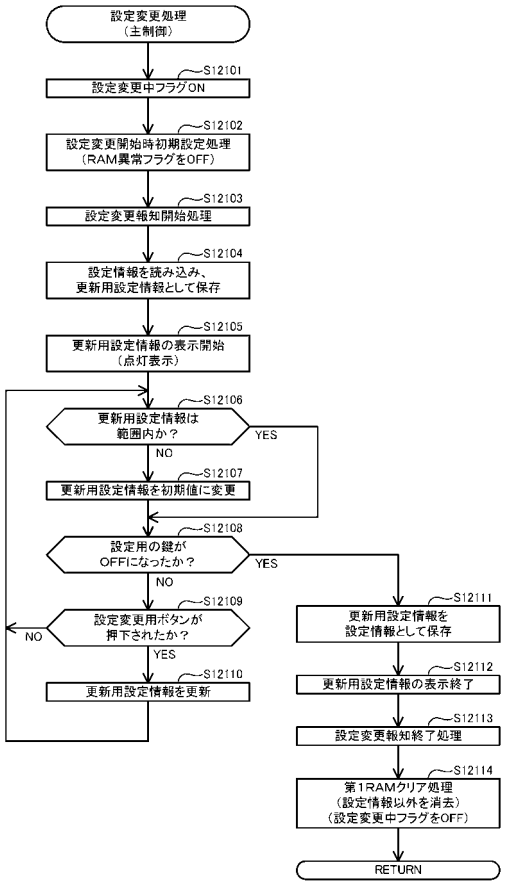
【図６４】



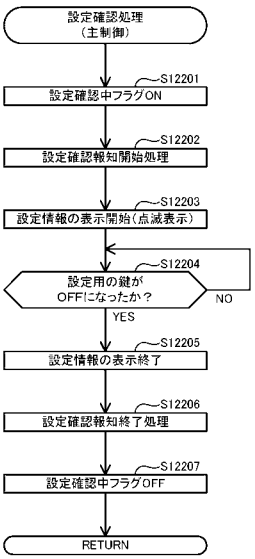
【図６５】



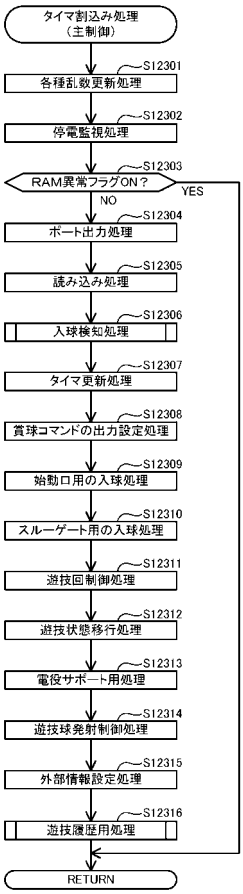
【図６６】



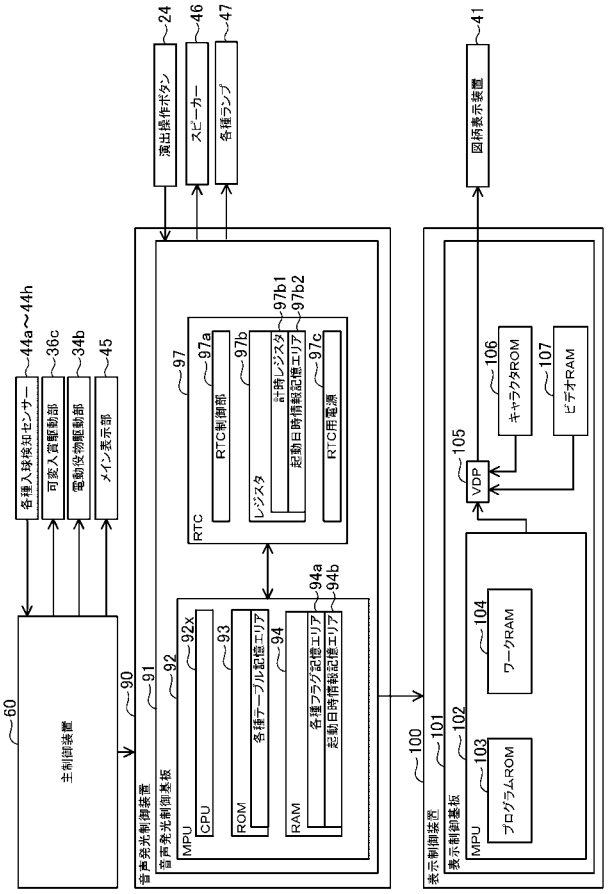
【図６７】



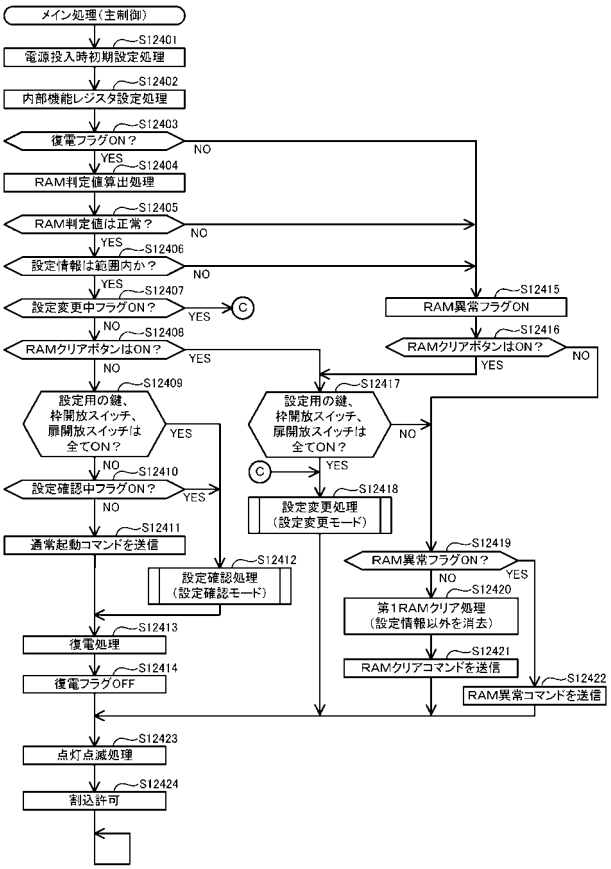
【図６８】



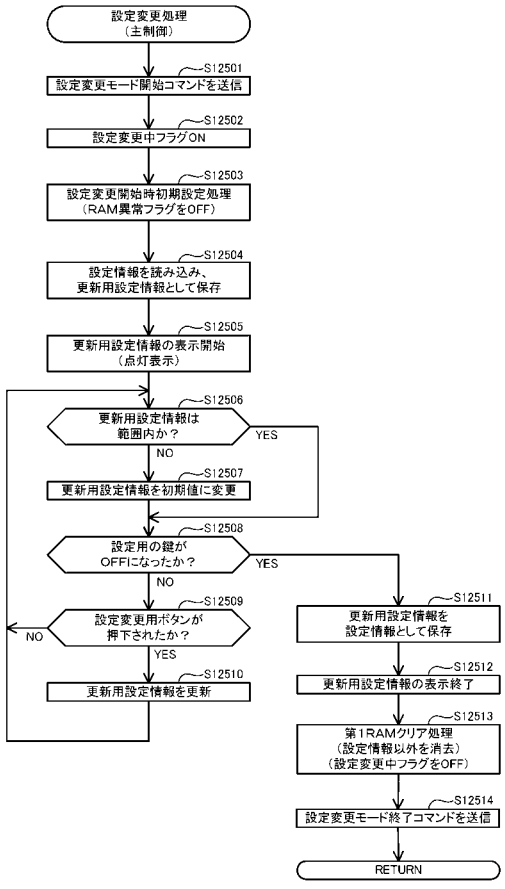
【図６９】



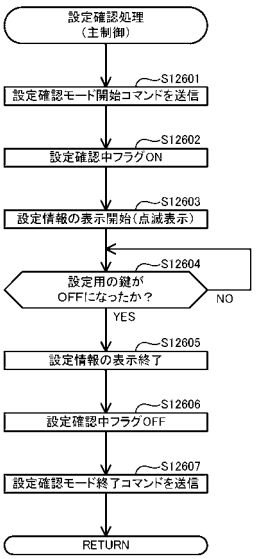
【図７０】



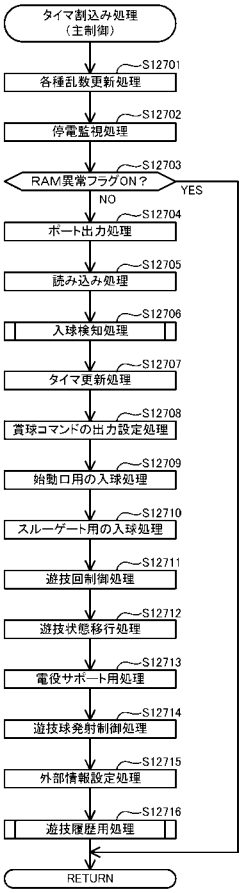
【図７１】



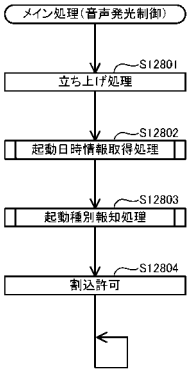
【図７２】



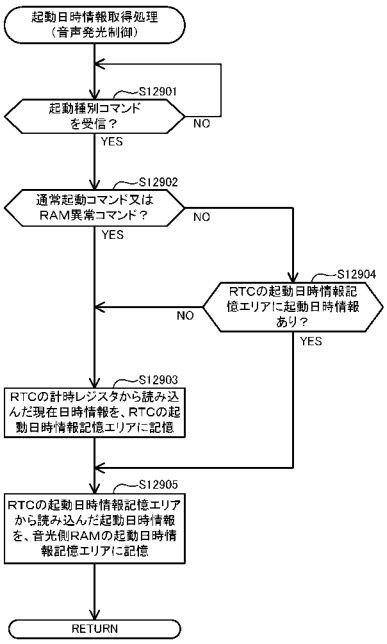
【図７３】



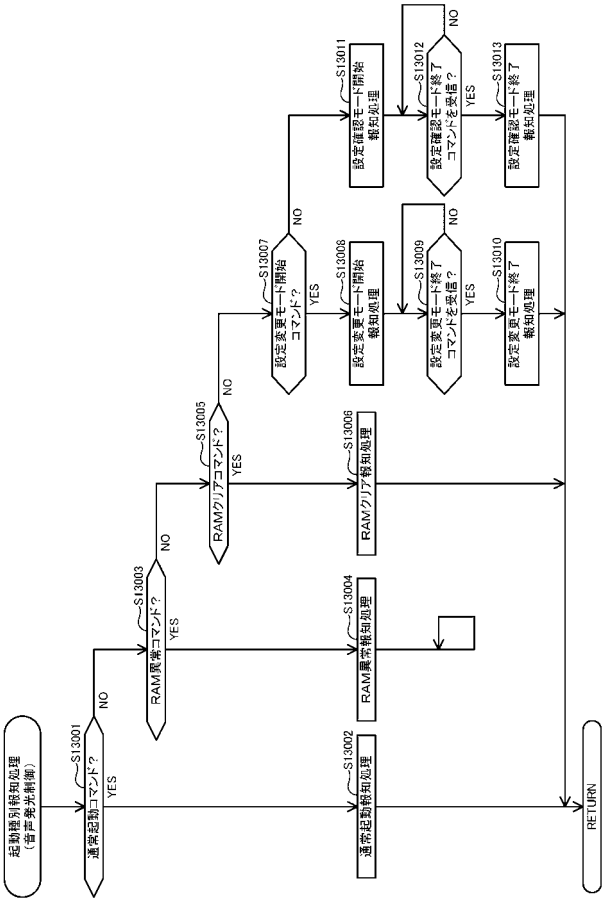
【図７４】



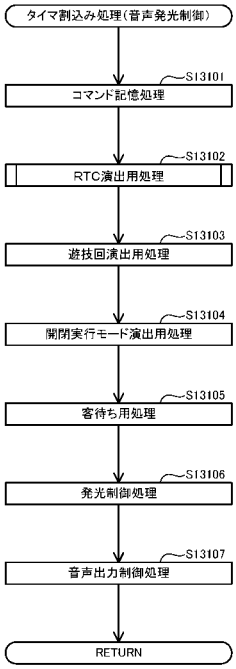
【図７５】



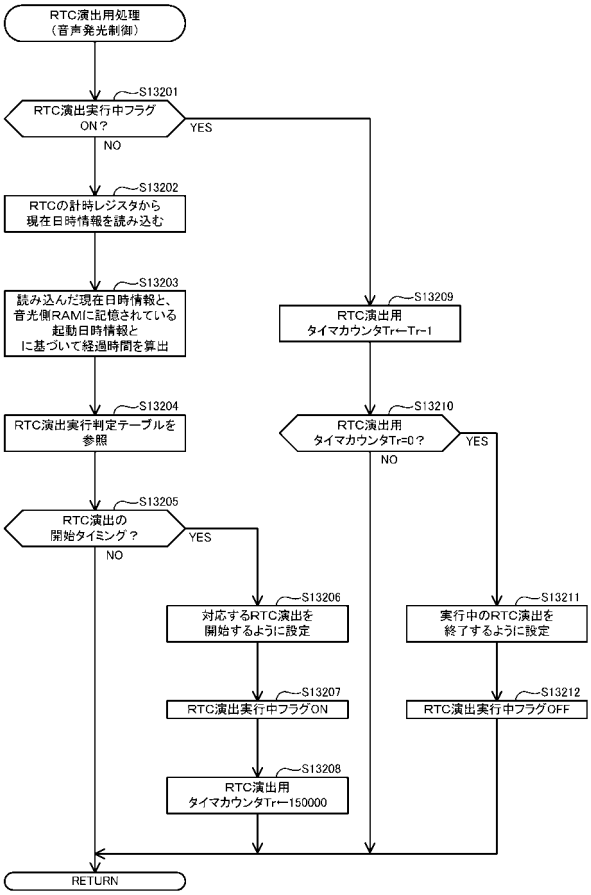
【図７６】



【図７７】



【図７８】

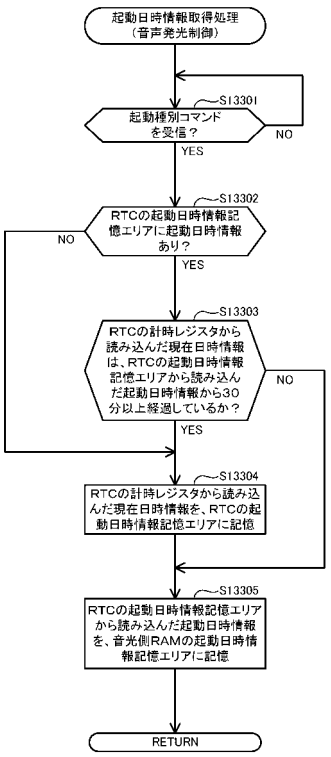


【図７９】

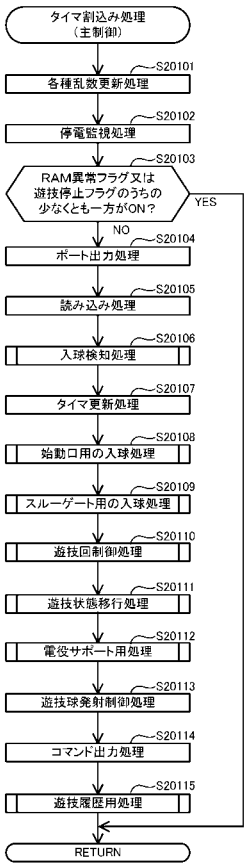
RTC演出実行判定テーブル

起動経過時間	演出種別
1時間00分00秒	RTC演出A
2時間00分00秒	RTC演出B
3時間00分00秒	RTC演出C
4時間00分00秒	RTC演出D
5時間00分00秒	RTC演出E
6時間00分00秒	RTC演出F
7時間00分00秒	RTC演出G
8時間00分00秒	RTC演出H
9時間00分00秒	RTC演出I
10時間00分00秒	RTC演出J
11時間00分00秒	RTC演出K
12時間00分00秒	RTC演出L
13時間00分00秒	RTC演出M
14時間00分00秒	RTC演出N
15時間00分00秒	RTC演出O
16時間00分00秒	RTC演出P
17時間00分00秒	RTC演出Q
18時間00分00秒	RTC演出R
19時間00分00秒	RTC演出S
20時間00分00秒	RTC演出T
21時間00分00秒	RTC演出U
22時間00分00秒	RTC演出V
23時間00分00秒	RTC演出W
24時間00分00秒	RTC演出X

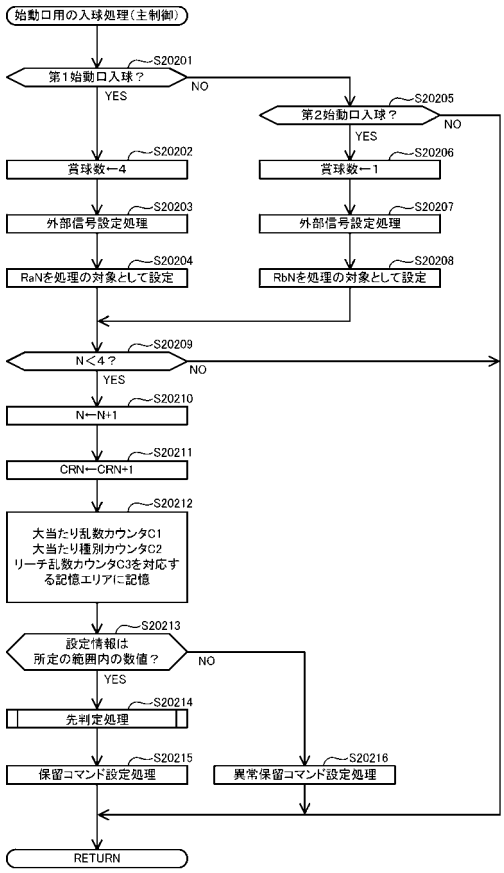
【図８０】



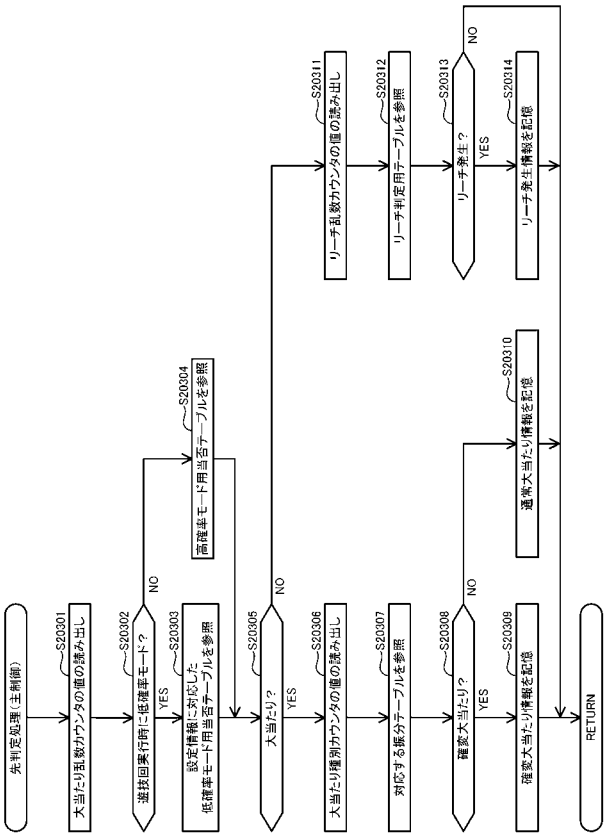
【図８１】



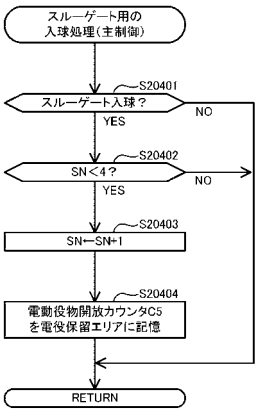
【図８２】



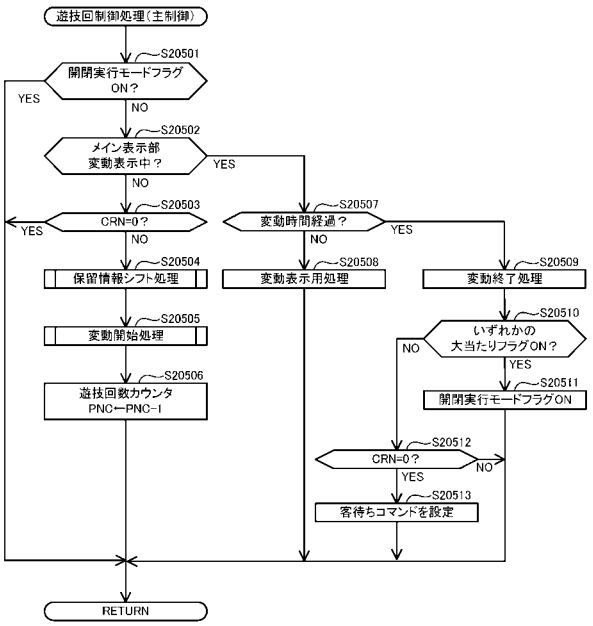
【図８３】



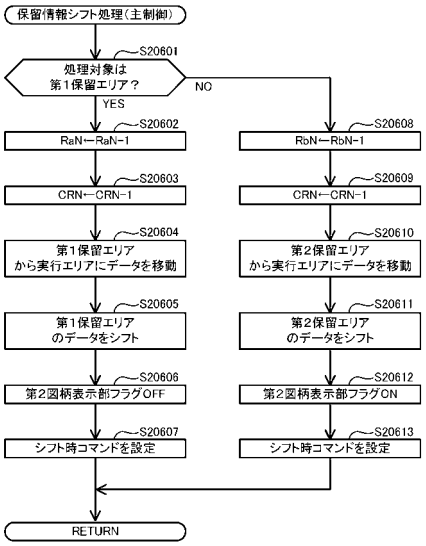
【図８４】



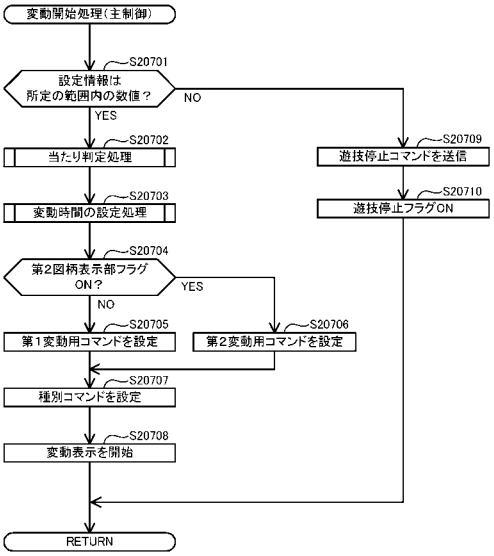
【図８５】



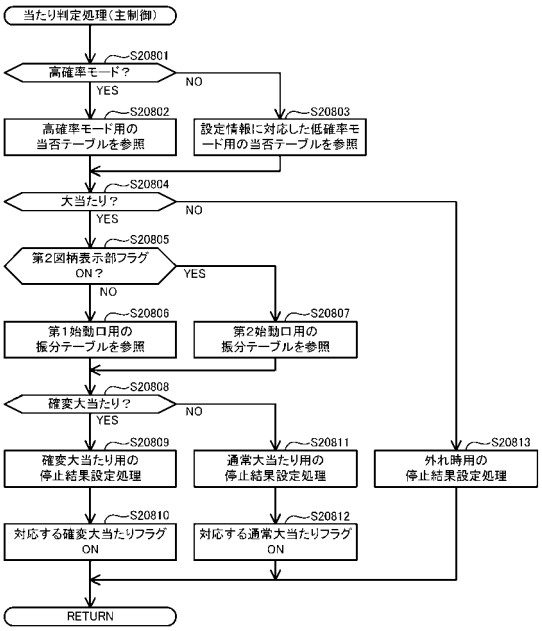
【図８６】



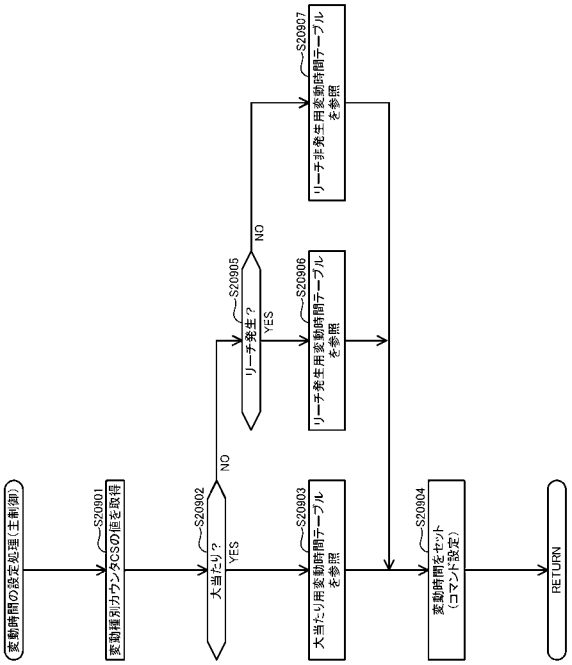
【図８７】



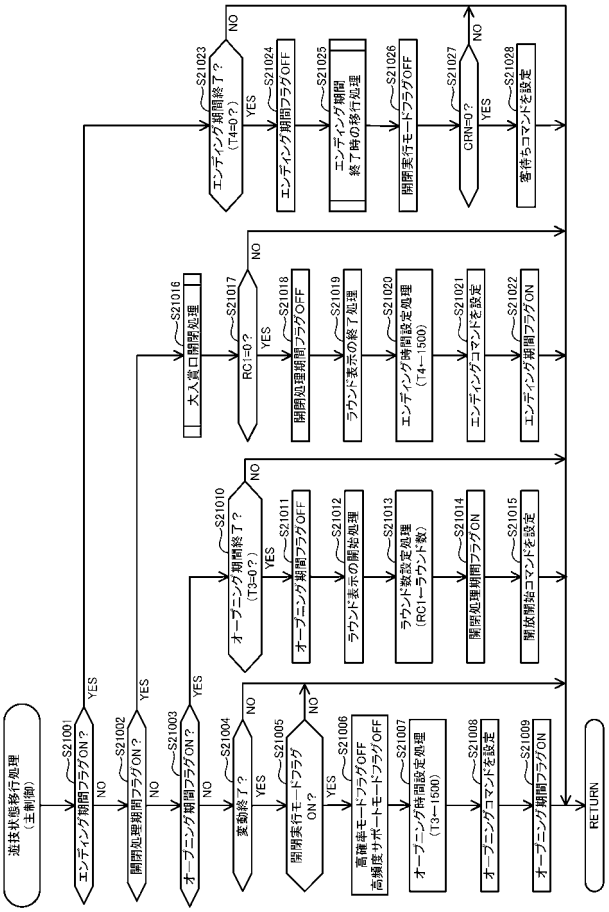
【図８８】



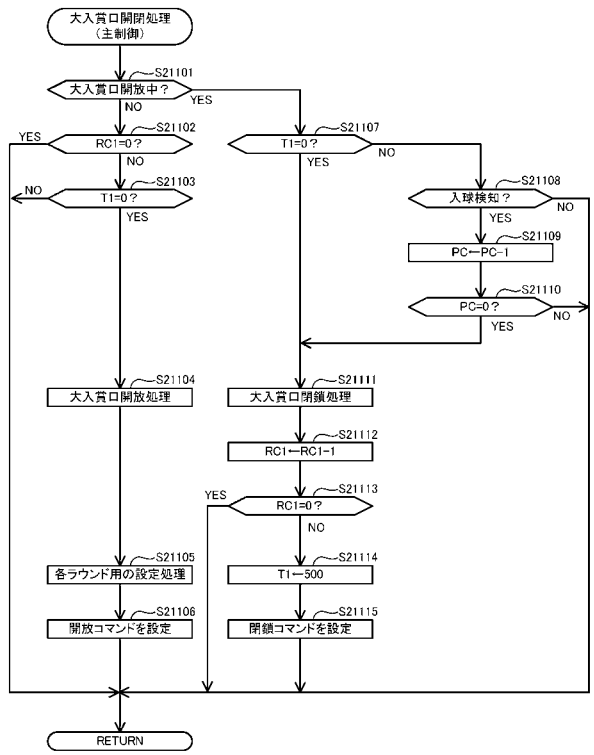
【図８９】



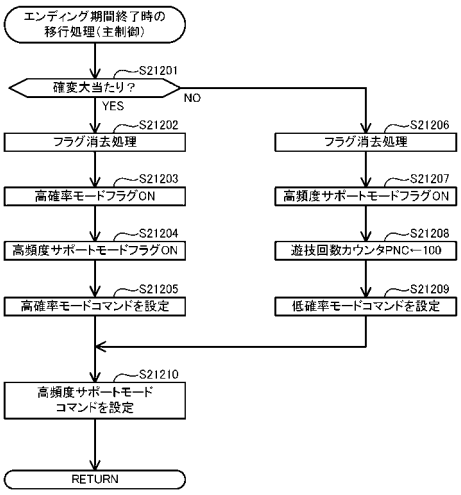
【図９０】



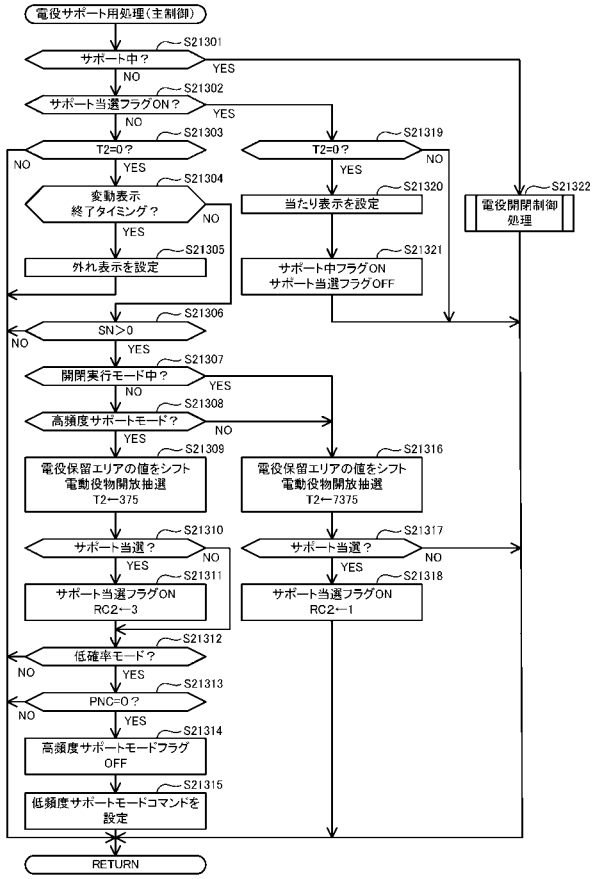
【図９１】



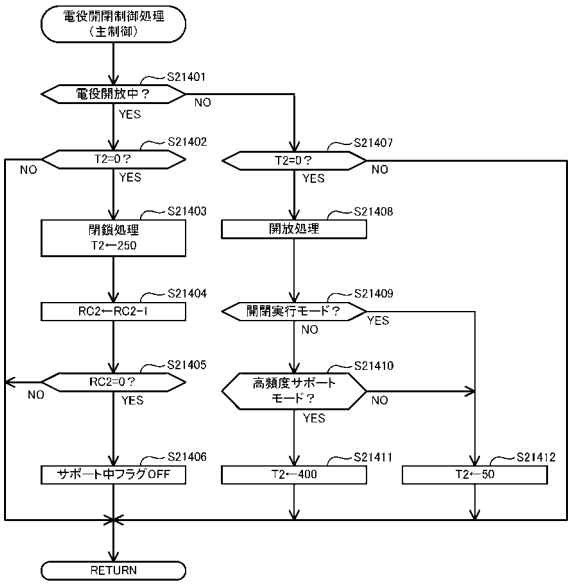
【図９２】



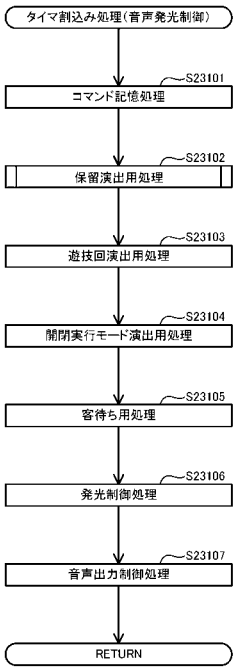
【図９３】



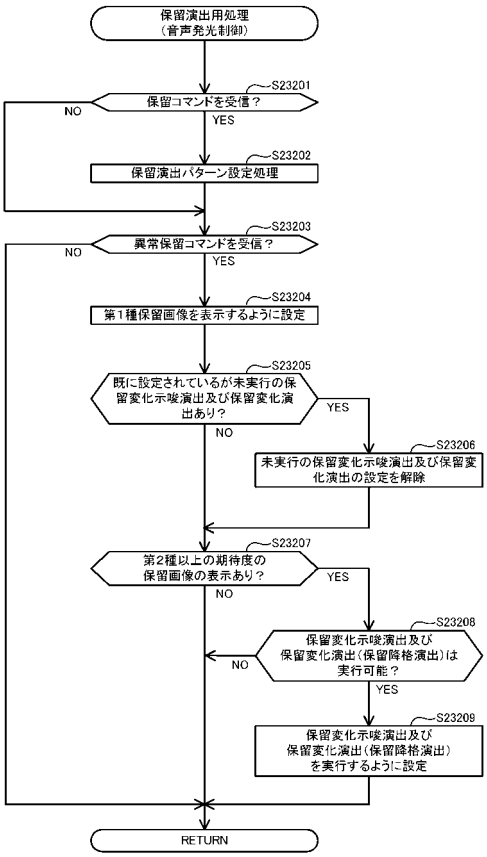
【図９４】



【図９５】

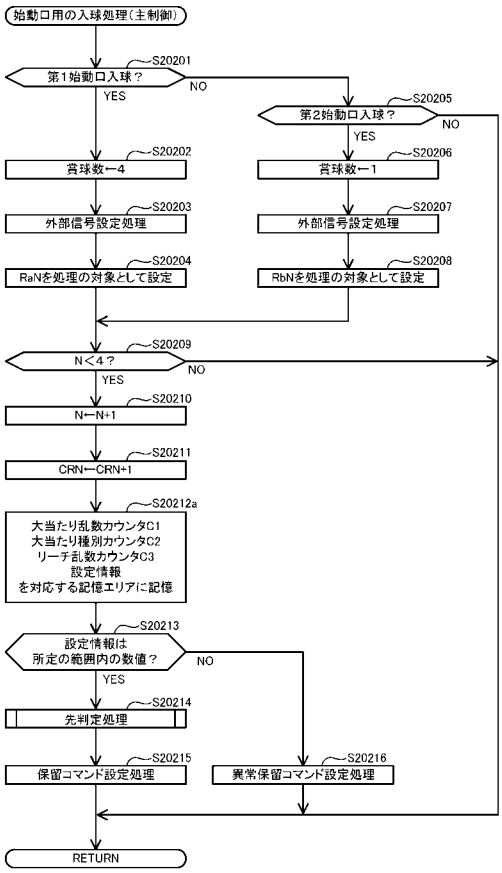


【図９６】



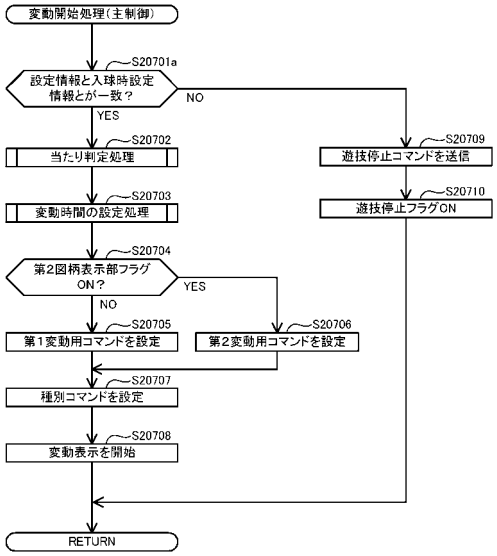
【図９７】

態様１０４



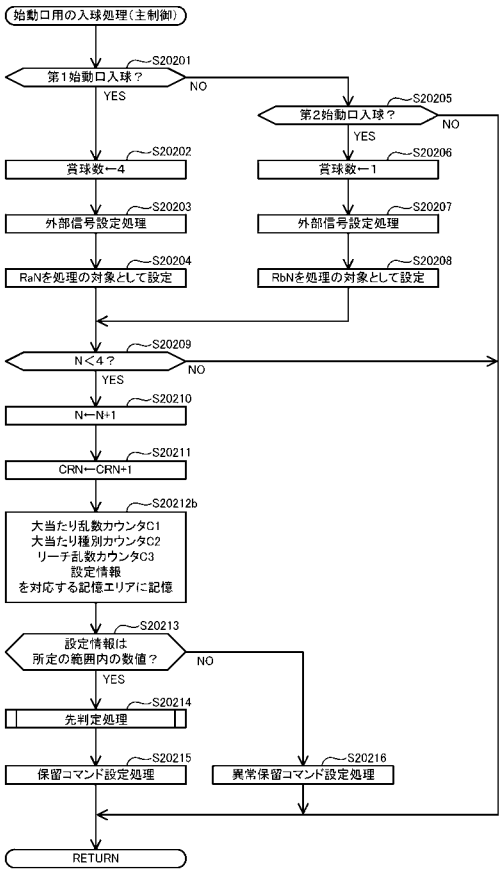
【図９８】

態様１０４



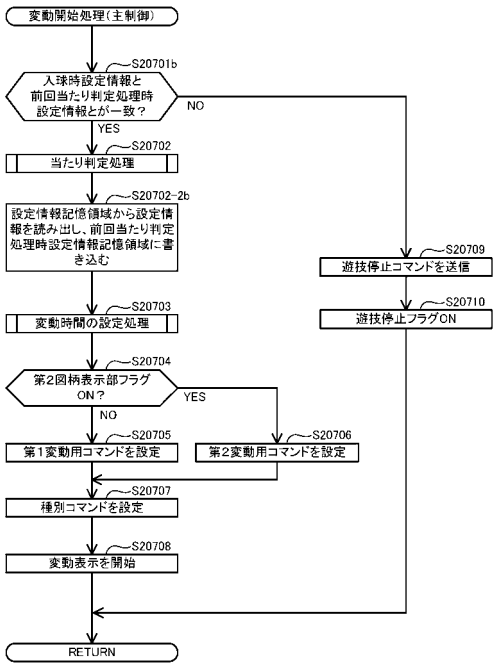
【図９９】

態様１０５



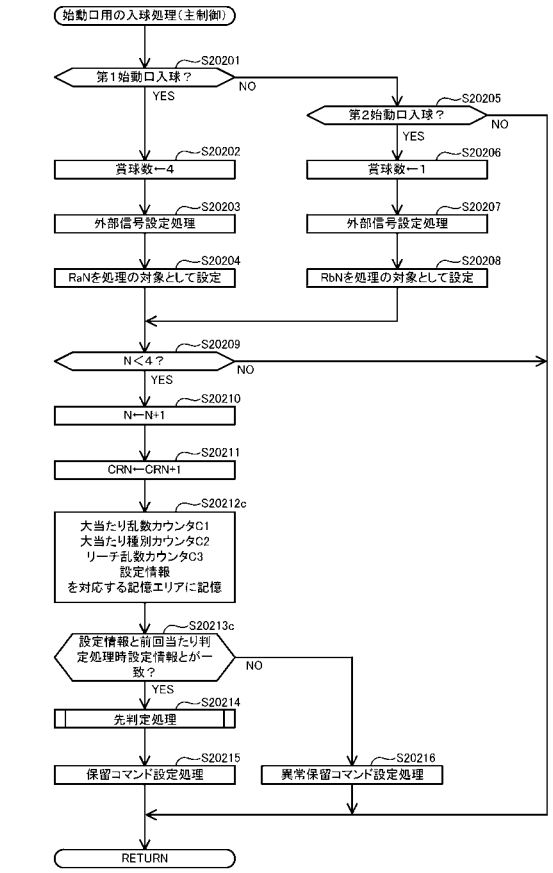
【図１００】

態様１０５



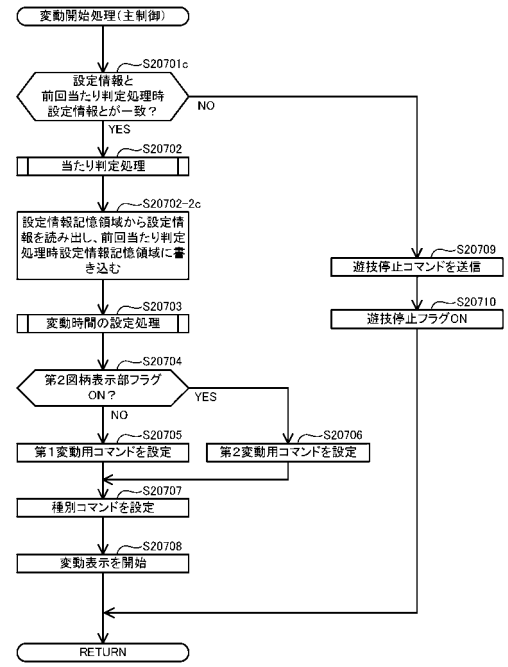
【図１０１】

態様１０６

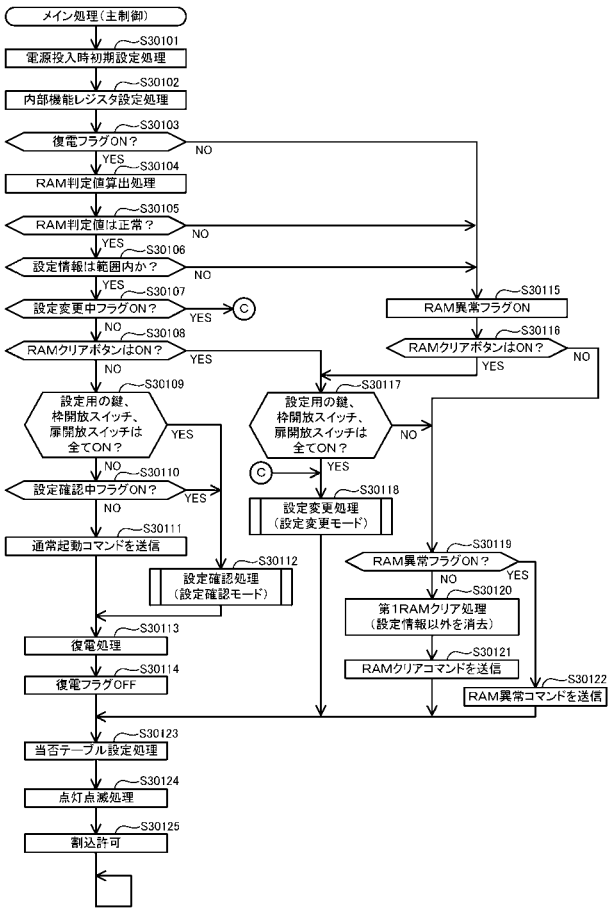


【図１０２】

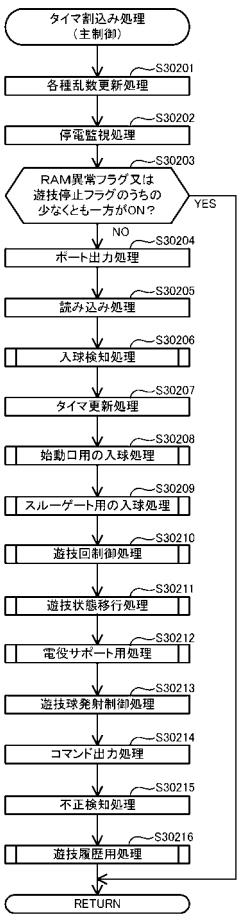
態様１０６



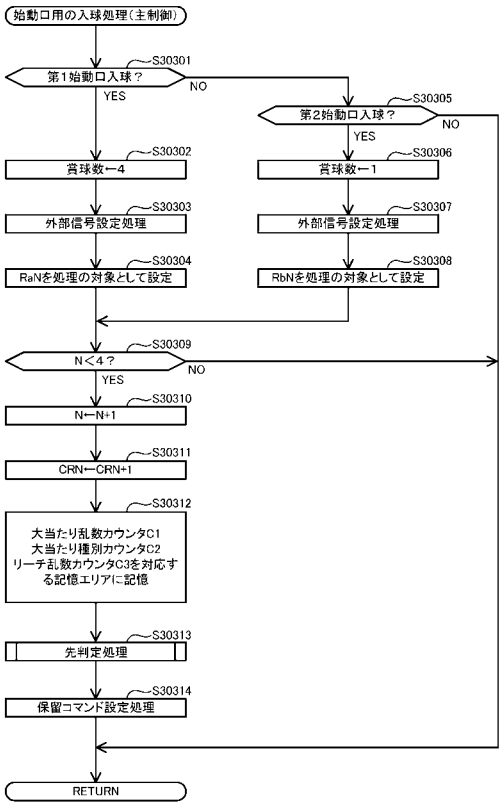
【図１０３】



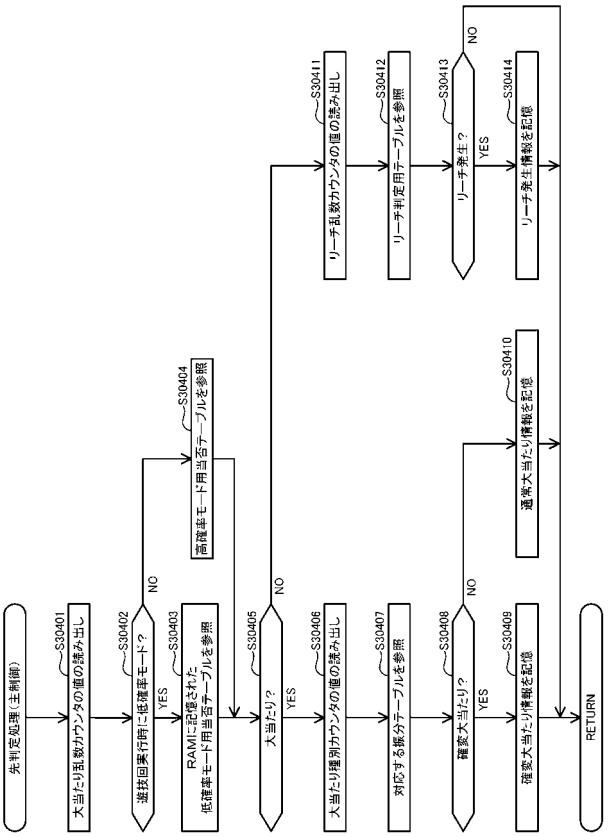
【図１０４】



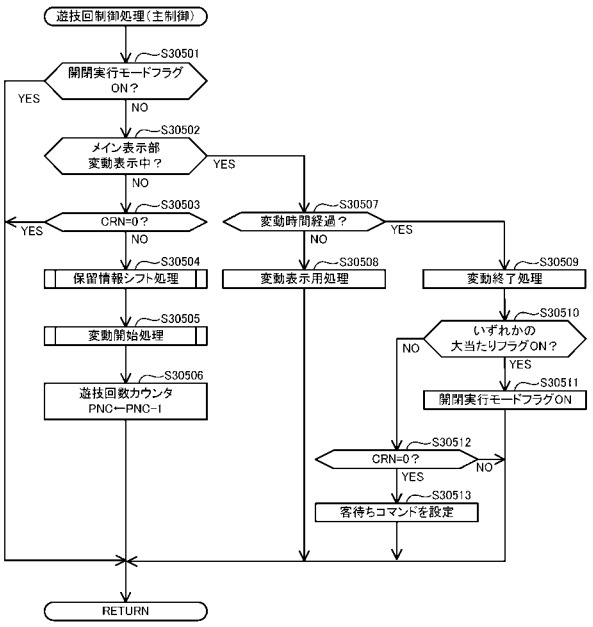
【図１０５】



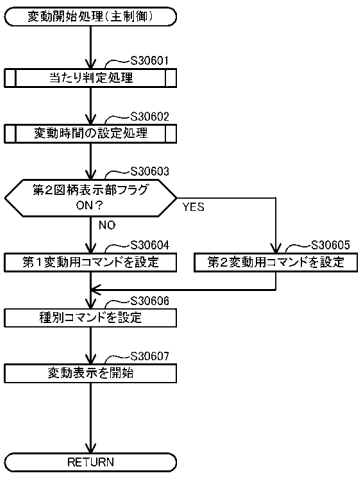
【図１０６】



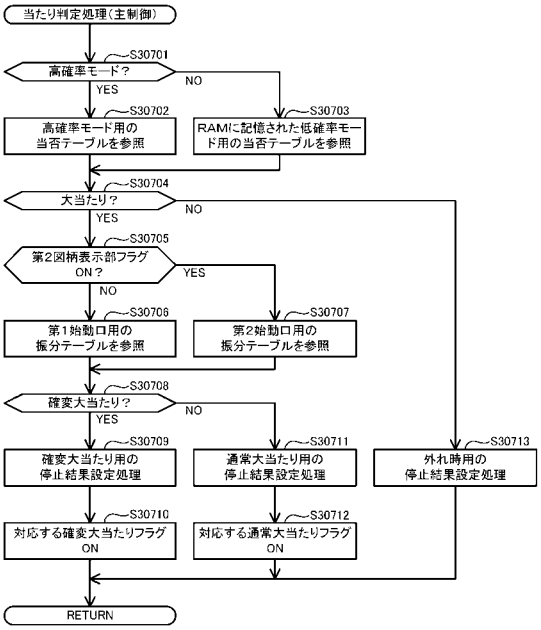
【図１０７】



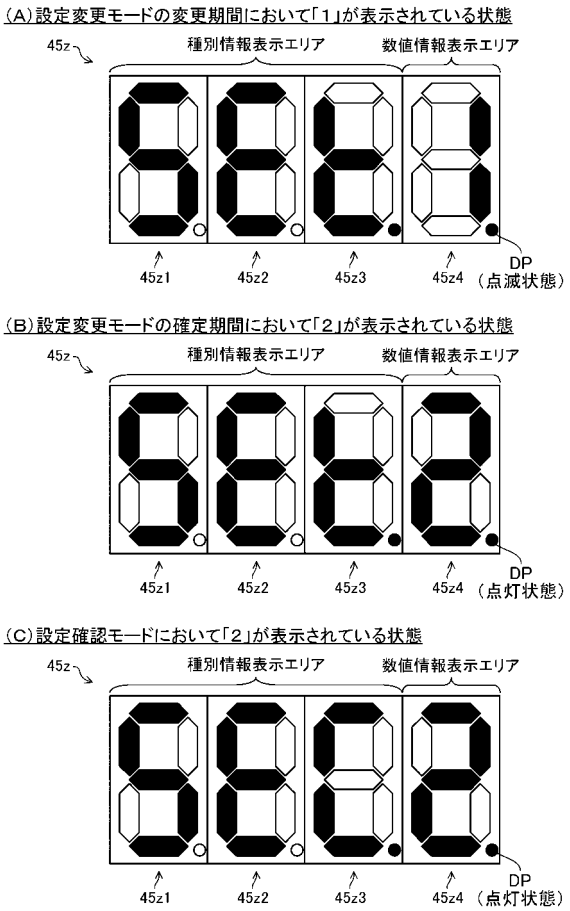
【図１０８】



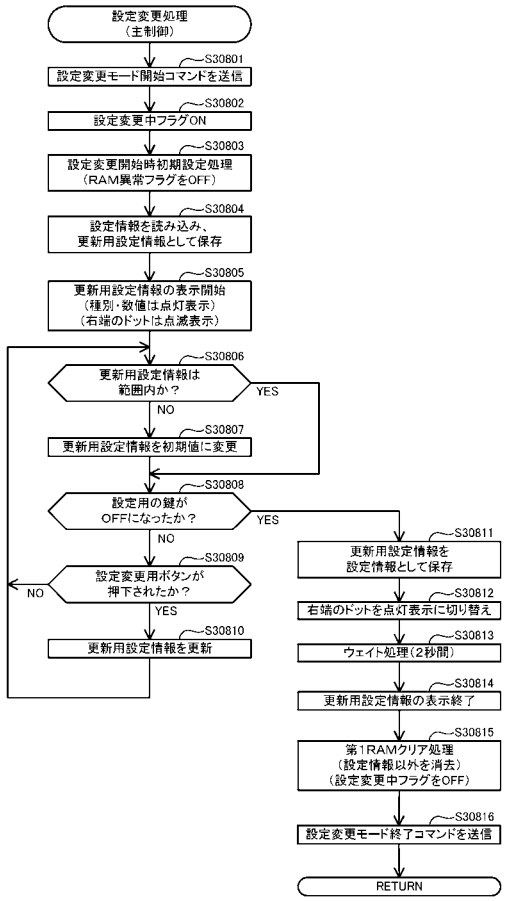
【図１０９】



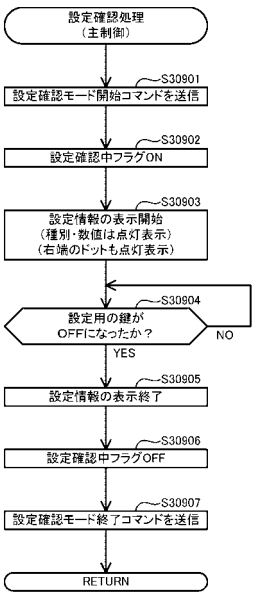
【図１１０】



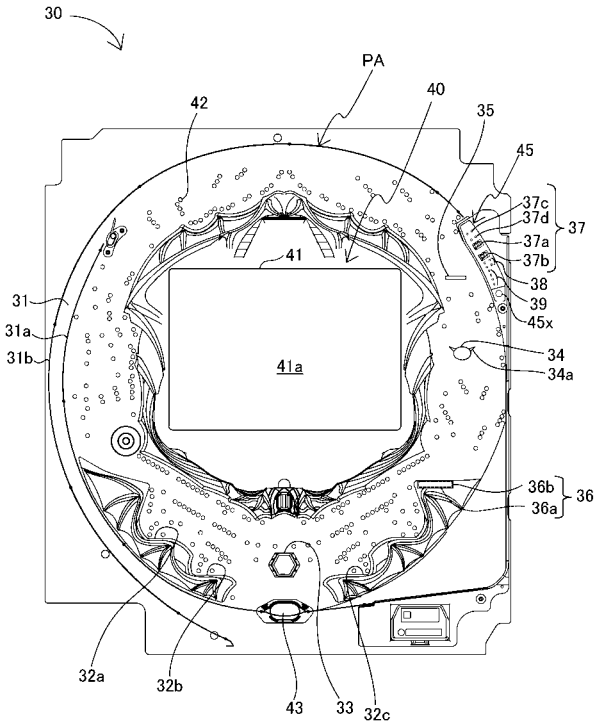
【図１１１】



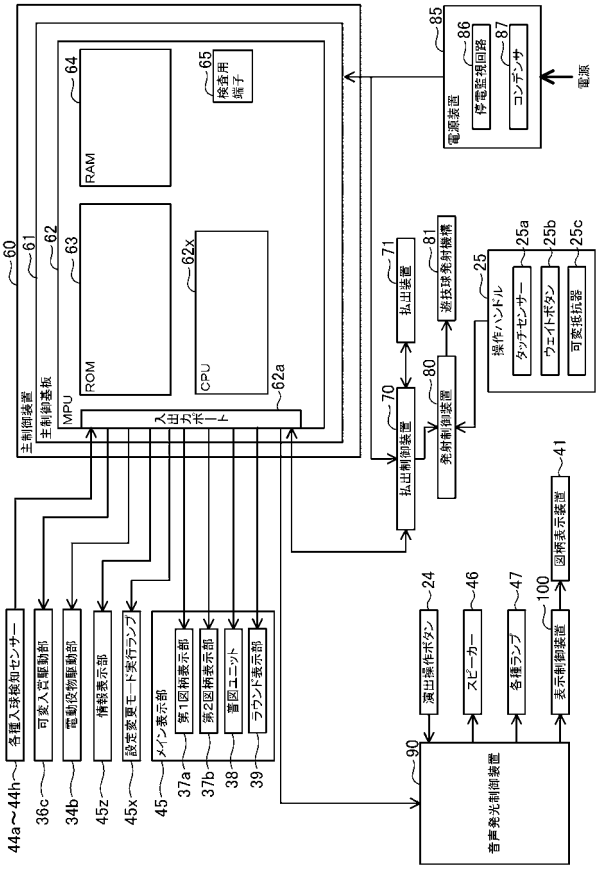
【図１１２】



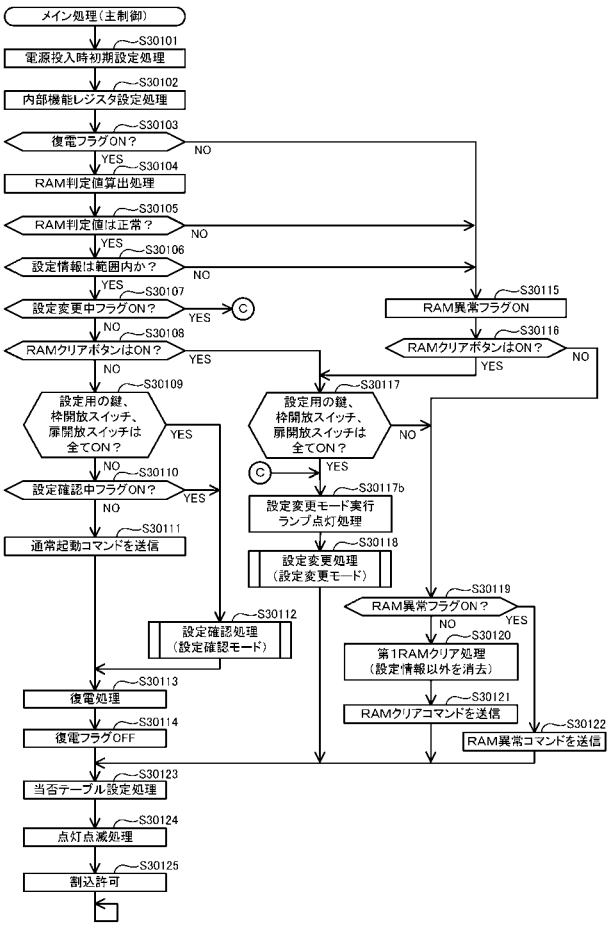
【図１１３】



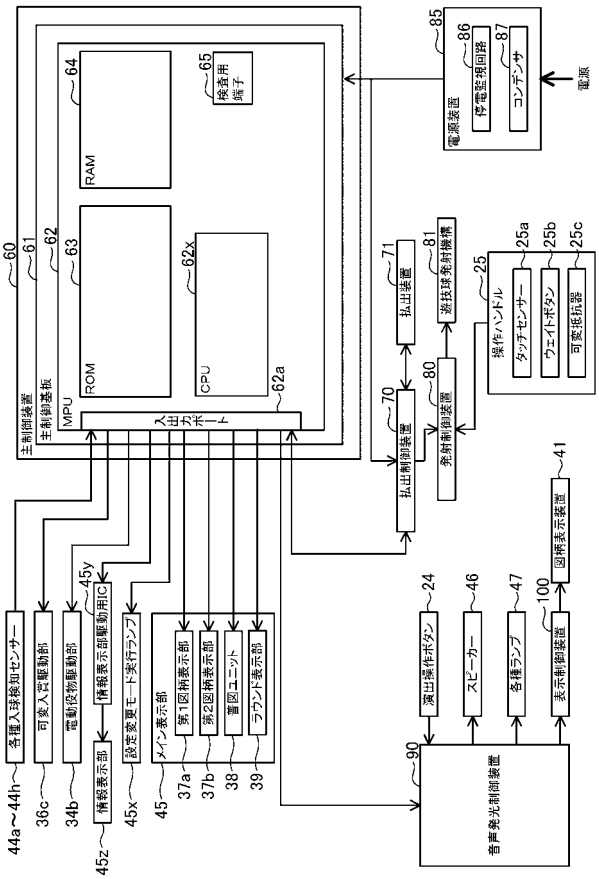
【図１１４】



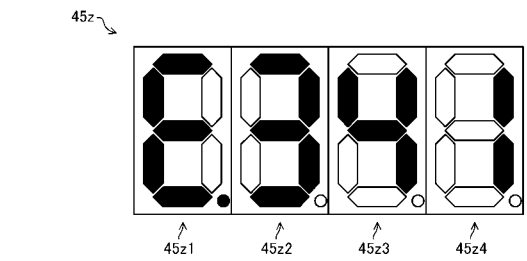
【図１１５】



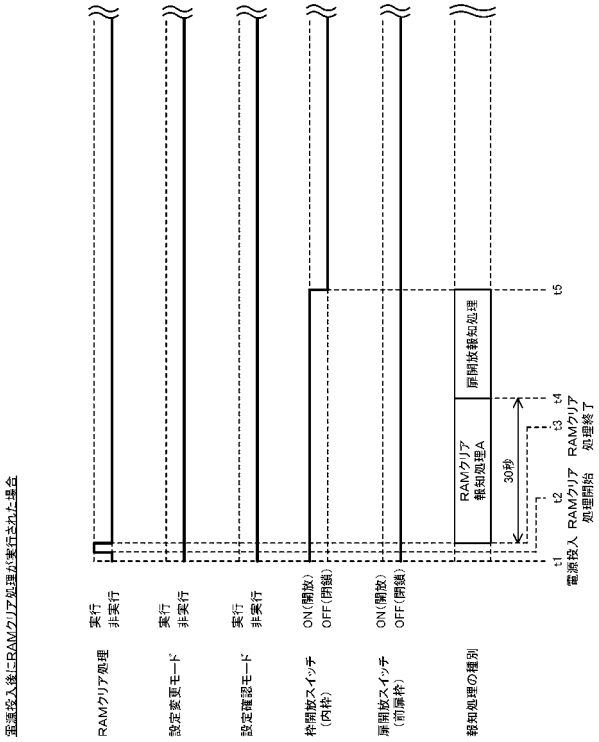
【図１１６】



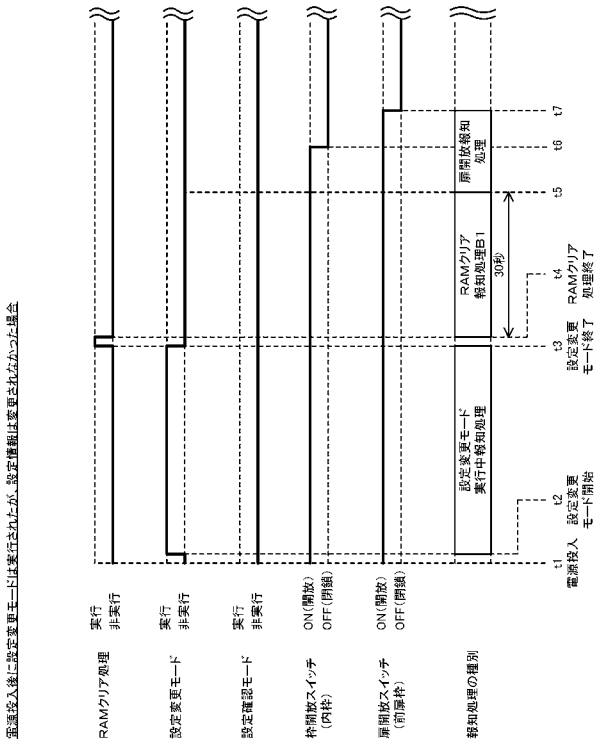
【図１１７】



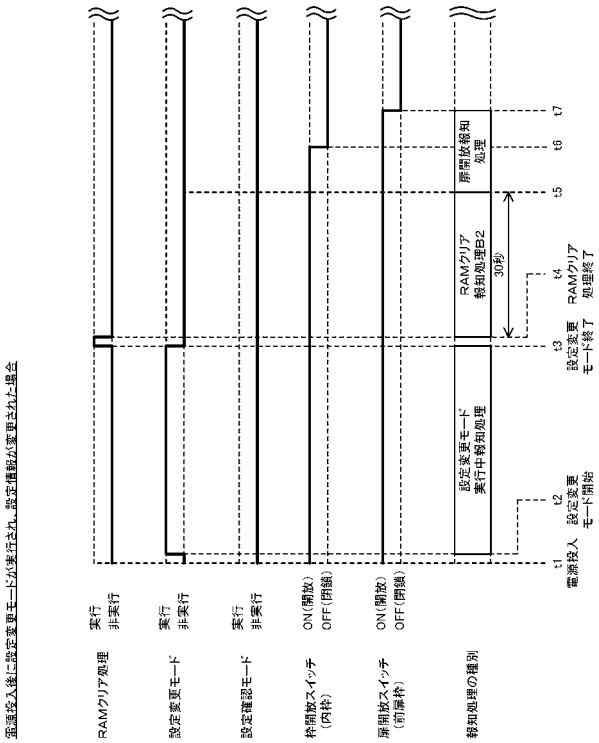
【図１１８】



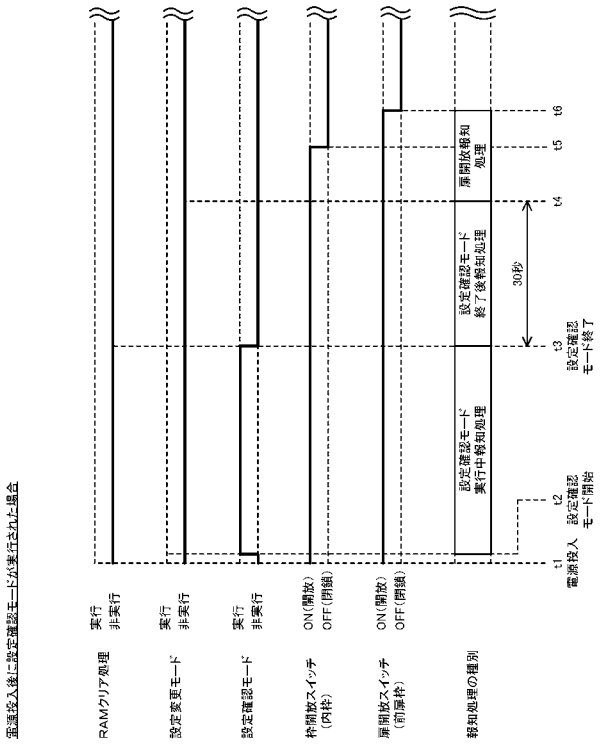
【図１１９】



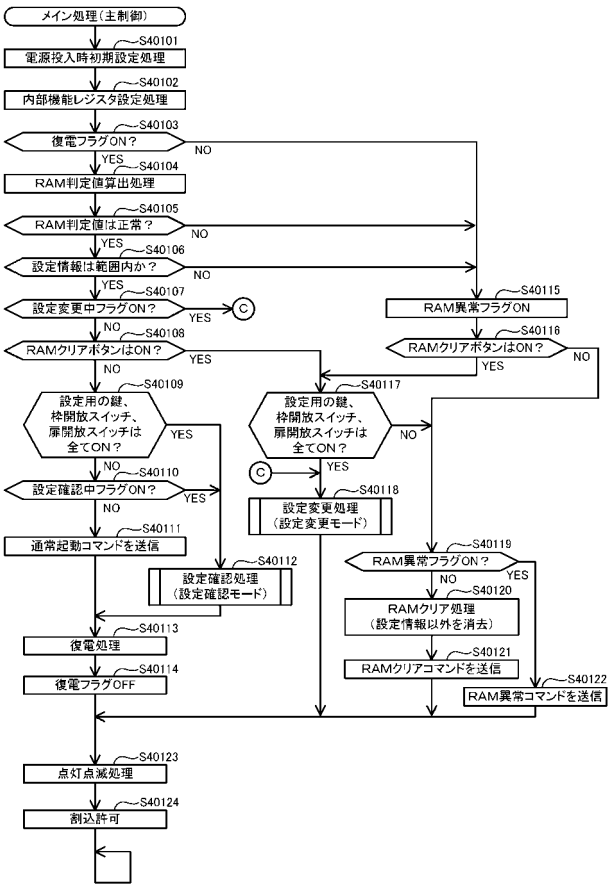
【図１２０】



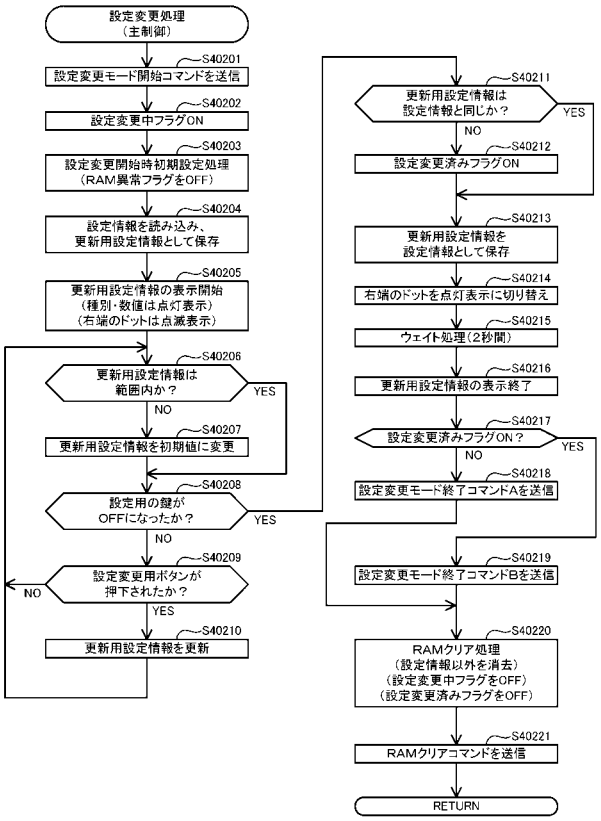
【図１２１】



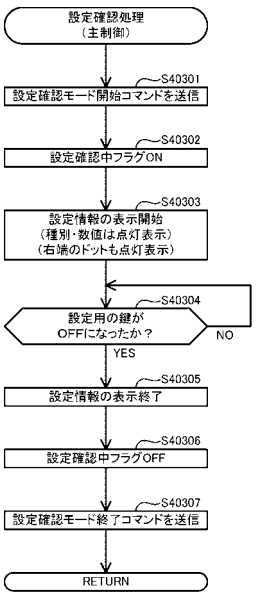
【図１２２】



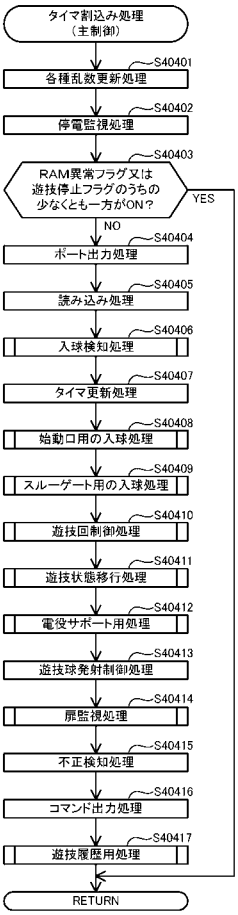
【図１２３】



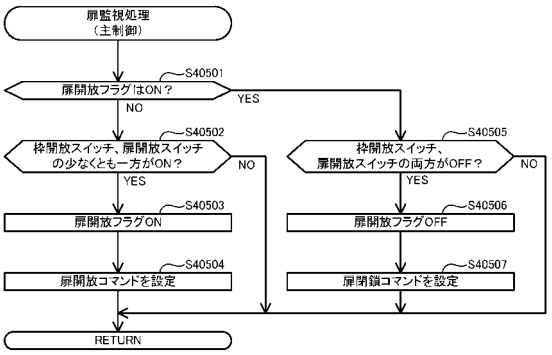
【図１２４】



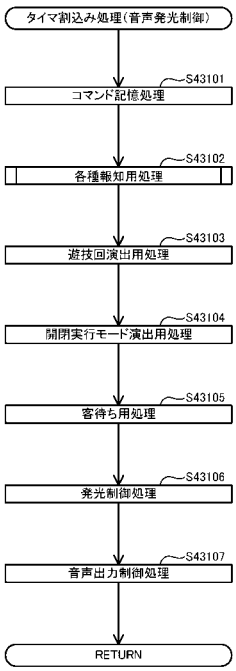
【図１２５】



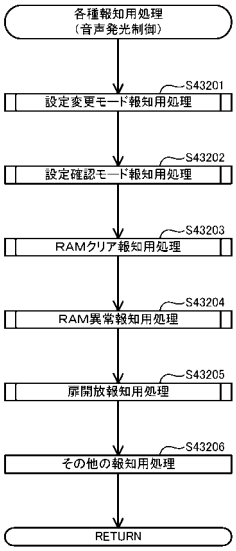
【図１２６】



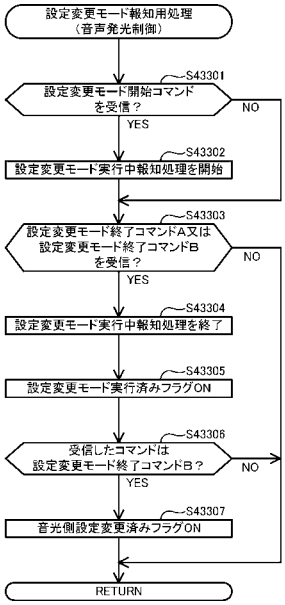
【図１２７】



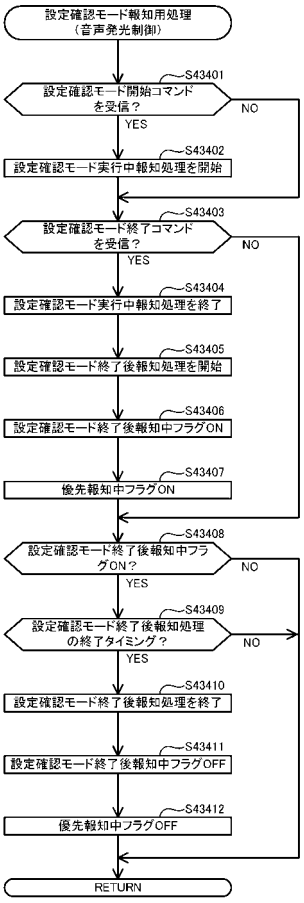
【図１２８】



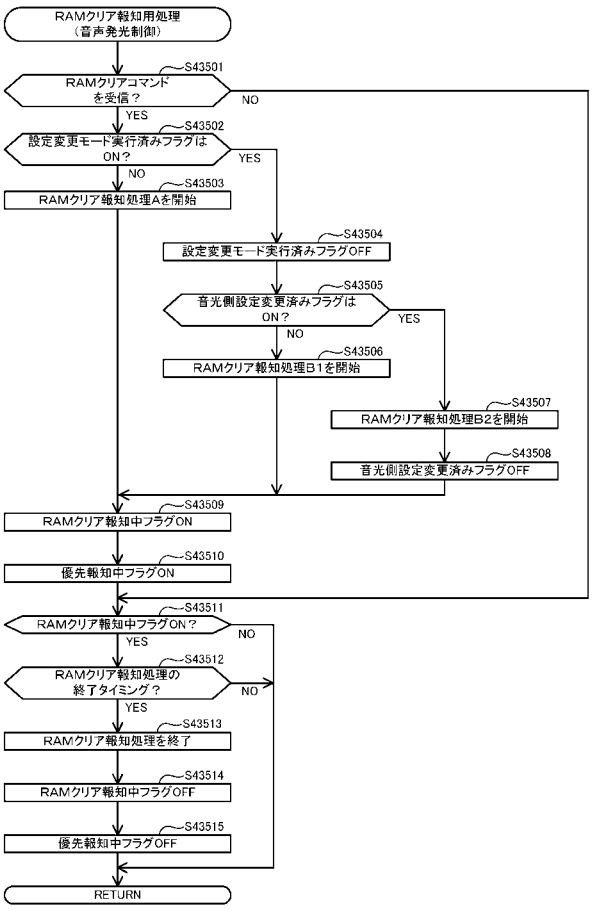
【図１２９】



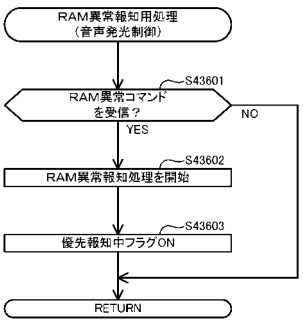
【図１３０】



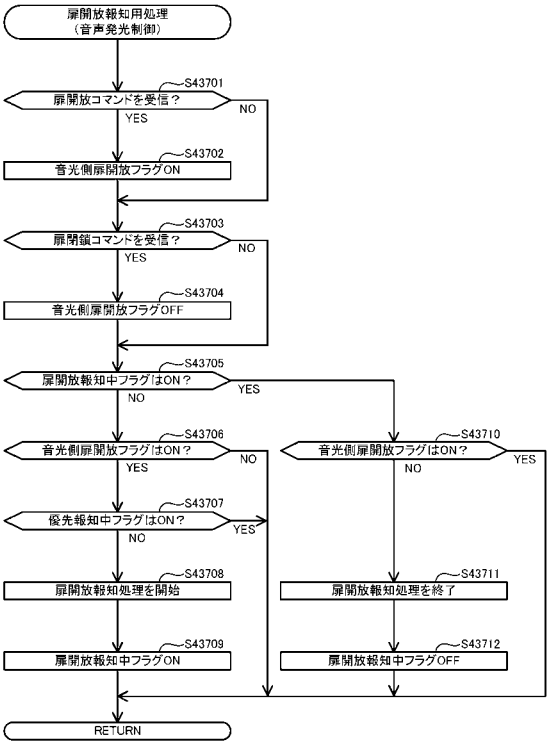
【図１３１】



【図１３２】



【図１３３】


扉開放報知用処理
（音声発光制御）
S43701
扉開放コマンドを受信？
YES
NO
S43702
音光側扉開放フラグON
S43703
扉閉鎖コマンドを受信？
YES
NO
S43704
音光側扉開放フラグOFF
S43705
扉開放報知中フラグはON？
NO
YES
S43706
音光側扉開放フラグはON？
YES
NO
S43707
優先報知中フラグはON？
NO
YES
S43708
扉開放報知処理を開始
S43709
扉開放報知中フラグON
S43710
音光側扉開放フラグはON？
NO
YES
S43711
扉開放報知処理を終了
S43712
扉開放報知中フラグOFF
RETURN