

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6962414号  
(P6962414)

(45) 発行日 令和3年11月5日 (2021.11.5)

(24) 登録日 令和3年10月18日 (2021.10.18)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全 535 頁)

(21) 出願番号 特願2020-104972 (P2020-104972)  
 (22) 出願日 令和2年6月18日 (2020.6.18)  
 (62) 分割の表示 特願2017-177679 (P2017-177679)  
                   の分割  
           原出願日 平成29年9月15日 (2017.9.15)  
 (65) 公開番号 特開2020-146567 (P2020-146567A)  
 (43) 公開日 令和2年9月17日 (2020.9.17)  
           審査請求日 令和2年6月18日 (2020.6.18)

(73) 特許権者 000144522  
                   株式会社三洋物産  
                   愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100143063  
                   弁理士 安藤 悟  
 (72) 発明者 倉田 豪  
                   愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
                   株式会社三洋物産内

審査官 武田 知晋

(56) 参考文献 特開2010-200902 (JP, A)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者の有利度に対応する設定値を設定する設定手段と、

動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作が行われたことに基づいて、前記設定手段による前記設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段と、

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作が行われたことに基づいて、前記設定手段により設定されている前記設定値が報知されるようにする報知発生手段と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段に記憶させる履歴記憶実行手段と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技に対応する状態情報を導出する情報導出手段と、

当該情報導出手段により導出された前記状態情報が情報表示手段に所定の状態表示で表示されるための制御を行う表示制御手段と、

前記設定可能状況において前記設定値の表示が前記情報表示手段にて行われるようにするための制御を行う手段と、

を備え、

前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記第2設定関連操作が行われたとしても前記報知発生手段による前記設定値の報知が行われることはなく、前記設定手段による前記設定値の設定を行うこと

10

20

が可能な設定可能状況を終了させないと遊技を進行させるための所定進行処理が開始されない構成であ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】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される（例えば特許文献1参照）。

10

【0003】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-261415号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、設定値の設定及び確認に関する構成を好適なものとする必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、設定値の設定及び確認に関する構成を好適なものとすることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

40

上記課題を解決すべく請求項1記載の発明は、遊技者の有利度に対応する設定値を設定する設定手段と、

動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作が行われたことに基づいて、前記設定手段による前記設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段と、

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作が行われたことに基づいて、前記設定手段により設定されている前記設定値が報知されるようにする報知発生手段と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段に記憶させる履歴記憶実行手段と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技に

50

対応する態様情報を導出する情報導出手段と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報が情報表示手段に所定の態様表示で表示されるための制御を行う表示制御手段と、

前記設定可能状況において前記設定値の表示が前記情報表示手段にて行われるようにするための制御を行う手段と、

を備え、

前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記第２設定関連操作が行われたとしても前記報知発生手段による前記設定値の報知が行われることはなく、前記設定手段による前記設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況を終了させないと遊技を進行させるための所定進行処理が開始されない構成であることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、設定値の設定及び確認に関する構成を好適なものとすることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１の実施形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図２】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。

【図３】遊技盤の構成を示す正面図である。

20

【図４】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【図５】主制御装置の正面図である。

【図６】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図７】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図８】主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。

【図９】主側ＣＰＵ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。

【図１０】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図１１】主側ＣＰＵに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１２】主側ＣＰＵにて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図１３】主側ＣＰＵにて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。

30

【図１４】主側ＣＰＵに入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【図１５】主側ＣＰＵ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１６】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電氣的構成を説明するためのブロック図である。

【図１７】払出側ＣＰＵに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１８】管理用ＩＣの電氣的構成を説明するためのブロック図である。

【図１９】管理側Ｉ／Ｆの入力ポートの構成を説明するための説明図である。

【図２０】対応関係用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図２１】履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

40

【図２２】主側ＣＰＵにて実行される認識用処理を示すフローチャートである。

【図２３】管理側ＣＰＵにて実行される管理処理を示すフローチャートである。

【図２４】（ａ）～（ｄ）第１～第１５バッファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。

【図２５】主側ＣＰＵにて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。

【図２６】管理側ＣＰＵにて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。

【図２７】（ａ）～（ｅ）履歴用メモリに履歴情報が格納されていく様子を示すタイムチャートである。

【図２８】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 29】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】管理側 CPU にて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】管理側 CPU にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】(a) 主側 CPU にて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートであり、(b) 管理側 CPU にて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】第 2 の実施形態における主側 ROM に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
- 【図 34】第 3 の実施形態における別保存用メモリの構成を説明するための説明図である。
- 【図 35】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】管理側 CPU にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】第 4 の実施形態における主側 CPU にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】第 5 の実施形態における管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】第 6 の実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
- 【図 40】管理側 CPU にて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 41】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】第 7 の実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
- 【図 43】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】第 8 の実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
- 【図 45】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
- 【図 46】管理側 CPU にて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 47】管理側 CPU にて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 48】第 9 の実施形態における管理側 I/F の入力ポートの構成を説明するための説明図である。
- 【図 49】主側 CPU にて実行される認識用処理を示すフローチャートである。
- 【図 50】管理側 CPU にて実行される管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 51】(a) ~ (h) 第 1 ~ 第 12 バッファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。
- 【図 52】第 10 の実施形態における各入球検知センサの検知結果を主側 CPU 及び管理用 IC に送信する信号経路の構成を説明するためのブロック図である。
- 【図 53】第 11 の実施形態における主制御装置の正面図である。
- 【図 54】MPU の制御に基づき第 1 ~ 第 4 報知用表示装置において各種表示を行うための電氣的な構成を説明するためのブロック図である。
- 【図 55】管理側 CPU にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 56】主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 57】(a) 遊技履歴の管理結果が表示される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図であり、(b) パチンコ機の設定状態が変更される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図である。
- 【図 58】(a) ~ (h) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置が表示状態となる様子を示すタイムチャートである。
- 【図 59】(a) 第 12 の実施形態における第 1 報知用表示装置の構成を説明するための説明図であり、(b) 第 2 報知用表示装置の構成を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 6 0】第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第 1 報知用表示装置及び第 2 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 6 1】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】第 1 3 の実施形態における異常表示エリアの構成を説明するための説明図である。

【図 6 3】主側 C P U にて実行される異常設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】主側 C P U にて実行される異常表示用処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】第 1 4 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。

10

【図 6 6】別形態における主側 C P U 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。

【図 6 7】第 1 5 の実施形態における主側 R O M のプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。

【図 6 8】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図 6 9】主側 C P U に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 7 0】主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。

20

【図 7 3】主側 C P U にて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】主側 C P U にて実行される通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】主側 C P U にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】主側 C P U にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】第 1 6 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】第 1 7 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 1 8 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

30

【図 8 0】第 1 9 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 8 1】第 2 0 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 8 3】第 2 1 の実施形態における電氣的構成を説明するための説明図である。

【図 8 4】第 2 2 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 8 5】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 6】主側 C P U に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。

40

【図 8 7】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 8 8】主側 C P U にて実行される R A M 監視処理を示すフローチャートである。

【図 8 9】別形態における主側 C P U 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。

【図 9 0】別形態における主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 9 1】第 2 3 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 9 2】第 2 4 の実施形態における主側 C P U にて実行される R A M 監視処理を示すフローチャートである。

50

【図 9 3】第 2 5 の実施形態における主側 C P U にて実行される R A M 監視処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 9 5】主側 C P U にて実行される別監視処理を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 2 6 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 2 7 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 9 8】第 2 8 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

10

【図 9 9】第 2 9 の実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】第 3 0 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 1 0 1】主側 C P U にて実行される停電情報記憶処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】( a ) M P U の構成を説明するためのブロック図であり、( b ) リセット信号出力部によるリセット信号の出力の様子を示すタイムチャートである。

【図 1 0 3】主側 C P U に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 1 0 4】主側 C P U にて実行される設定監視処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 0 6】主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】主側 C P U にて実行される別監視処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】第 3 1 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 1 0 9】主側 C P U にて実行される異常時のクリア処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】主側 C P U にて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】第 3 2 の実施形態における主側 C P U にて実行される停電情報記憶処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 1 2】主側 C P U にて実行されるチェックサムの監視処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】主側 C P U にて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】第 3 3 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 1 1 5】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】主側 C P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 1 8】主側 C P U にて実行される設定監視処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】主側 C P U にて各種表示回路を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

【図 1 2 0】( a ) 特定制御用のワークエリアに設けられた各種バッファを説明するための説明図であり、( b ) 非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 1 2 1】表示 I C の電気的な構成を説明するための説明図である。

【図 1 2 2】( a ) ~ ( g ) 主側 C P U から表示 I C に種別データ及び表示データが送信されるとともに表示 I C から送信された表示データが第 1 表示回路又は第 2 表示回路にて受信される様子を示すタイムチャートである。

50

【図 1 2 3】主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】( a ) 設定値が更新される状況における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、( b ) 設定値が確認される状況における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 2 5】第 3 4 の実施形態における主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】第 3 5 の実施形態における演算結果記憶エリアの電氣的構成を説明するための説明図である。

【図 1 2 7】( a ) ~ ( d ) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

10

【図 1 2 8】( a ) ~ ( c ) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 2 9】( a ) ~ ( e ) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 3 0】主側 C P U にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】主側 C P U にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】主側 C P U 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。

【図 1 3 3】主側 C P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 3 4】主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】主側 C P U にて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 7】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8】( a ) ~ ( f ) 主側 C P U への動作電力の供給が開始された場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するためのタイムチャートである。

【図 1 3 9】第 3 6 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 1 4 0】第 3 7 の実施形態における主側 C P U 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。

30

【図 1 4 1】第 3 8 の実施形態における主側 C P U にて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 2】( a ) ~ ( d ) 第 3 9 の実施形態における主側 R O M に設けられた設定対応記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 1 4 3】主側 C P U にて実行される当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】主側 C P U にて実行される設定更新中における第 5 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5】( a ) ~ ( c ) 第 4 0 の実施形態における主側 R O M に設けられた設定対応記憶エリアを説明するための説明図である。

40

【図 1 4 6】( a ) 第 4 1 の実施形態における窓パネルを通じてパチンコ機前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図であり、( b ) ラウンド表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 4 7】第 4 2 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 1 4 8】主側 C P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】第 4 3 の実施形態における主側 C P U にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 5 0】主側 C P U にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 1】( a ) ~ ( g ) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 5 2】( a ) ~ ( g ) 第 4 4 の実施形態における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 5 3】第 4 5 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 1 5 4】特定制御用のワークエリアに設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 1 5 5】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 5 6】主側 C P U にて実行される設定確認中における第 5 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 8】主側 C P U にて実行される設定更新中における第 5 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 9】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 1 6 0】( a ) ~ ( e ) 設定値更新処理及び設定確認用処理の設定キー挿入部の操作状態との関係での終了タイミングを示すタイムチャートである。

20

【図 1 6 1】第 4 6 の実施形態における主側 C P U 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。

【図 1 6 2】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 1 6 3】第 4 7 の実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 1 6 4】第 4 8 の実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

< 第 1 の実施形態 >

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の斜視図、図 2 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上パチンコ機 1 0 の遊技領域 P A 内の構成を省略している。

【 0 0 1 1 】

パチンコ機 1 0 は、図 1 に示すように、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体 1 2 と、を有する。外枠 1 1 は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 1 0 において外枠 1 1 は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠 1 1 が備え付けられた構成としてもよい。

40

【 0 0 1 2 】

遊技機本体 1 2 は図 2 に示すように、内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏バックユニット 1 5 と、を備えている。遊技機本体 1 2 のうち内枠 1 3 が外枠 1 1 に回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 1 3 が前方へ回動可能とされている。

50



## 【 0 0 1 3 】

内枠 1 3 には、前扉枠 1 4 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 1 3 には、裏パックユニット 1 5 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

## 【 0 0 1 4 】

なお、遊技機本体 1 2 には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機 1 0 前面にて露出させて設けられたシリンダ錠 1 7 に解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

10

## 【 0 0 1 5 】

次に、遊技機本体 1 2 の前面側の構成について説明する。

## 【 0 0 1 6 】

内枠 1 3 は、外形が外枠 1 1 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 2 1 を主体に構成されている。樹脂ベース 2 1 の中央部には略楕円形状の窓孔 2 3 が形成されている。樹脂ベース 2 1 には遊技盤 2 4 が着脱可能に取り付けられている。遊技盤 2 4 は合板よりなり、遊技盤 2 4 の前面に形成された遊技領域 P A が樹脂ベース 2 1 の窓孔 2 3 を通じて内枠 1 3 の前面側に露出した状態となっている。

20

## 【 0 0 1 7 】

ここで、遊技盤 2 4 の構成を図 3 に基づいて説明する。図 3 は遊技盤 2 4 の正面図である。

## 【 0 0 1 8 】

遊技盤 2 4 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とが取り付けられており、これら内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース 2 1 において窓孔 2 3 の下方に取り付けられた遊技球発射機構 2 7 ( 図 2 参照 ) から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 P A の上部に案内されるようになっている。

## 【 0 0 1 9 】

ちなみに、遊技球発射機構 2 7 は、誘導レールに向けて延びる発射レール 2 7 a と、後述する上皿 5 5 a に貯留されている遊技球を発射レール 2 7 a 上に供給する球送り装置 2 7 b と、発射レール 2 7 a 上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイド 2 7 c と、を備えている。前扉枠 1 4 に設けられた発射操作装置 ( 又は操作ハンドル ) 2 8 が回動操作されることによりソレノイド 2 7 c が駆動制御され、遊技球が発射される。

30

## 【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 4 には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変表示ユニット 3 6、特図ユニット 3 7 及び普図ユニット 3 8 等がそれぞれ設けられている。一般入賞口 3 1 は合計で 4 個設けられており、それ以外はそれぞれ 1 個ずつ設けられている。

40

## 【 0 0 2 1 】

スルーゲート 3 5 への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への入球が発生すると、所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第 1 作動口 3 3 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合又は第 2 作動口 3 4 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合には、1 個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口 3 1 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合には、10 個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置 3 2 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合には、15 個の賞球の払い出しが実行される。

50

## 【 0 0 2 2 】

なお、上記賞球個数は任意であり、例えば、第 2 作動口 3 4 の方が第 1 作動口 3 3 よりも賞球個数が少ない構成としてもよく、第 2 作動口 3 4 の方が第 1 作動口 3 3 よりも賞球個数が多い構成としてもよい。

## 【 0 0 2 3 】

その他に、遊技盤 2 4 の最下部にはアウト口 2 4 a が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 2 4 a を通って遊技領域 P A から排出される。また、遊技盤 2 4 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 2 4 b が植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

## 【 0 0 2 4 】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域 P A から排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域 P A から排出されることなく遊技領域 P A の流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 2 4 a への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

## 【 0 0 2 5 】

第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2 4 に設置されている。第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 は共に上向きに開放されている。また、第 1 作動口 3 3 が上方となるようにして両作動口 3 3、3 4 は鉛直方向に並んでいる。第 2 作動口 3 4 には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての普電役物 3 4 a が設けられている。普電役物 3 4 a の閉鎖状態では遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞できず、普電役物 3 4 a が開放状態となることで第 2 作動口 3 4 への入賞が可能となる。

## 【 0 0 2 6 】

第 2 作動口 3 4 よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート 3 5 が設けられている。スルーゲート 3 5 は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域 P A を流下する。これにより、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球が第 2 作動口 3 4 へ入賞することが可能となっている。

## 【 0 0 2 7 】

スルーゲート 3 5 への入賞に基づき第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域 P A において遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット 3 8 の普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部 3 8 a の変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物 3 4 a が所定の態様で開放状態となる。

## 【 0 0 2 8 】

なお、普図表示部 3 8 a は、LED による複数の表示用セグメントが所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、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等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部 3 8 a にて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

## 【 0 0 2 9 】

普図ユニット 3 8 において、普図表示部 3 8 a に隣接した位置には、普図保留表示部 3 8 b が設けられている。遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、普図保留表示部 3 8 b の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

## 【 0 0 3 0 】

第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞をトリガとして当たり抽選が行われる。そ

10

20

30

40

50

して、当該抽選結果は特図ユニット３７及び可変表示ユニット３６の図柄表示装置４１における表示演出を通じて明示される。

【００３１】

特図ユニット３７について詳細には、特図ユニット３７には特図表示部３７ａが設けられている。特図表示部３７ａの表示領域は図柄表示装置４１の表示面４１ａよりも狭い。特図表示部３７ａでは、第１作動口３３への入賞又は第２作動口３４への入賞をトリガとして当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる。そして、抽選結果に対応した結果が表示される。なお、特図表示部３７ａは、ＬＥＤによる複数の表示用セグメントが所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、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等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、特図表示部３７ａにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

10

【００３２】

特図ユニット３７において、特図表示部３７ａに隣接した位置には、特図保留表示部３７ｂが設けられている。遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞した個数は最大４個まで保留され、特図保留表示部３７ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【００３３】

20

図柄表示装置４１について詳細には、図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった表示画面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリックス表示器であってもよい。

【００３４】

図柄表示装置４１では、第１作動口３３への入賞又は第２作動口３４への入賞に基づき特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われ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が行われる。例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、複数の表示領域として上段・中段・下段の３つの図柄列が設定され、各図柄列において「１」～「９」の数字が付された主図柄が昇順又は降順で配列された状態でスクロール表示される。このスクロール表示においては、最初に全図柄列におけるスクロール表示が開始され、上図柄列 下図柄列 中図柄列の順にスクロール表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。そして、遊技結果が大当たり結果となる遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて予め設定されている有効ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示される。具体的には、後述する最有利大当たり結果となる場合には同一の奇数図柄の組み合わせが停止表示され、後述する低確大当たり結果となる場合には同一の偶数図柄の組み合わせが停止表示され、後述する低入賞高確大当たり結果となる場合には同一の図柄の組み合わせではないものの低入賞高確大当たり結果ではない場合には停止表示されない図柄の組み合わせが停止表示される。

30

40

【００３５】

なお、図柄表示装置４１では、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、当たり当選となった後に移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。また、いずれかの作動口３３、３４への入賞に基づいて、特図表示部３７ａ及び図柄表示装置４１にて表示が開始され、所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の１回に相当する。また、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、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は適宜変更可能である。また、図柄表示装置４１にて変動表示される絵柄は上記のような図柄に限定されることはなく、例えば絵柄として数字の

50

みが変動表示される構成としてもよい。

【0036】

第1作動口33への入賞又は第2作動口34への入賞に基づく当たり抽選にて大当たり当選となった場合には、特電入賞装置32への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。特電入賞装置32は、遊技盤24の背面側へ通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは、閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉32aは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選した場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。ちなみに、開閉実行モードとは、当たり結果となった場合に移行することとなるモードである。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。

10

【0037】

図4は、遊技領域PAを流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【0038】

既に説明したとおり、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのいずれかに入球した遊技球は遊技領域PAから排出される。換言すれば、遊技球発射機構27から発射されて遊技領域PAに流入した遊技球は一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのいずれかに入球することにより遊技領域PAから排出されることとなる。一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのいずれかに入球した遊技球は遊技盤24の背面側に導かれる。

20

【0039】

遊技盤24の背面には、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aのそれぞれに対応させて排出通路部42～48が形成されている。排出通路部42～48に流入した遊技球はその流入した排出通路部42～48を流下することにより、遊技盤24の背面側において遊技盤24の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機10が設置された島設備の球循環装置に排出される。

30

【0040】

各排出通路部42～48には遊技球を検知するための各種検知センサ42a～48aが設けられている。これら排出通路部42～48及び検知センサ42a～48aについて以下に説明する。一般入賞口31は既に説明したとおり4個設けられているため、それら4個のそれぞれに対応させて排出通路部42～44が存在している。この場合、最も左の一般入賞口31に対応する第1排出通路部42及びその右隣りの一般入賞口31に対応する第2排出通路部43のそれぞれに対しては1個ずつ検知センサ42a、43aが設けられている。具体的には、第1排出通路部42の途中位置に検知範囲が存在するようにして第1入賞口検知センサ42aが設けられているとともに、第2排出通路部43の途中位置に検知範囲が存在するように第2入賞口検知センサ43aが設けられている。最も左の一般入賞口31に入球した遊技球は第1排出通路部42を通過する途中で第1入賞口検知センサ42aにて検知され、その右隣りの一般入賞口31に入球した遊技球は第2排出通路部43を通過する途中で第2入賞口検知センサ43aにて検知される。また、右側2個の一般入賞口31に対しては途中位置で合流するように形成された第3排出通路部44が設けられている。当該第3排出通路部44は、2個の一般入賞口31のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで1個の出口側領域を有している。第3排出通路部44における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第3入賞口検知センサ44aが設けられている。右側2個のいずれかの一般入賞口31に入球した遊技球は第3排出通路部44を通過する途中で第3入賞口検知センサ44aにて検知される。

40

50

## 【 0 0 4 1 】

特電入賞装置 3 2 に対応させて第 4 排出通路部 4 5 が存在している。第 4 排出通路部 4 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ 4 5 a が設けられており、特電入賞装置 3 2 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 4 5 を通過する途中で特電検知センサ 4 5 a にて検知される。第 1 作動口 3 3 に対応させて第 5 排出通路部 4 6 が存在している。第 5 排出通路部 4 6 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 4 6 a が設けられており、第 1 作動口 3 3 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 4 6 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 4 6 a にて検知される。第 2 作動口 3 4 に対応させて第 6 排出通路部 4 7 が存在している。第 6 排出通路部 4 7 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 4 7 a が設けられており、第 2 作動口 3 4 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 4 7 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 4 7 a にて検知される。アウト口 2 4 a に対応させて第 7 排出通路部 4 8 が存在している。第 7 排出通路部 4 8 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 4 8 a が設けられており、アウト口 2 4 a に入球した遊技球は第 7 排出通路部 4 8 を通過する途中でアウト口検知センサ 4 8 a にて検知される。

10

## 【 0 0 4 2 】

なお、各種検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a のうちいずれか 1 個の検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 3 5 に対してもゲート検知センサ 4 9 a が設けられており、遊技領域 P A を流下する途中でスルーゲート 3 5 を通過する遊技球はゲート検知センサ 4 9 a にて検知される。

20

## 【 0 0 4 3 】

各種検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a としては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a は後述する主制御装置 6 0 と電氣的に接続されており、各種検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の検知結果は主制御装置 6 0 に出力される。具体的には、各種検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a は、遊技球を検知していない状況では L O W レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では H I レベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなく H I 及び L O W の関係が逆であってもよい。

## 【 0 0 4 4 】

図 2 に示すように、上記構成の遊技盤 2 4 が樹脂ベース 2 1 に取り付けられてなる内枠 1 3 の前面側全体を覆うようにして前扉枠 1 4 が設けられている。前扉枠 1 4 には、図 1 に示すように、遊技領域 P A のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部 5 1 が形成されている。窓部 5 1 は、略楕円形状をなし、窓パネル 5 2 が嵌め込まれている。窓パネル 5 2 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機 1 0 前方から窓パネル 5 2 を通じて遊技領域 P A を視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

30

## 【 0 0 4 5 】

窓部 5 1 の上方には表示発光部 5 3 が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部 5 4 が設けられている。また、窓部 5 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 5 5 と下側膨出部 5 6 とが上下に並設されている。上側膨出部 5 5 内側には上方に開口した上皿 5 5 a が設けられており、下側膨出部 5 6 内側には同じく上方に開口した下皿 5 6 a が設けられている。上皿 5 5 a は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 2 7 側へ導くための機能を有する。また、下皿 5 6 a は、上皿 5 5 a 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

40

## 【 0 0 4 6 】

次に、遊技機本体 1 2 の背面側の構成について説明する。

## 【 0 0 4 7 】

図 2 に示すように、内枠 1 3 ( 具体的には、遊技盤 2 4 ) の背面には、遊技の主たる制

50

御を司る主制御装置 60 が搭載されている。図 5 は主制御装置 60 の正面図である。

【0048】

主制御装置 60 は、図 5 に示すように、主制御基板 61 が基板ボックス 60a に収容されてなる。主制御基板 61 の一方の板面である素子搭載面には、MPU 62 が搭載されている。基板ボックス 60a は当該基板ボックス 60a の外部から当該基板ボックス 60a 内に収容された MPU 62 を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス 60a は無色透明に形成されているが、基板ボックス 60a の外部から当該基板ボックス 60a 内に収容された MPU 62 を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置 60 は基板ボックス 60a において主制御基板 61 の素子搭載面と対向する対向壁部 60b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベ  
10  
ース 21 の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 21 の背面を露出させることにより、基板ボックス 60a の対向壁部 60b を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 60b を通じて MPU 62 を目視することが可能となる。

【0049】

基板ボックス 60a は複数のケース体 60c を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体 60c には、これらケース体 60c の分離を阻止するとともにこれらケース体 60c の分離に際してその痕跡を残すための結合部 60e が設けられている。結合部 60e は、略直方体形状の基板ボックス 60a における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 60e を利用してケース体 60c の分離を阻止してい  
20  
る状態において当該一部の結合部 60e を破壊してケース体 60c を分離したとしても、その後別の結合部 60e を結合状態とすることでケース体 60c の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体 60c の分離に際して結合部 60e が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 60e を目視確認することでケース体 60c の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス 60a において結合部 60e が並設された一辺とは逆の一辺にはケース体 60c 間の境界を跨ぐようにして封印シール 60f が貼り付けられている。封印シール 60f はその引き剥がしに際して粘着層がケース体 60c に残る。これにより、ケース体 60c の分離に際して封印シール 60f が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【0050】

上記構成の主制御装置 60 において主制御基板 61 には、パチンコ機 10 の設定状態を「設定 1」から「設定 6」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されて ON 操作される設定キー挿入部 68a と、設定キー挿入部 68a に対する ON 操作後においてパチンコ機 10 の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン 68b と、主制御装置 60 の MPU 62 に設けられた後述する主側 RAM 65 のデータをクリアするために操作されるリセットボタン 68c と、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 69a ~ 69c と、が設けられてい  
30  
る。また、主制御基板 61 に搭載された MPU 62 には、遊技履歴の管理結果又は主側 ROM 64 に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子 68d が設けられている。なお、パチンコ機 10 の設定状態は「設定 1」~「設定 6」の 6 段階に限定されることはなく複数  
40  
段階であれば任意である。

【0051】

これら設定キー挿入部 68a、更新ボタン 68b、リセットボタン 68c、読み取り用端子 68d（すなわち MPU 62）及び第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 69a ~ 69c はいずれも主制御基板 61 の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板 61 の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス 60a の対向壁部 60b と対向しているが、設定キー挿入部 68a、更新ボタン 68b、リセットボタン 68c 及び読み取り用端子 68d は対向壁部 60b により覆われていない。つまり、対向壁部 60b には設定キー挿入部 68a、更新ボタン 68b、リセットボタン 68c 及び読み取り用端子 68d のそれぞれと対向  
50

する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス60aの開放を要することなく、設定キー挿入部68aに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン68bを押圧操作することが可能であり、リセットボタン68cを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子68dに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

#### 【0052】

設定キー挿入部68aに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部68aがON操作された状態となる。その状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン68bを1回押圧操作する度にパチンコ機10の設定状態が「設定1」～「設定6」の範囲において昇順で1段階ずつ変更される。なお、「設定6」の状態では更新ボタン68bが操作された場合には「設定1」に更新される。また、設定キー挿入部68aに挿入している設定キーをON操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部68aがOFF操作された状態となる。設定キー挿入部68aがOFF操作された状態となることで上記変更可能状態が終了し、その時点における設定値の状態では遊技を行うことが可能な状態となる。つまり、変更可能状態が終了した後に更新ボタン68bを操作しても設定値を変更することはできない。

10

#### 【0053】

設定キー挿入部68aに対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置60のMPU62において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部68aに対するON操作を行ったとしても設定値を変更することはできない。

20

#### 【0054】

パチンコ機10の設定状態は当該パチンコ機10における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定n」（nは「1」～「6」の整数）のnが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。一方、いずれの設定値であっても高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は一定となっている。

30

#### 【0055】

リセットボタン68cは上記のとおり主側RAM65のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン68cを押圧操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン68cに対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置60のMPU62において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン68cを押圧操作したとしても主側RAM65のデータのクリアを行うことはできない。

40

#### 【0056】

読み取り用端子68dは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ROM64に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子68dに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子68dに対する外部装置の接続はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置60のMPU62において動作電力の供給開始時の処

50

理が終了した後に読み取り用端子 6 8 d に外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

#### 【 0 0 5 7 】

第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c はいずれも、LED による表示用セグメントが 7 個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機 EL ディスプレイであってもよい。第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c はいずれもその表示面が主制御基板 6 1 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス 6 0 a の対向壁部 6 0 b により覆われている。この場合に、基板ボックス 6 0 a が透明に形成されていることにより、基板ボックス 6 0 a の外部から当該基板ボックス 6 0 a 内に收容された第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c の表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置 6 0 は基板ボックス 6 0 a において主制御基板 6 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 6 0 b がパチンコ機 1 0 後方を向くようにして樹脂ベース 2 1 の背面に搭載されているため、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 2 1 の背面をパチンコ機 1 0 前方に露出させた場合には、対向壁部 6 0 b を通じて第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c の表示面を目視することが可能となる。

10

#### 【 0 0 5 8 】

第 1 報知用表示装置 6 9 a の表示面においては「 0 」～「 9 」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示される。一方、第 2 報知用表示装置 6 9 b 及び第 3 報知用表示装置 6 9 c においては「 0 」～「 9 」の数字が表示される。第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c を利用して遊技履歴の管理結果が報知されるが、この報知内容については後に詳細に説明する。また、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第 1 報知用表示装置 6 9 a にて表示される構成としてもよく、第 2 報知用表示装置 6 9 b にて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c のうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c のうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

20

#### 【 0 0 5 9 】

図 2 に示すように、主制御装置 6 0 を含めて内枠 1 3 の背面側を覆うようにして裏バックユニット 1 5 が設置されている。裏バックユニット 1 5 は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏バック 7 2 を備えており、当該裏バック 7 2 に払出機構部 7 3 及び制御装置集合ユニット 7 4 が取り付けられている。

30

#### 【 0 0 6 0 】

払出機構部 7 3 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 7 5 と、当該タンク 7 5 に貯留された遊技球を払い出すための払出装置 7 6 と、を備えている。払出装置 7 6 より払い出された遊技球は、当該払出装置 7 6 の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿 5 5 a 又は下皿 5 6 a に排出される。なお、払出機構部 7 3 には、例えば交流 2 4 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチを有する裏バック基板が搭載されている。

40

#### 【 0 0 6 1 】

制御装置集合ユニット 7 4 は、払出装置 7 6 を制御する機能を有する払出制御装置 7 7 と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置 2 8 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置 7 8 と、を備えている。これら払出制御装置 7 7 と電源・発射制御装置 7 8 とは、払出制御装置 7 7 がパチンコ機 1 0 後方となるように前後に重ねて配置されている。

#### 【 0 0 6 2 】

< パチンコ機 1 0 の電氣的構成 >

図 6 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

50



## 【 0 0 6 3 】

主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 と、電源を監視する停電監視基板 6 7 と、を具備している。主制御基板 6 1 には、M P U 6 2 が搭載されている。M P U 6 2 には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である主側 C P U 6 3 の他に、主側 R O M 6 4、主側 R A M 6 5 及び管理用 I C 6 6 が内蔵されている。なお、M P U 6 2 には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

## 【 0 0 6 4 】

主側 R O M 6 4 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側 R O M 6 4 は、主側 C P U 6 3 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している。

10

## 【 0 0 6 5 】

主側 R A M 6 5 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側 R A M 6 5 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側 R O M 6 4 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側 R A M 6 5 は、主側 R O M 6 4 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

## 【 0 0 6 6 】

20

管理用 I C 6 6 は、主側 C P U 6 3 から供給された情報に基づいて遊技履歴を管理する管理装置である。詳細は後述するが、管理用 I C 6 6 にて一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a への遊技球の入球履歴が把握されるとともに、その把握された入球履歴に応じて一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への入球頻度が把握される。また、管理用 I C 6 6 にて後述する開閉実行モード及び高頻度サポートモードの発生頻度が把握される。

## 【 0 0 6 7 】

M P U 6 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 6 2 の入力側には主制御装置 6 0 に設けられた停電監視基板 6 7 及び払出制御装置 7 7 が接続されている。停電監視基板 6 7 には動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 7 8 が接続されており、M P U 6 2 には停電監視基板 6 7 を介して動作電力が供給される。

30

## 【 0 0 6 8 】

M P U 6 2 の入力側には、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a といった各種センサが接続されている。各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a には、既に説明したとおり、第 1 入賞口検知センサ 4 2 a、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a、第 3 入賞口検知センサ 4 4 a、特電検知センサ 4 5 a、第 1 作動口検知センサ 4 6 a、第 2 作動口検知センサ 4 7 a、アウト口検知センサ 4 8 a 及びゲート検知センサ 4 9 a が含まれる。これら入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の検知結果に基づいて、主側 C P U 6 3 にて各入球部への入球判定が行われる。また、主側 C P U 6 3 では第 1 作動口 3 3 への入賞に基づいて各種抽選が実行されるとともに第 2 作動口 3 4 への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

40

## 【 0 0 6 9 】

M P U 6 2 の入力側には、主制御基板 6 1 に設けられた設定キー挿入部 6 8 a、更新ボタン 6 8 b 及びリセットボタン 6 8 c が設けられている。設定キー挿入部 6 8 a には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作の位置及び O F F 操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、主側 C P U 6 3 はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作の位置及び O F F 操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン 6 8 b には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン 6 8 b が押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側 C P U 6 3 はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン 6 8 b が押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン 6 8 c

50

には図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側 C P U 6 3 はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを特定する。

【 0 0 7 0 】

M P U 6 2 の出力側には、停電監視基板 6 7、払出制御装置 7 7 及び音声発光制御装置 8 1 が接続されている。払出制御装置 7 7 には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置 8 1 には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【 0 0 7 1 】

M P U 6 2 の出力側には、特電入賞装置 3 2 の開閉扉 3 2 a を開閉動作させる特電用の駆動部 3 2 b、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を開閉動作させる普電用の駆動部 3 4 b、特図ユニット 3 7 及び普図ユニット 3 8 が接続されている。ちなみに、特図ユニット 3 7 には、特図表示部 3 7 a 及び特図保留表示部 3 7 b が設けられているが、これらの全てが M P U 6 2 の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット 3 8 には、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b が設けられているが、これらの全てが M P U 6 2 の出力側に接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて M P U 6 2 は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【 0 0 7 2 】

つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置 3 2 が開閉されるように、主側 C P U 6 3 において特電用の駆動部 3 2 b の駆動制御が実行される。また、普電役物 3 4 a の開放状態当選となった場合には、普電役物 3 4 a が開閉されるように、主側 C P U 6 3 において普電用の駆動部 3 4 b の駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側 C P U 6 3 において特図表示部 3 7 a の表示制御が実行される。また、普電役物 3 4 a を開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側 C P U 6 3 において普図表示部 3 8 a の表示制御が実行される。また、第 1 作動口 3 3 若しくは第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した場合、又は特図表示部 3 7 a において変動表示が開始される場合に、主側 C P U 6 3 において特図保留表示部 3 7 b の表示制御が実行され、スルーゲート 3 5 への入賞が発生した場合、又は普図表示部 3 8 a において変動表示が開始される場合に、主側 C P U 6 3 において普図保留表示部 3 8 b の表示制御が実行される。

【 0 0 7 3 】

M P U 6 2 の出力側には第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c が接続されている。また、管理用 I C 6 6 における遊技履歴の管理結果が第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c における表示を通じて報知される。また、パチンコ機 1 0 の設定状態の変更に際しては第 3 報知用表示装置 6 9 c にて現状の設定値が表示される。この場合、第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b は管理用 I C 6 6 により表示制御され主側 C P U 6 3 により表示制御されないのに対して、第 3 報知用表示装置 6 9 c は主側 C P U 6 3 により表示制御されるとともに管理用 I C 6 6 により表示制御される。第 3 報知用表示装置 6 9 c の表示は管理用 I C 6 6 による表示制御よりも主側 C P U 6 3 による表示制御が優先される。

【 0 0 7 4 】

但し、これに限定されることはなく第 3 報知用表示装置 6 9 c についても管理用 I C 6 6 により表示制御され主側 C P U 6 3 により表示制御されない構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態の変更に際して第 3 報知用表示装置 6 9 c にて現状の設定値を表示する場合には主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に設定値の表示指示が行われる構成とするといよい。

【 0 0 7 5 】

M P U 6 2 には読み取り用端子 6 8 d が設けられている。読み取り用端子 6 8 d には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子 6 8 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、主側 C P U 6 3 はそのセンサか

10

20

30

40

50

らの検知結果に基づいて読み取り用端子 68d に外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子 68d に外部装置が接続されている場合、管理用 IC 66 における遊技履歴の管理結果又は主側 ROM 64 に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

#### 【0076】

停電監視基板 67 は、主制御基板 61 と電源・発射制御装置 78 とを中継し、電源・発射制御装置 78 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視する。払出制御装置 77 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 76 により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

#### 【0077】

電源・発射制御装置 78 は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 61 や払出制御装置 77 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。ちなみに、電源・発射制御装置 78 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、パチンコ機 10 の電源が OFF 状態の場合であっても当該電断時電源部から主制御装置 60 の主側 RAM 65 及び払出制御装置 77 に記憶保持用の電力が供給される。また、電源・発射制御装置 78 は遊技球発射機構 27 の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構 27 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部 73 には既に説明したとおり電源スイッチが設けられており、電源スイッチが ON 操作されることによりパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始され、電源スイッチが OFF 操作されることによりパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される。

#### 【0078】

音声発光制御装置 81 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 に設けられた表示発光部 53 及びスピーカ部 54 を駆動制御するとともに、表示制御装置 82 を制御するものである。表示制御装置 82 は、音声発光制御装置 81 から受信した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。

#### 【0079】

<主側 CPU 63 にて各種抽選を行うための電氣的構成>

次に、主側 CPU 63 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 7 を用いて説明する。

#### 【0080】

主側 CPU 63 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図表示部 37a の表示の設定、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定、普図表示部 38a の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 7 に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、図柄表示装置 41 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C3 と、当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ CIN1 と、特図表示部 37a 及び図柄表示装置 41 における表示継続時間を決定する変動種別カウンタ CS と、を用いることとしている。さらに、第 2 作動口 34 の普電役物 34a を普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタ C4 を用いることとしている。なお、上記各カウンタ C1 ~ C3, CIN1, CS, C4 は、主側 RAM 65 の各種カウンタエリア 65b に設けられている。

#### 【0081】

各カウンタ C1 ~ C3, CIN1, CS, C4 は、その更新の都度前回値に 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となっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。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 に対応した情報は、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への入賞が発生した場合に、主側 RAM 65 に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア 65a に格納される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 2 】

保留格納エリア 6 5 a は、保留用エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留用エリア R E は、第 1 保留エリア R E 1、第 2 保留エリア R E 2、第 3 保留エリア R E 3 及び第 4 保留エリア R E 4 を備えており、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリア R E 1 ~ R E 4 に格納される。

## 【 0 0 8 3 】

この場合、第 1 保留エリア R E 1 ~ 第 4 保留エリア R E 4 には、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 保留エリア R E 1 第 2 保留エリア R E 2 第 3 保留エリア R E 3 第 4 保留エリア R E 4 の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つの保留エリア R E 1 ~ R E 4 が設けられていることにより、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

10

## 【 0 0 8 4 】

なお、保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

## 【 0 0 8 5 】

実行エリア A E は、特図表示部 3 7 a の変動表示を開始する際に、保留用エリア R E の第 1 保留エリア R E 1 に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

20

## 【 0 0 8 6 】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

## 【 0 0 8 7 】

まず、普電役物開放カウンタ C 4 について説明する。普電役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞したタイミングで主側 R A M 6 5 の普電保留エリア 6 5 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタ C 4 の値によって普電役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

30

## 【 0 0 8 8 】

本パチンコ機 1 0 では、普電役物 3 4 a によるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が単位時間あ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が設定されている。

## 【 0 0 8 9 】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタ C 4 を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に 4 / 5 ）となっているが、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、普電開放状態当選となった際に普電役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物 3 4 a 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いる。さらにまた、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、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部 3 8 a における 1 回の表示継続時間）が短く設定されている。

40

## 【 0 0 9 0 】

50

上記のとおり、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作動口34への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口34よりも第1作動口33への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口33よりも第2作動口34への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口34への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

#### 【0091】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート35への入賞に基づき普図表示部38aにて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、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、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか1条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

#### 【0092】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物34aの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物34aの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物34aの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機10の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物34aの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物34aが1回開放状態となる場合における第2作動口34への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物34aの開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物34aが1回開放状態となる場合における第2作動口34への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

#### 【0093】

次に、当たり乱数カウンタC1について説明する。当たり乱数カウンタC1は、例えば0～599の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該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、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＝0～599）。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口33又は第2作動口34に入賞したタイミングで主側RAM65の保留格納エリア65aに格納される。

#### 【0094】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ROM64に当否テーブルとして記憶されている。図8は主側ROM64に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。当否テーブルとして、低確率モード用の低確当否テーブル64a～64fと、高確率モード用の高確当否テーブル64gとが記憶されている。

#### 【0095】

低確当否テーブル64a～64fは、「設定1」～「設定6」の設定状態に1対1で対

10

20

30

40

50

応させて設けられている。つまり、パチンコ機 10 の設定状態が「設定 1」である場合に参照される設定 1 用の低確当否テーブル 64 a と、パチンコ機 10 の設定状態が「設定 2」である場合に参照される設定 2 用の低確当否テーブル 64 b と、パチンコ機 10 の設定状態が「設定 3」である場合に参照される設定 3 用の低確当否テーブル 64 c と、パチンコ機 10 の設定状態が「設定 4」である場合に参照される設定 4 用の低確当否テーブル 64 d と、パチンコ機 10 の設定状態が「設定 5」である場合に参照される設定 5 用の低確当否テーブル 64 e と、パチンコ機 10 の設定状態が「設定 6」である場合に参照される設定 6 用の低確当否テーブル 64 f と、が存在している。

#### 【0096】

これら低確当否テーブル 64 a ~ 64 f は高い設定値ほど大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。具体的には、設定 1 用の低確当否テーブル 64 a が参照された場合には約 1 / 320 で大当たり結果となり、設定 2 用の低確当否テーブル 64 b が参照された場合には約 1 / 310 で大当たり結果となり、設定 3 用の低確当否テーブル 64 c が参照された場合には約 1 / 300 で大当たり結果となり、設定 4 用の低確当否テーブル 64 d が参照された場合には約 1 / 290 で大当たり結果となり、設定 5 用の低確当否テーブル 64 e が参照された場合には約 1 / 280 で大当たり結果となり、設定 6 用の低確当否テーブル 64 f が参照された場合には約 1 / 270 で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

#### 【0097】

一方、高確当否テーブル 64 g は、「設定 1」~「設定 6」のいずれの設定状態であっても共通となるように 1 種類のみ設けられている。高確当否テーブル 64 g は「設定 1」~「設定 6」のいずれの設定状態であっても低確当否テーブル 64 a ~ 64 f よりも大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。具体的には、高確当否テーブル 64 g が参照された場合には約 1 / 30 で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機 10 の設定状態に関係なく高確率モードを低確率モードよりも有利な状態とすることが可能となる。また、最も低い設定状態である「設定 1」であっても高確率モードとなることで最も高い設定状態である「設定 6」の低確率モードよりも大当たり結果となる確率を高くすることが可能となる。また、高確率モードについてはパチンコ機 10 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、高確当否テーブル 64 g を主側 ROM 64 にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

#### 【0098】

大当たり種別カウンタ C2 は、0 ~ 29 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 に入賞したタイミングで保留格納エリア 65 a に格納される。

#### 【0099】

本パチンコ機 10 では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、(1) 開閉実行モードにおける特電入賞装置 32 の開閉制御の態様、(2) 開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、(3) 開閉実行モード終了後の第 2 作動口 34 の普電役物 34 a におけるサポートモード、という 3 つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。

#### 【0100】

開閉実行モードにおける特電入賞装置 32 の開閉制御の態様としては、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特電入賞装置 32 への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が設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。

#### 【0101】

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、及び予め定められた

10

20

30

40

50

上限個数の遊技球が特電入賞装置 3 2 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけ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結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は 1 5 ラウンドに設定されている。

#### 【 0 1 0 2 】

また、本パチンコ機 1 0 では、特電入賞装置 3 2 の 1 回の開放態様が、特電入賞装置 3 2 が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されている。詳細には、開放継続時間が長時間である 2 9 秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である 0 . 0 6 秒に設定された短時間態様と、が設定

10

#### 【 0 1 0 3 】

本パチンコ機 1 0 では、発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では、0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が 9 個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で 1 回の開放が行われた場合には、特電入賞装置 3 2 に対して、1 回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で 1 回の開放が行われた場合には、特電入賞装置 3 2 への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても 1 個程度となることが期待される。

20

#### 【 0 1 0 4 】

高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による特電入賞装置 3 2 の開放が 1 回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による特電入賞装置 3 2 の開放が 1 回行われる。

#### 【 0 1 0 5 】

なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける特電入賞装置 3 2 の開閉回数、ラウンド遊技の回数、1 回の開放に対する開放継続時間及び 1 回のラウンド遊技における上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、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特電入賞装置 3 2 への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。

30

#### 【 0 1 0 6 】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する大当たり結果の振分先は、図 8 に示すように主側 R O M 6 4 に振分テーブル 6 4 h として記憶されている。そして、振分テーブル 6 4 h においては、大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、最有利大当たり結果とが設定されている。

#### 【 0 1 0 7 】

低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、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結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、1 0 0 回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。

40

#### 【 0 1 0 8 】

低入賞高確大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、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結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

50

## 【 0 1 0 9 】

最有利大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、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結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

## 【 0 1 1 0 】

なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、開閉実行モードではなく、さらに当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。また、遊技結果として、低入賞高確大当たり結果が設定されていない構成としてもよい。また、低入賞高確大当たり結果における開閉実行モードでは、ラウンド遊技の回数が低確大当たり結果及び最有利大当たり結果の場合よりも少ない回数である構成としてもよい。

10

## 【 0 1 1 1 】

振分テーブル 6 4 h では、「 0 ~ 2 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 9 」が低確大当たり結果に対応しており、「 1 0 ~ 1 4 」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「 1 5 ~ 2 9 」が最有利大当たり結果に対応している。

## 【 0 1 1 2 】

振分テーブル 6 4 h は、「設定 1」～「設定 6」のいずれの設定状態であっても共通となるように 1 種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機 1 0 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル 6 4 h を主側 R O M 6 4 にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

20

## 【 0 1 1 3 】

なお、パチンコ機 1 0 の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど最有利大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど最有利大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

30

## 【 0 1 1 4 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。本パチンコ機 1 0 には、図柄表示装置 4 1 における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置 4 1 を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

40

## 【 0 1 1 5 】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との 2 種類が設定されている。

## 【 0 1 1 6 】

リーチ表示には、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a 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図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、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が含まれる。また、上記のよう

50



にリーチ図柄の組合せを表示した状態で、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、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクタ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。

#### 【 0 1 1 7 】

予告表示には、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a において図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

10

#### 【 0 1 1 8 】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側 R O M 6 4 に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタ C 3 がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

20

#### 【 0 1 1 9 】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置 6 0 において行うのではなく、音声発光制御装置 8 1 において行われる。この場合、音声発光制御装置 8 1 は、いずれかの当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置 4 1 にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

#### 【 0 1 2 0 】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機 1 0 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

30

#### 【 0 1 2 1 】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ～ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図表示部 3 7 a における表示継続時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の表示継続時間とを主側 C P U 6 3 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は、後述するタイマ割込み処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、次のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図表示部 3 7 a における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。

40

#### 【 0 1 2 2 】

< 主側 C P U 6 3 の処理構成について >

次に、主側 C P U 6 3 にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側 C P U 6 3 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（本実施の形態では 4 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

50

## 【 0 1 2 3 】

## &lt;メイン処理&gt;

まず、図 9 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。

## 【 0 1 2 4 】

まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。当該電源投入ウェイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウェイト処理の実行期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する（ステップ S 1 0 2）。

## 【 0 1 2 5 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されているか否かを判定する（ステップ S 1 0 3）。設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていない場合（ステップ S 1 0 3：N O）、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S 1 0 4）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S 1 0 4：Y E S）、主側 R A M 6 5 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアを除いて、主側 R A M 6 5 の各エリアを「 0 」クリアするとともにその「 0 」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップ S 1 0 5）。つまり、設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作を伴わずにリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には設定値の情報についてはパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前の状態に維持したまま主側 R A M 6 5 のクリア処理が実行されるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。これにより、設定値の変更を要することなく主側 R A M 6 5 の他のエリアを初期化させることが可能となる。なお、ステップ S 1 0 5 では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を行う。

## 【 0 1 2 6 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 1 0 4：N O）、停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 0 6）。停電フラグは主側 R A M 6 5 に設けられており、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「 1 」がセットされることとなる。停電フラグに「 1 」がセットされている場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かをすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップ S 1 0 7）。ステップ S 1 0 5 の処理を実行した場合、又はステップ S 1 0 7 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 6 5 を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否かを判定する（ステップ S 1 0 8）。具体的には、設定値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「 0 」又は 7 以上である場合に異常であると判定する。

## 【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 0 6 ～ステップ S 1 0 8 のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップ S 1 0 9）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する全部クリア処理（ステップ S 1 1 7）が実行されることにより解除される。

## 【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 0 6 ～ステップ S 1 0 8 の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する（ステップ S 1 1 0）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側 R A M 6 5 の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。また、ステップ S 1 1 0 の処理を実行した後は、管理用 I C 6 6 に各種情報を認識させるための認識用処理（ステップ S 1 1 1）、及び M P U 6 2 の読み取り用端子 6 8 d に接続された外部装置に各種データを出力するためのデータ出力用処理を実行する（ステップ S 1 1 2）。これら認識用処理及びデータ出力用処理の詳細については後に説明する。

## 【 0 1 2 9 】

なお、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップS112の処理が完了してステップS113の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にはステップS112のデータ出力用処理が終了して、ステップS113の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側CPU63にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

## 【 0 1 3 0 】

10

その後、ステップS113～ステップS116の残余処理に進む。つまり、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、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S113～ステップS116の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS113～ステップS116の残余処理は非定期的に行う非定期処理であると言える。

## 【 0 1 3 1 】

残余処理では、まずステップS113にて、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S114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S115にて変動種別カウンタ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RAM65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を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS116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S116の処理を実行した場合、ステップS113に戻り、ステップS113～ステップS116の処理を繰り返す。

20

## 【 0 1 3 2 】

一方、設定キー挿入部68aがON操作されている場合（ステップS103：YES）、主側RAM65においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアも含めて、主側RAM65の全てのエリアを「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップS117）。つまり、パチンコ機10の設定状態を変更するための操作が行われている場合にはリセットボタン68cが押圧操作されていなくても主側RAM65の全てのエリアが「0」クリアされるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。また、ステップS117では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を行う。なお、これに限定されることはなく、パチンコ機10の設定状態を変更するための操作が行われている場合であってもリセットボタン68cが押圧操作されていない場合には主側RAM65の全部クリア処理が実行されずに、パチンコ機10の設定状態を変更するための操作が行われているとともにリセットボタン68cが押圧操作されている場合に全部クリア処理が実行される構成としてもよい。

30

40

## 【 0 1 3 3 】

その後、ステップS118にて設定値更新処理を実行し、ステップS119にて設定値更新信号の出力処理を実行した後に、ステップS110の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。なお、設定値更新信号の出力処理については後に詳細に説明する。図10は設定値更新処理を示すフローチャートである。

## 【 0 1 3 4 】

まず主側RAM65に設けられた設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS201）。設定値カウンタはパチンコ機10の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側

50

CPU63にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定1」となる。

#### 【0135】

その後、設定値の表示開始処理を実行する(ステップS202)。設定値の表示開始処理では、「設定1」に対応する「1」の数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第3報知用表示装置69cを確認することでパチンコ機10の現状の設定状態を把握することが可能となる。

#### 【0136】

その後、設定キー挿入部68aがOFF操作されていないことを条件として(ステップS203:NO)、更新ボタン68bが1回押圧操作されたか否かを判定する(ステップS204)。具体的には更新ボタン68bの押圧操作を検知するセンサからの信号がLOWレベルからHIGHレベルに切り変わったか否かを判定する。ステップS204にて否定判定をした場合、ステップS203の処理に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。

#### 【0137】

更新ボタン68bが1回押圧操作されている場合(ステップS204:YES)、主側RAM65の設定値カウンタの値を1加算する(ステップS205)。また、1加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合(ステップS206:YES)、設定値カウンタに「1」をセットする(ステップS207)。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新され、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

#### 【0138】

ステップS206にて否定判定をした場合、又はステップS207の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する(ステップS208)。設定値の表示更新処理では、主側RAM65の設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は第3報知用表示装置69cを確認することで更新ボタン68bを押圧操作した後のパチンコ機10の設定状態を把握することが可能となる。

#### 【0139】

ステップS208の処理を実行した後はステップS203に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。OFF操作されていない場合(ステップS203:NO)、ステップS204以降の処理を再度実行する。OFF操作されている場合(ステップS203:YES)、設定値の表示終了処理を実行する(ステップS209)。設定値の表示終了処理では、第3報知用表示装置69cにおける設定値の表示を終了させる。

#### 【0140】

##### <タイマ割込み処理>

次に、図11のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的(例えば4ミリ秒周期)に実行される。

#### 【0141】

まず停電情報記憶処理を実行する(ステップS301)。停電情報記憶処理では、停電監視基板67から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側RAM65の停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

#### 【0142】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する(ステップS302)。抽選用乱数更新処理では、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及び普電役物開放カウンタC4の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、大

10

20

30

40

50

当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 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を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S 3 0 3 ではステップ S 1 1 4 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S 3 0 4 にてステップ S 1 1 5 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

#### 【0143】

その後、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（ステップ S 3 0 5）。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生していることを確認することで、主側 R A M 6 5 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。続くステップ S 3 0 6 では、上記遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。ステップ S 3 0 6 にて否定判定をした場合に、ステップ S 3 0 7 以降の処理を実行する。

#### 【0144】

ステップ S 3 0 7 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 3 2 b、3 4 b に行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置 3 2 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特電用の駆動部 3 2 b 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 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a 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普電用の駆動部 3 4 b 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。

#### 【0145】

その後、読み込み処理を実行する（ステップ S 3 0 8）。読み込み処理では、停電信号及び入賞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。

#### 【0146】

その後、入球検知処理を実行する（ステップ S 3 0 9）。当該入球検知処理では、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a から受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

#### 【0147】

その後、主側 R A M 6 5 に設けられている複数種類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（ステップ S 3 1 0）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

#### 【0148】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップ S 3 1 1）。発射操作装置 2 8 への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である 0.6 秒に 1 個の遊技球が発射される。続くステップ S 3 1 2 では、入力状態監視処理として、ステップ S 3 0 8 の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の断線確認や、遊技機本体 1 2 や前扉枠 1 4 の開放確認を行う。

#### 【0149】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップ S 3 1 3）。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

#### 【0150】

その後、普図普電制御処理を実行する（ステップS 3 1 4）。普図普電制御処理では、スルーゲート3 5への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第2作動口3 4の普電役物3 4 aを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

【0 1 5 1】

10

続くステップS 3 1 5では、直前のステップS 3 1 3及びステップS 3 1 4の処理結果に基づいて、特図表示部3 7 aに係る保留情報の増減個数を特図保留表示部3 7 bに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部3 8 aに係る保留情報の増減個数を普図保留表示部3 8 bに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップS 3 1 5では、直前のステップS 3 1 3及びステップS 3 1 4の処理結果に基づいて、特図表示部3 7 aの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部3 8 aの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【0 1 5 2】

その後、払出制御装置7 7から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップS 3 1 6）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップS 3 1 7）。また、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ための外部情報設定処理を実行する（ステップS 3 1 8）。その後、遊技領域P Aにおける遊技球の入球結果に対応する情報を管理用IC 6 6に出力するための管理用出力処理を実行する（ステップS 3 1 9）。管理用出力処理の詳細については後に説明する。

20

【0 1 5 3】

次に、ステップS 3 1 3の特図特電制御処理について、図1 2のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 1 5 4】

30

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップS 4 0 1）。保留情報の取得処理では、第1作動口3 3又は第2作動口3 4への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア6 5 aにおける保留数が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を1加算するとともに、前回のステップS 3 0 2にて更新した当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の各数値情報を、保留用エリアR Eの空き保留エリアR E 1～R E 4のうち最初の保留エリアに格納する。なお、第1作動口3 3及び第2作動口3 4への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を1回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを音声発光制御装置8 1に送信する。音声発光制御装置8 1は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置4 1における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

40

【0 1 5 5】

その後、主側RAM 6 5に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出すとともに（ステップS 4 0 2）、主側ROM 6 4に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップS 4 0 3）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップS 4 0 4）、ステップS 4 0 6～ステップS 4 1 2の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする（ステップS 4 0 5）。特図特電カウンタは、ステップS 4 0 6～ステップS 4 1 2の各種処理のうちい

50

れを実行すべきであるかを主側CPU63にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルは、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップS406～ステップS412の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【0156】

ステップS406では特図変動開始処理を実行する。図13は特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【0157】

特図変動開始処理では保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が1以上であることを条件として(ステップS501: YES)、データ設定処理を実行する(ステップS502)。データ設定処理では、まず保留数を1減算するとともに、保留用エリアREの第1保留エリアRE1に格納されたデータを実行エリアAEに移動する。その後、保留用エリアREの各保留エリアRE1～RE4に格納された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保留エリアRE1～第4保留エリアRE4に格納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り、詳細には、第2保留エリアRE2 第1保留エリアRE1、第3保留エリアRE3 第2保留エリアRE2、第4保留エリアRE4 第3保留エリアRE3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第4保留エリアRE4を「0」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【0158】

データ設定処理を実行した後は当否テーブルを主側ROM64から読み出す(ステップS503)。具体的には、まず主側RAM65の当否抽選モードを示す情報を読み出すことにより現状の当否抽選モードを把握する。高確率モードである場合には主側ROM64から高確当否テーブル64gを読み出す。一方、低確率モードである場合には主側RAM65の設定値カウンタの値を読み出すことによりパチンコ機10の設定状態を把握する。そして、その把握した設定値に対応する低確当否テーブル64a～64fを主側ROM64から読み出す。

【0159】

その後、ステップS503にて読み出した当否テーブル64a～64gを参照して当否判定処理を実行する(ステップS504)。当否判定処理では、実行エリアAEに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタC1に係る数値情報が、ステップS503にて読み出した当否テーブル64a～64gに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【0160】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には(ステップS505: YES)、振分判定処理を実行する(ステップS506)。振分判定処理では、実行エリアAEに格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタC2に係る数値情報を読み出す。そして、主側ROM64に設けられた振分テーブル64hを参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタC2に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び最有利大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【0161】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS507)。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図表示部37aに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM64に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM65に書き込む。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図表示部37aに停止表示される絵柄の態様の情報が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。

【0162】

10

20

30

40

50

その後、振分判定結果に対応したフラグセット処理を実行する（ステップS508）。具体的には、主側RAM65には各大当たり結果の種類に対応したフラグが設けられており、ステップS508では、それら各大当たり結果の種類に対応したフラグのうち、ステップS506の振分判定処理の結果に対応したフラグに「1」をセットする。

【0163】

一方、ステップS505にて大当たり当選結果ではないと判定した場合には、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS509）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図表示部37aに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM64に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM65に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【0164】

ステップS508及びステップS509のいずれかの処理を実行した後は、遊技回の継続期間の把握処理を実行する（ステップS510）。かかる処理では、変動種別カウンタCSの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置41にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が低確大当たり結果又は最有利大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果でもなく、さらに実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【0165】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ROM64に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ROM64に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間と異なっている。

【0166】

なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリアREに格納されている保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。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と比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。

【0167】

その後、ステップS510にて取得した遊技回の継続期間の情報を、主側RAM65に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする（ステップS511）。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップS310）にて実行される。ちなみに、遊技回用の演出として、特図表示部37aにおける絵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が行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態（図柄表示装置41では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態）で最終停止期間（例えば0.5秒）に亘って最終停止表示される。この場合に、ステップS510にて取得される遊技回の継続期間は1遊技回分のトータル時間となっている。



## 【0168】

その後、変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 5 1 2）。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、音声発光制御装置 8 1 では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

10

## 【0169】

音声発光制御装置 8 1 は変動用コマンド及び種別コマンドを主側 CPU 6 3 から受信した場合、表示発光部 5 3、スピーカ部 5 4 及び図柄表示装置 4 1 において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置 4 1 では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

## 【0170】

その後、特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示を開始させる（ステップ S 5 1 3）。そして、特図特電カウンタを 1 加算する（ステップ S 5 1 4）。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「0」であるため特図特電カウンタの数値情報は「1」となる。その後、主側 RAM 6 5 に設けられた第 1 1 出力フラグに「1」をセットする（ステップ S 5 1 5）。第 1 1 出力フラグは、遊技回が開始されたことを示す情報出力を管理用 IC 6 6 に対して実行すべきことを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。

20

## 【0171】

特図特電制御処理（図 5 2）の説明に戻り、ステップ S 4 0 7 では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図表示部 3 7 a における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなった場合には、特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したのから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施形態においては主側 CPU 6 3 から音声発光制御装置 8 1 に最終停止コマンドは送信されない。

30

## 【0172】

ステップ S 4 0 8 では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図表示部 3 7 a における絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「0」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したのから特電開始処理に対応したものに更新する。

40

## 【0173】

ステップ S 4 0 9 では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 はオープニングコマンドを受信することにより、表示発光部 5 3、スピーカ部 5 4 及び図柄表示装置 4 1 にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるた

50

めの開始用処理を実行する。当該開始用処理では、特電入賞装置 3 2 を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置 3 2 を開放状態に継続させる場合の上限継続時間をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置 3 2 に入賞可能な遊技球の上限個数を主側 R A M 6 5 に設けられた入賞個数カウンタにセットする。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 4 1 0 では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したのものから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電カウンタの数値情報を 2 加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したのものから特電終了処理に対応したものに更新する。

10

【 0 1 7 5 】

ステップ S 4 1 1 では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、特電入賞装置 3 2 を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を 1 減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対応したのものから特電開放中処理に対応したものに更新する。

20

【 0 1 7 6 】

ステップ S 4 1 2 では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば 5 秒）をセットするとともに、エンディングコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 はエンディングコマンドを受信することにより、表示発光部 5 3、スピーカ部 5 4 及び図柄表示装置 4 1 にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。

30

【 0 1 7 7 】

次に、主側 C P U 6 3 にて、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の検知結果に基づき、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 1 4 は主側 C P U 6 3 に入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【 0 1 7 8 】

主側 C P U 6 3 には入力ポート 6 3 a が設けられている。入力ポート 6 3 a 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 D 0 ~ 第 7 ビット D 7 を備えている。また、入力ポート 6 3 a 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 6 3 a への入力対象となる信号群はドライバ I C による切換制御を通じて切り換えられる。

40

【 0 1 7 9 】

タイマ割込み処理（図 1 1）の入球検知処理（ステップ S 3 0 9）では、入力ポート 6 3 a への入力対象となる信号群が各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a からの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第 0 ビット D 0 は第 1 入賞口検知センサ 4 2 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 1 ビット D 1 は第 2 入賞口検知センサ 4 3 a

50

からの検知信号に対応した情報が格納され、第2ビットD2は第3入賞口検知センサ44aからの検知信号に対応した情報が格納され、第3ビットD3は特電検知センサ45aからの検知信号に対応した情報が格納され、第4ビットD4は第1作動口検知センサ46aからの検知信号に対応した情報が格納され、第5ビットD5は第2作動口検知センサ47aからの検知信号に対応した情報が格納され、第6ビットD6はアウト口検知センサ48aからの検知信号に対応した情報が格納され、第7ビットD7はゲート検知センサ49aからの検知信号に対応した情報が格納される。

#### 【0180】

上記各入球検知センサ42a～49aは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すLOW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検知信号として検知中であることを示すHIレベル信号を出力する。そして、入力ポート63aではLOWレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、HIレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ42a～49a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対して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対して検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

#### 【0181】

図15はタイマ割込み処理(図11)のステップS309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。

#### 【0182】

第0ビットD0に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1入賞口検知センサ42aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS601:YES)。この場合、主側RAM65に設けられた第1出力フラグに「1」をセットするとともに(ステップS602)、主側RAM65に設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する(ステップS603)。第1出力フラグは、第1入賞口検知センサ42aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。10個賞球用カウンタは、10個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。10個賞球用カウンタの値が1以上である場合、タイマ割込み処理(図11)におけるステップS317の払出出力処理にて10個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、10個賞球コマンドを1回出力した場合には10個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は10個賞球コマンドを受信した場合、10個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。

#### 【0183】

第1ビットD1に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS604:YES)。この場合、主側RAM65に設けられた第2出力フラグに「1」をセットするとともに(ステップS605)、主側RAM65に設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する(ステップS606)。第2出力フラグは、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

#### 【0184】

第2ビットD2に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第3入賞口検知センサ44aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS607:YES)。この場合、主側RAM65に設けられた第3出力フラグに「1」をセットするとともに(ステップS608)、主側RAM65に設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する(ステップS609)。第

3 出力フラグは、第 3 入賞口検知センサ 4 4 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 IC 6 6 に対して実行すべきことを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。

#### 【 0 1 8 5 】

第 3 ビット D 3 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ 4 5 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 1 0 : Y E S）。この場合、主側 RAM 6 5 に設けられた特電入賞フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 6 1 1）、主側 RAM 6 5 に設けられた第 4 出力フラグに「 1 」をセットし（ステップ S 6 1 2）、さらに主側 RAM 6 5 に設けられた 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 6 1 3）。特電入賞フラグは開閉実行モードのラウンド遊技において特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球したことを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図 1 1）の特図特電制御処理（ステップ S 3 1 3）では特電入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、特電入賞装置 3 2 への 1 個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における特電入賞装置 3 2 への残りの入球可能個数を 1 減算する。かかる入球可能個数を 1 減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「 0 」クリアする。第 4 出力フラグは、特電検知センサ 4 5 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 IC 6 6 に対して実行すべきことを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。1 5 個賞球用カウンタは、1 5 個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側 CPU 6 3 にて特定するためのカウンタである。1 5 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、タイマ割込み処理（図 1 1）におけるステップ S 3 1 7 の払出出力処理にて 1 5 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 5 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 5 個賞球コマンドを受信した場合、1 5 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。

#### 【 0 1 8 6 】

第 4 ビット D 4 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 作動口検知センサ 4 6 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 1 4 : Y E S）。この場合、主側 RAM 6 5 に設けられた第 1 作動入賞フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 6 1 5）、主側 RAM 6 5 に設けられた第 5 出力フラグに「 1 」をセットし（ステップ S 6 1 6）、さらに主側 RAM 6 5 に設けられた 1 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 6 1 7）。第 1 作動入賞フラグは第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球したことを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図 1 1）の特図特電制御処理（ステップ S 3 1 3）では第 1 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア 6 5 a の保留用エリア R E に格納されている保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理（ステップ S 3 1 3）にて第 1 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 1 作動入賞フラグを「 0 」クリアする。第 5 出力フラグは、第 1 作動口検知センサ 4 6 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 IC 6 6 に対して実行すべきことを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。1 個賞球用カウンタは、1 個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側 CPU 6 3 にて特定するためのカウンタである。1 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、タイマ割込み処理（図 1 1）におけるステップ S 3 1 7 の払出出力処理にて 1 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 個賞球コマンドを受信した場合、1 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。

#### 【 0 1 8 7 】

第 5 ビット D 5 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されてい

10

20

30

40

50

る状況に切り換わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS618:YES)。この場合、主側RAM65に設けられた第2作動入賞フラグに「1」をセットするとともに(ステップS619)、主側RAM65に設けられた第6出力フラグに「1」をセットし(ステップS620)、さらに主側RAM65に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する(ステップS621)。第2作動入賞フラグは第2作動口34に1個の遊技球が入球したことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理(図11)の特図特電制御処理(ステップS313)では第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア65aの保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理(ステップS313)にて第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第2作動入賞フラグを「0」クリアする。第6出力フラグは、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

10

#### 【0188】

第6ビットD6に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS622:YES)。この場合、主側RAM65に設けられた第7出力フラグに「1」をセットする(ステップS623)。第7出力フラグは、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

20

#### 【0189】

第7ビットD7に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ49aにて1個の遊技球が検知されたと判定する(ステップS624:YES)。この場合、主側RAM65に設けられたゲート入賞フラグに「1」をセットする(ステップS625)。ゲート入賞フラグはスルーゲート35に1個の遊技球が入球したことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理(図11)の普図普電制御処理(ステップS314)ではゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア65cに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタC4の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア65cに格納する処理を実行する。普図普電制御処理(ステップS314)にてゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「0」クリアする。

30

#### 【0190】

なお、タイマ割込み処理(図11)は既に説明したとおり4ミリ秒周期で起動されるため、1個の入球検知センサ42a~49aにて1個の遊技球の検知が開始された場合、当該入球検知センサ42a~49aにてその1個の遊技球の検知を継続している状況において当該入球検知センサ42a~49aにて1個の遊技球が検知されたことの特が主側CPU63にて行われる。したがって、第1~第7出力フラグはそれぞれ1個ずつ設けられていれば十分である。

40

#### 【0191】

次に、払出制御装置77にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置77及び当該払出制御装置77との間で通信を行う各種装置の電氣的構成について、図16のブロック図を参照しながら説明する。

#### 【0192】

払出制御装置77はMPU91を備えている。MPU91には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である払出側CPU92の他に、払出側ROM93、払出側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ている。

50

## 【 0 1 9 3 】

払出側 R O M 9 3 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側 R O M 9 3 は、払出側 C P U 9 2 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している。

## 【 0 1 9 4 】

払出側 R A M 9 4 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側 R A M 9 4 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側 R O M 9 3 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側 R A M 9 4 は、払出側 R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

10

## 【 0 1 9 5 】

払出側 C P U 9 2 は、主側 C P U 6 3 と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側 C P U 9 2 は主側 C P U 6 3 から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。また、払出側 C P U 9 2 は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側 R A M 9 4 に未払出の賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置 7 6 を停止させる。また、払出側 C P U 9 2 は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。主側 C P U 6 3 は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて実行されるように音声発光制御装置 8 1 に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿 5 6 a が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク 7 5 に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置 7 6 が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 から開放された本体開放状態と、前扉枠 1 4 が内枠 1 3 から開放された前扉開放状態と、が存在している。

20

## 【 0 1 9 6 】

払出装置 7 6 から下皿 5 6 a へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側 C P U 9 2 に入力される。払出側 C P U 9 2 は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

30

## 【 0 1 9 7 】

タンク 7 5 から払出装置 7 6 へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側 C P U 9 2 に入力される。払出側 C P U 9 2 は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

40

## 【 0 1 9 8 】

払出装置 7 6 には当該払出装置 7 6 から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側 C P U 9 2 に入力される。払出側 C P U 9 2 は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置 7 6 から 1 個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側 C P U 9 2 は、遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

## 【 0 1 9 9 】

50

内枠 13 の前面部には前扉開放センサ 95 が設けられており（図 2 参照）、当該前扉開放センサ 95 の検知結果は払出側 CPU 92 に入力される。この場合、内枠 13 に対して前扉枠 14 が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ 95 は閉鎖検知信号を払出側 CPU 92 に送信し、内枠 13 に対して前扉枠 14 が開放状態である場合に前扉開放センサ 95 は開放検知信号を払出側 CPU 92 に送信する。払出側 CPU 92 は、前扉開放センサ 95 から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠 14 が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ 95 から開放検知信号を受信している場合に前扉枠 14 が開放状態であると特定する。また、払出側 CPU 92 は、前扉枠 14 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側 CPU 63 に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠 14 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側 CPU 63 に前扉閉鎖コマンドを送信する。主側 CPU 63 は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠 14 が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠 14 が閉鎖状態となったと特定する。

10

#### 【 0 2 0 0 】

裏パックユニット 15 の前面部には本体開放センサ 96 が設けられており（図 2 参照）、当該本体開放センサ 96 の検知結果は払出側 CPU 92 に入力される。この場合、外枠 11 に対して遊技機本体 12 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 96 は閉鎖検知信号を払出側 CPU 92 に送信し、外枠 11 に対して遊技機本体 12 が開放状態である場合に本体開放センサ 96 は開放検知信号を払出側 CPU 92 に送信する。払出側 CPU 92 は、本体開放センサ 96 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 12 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 96 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 12 が開放状態であると特定する。また、払出側 CPU 92 は、遊技機本体 12 が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側 CPU 63 に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体 12 が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側 CPU 63 に本体閉鎖コマンドを送信する。主側 CPU 63 は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体 12 が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体 12 が閉鎖状態となったと特定する。

20

#### 【 0 2 0 1 】

図 17 のフローチャートを参照しながら、払出側 CPU 92 にて実行される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、予め定められた周期（例えば 2 ミリ秒）で繰り返し起動されるものである。

30

#### 【 0 2 0 2 】

まず満タン用処理を実行する（ステップ S 7 0 1）。満タン用処理では、既に説明したとおり満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを主側 CPU 63 に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを主側 CPU 63 に送信する。

#### 【 0 2 0 3 】

その後、球無用処理を実行する（ステップ S 7 0 2）。球無用処理では、既に説明したとおり球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを主側 CPU 63 に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを主側 CPU 63 に送信する。

40

#### 【 0 2 0 4 】

その後、払出異常監視処理を実行する（ステップ S 7 0 3）。払出異常監視処理では、既に説明したとおり払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドを主側 CPU 63 に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、

50

払出異常状態が解除されたことを示すコマンドを主側CPU63に送信する。

【0205】

その後、前扉開放監視処理を実行する(ステップS704)。前扉開放監視処理では、既に説明したとおり前扉開放センサ95の検知結果に基づいて前扉枠14が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠14が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドを主側CPU63に送信する。また、前扉枠14が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドを主側CPU63に送信する。

【0206】

その後、本体開放監視処理を実行する(ステップS705)。本体開放監視処理では、既に説明したとおり本体開放センサ96の検知結果に基づいて遊技機本体12が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体12が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドを主側CPU63に送信する。また、遊技機本体12が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドを主側CPU63に送信する。

【0207】

その後、コマンド読込処理を実行する(ステップS706)。当該コマンド読込処理では、主側CPU63が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側RAM94に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側RAM94における未払出の賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後(ステップS707)、払出装置76による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する(ステップS708)。払出制御処理では、払出側RAM94に記憶されている未払出の賞球個数情報が1以上の値である場合に払出装置76の駆動制御を行い、払出検知センサにて1個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を1減算する。そして、賞球個数情報の値が「0」となった場合には払出装置76の駆動制御を停止する。その後、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ための外部情報設定処理を実行する(ステップS709)。

【0208】

次に、遊技ホールに設けられたホールコンピュータHCにパチンコ機10から情報を外部出力するための構成について説明する。

【0209】

図2に示すように、裏パックユニット15には外部端子板97が設けられている。外部端子板97には多数の外部端子が設けられており、一部の外部端子であって複数の外部端子が主側CPU63と電氣的に接続されているとともに、一部の外部端子であって複数の外部端子が払出側CPU92と電氣的に接続されている。このように主側CPU63及び払出側CPU92のそれぞれが外部端子板97と電氣的に接続されていることにより、図16に示すように、主側CPU63及び払出側CPU92はホールコンピュータHCに情報を外部出力することが可能である。

【0210】

外部端子板97の1個の外部端子は前扉開放センサ95と電氣的に接続されているとともに、外部端子板97の1個の外部端子は本体開放センサ96と電氣的に接続されている。この電氣的な接続の構成について詳細には、前扉開放センサ95から払出側CPU92に向けた信号経路の途中位置には信号中継基板98が設けられている。当該信号中継基板98には、前扉開放センサ95から払出側CPU92に向けた信号経路SL1から分岐させて分岐経路SL2が設けられている。そして、当該分岐経路SL2は外部端子板97における前扉開放用の外部端子に接続されている。したがって、前扉開放センサ95における検知結果に対応した電気信号は、払出側CPU92に輸入されるだけでなく、外部端子板97における前扉開放用の外部端子にも入力される。これにより、払出側CPU92による制御を介することなく、前扉枠14が開放状態であるか否かを示す信号をホールコン

10

20

30

40

50



ピュータＨＣに外部出力することが可能となる。

【０２１１】

本体開放センサ９６について詳細には、信号中継基板９８には、本体開放センサ９６から払出側ＣＰＵ９２に向けた信号経路ＳＬ３から分岐させて分岐経路ＳＬ４が設けられている。そして、当該分岐経路ＳＬ４は外部端子板９７における本体開放用の外部端子に接続されている。したがって、本体開放センサ９６における検知結果に対応した電気信号は、払出側ＣＰＵ９２に入力されるだけでなく、外部端子板９７における本体開放用の外部端子にも入力される。これにより、払出側ＣＰＵ９２による制御を介することなく、遊技機本体１２が開放状態であるか否かを示す信号をホールコンピュータＨＣに外部出力することが可能となる。

10

【０２１２】

次に、主側ＣＰＵ６３及び払出側ＣＰＵ９２からホールコンピュータＨＣに外部出力される情報の内容について説明する。まず主側ＣＰＵ６３からホールコンピュータＨＣに外部出力される情報の内容について説明する。

【０２１３】

主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理（図１１）における外部情報設定処理（ステップＳ３１８）にて、外部端子板９７において主側ＣＰＵ６３に割り当てられている各外部端子への情報の出力設定を行う。主側ＣＰＵ６３から外部端子板９７に出力される情報として、開閉実行モード中であることを示す情報と、サポートモードが高頻度サポートモード中であることを示す情報と、一の遊技回が終了したことを示す情報と、所定個数（例えば１００個）の遊技球がアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかを通じて遊技領域ＰＡから排出されたことを示す情報と、第１作動口３３に遊技球が入球したことを示す情報と、第２作動口３４に遊技球が入球したことを示す情報と、が含まれている。

20

【０２１４】

払出側ＣＰＵ９２はタイマ割込み処理（図１７）における外部情報設定処理（ステップＳ７０９）にて、外部端子板９７において払出側ＣＰＵ９２に割り当てられている各外部端子への情報の出力設定を行う。払出側ＣＰＵ９２から外部端子板９７に出力される情報として、１０個の遊技球の払い出しが行われたことを示す情報が含まれている。

【０２１５】

ホールコンピュータＨＣでは外部端子板９７を通じてパチンコ機１０から受信する各種情報に応じて、当該パチンコ機１０における遊技球の払い出しの実行態様などを把握することが可能である。例えば、

30

- ・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した遊技球の払出個数の割合である出玉率
- ・開閉実行モード及び高頻度サポートモードではない通常遊技状態における出玉率（以下、この出玉率を「Ｂ」とする）
- ・開閉実行モードにおける出玉率
- ・高頻度サポートモードにおける出玉率
- ・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに実行された遊技回の回数（以下、この割合を「Ｓ」とする）
- ・ $B - S \times$ 「第１作動口３３及び第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」
- ・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した第１作動口３３への遊技球の入球個数（以下、この割合を「Ｓ１」とする）
- ・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した第２作動口３４への遊技球の入球個数（以下、この割合を「Ｓ２」とする）
- ・ $B - (S1 \times$ 「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」 $+ S2 \times$ 「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」)
- ・単位遊技回当たりにおける開閉実行モードの発生確率
- ・単位遊技回当たりにおける高頻度サポートモードの発生確率

40

50

などが算出される。これにより、ホールコンピュータHCにおいてパチンコ機10の遊技領域PAにおける遊技球の入球態様を管理することが可能となる。なお、賞球個数とは対応する入球部に1個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数のことである。

#### 【0216】

< 遊技球の入賞態様を管理するための構成 >

次に、管理用IC66を利用して遊技履歴を管理するための構成について説明する。まず図18のブロック図を参照しながら、管理用IC66の電氣的構成について説明する。

#### 【0217】

既に説明したとおり主制御装置60のMPU62は、主側CPU63、主側ROM64、主側RAM65、及び管理用IC66を備えている。また、MPU62は、これら以外にもI/F101を備えているとともに、既に説明した読み取り用端子68dを備えている。

10

#### 【0218】

I/F101は、MPU62の外部の機器との間で信号を送受信するためのインターフェースである。I/F101は、内部バス103を介して主側CPU63と電氣的に接続されている。I/F101の入力ポートを通じて各入球検知センサ42a~49aなどのセンサからの検知結果、及び払出側CPU92からのコマンドなどがMPU62に入力され、その入力された検知結果及びコマンドの内容に基づいて既に説明したとおり主側CPU63にて各種処理が実行される。また、主側CPU63にて各種処理が実行された結果、特電用の駆動部32bなどの機器へ信号出力が行われる場合には当該信号出力はI/F101の出力ポートを通じて行われるとともに、主側CPU63にて各種処理が実行された結果、払出側CPU92及び音声発光制御装置81へコマンド出力が行われる場合には当該コマンド出力はI/F101の出力ポートを通じて行われる。

20

#### 【0219】

管理用IC66は、管理側I/F111と、管理側CPU112と、管理側ROM113と、管理側RAM114と、RTC115と、対応関係用メモリ116と、履歴用メモリ117と、演算結果用メモリ131と、を備えている。これら各装置は管理用IC66に設けられた内部バス66aを通じて双方向通信可能に接続されている。

#### 【0220】

管理側I/F111は、MPU62に内蔵された単方向通信用の信号経路群118を介して主側CPU63から各種信号を受信するとともに、MPU62に内蔵された単方向通信用の信号経路群119を介して読み取り用端子68dに各種信号を送信するためのインターフェースである。主側CPU63からの各種信号は管理側I/F111の入力ポートに入力され、読み取り用端子68dへの各種信号は管理側I/F111の出力ポートから出力される。なお、主側CPU63はMPU62に内蔵された双方向通信用の信号経路群120を介して読み取り用端子68dと電氣的に接続されている。

30

#### 【0221】

管理側CPU112は、制御部及び演算部を含む演算処理装置である。管理側ROM113は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。管理側ROM113は、管理側CPU112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している。管理側RAM114は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。管理側RAM114は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に管理側ROM113よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。管理側RAM114は管理側ROM113内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

40

#### 【0222】

RTC115はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、管理側CPU112からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下

50

、日時情報ともいう)を出力することが可能な構成である。なお、R T C 1 1 5にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機 1 0 の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。

#### 【 0 2 2 3 】

対応関係用メモリ 1 1 6 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ(すなわち、揮発性記憶手段)であり、読み書き両用として利用される。対応関係用メモリ 1 1 6 は、管理側 I / F 1 1 1 の入力ポート 1 2 1 に設けられた各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p とそれらバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p に入力される信号の種類との対応関係の情報を記憶しておくために利用される。対応関係用メモリ 1 1 6 の内容の詳細については後に説明する。

10

#### 【 0 2 2 4 】

履歴用メモリ 1 1 7 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ(すなわち、不揮発性記憶手段)であり、読み書き両用として利用される。履歴用メモリ 1 1 7 は、管理側 I / F 1 1 1 を通じて主側 C P U 6 3 から受信した遊技履歴に関する情報を記憶しておくために利用される。履歴用メモリ 1 1 7 の内容の詳細については後に説明する。

#### 【 0 2 2 5 】

演算結果用メモリ 1 3 1 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ(すなわち、不揮発性記憶手段)であり、読み書き両用として利用される。演算結果用メモリ 1 3 1 は、履歴用メモリ 1 1 7 に格納されている履歴情報を利用して管理側 C P U 1 1 2 にて演算された各種パラメータを順次記憶するために利用される。演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶された各種パラメータの内容は、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて順次表示されるとともに、読み取り用端子 6 8 d に接続された外部装置に出力される。

20

#### 【 0 2 2 6 】

次に、管理側 I / F 1 1 1 に設けられた入力ポート 1 2 1 の構成について説明する。図 1 9 は管理側 I / F 1 1 1 の入力ポート 1 2 1 の構成を説明するための説明図である。

#### 【 0 2 2 7 】

入力ポート 1 2 1 には複数のバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p が設けられている。具体的には第 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p が設けられている。第 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p のそれぞれには信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 p を通じて 1 種類の信号を入力可能となっており、第 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p のそれぞれは入力対象となっている信号が L O W レベルである場合に第 1 データとして「 0 」の情報が格納され、入力対象となっている信号が H I レベルである場合に第 2 データとして「 1 」の情報が格納される。なお、これら L O W 及び H I と第 1 データ及び第 2 データとの関係が逆であってもよい。

30

#### 【 0 2 2 8 】

第 1 バッファ 1 2 2 a には第 1 入賞口検知センサ 4 2 a の検知結果に対応する第 1 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は第 1 入賞口検知センサ 4 2 a にて新たな遊技球が検知されていない状況では L O W レベルの第 1 信号を出力し、第 1 入賞口検知センサ 4 2 a にて 1 個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘って H I レベルの第 1 信号を出力する。この特定期間は、第 1 バッファ 1 2 2 a に H I レベルの第 1 信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

40

#### 【 0 2 2 9 】

第 2 バッファ 1 2 2 b には第 2 入賞口検知センサ 4 3 a の検知結果に対応する第 2 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は第 2 入賞口検知センサ 4 3 a にて新たな遊技球が検知されていない状況では L O W レベルの第 2 信号を出力し、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a にて 1 個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘って H I レベルの第 2 信号を出力する。この特定期間は、第 2 バッファ 1 2 2 b に H I レベルの第 2 信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

50

## 【 0 2 3 0 】

第3バッファ122cには第3入賞口検知センサ44aの検知結果に対応する第3信号が入力される。この場合、主側CPU63は第3入賞口検知センサ44aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第3信号を出力し、第3入賞口検知センサ44aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってHIレベルの第3信号を出力する。この特定期間は、第3バッファ122cにHIレベルの第3信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

## 【 0 2 3 1 】

第4バッファ122dには特電検知センサ45aの検知結果に対応する第4信号が入力される。この場合、主側CPU63は特電検知センサ45aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第4信号を出力し、特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってHIレベルの第4信号を出力する。この特定期間は、第4バッファ122dにHIレベルの第4信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

10

## 【 0 2 3 2 】

第5バッファ122eには第1作動口検知センサ46aの検知結果に対応する第5信号が入力される。この場合、主側CPU63は第1作動口検知センサ46aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第5信号を出力し、第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってHIレベルの第5信号を出力する。この特定期間は、第5バッファ122eにHIレベルの第5信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

20

## 【 0 2 3 3 】

第6バッファ122fには第2作動口検知センサ47aの検知結果に対応する第6信号が入力される。この場合、主側CPU63は第2作動口検知センサ47aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第6信号を出力し、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってHIレベルの第6信号を出力する。この特定期間は、第6バッファ122fにHIレベルの第6信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

## 【 0 2 3 4 】

第7バッファ122gにはアウト口検知センサ48aの検知結果に対応する第7信号が入力される。この場合、主側CPU63はアウト口検知センサ48aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第7信号を出力し、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってHIレベルの第7信号を出力する。この特定期間は、第7バッファ122gにHIレベルの第7信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

30

## 【 0 2 3 5 】

第8バッファ122hには開閉実行モードの期間中であるか否かに対応する第8信号が入力される。この場合、主側CPU63は開閉実行モードではない状況ではLOWレベルの第8信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況ではHIレベルの第8信号を継続して出力する。

40

## 【 0 2 3 6 】

第9バッファ122iには高頻度サポートモードの期間中であるか否かに対応する第9信号が入力される。この場合、主側CPU63は高頻度サポートモードではない状況ではLOWレベルの第9信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況ではHIレベルの第9信号を継続して出力する。

## 【 0 2 3 7 】

第10バッファ122jには前扉枠14が開放されている期間中であるか否かに対応する第10信号が入力される。この場合、主側CPU63は前扉枠14が閉鎖状態である状況ではLOWレベルの第10信号を継続して出力し、前扉枠14が開放状態である状況ではHIレベルの第10信号を継続して出力する。

50

## 【 0 2 3 8 】

第 1 1 バッファ 1 2 2 k には遊技回が開始されたか否かに対応する第 1 1 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は遊技回が開始される前までは L O W レベルの第 1 1 信号を継続して出力し、遊技回が開始された場合に特定期間に亘って H I レベルの第 1 1 信号を出力する。この特定期間は、第 1 1 バッファ 1 2 2 k に H I レベルの第 1 1 信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

## 【 0 2 3 9 】

第 1 5 バッファ 1 2 2 o には主側 C P U 6 3 にてパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたことを管理側 C P U 1 1 2 に認識させるための設定値更新信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 はパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われていない状況では L O W レベルの設定値更新信号を出力し、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合に H I レベルの設定値更新信号が特定期間に亘って維持されるパルス信号をその新たに設定された設定値に対応する数分出力する。この特定期間は、第 1 5 バッファ 1 2 2 o に H I レベルの設定値更新信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

## 【 0 2 4 0 】

第 1 6 バッファ 1 2 2 p には履歴用メモリ 1 1 7 に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶された各種パラメータを読み取り用端子 6 8 d に出力する契機を管理側 C P U 1 1 2 に認識させるための出力指示信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は履歴情報を出力する必要がある状況では L O W レベルの出力指示信号を出力し、履歴情報を出力する必要がある場合に特定期間に亘って H I レベルの出力指示信号を出力する。この特定期間は、第 1 6 バッファ 1 2 2 p に H I レベルの出力指示信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

## 【 0 2 4 1 】

第 1 2 バッファ 1 2 2 l、第 1 3 バッファ 1 2 2 m 及び第 1 4 バッファ 1 2 2 n は、主側 C P U 6 3 からの信号を入力可能ではあるものの、本パチンコ機 1 0 では通常的信号が入力されないブランクとなっている。このように管理側 I / F 1 1 1 の入力ポート 1 2 1 として本パチンコ機 1 0 において主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に出力される信号の種類よりも多くの数のバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p が設けられていることにより、管理用 I C 6 6 を本パチンコ機 1 0 とは異なる機種にも流用することが可能となる。これにより、管理用 I C 6 6 の汎用性を高めることが可能となる。ちなみに、主側 C P U 6 3 と第 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p のそれぞれとの間には第 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p に 1 対 1 で対応するように信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 p が形成されているが、これに限定されることはなく、ブランク対象となるバッファ 1 2 2 l ~ 1 2 2 n との間には信号経路 1 1 8 l ~ 1 1 8 n が形成されていない構成としてもよい。

## 【 0 2 4 2 】

第 1 5 バッファ 1 2 2 o に設定値更新信号が入力されること及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p に出力指示信号が入力されることは管理用 I C 6 6 の設計段階において決定されており、主側 C P U 6 3 からの指示を受けることなく、管理側 C P U 1 1 2 は第 1 5 バッファ 1 2 2 o に設定値更新信号が入力されること及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p に出力指示信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n にどのような種類の信号が入力されるのかは管理用 I C 6 6 の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側 C P U 6 3 からの指示を受けることで管理側 C P U 1 1 2 にて特定される。管理側 C P U 1 1 2 におけるこれら信号の種類の特定期間は、詳細は後述するが、M P U 6 2 への動作電力の供給開始に伴い主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 において制御が開始された場合に主側 C P U 6 3 から管理側 C P U 1 1 2 に種類識別コマンドが送信されることにより行われる。この場合、種類識別コマンドにより提供された各種信号の種類情報は対応関係用メモリ 1 1 6 に記憶され、動作電力が供給されている状況において各種信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定する場合には対応関係用メモリ 1 1 6 に記憶された情報が参照される。

## 【 0 2 4 3 】

図 20 は対応関係用メモリ 116 の構成を説明するための説明図である。対応関係用メモリ 116 には、管理側 I/F 111 の入力ポート 121 に設けられた第 1 ~ 第 14 バッファ 122 a ~ 122 n に 1 対 1 で対応させて第 1 ~ 第 14 対応関係エリア 123 a ~ 123 n が設けられている。

## 【 0 2 4 4 】

第 1 対応関係エリア 123 a には第 1 バッファ 122 a に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、一般入賞口 31 であることを示す情報が格納される。また、第 1 対応関係エリア 123 a には一般入賞口 31 であることを示す情報とともに一般入賞口 31 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 (10 個) も格納される。第 2 対応関係エリア 123 b には第 2 バッファ 122 b に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、一般入賞口 31 であることを示す情報が格納される。また、第 2 対応関係エリア 123 b には一般入賞口 31 であることを示す情報とともに一般入賞口 31 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 (10 個) も格納される。第 3 対応関係エリア 123 c には第 3 バッファ 122 c に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、一般入賞口 31 であることを示す情報が格納される。また、第 3 対応関係エリア 123 c には一般入賞口 31 であることを示す情報とともに一般入賞口 31 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 (10 個) も格納される。

## 【 0 2 4 5 】

第 4 対応関係エリア 123 d には第 4 バッファ 122 d に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、特電入賞装置 32 であることを示す情報が格納される。また、第 4 対応関係エリア 123 d には特電入賞装置 32 であることを示す情報とともに特電入賞装置 32 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 (15 個) も格納される。第 5 対応関係エリア 123 e には第 5 バッファ 122 e に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、第 1 作動口 33 であることを示す情報が格納される。また、第 5 対応関係エリア 123 e には第 1 作動口 33 であることを示す情報とともに第 1 作動口 33 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 (1 個) も格納される。第 6 対応関係エリア 123 f には第 6 バッファ 122 f に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、第 2 作動口 34 であることを示す情報が格納される。また、第 6 対応関係エリア 123 f には第 2 作動口 34 であることを示す情報とともに第 2 作動口 34 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 (1 個) も格納される。第 7 対応関係エリア 123 g には第 7 バッファ 122 g に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、アウト口 24 a であることを示す情報が格納される。

## 【 0 2 4 6 】

第 8 対応関係エリア 123 h には第 8 バッファ 122 h に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、開閉実行モードであることを示す情報が格納される。第 9 対応関係エリア 123 i には第 9 バッファ 122 i に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、高頻度サポートモードであることを示す情報が格納される。第 10 対応関係エリア 123 j には第 10 バッファ 122 j に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、前扉枠 14 であることを示す情報が格納される。第 11 対応関係エリア 123 k には第 11 バッファ 122 k に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、遊技回の開始であることを示す情報が格納される。

## 【 0 2 4 7 】

第 12 対応関係エリア 123 l には第 12 バッファ 122 l に入力される信号の種類を管理側 CPU 112 にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。第 13 対応関係エリア 123 m には第 13 バッファ 12

2 mに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。第14対応関係エリア123nには第14バッファ122nに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。

#### 【0248】

上記のように第1～第14バッファ122a～122nにどのような種類の信号が入力されるのか、主側CPU63からの指示を受けることで管理側CPU112にて特定される構成とすることで、管理用IC66を本パチンコ機10とは異なる機種にも流用することが可能となる。これにより、管理用IC66の汎用性を高めることが可能となる。

10

#### 【0249】

また、第1～第14バッファ122a～122nに履歴情報の記憶に対応する信号出力を行う度にその信号の種類を認識させるための情報を出力するのではなく、事前に信号の種類を認識させるための情報を出力するとともにその出力された情報に基づき第1～第14バッファ122a～122nに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報が対応関係用メモリ116に格納される構成である。これにより、第1～第14バッファ122a～122nに履歴情報の記憶に対応する信号出力を行う度にその信号の種類を認識させるための情報が出力される構成に比べ、都度の信号出力に際して主側CPU63から管理側CPU112に出力される情報量を抑えることが可能となる。

#### 【0250】

20

また、第1～第14バッファ122a～122nに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報の出力は、動作電力の供給開始時に行われる。これにより、本パチンコ機10にて遊技が開始される状況においては、第1～第14バッファ122a～122nに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定することが可能となる。

#### 【0251】

また、第15バッファ122oに設定値更新信号が入力されることの情報設定及び第16バッファ122pに出力指示信号が入力されることの情報設定が管理用IC66の設計段階において行われている。これにより、本パチンコ機10に限らず管理用IC66を利用する他の機種のパチンコ機であっても確実に使用する設定値更新信号及び出力指示信号については、第15バッファ122o及び第16バッファ122pに入力される信号の種類を特定するための処理を省略することが可能となる。よって、かかる信号の種類を特定するための処理の処理負荷を抑えることが可能となる。

30

#### 【0252】

次に、管理用IC66の履歴用メモリ117について説明する。図21は履歴用メモリ117の構成を説明するための説明図である。

#### 【0253】

履歴用メモリ117には、履歴情報を順次記憶するための履歴用エリア124が設けられている。履歴用エリア124には、複数のポイント情報が連番で設定されているとともに、各ポイント情報に1対1で対応させて履歴情報格納エリア125が設定されている。履歴情報格納エリア125には、RTC情報と対応関係情報との組合せを格納可能となっている。この場合、各履歴情報格納エリア125は2バイトのデータ容量となっており、RTC情報を格納するためのエリアとして1バイトのデータ容量が割り当てられており、対応関係情報を格納するためのエリアとして1バイトのデータ容量が割り当てられている。第1～第14バッファ122a～122n（本パチンコ機10の場合は実際には第1～第11バッファ122a～122k）に入力されている信号に応じて対応関係情報を格納する必要が生じた場合には、まず現状の書き込み対象となっているポイント情報に対応する履歴情報格納エリア125のRTC情報を格納するためのエリアに、現状のRTC115において計測されている日時情報を格納する。その後、今回の情報格納契機となったバッファ122a～122nに対応する対応関係情報を対応関係用メモリ116における当

40

50

該バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に対応する対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n から読み出し、その読み出した対応関係情報を現状の書き込み対象となっているポイント情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【 0 2 5 4 】

履歴情報格納エリア 1 2 5 に格納される対応関係情報について具体的には、第 1 ~ 第 7 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g は既に説明したとおり入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果に対応する信号が入力されるため、対応関係用メモリ 1 1 6 における第 1 ~ 第 7 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 g には入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の種類に対応する情報が格納されている。より詳細には、入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a のそれぞれに対応する入球部の種類に対応する情報が、第 1 ~ 第 7 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 g に格納されている。本パチンコ機 1 0 では既に説明したとおり第 1 ~ 第 3 入賞口検知センサ 4 2 a ~ 4 4 a はいずれも一般入賞口 3 1 に入球した遊技球を検知するものであるため、これら第 1 ~ 第 3 入賞口検知センサ 4 2 a ~ 4 4 a に対応する第 1 ~ 第 3 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 c にはいずれも一般入賞口 3 1 であることを示す情報が格納されている。また、第 4 対応関係エリア 1 2 3 d には特電入賞装置 3 2 であることを示す情報が格納されており、第 5 対応関係エリア 1 2 3 e には第 1 作動口 3 3 であることを示す情報が格納されており、第 6 対応関係エリア 1 2 3 f には第 2 作動口 3 4 であることを示す情報が格納されており、第 7 対応関係エリア 1 2 3 g にはアウト口 2 4 a であることを示す情報が格納されている。今回の情報格納契機となったバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n が第 1 ~ 第 7 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g のいずれかである場合には、そのバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g に対応する入球部の種類の情報が第 1 ~ 第 7 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 g のいずれかから読み出され、その読み出された入球部の種類の情報が履歴情報格納エリア 1 2 5 の対応関係情報を格納するためのエリアにそのまま格納される。

【 0 2 5 5 】

一方、第 8 バッファ 1 2 2 h は開閉実行モード中であるか否かを示す信号が入力され、第 9 バッファ 1 2 2 i は高頻度サポートモード中であるか否かを示す信号が入力され、第 1 0 バッファ 1 2 2 j は前扉枠 1 4 が開放中であるか否かを示す信号が入力され、第 1 1 バッファ 1 2 2 k は遊技回が開始されたか否かを示す信号が入力される。したがって、第 8 対応関係エリア 1 2 3 h には開閉実行モードであることを示す情報が格納され、第 9 対応関係エリア 1 2 3 i には高頻度サポートモードであることを示す情報が格納され、第 1 0 対応関係エリア 1 2 3 j には前扉枠 1 4 であることを示す情報が格納され、第 1 1 対応関係エリア 1 2 3 k には遊技回であることを示す情報が格納される。

【 0 2 5 6 】

主側 CPU 6 3 は既に説明したとおり開閉実行モードではない状況では LOW レベルの第 8 信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況では HI レベルの第 8 信号を継続して出力するため、管理側 CPU 1 1 2 は第 8 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合に開閉実行モードが開始されたと特定し、第 8 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合に開閉実行モードが終了したと特定することが可能となる。そして、第 8 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合、及び HI レベルから LOW レベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側 CPU 1 1 2 は履歴情報格納エリア 1 2 5 への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第 8 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合には、第 8 対応関係エリア 1 2 3 h から読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア 1 2 5 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第 8 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合には、第 8 対応関係エリア 1 2 3 h から読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア 1 2 5 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【 0 2 5 7 】

主側 CPU 6 3 は既に説明したとおり高頻度サポートモードではない状況では LOW レベルの第 9 信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況では HI レベルの第



9 信号を継続して出力するため、管理側 CPU 112 は第 9 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合に高頻度サポートモードが開始されたと特定し、第 9 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合に高頻度サポートモードが終了したと特定することが可能となる。そして、第 9 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合、及び HI レベルから LOW レベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側 CPU 112 は履歴情報格納エリア 125 への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第 9 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合には、第 9 対応関係エリア 123 i から読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく開始情報と一緒に、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第 9 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合には、第 9 対応関係エリア 123 i から読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく終了情報と一緒に、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

#### 【0258】

主側 CPU 63 は既に説明したとおり前扉枠 14 が閉鎖状態である状況では LOW レベルの第 10 信号を継続して出力し、前扉枠 14 が開放状態である状況では HI レベルの第 10 信号を継続して出力するため、管理側 CPU 112 は第 10 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合に前扉枠 14 が開放されたと特定し、第 10 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合に前扉枠 14 が閉鎖されたと特定することが可能となる。そして、第 10 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合、及び HI レベルから LOW レベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側 CPU 112 は履歴情報格納エリア 125 への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第 10 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合には、第 10 対応関係エリア 123 j から読み出した前扉枠 14 であることを示す情報だけではなく開放開始情報と一緒に、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第 10 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合には、第 10 対応関係エリア 123 j から読み出した前扉枠 14 であることを示す情報だけではなく開放終了情報と一緒に、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

#### 【0259】

主側 CPU 63 は既に説明したとおり遊技回の開始タイミングとなるまでは LOW レベルの第 11 信号を継続して出力し、遊技回の開始タイミングとなった場合に特定期間に亘って HI レベルの第 11 信号を出力する。したがって、管理側 CPU 112 は第 11 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合に遊技回が開始されたと特定する。つまり、第 11 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合には、第 11 対応関係エリア 123 k から読み出した遊技回であることを示す情報を、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

#### 【0260】

履歴情報格納エリア 125 は、仮に開店から閉店まで本パチンコ機 10 における遊技球の発射が継続される営業日が 10 日間連続したとしてもその間に発生した各履歴情報を全て記憶しておくことを可能とする数分設けられている。例えば 1 日に履歴情報が 60000 回発生するとした場合、600000 個以上の履歴情報格納エリア 125 が設けられている。これにより、少なくとも 10 日間は全ての履歴情報を履歴用メモリ 117 において記憶保持することが可能である。

#### 【0261】

履歴用メモリ 117 には履歴用エリア 124 とは別にポイント用エリア 126 が設けられている。ポイント用エリア 126 には、履歴用メモリ 117 において現状の書き込み対象となっているポイント情報を管理側 CPU 112 にて特定するための情報が格納されている。具体的には、パチンコ機 10 の出荷段階ではポイント用エリア 126 には「0」のポイント情報を書き込み対象に指定する情報が設定されている。そして、1 個の履歴情報が履歴情報格納エリア 125 に新たに格納される度に、書き込み対象となるポイント情報の値が 1 加算されるようにポイント用エリア 126 の情報が更新される。最後の順番のポ

インタ情報が書き込み対象となり当該最後の順番のポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に履歴情報が格納された場合には、「０」のポインタ情報が書き込み対象となるようにポインタ用エリア１２６の情報が更新される。これにより、格納可能な履歴情報の個数を超えて履歴情報の格納契機が発生した場合には、古い履歴情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５から順に新しい履歴情報に上書きされていくこととなる。

#### 【０２６２】

また、外部装置による履歴用メモリ１１７からの履歴情報の読み取りが発生した場合には、履歴情報格納エリア１２５が全て「０」クリアされるとともに、「０」のポインタ情報が書き込み対象となるようにポインタ用エリア１２６の情報が更新される。これにより、一旦読み取り対象となった履歴情報が再度読み取り対象となってしまうことを阻止することが可能となる。

10

#### 【０２６３】

次に、管理側ＩＣ６６を利用して遊技履歴を管理するための具体的な処理構成について説明する。まず管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ１１６に格納するための処理構成について説明する。図２２は主側ＣＰＵ６３にて実行される認識用処理を示すフローチャートである。なお、認識用処理はメイン処理（図９）におけるステップＳ１１１にて実行される。

#### 【０２６４】

まず主側ＲＡＭ６５に設けられた認識用出力カウンタに「１４」をセットする（ステップＳ８０１）。認識用出力カウンタは、管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための情報出力の残りの必要回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎの１４個が信号の種類認識対象となるため、認識用出力カウンタには「１４」をセットする。

20

#### 【０２６５】

その後、識別開始コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ８０２）。主側ＣＰＵ６３は、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために当該管理側ＣＰＵ１１２に各種コマンドを出力する。このコマンド出力に際しては第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される第１～第８信号が利用される。つまり、履歴情報の格納契機を管理側ＣＰＵ１１２に指示するために利用される第１～第８信号（すなわち第１～第８信号経路１１８ａ～１１８ｈ）を利用して、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるためのコマンド出力が行われる。これにより、当該コマンド出力を行うための信号経路を、第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐに信号出力するための信号経路１１８ａ～１１８ｐとは別に設ける構成に比べて、信号経路の数を減らすことが可能となり構成を簡素化させることが可能となる。識別開始コマンドは８ビットのデータ容量となっており各ビットのデータがそれぞれ第１～第８信号として第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される。また、識別開始コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために、識別開始コマンドの出力を開始するタイミングで第９信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える。また、識別開始コマンドの出力期間及び第９信号の出力状態をＨＩレベルに維持する期間は、これら識別開始コマンド及び第９信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別開始コマンドを受信することにより、管理側ＣＰＵ１１２は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ１１６に格納するための処理を開始すべきことを特定する。

30

40

#### 【０２６６】

その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの現状の値に対応する種類識別コマンドを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ８０３）。この場合、第１バッファ１２２ａ

50

が最初に信号種類の設定対象となり、その後は第  $n$  バッファの次に第  $n + 1$  バッファが信号種類の設定対象となるように、第 1 ~ 第 14 バッファ 122a ~ 122n に対応する信号種類の認識設定が行われる。したがって、認識用出力カウンタが「14」~「12」であれば一般入賞口 31 であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「11」であれば特電入賞装置 32 であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「10」であれば第 1 作動口 33 であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「9」であれば第 2 作動口 34 であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「8」であればアウト口 24a であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「7」であれば開閉実行モードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「6」であれば高頻度サポートモードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「5」であれば前扉枠 14 であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「4」であれば遊技回であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「3」~「1」であればblankであることを示す種類識別コマンドを読み出す。

【0267】

その後、読み出した種類識別コマンドの出力処理を実行する（ステップ S804）。種類識別コマンドは、識別開始コマンドと同様に 8 ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第 1 ~ 第 8 信号として第 1 ~ 第 8 バッファ 122a ~ 122h に入力される。また、識別種類コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側 CPU 112 に認識させるために、識別種類コマンドの出力を開始するタイミングで第 9 信号の出力状態を HI レベルに切り換える。また、識別種類コマンドの出力期間及び第 9 信号の出力状態を HI レベルに維持する期間は、これら識別種類コマンド及び第 9 信号の出力状態を管理側 CPU 112 にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別種類コマンドを受信することにより、管理側 CPU 112 は第 1 ~ 第 14 バッファ 122a ~ 122n のうち今回の設定対象となっているバッファに対応する対応関係エリア 123a ~ 123n に、その識別種類コマンドに対応する情報を格納する。

【0268】

その後、主側 RAM 65 の認識用出力カウンタの値を 1 減算し（ステップ S805）、その 1 減算後における認識用出力カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S806）。認識用出力カウンタの値が 1 以上である場合には（ステップ S806：N）、1 減算後における認識用出力カウンタの値に対応する種類識別コマンドを出力するための処理を実行する（ステップ S803 及びステップ S804）。

【0269】

一方、認識用出力カウンタの値が「0」である場合には（ステップ S806：YES）、識別終了コマンドの出力処理を実行する（ステップ S807）。識別終了コマンドは 8 ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第 1 ~ 第 8 信号として第 1 ~ 第 8 バッファ 122a ~ 122h に入力される。また、識別終了コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側 CPU 112 に認識させるために、識別終了コマンドの出力を開始するタイミングで第 9 信号の出力状態を HI レベルに切り換える。また、識別終了コマンドの出力期間及び第 9 信号の出力状態を HI レベルに維持する期間は、これら識別終了コマンド及び第 9 信号の出力状態を管理側 CPU 112 にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別終了コマンドを受信することにより、管理側 CPU 112 は第 1 ~ 第 14 バッファ 122a ~ 122n と信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ 116 に格納するための処理が完了したことを特定する。

【0270】

次に、管理側 CPU 112 にて実行される管理処理について、図 23 のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、管理側 CPU 112 への動作電力の供給が開始された場合に開始される。なお、管理側 CPU 112 の処理速度は主側 CPU 63 の処理速度よりも速い構成であり、主側 CPU 63 において 1 回のタイマ割込み処理（図 11）が

10

20

30

40

50

開始されてから次のタイマ割込み処理（図 1 1）が開始されるまでに、管理処理におけるステップ S 9 0 8 以降の処理の組合せが 1 6 回以上実行される。

【 0 2 7 1 】

まず主側 C P U 6 3 から識別開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 9 0 1）。識別開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 9 0 1：N O）、設定更新認識用処理を実行した後に（ステップ S 9 0 2）、ステップ S 9 0 1 に戻る。設定更新認識用処理では、詳細は後述するが主側 C P U 6 3 にてパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合にそれに対応する処理を実行する。

【 0 2 7 2 】

主側 C P U 6 3 から識別開始コマンドを受信した場合（ステップ S 9 0 1：Y E S）、管理側 R A M 1 1 4 に設けられた設定対象カウンタの値を「 0 」クリアする（ステップ S 9 0 3）。設定対象カウンタは、信号の種類の設定対象となっているバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのカウンタである。第 1 バッファ 1 2 2 a が最初に信号種類の設定対象となり、その後は第 n バッファの次に第 n + 1 バッファが信号種類の設定対象となる。

【 0 2 7 3 】

その後、主側 C P U 6 3 から種類識別コマンドを受信していることを条件として（ステップ S 9 0 4：Y E S）、対応関係設定処理を実行する（ステップ S 9 0 5）。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ 1 1 6 の第 1 ~ 第 1 4 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n のうち、管理側 R A M 1 1 4 の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、今回受信した種類識別コマンドに設定されている信号種類の情報を格納する。その後、管理側 R A M 1 1 4 の設定対象カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 9 0 6）。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 9 0 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 9 0 6 の処理を実行した場合、主側 C P U 6 3 から識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 9 0 7）。識別終了コマンドを受信していない場合（ステップ S 9 0 7：N O）、ステップ S 9 0 4 に戻り、主側 C P U 6 3 から種類識別コマンドを新たに受信することを条件として（ステップ S 9 0 4：Y E S）、ステップ S 9 0 5 及びステップ S 9 0 6 の処理を再度実行する。

【 0 2 7 5 】

主側 C P U 6 3 から識別終了コマンドを受信している場合（ステップ S 9 0 7：Y E S）、ステップ S 9 0 8 ~ ステップ S 9 1 0 の処理を繰り返し実行する。ステップ S 9 0 8 では詳細は後述するが、主側 C P U 6 3 から受信した信号の種類に対応する履歴情報を履歴用メモリ 1 1 7 に格納するための履歴設定処理を実行する。ステップ S 9 0 9 では、詳細は後述するが、履歴用メモリ 1 1 7 に格納された履歴情報を利用して各種パラメータを演算するとともにその演算結果を第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて報知するための表示出力処理を実行する。ステップ S 9 1 0 では、詳細は後述するが、履歴用メモリ 1 1 7 に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶された各種パラメータを読み取り用端子 6 8 d に出力するための外部出力用処理を実行する。

【 0 2 7 6 】

図 2 4 は第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n とこれらバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ 1 1 6 に格納される様子を示すタイムチャートである。図 2 4（ a ）は第 1 ~ 第 8 信号（すなわち第 1 ~ 第 8 信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 h）を利用して主側 C P U 6 3 から管理側 C P U 1 1 2 にコマンドが出力されている期間を示し、図 2 4（ b ）は第 9 信号の出力状態が H I レベルとなっている期間を示し、図 2 4（ c ）は第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n とこれらバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図 2 4（ d ）は管理側 C P U 1 1 2 にて対応関係設定処理（ステップ S 9 0 5）が実行されるタイミングを示す。

## 【 0 2 7 7 】

主側CPU63及び管理側CPU112への動作電力の供給が開始されることで、t1のタイミングで図24(a)に示すように第1～第8信号を利用した識別開始コマンドの出力が開始される。また、当該t1のタイミングで図24(b)に示すように第9信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更される。その後、識別開始コマンドの出力が継続されている状況であるt2のタイミングで、図24(b)に示すように第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更される。管理側CPU112は第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更されたことを確認することで主側CPU63からコマンドが送信されていることを特定し、第1～第8パッファ122a～122hの情報を確認することで主側CPU63から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別開始コマンドを受信しているため、管理側CPU112は管理処理(図23)のステップS901にて肯定判定をすることで識別状態となる。その後、t3のタイミングで図24(a)に示すように識別開始コマンドの出力が停止される。

10

## 【 0 2 7 8 】

その後、t4のタイミングで図24(a)に示すように第1～第8信号を利用した1個目の種類識別コマンドの出力が開始される。また、当該t4のタイミングで図24(b)に示すように第9信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更される。その後、種類識別コマンドの出力が継続されている状況であるt5のタイミングで、図24(b)に示すように第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更される。管理側CPU112は第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更されたことを確認することで主側CPU63からコマンドが送信されたことを特定し、第1～第8パッファ122a～122hの情報を確認することで主側CPU63から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、1個目の種類識別コマンドを受信しているため、管理側CPU112はt5のタイミングで図24(d)に示すように対応関係設定処理を実行する。当該対応関係設定処理では、対応関係用メモリ116の第1対応関係エリア123aに一般入賞口31であることを示す情報及びその賞球個数の情報を格納する。その後、t6のタイミングで図24(a)に示すように種類識別コマンドの出力が停止される。

20

## 【 0 2 7 9 】

その後、t7のタイミング～t9のタイミング、t10のタイミング～t12のタイミング、t13のタイミング～t15のタイミング、及びt16のタイミング～t18のタイミングのそれぞれにおいて、t4のタイミング～t6のタイミングと同様に、主側CPU63から出力された種類識別コマンドに対応する対応関係設定処理が管理側CPU112にて実行される。この場合、t16のタイミング～t18のタイミングにおいて14個目の種類識別コマンドに対応する対応関係設定処理が完了する。

30

## 【 0 2 8 0 】

その後、t19のタイミングで図24(a)に示すように第1～第8信号を利用した識別終了コマンドの出力が開始される。また、当該t19のタイミングで図24(b)に示すように第9信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更される。その後、識別終了コマンドの出力が継続されている状況であるt20のタイミングで、図24(b)に示すように第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更される。管理側CPU112は第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更されたことを確認することで主側CPU63からコマンドが送信されたことを特定し、第1～第8パッファ122a～122hの情報を確認することで主側CPU63から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別終了コマンドを受信しているため、t20のタイミングで図24(c)に示すように管理側CPU112の識別状態が終了する。その後、t21のタイミングで図24(a)に示すように識別終了コマンドの出力が停止される。

40

## 【 0 2 8 1 】

上記のように第9信号を利用してコマンドが出力されている状況であるか否かを管理側CPU112に認識させる構成であることにより、履歴情報の格納契機を管理側CPU112に指示するために利用される第1～第8信号(すなわち第1～第8信号経路)を利用

50

してコマンド出力が行われる構成であってもコマンドが出力されている状況であることを管理側CPU112に明確に認識させることが可能となる。

【0282】

次に、履歴情報を履歴用メモリ117に格納させるための処理構成について説明する。図25は主側CPU63にて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。なお、管理用出力処理はタイマ割込み処理(図11)におけるステップS319にて実行される。

【0283】

まず主側RAM65に設けられた管理対象カウンタに「11」をセットする(ステップS1001)。管理対象カウンタは、今回の管理用出力処理において管理側CPU112への信号出力状態を変更すべきか否かの特定対象となっていない管理対象が存在しているか否かを主側CPU63にて特定するとともに、いずれの管理対象について管理側CPU112への信号出力状態を変更すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。1回の管理用出力処理にて、管理側CPU112への信号出力状態を変更すべきか否かを主側CPU63にて特定する対象となる管理対象は、7個の入球検知センサ42a~48a、開閉実行モードの実行の有無、高頻度サポートモードの実行の有無、前扉枠14の開閉の有無、及び遊技回の開始の有無の合計11個である。したがって、最初に管理対象カウンタに「11」をセットする。

【0284】

その後、現状の管理対象カウンタの値に対応する管理対象についての管理側CPU112への信号の出力状態がHIレベルであるか否かを判定する(ステップS1002)。HIレベルではない場合(ステップS1002:NO)、管理対象カウンタの値が5以上であるか否かを判定することで、管理対象カウンタの値に対応する管理対象が7個の入球検知センサ42a~48aのいずれかであることを特定する(ステップS1003)。

【0285】

ステップS1003にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する主側RAM65の出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS1004)。具体的には、管理対象カウンタの値が「11」であり第1入賞口検知センサ42aに対応している場合には第1出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「10」であり第2入賞口検知センサ43aに対応している場合には第2出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「9」であり第3入賞口検知センサ44aに対応している場合には第3出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「8」であり特電検知センサ45aに対応している場合には第4出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「7」であり第1作動口検知センサ46aに対応している場合には第5出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「6」であり第2作動口検知センサ47aに対応している場合には第6出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「5」でありアウト口24aに対応している場合には第7出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第1~第7出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理(図15)にて「1」がセットされる。

【0286】

管理対象カウンタの値に対応する出力フラグに「1」がセットされている場合(ステップS1004:YES)、第1~第7信号のうち管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をHIレベルに設定する(ステップS1005)。その後、管理対象カウンタの値に対応する出力フラグを「0」クリアする(ステップS1006)。

【0287】

ステップS1003にて否定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をHIレベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する(ステップS1007)。具体的には、管理対象カウンタの値が「4」である場合には開閉実行モードへの移

10

20

30

40

50

行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「3」である場合には高頻度サポートモードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「2」である場合には前扉枠14が開放状態となったか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「1」である場合には第11出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで遊技回が開始されたか否かを判定する。ステップS1007にて肯定判定をした場合には、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をHIレベルに設定する(ステップS1008)。なお、管理対象カウンタの値が「1」である場合にステップS1008の処理を実行した場合、第11出力フラグを「0」クリアする。

#### 【0288】

ステップS1002にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をLOWレベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する(ステップS1009)。具体的には管理対象カウンタの値が5以上又は「1」であり現状の管理対象がいずれかの入球検知センサ42a~48a又は遊技回の開始である場合には、第1~第7信号及び第11信号のうち管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をLOWレベルからHIレベルに切り換えてからHI出力継続期間(具体的には10ミリ秒)が経過したか否かを判定する。このHI出力継続期間は管理側CPU112において管理処理(図23)の履歴設定処理(ステップS908)の最長処理間隔よりも長い期間に設定されており、LOWレベルからHIレベルに切り換わった信号の出力状態を管理側CPU112にて確実に特定することが可能な期間となっている。また、管理対象カウンタの値が「4」であり現状の管理対象が開閉実行モードである場合には開閉実行モードが終了したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「3」であり現状の管理対象が高頻度サポートモードである場合には高頻度サポートモードが終了したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「2」であり現状の管理対象が前扉枠14である場合には前扉枠14が閉鎖状態であるか否かを判定する。管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をLOWレベルに切り換える契機が発生している場合(ステップS1009: YES)、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をLOWレベルに設定する(ステップS1010)。

#### 【0289】

ステップS1004にて否定判定をした場合、ステップS1006の処理を実行した場合、ステップS1007にて否定判定をした場合、ステップS1008の処理を実行した場合、ステップS1009にて否定判定をした場合、又はステップS1010の処理を実行した場合、主側RAM65の管理対象カウンタの値を1減算する(ステップS1011)。そして、その1減算後における管理対象カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS1012)。管理対象カウンタの値が1以上である場合には(ステップS1012: NO)、新たな管理対象カウンタの値に対応する管理対象について、ステップS1002以降の処理を実行する。

#### 【0290】

次に、管理側CPU112にて実行される履歴設定処理について図26のフローチャートを参照しながら説明する。履歴設定処理は、管理処理(図23)のステップS908にて実行される。

#### 【0291】

まず管理側RAM114に設けられた確認対象カウンタに、第1~第14バッファ122a~122nのうち管理側CPU112において確認対象となるバッファの数をセットする(ステップS1101)。具体的には、対応関係用メモリ116における第1~第14対応関係エリア123a~123nのうちブランクであることを示す情報以外の情報が格納されている対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセットする。本パチンコ機10では既に説明したとおり第1~第11対応関係エリア123a~123kにブランクであることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップS1101では確認対象カウンタに「11」をセットする。

#### 【0292】

その後、第1~第14バッファ122a~122nのうち現状の確認対象カウンタの値

10

20

30

40

50

に対応するバッファに格納されている数値情報が、「0」から「1」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側CPU63からの入力信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられたか否かを判定する(ステップS1102)。なお、確認対象カウンタの値が「n」である場合には第nバッファ122a~122nが数値情報の確認対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第11バッファ122kが数値情報の確認対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第5バッファ122eが数値情報の確認対象となる。

#### 【0293】

ステップS1102にて肯定判定をした場合には、RTC115から年月日情報及び時刻情報であるRTC情報を読み出す(ステップS1103)。そして、履歴用メモリ117への書き込み処理を実行する(ステップS1104)。当該書き込み処理では、履歴用メモリ117のポインタ用エリア126を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア124のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア124の履歴情報格納エリア125に、ステップS1103にて読み出したRTC情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア123a~123nから対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125に書き込む。また、対応関係情報が、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠14であることを示す情報のうちいずれかである場合には、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125

#### 【0294】

上記のように書き込み処理が実行されることにより、確認対象カウンタの値がアウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及び遊技回のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125に、RTC情報と、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及び遊技回のいずれかであることを示す対応関係情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。また、確認対象カウンタの値が開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠14のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125に、RTC情報と、開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠14のうちいずれかであることを示す対応関係情報と、開始情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

#### 【0295】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する(ステップS1105)。当該更新処理では、履歴用メモリ117のポインタ用エリア126に格納されている数値情報を読み出し1加算する。その1加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア124におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には1加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア126に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア126を「0」クリアする。

#### 【0296】

ステップS1102にて否定判定をした場合、又はステップS1105の処理を実行した場合、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア123a~123nに、信号出力がLOWレベルに切り換えられたか否かを確認すべき対象となる対応関係情報が格納されているか否かを判定する(ステップS1106)。具体的には、現状の確認対象カウンタの値が「8」~「10」である場合には対応する対応関係エリア123h~12



3 j に、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠 1 4 であることを示す情報のいずれかが格納されているため、ステップ S 1 1 0 6 にて肯定判定をする。

#### 【0297】

ステップ S 1 1 0 6 にて肯定判定をした場合、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n のうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が「1」から「0」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側 CPU 6 3 からの入力信号の出力状態が H I レベルから L O W レベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 7）。ステップ S 1 1 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 1 0 3 と同様に R T C 情報を読み出し（ステップ S 1 1 0 8）、さらに履歴用メモリ 1 1 7 への書き込み処理を実行する（ステップ S 1 1 0 9）。当該書き込み処理では、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 1 1 0 8 にて読み出した R T C 情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n から対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。また、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に対応関係情報だけではなく終了情報を書き込む。このように書き込み処理が実行されることにより、確認対象カウンタの値が開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠 1 4 のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に、R T C 情報と、開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠 1 4 のうちいずれかであることを示す対応関係情報と、終了情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。その後、ステップ S 1 1 0 5 と同様に対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 1 1 1 0）。

#### 【0298】

ステップ S 1 1 0 6 にて否定判定をした場合、ステップ S 1 1 0 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 1 1 0 の処理を実行した場合、管理側 R A M 1 1 4 の確認対象カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 1 1 1 1）。そして、その 1 減算後における確認対象カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 1 2）。確認対象カウンタの値が 1 以上である場合には（ステップ S 1 1 1 2：N O）、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップ S 1 1 0 2 以降の処理を実行する。

#### 【0299】

次に、履歴用メモリ 1 1 7 に履歴情報が格納されていく様子について、図 2 7 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 2 7 ( a ) は第 1 ~ 第 7 , 第 1 1 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g , 1 2 2 k のいずれかに H I レベルの信号が入力されている期間を示し、図 2 7 ( b ) は第 8 バッファ 1 2 2 h に H I レベルの信号が入力されている期間を示し、図 2 7 ( c ) は第 9 バッファ 1 2 2 i に H I レベルの信号が入力されている期間を示し、図 2 7 ( d ) は第 1 0 バッファ 1 2 2 j に H I レベルの信号が入力されている期間を示し、図 2 7 ( e ) は履歴用メモリ 1 1 7 への履歴情報の書き込みタイミングを示す。

#### 【0300】

t 1 のタイミングで、図 2 7 ( a ) に示すように第 1 ~ 第 7 , 第 1 1 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g , 1 2 2 k のいずれかに入力されている信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換えられる。したがって、当該 t 1 のタイミングで図 2 7 ( e ) に示すように履歴用メモリ 1 1 7 に履歴情報が書き込まれる。その後、t 2 のタイミングで、図 2 7 ( a ) に示すように t 1 のタイミングで H I レベルに切り換えられた信号が L O W レベルに切り換えられる。しかしながら、当該信号は第 1 ~ 第 7 , 第 1 1 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g , 1 2 2 k のいずれかに入力されている信号であり、L O W レベルの切り換えが履歴情報の格納対象となっていないため、当該 t 2 のタイミングでは図 2 7 ( e ) に示すように履歴情報の書き込みは実行されない。

#### 【0301】

その後、t 3 のタイミング、t 5 のタイミング、t 6 のタイミング、t 9 のタイミング

10

20

30

40

50

、 $t_{10}$ のタイミング、 $t_{13}$ のタイミング及び $t_{14}$ のタイミングのそれぞれにおいて、図27(a)に示すように、第1～第7、第11パッファ122a～122g、122kのいずれかに入力されている信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられる。したがって、これら各タイミングにおいて図27(e)に示すように履歴情報が書き込まれる。

【0302】

図27(b)に示すように $t_4$ のタイミング～ $t_7$ のタイミングに亘って、第8パッファ122hに入力されている信号の出力状態がHIレベルとなる。この第8パッファ122hは開閉実行モードの発生の有無に対応している。したがって、図27(e)に示すように第8パッファ122hに入力されている信号の出力状態がHIレベルに切り換わるタイミングである $t_4$ のタイミング、及び当該信号の出力状態がLOWレベルに切り換わるタイミングである $t_7$ のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、 $t_4$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、 $t_7$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ117の履歴情報を確認することで開閉実行モードの実行期間を把握することが可能となる。

10

【0303】

また、履歴用メモリ117には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が開閉実行モード中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはRTC情報が含まれるため、当該RTC情報を対比することによっても、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が開閉実行モード中のものか否かを区別することが可能となる。

20

【0304】

図27(c)に示すように $t_8$ のタイミング～ $t_{11}$ のタイミングに亘って、第9パッファ122iに入力されている信号の出力状態がHIレベルとなる。この第9パッファ122iは高頻度サポートモードの発生の有無に対応している。したがって、図27(e)に示すように第9パッファ122iに入力されている信号の出力状態がHIレベルに切り換わるタイミングである $t_8$ のタイミング、及び当該信号の出力状態がLOWレベルに切り換わるタイミングである $t_{11}$ のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、 $t_8$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、 $t_{11}$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ117の履歴情報を確認することで高頻度サポートモードの実行期間を把握することが可能となる。

30

【0305】

また、履歴用メモリ117には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはRTC情報が含まれるため、当該RTC情報を対比することによっても、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。

40

【0306】

図27(d)に示すように $t_{12}$ のタイミング～ $t_{15}$ のタイミングに亘って、第10パッファ122jに入力されている信号の出力状態がHIレベルとなる。この第10パッファ122jは前扉枠14の開放の有無に対応している。したがって、図27(e)に示すように第10パッファ122jに入力されている信号の出力状態がHIレベルに切り換わるタイミングである $t_{12}$ のタイミング、及び当該信号の出力状態がLOWレベルに切り換わるタイミングである $t_{15}$ のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、 $t_{12}$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、 $t_{15}$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ117の履歴情報を確認することで前扉枠14の開放期間を把握することが可能となる。

50

15のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ117の履歴情報を確認することで前扉枠14が開放状態となっている期間を把握することが可能となる。

#### 【0307】

また、履歴用メモリ117には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠14の開放中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはRTC情報が含まれるため、当該RTC情報を対比することによっても、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠14の開放中のものか否かを区別することが可能となる。

10

#### 【0308】

次に、主側CPU63にてパチンコ機10の設定状態の設定が行われた場合に実行される設定値更新信号の出力処理について説明する。図28は主側CPU63にて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新信号の出力処理はメイン処理(図9)におけるステップS119にて実行される。

#### 【0309】

主側RAM65に設けられたパルス個数カウンタに今回設定されたパチンコ機10の設定値に対応する値を設定する(ステップS1201)。具体的には、主側RAM65の設定値カウンタの値をパルス個数カウンタに設定する。その後、管理側CPU112に向けた設定値更新信号がHIレベルとなっているか否かを判定する(ステップS1202)。既に説明したとおり、設定値更新信号は管理用IC66における入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている。ここで、設定値更新信号の出力処理は、メイン処理(図9)において入力ポート121の第1～第14バッファ122a～122nに入力される信号の種類を管理側CPU112に特定させるための処理である認識用処理よりも前のタイミングで実行される。これに対して、第15バッファ122oに設定値更新信号が入力されることはパチンコ機10の設計段階において管理用IC66に設定されているため、認識用処理よりも前に設定値更新信号の出力処理が実行されたとしても、管理側CPU112において第15バッファ122oに入力されている信号が設定値更新信号であることを特定することが可能となる。

20

30

#### 【0310】

ステップS1202にて否定判定をした場合、主側RAM65に設けられたLOWレベルカウンタの値を1減算し(ステップS1203)、その1減算後におけるLOWレベルカウンタの値が「0」となっているか否かを判定する(ステップS1204)。LOWレベルカウンタは設定値更新信号がHIレベルとなるパルスを複数出力する間において当該設定値更新信号をLOWレベルに所定期間に亘って維持したか否かを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。LOWレベルカウンタの値が「0」となっている場合(ステップS1204:YES)、設定値更新信号をHIレベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号をHIレベルに設定する(ステップS1205)。

40

#### 【0311】

その後、主側RAM65に設けられたHIレベルカウンタに「20」を設定する(ステップS1206)。HIレベルカウンタは設定値更新信号をHIレベルに維持する期間を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。HIレベルカウンタに設定された値は約10マイクロ秒周期で1減算されるため、1パルスの出力に際して設定値更新信号は200マイクロ秒に亘ってHIレベルに維持される。このHIレベルの維持期間は管理側CPU112において設定値更新信号がLOWレベルからHIレベルに変更されたことを特定するのに十分な期間となっている。

#### 【0312】

設定値更新信号がHIレベルである場合(ステップS1202:YES)、主側RAM

50

65のHIレベルカウンタの値を1減算し(ステップS1207)、その1減算後におけるHIレベルカウンタの値が「0」となっているか否かを判定する(ステップS1208)。HIレベルカウンタの値が「0」となっている場合(ステップS1208:YES)、設定値更新信号をLOWレベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号をLOWレベルに設定する(ステップS1209)。

#### 【0313】

その後、主側RAM65のパルス個数カウンタの値を1減算し(ステップS1210)、その1減算後におけるパルス個数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する(ステップS1211)。パルス個数カウンタの値が「0」となっていない場合(ステップS1211:NO)、今回設定されたパチンコ機10の設定値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号の出力が完了していないことを意味するため、主側RAM65のLOWレベルカウンタに「20」を設定する(ステップS1212)。LOWレベルカウンタに設定された値は約10マイクロ秒周期で1減算されるため、設定値更新信号による複数のパルス出力間において200マイクロ秒に亘ってLOWレベルに維持される。このLOWレベルの維持期間は管理側CPU112において設定値更新信号がHIレベルからLOWレベルに変更されたことを特定するのに十分な期間となっている。

#### 【0314】

パルス個数カウンタの値が「0」となっている場合(ステップS1211:YES)、今回設定されたパチンコ機10の設定値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号の出力が完了したことを意味するため、設定値識別終了コマンドの出力処理を実行する(ステップS1213)。設定値識別終了コマンドは、今回設定されたパチンコ機10の設定値を管理側CPU112に認識させるための設定値更新信号の出力が完了したことを管理側CPU112に認識させるためのコマンドである。設定値識別終了コマンドの出力に際しては識別開始コマンド、種類識別コマンド及び識別終了コマンドと同様に第1~第8バッファ122a~122hに入力される第1~第8信号が利用される。但し、設定値識別終了コマンドの信号パターンは識別開始コマンド、種類識別コマンド及び識別終了コマンドとは異なっている。

#### 【0315】

上記のとおり設定値更新信号の出力処理では、今回の動作電力の供給開始時に設定されたパチンコ機10の設定値の値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号を管理用IC66に出力する。管理側CPU112は設定更新認識用処理を実行することにより、当該設定値更新信号によるパルス信号の数を把握して、それに基づき今回設定されたパチンコ機10の設定値を把握する。

#### 【0316】

図29は管理側CPU112にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。なお、設定更新認識用処理は、管理処理(図23)のステップS902にて実行される。

#### 【0317】

入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する(ステップS1301)。ステップS1301にて肯定判定をした場合、管理側RAM114に設けられた設定値把握カウンタの値を「1」に設定する(ステップS1302)。設定値把握カウンタはパチンコ機10の設定値を管理側CPU112にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定6」であることを意味する。

#### 【0318】

その後、入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号が再度LOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する(ステップS1303)。ステップS1303にて肯定判定をした場合、管理側RAM114の設定値把握カウンタの値を1加算する(ステップS1304)。これにより、管理側CPU112にお

10

20

30

40

50

いて特定しているパチンコ機 10 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

【0319】

ステップ S 1303 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1304 の処理を実行した場合、入力ポート 121 の第 1 ～ 第 8 バッファ 122a ～ 122h に入力されている第 1 ～ 第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 CPU 63 から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1305）。ステップ S 1305 にて否定判定をした場合、ステップ S 1303 の処理に戻る。

【0320】

ステップ S 1305 にて肯定判定をした場合、RTC 115 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S 1306）。そして、履歴用メモリ 117 への書き込み処理を実行する（ステップ S 1307）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 124 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 124 の履歴情報格納エリア 125 に、ステップ S 1306 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 125 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【0321】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 1308）。当該更新処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 124 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 126 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 126 を「0」クリアする。

【0322】

上記のように設定更新認識用処理が実行されることにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定された場合には、当該設定が行われたこと、当該設定が行われた日時、及び当該設定が行われた場合の設定値の組合せが履歴情報として履歴用エリア 124 に格納される。これにより、読み取り用端子 68d に接続した外部装置を利用して履歴用メモリ 117 に格納された情報を読み出して解析することにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定された日時及び当該設定が行われた場合の設定値の内容を把握することが可能となる。

【0323】

ここで、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ 117 に記憶されている情報はそのまま維持される。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ 117 の履歴情報が消去されないようにすることが可能となるとともに後述する各種パラメータはパチンコ機 10 の設定状態の変更タイミングの前後を跨いで存在する履歴情報を利用して算出される。この場合に、上記のとおりパチンコ機 10 の設定状態が新たに設定された日時は履歴用メモリ 117 に記憶されるため、読み取り用端子 68d に外部装置を接続して履歴用メモリ 117 に格納された情報を読み取ることで、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたタイミング以後であって当該設定状態が維持されている期間における各種パラメータを演算することが可能となる。

【0324】

次に、管理側 CPU 112 にて実行される表示出力処理について、図 30 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示出力処理は、管理処理（図 23）のステップ S 909 にて実行される。

## 【 0 3 2 5 】

まず演算タイミングであるか否かを判定する（ステップ S 1 4 0 1）。管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が開始されてから 5 1 秒が経過した場合、又は前回ステップ S 1 4 0 1 にて肯定判定をしてから 5 1 秒が経過した場合、ステップ S 1 4 0 1 にて肯定判定をする。ステップ S 1 4 0 1 にて肯定判定をした場合、通常時の各種入球個数を演算する（ステップ S 1 4 0 2）。具体的には、まず履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 においてアウト口 2 4 a であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、アウト口 2 4 a への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において一般入賞口 3 1 であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、一般入賞口 3 1 への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において特電入賞装置 3 2 であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、特電入賞装置 3 2 への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において第 1 作動口 3 3 であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、第 1 作動口 3 3 への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において第 2 作動口 3 4 であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、第 2 作動口 3 4 への入球個数を演算する。

10

## 【 0 3 2 6 】

その後、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間に存在している履歴情報格納エリア 1 2 5 を参照することで、前扉枠 1 4 が開放状態である状況で発生したアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップ S 1 4 0 3）。履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間は、これら履歴情報格納エリア 1 2 5 に格納されている R T C 情報から算出される。また、連番となるポイント情報の全体において、前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア 1 2 5 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 に前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の履歴情報はいずれも前扉枠 1 4 が開放状態におけるものとして扱う。

20

30

40

## 【 0 3 2 7 】

その後、ステップ S 1 4 0 2 及びステップ S 1 4 0 3 の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップ S 1 4 0 4）。具体的には、まずステップ S 1 4 0 2 で算出した各入球個数から、ステップ S 1 4 0 3 にて算出した前扉枠 1 4 が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第 1 ～ 第 8 パラメータを演算する。なお、ステップ S 1 4 0 2 にて算出したアウト口 2 4 a の入球個数に対するステップ S 1 4 0 3 にて算出したアウト口 2 4 a の入球個数の差を入球個数 K 1 とし、ステップ S 1 4 0 2 にて算出した一般入賞口 3 1 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 3 にて算出した一般入賞口 3 1 の入球個数の差を入球個数 K 2 とし、ステップ S 1 4 0 2 にて算出した特電入賞装置 3 2 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 3 にて算出し

50

た特電入賞装置 3 2 の入球個数の差を入球個数  $K_3$  とし、ステップ  $S 1 4 0 2$  にて算出した第 1 作動口 3 3 の入球個数に対するステップ  $S 1 4 0 3$  にて算出した第 1 作動口 3 3 の入球個数の差を入球個数  $K_4$  とし、ステップ  $S 1 4 0 2$  にて算出した第 2 作動口 3 4 の入球個数に対するステップ  $S 1 4 0 3$  にて算出した第 2 作動口 3 4 の入球個数の差を入球個数  $K_5$  とする。

・第 1 パラメータ：遊技球の合計払出個数 ( $K_2 \times$  「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_4 \times$  「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_5 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 遊技領域  $P A$  から排出された遊技球の合計個数 ( $K_1 + K_2 + K_3 + K_4 + K_5$ ) の割合 (以下、この割合を「 $D_1$ 」とする)

10

・第 2 パラメータ：一般入賞口 3 1 への遊技球の合計入球個数  $K_2$  / 遊技領域  $P A$  から排出された遊技球の合計個数 ( $K_1 + K_2 + K_3 + K_4 + K_5$ ) の割合

・第 3 パラメータ：特電入賞装置 3 2 への遊技球の合計入球個数  $K_3$  / 遊技領域  $P A$  から排出された遊技球の合計個数 ( $K_1 + K_2 + K_3 + K_4 + K_5$ ) の割合

・第 4 パラメータ：第 1 作動口 3 3 への遊技球の合計入球個数  $K_4$  / 遊技領域  $P A$  から排出された遊技球の合計個数 ( $K_1 + K_2 + K_3 + K_4 + K_5$ ) の割合 (以下、この割合を「 $D_2$ 」とする)

・第 5 パラメータ：第 2 作動口 3 4 への遊技球の合計入球個数  $K_5$  / 遊技領域  $P A$  から排出された遊技球の合計個数 ( $K_1 + K_2 + K_3 + K_4 + K_5$ ) の割合 (以下、この割合を「 $D_3$ 」とする)

20

・第 6 パラメータ： $D_1 - (D_2 \times$  「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $D_3 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」)

・第 7 パラメータ： $(K_3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_5 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 遊技球の合計払出個数 ( $K_2 \times$  「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_4 \times$  「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_5 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) の割合

・第 8 パラメータ： $K_3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 / 遊技球の合計払出個数 ( $K_2 \times$  「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_4 \times$  「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $K_5 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) の割合

30

ステップ  $S 1 4 0 4$  では演算結果である上記第 1 ~ 第 8 パラメータを演算結果用メモリ 1 3 1 における通常時記憶エリアに記憶させる。当該通常時記憶エリアに記憶された上記第 1 ~ 第 8 パラメータは次のステップ  $S 1 4 0 4$  が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップ  $S 1 4 0 4$  が実行されて上記第 1 ~ 第 8 パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第 1 ~ 第 8 パラメータが通常時記憶エリアに記憶されることで、それまで通常時記憶エリアに記憶されていた前回の第 1 ~ 第 8 パラメータの演算結果が上書きされる。

#### 【0328】

その後、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間に存在している履歴情報格納エリア 1 2 5 を参照することで、開閉実行モードである状況で発生したアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のそれぞれへの入球個数を演算する (ステップ  $S 1 4 0 5$ )。履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間は、これら履歴情報格納エリア 1 2 5 に格納されている  $R T C$  情報から算出される。また、連番となるポイント情報の全体において、開閉実行モードであるこ

40

50

とを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア 125 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 に開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 の履歴情報はいずれも開閉実行モードにおけるものとして扱う。

10

#### 【0329】

その後、ステップ S 1405 にて特定した開閉実行モードである期間のうち、前扉枠 14 が開放状態である状況で発生したアウト口 24a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップ S 1406）。これら入球個数の演算の方法は、ステップ S 1405 にて特定した開閉実行モードである期間を前提とする点を除き、ステップ S 1403 の場合と同様である。

#### 【0330】

その後、ステップ S 1405 及びステップ S 1406 の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップ S 1407）。具体的には、まずステップ S 1405 にて算出した各入球個数から、ステップ S 1406 にて算出した前扉枠 14 が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第 11 ~ 第 18 パラメータを演算する。なお、ステップ S 1405 にて算出したアウト口 24a の入球個数に対するステップ S 1406 にて算出したアウト口 24a の入球個数の差を入球個数 K 11 とし、ステップ S 1405 にて算出した一般入賞口 31 の入球個数に対するステップ S 1406 にて算出した一般入賞口 31 の入球個数の差を入球個数 K 12 とし、ステップ S 1405 にて算出した特電入賞装置 32 の入球個数に対するステップ S 1406 にて算出した特電入賞装置 32 の入球個数の差を入球個数 K 13 とし、ステップ S 1405 にて算出した第 1 作動口 33 の入球個数に対するステップ S 1406 にて算出した第 1 作動口 33 の入球個数の差を入球個数 K 14 とし、ステップ S 1405 にて算出した第 2 作動口 34 の入球個数に対するステップ S 1406 にて算出した第 2 作動口 34 の入球個数の差を入球個数 K 15 とする。

20

30

・第 11 パラメータ：遊技球の合計払出個数（ $K 12 \times$ 「一般入賞口 31 への入賞に対する賞球個数」+  $K 13 \times$ 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」+  $K 14 \times$ 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」+  $K 15 \times$ 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」）/ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 11 + K 12 + K 13 + K 14 + K 15$ ）の割合（以下、この割合を「D 11」とする）

・第 12 パラメータ：一般入賞口 31 への遊技球の合計入球個数 K 12 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 11 + K 12 + K 13 + K 14 + K 15$ ）の割合

・第 13 パラメータ：特電入賞装置 32 への遊技球の合計入球個数 K 13 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 11 + K 12 + K 13 + K 14 + K 15$ ）の割合

40

・第 14 パラメータ：第 1 作動口 33 への遊技球の合計入球個数 K 14 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 11 + K 12 + K 13 + K 14 + K 15$ ）の割合（以下、この割合を「D 12」とする）

・第 15 パラメータ：第 2 作動口 34 への遊技球の合計入球個数 K 15 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 11 + K 12 + K 13 + K 14 + K 15$ ）の割合（以下、この割合を「D 13」とする）

・第 16 パラメータ： $D 11 - (D 12 \times$ 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」+  $D 13 \times$ 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」)

・第 17 パラメータ： $(K 13 \times$ 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」+  $K 15 \times$ 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」)/ 遊技球の合計払出個数（ $K 12 \times$

50



「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」+ K 1 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」+ K 1 4 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」+ K 1 5 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) の割合

・第 1 8 パラメータ: K 1 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」/ 遊技球の合計払出個数 ( K 1 2 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」+ K 1 3 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」+ K 1 4 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」+ K 1 5 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) の割合

ステップ S 1 4 0 7 では演算結果である上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータを演算結果用メモリ 1 3 1 における開閉実行モード時記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード時記憶エリアに記憶された上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータは次のステップ S 1 4 0 7 が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップ S 1 4 0 7 が実行されて上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータが開閉実行モード時記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード時記憶エリアに記憶されていた前回の第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータの演算結果が上書きされる。

10

#### 【 0 3 3 1 】

その後、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間に存在している履歴情報格納エリア 1 2 5 を参照することで、高頻度サポートモードである状況で発生したアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のそれぞれへの入球個数を演算する (ステップ S 1 4 0 8)。履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間は、これら履歴情報格納エリア 1 2 5 に格納されている R T C 情報から算出される。また、連番となるポイント情報の全体において、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア 1 2 5 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 に高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の履歴情報はいずれも高頻度サポートモードにおけるものとして扱う。

20

30

#### 【 0 3 3 2 】

その後、ステップ S 1 4 0 8 にて特定した高頻度サポートモードである期間のうち、前扉枠 1 4 が開放状態である状況で発生したアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のそれぞれへの入球個数を演算する (ステップ S 1 4 0 9)。これら入球個数の演算の方法は、ステップ S 1 4 0 8 にて特定した高頻度サポートモードである期間を前提とする点を除き、ステップ S 1 4 0 3 の場合と同様である。

40

#### 【 0 3 3 3 】

その後、ステップ S 1 4 0 8 及びステップ S 1 4 0 9 の演算結果を利用して各種パラメータを演算する (ステップ S 1 4 1 0)。具体的には、まずステップ S 1 4 0 8 にて算出した各入球個数から、ステップ S 1 4 0 9 にて算出した前扉枠 1 4 が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第 2 1 ~

50

第26パラメータを演算する。なお、ステップS1408にて算出したアウト口24aの入球個数に対するステップS1409にて算出したアウト口24aの入球個数の差を入球個数K21とし、ステップS1408にて算出した一般入賞口31の入球個数に対するステップS1409にて算出した一般入賞口31の入球個数の差を入球個数K22とし、ステップS1408にて算出した特電入賞装置32の入球個数に対するステップS1409にて算出した特電入賞装置32の入球個数の差を入球個数K23とし、ステップS1408にて算出した第1作動口33の入球個数に対するステップS1409にて算出した第1作動口33の入球個数の差を入球個数K24とし、ステップS1408にて算出した第2作動口34の入球個数に対するステップS1409にて算出した第2作動口34の入球個数の差を入球個数K25とする。

10

・第21パラメータ：遊技球の合計払出個数（ $K22 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+  $K23 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+  $K24 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+  $K25 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）/ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K21 + K22 + K23 + K24 + K25$ ）の割合（以下、この割合を「D11」とする）

・第22パラメータ：一般入賞口31への遊技球の合計入球個数K22 / 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K21 + K22 + K23 + K24 + K25$ ）の割合

・第23パラメータ：特電入賞装置32への遊技球の合計入球個数K23 / 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K21 + K22 + K23 + K24 + K25$ ）の割合

20

・第24パラメータ：第1作動口33への遊技球の合計入球個数K24 / 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K21 + K22 + K23 + K24 + K25$ ）の割合（以下、この割合を「D22」とする）

・第25パラメータ：第2作動口34への遊技球の合計入球個数K25 / 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K21 + K22 + K23 + K24 + K25$ ）の割合（以下、この割合を「D23」とする）

・第26パラメータ： $D21 - (D22 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+  $D23 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)

ステップS1410では演算結果である上記第21～第26パラメータを演算結果用メモリ131における高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶された上記第21～第26パラメータは次回のステップS1410が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップS1410が実行されて上記第21～第26パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第21～第26パラメータが高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶されていた前回の第21～第26パラメータの演算結果が上書きされる。

30

#### 【0334】

その後、開閉実行モードの発生頻度を演算して記憶する（ステップS1411）。具体的には、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、開閉実行モードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する。なお、開閉実行モードの発生回数を発生回数K31とし、遊技回の発生回数を発生回数K32とする。

40

・第31パラメータ： $K31 / K32$

ステップS1411では演算結果である上記第31パラメータを演算結果用メモリ131における開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶された上記第31パラメータは次回のステップS1411が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップS1411が実行されて上記第31パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第31パラメータが開閉実行モード頻度

50

用記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶されていた前回の第31パラメータの演算結果が上書きされる。

【0335】

その後、高頻度サポートモードの発生頻度を演算して記憶する(ステップS1412)。具体的には、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、高頻度サポートモードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する。なお、高頻度サポートモードの発生回数を発生回数K41とし、遊技回の発生回数を発生回数K42とし、ステップS1411にて演算された開閉実行モードの発生回数を発生回数K43とする。

・第41パラメータ： $K41 / K42$

・第42パラメータ： $K41 / K43$

ステップS1412では演算結果である上記第41～第42パラメータを演算結果用メモリ131における高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶された上記第41～第42パラメータは次のステップS1412が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップS1412が実行されて上記第41～第42パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第41～第42パラメータが高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶されていた前回の第41～第42パラメータの演算結果が上書きされる。

【0336】

ステップS1401にて否定判定をした場合、又はステップS1412の処理を実行した場合、表示用処理を実行する(ステップS1413)。図31は表示用処理を示すフローチャートである。

【0337】

まず管理側RAM114に設けられた更新タイミングカウンタの値を1減算する(ステップS1501)。更新タイミングカウンタは第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。管理側CPU112は第1～第3報知用表示装置69a～69cを表示制御することにより、上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータの演算結果を報知する。この場合、第1報知用表示装置69aでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを100倍した値のうち、10の位に対応する数字が第2報知用表示装置69bにて表示され、1の位に対応する数字が第3報知用表示装置69cにて表示される。そして、第1～第3報知用表示装置69a～69cにおいては、上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第42パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第1パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。

【0338】

ここで、管理側CPU112における上記各種パラメータの演算周期は51秒となっている。これに対して、各種パラメータの数は25個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。したがって、管理側CPU

1 1 2 にて演算された各種パラメータは少なくとも 1 回は第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c における表示対象となる。

【 0 3 3 9 】

ステップ S 1 5 0 1 の処理を実行した場合、1 減算後における更新タイミングカウンタの値が「 0 」となっているか否かを判定することで第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する (ステップ S 1 5 0 2 ) 。ステップ S 1 5 0 2 にて肯定判定をした場合、管理側 R A M 1 1 4 に設けられている表示対象カウンタの値を 1 加算する (ステップ S 1 5 0 3 ) 。そして、1 加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「 2 4 」を超えた場合 (ステップ S 1 5 0 4 : Y E S ) 、表示対象カウンタの値を「 0 」クリアする (ステップ S 1 5 0 5 ) 。

10

【 0 3 4 0 】

表示対象カウンタは第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c における表示対象となっているパラメータの種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのカウンタである。上記第 1 ~ 第 8 パラメータ、上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータ、上記第 2 1 ~ 第 2 6 パラメータ、上記第 3 1 パラメータ及び上記第 4 1 ~ 第 4 2 パラメータと、「 0 」 ~ 「 2 4 」の表示対象カウンタの取り得る値とは 1 対 1 で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「 0 」である場合、最初の表示対象である第 1 パラメータが第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示対象となり、表示対象カウンタの値が「 2 4 」である場合、最後の表示対象である第 4 2 パラメータが第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示対象となる。

20

【 0 3 4 1 】

ステップ S 1 5 0 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 5 0 5 の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第 1 報知用表示装置 6 9 a を表示制御する (ステップ S 1 5 0 6 ) 。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ 1 3 1 から読み出すとともに、その読み出したパラメータを 1 0 0 倍し、1 0 の位に対応する数字が第 2 報知用表示装置 6 9 b にて表示され、1 の位に対応する数字が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示されるようにする (ステップ S 1 5 0 7 ) 。ステップ S 1 5 0 6 及びステップ S 1 5 0 7 により第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて表示された内容は次の更新タイミングとなるまで、又は管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が停止されるまで継続される。その後、管理側 R A M 1 1 4 の更新タイミングカウンタに次の更新タイミングに対応する値として 2 秒に対応する値を設定する (ステップ S 1 5 0 8 ) 。

30

【 0 3 4 2 】

上記のように表示用処理が実行されることにより、管理側 C P U 1 1 2 に動作電力の供給が開始されている場合、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して開放操作されて主制御装置 6 0 がパチンコ機 1 0 の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機 1 0 の状態に関係なく第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示制御が実行されるようにすることにより、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

40

【 0 3 4 3 】

第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c における遊技履歴の管理結果の表示は管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が開始された後であって主側 C P U 6 3 から識別終了コマンドを受信した後に開始される。この場合、演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている情報は履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている情報と同様に、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている場合であっても記憶保持されるため、管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が停止される前に算出された遊技履歴の管理結果が表示される。

【 0 3 4 4 】

50

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にパチンコ機10の設定状態の設定が行われる場合、変更途中の設定値に対応する情報が第3報知用表示装置69cにて表示されることとなるが、当該設定値に対応する情報の表示は主側CPU63から識別終了コマンドが送信される前に行われるのに対して、第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける遊技履歴の管理結果の表示は主側CPU63から識別終了コマンドが送信された後に開始される。これにより、第3報知用表示装置69cが設定値に対応する情報の表示と遊技履歴の管理結果の表示とを行うための表示装置として兼用されている構成であっても、これらの表示の表示期間が重複してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0345】

また、設定値に対応する情報の表示が行われる場合には第1報知用表示装置69a及び第2報知用表示装置69bが非表示とされる。これに対して、遊技履歴の管理結果の表示が行われている場合、第1報知用表示装置69a及び第2報知用表示装置69bが非表示とならない。これにより、第3報知用表示装置69cにおいて設定値に対応する情報の表示及び遊技履歴の管理結果の表示のうちいずれが行われているのかを識別することが可能となる。

#### 【0346】

次に、MPU62の読み取り用端子68dに電氣的に接続された外部装置に、履歴用メモリ117に記憶された履歴情報及び演算結果用メモリ131に記憶された各種パラメータを出力するための処理構成について説明する。図32(a)は主側CPU63にて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートである。なお、データ出力用処理はメイン処理(図9)におけるステップS112にて実行される。

#### 【0347】

データ出力用処理では、まず読み取り用端子68dに外部装置が電氣的に接続されていることを示す接続信号を、読み取り用端子68dから受信しているか否かを判定する(ステップS1601)。ステップS1601にて否定判定をした場合にはそのまま本データ出力用処理を終了する。この場合、データ出力用処理が実行されるようにするためには主側CPU63への動作電力の供給が再度開始されるようにする必要がある。これにより、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには、読み取り用端子68dに外部装置を電氣的に接続した状態で主側CPU63への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。主側CPU63への動作電力の供給の停止操作及び開始操作を行うための電源スイッチは裏パックユニット15の背面に搭載された払出機構部73に設けられているため、これら停止操作及び開始操作を行うためには外枠11に対して遊技機本体12を開放させて裏パックユニット15の背面を露出させる必要がある。このような事情において、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには読み取り用端子68dに外部装置を電氣的に接続した状態で主側CPU63への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある構成とすることで、履歴情報及び各種パラメータを読み取る操作を遊技ホールの管理者以外が行おうとしても、それを行いつくさせることが可能となる。

#### 【0348】

ステップS1601にて肯定判定をした場合、読み取り用端子68dから制御情報確認用の信号を受信しているか否かを判定することで、読み取り用端子68dへの外部装置の今回の接続が主側ROM64の制御情報(プログラム及びデータ)の確認に対応しているか否かを判定する(ステップS1602)。外部装置は制御情報の確認と、履歴情報及び各種パラメータの確認との両方を行うことが可能な構成であり、外部装置に対する手動操作により制御情報の確認が選択されている場合には外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、外部装置に対する手動操作により履歴情報及び各種パラメータの確認が選択されている場合には外部装置から履歴確認用の信号が送信される。なお、これに限定されることはなく、制御情報確認用の外部装置と履歴確認用の外部装置とが別である構成としてもよい。この場合、読み取り用端子68dに制御情報確認用の外部装置が電氣的に接続されている場合には当該外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、読み取り用端子6

8 dに履歴確認用の外部装置が電氣的に接続されている場合には当該外部装置から履歴確認用の信号が送信される。

【0349】

ステップS1602にて肯定判定をした場合には、制御情報確認用の出力処理を実行する(ステップS1603)。当該出力処理では、主側ROM64から制御情報としてプログラム及びデータを読み出し、その読み出した制御情報を読み取り用端子68dに出力する。これにより、当該読み取り用端子68dに電氣的に接続されている外部装置において制御情報を読み取ることが可能となり、制御情報が正規のものであるか否か又は正常なものであるか否かの確認を行うことが可能となる。

【0350】

ステップS1602にて否定判定をした場合には、管理側CPU112に出力指示信号を送信する(ステップS1604)。具体的には、出力指示信号の出力状態をLOWレベルからHIレベルに切り換える。このHIレベルの出力状態は特定期間に亘って継続される。この特定期間は、第16バッファ122pにHIレベルの出力指示信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。出力指示信号の出力状態がHIレベルに切り換えられることにより、管理側CPU112において履歴情報を出力するための処理が実行される。

【0351】

具体的には、図32(b)のフローチャートに示すように管理側CPU112は入力ポート121の第16バッファ122pに入力されている出力指示信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合(ステップS1701: YES)、履歴用メモリ117に記憶されている履歴情報及び演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメータを読み出し、その読み出した履歴情報及び各種パラメータを読み取り用端子68dに出力する(ステップS1702)。これにより、当該読み取り用端子68dに電氣的に接続されている外部装置において履歴情報及び各種パラメータを読み取ることが可能となり、遊技履歴の管理結果の情報を解析することが可能となる。また、管理側CPU112は履歴情報を読み取り用端子68dに出力した場合、履歴用メモリ117を「0」クリアする(ステップS1703)。履歴用メモリ117の履歴情報は外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合にのみ消去される。

【0352】

データ出力用処理(図32(a))の説明に戻り、ステップS1603の処理を実行した場合、又はステップS1604の処理を実行した場合、読み取り用端子68dへの外部装置の電氣的な接続が継続されているか否かを判定する(ステップS1605)。継続されている場合には(ステップS1605: YES)、そのままステップS1605にて待機する。これにより、読み取り用端子68dに対する外部装置の接続が解除されるまでは、データ出力用処理よりも後の実行順序に設定されている処理が実行されないようにすることが可能となる。読み取り用端子68dへの外部装置の接続が解除された場合(ステップS1605: NO)、本データ出力用処理を終了する。

【0353】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0354】

一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかに遊技球が入球した場合に遊技球が払い出されるため、遊技者はこれら入球部のいずれかに遊技球が入球することを期待しながら遊技を行うこととなる。当該構成において、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34(以下、履歴対象入球部ともいう)のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が管理用IC66の履歴用メモリ117にて記憶されることとなる。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球回数又は入球頻度を管理するための情報をパチンコ機10にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで各履歴対象入球部への遊技球の入球態様の管理を適切に行うことが可能となる。また

10

20

30

40

50

、履歴情報がパチンコ機 10 自身にて記憶保持されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することが可能となる。

【0355】

遊技領域 PA から遊技球を排出させる全ての入球部が、履歴情報の記憶処理の実行対象となるとともに履歴情報を利用した管理の対象となる。これにより、任意の履歴対象入球部についての入球頻度を、履歴情報を利用して管理することが可能となる。また、遊技領域 PA から排出される遊技球の個数に対する各履歴対象入球部への遊技球の入球個数の割合を、履歴情報を利用して管理することが可能となる。

【0356】

履歴情報には当該履歴情報を記憶させる契機となった履歴対象入球部に遊技球が入球したタイミングに対応する情報である RTC 情報が含まれている。これにより、履歴情報を利用することで、履歴対象入球部への遊技球の入球履歴を詳細に把握することが可能となる。

10

【0357】

履歴用メモリ 117 には、履歴対象入球部に遊技球が入球したことに対応する履歴情報だけではなく、開閉実行モード中であるか否かを示す履歴情報、高頻度サポートモード中であるか否かを示す履歴情報、及び前扉枠 14 が開放中であるか否かを示す履歴情報が記憶される。これにより、これら各状況であるか否かを区別して、履歴対象入球部への遊技球の入球態様を管理することが可能となる。

【0358】

20

履歴用メモリ 117 に格納された履歴情報を、パチンコ機 10 外部の装置である外部装置に出力することが可能である。これにより、外部装置にて履歴情報を読み取り、その読み取った履歴情報を利用して履歴対象入球部への遊技球の入球態様を分析することが可能となる。

【0359】

MPU62 には読み取り用端子 68d が設けられており、当該読み取り用端子 68d に電氣的に接続された外部装置により主側 ROM64 からプログラムを読み出すことが可能である。これにより、プログラムが正常なものであるか否かを確認することが可能となる。当該構成において、プログラムを外部出力するための読み取り用端子 68d を利用して、履歴用メモリ 117 に記憶された履歴情報が外部出力される。これにより、構成が複雑化してしまうことを阻止しながら、履歴情報を外部出力することが可能となる。

30

【0360】

読み取り用端子 68d から出力すべき情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれであるかを特定し、その特定結果に対応する側の情報が読み取り用端子 68d を通じて外部出力される。これにより、プログラムを外部出力するための読み取り用端子 68d を利用して履歴情報が外部出力される構成において、外部出力の対象となる情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれであるのかがパチンコ機 10 側にて特定され、その特定された情報が外部出力される。よって、読み取り用端子 68d が兼用される構成であっても必要な情報のみを読み出すことが可能となる。

【0361】

40

読み取り用端子 68d に電氣的に接続された外部装置から受信する情報に基づき、当該読み取り用端子 68d から出力すべき情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれの情報であるのかが特定される。これにより、外部出力の対象となる情報の選択に関する構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【0362】

プログラムを予め記憶する主側 ROM64 を有する MPU62 が、管理用 IC66 及び読み取り用端子 68d を有する。これにより、読み取り用端子 68d に対する信号経路を MPU62 内に集約することが可能となる。よって、読み取り用端子 68d への信号経路に対する不正なアクセスを行いつらくさせながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

50

## 【0363】

一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づき遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する主側CPU63とは別に管理側CPU112が設けられており、当該管理側CPU112にて履歴用メモリ117に履歴情報が記憶されるようにするための処理が実行される。これにより、主側CPU63の処理負荷が極端に増加してしまわないようにしながら、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を管理することが可能となる。

## 【0364】

主側CPU63と管理側CPU112とがMPU62として同一のチップに設けられている。これにより、これら主側CPU63と管理側CPU112との間の通信経路への不正なアクセスを阻止することが可能となる。

10

## 【0365】

主側CPU63は各入球検知センサ42a~48aの検知結果に対応する情報を、入球検知センサ42a~48aのそれぞれに対応する信号経路を利用して、管理用IC66の入力ポート121の各バッファ122a~122gに送信する。これにより、主側CPU63から送信される情報の種類と各バッファ122a~122g(すなわち各信号経路)とが対応することとなり、管理側CPU112にて各情報の種類を区別するための構成を簡素化することが可能となる。

## 【0366】

主側CPU63は開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、前扉枠14が開放中であるか否かに対応する情報、及び遊技回が開始されたことに対応する情報を、これら各状況のそれぞれに対応する信号経路を利用して、管理用IC66の入力ポート121の各バッファ122h~122kに送信する。これにより、これら各状況に対応する情報の種類と各バッファ122h~122k(すなわち各信号経路)とが対応することとなり、管理側CPU112にて各情報の種類を区別するための構成を簡素化することが可能となる。

20

## 【0367】

主側CPU63は、各バッファ122a~122k(すなわち各信号経路118a~118k)がいずれの種類の情報に対応しているのかを示す対応関係情報を管理側CPU112に送信する。これにより、当該対応関係情報を管理用IC66において予め記憶しておく必要が生じない。よって、管理用IC66の汎用性を高めることが可能となる。

30

## 【0368】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に当該主側CPU63から管理用IC66に対応関係情報が送信される。これにより、履歴対象入球部への遊技球の入球が発生し得る状況においては、主側CPU63から送信される情報と履歴対象入球部との対応関係を管理用IC66にて特定可能となるようにすることが可能となる。

## 【0369】

履歴対象入球部への遊技球の入球の有無を示す情報を送信するための信号経路118a~118gを利用して、対応関係情報が主側CPU63から管理用IC66に送信される。これにより、対応関係情報を送信するための専用の信号経路を設ける構成に比べて通信に関する構成を簡素化することが可能となる。

40

## 【0370】

管理用IC66には対応関係用メモリ116が設けられており、主側CPU63から管理用IC66に送信された対応関係情報は対応関係用メモリ116にて記憶される。これにより、送信対象の情報に対応する履歴対象入球部を管理用IC66にて特定可能とする情報を、主側CPU63から各入球検知センサ42a~48aの検知結果の情報を送信する度に提供する必要がなくなる。よって、主側CPU63から送信される各入球検知センサ42a~48aの検知結果の情報の情報量を抑えることが可能となる。

## 【0371】

主側CPU63から管理用IC66に出力されている出力指示信号の出力状態がLOW

50



レベルからH Iレベルに切り換わることにより、管理用I C 6 6から読み取り用端子6 8 dへの情報出力が行われる。この場合に、第1 6バッファ1 2 2 pに対応する信号経路が出力指示信号に対応していることは、主側C P U 6 3からの対応関係情報を受信しなくても管理側C P U 1 1 2にて特定可能となっている。これにより、対応関係情報の送信に関する構成が極端に複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0 3 7 2】

管理用I C 6 6には、主側C P U 6 3からの情報を受信することが可能なバッファ1 2 2 a ~ 1 2 2 pとして、主側C P U 6 3から管理用I C 6 6に送信する必要がある情報の種類数よりも多い数のバッファが設けられている。これにより、パチンコ機1 0の機種に応じて当該情報の種類数が増減する場合であってもバッファ1 2 2 a ~ 1 2 2 pに関する構成を変更することなく対応することが可能となる。よって、管理用I C 6 6の汎用性を高めることが可能となる。

10

#### 【0 3 7 3】

管理用I C 6 6から履歴情報が読み取り用端子6 8 dに送信される場合、当該履歴情報に対応する履歴対象入球部の種類を示す対応関係情報が各履歴情報に含まれている。これにより、読み取った履歴情報を利用して、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を特定することが可能となる。

#### 【0 3 7 4】

管理用I C 6 6において、履歴用メモリ1 1 7に記憶された履歴情報を利用することにより、所定の期間における遊技領域P Aの遊技球の入球態様に対応する各種パラメータ(第1 ~ 第8パラメータ、第1 1 ~ 第1 8パラメータ、第2 1 ~ 第2 6パラメータ、第3 1パラメータ、第4 1 ~ 第4 2パラメータ)が演算される。そして、これら演算された結果の各種パラメータが第1 ~ 第3報知用表示装置6 9 a ~ 6 9 cにて順次表示される。これにより、履歴情報を利用して演算した結果である各種パラメータをパチンコ機1 0にて報知することが可能となる。

20

#### 【0 3 7 5】

前扉枠1 4が開放中である状況に対応する履歴情報を除外した状態で各種パラメータが演算される。これにより、前扉枠1 4が閉鎖状態である正常な状況における各種パラメータを導き出すことが可能となる。また、開閉実行モードである状況及び高頻度サポートモードである状況のそれぞれに対応した各種パラメータが演算される。これにより、各状況に応じた遊技球の入球態様を遊技ホールの管理者などが把握することが可能となる。

30

#### 【0 3 7 6】

履歴用メモリ1 1 7の履歴情報が外部装置に出力された場合、履歴用メモリ1 1 7のクリア処理が実行されることにより当該履歴用メモリ1 1 7が初期化される。これにより、履歴用メモリ1 1 7の記憶容量を超えてしまうほどの履歴情報が履歴用メモリ1 1 7への記憶対象となってしまう、本来なら記憶保持されるべき履歴情報が上書きによって消去されてしまうという事象を発生しづらくさせることが可能となる。

#### 【0 3 7 7】

第1作動口3 3や第2作動口3 4への遊技球の入球が発生した場合にそれに対応する外部出力が外部端子板9 7を通じて行われる構成において、履歴情報が履歴用メモリ1 1 7に記憶される。これにより、外部端子板9 7を通じて外部出力される情報を利用することで第1作動口3 3や第2作動口3 4への遊技球の入球個数及び入球頻度を簡易的に把握しながら、履歴用メモリ1 1 7に記憶された履歴情報を利用することで履歴対象入球部への遊技球の入球個数及び入球頻度を正確に把握することが可能となる。

40

#### 【0 3 7 8】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率が「設定1」~「設定6」のパチンコ機1 0の設定状態に応じて変動する。これにより、単一のパチンコ機1 0であっても低確率モードにおいて大当たり結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

#### 【0 3 7 9】

50

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率についてはパチンコ機１０の設定状態に応じて変動しない。これにより、大当たり結果となる確率に対するパチンコ機１０の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、高確率モードにおいて参照される高確当否テーブル６４ｇをパチンコ機１０の設定状態のいずれであっても共通のものとすることが可能となるため、主側ＲＯＭ６４において当否テーブル６４ａ～６４ｇを予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【０３８０】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する一方、大当たり結果の種類の振分態様はパチンコ機１０の設定状態に応じて変動しない。これにより、パチンコ機１０の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、大当たり結果の種類を振り分ける場合に参照される振分テーブル６４ｈをパチンコ機１０の設定状態のいずれであっても共通のものとすることが可能となるため、主側ＲＯＭ６４において振分テーブル６４ｈを予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【０３８１】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴用メモリ１１７に継続して記憶させておくことが可能となり、長期間に亘って履歴用メモリ１１７に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【０３８２】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持されている構成において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。

【０３８３】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われることで履歴用メモリ１１７にそれに対応する履歴情報が記憶される場合、その設定値に対応する情報が当該履歴情報に含まれる。これにより、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。

【０３８４】

なお、演算タイミングとなることで各種パラメータを演算する場合、履歴用メモリ１１７においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対応する履歴情報を基準として、それよりも後に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータを演算する構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後のタイミングにおける遊技履歴の管理結果を各種パラメータとして導出することが可能となる。

【０３８５】

また、演算タイミングとなることで各種パラメータを演算する場合、履歴用メモリ１１７においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対応する履歴情報であって設定値の変更に対応する履歴情報を基準として、それよりも後に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータを演算する構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態が変更された後のタイミングにおける遊技履歴の管理結果を各種パラメータとして導出することが可能となる。

【０３８６】

また、主制御装置６０の基板ボックス６０ａに読み取り用端子６８ｄを露出させるための開口部が設けられている構成としたが、当該開口部が設けられておらず読み取り用端子６９ｄが対向壁部６０ｂにより覆われている構成としてもよい。この場合、読み取り用端

10

20

30

40

50

子 6 8 d に外部装置を接続するためには基板ボックス 6 0 a を開放させる必要が生じる。

【 0 3 8 7 】

< 第 2 の実施形態 >

本実施形態ではパチンコ機 1 0 の設定状態に対応する当否テーブルの内容が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 0 3 8 8 】

図 3 3 は本実施形態における主側 R O M 6 4 に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。

【 0 3 8 9 】

図 3 3 に示すように主側 R O M 6 4 には設定 1 用エリア 1 6 1 と、設定 2 用エリア 1 6 2 と、設定 3 用エリア 1 6 3 と、設定 4 用エリア 1 6 4 と、設定 5 用エリア 1 6 5 と、設定 6 用エリア 1 6 6 と、が設けられている。設定 1 用エリア 1 6 1 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 1 用の低確当否テーブル 1 6 1 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 1 用の高確当否テーブル 1 6 1 b と、が記憶されている。設定 2 用エリア 1 6 2 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 2 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 2 用の低確当否テーブル 1 6 2 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 2 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 2 用の高確当否テーブル 1 6 2 b と、が記憶されている。設定 3 用エリア 1 6 3 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 3 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 3 用の低確当否テーブル 1 6 3 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 3 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 3 用の高確当否テーブル 1 6 3 b と、が記憶されている。

【 0 3 9 0 】

設定 4 用エリア 1 6 4 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 4 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 4 用の低確当否テーブル 1 6 4 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 4 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 4 用の高確当否テーブル 1 6 4 b と、が記憶されている。設定 5 用エリア 1 6 5 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 5 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 5 用の低確当否テーブル 1 6 5 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 5 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 5 用の高確当否テーブル 1 6 5 b と、が記憶されている。設定 6 用エリア 1 6 6 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 6 」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定 6 用の低確当否テーブル 1 6 6 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 6 」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 6 用の高確当否テーブル 1 6 6 b と、が記憶されている。

【 0 3 9 1 】

低確当否テーブル 1 6 1 a ~ 1 6 6 a のそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定 1 用の低確当否テーブル 1 6 1 a が参照された場合には約 1 / 3 2 0 で大当たり結果となり、設定 2 用の低確当否テーブル 1 6 2 a が参照された場合には約 1 / 3 1 0 で大当たり結果となり、設定 3 用の低確当否テーブル 1 6 3 a が参照された場合には約 1 / 3 0 0 で大当たり結果となり、設定 4 用の低確当否テーブル 1 6 4 a が参照された場合には約 1 / 2 9 0 で大当たり結果となり、設定 5 用の低確当否テーブル 1 6 5 a が参照された場合には約 1 / 2 8 0 で大当たり結果となり、設定 6 用の低確当否テーブル 1 6 6 a が参照された場合には約 1 / 2 7 0 で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

【 0 3 9 2 】

高確当否テーブル 1 6 1 b ~ 1 6 6 b のそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定 1 用の高確当否テーブル 1 6 1 b が参照された場合には約 1 / 4 5 で大当たり結果となり、設定 2 用の高確当否テーブル 1 6 2 b が参照された場合には約 1 / 4 0 で大当たり結果となり、設定 3 用の高確当否テーブル 1 6 3 b が参照された場合には約 1 / 3 5 で大当たり結果となり、設定 4 用の高確当否テーブル 1 6 4 b が参照された場合には約 1 / 3 0 で大当たり結果となり、設定 5 用の高確当否テーブル 1 6 5 b が参照された場合には約 1 / 2 5 で大当たり結果となり、設定 6 用の高確当否テーブル 1 6 6 b が参照された場合には約 1 / 2 0 で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値である方が高確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

10

#### 【 0 3 9 3 】

つまり、上記第 1 の実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率はパチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値であるほど高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれの設定状態であっても共通となる構成としたが、本実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率の両方が、パチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値であるほど高くなる構成となっている。これにより、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度を高めることが可能となる。

#### 【 0 3 9 4 】

また、最も高い設定状態である「設定 6」の場合における低確率モードの大当たり結果の当選確率であっても、最も低い設定状態である「設定 1」の場合における高確率モードの大当たり結果の当選確率よりも低く設定されている。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1」である場合の遊技者の有利度が極端に低くならないようにすることが可能となるとともに、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 6」である場合の遊技者の有利度が極端に高くなってしまうようにすることが可能となる。

20

#### 【 0 3 9 5 】

一方、振分テーブル 6 4 h は上記第 1 の実施形態と同様に、「設定 1」～「設定 6」のいずれの設定状態であっても共通となるように 1 種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機 1 0 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル 6 4 h を主側 ROM 6 4 にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

30

#### 【 0 3 9 6 】

なお、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値である方が高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値である方が低くなる構成としてもよい。この場合、低確率モードにおいてはパチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値ほど遊技者にとって有利となり、高確率モードにおいてはパチンコ機 1 0 の設定状態が低い設定値ほど遊技者にとって有利となるようにすることが可能となる。

#### 【 0 3 9 7 】

また、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値である方が高くなる一方、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率については「設定 1」～「設定 6」の設定状態において一定である構成としてもよい。この場合、高確率モードにおいてはパチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値ほど遊技者にとって有利となり、低確率モードにおいてはパチンコ機 1 0 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。

40

#### 【 0 3 9 8 】

##### < 第 3 の実施形態 >

本実施形態ではパチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された場合における遊技履歴の管理結果の扱いが上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本

50

的にその説明を省略する。

#### 【0399】

管理用IC66には情報を記憶するためのメモリとして上記第1の実施形態における各メモリに加えて別保存用メモリ171が設けられている。図34は別保存用メモリ171を説明するための説明図である。別保存用メモリ171は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。

#### 【0400】

別保存用メモリ171には第1別保存エリア172、第2別保存エリア173、第3別保存エリア174、第4別保存エリア175及び第5別保存エリア176が設けられている。これら第1～第5別保存エリア172～176にはパチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合に算出された遊技履歴の管理結果の情報、より具体的には上記第1の実施形態で説明した各種パラメータ（第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ、第41～第42パラメータ）が順次記憶される。この場合、パチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合、まず第1別保存エリア172に各種パラメータが記憶され、その後はパチンコ機10の設定状態が新たに設定される毎に第n別保存エリア172～176 第n+1別保存エリア172～176となるように記憶対象となるエリアが切り換えられる。そして、第5別保存エリア176に各種パラメータが記憶された後にパチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合には第1別保存エリア172に各種パラメータが再度記憶される。この際、既に第1別保存エリア172に記憶されていた各種パラメータは消去される。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が5回実行されるまでにおける各種パラメータが別保存用メモリ171に記憶されることとなり、5回を超える分については最も古い各種パラメータを消去することで記憶される。

#### 【0401】

第1～第5別保存エリア172～176に記憶された各種パラメータは、読み取り用端子68dに外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機10において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

#### 【0402】

次に、管理側CPU112にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について図35のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0403】

入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合（ステップS1801：YES）、管理側RAM114の設定値把握カウンタの値を「1」に設定する（ステップS1802）。設定値把握カウンタはパチンコ機10の設定値を管理側CPU112にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定6」であることを意味する。

#### 【0404】

その後、入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号が再度LOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップS1803）。ステップS1803にて肯定判定をした場合、管理側RAM114の設定値把握カウンタの値を1加算する（ステップS1804）。これにより、管理側CPU112において特定しているパチンコ機10の設定値が1段階上昇することとなる。

#### 【0405】

ステップS1803にて否定判定をした場合、又はステップS1804の処理を実行した場合、入力ポート121の第1～第8バッファ122a～122hに入力されている第1～第8信号の入力状態に基づいて、主側CPU63から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS1805）。ステップS1805にて否定判定をした

場合、ステップ S 1 8 0 3 の処理に戻る。

【 0 4 0 6 】

ステップ S 1 8 0 5 にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の監視処理を実行する（ステップ S 1 8 0 6）。繰り返し変更の監視処理では詳細は後述するが、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し発生した場合にそれを報知するための処理を実行する。パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ 1 7 1 に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。

10

【 0 4 0 7 】

その後、各種演算処理を実行する（ステップ S 1 8 0 7）。各種演算処理では上記第 1 の実施形態における表示出力処理（図 3 0）のステップ S 1 4 0 2 ～ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第 1 ～第 8 パラメータ、第 1 1 ～第 1 8 パラメータ、第 2 1 ～第 2 6 パラメータ、第 3 1 パラメータ及び第 4 1 ～第 4 2 パラメータ）が算出される。

【 0 4 0 8 】

その後、ステップ S 1 8 0 7 にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ 1 7 1 の第 1 ～第 5 別保存エリア 1 7 2 ～1 7 6 のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップ S 1 8 0 8）。別保存用メモリ 1 7 1 には第 1 ～第 5 別保存エリア 1 7 2 ～1 7 6 のうち記憶対象となるエリアを管理側 CPU 1 1 2 にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第 1 ～第 5 別保存エリア 1 7 2 ～1 7 6 のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップ S 1 8 0 8 の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ 1 7 1 に記憶されることとなる。

20

【 0 4 0 9 】

その後、履歴用メモリ 1 1 7 を「0」クリアする（ステップ S 1 8 0 9）。つまり、本実施形態では読み取り用端子 6 8 d に接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴情報が消去される。

30

【 0 4 1 0 】

その後、RTC 1 1 5 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S 1 8 1 0）。そして、履歴用メモリ 1 1 7 への書き込み処理を実行する（ステップ S 1 8 1 1）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ 1 1 7 のポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 1 8 1 0 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

40

【 0 4 1 1 】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 1 8 1 2）。当該更新処理では、履歴用メモリ 1 1 7 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後にお

50

るポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 126 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 126 を「0」クリアする。

#### 【0412】

次に、ステップ S1806 にて実行される繰り返し変更の監視処理について、図 36 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0413】

まずパチンコ機 10 の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には 100 回）以内であるか否かを判定する（ステップ S1901）。具体的には、履歴用メモリ 117 の履歴用エリア 124 において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 の数をカウントすることで、パチンコ機 10 の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数（具体的には 100 回）以内であるか否かを判定する。

10

#### 【0414】

ステップ S1901 にて肯定判定をした場合、別保存用メモリ 171 に設けられた繰り返し変更カウンタの値を 1 加算する（ステップ S1902）。別保存用メモリ 171 は既に説明したとおり記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリであるため、繰り返し変更カウンタの値についても記憶保持に外部からの電力供給が不要となっている。

#### 【0415】

20

その後、1 加算後における繰り返し変更カウンタの値が報知基準値である「5」を超えているか否かを判定する（ステップ S1903）。報知基準値は別保存用メモリ 171 に設けられた第 1～第 5 別保存エリア 172～176 の数に対応している。したがって、ステップ S1903 では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が繰り返された回数が第 1～第 5 別保存エリア 172～176 の数を越えたか否かを判定している。

#### 【0416】

ステップ S1903 にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の表示処理を実行する（ステップ S1904）。繰り返し変更の表示処理では第 1～第 3 報知用表示装置 69a～69c の表示内容を、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が短期間において報知基準値を超える回数繰り返されたことに対応する繰り返し変更の表示内容とする。当該繰り返し変更の表示内容は、第 1～第 3 報知用表示装置 69a～69c の全てにおいて「E」を表示する表示内容となっており、この表示内容は他の状況においては発生しない。また、第 1～第 3 報知用表示装置 69a～69c において繰り返し変更の表示内容が表示された状態は、別保存用メモリ 171 に設けられた繰り返し変更フラグが「0」クリアされるまで継続される。繰り返し変更フラグは第 1～第 3 報知用表示装置 69a～69c において繰り返し変更の表示内容を表示させるべき状況であることを管理側 CPU 112 にて特定するためのフラグである。また、繰り返し変更フラグに「1」がセットされており第 1～第 3 報知用表示装置 69a～69c にて繰り返し変更の表示内容が表示されている場合、上記第 1 の実施形態における表示用処理（図 31）は実行されない。その後、別保存用メモリ 171 の繰り返し変更フラグに「1」をセットする（ステップ S1905）。

30

40

#### 【0417】

ステップ S1901 にて否定判定をした場合、別保存用メモリ 171 の繰り返し変更カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S1906）。その後、別保存用メモリ 171 の繰り返し変更フラグに「1」がセットされていることを条件として（ステップ S1907：YES）、第 1～第 3 報知用表示装置 69a～69c における繰り返し変更の表示内容の表示を終了させ（ステップ S1908）、繰り返し変更フラグを「0」クリアする（ステップ S1909）。

#### 【0418】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

50

## 【 0 4 1 9 】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後に実行された遊技による履歴情報を履歴用メモリ 1 1 7 に残すことが可能となる。

## 【 0 4 2 0 】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点における履歴用メモリ 1 1 7 の履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果として各種パラメータが算出される。これにより、パチンコ機 1 0 において設定状態の新たな設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合に履歴用メモリ 1 1 7 の履歴情報が消去されるとしても、当該消去対象となる履歴情報による遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

10

## 【 0 4 2 1 】

パチンコ機 1 0 において設定状態の新たな設定が行われた場合にその時点における履歴用メモリ 1 1 7 の履歴情報を利用して各種パラメータが算出される構成において、この算出された各種パラメータは別保存用メモリ 1 7 1 に記憶される。これにより、パチンコ機 1 0 において設定状態の新たな設定が行われたとしても、その後の任意のタイミングで当該設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

## 【 0 4 2 2 】

別保存用メモリ 1 7 1 に複数の別保存エリア 1 7 2 ~ 1 7 6 が設けられていることにより、複数回分の設定状態の設定タイミングに対応する各種パラメータを記憶することが可能となる。これにより、設定状態の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下においてパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して算出された各種パラメータが別保存用メモリ 1 7 1 に残っている可能性を高めることが可能となる。

20

## 【 0 4 2 3 】

第 1 ~ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ~ 1 7 6 に記憶された各種パラメータは、読み取り用端子 6 8 d に外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機 1 0 において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

30

## 【 0 4 2 4 】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ 1 7 1 に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者などに報知することが可能となる。

## 【 0 4 2 5 】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知は第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c を利用して、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うことが可能となる。

40

## 【 0 4 2 6 】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うべき状況においては、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c では繰り返し変更の表示内容が表示され続け、通常時の遊技履歴の管理結果の報知は第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて行われない。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を強調することが可能となる。

50



## 【 0 4 2 7 】

なお、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域 P A から排出された遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから所定の入球部（例えばアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれか又は所定の組合せ）に入球した遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから履歴用メモリ 1 1 7 に新たに記憶された履歴情報の合計個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

10

## 【 0 4 2 8 】

また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が監視基準期間（例えば 6 0 0 秒）内に報知基準値を超えて実行された場合に、それに対応する報知が実行される構成としてもよい。

## 【 0 4 2 9 】

20

また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で設定値が変更された事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

## 【 0 4 3 0 】

また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定を契機とした各種パラメータが演算される事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

30

## 【 0 4 3 1 】

また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、それに加えて又は代えて、遊技の進行が所定期間（例えば 1 時間）に亘って制限される構成としてもよい。

## 【 0 4 3 2 】

## &lt; 第 4 の実施形態 &gt;

40

本実施形態では繰り返し変更の監視処理が主側 C P U 6 3 にて実行される点で上記第 3 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 0 4 3 3 】

図 3 7 は主側 C P U 6 3 にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。なお、繰り返し変更の監視処理はメイン処理（図 9）において設定値更新処理（ステップ S 1 1 8）が実行された場合に実行される。つまり、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される。但し、これに限定されることはなく設定値が変更された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。

50

## 【 0 4 3 4 】

まずパチンコ機 1 0 の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には 1 0 0 回）以内であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 0 1）。主側 R A M 6 5 にはパチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されてから実行された遊技回の回数を計測するための遊技回数カウンタが設けられており、主側 C P U 6 3 は遊技回が新たに実行される度に遊技回数カウンタの値を 1 加算する。当該遊技回数カウンタは主側 R A M 6 5 のクリア処理（ステップ S 1 0 5、ステップ S 1 1 7）が実行される場合であっても「 0 」クリアの対象から除外されている。

## 【 0 4 3 5 】

ステップ S 2 0 0 1 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた繰返し変更カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 2 0 0 2）。当該繰返し変更カウンタは主側 R A M 6 5 のクリア処理（ステップ S 1 0 5、ステップ S 1 1 7）が実行される場合であっても「 0 」クリアの対象から除外されている。

10

## 【 0 4 3 6 】

その後、1 加算後における繰返し変更カウンタの値が報知基準値である「 5 」を超えているか否かを判定する（ステップ S 2 0 0 3）。報知基準値は別保存用メモリ 1 7 1 に設けられた第 1 ～ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ～ 1 7 6 の数に対応している。したがって、ステップ S 2 0 0 3 では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が繰返された回数が第 1 ～ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ～ 1 7 6 の数を越えたか否かを判定している。

20

## 【 0 4 3 7 】

ステップ S 2 0 0 3 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた繰返し変更フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 2 0 0 4）。繰返し変更フラグは繰返し変更の報知を行うべき状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。当該繰返し変更フラグは主側 R A M 6 5 のクリア処理（ステップ S 1 0 5、ステップ S 1 1 7）が実行される場合であっても「 0 」クリアの対象から除外されている。

## 【 0 4 3 8 】

ステップ S 2 0 0 1 にて否定判定をした場合、主側 R A M 6 5 の繰返し変更カウンタの値を「 0 」クリアする（ステップ S 2 0 0 5）。その後、主側 R A M 6 5 の繰返し変更フラグに「 1 」がセットされていることを条件として（ステップ S 2 0 0 6：YES）、繰返し変更フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 2 0 0 7）。

30

## 【 0 4 3 9 】

繰返し変更の監視処理では、主側 R A M 6 5 の繰返し変更フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 2 0 0 8：YES）、繰返し変更の報知コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 2 0 0 9）。音声発光制御装置 8 1 は繰返し変更の報知コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 において繰返し変更の報知が行われるようにする。当該繰返し変更の報知は音声発光制御装置 8 1 への動作電力の供給が停止されるまで継続される。

## 【 0 4 4 0 】

上記構成によれば、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰返し行われたことの報知を主側 C P U 6 3 による制御に基づき行うことが可能となる。また、当該報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて行われるため、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 を前方に開放させなくても、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰返し行われたことを管理者に認識させることが可能となる。

40

## 【 0 4 4 1 】

なお、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰返し行われた場合には繰返し変更の報知コマンドが主側 C P U 6 3 から音声発光制御装置 8 1 に送信される構成に加えて又は代えて、それに対応する外部出力が行われる構成としてもよい。

## 【 0 4 4 2 】

また、主側 C P U 6 3 において本実施形態における繰返し変更の監視処理が実行され

50

るとともに、管理側CPU112において上記第3の実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われるか否かの監視を厳重に行うことが可能となる。

#### 【0443】

##### <第5の実施形態>

本実施形態では管理側CPU112における設定更新認識用処理の処理構成が上記第3の実施形態と相違している。以下、上記第3の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第3の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【0444】

図38は管理側CPU112にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

10

#### 【0445】

入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合(ステップS2101:YES)、管理側RAM114の設定値把握カウンタの値を「1」に設定する(ステップS2102)。設定値把握カウンタはパチンコ機10の設定値を管理側CPU112にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定6」であることを意味する。

#### 【0446】

その後、入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号が再度LOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する(ステップS2103)。ステップS2103にて肯定判定をした場合、管理側RAM114の設定値把握カウンタの値を1加算する(ステップS2104)。これにより、管理側CPU112において特定しているパチンコ機10の設定値が1段階上昇することとなる。

20

#### 【0447】

ステップS2103にて否定判定をした場合、又はステップS2104の処理を実行した場合、入力ポート121の第1～第8バッファ122a～122hに入力されている第1～第8信号の入力状態に基づいて、主側CPU63から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2105)。ステップS2105にて否定判定をした場合、ステップS2103の処理に戻る。

30

#### 【0448】

ステップS2105にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ117に所定数以上の所定の履歴情報が存在しているか否かを判定する(ステップS2106)。具体的には、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、パチンコ機10の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数(具体的には100回)を超えているか否かを判定する。但し、これに限定されることはなく、遊技領域PAから遊技球が排出されたことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数が基準数(具体的には1000個)を超えているか否かをステップS2106にて判定する構成としてもよい。また、所定の入球部(例えばアウト口24a、一般入賞口31、第1作動口33及び第2作動口34のいずれか又は所定の組合せ)に遊技球が入球したことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数が基準数(具体的には1000個)を超えているか否かをステップS2106にて判定する構成としてもよい。また、履歴用メモリ117に記憶されている履歴情報の総数基準数(具体的には1000個)を超えているか否かをステップS2106にて判定する構成としてもよい。

40

#### 【0449】

なお、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、

50

パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域 P A から排出された遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから所定の入球部（例えばアウト口 24 a、一般入賞口 31、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 のいずれか又は所定の組合せ）に入球した遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから履歴用メモリ 117 に新たに記憶された履歴情報の合計個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

10

#### 【0450】

ステップ S 2106 にて肯定判定をした場合、各種演算処理を実行する（ステップ S 2107）。各種演算処理では上記第 1 の実施形態における表示出力処理（図 30）のステップ S 1402～ステップ S 1412 の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ 117 に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第 1～第 8 パラメータ、第 11～第 18 パラメータ、第 21～第 26 パラメータ、第 31 パラメータ及び第 41～第 42 パラメータ）が算出される。

#### 【0451】

その後、ステップ S 2107 にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ 171 の第 1～第 5 別保存エリア 172～176 のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップ S 2108）。別保存用メモリ 171 には第 1～第 5 別保存エリア 172～176 のうち記憶対象となるエリアを管理側 CPU 112 にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第 1～第 5 別保存エリア 172～176 のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップ S 2108 の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ 171 に記憶されることとなる。

20

#### 【0452】

ステップ S 2106 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2108 の処理を実行した場合、履歴用メモリ 117 を「0」クリアする（ステップ S 2109）。つまり、本実施形態では読み取り用端子 68d に接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ 117 の履歴情報が消去される。

30

#### 【0453】

その後、RTC 115 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S 2110）。そして、履歴用メモリ 117 への書き込み処理を実行する（ステップ S 2111）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 124 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 124 の履歴情報格納エリア 125 に、ステップ S 2110 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 125 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

40

#### 【0454】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 2112）。当該更新処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 124 におけるポインタ

50

情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には1加算後におけるポイント情報を新たな書き込み対象のポイント情報としてポイント用エリア126に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポイント情報が最初のポイント情報となるようにポイント用エリア126を「0」クリアする。

#### 【0455】

上記構成によれば、パチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合、履歴用メモリ117に所定数以上の履歴情報が記憶されていることを条件として、当該履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるとともに当該各種パラメータが別保存用メモリ171に記憶される。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、別保存用メモリ171には実質的に遊技が行われた結果としての遊技履歴の管理結果の情報が格納されるようにすることが可能となる。

10

#### 【0456】

なお、ステップS2109の処理がステップS2107及びステップS2108の処理が実行されたことを条件として実行される構成としてもよい。つまり、履歴用メモリ117に所定数以上の履歴情報が記憶されていることを条件として、履歴用メモリ117に記憶された履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、履歴用メモリ117の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0457】

##### <第6の実施形態>

本実施形態では履歴用メモリ117の構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

#### 【0458】

図39は本実施形態における履歴用メモリ117の構成を説明するための説明図である。

#### 【0459】

履歴用メモリ117には、合計用エリア141と、第1状態用エリア142と、第2状態用エリア143と、第3状態用エリア144と、が設けられている。これら各エリア141~144のそれぞれには、第1~第14カウンタ141a~141n, 142a~142n, 143a~143n, 144a~144nが設けられている。各エリア141~144の第1カウンタ141a~144aには第1バッファ122aに入力される第1信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141~144の第2カウンタ141b~144bには第2バッファ122bに入力される第2信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141~144の第3カウンタ141c~144cには第3バッファ122cに入力される第3信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141~144の第4カウンタ141d~144dには第4バッファ122dに入力される第4信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141~144の第5カウンタ141e~144eには第5バッファ122eに入力される第5信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141~144の第6カウンタ141f~144fには第6バッファ122fに入力される第6信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141~144の第7カウンタ141g~144gには第7バッファ122gに入力される第7信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141~144の第8カウンタ141h~144hには第8バッファ122hに入力される第8信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141~144の第9カウンタ141i~144iには第9バッファ122iに

30

40

50

入力される第 9 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア 141 ~ 144 の第 10 カウンタ 141j ~ 144j には第 10 バッファ 122j に入力される第 10 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア 141 ~ 144 の第 11 カウンタ 141k ~ 144k には第 11 バッファ 122k に入力される第 11 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア 141 ~ 144 の第 12 カウンタ 141l ~ 144l には第 12 バッファ 122l に入力される第 12 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア 141 ~ 144 の第 13 カウンタ 141m ~ 144m には第 13 バッファ 122m に入力される第 13 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア 141 ~ 144 の第 14 カウンタ 141n ~ 144n には第 14 バッファ 122n に入力される第 14 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。

10

#### 【0460】

図 40 は管理側 CPU 112 にて実行される本実施形態における履歴設定処理を示すフローチャートである。

#### 【0461】

まず管理側 RAM 114 の確認対象カウンタに、第 1 ~ 第 14 バッファ 122a ~ 122n のうち管理側 CPU 112 において確認対象となるバッファの数をセットする（ステップ S2201）。具体的には、対応関係用メモリ 116 における第 1 ~ 第 14 対応関係エリア 123a ~ 123n のうちブランクであることを示す情報以外の情報が格納されている対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセットする。本パチンコ機 10 では第 1 ~ 第 11 対応関係エリア 123a ~ 123k にブランクであることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップ S2201 では確認対象カウンタに「11」をセットする。

20

#### 【0462】

その後、現状の確認対象カウンタに対応するバッファ 122a ~ 122n が状態情報の信号が入力されるバッファであるか否かを判定する（ステップ S2202）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア 123a ~ 123n に、対応関係情報として、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠 14 であることを示す情報のいずれかが格納されているか否かを判定する。

30

#### 【0463】

ステップ S2202 にて肯定判定をした場合、状態情報の設定処理を実行する（ステップ S2203）。当該設定処理では、開閉実行モード中か否かを示す第 8 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合には開閉実行モード中であることを示す第 1 状態の情報を管理側 RAM 114 に記憶し、当該第 8 信号の出力状態が HI レベルから LOW レベルに切り換わった場合には第 1 状態の情報を管理側 RAM 114 から消去する。また、高頻度サポートモード中か否かを示す第 9 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合には高頻度サポートモード中であることを示す第 2 状態の情報を管理側 RAM 114 に記憶し、当該第 9 信号の出力状態が HI レベルから LOW レベルに切り換わった場合には第 2 状態の情報を管理側 RAM 114 から消去する。また、前扉枠 14 が開放中か否かを示す第 10 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合には前扉枠 14 が開放中であることを示す第 3 状態の情報を管理側 RAM 114 に記憶し、当該第 10 信号の出力状態が HI レベルから LOW レベルに切り換わった場合には第 3 状態の情報を管理側 RAM 114 から消去する。

40

#### 【0464】

ステップ S2202 にて否定判定をした場合、又はステップ S2203 の処理を実行した場合、第 1 ~ 第 14 バッファ 122a ~ 122n のうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「0」から「1」に変更されたか否かを

50

確認することで、当該バッファへの主側CPU63からの入力信号の出力状態がLOWレベルからHイレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップS2204）。なお、現状の確認対象カウンタの値が第8バッファ122hに対応する値である状況において第8バッファ122hに格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップS2203にて第1状態の情報が管理側RAM114に記憶されるとともに、ステップS2204にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第9バッファ122iに対応する値である状況において第9バッファ122iに格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップS2203にて第2状態の情報が管理側RAM114に記憶されるとともに、ステップS2204にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第10バッファ122jに対応する値である状況において第10バッファ122jに格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップS2203にて第3状態の情報が管理側RAM114に記憶されるとともに、ステップS2204にて肯定判定をする。

10

**【0465】**

ステップS2204にて肯定判定をした場合、対応する合計用のカウンタの加算処理を実行する（ステップS2205）。当該加算処理では、履歴用メモリ117の合計用エリア141における合計用の第1～第14カウンタ141a～141nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば合計用の第11カウンタ141kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば合計用の第5カウンタ141eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば合計用の第1カウンタ141aが加算対象となる。

20

**【0466】**

その後、管理側RAM114の状態情報を参照することで第1状態であるか否か、すなわち開閉実行モード中であるか否かを判定する（ステップS2206）。第1状態である場合には（ステップS2206：YES）、対応する第1状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップS2207）。当該加算処理では、履歴用メモリ117の第1状態用エリア142における第1状態用の第1～第14カウンタ142a～142nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第1状態用の第11カウンタ142kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第1状態用の第5カウンタ142eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば第1状態用の第1カウンタ142aが加算対象となる。

30

**【0467】**

その後、管理側RAM114の状態情報を参照することで第2状態であるか否か、すなわち高頻度サポートモード中であるか否かを判定する（ステップS2208）。第2状態である場合には（ステップS2208：YES）、対応する第2状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップS2209）。当該加算処理では、履歴用メモリ117の第2状態用エリア143における第2状態用の第1～第14カウンタ143a～143nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第2状態用の第11カウンタ143kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第2状態用の第5カウンタ143eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば第2状態用の第1カウンタ143aが加算対象となる。

40

**【0468】**

その後、管理側RAM114の状態情報を参照することで第3状態であるか否か、すなわち前扉枠14が開放中であるか否かを判定する（ステップS2210）。第3状態である場合には（ステップS2210：YES）、対応する第3状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップS2211）。当該加算処理では、履歴用メモリ117の第3状態用エリア144における第3状態用の第1～第14カウンタ144a～144nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウ

50

ンタの値が「11」であれば第3状態用の第11カウンタ144kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第3状態用の第5カウンタ144eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば第3状態用の第1カウンタ144aが加算対象となる。

#### 【0469】

ステップS2204にて否定判定をした場合、ステップS2210にて否定判定をした場合、又はステップS2211の処理を実行した場合、管理側RAM114の確認対象カウンタの値を1減算する(ステップS2212)。そして、その1減算後における確認対象カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS2213)。確認対象カウンタの値が1以上である場合には(ステップS2213:NO)、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップS2202以降の処理を実行する。

10

#### 【0470】

上記のように履歴設定処理が実行されることにより、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34への遊技球の入球回数、開閉実行モードの発生回数、高頻度サポートモードの発生回数、及び遊技回の発生回数が、上記第1の実施形態のような履歴情報として記憶されるのではなく回数情報として記憶される。これにより、各履歴情報を個別に記憶していく構成に比べて、履歴用メモリ117において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

#### 【0471】

このように履歴情報ではなく回数情報として記憶される構成であることにより、各種パラメータの演算に際して履歴情報から回数情報を導出する処理を実行する必要が生じない。これにより、各種パラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。

20

#### 【0472】

次に、管理側CPU112にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図41のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0473】

入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合(ステップS2301:YES)、管理側RAM114の設定値把握カウンタの値を「1」に設定する(ステップS2302)。設定値把握カウンタはパチンコ機10の設定値を管理側CPU112にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定6」であることを意味する。

30

#### 【0474】

その後、入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号が再度LOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する(ステップS2303)。ステップS2303にて肯定判定をした場合、管理側RAM114の設定値把握カウンタの値を1加算する(ステップS2304)。これにより、管理側CPU112において特定しているパチンコ機10の設定値が1段階上昇することとなる。

#### 【0475】

ステップS2303にて否定判定をした場合、又はステップS2304の処理を実行した場合、入力ポート121の第1～第8バッファ122a～122hに入力されている第1～第8信号の入力状態に基づいて、主側CPU63から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2305)。ステップS2305にて否定判定をした場合、ステップS2303の処理に戻る。

40

#### 【0476】

ステップS2305にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ117における合計用エリア141において遊技回の実行回数を計測している合計用の第11カウンタ141k、履歴用メモリ117における合計用エリア141において開閉実行モードの発生回数を計測している合計用の第8カウンタ141h、及び履歴用メモリ117における合計用エリア141において高頻度サポートモードの発生回数を計測している合計用の第9カウンタ1

50



4 1 i のそれぞれを「0」クリアする（ステップ S 2 3 0 6 ～ステップ S 2 3 0 8）。これにより、遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「0」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第 3 1 パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第 4 1 パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第 4 2 パラメータの演算結果は、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機 1 0 の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変更される構成において、上記のように第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータの演算結果がパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

10

#### 【0477】

その一方、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ 1 1 7 において合計用の第 8 カウンタ 1 4 1 h、合計用の第 9 カウンタ 1 4 1 i 及び第 1 1 カウンタ 1 4 1 k 以外のカウンタは「0」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

20

#### 【0478】

上記構成によれば、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球回数、開閉実行モードの発生回数、高頻度サポートモードの発生回数、及び遊技回の発生回数が、上記第 1 の実施形態のような履歴情報として記憶されるのではなく回数情報として記憶される。これにより、各履歴情報を個別に記憶していく構成に比べて、履歴用メモリ 1 1 7 において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

#### 【0479】

また、このように履歴情報ではなく回数情報として記憶される構成であることにより、各種パラメータの演算に際して履歴情報から回数情報を導出する処理を実行する必要が生じない。これにより、各種パラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。

30

#### 【0480】

遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「0」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第 3 1 パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第 4 1 パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第 4 2 パラメータの演算結果は、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機 1 0 の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変更される構成において、上記のように第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータの演算結果がパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

40

#### 【0481】

その一方、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ 1 1 7 において合計用の第 8 カウンタ 1 4 1 h、合計用の第 9 カウンタ 1 4 1 i 及び第 1 1 カウンタ 1 4 1 k 以外のカウンタは「0」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

50

## 【 0 4 8 2 】

なお、本実施形態のような履歴用メモリ 1 1 7 の構成を上記第 1 ～ 第 5 の実施形態や本実施形態以降に記載されている実施形態に対して適用してもよい。例えば上記第 1 の実施形態に適用した場合、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ 1 1 7 の情報はそのまま維持される。また、第 3 の実施形態に適用した場合、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ 1 1 7 の全体が「 0 」クリアされる。

## 【 0 4 8 3 】

また、パチンコ機 1 0 の設定値が変更された場合に設定更新認識用処理（図 4 1 ）においてステップ S 2 3 0 6 ～ステップ S 2 3 0 8 の処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されない場合には遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「 0 」クリアされることはなく、パチンコ機 1 0 の設定値が変更された場合に遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「 0 」クリアされるようにすることが可能となる。

## 【 0 4 8 4 】

また、設定更新認識用処理（図 4 1 ）においてステップ S 2 3 0 6 ～ステップ S 2 3 0 8 の処理が実行される前に履歴用メモリ 1 1 7 の各カウンタ 1 4 1 ～ 1 4 4 を利用して各種パラメータが演算されるとともにその演算された各種パラメータが演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶される構成としてもよい。

## 【 0 4 8 5 】

## &lt; 第 7 の実施形態 &gt;

本実施形態では履歴用メモリ 1 1 7 の構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 0 4 8 6 】

図 4 2 は本実施形態における履歴用メモリ 1 1 7 の構成を説明するための説明図である。

## 【 0 4 8 7 】

履歴用メモリ 1 1 7 として、パチンコ機 1 0 の設定状態である「設定 1 」～「設定 6 」のそれぞれに対応する履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 が設けられている。具体的には、「設定 1 」に対応させて設定 1 用の履歴用メモリ 1 8 1 が設けられており、「設定 2 」に対応させて設定 2 用の履歴用メモリ 1 8 2 が設けられており、「設定 3 」に対応させて設定 3 用の履歴用メモリ 1 8 3 が設けられており、「設定 4 」に対応させて設定 4 用の履歴用メモリ 1 8 4 が設けられており、「設定 5 」に対応させて設定 5 用の履歴用メモリ 1 8 5 が設けられており、「設定 6 」に対応させて設定 6 用の履歴用メモリ 1 8 6 が設けられている。

## 【 0 4 8 8 】

設定 1 ～ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 のそれぞれには、上記第 1 の実施形態における履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 及びポイント用エリア 1 2 6 の組み合わせが設けられている。これにより、「設定 1 」～「設定 6 」のパチンコ機 1 0 の設定状態のそれぞれに対応させて履歴情報を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能となる。また、現状設定されているパチンコ機 1 0 の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

## 【 0 4 8 9 】

なお、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のそれぞれに、上記第６の実施形態における合計用エリア１４１、第１状態用エリア１４２、第２状態用エリア１４３及び第３状態用エリア１４４の組合せが設定されている構成としてもよい。

#### 【０４９０】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図４３のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【０４９１】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２οに入力されている設定値更新信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合（ステップＳ２４０１：ＹＥＳ）、演算結果用メモリ１３１に設けられた設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２４０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。また、本実施形態では記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ１３１に設定値把握カウンタが設けられているため管理用ＩＣ６６への動作電力の供給が停止されたとしても設定値把握カウンタに記憶された値は記憶保持される。

#### 【０４９２】

その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２οに入力されている設定値更新信号が再度LOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２４０３）。ステップＳ２４０３にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２４０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。

#### 【０４９３】

ステップＳ２４０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２４０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２α～１２２hに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２４０５）。ステップＳ２４０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２４０３の処理に戻る。

#### 【０４９４】

ステップＳ２４０５にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１の設定値把握カウンタの値に対応する履歴用メモリ１８１～１８６を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する（ステップＳ２４０６）。具体的には、設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」に設定されたことを意味するため、設定１用の履歴用メモリ１８１を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「２」であれば「設定２」に設定されたことを意味するため、設定２用の履歴用メモリ１８２を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「３」であれば「設定３」に設定されたことを意味するため、設定３用の履歴用メモリ１８３を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「４」であれば「設定４」に設定されたことを意味するため、設定４用の履歴用メモリ１８４を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「５」であれば「設定５」に設定されたことを意味するため、設定５用の履歴用メモリ１８５を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」に設定されたことを意味するため、設定６用の履歴用メモリ１８６を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。

#### 【０４９５】

その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ２４０７）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップ

S 2 4 0 8 )。当該書き込み処理では、設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 のうちステップ S 2 4 0 6 にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 を選択する。そして、その記憶対象となっている履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 においてポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 2 4 0 7 にて読み出した R T C 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する R T C 情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

10

#### 【 0 4 9 6 】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 2 4 0 9 ）。当該更新処理では、設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 のうちステップ S 2 4 0 6 にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 を選択し、その履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 1 2 6 を「 0 」クリアする。

20

#### 【 0 4 9 7 】

上記構成によれば、履歴用メモリ 1 1 7 として、「設定 1 」 ~ 「設定 6 」のそれぞれに対応するように設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 が設けられている。これにより、「設定 1 」 ~ 「設定 6 」のパチンコ機 1 0 の設定状態のそれぞれに対応させて遊技履歴を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能となる。また、現状設定されているパチンコ機 1 0 の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

30

#### 【 0 4 9 8 】

なお、履歴用メモリ 1 1 7 として、設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 の 6 個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、1 個のメモリに対して、設定 1 用の履歴用メモリ 1 8 1 に対応するエリアと、設定 2 用の履歴用メモリ 1 8 2 に対応するエリアと、設定 3 用の履歴用メモリ 1 8 3 に対応するエリアと、設定 4 用の履歴用メモリ 1 8 4 に対応するエリアと、設定 5 用の履歴用メモリ 1 8 5 に対応するエリアと、設定 6 用の履歴用メモリ 1 8 6 に対応するエリアとが設定されている構成としてもよい。

#### 【 0 4 9 9 】

##### < 第 8 の実施形態 >

40

本実施形態では履歴用メモリ 1 1 7 の構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 0 5 0 0 】

図 4 4 は本実施形態における履歴用メモリ 1 1 7 の構成を説明するための説明図である。

#### 【 0 5 0 1 】

履歴用メモリ 1 1 7 として、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 と第 2 履歴用メモリ 1 9 2 とが設けられている。第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のそれぞれには、上記第 1 の実施形態における履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 及びポインタ用エリ

50

ア 1 2 6 の組み合わせが設けられている。この場合、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のうち一方の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 を利用して履歴情報の記憶を行っている状況においてパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その後に所定数以上の履歴情報が他方の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 に記憶されるまでは上記一方の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 の履歴情報を消去することなく残すことが可能となるとともに、上記他方の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 に所定数以上の履歴情報が記憶されるまでは両方の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 において履歴情報を新たに記憶しておくことが可能となる。

#### 【 0 5 0 2 】

次に、管理側 C P U 1 1 2 にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

10

#### 【 0 5 0 3 】

入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が L O W レベルから H I レベルに切り換わった場合（ステップ S 2 5 0 1 : Y E S ）、管理側 R A M 1 1 4 に設けられた設定値把握カウンタの値を「 1 」に設定する（ステップ S 2 5 0 2 ）。設定値把握カウンタはパチンコ機 1 0 の設定値を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「 1 」であれば「設定 1 」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「 6 」であれば「設定 6 」であることを意味する。

#### 【 0 5 0 4 】

20

その後、入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が再度 L O W レベルから H I レベルに切り換わったか否かを判定する（ステップ S 2 5 0 3 ）。ステップ S 2 5 0 3 にて肯定判定をした場合、管理側 R A M 1 1 4 の設定値把握カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 2 5 0 4 ）。これにより、管理側 C P U 1 1 2 において特定しているパチンコ機 1 0 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

#### 【 0 5 0 5 】

ステップ S 2 5 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 5 0 4 の処理を実行した場合、入力ポート 1 2 1 の第 1 ~ 第 8 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 h に入力されている第 1 ~ 第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 C P U 6 3 から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 5 0 5 ）。ステップ S 2 5 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 2 5 0 3 の処理に戻る。

30

#### 【 0 5 0 6 】

ステップ S 2 5 0 5 にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ 1 3 1 に設けられた設定変更発生フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 2 5 0 6 ）。設定変更発生フラグは、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後において、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のうちそれまで履歴情報の記憶対象と設定されていた履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 だけではなくもう一方の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 も履歴情報の記憶対象とする状況であるか否かを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのフラグである。また、記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ 1 3 1 に設定変更発生フラグが設けられているため管理用 I C 6 6 への動作電力の供給が停止されたとしても設定変更発生フラグに記憶された値は記憶保持される。

40

#### 【 0 5 0 7 】

その後、R T C 1 1 5 から年月日情報及び時刻情報である R T C 情報を読み出す（ステップ S 2 5 0 7 ）。そして、各履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 への書き込み処理を実行する（ステップ S 2 5 0 8 ）。当該書き込み処理では、まず第 1 履歴用メモリ 1 9 1 のポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 2 5 0 7 にて読み出した R T C 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納

50

エリア 125 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する R T C 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第 1 履歴用メモリ 191 に記憶された状態となる。また、当該書き込み処理では、第 2 履歴用メモリ 192 のポインタ用エリア 126 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 124 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 124 の履歴情報格納エリア 125 に、ステップ S 2507 にて読み出した R T C 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 125 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する R T C 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第 2 履歴用メモリ 192 に記憶された状態となる。

10

#### 【0508】

その後、各対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 2509）。当該更新処理では、まず第 1 履歴用メモリ 191 のポインタ用エリア 126 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 124 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 126 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 126 を「0」クリアする。また、当該更新処理では、第 2 履歴用メモリ 192 のポインタ用エリア 126 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 124 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 126 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 126 を「0」クリアする。

20

#### 【0509】

次に、管理側 C P U 112 にて実行される本実施形態における履歴設定処理について、図 46 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

#### 【0510】

演算結果用メモリ 131 の設定変更発生フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 2601：NO）、第 1 履歴用メモリ 191 及び第 2 履歴用メモリ 192 のうち記憶対象となっている側にのみ履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、まず現状の記憶対象となっている履歴用メモリ 191、192 を把握する（ステップ S 2602）。演算結果用メモリ 131 には記憶対象フラグが設けられており、記憶対象フラグの値が「0」である場合には第 1 履歴用メモリ 191 が記憶対象となり、記憶対象フラグの値が「1」である場合には第 2 履歴用メモリ 192 が記憶対象となる。なお、記憶対象フラグは記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ 131 に設けられているため、管理用 I C 66 への動作電力の供給が停止されたとしても記憶対象フラグの値は記憶保持される。

40

#### 【0511】

その後、記憶対象となっている履歴用メモリ 191、192 に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップ S 2603）。具体的には、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ 191、192 に対して上記第 1 の実施形態における履歴設定処理（図 26）のステップ S 1101～ステップ S 1112 の処理を実行する。これにより、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ 191、192 に履歴情報が記憶される。

#### 【0512】

一方、演算結果用メモリ 131 の設定変更発生フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 2601：YES）、第 1 履歴用メモリ 191 及び第 2 履歴用メモリ 192

50

のうち記憶対象となっている側だけではなく他方にも履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、両方の履歴用メモリ191, 192に対して履歴設定の実行処理を実行する(ステップS2604)。具体的には、まず第1履歴用メモリ191に対して上記第1の実施形態における履歴設定処理(図26)のステップS1101~ステップS1112の処理を実行する。これにより、第1履歴用メモリ191に履歴情報が記憶される。その後に、第2履歴用メモリ192に対して上記第1の実施形態における履歴設定処理(図26)のステップS1101~ステップS1112の処理を実行する。これにより、第2履歴用メモリ192に履歴情報が記憶される。

#### 【0513】

ステップS2603の処理を実行した場合、又はステップS2604の処理を実行した場合、演算結果用メモリ131の設定変更発生フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS2605)。ステップS2605にて肯定判定をした場合、非記憶対象の履歴用メモリ191, 192において所定数以上の球排出履歴が存在しているか否かを判定する(ステップS2606)。具体的には、演算結果用メモリ131の記憶対象フラグの値が「0」である場合には第1履歴用メモリ191が記憶対象となっているため、第2履歴用メモリ192に遊技領域PAから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数(具体的には「1000」)以上記憶されているか否かを判定する。また、演算結果用メモリ131の記憶対象フラグの値が「1」である場合には第2履歴用メモリ192が記憶対象となっているため、第1履歴用メモリ191に遊技領域PAから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数(具体的には「1000」)以上記憶されているか否かを判定する。なお、遊技領域PAから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数(具体的には「1000」)以上記憶されているか否かを判定するのではなく、遊技回が実行されたことを示す履歴情報が所定数(具体的には「100」)以上記憶されているか否かを判定する構成としてもよい。

#### 【0514】

ステップS2606にて肯定判定をした場合、記憶対象の変更処理を実行する(ステップS2607)。記憶対象の変更処理では、演算結果用メモリ131の記憶対象フラグの値を2値の間で現状の値とは異なる値に設定することで第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192のうち記憶対象となる側を変更する。具体的には、記憶対象フラグの値が「0」であれば記憶対象フラグに「1」をセットすることで記憶対象を第1履歴用メモリ191から第2履歴用メモリ192に変更する。また、記憶対象フラグの値が「1」であれば記憶対象フラグを「0」クリアすることで記憶対象を第2履歴用メモリ192から第1履歴用メモリ191に変更する。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による履歴情報のみが記憶された履歴用メモリ191, 192が記憶対象として設定される。そして、この新たに記憶対象となった履歴用メモリ191, 192の履歴情報を利用して各種パラメータが算出されることにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による各種パラメータを導出することが可能となる。

#### 【0515】

その後、第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192のうちそれまで記憶対象となっていた側のクリア処理を実行する(ステップS2608)。具体的には、記憶対象フラグの値が「0」であれば第2履歴用メモリ192を「0」クリアし、記憶対象フラグの値が「1」であれば第1履歴用メモリ191を「0」クリアする。その後、演算結果用メモリ131の設定変更発生フラグを「0」クリアする(ステップS2609)。

#### 【0516】

次に、管理側CPU112にて実行される本実施形態における表示出力処理について、図47のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0517】

演算タイミングである場合(ステップS2701: YES)、第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192のうち記憶対象となっている側を把握する(ステップS27

10

20

30

40

50

02)。具体的には、演算結果用メモリ131の記憶対象フラグの値が「0」であれば第1履歴用メモリ191を記憶対象として把握し、記憶対象フラグの値が「1」であれば第2履歴用メモリ192を記憶対象として把握する。その後、ステップS2702にて把握した記憶対象の履歴用メモリ191、192に記憶された履歴情報を利用して上記第1の実施形態における表示出力処理(図30)のステップS1402～ステップS1412を実行することで、各種パラメータ(第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ、第41～第42パラメータ)を算出するとともに、その算出した各種パラメータを演算結果用メモリ131に記憶させる(ステップS2703)。この場合、演算結果用メモリ131の設定変更発生フラグに「1」がセットされていることにより第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192の両方に対して履歴情報が記憶される状況であったとしても、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ191、192を利用して各種パラメータが算出される。

10

**【0518】**

ステップS2701にて否定判定をした場合、又はステップS2703の処理を実行した場合、表示用処理を実行する(ステップS2704)。表示用処理の処理内容は上記第1の実施形態における表示用処理(図31)と同一である。

**【0519】**

上記構成によれば、履歴用メモリ117として第1履歴用メモリ191と第2履歴用メモリ192とが設けられており、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれまで記憶対象となっていた履歴用メモリ191、192がそのまま記憶対象とされながら、記憶対象となっていない側の履歴用メモリ191、192にも履歴情報が記憶される。そして、記憶対象となっていない側の履歴用メモリ191、192に遊技領域PAから遊技球が排出されたことに対応する履歴情報が所定数以上記憶された場合に、その記憶対象となっていない側の履歴用メモリ191、192がそのまま記憶対象とされ、それまで記憶対象となっていた側の履歴用メモリ191、192は「0」クリアされる。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその新たに設定された設定値において行われた遊技の履歴情報のみを利用して各種パラメータを算出することが可能となる。

20

**【0520】**

その一方、上記構成によれば、各種パラメータの算出を適切に行わせないようにすべくパチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、記憶対象となる履歴用メモリ191、192は変更されることなく維持される。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、それまでの遊技履歴の管理結果を適切に導出することが可能となる。

30

**【0521】**

なお、履歴用メモリ117として、第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192の2個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、1個のメモリに対して第1履歴用メモリ191に対応する第1履歴用エリアと第2履歴用メモリ192に対応する第2履歴用エリアとが設定されている構成としてもよい。

**【0522】**

40

また、1個の履歴用メモリ117のみが設けられた構成としてもよい。この場合、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域PAからの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合にパチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報が消去され、当該設定が行われたタイミング以降の履歴情報は消去されることなく記憶保持される構成としてもよい。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから所定数以上の履歴情報が貯まったタイミングで、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報が消去されるようにすることが可能となる。また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたタイミングでそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶されるようにすることで、履歴用メモリ117において上記設定状態の新たな設定が行われたタイミングより

50



も前の履歴情報と後の履歴情報とを区別することが可能となる。

【 0 5 2 3 】

また、履歴情報を消去するタイミングは、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域 P A からの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合に限定されることはなく、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が所定回数以上となった場合としてもよい。

【 0 5 2 4 】

また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されていない場合には上記のような記憶対象の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 の変更及び履歴情報の消去は行われなようにし、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合であってその前後で設定値が変更された場合に上記のような記憶対象の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 の変更及び履歴情報の消去が行われる構成としてもよい。

【 0 5 2 5 】

< 第 9 の実施形態 >

本実施形態では、管理側 I / F 1 1 1 における入力ポート 1 2 1 の第 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p のうち、入力される信号の種類が管理用 I C 6 6 の設計段階において決定されているバッファの種類が上記第 1 の実施形態と相違している。また、入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 に特定させるために主側 C P U 6 3 にて実行される処理構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 0 5 2 6 】

図 4 8 は本実施形態における管理側 I / F 1 1 1 の入力ポート 1 2 1 の構成を説明するための説明図である。

【 0 5 2 7 】

第 1 ~ 第 7 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g 及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p には、上記第 1 の実施形態と同一の種類の信号が入力される。詳細には、第 1 バッファ 1 2 2 a には第 1 入賞口検知センサ 4 2 a の検知結果に対応する第 1 信号が入力され、第 2 バッファ 1 2 2 b には第 2 入賞口検知センサ 4 3 a の検知結果に対応する第 2 信号が入力され、第 3 バッファ 1 2 2 c には第 3 入賞口検知センサ 4 4 a の検知結果に対応する第 3 信号が入力され、第 4 バッファ 1 2 2 d には特電検知センサ 4 5 a の検知結果に対応する第 4 信号が入力され、第 5 バッファ 1 2 2 e には第 1 作動口検知センサ 4 6 a の検知結果に対応する第 5 信号が入力され、第 6 バッファ 1 2 2 f には第 2 作動口検知センサ 4 7 a の検知結果に対応する第 6 信号が入力され、第 7 バッファ 1 2 2 g にはアウト口検知センサ 4 8 a の検知結果に対応する第 7 信号が入力され、第 1 6 バッファ 1 2 2 p には出力指示信号が入力される。

【 0 5 2 8 】

一方、上記第 1 の実施形態では開閉実行モードに対応する信号が第 8 信号として第 8 バッファ 1 2 2 h に入力され、高頻度サポートモードに対応する信号が第 9 信号として第 9 バッファ 1 2 2 i に入力され、前扉枠 1 4 に対応する信号が第 1 0 信号として第 1 0 バッファ 1 2 2 j に入力され、遊技回の開始に対応する信号が第 1 1 信号として第 1 1 バッファ 1 2 2 k に入力され、設定値更新信号が第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力される構成としたが、本実施形態ではこれら信号の入力対象となるバッファが異なっている。具体的には遊技回の開始に対応する信号は遊技回信号として第 1 1 バッファ 1 2 2 k に入力され、設定値更新信号は第 1 2 バッファ 1 2 2 l に入力され、開閉実行モードに対応する信号は開閉実行モード中信号として第 1 3 バッファ 1 2 2 m に入力され、高頻度サポートモードに対応する信号は高頻度サポートモード中信号として第 1 4 バッファ 1 2 2 n に入力され、前扉枠 1 4 に対応する信号は扉開放中信号として第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力される。

【 0 5 2 9 】

第 1 1 バッファ 1 2 2 k に遊技回信号が入力されること、第 1 2 バッファ 1 2 2 l に設

定値更新信号が入力されること、第13バッファ122mに開閉実行モード中信号が入力されること、第14バッファ122nに高頻度サポートモード中信号が入力されること、第15バッファ122oに扉開放中信号が入力されること、及び第16バッファ122pに出力指示信号が入力されることは管理用IC66の設計段階において決定されており、主側CPU63からの指示を受けることなく、管理側CPU112はこれら第11～第16バッファ122k～122pにそれぞれに対応する上記各信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第1～第10バッファ122a～122jにどのような種類の信号が入力されるのかは管理用IC66の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側CPU63からの指示を受けることで管理側CPU112にて特定される。この信号の種類を特定するための処理は、上記第1の実施形態と同様に、主側CPU63及び管理側CPU112に動作電力の供給が開始された場合に実行される。

10

#### 【0530】

図49は主側CPU63にて実行される本実施形態の認識用処理を示すフローチャートである。なお、認識用処理は上記第1の実施形態と同様にメイン処理(図9)におけるステップS111にて実行される。

#### 【0531】

まず主側RAM65の認識用出力カウンタに、信号の種類認識対象となる第1～第10バッファ122a～122jの数である「10」をセットする(ステップS2801)。その後、識別開始信号の出力処理を実行する(ステップS2802)。当該出力処理では、第1バッファ122aに入力される第1信号、第13バッファ122mに入力される開閉実行モード中信号、第14バッファ122nに入力される高頻度サポートモード中信号のそれぞれの出力状態をHIレベルに設定することで、識別開始信号の出力を開始する。これら信号をHIレベルに維持する期間は、これら信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。

20

#### 【0532】

その後、主側RAM65の認識用出力カウンタの現状の値に対応する出力回数の情報を主側ROM64から読み出し、その読み出した出力回数の情報を主側RAM65に設けられた出力回数カウンタにセットする(ステップS2803)。出力回数カウンタは、種類識別用信号の出力回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

#### 【0533】

本実施形態では、第1バッファ122a～第10バッファ122jに入力される信号の種類を管理側CPU112に認識させる場合、その信号の種類に対応する入球部に対して設定されている賞球個数と同一回数、種類識別用信号を出力する。管理側CPU112は第1バッファ122a～第10バッファ122jのそれぞれについて種類識別用信号を受信した回数に対応する情報を、対応関係用メモリ116の第1～第10対応関係エリア123a～123jに格納する。つまり、第1バッファ122a～第10バッファ122jに入力される信号の種類が、その信号の種類に対応する入球部に対して設定されている賞球個数として把握される。

30

#### 【0534】

ステップS2803では、認識用出力カウンタの値が「10」、「9」及び「8」のいずれかである場合、一般入賞口31の賞球個数に対応する「10」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「7」である場合、特電入賞装置32の賞球個数に対応する「15」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「6」である場合、第1作動口33の賞球個数に対応する「1」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「5」である場合、第2作動口34の賞球個数に対応する「1」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「4」である場合、アウト口24aに対応しているものの当該アウト口24aに遊技球が入球したとしても遊技球の払い出しは実行されないため、出力回数カウンタに「0」をセットする。また、認識用出力カウンタの値が「3」～「1」のいずれかである場合、対応する入球部が存在しておらずblankであるため、出力回数カウンタに「0」をセ

40

50

ットする。

【0535】

その後、開始契機信号の出力処理を実行する（ステップS2804）。当該出力処理では、第1バッファ122aにされる第1信号の出力状態をHIレベルに設定することで、開始契機信号の出力を開始する。第1信号をHIレベルに維持する期間は、第1信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【0536】

その後、主側RAM65の出力回数カウンタの値が「0」ではないことを条件として（ステップS2805：YES）、すなわちステップS2803にて1以上の値が出力回数カウンタにセットされたことを条件として、ステップS2806に進む。ステップS2806では、種類識別用信号の出力処理を実行する。当該出力処理では、第2バッファ122bにされる第2信号の出力状態をHIレベルに設定することで、種類識別信号の出力を開始する。第2信号をHIレベルに維持する期間は、第2信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【0537】

その後、主側RAM65の出力回数カウンタの値を1減算し（ステップS2807）、その1減算後における出力回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS2808）。出力回数カウンタの値が1以上である場合には（ステップS2808：NO）、ステップS2806に戻る。

【0538】

ステップS2805にて肯定判定をした場合、又はステップS2808にて肯定判定をした場合、終了契機信号の出力処理を実行する（ステップS2809）。当該出力処理では、第3バッファ122cにされる第3信号の出力状態をHIレベルに設定することで、終了契機信号の出力を開始する。第3信号をHIレベルに維持する期間は、第3信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【0539】

その後、主側RAM65の認識用出力カウンタの値を1減算し（ステップS2810）、その1減算後における認識用出力カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS2811）。認識用出力カウンタの値が1以上である場合には（ステップS2811：NO）、ステップS2803に戻り、1減算後における認識用出力カウンタの値に対応する信号の種類を認識させるための処理を実行する。

【0540】

一方、認識用出力カウンタの値が「0」である場合には（ステップS2811：YES）、識別終了信号の出力処理を実行する（ステップS2812）。当該出力処理では、第3バッファ122cにされる第3信号、第13バッファ122mにされる開閉実行モード中信号、第14バッファ122nにされる高頻度サポートモード中信号のそれぞれの出力状態をHIレベルに設定することで、識別終了信号の出力を開始する。これら信号をHIレベルに維持する期間は、これら信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【0541】

次に、管理側CPU112にて実行される本実施形態における管理処理について、図50のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、上記第1の実施形態と同様に管理側CPU112への動作電力の供給が開始された場合に開始される。

【0542】

まず主側CPU63からの識別開始信号の受信を終了したか否かを判定する（ステップS2901）。識別開始信号を受信していない場合、ステップS2902にて設定更新認識用処理を実行した後、ステップS2901の処理を再度実行する。設定更新認識用処理の処理内容は上記第1の実施形態と同一である。

【0543】

主側CPU63からの識別開始信号の受信が終了した場合（ステップS2901：YE

10

20

30

40

50

S)、管理側RAM114の設定対象カウンタの値を「0」クリアする(ステップS2903)。その後、主側CPU63から開始契機信号を受信していることを条件として(ステップS2904:YES)、ステップS2905に進む。ステップS2905では、主側CPU63から種類識別用信号を受信しているか否かを判定する。種類識別用信号を受信している場合(ステップS2905:YES)、管理側RAM114に設けられた受信回数カウンタの値を1加算する(ステップS2906)。受信回数カウンタは、主側CPU63から種類識別用信号を受信した回数を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。なお、受信回数カウンタの値はステップS2904にて肯定判定をした場合に「0」クリアされる。

#### 【0544】

ステップS2905にて否定判定をした場合、又はステップS2906の処理を実行した場合、主側CPU63から終了契機信号を受信しているか否かを判定する(ステップS2907)。終了契機信号を受信していない場合(ステップS2907:NO)、ステップS2905に戻り、終了契機信号を受信している場合(ステップS2907:YES)、対応関係設定処理を実行する(ステップS2908)。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ116の第1~第10対応関係エリア123a~123jのうち、管理側RAM114の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、受信回数カウンタにセットされている値を格納する。この場合、第1対応関係エリア123a、第2対応関係エリア123b及び第3対応関係エリア123cには一般入賞口31の賞球個数に対応する「10」がセットされ、第4対応関係エリア123dには特電入賞装置32の賞球個数に対応する「15」がセットされ、第5対応関係エリア123eには第1作動口33の賞球個数に対応する「1」がセットされ、第6対応関係エリア123fには第2作動口34の賞球個数に対応する「1」がセットされる。また、第7~第12対応関係エリア123g~123lには「0」がセットされる。その後、管理側RAM114の設定対象カウンタの値を1加算する(ステップS2909)。

#### 【0545】

ステップS2904にて否定判定をした場合、又はステップS2909の処理を実行した場合、主側CPU63からの識別終了信号の受信が終了したか否かを判定する(ステップS2910)。識別終了信号の受信が終了していない場合(ステップS2910:NO)、ステップS2904に戻り、主側CPU63から開始契機信号を受信することを条件として(ステップS2904:YES)、ステップS2905以降の処理を実行する。主側CPU63からの識別終了信号の受信が終了している場合(ステップS2910:YES)、ステップS2911の履歴設定処理、ステップS2912の表示出力処理及びステップS2913の外部出力用処理を繰り返し実行する。

#### 【0546】

図51は第1~第10バッファ122a~122jとこれらバッファ122a~122jに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ116に格納される様子を示すタイムチャートである。図51(a)は第1信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図51(b)は第2信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図51(c)は第3信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図51(d)は開閉実行モード中信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図51(e)は高頻度サポートモード中信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図51(f)は第1~第10バッファ122a~122jとこれらバッファ122a~122jに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図51(g)は管理側RAM114の受信回数カウンタの値が1加算されるタイミングを示し、図51(h)は管理側CPU112にて対応関係設定処理(ステップS2908)が実行されるタイミングを示す。

#### 【0547】

主側CPU63及び管理側CPU112への動作電力の供給が開始されることで、t1のタイミングで、図51(a)、図51(d)及び図51(e)に示すように、第1信号

10

20

30

40

50

、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更される。これにより、主側CPU63から管理側CPU112への識別開始信号の出力が開始される。その後、t2のタイミングで、第1信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がHIGHレベルからLOWレベルに変更される。これにより、主側CPU63から管理側CPU112への識別開始信号の出力が停止される。当該t2のタイミングで、管理側CPU112は管理処理(図50)のステップS2901にて肯定判定をすることで、図51(f)に示すように識別状態となる。

【0548】

その後、t3のタイミング~t4のタイミングに亘って図51(a)に示すように第1信号の出力状態がHIGHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に開始契機信号が出力された状態となる。そして、t5のタイミング~t7のタイミングに亘って図51(b)に示すように第2信号の出力状態がHIGHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に種類識別用信号が1回出力された状態となる。この場合、t6のタイミングで、図51(g)に示すように管理側RAM114の受信回数カウンタの値が1加算される。

【0549】

その後、t8のタイミング~t10のタイミングに亘って図51(c)に示すように第3信号の出力状態がHIGHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、t9のタイミングで、図51(h)に示すように管理側CPU112にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「1」となっているため、対応関係用メモリ116における今回の設定対象の対応関係エリア123a~123jに対応関係情報として「1」の情報を格納する。

【0550】

その後、t11のタイミング~t12のタイミングに亘って図51(a)に示すように第1信号の出力状態がHIGHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に開始契機信号が出力された状態となる。そして、t13のタイミング~t15のタイミング、t16のタイミング~t18のタイミング、t19のタイミング~t21のタイミング、及びt22のタイミング~t24のタイミングのそれぞれに亘って図51(b)に示すように第2信号の出力状態がHIGHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に種類識別用信号がそれぞれ1回出力された状態となる。この場合、t14のタイミング、t17のタイミング、t20のタイミング、t23のタイミングのそれぞれで、図51(g)に示すように管理側RAM114の受信回数カウンタの値が1加算される。

【0551】

その後、t25のタイミング~t27のタイミングに亘って図51(c)に示すように第3信号の出力状態がHIGHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、t26のタイミングで、図51(h)に示すように管理側CPU112にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「10」となっているため、対応関係用メモリ116における今回の設定対象の対応関係エリア123a~123jに対応関係情報として「10」の情報を格納する。

【0552】

その後、t28のタイミングで、図51(c)、図51(d)及び図51(e)に示すように、第3信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がLOWレベルからHIGHレベルに変更される。これにより、主側CPU63から管理側CPU112への識別終了信号の出力が開始される。その後、t29のタイミングで、第3信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がHIGHレベルからLOWレベルに変更される。これにより、主側CPU63から管理側CPU112への識別終了信号の出力が停止される。当該t29のタイミングで、管理側CPU112は管理処理(図50)のステップS2910にて肯定判定をすることで、図51(f)に示すよう

10

20

30

40

50

に識別状態が解除される。

【 0 5 5 3 】

なお、本実施形態では対応関係情報として賞球個数の情報が格納されるため、履歴用メモリ 1 1 7 に格納される履歴情報にはその履歴情報の格納契機となった入球部に対応する賞球個数の情報が対応関係情報として含まれる。当該構成においては、賞球個数が同一である入球部が複数種類存在している場合、履歴情報においてそれら入球部を区別することができない。具体的には、第 1 作動口 3 3 と第 2 作動口 3 4 とは賞球個数がいずれも 1 個であるため、履歴情報において第 1 作動口 3 3 と第 2 作動口 3 4 とを区別することができない。このような事情において第 1 作動口 3 3 と第 2 作動口 3 4 との賞球個数を異ならせてもよい。これにより、本実施形態のような履歴情報が格納される構成であっても、履歴情報において第 1 作動口 3 3 と第 2 作動口 3 4 とを区別することが可能となる。

10

【 0 5 5 4 】

以上詳述した本実施形態によれば、設定値更新信号及び出力指示信号だけではなく、遊技回が開始されたか否かに対応する情報、開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、及び前扉枠 1 4 が開放中であるか否かに対応する情報についても、これら情報に対応する信号経路であることを主側 CPU 6 3 からの対応関係情報を受信しなくても管理側 CPU 1 1 2 にて特定可能となっている。この場合、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果に対応する情報のみが、各情報と各信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 j との対応関係を主側 CPU 6 3 から管理側 CPU 1 1 2 に認識させる必要がある情報となる。そして、対応関係情報を管理側 CPU 1 1 2 に認識させる場合、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a に対応する賞球個数と同一の数のパルス信号が第 2 信号を利用して主側 CPU 6 3 から管理側 CPU 1 1 2 に出力される。これにより、対応関係情報の送信に関する構成を簡素化することが可能となる。

20

【 0 5 5 5 】

< 第 1 0 の実施形態 >

本実施形態では、各入球結果の情報を管理用 IC 6 6 に提供するための構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 0 5 5 6 】

図 5 2 は各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果が主側 CPU 6 3 及び管理用 IC 6 6 に入力されるようにするための信号経路の構成を説明するための説明図である。

30

【 0 5 5 7 】

第 1 入賞口検知センサ 4 2 a の検知結果は第 1 信号経路 S L 1 1 を通じて主側 CPU 6 3 に入力される。また、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a の検知結果は第 2 信号経路 S L 1 2 を通じて主側 CPU 6 3 に入力される。また、第 3 入賞口検知センサ 4 4 a の検知結果は第 3 信号経路 S L 1 3 を通じて主側 CPU 6 3 に入力される。また、特電検知センサ 4 5 a の検知結果は第 4 信号経路 S L 1 4 を通じて主側 CPU 6 3 に入力される。また、第 1 作動口検知センサ 4 6 a の検知結果は第 5 信号経路 S L 1 5 を通じて主側 CPU 6 3 に入力される。また、第 2 作動口検知センサ 4 7 a の検知結果は第 6 信号経路 S L 1 6 を通じて主側 CPU 6 3 に入力される。また、アウト口検知センサ 4 8 a の検知結果は第 7 信号経路 S L 1 7 を通じて主側 CPU 6 3 に入力される。

40

【 0 5 5 8 】

第 1 信号経路 S L 1 1 の途中位置から分岐させるようにして第 1 分岐経路 S L 2 1 が形成されており、当該第 1 分岐経路 S L 2 1 は管理用 IC 6 6 と電気的に接続されている。また、第 2 信号経路 S L 1 2 の途中位置から分岐させるようにして第 2 分岐経路 S L 2 2 が形成されており、当該第 2 分岐経路 S L 2 2 は管理用 IC 6 6 と電気的に接続されている。また、第 3 信号経路 S L 1 3 の途中位置から分岐させるようにして第 3 分岐経路 S L 2 3 が形成されており、当該第 3 分岐経路 S L 2 3 は管理用 IC 6 6 と電気的に接続されている。また、第 4 信号経路 S L 1 4 の途中位置から分岐させるようにして第 4 分岐経路 S L 2 4 が形成されており、当該第 4 分岐経路 S L 2 4 は管理用 IC 6 6 と電気的に接続

50

されている。また、第5信号経路SL15の途中位置から分岐させるようにして第5分岐経路SL25が形成されており、当該第5分岐経路SL25は管理用IC66と電氣的に接続されている。また、第6信号経路SL16の途中位置から分岐させるようにして第6分岐経路SL26が形成されており、当該第6分岐経路SL26は管理用IC66と電氣的に接続されている。また、第7信号経路SL17の途中位置から分岐させるようにして第7分岐経路SL27が形成されており、当該第7分岐経路SL27は管理用IC66と電氣的に接続されている。

#### 【0559】

上記構成であることにより、各入球検知センサ42a～48aの検知結果は主側CPU63による処理を介在させることなく管理用IC66に入力される。これにより、アウト  
10  
口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34の各入球結果を管理側CPU112に認識させるための処理を主側CPU63にて実行する必要がなくなるため、主側CPU63の処理負荷の軽減を図ることが可能となる。

#### 【0560】

また、各信号経路SL11～SL17からの各分岐経路SL21～SL27の分岐箇所はMPU62内に存在している。これにより、当該分岐箇所及び各分岐経路SL21～SL27に対する外部からのアクセスを行いづらくさせることが可能となり、管理用IC66にのみ異常な入球結果を入力させる不正行為を阻止することが可能となる。

#### 【0561】

<第11の実施形態>

20

本実施形態では遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置の構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【0562】

図53は本実施形態における主制御装置60の正面図である。

#### 【0563】

上記第1の実施形態では主制御装置60に第1報知用表示装置69a、第2報知用表示装置69b及び第3報知用表示装置69cが設けられていたが、本実施形態では第1報知用表示装置201、第2報知用表示装置202、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204が設けられている。これら第1～第4報知用表示装置201～204は  
30  
主制御基板61の素子搭載面において横並びで設けられている。

#### 【0564】

第1～第4報知用表示装置201～204はいずれも、LEDによる表示用セグメントが7個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1～第4報知用表示装置201～204はいずれもその表示面が主制御基板61の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス60aの対向壁部60bにより覆われている。この場合に、基板ボックス60aが透明に形成されていることにより、基板ボックス60aの外部から当該基板ボックス60a内に収容された第1～第4報知用表示装置201～204の表示面を目視することが可能  
40  
となる。また、主制御装置60は基板ボックス60aにおいて主制御基板61の素子搭載面と対向する対向壁部60bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部60bを通じて第1～第4報知用表示装置201～204の表示面を目視することが可能となる。

#### 【0565】

第1報知用表示装置201の表示面においては「A」、「E」、「H」、「L」、「O」といったアルファベットが表示される。一方、第2報知用表示装置202、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204においては「0」～「9」の範囲で数字が  
50

表示される。第1～第4報知用表示装置201～204を利用して遊技履歴の管理結果が報知される。この場合、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202では報知対象となっている遊技履歴の管理結果（上記第1の実施形態における第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ、第41～第42パラメータ）の種類に対応する表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では報知対象となっている種類の遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。

【0566】

詳細には、遊技履歴の管理結果の種類として上記第1の実施形態における第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ及び第41～第42パラメータが存在している。第1報知用表示装置201では報知対象となっているパラメータ群の種類に対応する表示が行われる。具体的には、第1～第8パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第1報知用表示装置201にて「A」が表示され、第11～第18パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第1報知用表示装置201にて「E」が表示され、第21～第26パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第1報知用表示装置201にて「H」が表示され、第31パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第1報知用表示装置201にて「L」が表示され、第41～第42パラメータが報知対象となっている場合には第1報知用表示装置201にて「O」が表示される。

【0567】

第2報知用表示装置202では報知対象となっているパラメータ群における遊技履歴の管理結果の配列順序のうち報知対象となっている遊技履歴の管理結果の種類に対応する順序の表示が行われる。第1～第8パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第1パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「1」が表示され、第2パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「2」が表示され、第3パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「3」が表示され、第4パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「4」が表示され、第5パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「5」が表示され、第6パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「6」が表示され、第7パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「7」が表示され、第8パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「8」が表示される。また、第21～第26パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第21パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「1」が表示され、第22パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「2」が表示され、第23パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「3」が表示され、第24パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「4」が表示され、第25パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「5」が表示され、第26パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「6」が表示される。

【0568】

第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の表示内容について詳細には、報知対象となっているパラメータを100倍した値のうち、10の位に対応する数字が第3報知用表示装置203にて表示され、1の位に対応する数字が第4報知用表示装置204にて表示される。

【0569】

第1～第4報知用表示装置201～204においては、上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第42パラメータの演算結果が表示さ



れた後は最初の順番の表示対象である第1パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。これに対して、管理側CPU112における上記各種パラメータの演算周期は51秒となっており、同時に、各種パラメータの数は25個となっている。したがって、管理側CPU112にて演算された各種パラメータは少なくとも1回は第1～第4報知用表示装置201～202における報知対象となる。

#### 【0570】

第1～第4報知用表示装置201～204においては上記第1の実施形態と同様に遊技履歴の管理結果の報知だけではなく、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が表示される。具体的には、当該変更可能状態においては第1～第3報知用表示装置201～203が消灯状態とされるのに対して、横並びの第1～第4報知用表示装置204において右端に存在している第4報知用表示装置204にて現状の設定値に対応する値が表示される。つまり、変更可能状態において「設定1」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「1」が表示され、変更可能状態において「設定2」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「2」が表示され、変更可能状態において「設定3」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「3」が表示され、変更可能状態において「設定4」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「4」が表示され、変更可能状態において「設定5」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「5」が表示され、変更可能状態において「設定6」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「6」が表示される。

#### 【0571】

次に、MPU62の制御に基づき第1～第4報知用表示装置201～204において各種表示を行うための電氣的な構成について説明する。図54はMPU62の制御に基づき第1～第4報知用表示装置201～204において各種表示を行うための電氣的な構成を説明するためのブロック図である。

#### 【0572】

既に説明したとおり主制御基板61にはMPU62及び第1～第4報知用表示装置201～204が設けられている。また、主制御基板61には第1表示IC205、第2表示IC206、第3表示IC207及び第4表示IC208が設けられている。

#### 【0573】

第1表示IC205は第1報知用表示装置201に対応させて設けられており、信号経路SL31によりMPU62と電氣的に接続されているとともに信号経路SL32により第1報知用表示装置201と電氣的に接続されている。第1表示IC205にはMPU62から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第1報知用表示装置201の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第1表示IC205は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第1報知用表示装置201に継続して表示させる。そして、表示データがMPU62により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第1報知用表示装置201の表示が変更される。また、第1表示IC205への動作電力の供給が開始された後であってMPU62による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第1報知用表示装置201は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

#### 【0574】

但し、当該構成に限定されることはなく第1表示IC205にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状況であっても第1表示IC205にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機10の動作電力の供給が停止される直前に第1報知用表示装置201にて行われていた表示が当該第1報知用表示装置

201にて開始されることとなる。

【0575】

第2表示IC206は第2報知用表示装置202に対応させて設けられており、信号経路SL33によりMPU62と電氣的に接続されているとともに信号経路SL34により第2報知用表示装置202と電氣的に接続されている。第2表示IC206にはMPU62から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第2報知用表示装置202の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第2表示IC206は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第2報知用表示装置202に継続して表示させる。そして、表示データがMPU62により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第2報知用表示装置202の表示が変更される。また、第2表示IC206への動作電力の供給が開始された後であってMPU62による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第2報知用表示装置202は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

10

【0576】

但し、当該構成に限定されることはなく第2表示IC206にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状況であっても第2表示IC206にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機10の動作電力の供給が停止される直前に第2報知用表示装置202にて行われていた表示が当該第2報知用表示装置202にて開始されることとなる。

20

【0577】

第3表示IC207は第3報知用表示装置203に対応させて設けられており、信号経路SL35によりMPU62と電氣的に接続されているとともに信号経路SL36により第3報知用表示装置203と電氣的に接続されている。第3表示IC207にはMPU62から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第3報知用表示装置203の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第3表示IC207は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第3報知用表示装置203に継続して表示させる。そして、表示データがMPU62により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第3報知用表示装置203の表示が変更される。また、第3表示IC207への動作電力の供給が開始された後であってMPU62による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第3報知用表示装置203は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

30

【0578】

但し、当該構成に限定されることはなく第3表示IC207にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状況であっても第3表示IC207にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機10の動作電力の供給が停止される直前に第3報知用表示装置203にて行われていた表示が当該第3報知用表示装置203にて開始されることとなる。

40

【0579】

第4表示IC208は第4報知用表示装置204に対応させて設けられており、信号経路SL37によりMPU62と電氣的に接続されているとともに信号経路SL38により第4報知用表示装置204と電氣的に接続されている。第4表示IC208にはMPU62から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第4報知用表示装置204の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第4表示IC208は動作電力が供給されて

50

いる場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第4報知用表示装置204に継続して表示させる。そして、表示データがMPU62により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第4報知用表示装置204の表示が変更される。また、第4表示IC208への動作電力の供給が開始された後であってMPU62による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第4報知用表示装置204は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

#### 【0580】

但し、当該構成に限定されることはなく第4表示IC208にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状況であっても第4表示IC208にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機10の動作電力の供給が停止される直前に第4報知用表示装置204にて行われていた表示が当該第4報知用表示装置204にて開始されることとなる。

#### 【0581】

第1～第4表示IC205～208への表示データの出力はMPU62により行われるが、当該表示データの出力設定は主側CPU63及び管理側CPU112のそれぞれにて行われる。つまり、主側CPU63において第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御が実行されるとともに管理側CPU112において第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御が実行される。この場合、主側CPU63及び管理側CPU112において同時期に表示データの出力設定が行われなように、それぞれにおいて表示データの出力設定が行われる期間が調整されている。具体的には、MPU62への動作電力の供給が開始された後においてパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては主側CPU63による表示データの出力設定が行われるのに対して管理側CPU112による表示データの出力設定は行われな。一方、設定値の変更可能状態ではない状態においては管理側CPU112による表示データの出力設定が行われるのに対して主側CPU63による表示データの出力設定は行われな。

#### 【0582】

なお、仮に主側CPU63による表示データの出力設定と管理側CPU112による表示データの出力設定とが同期時に行われた場合には主側CPU63による表示データの出力設定が優先される。但し、これに限定されることはなく管理側CPU112による表示データの出力設定が優先される構成としてもよい。

#### 【0583】

次に、管理側CPU112にて実行される本実施形態における表示用処理について、図55のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0584】

まず管理側RAM114の更新タイミングカウンタの値を1減算する(ステップS3001)。更新タイミングカウンタは第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。その後、1減算後における更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する(ステップS3002)。

#### 【0585】

ステップS3002にて肯定判定をした場合、管理側RAM114の表示対象カウンタの値を1加算する(ステップS3003)。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「24」を超えた場合(ステップS3004:YES)、表示対象カウンタの値を「0」クリアする(ステップS3005)。表示対象カウンタは第1～第4報知用表示装置201～204における表示対象となっているパラメータの種類を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記

10

20

30

40

50

第 4 1 ~ 第 4 2 パラメータと、「 0 」 ~ 「 2 4 」 の表示対象カウンタの取り得る値とは 1 対 1 で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「 0 」である場合、最初の表示対象である第 1 パラメータが第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示対象となり、表示対象カウンタの値が「 2 4 」である場合、最後の表示対象である第 4 2 パラメータが第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示対象となる。

【 0 5 8 6 】

ステップ S 3 0 0 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 3 0 0 5 の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する表示データを管理側 R O M 1 1 3 から読み出す（ステップ S 3 0 0 6）。そして、第 1 報知用表示装置 2 0 1 に対応する表示データの設定処理を実行するとともに（ステップ S 3 0 0 7）、第 2 報知用表示装置 2 0 2 に対応する表示データの設定処理を実行する（ステップ S 3 0 0 8）。例えば表示対象カウンタの値が「 0 」であり第 1 パラメータが表示対象となっているのであれば、第 1 報知用表示装置 2 0 1 に「 A 」を表示するための表示データを第 1 表示 I C 2 0 5 に出力するとともに、第 2 報知用表示装置 2 0 2 に「 1 」を表示するための表示データを第 2 表示 I C 2 0 6 に出力する。また、例えば表示対象カウンタの値が「 2 4 」であり第 4 2 パラメータが表示対象となっているのであれば、第 1 報知用表示装置 2 0 1 に「 0 」を表示するための表示データを第 1 表示 I C 2 0 5 に出力するとともに、第 2 報知用表示装置 2 0 2 に「 2 」を表示するための表示データを第 2 表示 I C 2 0 6 に出力する。

【 0 5 8 7 】

その後、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ 1 3 1 から読み出すとともに、その読み出したパラメータを 1 0 0 倍した結果の 1 0 の位に対応する表示データと 1 の位に対応する表示データとを管理側 R O M 1 1 3 から読み出す（ステップ S 3 0 0 9）。そして、その結果の 1 0 の位に対応する数字が表示されるように第 3 報知用表示装置 2 0 3 を表示制御するとともに（ステップ S 3 0 1 0）、1 の位に対応する数字が表示されるように第 4 報知用表示装置 2 0 4 を表示制御する（ステップ S 3 0 1 1）。例えば 1 0 0 倍した結果が「 5 3 」である場合には第 3 報知用表示装置 2 0 3 に「 5 」を表示するための表示データを第 3 表示 I C 2 0 7 に出力するとともに、第 4 報知用表示装置 2 0 4 に「 3 」を表示するための表示データを第 4 表示 I C 2 0 8 に出力する。

【 0 5 8 8 】

その後、管理側 R A M 1 1 4 の更新タイミングカウンタに次の更新タイミングに対応する値として 2 秒に対応する値を設定する（ステップ S 3 0 1 2）。

【 0 5 8 9 】

上記のように表示用処理が実行されることにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して開放操作されて主制御装置 6 0 がパチンコ機 1 0 の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機 1 0 の状態に関係なく第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示制御が実行されるようにすることにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 0 5 9 0 】

第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における遊技履歴の管理結果の表示は管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が開始された後であって主側 C P U 6 3 から識別終了コマンドを受信した後に開始される。この場合、演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている情報は履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている情報と同様に、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている場合であっても記憶保持されるため、管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が停止される前に算出された遊技履歴の管理結果が表示される。

【 0 5 9 1 】

第1～第4表示IC205～208は動作電力が供給されている間はMPU62から出力された表示データを記憶保持するとともに、その表示データに従って対応する第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御する。したがって、遊技履歴の管理結果の表示が開始された後は第1～第4報知用表示装置201～204は消灯状態（すなわち非表示状態）となることはなく、何らかの表示に対応する点灯状態（すなわち表示状態）となっている。

【0592】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図56のフローチャートを参照しながら説明する。

【0593】

まず第1～第3報知用表示装置201～203の消灯処理を実行する（ステップS3101）。具体的には、第1～第3表示IC205～207に対してオール「0」となる表示データを出力する。これにより、第1～第3報知用表示装置201～203の表示用セグメントは全て消灯状態となり、第1～第3報知用表示装置201～203は非表示状態となる。なお、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された直後においては第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントは全て消灯状態であり第1～第4報知用表示装置201～204は非表示状態である。したがって、ステップS3101は、第1～第3報知用表示装置201～203を非表示状態に維持させる処理であるとともに、仮に何らかの影響で第1～第3報知用表示装置201～203のいずれかが表示状態となっていた場合にはそれを非表示状態とする処理である。

【0594】

その後、主側RAM65の設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS3102）。設定値カウンタはパチンコ機10の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定1」となる。

【0595】

その後、第4表示用報知装置204における設定値の表示開始処理を実行する（ステップS3103）。設定値の表示開始処理では、「1」を表示するための表示データを第4表示IC208に出力する。これにより、「設定1」に対応する「1」の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。

【0596】

その後、設定キー挿入部68aがOFF操作されていないことを条件として（ステップS3104：NO）、更新ボタン68bが1回押圧操作されたか否かを判定する（ステップS3105）。具体的には更新ボタン68bの押圧操作を検知するセンサからの信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS3105にて否定判定をした場合、ステップS3104の処理に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。

【0597】

更新ボタン68bが1回押圧操作されている場合（ステップS3105：YES）、主側RAM65の設定値カウンタの値を1加算する（ステップS3106）。また、1加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合（ステップS3107：YES）、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS3108）。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新され、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

【0598】

ステップS3107にて否定判定をした場合、又はステップS3108の処理を実行した場合、第4報知用表示装置204における設定値の表示更新処理を実行する（ステップS3109）。設定値の表示更新処理では、主側RAM65の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第4表示IC208に出力する。これにより、現

10

20

30

40

50

状の設定値に対応する数字が第4報知用表示装置204にて表示される。遊技ホールの管理者は第4報知用表示装置204を確認することで更新ボタン68bを押圧操作した後のパチンコ機10の設定状態を把握することが可能となる。

#### 【0599】

ステップS3109の処理を実行した後はステップS3104に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。OFF操作されていない場合(ステップS3104:NO)、ステップS3105以降の処理を再度実行する。OFF操作されている場合(ステップS3104:YES)、第1~第4報知用表示装置201~204における管理結果の表示開始処理を実行する(ステップS3110)。

#### 【0600】

当該表示開始処理では主側CPU63から管理側CPU112に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側CPU112は演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメータのうち第1パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理(図55)におけるステップS3006~ステップS3012と同様である。これにより、パチンコ機10の動作電力が前回停止される直前に演算された第1パラメータに対応する表示が第1~第4報知用表示装置201~204にて行われる。

#### 【0601】

次に、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機10の設定状態が更新される場合のそれぞれにおける第1~第4報知用表示装置201~204の表示態様について説明する。図57(a)は遊技履歴の管理結果が表示される場合における第1~第4報知用表示装置201~204の表示態様を説明するための説明図であり、図57(b)はパチンコ機10の設定状態が変更される場合における第1~第4報知用表示装置201~204の表示態様を説明するための説明図である。

#### 【0602】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、図57(a)に示すように第1~第4報知用表示装置201~204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第1~第4報知用表示装置201~204のそれぞれが表示状態となる。そして、これは第1~第8パラメータ、第11~第18パラメータ、第21~第26パラメータ、第31パラメータ及び第41~第42パラメータのいずれが報知対象となる場合であっても同様である。これにより、遊技ホールの管理者は第1~第4報知用表示装置201~204の全てが表示状態となっていることを目視することで、第1~第4報知用表示装置201~204において遊技履歴の管理結果が表示されていることを把握することが可能となる。

#### 【0603】

一方、パチンコ機10の設定状態が変更される場合、図57(b)に示すように第1~第3報知用表示装置201~203のそれぞれにおいて全ての表示用セグメントが消灯状態となる。つまり、第1~第3報知用表示装置201~203のそれぞれが非表示状態となる。また、第4報知用表示装置204において「1」~「6」のいずれかの表示が行われる。このように第4報知用表示装置204において「1」~「6」のいずれかの表示が行われるとともに第1~第3報知用表示装置201~203のそれぞれが非表示状態となることにより、遊技ホールの管理者は第1~第4報知用表示装置201~204において設定値に対応する表示が行われていることを把握することが可能となるとともに、現状の設定値を明確に把握することが可能となる。

#### 【0604】

次に、図58(a)~図58(h)のタイムチャートを参照しながら第1~第4報知用表示装置201~204が表示状態となる様子について説明する。図58(a)はパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態の期間を示し、図58(b)は第1~第4報知用表示装置201~204における設定表示の更新タイミングを示し、図58(c)は遊技履歴の管理結果を第1~第4報知用表示装置201~204に表示する

10

20

30

40

50

期間を示し、図58(d)は第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果に対応する表示の更新タイミングを示し、図58(e)は第1報知用表示装置201が表示状態となっている期間を示し、図58(f)は第2報知用表示装置202が表示状態となっている期間を示し、図58(g)は第3報知用表示装置203が表示状態となっている期間を示し、図58(h)は第4報知用表示装置204が表示状態となっている期間を示す。

#### 【0605】

設定キー挿入部68aがON操作された状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始されることで図58(a)に示すようにt1のタイミングでパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。当該t1のタイミングで図58(b)に示すように設定表示の更新タイミングとなり図58(h)に示すように第4報知用表示装置204が表示状態となりその表示状態が継続される。この場合、「設定1」が選択されているため、第4報知用表示装置204では「1」が表示される。一方、t1のタイミングでは図58(e)～図58(g)に示すように第1～第3報知用表示装置201～203は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

#### 【0606】

その後、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング及びt5のタイミングのそれぞれで更新ボタン68bの操作により設定値を変更する操作が行われることにより、図58(b)に示すようにこれら各タイミングで設定値表示の更新タイミングとなる。この場合、図58(h)に示すように第4報知用表示装置204ではそれら各タイミングにおいて、変更後における設定値に対応する数字に表示内容が切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第4報知用表示装置204は表示状態に維持される。一方、図58(e)～図58(g)に示すようにこれら設定値表示の更新タイミングのそれぞれにおいても第1～第3報知用表示装置201～203は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

#### 【0607】

その後、t6のタイミングで設定キー挿入部68aがOFF操作されることで図58(a)に示すように変更可能状態が終了される。この場合、当該t6のタイミングで図58(c)に示すように遊技履歴の管理結果の表示期間が開始される。具体的には、演算結果用メモリ131に記憶されている第1パラメータの表示が開始される。したがって、当該t6のタイミングで図58(e)～図58(g)に示すように第1～第3報知用表示装置201～203が非表示状態から表示状態に切り換えられるとともに第4報知用表示装置204が表示内容は変更されるものの表示状態に維持される。

#### 【0608】

その後、t7のタイミング、t8のタイミング、t9のタイミング、t10のタイミング、t11のタイミング及びt12のタイミングのそれぞれで図58(d)に示すように遊技履歴の管理結果の表示の更新タイミングとなる。この場合、図58(e)～図58(h)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204ではそれら各タイミングにおいて、更新後における遊技履歴の管理結果に対応する表示内容に切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第1～第4報知用表示装置201～204はいずれも表示状態に維持される。

#### 【0609】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【0610】

遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される構成において、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においてはそれに対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204を遊技履歴の管理結果を表示するためだけでなく変更可能状態においてそれに対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【0611】

第1～第4報知用表示装置201～204において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値の変更可能状態であることに対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204において表示が行われている状況を把握することで、当該第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

## 【0612】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第1～第4報知用表示装置201～204が表示制御される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204の表示態様を把握することで、当該第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

10

## 【0613】

複数の報知用表示装置201～204が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置201～204が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

## 【0614】

20

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第1～第3報知用表示装置201～203が非表示状態となる。これにより、第1～第3報知用表示装置201～203が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第1～第4報知用表示装置201～204にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

## 【0615】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第4報知用表示装置204が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第4報知用表示装置204にて表示され得る表示内容である。このように第4報知用表示装置204における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及び設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように第4報知用表示装置204における表示内容が重複し得る構成であっても、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には第1～第3報知用表示装置201～203が非表示状態とされるため、第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

30

## 【0616】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれが表示状態となる。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで第1～第4報知用表示装置201～204の表示態様を明確に相違させることが可能となる。

40

## 【0617】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類が変更される場合であっても第1～第4報知用表示装置201～204は非表示状態に維持されない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示されている状況における第1～第4報知用表示装置201～204を確認したタイミングに関係なく、遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、第1～第4報知用表示装置201～204を確認したタイミングに関係なく、第1～第4報知用表示装置201～204において遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特

50



定することが可能となる。

【0618】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第4報知用表示装置204の1個のみが表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【0619】

第1～第4報知用表示装置201～204が横方向に配列されている構成において右端に配置された第4報知用表示装置204のみを利用して設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

10

【0620】

遊技履歴の管理結果が表示される場合には第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を利用して表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類に対応する表示が行われるとともに第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204を利用して遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を把握し易くなる。この場合に、設定値の変更可能状態においては遊技履歴の管理結果の種類が表示される第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202がいずれも非表示状態となる。これにより、種類を表示するための第1, 第2報知用表示装置201, 202が非表示の状態が設定値の変更可能状態に対応していることとなり、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。

20

【0621】

また、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には、遊技履歴の管理結果の種類が表示される第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202だけではなく、遊技履歴の管理結果の内容が表示される第3報知用表示装置203も非表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。

【0622】

M P U 6 2 から第1～第4表示IC205～208に表示データが出力され、第1～第4表示IC205～208はその表示データに従って第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせる構成において、第1～第4表示IC205～208にて表示データが記憶保持される。これにより、例えば電波検知異常や振動検知異常が発生したことで主側C P U 6 3において遊技を進行させるための処理の実行が停止された場合であっても(ステップS306にて肯定判定をする場合)、第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示を維持させることが可能となる。

30

【0623】

なお、第1～第4報知用表示装置201～204のうちパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態において非表示状態(全消灯状態)となる対象は、第1～第3報知用表示装置201～203に限定されることはなく第1, 第2報知用表示装置201, 202としてもよい。この場合、第3報知用表示装置203にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示(例えば「5」の表示)が行われるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよく、第4報知用表示装置204にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示(例えば「5」の表示)が行われるとともに、第3報知用表示装置203にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよい。また、第1報知用表示装置201と第3報知用表示装置203とが非表示状態(全消灯状態)となり第2報知用表示装置202と第4報知用表示装置204とが表示状態となる構成としてもよく、第1報知用表示装置201と第4報知用表示装置204とが非表示状態(全消灯状態)となり第2報知用表示装置202と第3報知用表示装置203とが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202と第3報知用表示装置203とが非表示状態(全消灯状態)となり第1報知用表示装置201と第4報知用表示装置204とが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置

40

50

202と第4報知用表示装置204とが非表示状態(全消灯状態)となり第1報知用表示装置201と第3報知用表示装置203とが表示状態となる構成としてもよい。

【0624】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第1報知用表示装置201のみが非表示状態(全消灯状態)となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202のみが非表示状態(全消灯状態)となる構成としてもよく、第3報知用表示装置203のみが非表示状態(全消灯状態)となる構成としてもよく、第4報知用表示装置204のみが非表示状態(全消灯状態)となる構成としてもよい。

【0625】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第1報知用表示装置201のみが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202のみが表示状態となる構成としてもよく、第3報知用表示装置203のみが表示状態となる構成としてもよい。

10

【0626】

<第12の実施形態>

本実施形態では、設定値の変更可能状態における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容が上記第11の実施形態と相違している。以下、上記第11の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第11の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0627】

20

図59(a)は第1報知用表示装置201の構成を説明するための説明図であり、図59(b)は第2報知用表示装置202の構成を説明するための説明図である。

【0628】

図59(a)に示すように第1報知用表示装置201は7個の第1～第7表示用セグメント201a～201gを備えている。第1～第7表示用セグメント201a～201gはいずれも棒状に形成されており、内部にLEDなどの発光体を有している。これら7個の第1～第7表示用セグメント201a～201gは第1報知用表示装置201が所謂7セグメントディスプレイとなるように配列されている。

【0629】

図59(b)に示すように第2報知用表示装置202は7個の第1～第7表示用セグメント202a～202gを備えている。第1～第7表示用セグメント202a～202gはいずれも棒状に形成されており、内部にLEDなどの発光体を有している。これら7個の第1～第7表示用セグメント202a～202gは第2報知用表示装置202が所謂7セグメントディスプレイとなるように配列されている。

30

【0630】

図60は第1～第4報知用表示装置201～204にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容を説明するための説明図である。

【0631】

40

遊技履歴の管理結果を表示する場合における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容は上記第11の実施形態と同様である。したがって、第1報知用表示装置201では「A」、「E」、「H」、「L」、「O」のいずれかが表示され、第2報知用表示装置202では「1」～「8」のいずれかが表示される。

【0632】

この場合、第1報知用表示装置201の第1～第7表示用セグメント201a～201gのそれぞれは、第1報知用表示装置201における「A」、「E」、「H」、「L」、「O」の表示のうち少なくとも1種類の表示において発光対象となる。つまり、第1報知用表示装置201において「A」、「E」、「H」、「L」、「O」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント201a～201gは存在していな

50

い。

#### 【0633】

第2報知用表示装置202についても同様に、第2報知用表示装置202の第1～第7表示用セグメント202a～202gのそれぞれは、第2報知用表示装置202における「1」～「8」の表示のうち少なくとも1種類の表示において発光対象となる。つまり、第2報知用表示装置202において「1」～「8」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント202a～202gは存在していない。

#### 【0634】

パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第1報知用表示装置201では第2表示用セグメント201bと第5表示用セグメント201eとが  
10  
発光状態となる。これら第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eは既に説明したとおり第1報知用表示装置201にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。さらに言うと第1報知用表示装置201にて遊技履歴の管理結果を表示する場合のいずれにおいても第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eは発光状態となる。その一方、第1～第7表示用セグメント201a～201gのうち第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eのみが発光状態となる第1報知用表示装置201の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント201b、201eを利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第1報知  
20  
用表示装置201に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント201a～201gを兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第1報知用表示装置201にて行わせることが可能となる。

#### 【0635】

設定値の変更可能状態においては第2報知用表示装置202では第3表示用セグメント202cが発光状態となる。第3表示用セグメント202cは既に説明したとおり第2報知用表示装置202にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。その一方、第1～第7表示用セグメント202a～202gのうち第3表示用セグメント202cのみが発光状態となる第2報知用表示装置202の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント202cを利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第2報知用表示装置202に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント202a～202gを兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第2報知用表示装置202にて行わせることが可能となる。

#### 【0636】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図61のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0637】

まず第1～第2報知用表示装置201、202における設定値表示の開始処理を実行する(ステップS3201)。具体的には、第1報知用表示装置201については第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eが発光状態となりそれ以外の表示用セグメント201a、201c、201d、201f、201gが消灯状態となる表示データを第1表示IC205に出力する。また、第2報知用表示装置202については第3表示用セグメント202cが発光状態となりそれ以外の表示用セグメント202a、202b、202d～202gが消灯状態となる表示データを第2表示IC206に出力する。これにより、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを報知するための表示が第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202にて開始される。

#### 【0638】

10

20

30

40

50

その後、第3報知用表示装置203の消灯処理を実行する(ステップS3202)。具体的には、第3表示IC207に対してオール「0」となる表示データを出力する。これにより、第3報知用表示装置203は全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第3報知用表示装置203は非表示の状態となる。

#### 【0639】

その後、主側RAM65の設定値カウンタに「1」をセットする(ステップS3203)。設定値カウンタはパチンコ機10の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定1」となる。

10

#### 【0640】

その後、第4報知用表示装置204における設定値の表示開始処理を実行する(ステップS3204)。設定値の表示開始処理では、「1」を表示するための表示データを第4表示IC208に出力する。これにより、「設定1」に対応する「1」の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。

#### 【0641】

その後、設定キー挿入部68aがOFF操作されていないことを条件として(ステップS3205:NO)、更新ボタン68bが1回押圧操作されたか否かを判定する(ステップS3206)。具体的には更新ボタン68bの押圧操作を検知するセンサからの信号がLOWレベルからHIGHレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS3206にて否定判定をした場合、ステップS3205の処理に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。

20

#### 【0642】

更新ボタン68bが1回押圧操作されている場合(ステップS3206:YES)、主側RAM65の設定値カウンタの値を1加算する(ステップS3207)。また、1加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合(ステップS3208:YES)、設定値カウンタに「1」をセットする(ステップS3209)。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新され、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

#### 【0643】

30

ステップS3208にて否定判定をした場合、又はステップS3209の処理を実行した場合、第4報知用表示装置204における設定値の表示更新処理を実行する(ステップS3210)。設定値の表示更新処理では、主側RAM65の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第4表示IC208に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第4報知用表示装置204にて表示される。遊技ホールの管理者は第4報知用表示装置204を確認することで更新ボタン68bを押圧操作した後のパチンコ機10の設定状態を把握することが可能となる。

#### 【0644】

ステップS3210の処理を実行した後はステップS3205に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。OFF操作されていない場合(ステップS3205:NO)、ステップS3206以降の処理を再度実行する。OFF操作されている場合(ステップS3205:YES)、第1～第4報知用表示装置201～204における管理結果の表示開始処理を実行する(ステップS3211)。

40

#### 【0645】

当該表示開始処理では主側CPU63から管理側CPU112に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側CPU112は演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメータのうち第1パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理(図55)におけるステップS3006～ステップS3012と同様である。これにより、パチンコ機10の動作電力が前回停止される直前に演算された第1パラメータに対応する表示が第1～第4報知用表

50

示装置 201 ~ 204 にて行われる。

【0646】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0647】

遊技履歴の管理結果が表示される場合に発光状態となり得る第1, 第2報知用表示装置 201, 202 の表示用セグメント 201a ~ 201g, 202a ~ 202g を発光状態とすることにより設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果の表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、第1報知用表示装置 201 及び第2報知用表示装置 202 のそれぞれについて、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合に発光状態となる表示用セグメント 201a ~ 201g, 202a ~ 202g の組合せが、遊技履歴の管理結果が表示される場合には存在しない組合せとなっている。これにより、第1報知用表示装置 201 及び第2報知用表示装置 202 のそれぞれについて発光状態となる表示用セグメント 201a ~ 201g, 202a ~ 202g の組合せを把握することにより、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

10

【0648】

第1報知用表示装置 201 及び第2報知用表示装置 202 のそれぞれについて、遊技履歴の管理結果の表示が全パターン行われたとしても発光状態とならない表示用セグメント 201a ~ 201g, 202a ~ 202g は存在していない。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果の表示内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

20

【0649】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第3報知用表示装置 203 が非表示状態となる。これにより、第1報知用表示装置 201 及び第2報知用表示装置 202 の表示内容だけではなく、第3報知用表示装置 203 が非表示状態となっているか否かを確認することで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第1 ~ 第4報知用表示装置 201 ~ 204 にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【0650】

なお、第1, 第2報知用表示装置 201, 202 におけるパチンコ機 10 の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示内容の種類が1種類のみ設定されている構成に限定されることはなく、複数種類設定されている構成としてもよい。この場合、当該複数種類の表示内容は表示順序が予め定められており、変更可能状態が新たに実行される度にその表示順序に従って表示対象となる表示内容が変更される構成としてもよい。このように設定値の変更可能状態に対応する表示内容が複数種類存在している場合であっても、それら表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となる表示用セグメント 201a ~ 201g, 202a ~ 202g を利用して表示されるとともに、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示内容となっている。

30

【0651】

また、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機 10 の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示を行う場合のうち一方においては第1, 第2報知用表示装置 201, 202 において点滅表示が行われ、他方においては点灯を維持する表示が行われる構成としてもよい。この場合、点滅表示及び点灯表示のいずれであるかによって遊技履歴の管理結果の表示及び変更可能状態に対応する表示のうちいずれであるかを遊技ホールの管理者が特定することができるため、変更可能状態に対応する表示において発光状態とされる表示用セグメント 201a ~ 201g, 202a ~ 202g の組合せが、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される組合せであってもよく、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用されない組合せであってもよい。また、点滅表示における点灯期間と消灯期間とが、第1報知用表示装置 201 と第2報知用表示装置 202 とで

40

50

相互に一致している構成としてもよく、完全にずれている構成としてもよく、一部だけ重複する構成としてもよい。

#### 【0652】

##### <第13の実施形態>

本実施形態ではパチンコ機10に異常状態が発生した場合にそれに対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204を利用して行われることが上記第11の実施形態と相違している。以下、上記第11の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第11の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【0653】

図62は主側RAM65に設けられた異常表示エリア211の構成を説明するための説明図である。

#### 【0654】

異常表示エリア211は、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示すべき異常状態の情報を記憶するためのエリアである。異常表示エリア211には、複数の単位エリア211a～211dが設けられている。具体的には、第1単位エリア211a、第2単位エリア211b、第3単位エリア211c及び第4単位エリア211dが設けられている。これら第1～第4単位エリア211a～211dのそれぞれには1個ずつパチンコ機10の異常状態の情報を格納することが可能である。つまり、異常表示エリア211においてはパチンコ機10の異常状態の情報を最大で4個記憶保持可能である。

#### 【0655】

ここで、本実施形態ではパチンコ機10において発生する異常状態の全ての情報が主側CPU63にて特定される。例えば、遊技球の払い出しに関する異常（例えば、下皿56aの満タン、タンク75の球無し、払出装置76による払出異常）が発生した場合には、その発生した異常に対応するコマンドが払出側CPU92から主側CPU63に送信される。また、パチンコ機10には図示しない電波検知センサ及び振動検知センサが設けられており、不正な電波を電波検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側CPU63に送信され、異常な振動を振動検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側CPU63に送信される。また、各入球検知センサ42a～49aから正常な信号の送信が行われなくなることを特定することに基づいて、これら入球検知センサ42a～49aの断線異常の発生を特定する。

#### 【0656】

主側CPU63にて特定される異常状態の種類は、異常表示エリア211において記憶可能な異常状態の情報の最大数よりも多い数となっている。そうすると、多数の異常状態が同時に発生した場合には異常表示エリア211に既に最大数の異常状態の情報が記憶されているにも関わらず新たな異常情報が発生することが想定される。これに対して、異常状態の情報に対してはパチンコ機10の設定段階において記憶優先度が設定されており、異常表示エリア211に既に最大数の異常状態の情報が記憶されている状況において新たに異常状態が発生した場合には記憶優先度が高い異常状態の情報が異常表示エリア211に残されることとなる。これにより、記憶優先度が高い異常状態の報知を優先して実行することが可能となる。

#### 【0657】

次に、主側CPU63にて実行される異常設定処理について、図63のフローチャートを参照しながら説明する。なお、異常設定処理はタイマ割込み処理（図11）の最初の処理として実行される。

#### 【0658】

まず異常表示対象が発生しているか否かを判定する（ステップS3301）。異常表示対象の種類は、下皿56aの満タン、タンク75の球無し、払出装置76による払出異常、電波検知異常、振動検知異常、各入球検知センサ42a～49aの断線異常が含まれる。この異常表示対象の種類数は異常表示エリア211に設けられた第1～第4単位エリア211a～211dの数よりも多い数となっている。

## 【 0 6 5 9 】

ステップ S 3 3 0 1 にて肯定判定をした場合、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア 2 1 1 の第 1 ～ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d のいずれかに既に記憶されているか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 2）。既に記憶されている場合には今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報は異常表示エリア 2 1 1 に記憶されない。これにより、同一種類の異常状態の情報が異常表示エリア 2 1 1 に重複して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 0 6 6 0 】

ステップ S 3 3 0 2 にて否定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた異常対象カウンタの値が最大値（具体的には「 4 」）であるか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 3）。異常対象カウンタは、異常表示エリア 2 1 1 における第 1 ～ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d のうち異常状態の情報が格納されているエリアの数を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。

10

## 【 0 6 6 1 】

異常対象カウンタの値が最大値である場合（ステップ S 3 3 0 3 : Y E S）、優先度の比較処理を実行する（ステップ S 3 3 0 4）。優先度の比較処理では、まず異常表示エリア 2 1 1 の第 1 ～ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d に記憶されている異常状態の情報のうち最も記憶優先度が低い異常状態の情報を特定する。記憶優先度はパチンコ機 1 0 の設計段階において予め定められており、具体的には下皿 5 6 a の満タン タンク 7 5 の球無し 振動検知異常 払出装置 7 6 による払出異常 入球検知センサ 4 2 a ～ 4 9 a の断線異常 電波検知異常の順序で記憶優先度が高くなる。優先度の比較処理では、第 1 ～ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d に記憶されている最も記憶優先度が低い異常状態の情報と、今回発生した異常表示対象とのうちいずれの記憶優先度が高いのかを比較判定する。

20

## 【 0 6 6 2 】

今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が低い場合には（ステップ S 3 3 0 5 : N O）、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を異常表示エリア 2 1 1 に記憶しない。これにより、異常表示対象の種類数が異常表示エリア 2 1 1 に設けられた第 1 ～ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d の数よりも多い数である構成において、記憶優先度が高い異常状態の情報を異常表示エリア 2 1 1 に残すことが可能となる。

## 【 0 6 6 3 】

30

今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が高い場合には（ステップ S 3 3 0 5 : Y E S）、異常表示エリア 2 1 1 の設定処理を実行する（ステップ S 3 3 0 6）。ステップ S 3 3 0 5 にて肯定判定をした場合に実行される異常表示エリア 2 1 1 の設定処理では、記憶優先度が最も低い異常状態の情報が記憶されていると特定された単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d に、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を上書きする。

## 【 0 6 6 4 】

一方、主側 R A M 6 5 の異常対象カウンタの値が最大値に達していない場合には（ステップ S 3 3 0 3 : N O）、異常対象カウンタの値を 1 加算した後に（ステップ S 3 3 0 7）、異常表示エリア 2 1 1 の設定処理を実行する（ステップ S 3 3 0 6）。当該設定処理では、異常表示エリア 2 1 1 において異常状態の情報が格納されていない単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d の中から一のエリアを選択し、その選択したエリアに今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を格納する。

40

## 【 0 6 6 5 】

なお、ステップ S 3 3 0 6 では、異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が 1 個のみである場合にはその異常状態の情報は第 1 単位エリア 2 1 1 a に格納されるようにし、異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第 n 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 b の「 n 」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。

## 【 0 6 6 6 】

異常設定処理では、異常表示対象の解除事象が発生したか否かを判定する（ステップ S

50

3308)。例えば下皿56aの満タンが解除されたこと、タンク75の球無しが解除されたこと、又は払出装置76による払出異常が解除されたことを示すコマンドを払出側CPU92から受信したか否かを判定する。また、電波検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、振動検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、又は断線異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否かを判定する。

【0667】

ステップS3308にて肯定判定をした場合、異常表示エリア211の消去処理を実行する(ステップS3309)。当該消去処理では、今回解除対象となった異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア211の第1～第4単位エリア211a～211dのいずれかに格納されているか否かを特定し、格納されている場合にはその格納されているエリアを「0」クリアすることでその異常状態の情報を消去する。この場合、消去後において異常表示エリア211に記憶されている異常状態の情報が1個のみである場合にはその異常状態の情報は第1単位エリア211aに格納されるようにし、消去後において異常表示エリア211に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第n単位エリア211a～211bの「n」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。また、主側RAM65の異常対象カウンタの値を1減算する(ステップS3310)。

10

【0668】

異常設定処理では、異常表示の開始操作が発生したか否かを判定する(ステップS3311)。異常表示の開始操作は、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠11に対して遊技機本体12を前方に開放させた状態で更新ボタン68bを押圧操作することにより行われる。

20

【0669】

ステップS3311にて肯定判定をした場合、異常表示エリア211に1個以上の異常状態の情報が記憶されているか否かを判定する(ステップS3312)。異常状態の情報が記憶されていない場合には第1～第4報知用表示装置201～204における異常表示が開始されない。これにより、報知すべき異常状態の情報が存在していないにも関わらず異常表示が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【0670】

ステップS3312にて肯定判定をした場合、主側RAM65に設けられた異常表示中フラグに「1」をセットする(ステップS3313)。異常表示中フラグは、遊技履歴の管理結果に対応する表示を中止して、異常表示エリア211に格納されている異常状態の情報に対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行うべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。なお、既に異常表示中フラグに「1」がセットされている状況で異常表示の開始操作が行われたとしてもステップS3311にて否定判定をする。

30

【0671】

その後、管理結果の表示の中止設定処理を実行する(ステップS3314)。当該中止設定処理では、管理側CPU112に対して表示中止コマンドを送信することで、第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示の更新を一旦中止させる。管理側CPU112は当該表示中止コマンドを受信することで、表示用処理(図55)の実行を中止する。但し、管理側CPU112は表示中止コマンドを受信したとしても第1～第4表示IC205～208にオール「0」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、主側CPU63から第1～第4表示IC205～208に表示データが送信されるまではその時点における遊技履歴の管理結果の表示が第1～第4報知用表示装置201～204において継続される。

40

【0672】

異常設定処理では、異常表示の終了操作が発生したか否かを判定する(ステップS3315)。異常表示の終了操作は、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠11に対して遊技機本体12を前方に開放させた状態

50



でリセットボタン 68c を押圧操作することにより行われる。ステップ S 3 3 1 5 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 6 5 の異常表示中フラグを「0」クリアする（ステップ S 3 3 1 6）。なお、既に異常表示中フラグの値が「0」である状況で異常表示の終了操作が行われたとしてもステップ S 3 3 1 5 にて否定判定をする。

#### 【0673】

その後、管理結果の表示の中止解除処理を実行する（ステップ S 3 3 1 7）。当該中止解除処理では、管理側 C P U 1 1 2 に対して中止解除コマンドを送信することで、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状態を解除する。管理側 C P U 1 1 2 は当該中止解除コマンドを受信することで、表示用処理（図 5 5）の実行を再開する。但し、管理側 C P U 1 1 2 は中止解除コマンドを受信したとしても第 1 ～ 第 4 表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 にオール「0」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、管理側 C P U 1 1 2 から第 1 ～ 第 4 表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 に表示データが送信されるまではその時点における異常表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において継続される。また、管理側 C P U 1 1 2 は遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状況であっても履歴情報の記憶及び各種パラメータの演算を継続しており、各種パラメータの演算を行った結果は演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている。したがって、遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止された状態が解除された場合には、直近の遊技履歴の管理結果についての表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において即座に再開されることとなる。

#### 【0674】

異常設定処理では、主側 R A M 6 5 の異常表示中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 3 3 1 8：YES）、異常表示用処理を実行する（ステップ S 3 3 1 9）。図 6 4 は異常表示用処理を示すフローチャートである。

#### 【0675】

まず第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 の消灯処理を実行する（ステップ S 3 4 0 1）。具体的には、第 1，第 2 表示 I C 2 0 5，2 0 6 に対してオール「0」となる表示データを出力する。これにより、第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 はいずれも全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 は非表示の状態となる。

#### 【0676】

その後、主側 R A M 6 5 に設けられた更新タイミングカウンタの値を 1 減算する（ステップ S 3 4 0 2）。更新タイミングカウンタは第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における異常表示の表示内容を更新するタイミングであることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。なお、既に更新タイミングカウンタの値が「0」となっている場合にはその状態を維持する。その後、更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップ S 3 4 0 3）。

#### 【0677】

ステップ S 3 4 0 3 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた表示対象カウンタの更新処理を実行する（ステップ S 3 4 0 4）。当該更新処理では、今回が主側 R A M 6 5 の異常表示中フラグに「1」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回である場合には表示対象カウンタに「0」をセットする。表示対象カウンタの値は異常表示エリア 2 1 1 の第 1 ～ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d に対応しており、具体的には表示対象カウンタの「0」の値は第 1 単位エリア 2 1 1 a に対応しており、表示対象カウンタの「1」の値は第 2 単位エリア 2 1 1 b に対応しており、表示対象カウンタの「2」の値は第 3 単位エリア 2 1 1 c に対応しており、表示対象カウンタの「3」の値は第 4 単位エリア 2 1 1 d に対応している。更新処理では、今回が主側 R A M 6 5 の異常表示中フラグに「1」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回ではない場合には表示対象カウンタの値を 1 加算する。

#### 【0678】

その後、第1～第4単位エリア211a～211dのうち表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されているか否かを判定する（ステップS3405）。ここで、既に説明したとおり異常状態の情報が1個のみ記憶されている場合にはその異常状態の情報は第1単位エリア211aに記憶されており、異常状態の情報が複数個記憶されている場合には第n単位エリア211a～211bの「n」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されている。したがって、表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されていない場合には当該表示対象カウンタの値よりも大きい値に対応するエリアにも異常状態の情報が格納されていないことになる。また、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えている場合にはそもそも対応するエリアが存在していないため、異常状態の情報は格納されていないものとして扱われる。

10

#### 【0679】

ステップS3405にて肯定判定をした場合、主側RAM65の表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS3406）。ここで、異常表示が行われている状況において異常表示の対象となっている異常状態の全てが解除されることが想定される。この場合、異常表示用処理が実行される状況であっても異常表示エリア211に異常状態の情報が記憶されていない状況となる。このような状況においては、第3、第4報知用表示装置203、204にて異常状態の情報が記憶されていないことを示す表示が行われる。

#### 【0680】

ステップS3405にて否定判定をした場合、又はステップS3406の処理を実行した場合、主側RAM65の表示対象カウンタの値に対応する表示対象の表示データを主側ROM64から読み出す（ステップS3407）。具体的には、異常表示エリア211の第1～第4単位エリア211a～211dのうち主側RAM65の表示対象カウンタの値に対応するエリアに記憶されている情報を読み出す。そして、その情報に対応する表示データを主側ROM64から読み出す。表示データは異常状態の情報に対して1対1で対応させて設定されており、その表示データによる第3、第4報知用表示装置203、204の表示内容は異常状態の情報の種類毎に相違している。また、異常状態の情報が存在していないことに対応する表示データも存在しており、この表示データは異常状態の情報に対応する表示データと相違している。したがって、異常状態の情報が存在していない場合には、第3、第4報知用表示装置203、204の表示内容は異常状態の情報が存在している場合とは異なる表示内容となる。

20

30

#### 【0681】

一方、第3、第4報知用表示装置203、204における異常状態の情報に対応する表示の表示内容及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示の表示内容は、第3、第4報知用表示装置203、204にて遊技履歴の管理結果を表示する場合の表示内容及び第4報知用表示装置204における設定値の表示内容と重複している。これに対して、遊技履歴の管理結果を表示する場合には第1～第4報知用表示装置201～204の全てが表示状態となり、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第1～第3報知用表示装置201～203が非表示状態となるとともに第4報知用表示装置204が表示状態となり、異常表示を行う場合には第1、第2報知用表示装置201、202が非表示状態となるとともに第3、第4報知用表示装置203、204が表示状態となるため、上記のように表示内容が重複しているとしてもいずれの状況に対応している表示であるのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

40

#### 【0682】

その後、ステップS3407にて読み出した表示データに従って第3報知用表示装置203を表示制御するとともに（ステップS3408）、第4報知用表示装置204を表示制御する（ステップS3409）。この場合、異常状態の情報に対応する表示を行う場合及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示を行う場合のいずれであっても第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204はいずれも非表示状態となることはなく（すなわち全消灯状態となることはなく）、何らかの表示状態となっている。

50

## 【 0 6 8 3 】

その後、主側 R A M 6 5 の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として 2 秒に対応する値を設定する（ステップ S 3 4 1 0 ）。

## 【 0 6 8 4 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

## 【 0 6 8 5 】

遊技履歴の管理結果が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて表示される構成において、パチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく異常状態に対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。

10

## 【 0 6 8 6 】

パチンコ機 1 0 に異常状態が発生していない場合において異常状態に対応する表示を第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 に行わせる場合、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 では異常状態が発生していないことに対応する表示が行われる。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を確認することでパチンコ機 1 0 に異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

## 【 0 6 8 7 】

第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてパチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において表示が行われている状況を把握することで、当該第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

20

## 【 0 6 8 8 】

パチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が表示制御される。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示態様を把握することで、当該第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

30

## 【 0 6 8 9 】

複数の報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が存在することにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合とパチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

## 【 0 6 9 0 】

パチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第 1 , 第 2 報知用表示装置 2 0 1 , 2 0 2 が非表示状態となる。これにより、第 1 , 第 2 報知用表示装置 2 0 1 , 2 0 2 が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及びパチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示のうちいずれが第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

40

## 【 0 6 9 1 】

パチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が行われる場合、第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 にて表示され得る表示内容である。このように第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにするこ

50

とが可能となる。また、このように第3, 第4報知用表示装置203, 204における表示内容が重複し得る構成であっても、パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合には第1, 第2報知用表示装置201, 202が非表示状態とされるため、第1~第4報知用表示装置201~204においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

#### 【0692】

なお、異常表示エリア211に異常状態の情報が記憶されていない状況において異常表示の開始操作が行われた場合、その時点で第1~第4報知用表示装置201~204にて異常状態の情報が記憶されていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

#### 【0693】

##### <第14の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される管理用出力処理の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【0694】

図65は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用出力処理を示すフローチャートである。

#### 【0695】

まず主側RAM65に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS3501)。管理開始フラグは、履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させるべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機10への動作電力の供給が開始された後(すなわちMPU62への動作電力の供給が開始された後)において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ117への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0696】

ステップS3501にて否定判定をした場合、主側RAM65に設けられた開始時管理カウンタに「7」をセットする(ステップS3502)。開始時管理カウンタは、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において7個の入球検知センサ42a~48aのうちいずれのセンサについて遊技球の検知状態の特定を行う状況であるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

#### 【0697】

その後、開始時管理カウンタの値に対応する主側RAM65の出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS3503)。具体的には、開始時管理カウンタの値が「7」であり第1入賞口検知センサ42aに対応している場合には第1出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「6」であり第2入賞口検知センサ43aに対応している場合には第2出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「5」であり第3入賞口検知センサ44aに対応している場合には第3出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「4」であり特電検知センサ45aに対応している場合には第4出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「3」であり第1作動口検知センサ46aに対応している場合には第5出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「2」であり第2

10

20

30

40

50

作動口検知センサ 47a に対応している場合には第 6 出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「1」でありアウト口 24a に対応している場合には第 7 出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第 1～第 7 出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図 15）にて「1」がセットされる。

#### 【0698】

ステップ S3503 にて肯定判定をした場合、開始時管理カウンタの値に対応する出力フラグを「0」クリアする（ステップ S3504）。その後、主側 RAM 65 に設けられた排出個数カウンタの値を 1 加算する（ステップ S3505）。排出個数カウンタは、主側 RAM 65 の管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において遊技領域 PA 10 から排出された遊技球の合計個数を主側 CPU 63 にて特定するためのカウンタである。

#### 【0699】

その後、排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上となっているか否かを判定する（ステップ S3506）。管理開始基準値は「300」に設定されているが、これに限定されることはなく「300」よりも少ない数である構成としてもよく、「300」よりも多い数である構成としてもよい。

#### 【0700】

ステップ S3503 にて否定判定をした場合、又はステップ S3506 にて否定判定をした場合、主側 RAM 65 の開始時管理カウンタの値を 1 減算する（ステップ S3507）。そして、その 1 減算後における開始時管理カウンタの値が「0」であるか否かを判定 20 する（ステップ S3508）。ステップ S3508 にて否定判定をした場合にはステップ S3503 に戻り、ステップ S3508 にて肯定判定をした場合にはそのまま本管理用出力処理を終了する。

#### 【0701】

一方、主側 RAM 65 の排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上である場合（ステップ S3506：YES）、主側 RAM 65 の管理開始フラグに「1」をセットする（ステップ S3509）。その後、管理用処理を実行する（ステップ S3510）。また、管理開始フラグに「1」がセットされておりステップ S3501 にて肯定判定をした場合にも管理用処理を実行する（ステップ S3510）。管理用処理の処理内容は上記第 1 の実施形態における管理用出力処理（図 25）のステップ S1001～ステップ S1012 と 30 同一である。

#### 【0702】

上記構成によれば、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された後（すなわち MPU 62 への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ 117 に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ 117 への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機 10 の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機 10 の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始後において遊技領域 PA 40 から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ 117 に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0703】

ここで、上記のようにパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された後において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ 117 に履歴情報が記憶されない構成においては、その間の遊技履歴の管理結果を算出することができない。そこでこのような状況においては第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 において当該状況に対応する表示が行われる構成としてもよい。例えば第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメ 50

ントを発光状態とする構成としてもよい。当該表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態であることを表示する場合のいずれであっても表示されないため、第1～第4報知用表示装置201～204を確認することで上記のように履歴情報が記憶されない状況であるか否かを特定することが可能となる。

#### 【0704】

なお、パチンコ機10への動作電力の供給開始後においてパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となったか否かにより主側RAM65の管理開始フラグの情報の設定態様が相違する構成としてもよい。図66は主側CPU63にて実行される当該別形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。ステップS3601～ステップS3609では上記第1の実施形態におけるメイン処理(図9)のステップS101～ステップS109と同一の処理を実行し、ステップS3611～ステップS3620では上記第1の実施形態におけるメイン処理(図9)のステップS110～ステップS119と同一の処理を実行する。一方、本別形態ではステップS3608にて肯定判定をした場合には主側RAM65の管理開始フラグを「0」クリアし(ステップS3610)、ステップS3620の処理を実行した後に主側RAM65の管理開始フラグに「1」をセットする(ステップS3621)。当該構成によれば、パチンコ機10の設定状態を新たに設定するための処理が実行されない場合にはパチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させないようにされ、パチンコ機10の設定状態を新たに設定するための処理が実行された場合にはパチンコ機10への動作電力の供給開始後における遊技球の排出個数に関係なく履歴用メモリ117に履歴情報が記憶される。これにより、パチンコ機10の出荷段階における動作チェックに該当しない可能性が高い状況においてはパチンコ機10への動作電力の供給開始直後から遊技履歴の管理を行うことが可能となる。

#### 【0705】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われない構成に代えて、履歴用メモリ117とは別に、遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴情報を格納するためのエリアを設ける構成としてもよい。これにより、当該状況における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

#### 【0706】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われない状況が発生する条件として、履歴用メモリ117に履歴情報が格納されていない状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合という条件が追加されている構成としてもよい。この場合、履歴用メモリ117に履歴情報が既に格納されている状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合には遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるか否かに関係なく当初から履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われることとなる。

#### 【0707】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われない構成に加えて又は代えて、電波検知異常や振動検知異常といった異常状態となった場合には当該異常状態が解除されるまで履歴用メモリ117に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、異常状態である状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0708】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ117への履歴情報の

格納が行われない構成に加えて又は代えて、遊技機本体 1 2 又は前扉枠 1 4 が開放されている状況においては履歴用メモリ 1 1 7 に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、遊技機本体 1 2 又は前扉枠 1 4 が開放されている状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

【 0 7 0 9 】

< 第 1 5 の実施形態 >

本実施形態では遊技履歴を管理する処理の実行主体が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 0 7 1 0 】

上記第 1 の実施形態では MPU 6 2 に管理用 IC 6 6 が設けられている構成としたが、本実施形態では MPU 6 2 に管理用 IC 6 6 が設けられていない。管理用 IC 6 6 が設けられていない代わりに、本実施形態では遊技履歴を管理するための処理が主側 CPU 6 3 にて実行される。また、本実施形態では主側 CPU 6 3 は特定制御と非特定制御とに区別して各種制御を実行する。具体的には、遊技履歴の管理に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。

【 0 7 1 1 】

特定制御について詳細には、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図 9）による制御は全て特定制御に含まれている。なお、本実施形態では上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 9）のうち認識用処理（ステップ S 1 1 1）、データ出力用処理（ステップ S 1 1 2）及び設定値更新信号の出力処理（ステップ S 1 1 9）は実行されない。また、本実施形態であってもメイン処理（図 9）におけるステップ S 1 1 3 ～ステップ S 1 1 6 の処理に割り込むようにしてタイマ割り込み処理が定期的に行われることとなるが、当該タイマ割り込み処理の各種処理のうち後述する管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれる。また、管理用処理についても一部は特定制御に含まれる。

【 0 7 1 2 】

図 6 7 は主側 ROM 6 4 におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側 CPU 6 3 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 6 7 に示すように、主側 ROM 6 4 においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【 0 7 1 3 】

具体的には、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  に連続するアドレス  $X(k+3) \sim X(k+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  に連続するアドレス  $X(m+3) \sim X(m+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  に連続するアドレス  $X(n+3) \sim X(n+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス  $X(n+6) \sim X(p+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側 ROM 6 4 における物理アドレス及び主側 CPU 6 3 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【 0 7 1 4 】

10

20

30

40

50

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

10

## 【0715】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

## 【0716】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

20

## 【0717】

図68は主側RAM65における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側CPU63にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図68に示すように、主側RAM65においても特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224のアドレス範囲とが明確に区別されている。

30

## 【0718】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア221として設定されている。また、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ に連続するアドレス $Y(r+3) \sim Y(r+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア222として設定されている。また、アドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ に連続するアドレス $Y(s+3) \sim Y(s+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア223として設定されている。また、アドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ に連続するアドレス $Y(t+3) \sim Y(t+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(t+6) \sim Y(u+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア224として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM65における物理アドレス及び主側CPU63において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

40

## 【0719】

50



上記のように特定制御用のワークエリア 221 と、非特定制御用のワークエリア 223 とが区別して設定されていることにより、主側 CPU 63 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側 RAM 65 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうちの一方を実行する場合に他方において必要な主側 RAM 65 の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア 221, 223 への情報の書き込み及び各ワークエリア 221, 223 からの情報の読み出しに際しては主側 CPU 63 にてロード命令が行われる。

#### 【0720】

特定制御用のスタックエリア 222 と、非特定制御用のスタックエリア 224 とが区別して設定されていることにより、主側 CPU 63 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側 CPU 63 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側 RAM 65 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうちの一方を実行している状況において主側 CPU 63 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア 222, 224 への情報の書き込みの際には主側 CPU 63 にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア 222, 224 からの情報の読み出しの際には主側 CPU 63 にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア 222, 224 からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア 222, 224 への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

#### 【0721】

ここで、主側 CPU 63 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 CPU 63 は特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 CPU 63 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 CPU 63 は非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0722】

また、主側 CPU 63 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 CPU 63 は非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 CPU 63 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 CPU 63 は特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0723】

なお、主側 RAM 65 にはパチンコ機 10 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及

び非特定制御用のスタックエリア 224 に記憶された情報は、パチンコ機 10 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【0724】

次に、主側 CPU 63 にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図 69 のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、上記第 1 の実施形態と同様にメイン処理（図 9）においてステップ S113～ステップ S116 の処理が実行されている状況で定期的（例えば 4 ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【0725】

ステップ S3701～ステップ S3718 では上記第 1 の実施形態におけるタイマ割込み処理（図 11）のステップ S301～ステップ S318 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。タイマ割込み処理におけるステップ S3719 では管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【0726】

図 70 は管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S3801～ステップ S3805 の処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0727】

まずタイマ割込み処理（図 69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S3801）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0728】

その後、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させる（ステップ S3802）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は 1 バイトとなっている。

【0729】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S3803）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【0730】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップ S3802 にて特定制御用のスタックエリア 222 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 CPU 63 のフラグレジスタに復帰させ

10

20

30

40

50

る（ステップS3804）。これにより、主側CPU63のフラグレジスタの情報が、ステップS3802が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

#### 【0731】

その後、タイマ割込み処理（図69）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ために割込み許可の設定を行う（ステップS3805）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

#### 【0732】

図71は管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS3901～ステップS3915の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【0733】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS3901）。スタックポインタは、スタックエリア222, 224においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU63にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア224を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア224における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア224における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS3901では、非特定制御用のスタックエリア224における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、特定制御用のスタックエリア222についても同様である。

#### 【0734】

ちなみに、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれについても、全ての記憶エリアに情報が設定されているにも関わらず追加でプッシュ命令が実行された場合には、記憶処理に関して異常が発生したものと主側RAM65の全エリアが「0」クリアされる。これにより、記憶処理に関して異常が発生しているにも関わらずそのまま遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【0735】

その後、「LD (\_\_WABUF), WA」として、ロード命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたWAバッファに退避させる（ステップS3902）。また、「LD (\_\_BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたBCバッファに退避させる（ステップS3903）。また、「LD (\_\_DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたDEバッファに退避させる（ステップS3904）。また、「LD (\_\_HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたHLバッファに退避させる（ステップS3905）。また、「LD (\_\_IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたIXバッファに退避させる（ステップS3906）。また、「LD (\_\_IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたIYバッファに退避させる（ステップS3907）。

#### 【0736】

10

20

30

40

50

主側CPU63のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS3902～ステップS3907では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア223における対応するバッファに退避させている。なお、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報量はいずれも2バイトとなっている。

【0737】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップS3908）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理（ステップS3908）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア223に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【0738】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア223に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア223においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア223の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側CPU63における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【0739】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア224の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア224を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア224に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【0740】

ステップS3902～ステップS3907の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップS3908）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア224に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命

10

20

30

40

50

令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の詳細については後に説明する。

#### 【 0 7 4 1 】

チェック処理を実行した後は、「LD SP, Y(r+ )」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+ )を設定する(ステップS3909)。Y(r+ )のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

#### 【 0 7 4 2 】

管理用処理(図70)のステップS3803にて管理実行処理のサブルーチンが実行される直前において特定制御用のスタックエリア222に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側CPU63のスタックポインタの情報(すなわちスタックポインタの値)は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア222に記憶されている情報としては、例えば管理実行処理(図71)が終了した後における管理用処理(図70)の戻り番地の情報、及び管理用処理(図70)が終了した後におけるタイマ割り込み処理(図69)の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がY(r+ )となっている。したがって、非特定制御に対応する処理であるチェック処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるY(r+ )を主側CPU63のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側CPU63のスタックポインタの情報を主側RAM65に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側RAM65において確保する必要がなくなる。

#### 【 0 7 4 3 】

その後、「LD WA, ( \_\_WABUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のWAバッファに退避された情報を主側CPU63のWAレジスタに上書きする(ステップS3910)。また「LD BC, ( \_\_BCBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のBCバッファに退避された情報を主側CPU63のBCレジスタに上書きする(ステップS3911)。また「LD DE, ( \_\_DEBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のDEバッファに退避された情報を主側CPU63のDEレジスタに上書きする(ステップS3912)。また「LD HL, ( \_\_HLBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のHLバッファに退避された情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする(ステップS3913)。また「LD IX, ( \_\_IXBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のIXバッファに退避された情報を主側CPU63のIXレジスタに上書きする(ステップS3914)。また「LD IY, ( \_\_IYBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のIYバッファに退避された情報を主側CPU63のIYレジスタに上書きする(ステップS3915)。ステップS3910～ステップS3915の処理が実行されることにより、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

#### 【 0 7 4 4 】

ここで、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側CPU63のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理が再開される場合に主側RAM65に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する

10

20

30

40

50

必要が生じない。

【0745】

また、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側CPU63のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理への復帰後において非特定制御に対応する処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御に対応する処理を間に挟んで実行される非特定制御に対応する処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア223又は非特定制御用のスタックエリア224に記憶されており、主側CPU63のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側CPU63のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側RAM65に退避されないとしても、非特定制御に対応する処理を実行する上で問題が生じない。

10

【0746】

次に、ステップS3908にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理について説明する。当該チェック処理では遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理を実行する。つまり、遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理は、非特定制御に対応する処理として実行される。

【0747】

チェック処理の説明に先立ち、遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア223の各種エリア231～234の内容について説明する。図72は遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア223の各種エリア231～234を説明するための説明図である。

20

【0748】

非特定制御用のワークエリア223には、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233が設けられている。これら各エリア231～233のそれぞれには、一般入賞カウンタ231a、232a、233a、特電入賞カウンタ231b、232b、233b、第1作動カウンタ231c、232c、233c、第2作動カウンタ231d、232d、233d、及びアウトカウンタ231e、232e、233eが設けられている。一般入賞カウンタ231a、232a、233aは所定の計測開始契機からの一般入賞口31への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ231b、232b、233bは所定の計測開始契機からの特電入賞装置32への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第1作動カウンタ231c、232c、233cは所定の計測開始契機からの第1作動口33への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第2作動カウンタ231d、232d、233dは所定の計測開始契機からの第2作動口34への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ231e、232e、233eは所定の計測開始契機からのアウト口24aへの遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

30

【0749】

通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eは、前扉枠14が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において対象となる入球部24a、31～34に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eは、前扉枠14が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モードである状況において対象となる入球部24a、31～34に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eは、前扉枠14が閉鎖状態となっている状況であって高頻度サポートモードである状況において対象となる入球部24a、31～34に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。

40

50

## 【 0 7 5 0 】

なお、前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠 1 4 を開放した状態で入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に手入れで遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況も前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

## 【 0 7 5 1 】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 以外にも演算結果記憶エリア 2 3 4 が設けられている。演算結果記憶エリア 2 3 4 は、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

## 【 0 7 5 2 】

図 7 3 はステップ S 3 9 0 8 にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップ S 4 0 0 1 ~ ステップ S 4 0 0 8 の処理はサブルーチンの処理も含めて、主側 CPU 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。また、サブルーチンの処理を実行する場合には当該サブルーチンの処理の実行後における戻り番地の情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 において主側 CPU 6 3 の現状のスタックポインタの値に対応する記憶エリアに書き込むとともに、当該スタックポインタの値を次の順番の記憶対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。また、サブルーチンの処理が完了した場合には主側 CPU 6 3 の現状のスタックポインタの値に対して手前の順番の値に対応する記憶エリアから戻り番地の情報を読み出してその戻り番地の情報に対応するプログラムに復帰するとともに、当該スタックポインタの値をその戻り番地の情報の読み出し元となった記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

## 【 0 7 5 3 】

チェック処理では、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には（ステップ S 4 0 0 1 : Y E S）、通常の入球管理処理（ステップ S 4 0 0 4）、開閉実行モード中の入球管理処理（ステップ S 4 0 0 5）及び高頻度サポートモード中の入球管理処理（ステップ S 4 0 0 6）のいずれも実行することなく、後述する結果演算処理（ステップ S 4 0 0 7）及び表示用処理（ステップ S 4 0 0 8）を実行する。前扉枠 1 4 に設けられた窓パネル 5 2 の裏面と遊技盤 2 4 の前面によって前後に区画された空間によって遊技領域 P A が形成されているため、前扉枠 1 4 が開放状態となった場合には遊技領域 P A が前方に向けて開放された状態となりその状況で遊技領域 P A に向けて遊技球が発射されたとしてもその遊技球は遊技領域 P A を正常に流下することはできない。また、前扉枠 1 4 が開放状態である状況で入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 への遊技球の入球が発生する場合というのは、メンテナンスや不具合の解消のために遊技ホールの管理者により前扉枠 1 4 が開放状態とされて手入れなどにより遊技球の入球が発生する場合である。このような遊技球の入球は正規の遊技の実行状況における遊技球の入球ではないため、そのような遊技球の入球を管理対象とする必要がない。したがって、チェック処理では上記のとおり前扉枠 1 4 が開放状態である場合にはステップ S 4 0 0 4 ~ ステップ S 4 0 0 6 のいずれの処理も実行しない。

## 【 0 7 5 4 】

前扉枠 1 4 が閉鎖状態であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合（ステップ S 4 0 0 1 ~ ステップ S 4 0 0 3 : N O）、通常の入球管理処理を実行する（ステップ S 4 0 0 4）。また、前扉枠 1 4 が閉鎖状態であって開閉実行モードである場合（ステップ S 4 0 0 1 : N O、ステップ S 4 0 0 2 : Y E S）、開閉実行モード中の入球管理処理を実行する（ステップ S 4 0 0 5）。また、前扉枠 1 4 が閉鎖状態であ

って高頻度サポートモードである場合（ステップS 4 0 0 1：NO、ステップS 4 0 0 3：YES）、高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する（ステップS 4 0 0 6）。

【0755】

図74は、ステップS 4 0 0 4における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

【0756】

第1入賞口検知センサ42aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップS 4 1 0 1：YES）、すなわち第1入賞口検知センサ42aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップS 4 1 0 3：YES）、すなわち第2入賞口検知センサ43aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、又は第3入賞口検知センサ44aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップS 4 1 0 5：YES）、すなわち第3入賞口検知センサ44aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の一般入賞カウンタ231aの値を1加算する（ステップS 4 1 0 2、ステップS 4 1 0 4、ステップS 4 1 0 6）。

【0757】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS 4 1 0 2、ステップS 4 1 0 4及びステップS 4 1 0 6に対応する処理として開閉実行モード用の一般入賞カウンタ232aの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS 4 1 0 2、ステップS 4 1 0 4及びステップS 4 1 0 6に対応する処理として高頻度サポートモード用の一般入賞カウンタ233aの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図69）の入球検知処理（ステップS 3 7 0 9）においても第1～第3入賞口検知センサ42a～44aの検知結果が監視され、第1～第3入賞口検知センサ42a～44aのいずれかにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には一般入賞口31に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する。

【0758】

特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップS 4 1 0 7：YES）、すなわち特電検知センサ45aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の特電入賞カウンタ231bの値を1加算する（ステップS 4 1 0 8）。

【0759】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS 4 1 0 8に対応する処理として開閉実行モード用の特電入賞カウンタ232bの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS 4 1 0 8に対応する処理として高頻度サポートモード用の特電入賞カウンタ233bの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図69）の入球検知処理（ステップS 3 7 0 9）においても特電検知センサ45aの検知結果が監視され、特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には特電入賞装置32に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともにラウンド遊技の終了契機を特定するための処理を実行する。

【0760】

第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップS 4 1 0 9：YES）、すなわち第1作動口検知センサ46aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第1作動カウンタ231cの値を1加算する（ステップS 4 1 1 0）。

【0761】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS 4 1 1 0に対応する処理と

10

20

30

40

50



して開閉実行モード用の第1作動カウンタ232cの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4110に対応する処理として高頻度サポートモード用の第1作動カウンタ233cの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図69)の入球検知処理(ステップS3709)においても第1作動口検知センサ46aの検知結果が監視され、第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には第1作動口33に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

#### 【0762】

第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4111: YES)、すなわち第2作動口検知センサ47aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第2作動カウンタ231dの値を1加算する(ステップS4112)。

#### 【0763】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4112に対応する処理として開閉実行モード用の第2作動カウンタ232dの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4112に対応する処理として高頻度サポートモード用の第2作動カウンタ233dの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図69)の入球検知処理(ステップS3709)においても第2作動口検知センサ47aの検知結果が監視され、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には第2作動口34に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

#### 【0764】

アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4113: YES)、すなわちアウト口検知センサ48aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用のアウトカウンタ231eの値を1加算する(ステップS4114)。

#### 【0765】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4114に対応する処理として開閉実行モード用のアウトカウンタ232eの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4114に対応する処理として高頻度サポートモード用のアウトカウンタ233eの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図69)の入球検知処理(ステップS3709)においてはアウト口検知センサ48aの検知結果は監視されない。

#### 【0766】

以上のようにステップS4004~ステップS4006の処理が実行されることにより、一般入賞口31への遊技球の入球個数が一般入賞カウンタ231a, 232a, 233aを利用して計測され、特電入賞装置32への遊技球の入球個数が特電入賞カウンタ231b, 232b, 233bを利用して計測され、第1作動口33への遊技球の入球個数が第1作動カウンタ231c, 232c, 233cを利用して計測され、第2作動口34への遊技球の入球個数が第2作動カウンタ231d, 232d, 233dを利用して計測され、アウト口24aへの遊技球の入球個数がアウトカウンタ231e, 232e, 233eを利用して計測される。これにより、各入球部24a, 31~34への入球履歴を主側CPU63にて把握することが可能となる。また、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233のそれぞれが区別して設けられていることにより、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況と、開閉実行モードである状況と、高頻度サポートモードである状況とのそれぞれを区別して各入球部24a, 31~34への入球履歴を主側CPU63にて把握することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 6 7 】

チェック処理（図 7 3）の説明に戻り、ステップ S 4 0 0 1 にて肯定判定をした場合、ステップ S 4 0 0 4 の処理を実行した場合、ステップ S 4 0 0 5 の処理を実行した場合、又はステップ S 4 0 0 6 の処理を実行した場合、ステップ S 4 0 0 7 にて結果演算処理を実行し、ステップ S 4 0 0 8 にて表示用処理を実行する。

## 【 0 7 6 8 】

図 7 5 はステップ S 4 0 0 7 の結果演算処理を示すフローチャートである。

## 【 0 7 6 9 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 2 0 1）。管理開始フラグは、遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行すべき状況であるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機 1 0 の製造後に初めて当該パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合（すなわち M P U 6 2 への動作電力の供給が開始された場合）、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行することなく、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行する。パチンコ機 1 0 の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機 1 0 の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始後において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴として収集されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 0 7 7 0 】

ここで、パチンコ機 1 0 の製造後に初めて当該パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合（すなわち M P U 6 2 への動作電力の供給が開始された場合）、管理開始フラグの値は「 0 」となっている。この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 の各カウンタ 2 3 2 a ~ 2 3 2 e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の各カウンタ 2 3 3 a ~ 2 3 3 e の値も「 0 」となっている。一方、管理開始フラグの値が「 1 」である状況においてパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止され、その後に主側 R A M 6 5 にバックアップ電力が供給されている状況においてパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には管理開始フラグの値が「 1 」のままとなる。この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 の各カウンタ 2 3 2 a ~ 2 3 2 e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の各カウンタ 2 3 3 a ~ 2 3 3 e の値もパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前の状態に維持される。上記構成であることにより管理開始フラグの値が「 0 」である場合には通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 の各カウンタ 2 3 2 a ~ 2 3 2 e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の各カウンタ 2 3 3 a ~ 2 3 3 e の値も「 0 」となる。

## 【 0 7 7 1 】

ちなみに、メイン処理（図 9）におけるステップ S 1 0 5 又はステップ S 1 1 7 にて主側 R A M 6 5 のクリア処理が実行される場合、そのクリア処理の対象となるのは特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 であり、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はクリア処理の対象から除外される。これにより、遊技ホールの管理者が意図的に非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアすることができない構成となっている。

## 【 0 7 7 2 】

10

20

30

40

50

また、主側CPU63は後述するタイマ割込み処理（図69）において非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生していないか否かを確認し、異常の発生を確認した場合には非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生した場合には初期化することが可能となる。また、当該構成において非特定制御用のワークエリア223に異常が発生した場合には非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアすることなく非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアし、非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生した場合には非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアすることなく非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアする構成としてもよい。また、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生したとしても演算結果記憶エリア234は「0」クリアの対象から除外される構成としてもよい。

10

#### 【0773】

ステップS4201にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS4202）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準値である「300」よりも多い個数となっているか否かを判定する（ステップS4203）。

20

#### 【0774】

ステップS4203にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223の管理開始フラグに「1」をセットする（ステップS4204）。また、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231e、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232e、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eを全て「0」クリアする（ステップS4205）。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後（すなわちMPU62への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでに収集された遊技履歴の情報が全て消去されることとなる。よって、パチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることが可能となる。

30

#### 【0775】

ステップS4201にて肯定判定をした場合、ステップS4202と同様に合計個数の演算処理を実行する（ステップS4206）。つまり、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値を全て合計することで合計個数を算出する。そして、その算出した合計個数が演算基準個数である「6000」以上の個数となっているか否かを判定する（ステップS4207）。

40

#### 【0776】

ステップS4207にて肯定判定をした場合、各種パラメータの演算処理を実行する（ステップS4208）。具体的には、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値をK61～K65とし、開閉実行モード用カウンタエリア232の各種カウンタ232a～232eの値をK71～K75とし、高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各種カウンタ233a～233eの値をK81～K85とした場合において以下の第61パラメータ～第68パラメータを算出する。

・第61パラメータ：遊技球の合計払出個数（「K61+K71+K81」×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+「K62+K72+K82」×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+「K63+K73+K83」×「第1作動口33への入賞

50

に対する賞球個数」 + 「K 6 4 + K 7 4 + K 8 4」 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5 + K 7 1 + K 7 2 + K 7 3 + K 7 4 + K 7 5 + K 8 1 + K 8 2 + K 8 3 + K 8 4 + K 8 5) の割合

・第 6 2 パラメータ：通常時における遊技球の合計払出個数 (K 6 1 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + K 6 2 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 6 3 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + K 6 4 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 通常時における技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5) の割合

・第 6 3 パラメータ：開閉実行モード時における遊技球の合計払出個数 (K 7 1 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + K 7 2 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 7 3 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + K 7 4 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 開閉実行モード時における技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 7 1 + K 7 2 + K 7 3 + K 7 4 + K 7 5) の割合

・第 6 4 パラメータ：高頻度サポートモード時における遊技球の合計払出個数 (K 8 1 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + K 8 2 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + K 8 3 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + K 8 4 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 高頻度サポートモード時における技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 8 1 + K 8 2 + K 8 3 + K 8 4 + K 8 5) の割合

・第 6 5 パラメータ：一般入賞口 3 1 への遊技球の合計入球個数 (K 6 1 + K 7 1 + K 8 1) / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5 + K 7 1 + K 7 2 + K 7 3 + K 7 4 + K 7 5 + K 8 1 + K 8 2 + K 8 3 + K 8 4 + K 8 5) の割合

・第 6 6 パラメータ：第 1 作動口 3 3 への遊技球の合計入球個数 (K 6 3 + K 7 3 + K 8 3) / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5 + K 7 1 + K 7 2 + K 7 3 + K 7 4 + K 7 5 + K 8 1 + K 8 2 + K 8 3 + K 8 4 + K 8 5) の割合

・第 6 7 パラメータ：(「K 6 2 + K 7 2 + K 8 2」 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + 「K 6 4 + K 7 4 + K 8 4」 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 遊技球の合計払出個数 (「K 6 1 + K 7 1 + K 8 1」 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + 「K 6 2 + K 7 2 + K 8 2」 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + 「K 6 3 + K 7 3 + K 8 3」 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + 「K 6 4 + K 7 4 + K 8 4」 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) の割合

・第 6 8 パラメータ：「K 6 2 + K 7 2 + K 8 2」 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 / 遊技球の合計払出個数 (「K 6 1 + K 7 1 + K 8 1」 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + 「K 6 2 + K 7 2 + K 8 2」 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + 「K 6 3 + K 7 3 + K 8 3」 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + 「K 6 4 + K 7 4 + K 8 4」 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) の割合

その後、ステップ S 4 2 0 8 にて算出した第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータを演算結果記憶エリア 2 3 4 に上書きする (ステップ S 4 2 0 9)。この場合、演算結果記憶エリア 2 3 4 に既に記憶されていた前回の処理回における演算結果の第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータは消去される。なお、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている状況であっても主側 R A M 6 5 にはバックアップ電力が供給されるため、当該バックアップ電力が供給されている状況であればパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始直後であっても演算結果記憶エリア 2 3 4 にはパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前に算出された第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータの情報が記憶されている。

【 0 7 7 7 】

10

20

30

40

50

その後、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a~231e、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a~232e、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a~233eを全て「0」クリアする(ステップS4210)。これにより、第61~第68パラメータが演算されたことを契機として、その時点で遊技履歴の情報を一旦消去することが可能となる。

#### 【0778】

なお、管理開始フラグに「1」がセットされた直後においては遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が演算基準個数から管理開始基準値を減算した値以上となった場合にステップS4208~ステップS4210の処理を実行し、その後は遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が演算基準個数以上となった場合にステップS4208~ステップS4210の処理を実行する構成としてもよい。

10

#### 【0779】

図76はチェック処理(図73)におけるステップS4008の表示用処理を示すフローチャートである。

#### 【0780】

まず非特定制御用のワークエリア223に設けられた更新タイミングカウンタの値を1減算する(ステップS4301)。更新タイミングカウンタは第1~第3報知用表示装置69a~69cにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。主側CPU63は第1~第3報知用表示装置69a~69cを表示制御することにより、上記第61~第68パラメータの演算結果を報知する。この場合、第1報知用表示装置69aでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを100倍した値のうち、10の位に対応する数字が第2報知用表示装置69bにて表示され、1の位に対応する数字が第3報知用表示装置69cにて表示される。そして、第1~第3報知用表示装置69a~69cにおいては、上記第61~第68パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第68パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第61パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は10秒となっている。

20

#### 【0781】

ここで、主側CPU63における上記第61~第68パラメータの演算周期は最短で60分となっている。これに対して、第61~第68パラメータの数は8個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は10秒となっている。したがって、主側CPU63にて演算された第61~第68パラメータは少なくとも1回は第1~第3報知用表示装置69a~69cにおける表示対象となる。

30

#### 【0782】

ステップS4301の処理を実行した場合、1減算後における更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第1~第3報知用表示装置69a~69cの表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する(ステップS4302)。ステップS4302にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象カウンタの値を1加算する(ステップS4303)。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「7」を超えた場合(ステップS4304:YES)、表示対象カウンタの値を「0」クリアする(ステップS4305)。

40

#### 【0783】

表示対象カウンタは第1~第3報知用表示装置69a~69cにおける表示対象となっているパラメータの種類を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。上記第61~第68パラメータと、「0」~「7」の表示対象カウンタの取り得る値とは1対1で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「0」である場合、最初の表示対象である第61パラメータが第1~第3報知用表示装置69a~69cの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「7」である場合、最後の表示対象である第68パラメータが第1~第

50

3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示対象となる。

【 0 7 8 4 】

ステップ S 4 3 0 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 4 3 0 5 の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第 1 報知用表示装置 6 9 a を表示制御する ( ステップ S 4 3 0 6 )。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果記憶エリア 2 3 4 から読み出すとともに、その読み出したパラメータを 1 0 0 倍し、1 0 の位に対応する数字が第 2 報知用表示装置 6 9 b にて表示され、1 の位に対応する数字が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示されるようにする ( ステップ S 4 3 0 7 )。

【 0 7 8 5 】

ここで、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c のそれぞれに対応させて表示 I C が設けられている。ステップ S 4 3 0 6 では主側 C P U 6 3 は第 1 報知用表示装置 6 9 a に対応する表示 I C に表示データを出力し、ステップ S 4 3 0 7 では主側 C P U 6 3 は第 2 報知用表示装置 6 9 b に対応する表示 I C、及び第 3 報知用表示装置 6 9 c に対応する表示 I C のそれぞれに表示データを出力する。これら表示 I C は動作電力が供給されている場合には表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容に対応する報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c に継続して表示させる。そして、表示データが主側 C P U 6 3 により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示が変更される。これにより、非特定制御に対応する処理である管理実行処理 ( 図 7 1 ) が終了して特定制御に対応する処理に復帰した後においても、非特定制御に対応する処理の実行状況において設定された表示データに対応する表示が第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて継続されることとなる。

【 0 7 8 6 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として 1 0 秒に対応する値を設定する ( ステップ S 4 3 0 8 )。

【 0 7 8 7 】

上記のように表示用処理が実行されることにより、主側 C P U 6 3 に動作電力の供給が開始されている場合、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して開放操作されて主制御装置 6 0 がパチンコ機 1 0 の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機 1 0 の状態に関係なく第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示制御が実行されるようにすることにより、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 0 7 8 8 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 7 8 9 】

主側 R A M 6 5 には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 と、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 とが設けられている。そして、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が主側 C P U 6 3 にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理が主側 C P U 6 3 にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は、非特定制御に対応する処理が主側 C P U 6 3 にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、特定制御に対応する処理が主側 C P U 6 3 にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特

10

20

30

40

50

定制御用のスタックエリア 2 2 2 を特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うとともに、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。したがって、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで主側 R A M 6 5 における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【 0 7 9 0 】

特定制御に対応する処理には遊技の進行を制御するための処理が含まれ、非特定制御に対応する処理には遊技履歴を管理するための処理が含まれる。そして、上記のとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 は特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して、遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報、例えば通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 0 7 9 1 】

遊技履歴を管理するための情報が記憶される通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 が主側 R A M 6 5 に設けられている。これにより、主側 C P U 6 3 にて遊技履歴を管理するための処理を完結することが可能となる。また、遊技履歴の情報及び当該遊技履歴の情報を利用して算出された各種パラメータの情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【 0 7 9 2 】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合には主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が主側 R A M 6 5 に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が実行される場合に、特定制御に対応する処理の実行に際して主側 C P U 6 3 の各種レジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御に対応する処理を終了する場合又は終了した後に、主側 R A M 6 5 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの状態から特定制御に対応する処理を実行することが可能となる。

【 0 7 9 3 】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側 C P U 6 3 の各種レジスタのうち一部のレジスタの情報が主側 R A M 6 5 に退避される。これにより、主側 R A M 6 5 において主側 C P U 6 3 のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【 0 7 9 4 】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側 C P U 6 3 の各種レジスタのうち非特定制御に対応する処理にて情報の記憶対象となるレジスタの情報が主側 R A M 6 5 に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側 C P U 6 3 のレジスタの状態から特定制御に対応する処理を再開することを可能としながら、主側 R A M 6 5 において主側 C P U 6 3 のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが

10

20

30

40

50

可能となる。

【 0 7 9 5 】

非特定制御に対応する処理が開始される場合、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避され、主側 C P U 6 3 の W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報が非特定制御に対応する処理において非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避される。これにより、主側 C P U 6 3 の各種レジスタに記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分散させて実行することが可能となる。

10

【 0 7 9 6 】

フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、 P / V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。この場合に、フラグレジスタの情報は非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。これにより、非特定制御に対応するサブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させておくことが可能となる。

【 0 7 9 7 】

W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

20

30

【 0 7 9 8 】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合に主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、当該スタックポインタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側 R A M 6 5 に退避されない。これにより、主側 R A M 6 5 においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、主側 R A M 6 5 の記憶容量をそれだけ抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合において主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

40

【 0 7 9 9 】

なお、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側 R A M 6 5 に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側 R A M 6 5 に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側 C P U 6 3 のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジス

50



タへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

【0800】

また、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側RAM65に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

10

【0801】

<第16の実施形態>

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0802】

図77は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS4401～ステップS4405の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【0803】

まずタイマ割込み処理（図69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS4401）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0804】

その後、「LD（\_\_PSWBUF），PSW」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に設定されたPSWバッファに退避させる（ステップS4402）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に退避させておくことが可能となる。

30

【0805】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS4403）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

40

【0806】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には、「LD PSW，（\_\_PSWBUF）」として、ロード命令により、ステップS4402にて特定制御用のワークエリア221におけるPSWバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる（ステップS4404）。これにより、主側CPU63のフラグレジスタの情報が、ステップS4402が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御

50

を実行するための情報に復帰することとなる。

【0807】

その後、タイマ割込み処理（図69）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ために割込み許可の設定を行う（ステップS4405）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【0808】

上記構成によれば特定制御から非特定制御に切り換わる直前における主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア222ではなく特定制御用のワークエリア221に退避される。これにより、特定制御用のスタックエリア222の容量を抑えながらフラグレジスタの情報を退避させることが可能となる。

10

【0809】

なお、特定制御用のワークエリア221におけるPSWバッファは専用エリアとして確保されているがこれに限定されることはなく、他の情報も書き込まれ得る兼用エリアである構成としてもよい。つまり、管理用処理が実行されない状況においては特定制御に対応する主側CPU63のフラグレジスタの情報を退避させる必要がないため、管理用処理が実行されない状況における特定制御に対応する処理にて所定の演算処理を実行する場合などにPSWバッファとしても利用される兼用エリアを利用する構成としてもよい。この場合、当該兼用エリアは管理用処理の実行に際してフラグレジスタの情報を退避させるために確実に利用されることとなるため、フラグレジスタの情報以外の情報として、管理用処理が実行される前に不要となる情報が兼用エリアに書き込まれる構成とする必要がある。

20

【0810】

<第17の実施形態>

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0811】

図78は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS4501～ステップS4515の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【0812】

まず、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS4501）。

【0813】

その後、「PUSH WA」として、プッシュ命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4502）。この場合、ステップS4501にて主側CPU63のスタックポインタに設定した固定アドレスに対応する記憶エリアにWAレジスタの情報を退避させる。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

40

【0814】

その後、「PUSH BC」として、プッシュ命令により、主側CPU63のBCレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4503）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0815】

50

その後、「PUSH DE」として、プッシュ命令により、主側CPU63のDEレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4504）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0816】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4505）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアの

10

【0817】

その後、「PUSH IX」として、プッシュ命令により、主側CPU63のIXレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4506）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0818】

その後、「PUSH IY」として、プッシュ命令により、主側CPU63のIYレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4507）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアの

20

【0819】

ステップS4502～ステップS4507の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップS4508）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第15の実施形態と同一である。

30

【0820】

その後、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3909と同様に「LD SP, Y(r+ )」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+ )を設定する（ステップS4509）。Y(r+ )のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+ 8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【0821】

40

その後、「POP IY」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のIYレジスタに上書きする（ステップS4510）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0822】

その後、「POP IX」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のIXレジスタに上書きする（ステップS4511）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書

50

き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0823】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする(ステップS4512)。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0824】

その後、「POP DE」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のDEレジスタに上書きする(ステップS4513)。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0825】

その後、「POP BC」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のBCレジスタに上書きする(ステップS4514)。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0826】

その後、「POP WA」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のWAレジスタに上書きする(ステップS4515)。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0827】

ステップS4510～ステップS4515の処理が実行されることにより、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【0828】

主側CPU63のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS4502～ステップS4507では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のスタックエリア224に退避させている。これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理(ステップS4508)にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理(ステップS4508)の実行に先立ち非特定制御用のスタックエリア224に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のスタックエリア224に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【0829】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、H

10

20

30

40

50

Lレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を選択的に非特定制御用のスタックエリア224に退避させることにより、非特定制御用のスタックエリア224においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のスタックエリア224の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。

#### 【0830】

##### <第18の実施形態>

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【0831】

図79は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS4601～ステップS4605の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【0832】

まず、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS4601）。

#### 【0833】

その後、「LD ( \_\_ALLBUF ), ALL」として、ロード命令により、主側CPU63の全レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたALLバッファに退避させる（ステップS4602）。これにより、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア223のALLバッファに退避されることとなる。このように主側CPU63の全レジスタを非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、主側CPU63のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

#### 【0834】

ここで、退避対象となるレジスタにはフラグレジスタも含まれる。フラグレジスタの情報は管理用処理（図70）のステップS3802にて特定制御用のスタックエリア222に退避されているが、ステップS4602においてはフラグレジスタの情報が非特定制御用のワークエリア223に退避される。これにより、フラグレジスタの情報も含めて、主側CPU63のレジスタの情報の選択的な退避を行う必要が生じない。また、このようにフラグレジスタの情報が重複させて退避されるとしても、当該管理実行処理の終了後において管理用処理（図70）のステップS3804にて特定制御用のスタックエリア222から主側CPU63のフラグレジスタへの情報の復帰が行われるため、特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側CPU63のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

#### 【0835】

その後、チェック処理を実行する（ステップS4603）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第15の実施

10

20

30

40

50

形態と同一である。

【0836】

その後、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3909と同様に「LD SP, Y(r+ )」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+ )を設定する（ステップS4604）。Y(r+ )のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+ 8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【0837】

その後、「LD ALL, ( \_ALLBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のALLバッファに退避された情報を主側CPU63のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップS4605）。これにより、主側CPU63の全レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

10

【0838】

上記構成によれば、主側CPU63のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア224の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア224を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア224に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

20

【0839】

また、主側CPU63のレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア223のALLバッファに退避されることとなる。このように主側CPU63の全レジスタを非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、主側CPU63のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

30

【0840】

なお、主側CPU63の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側RAM65に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

40

【0841】

< 第19の実施形態 >

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0842】

図80は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS4701～ステップS4706の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

50

## 【0843】

まず「LD ( \_\_SPBUF ), SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたSPバッファに退避させる(ステップS4701)。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア223に退避されることとなる。

## 【0844】

その後、上記第15の実施形態における管理実行処理(図71)のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する(ステップS4702)。

10

## 【0845】

その後、「PUSH ALL」として、プッシュ命令により、主側CPU63の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避させる(ステップS4703)。この場合、主側CPU63の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における一の記憶エリアに記憶させることができないため、上記のとおり非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアをレジスタの情報の退避先とする。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を全レジスタの情報の退避に際して最後の情報を記憶させた記憶エリアに対して次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

20

## 【0846】

その後、チェック処理を実行する(ステップS4704)。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第15の実施形態と同一である。

30

## 【0847】

その後、「POP ALL」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のそれぞれに対応するレジスタに上書きする(ステップS4705)。これにより、主側CPU63の全レジスタの情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

## 【0848】

40

その後、「LD SP, ( \_\_SPBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のSPバッファに退避された情報を主側CPU63のスタックポインタに上書きする(ステップS4706)。これにより、主側CPU63のスタックポインタの情報が非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰することとなる。

## 【0849】

上記構成によれば、主側CPU63のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特

50

定制御用のスタックエリア 224 に退避されることとなる。このように主側 CPU 63 の全レジスタを非特定制御用のスタックエリア 224 に退避させることにより、主側 CPU 63 のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

#### 【0850】

非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア 223 に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応するスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

10

#### 【0851】

なお、主側 CPU 63 の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側 RAM 65 に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側 RAM 65 に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

#### 【0852】

< 第 20 の実施形態 >

20

本実施形態では管理用処理及び管理実行処理の処理構成が上記第 15 の実施形態と相違している。以下、上記第 15 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 15 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【0853】

図 81 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S4801 ~ ステップ S4811 の処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【0854】

まずタイマ割込み処理（図 69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S4801）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

30

#### 【0855】

その後、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させる（ステップ S4802）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させておくことが可能となる。

40

#### 【0856】

その後、「LD WA, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の WA レジスタを「0」クリアする（ステップ S4803）。また、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の BC レジスタを「0」クリアする（ステップ S4804）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の DE レジスタを「0」クリアする（ステップ S4805）。また、「LD HL, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の HL レジスタを「0」クリアする（ステップ S4806

50



）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタを「0」クリアする（ステップS4807）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタを「0」クリアする（ステップS4808）。

#### 【0857】

主側CPU63のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS4803～ステップS4808では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタのそれぞれを「0」クリアする。これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップS4902）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS4809）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

#### 【0858】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

#### 【0859】

ステップS4803～ステップS4808の処理を実行した後は、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS4809）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

#### 【0860】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップS4802にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる（ステップS4810）。これにより、主側CPU63のフラグレジスタの情報が、ステップS4802が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

#### 【0861】

その後、タイマ割込み処理（図69）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ために割込み許可の設定を行う（ステップS4811）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

#### 【0862】

図82は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS4901～ステップS4909の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【0863】

まず上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタック

10

20

30

40

50

クポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして $Y(u+2)$ を設定する(ステップS4901)。

【0864】

その後、チェック処理を実行する(ステップS4902)。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア224に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第15の実施形態と同一である。

10

【0865】

その後、「LD WA, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のWAレジスタを「0」クリアする(ステップS4903)。また、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタを「0」クリアする(ステップS4904)。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタを「0」クリアする(ステップS4905)。また、「LD HL, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のHLレジスタを「0」クリアする(ステップS4906)。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタを「0」クリアする(ステップS4907)。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタを「0」クリアする(ステップS4908)。

20

【0866】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは既に説明したとおり非特定制御に対応する処理であるチェック処理(ステップS4902)にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【0867】

30

また、特定制御に対応する処理が開始される前におけるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該特定制御に対応する処理が終了した後における非特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した非特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【0868】

その後、上記第15の実施形態における管理実行処理(図71)のステップS3909と同様に「LD SP,  $Y(r+)$ 」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとして $Y(r+)$ を設定する(ステップS4909)。 $Y(r+)$ のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222における $Y(r+8)$ と $Y(s)$ との間のアドレスとして設定されている。

40

【0869】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、これら各レジスタの情報を主側RAM65に退避させる必要が生じない。よって、これら各情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

【0870】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に

50

復帰させる場合にも主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、これら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【0871】

上記各レジスタが「0」クリアされた状態は、MPU62への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【0872】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において「0」クリアの実行対象となるレジスタは主側CPU63の各種レジスタのうち一部のレジスタである。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【0873】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合にWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成において、それ以外のレジスタは「0」クリアしない。これにより、特定制御に対応する処理において必要な情報を非特定制御に対応する処理の開始に際して消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0874】

また、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側RAM65に退避されない。これにより、これら情報を退避させるための領域を主側RAM65において確保する必要が生じない。

【0875】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合に上記各レジスタが「0」クリアされる構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【0876】

なお、管理用処理（図81）におけるステップS4803～ステップS4808にて主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成に代えて、これらレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、MPU62への動作電力の供給が開始された場合、これら主側CPU63の各レジスタは一旦「0」クリアされた後に、初期状態となるように各レジスタの情報設定が行われるが、ステップS4803～ステップS4808ではこの初期状態となるように各レジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップS4903～ステップS4908においても上記初期状態となるように各レジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【0877】

また、管理用処理（図81）におけるステップS4803～ステップS4808にて主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成に代えて、これらレジスタの全てに「1」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップS4903～ステップS4908においても上記各レジスタの全てに「1」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰さ

10

20

30

40

50

せる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【 0 8 7 8 】

また、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側 R A M 6 5 に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側 R A M 6 5 に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側 C P U 6 3 のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

10

【 0 8 7 9 】

また、主側 C P U 6 3 の W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタを「 0 」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて実行される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタを「 0 」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタを「 0 」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタを「 0 」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

20

【 0 8 8 0 】

また、管理用処理（図 8 1 ）においてステップ S 4 8 0 2 における「 P U S H P S W 」の処理がステップ S 4 8 0 3 ～ステップ S 4 8 0 8 にて各レジスタに「 0 」を設定する前に実行される構成としたが、これに代えて、ステップ S 4 8 0 2 における「 P U S H P S W 」の処理がステップ S 4 8 0 3 ～ステップ S 4 8 0 8 にて各レジスタに「 0 」を設定した後であってステップ S 4 8 0 9 にて管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが読み出される前に実行される構成としてもよい。これにより、ステップ S 4 8 0 3 ～ステップ S 4 8 0 8 のロード命令により変化した後におけるフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させることが可能となる。

【 0 8 8 1 】

< 第 2 1 の実施形態 >

本実施形態では遊技履歴の情報を収集するための構成が上記第 1 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【 0 8 8 2 】

図 8 3 は本実施形態における電氣的構成を説明するための説明図である。

【 0 8 8 3 】

M P U 6 2 には上記第 1 5 の実施形態と同様に主側 C P U 6 3 、主側 R O M 6 4 及び主側 R A M 6 5 が設けられている。また、M P U 6 2 には上記第 1 5 の実施形態と異なり、M P U 6 2 に管理用 R A M 2 4 1 が電氣的に接続されている。つまり、M P U 6 2 に内蔵されている主側 R A M 6 5 とは別に管理用 R A M 2 4 1 が設けられており、当該管理用 R A M 2 4 1 は M P U 6 2 に外付けされている。

40

【 0 8 8 4 】

主側 R A M 6 5 には上記第 1 5 の実施形態と同様に特定制御用のワークエリア 2 2 1 、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が設けられている。したがって、主側 C P U 6 3 にて主側 R O M 6 4 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理を実行する場合には主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を利用し、主側 C P U 6 3 にて主側 R O M 6 4 における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応

50

する処理を実行する場合には主側 R A M 6 5 における非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を利用する。

【 0 8 8 5 】

管理用 R A M 2 4 1 には通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 が設けられている。これら各エリア 2 3 1 ~ 2 3 4 の内容は上記第 1 5 の実施形態と同一である。本実施形態においても主側 C P U 6 3 における非特定制御に対応する処理としてチェック処理を含む管理実行処理が実行される。そして、当該チェック処理において上記第 1 5 の実施形態と同様に通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の更新を通じて遊技履歴の収集が行われるとともに、その収集された遊技履歴を利用して算出された第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータは演算結果記憶エリア 2 3 4 に書き込まれる。つまり、管理用 R A M 2 4 1 は主側 C P U 6 3 において非特定制御に対応する処理を実行する場合に利用されることとなるため、管理用 R A M 2 4 1 は非特定制御用のワークエリアとして利用されることとなる。

10

【 0 8 8 6 】

また、遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータを算出する場合に主側 R A M 6 5 の非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が適宜利用される。

【 0 8 8 7 】

上記構成によれば、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 が M P U 6 2 に外付けされた管理用 R A M 2 4 1 に設けられている。これにより、主側 R A M 6 5 における非特定制御用のワークエリア 2 2 3 において必要な記憶容量を増加させないようにしながら、収集した遊技履歴の情報を記憶することが可能となるとともに、当該遊技履歴を利用して算出された第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータを記憶することが可能となる。また、汎用的な M P U 6 2 を利用しながら、遊技履歴の情報を記憶するための記憶容量を増大化させることが可能となる。

20

【 0 8 8 8 】

遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータを算出する場合に主側 R A M 6 5 の非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が適宜利用される。これにより、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

30

【 0 8 8 9 】

なお、管理用 R A M 2 4 1 に通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 が設けられる構成に加えて又は代えて、上記第 1 の実施形態などにおける履歴用メモリ 1 1 7 に対応する記憶エリアが設定されている構成としてもよい。この場合、履歴情報を記憶するために必要な記憶容量を増大化させる必要があるが、M P U 6 2 に外付けされた管理用 R A M 2 4 1 が当該履歴情報を記憶するための記憶手段として利用される構成であるため、記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

40

【 0 8 9 0 】

< 第 2 2 の実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行される処理構成が上記第 1 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 0 8 9 1 】

図 8 4 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 5 0 0 1 ~ ステップ S 5 0 1 9 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

50

## 【 0 8 9 2 】

まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップ S 5 0 0 1）。当該電源投入ウェイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウェイト処理の実行期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する（ステップ S 5 0 0 2）。

## 【 0 8 9 3 】

その後、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定し（ステップ S 5 0 0 3）、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されているか否かを判定し（ステップ S 5 0 0 4）、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを判定し（ステップ S 5 0 0 5）、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 0 6）。

10

## 【 0 8 9 4 】

本実施形態では内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ 9 5 が主側 C P U 6 3 と電氣的に接続されており、前扉開放センサ 9 5 の検知結果は主側 C P U 6 3 に入力される。この場合、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ 9 5 は閉鎖検知信号を主側 C P U 6 3 に送信し、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態である場合に前扉開放センサ 9 5 は開放検知信号を主側 C P U 6 3 に送信する。主側 C P U 6 3 は、前扉開放センサ 9 5 から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ 9 5 から開放検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が開放状態であると特定する。

20

## 【 0 8 9 5 】

また、本実施形態では外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ 9 6 が主側 C P U 6 3 と電氣的に接続されており、本体開放センサ 9 6 の検知結果は主側 C P U 6 3 に入力される。この場合、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 9 6 は閉鎖検知信号を主側 C P U 6 3 に送信し、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合に本体開放センサ 9 6 は開放検知信号を主側 C P U 6 3 に送信する。主側 C P U 6 3 は、本体開放センサ 9 6 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 9 6 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が開放状態であると特定する。

30

## 【 0 8 9 6 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって（ステップ S 5 0 0 3：Y E S）、ステップ S 5 0 0 4～ステップ S 5 0 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 5 0 0 7）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアする。また、非設定更新時のクリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を行う。

40

## 【 0 8 9 7 】

50

非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしない。これにより、リセットボタン 6 8 c を押圧操作した状態でパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始したとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

#### 【0898】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 5 0 0 3 : NO）、停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 0 0 8）。停電フラグは特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられており、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「1」がセットされることとなる。停電フラグに「1」がセットされている場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かをすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップ S 5 0 0 9）。ステップ S 5 0 0 7 にて非設定更新時のクリア処理を実行した場合、又はステップ S 5 0 0 9 にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否かを判定する（ステップ S 5 0 1 0）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は 7 以上である場合に異常であると判定する。

#### 【0899】

ステップ S 5 0 0 8 ～ステップ S 5 0 1 0 のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップ S 5 0 1 1）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する設定更新時のクリア処理（ステップ S 5 0 1 8）が実行されることにより解除される。

#### 【0900】

ステップ S 5 0 0 8 ～ステップ S 5 0 1 0 の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する（ステップ S 5 0 1 2）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア 2 2 1 の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。

#### 【0901】

なお、主側 CPU 6 3 はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップ S 5 0 1 2 の処理が完了してステップ S 5 0 1 3 の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にはステップ S 5 0 1 2 の電源投入設定処理が終了して、ステップ S 5 0 1 3 の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側 CPU 6 3 にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

#### 【0902】

その後、ステップ S 5 0 1 3 ～ステップ S 5 0 1 6 の残余処理に進む。つまり、主側 CPU 6 3 はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、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 S 5 0 1 3 ～ステップ S 5 0 1 6 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S 5 0 1 3 ～ステップ S 5 0 1 6 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S 5 0 1 3 ～ステップ S 5 0 1 6 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 9）のステップ S 1 1 3 ～ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

#### 【0903】

一方、リセットボタン 68c が押圧操作されている場合であって（ステップ S5003：YES）、ステップ S5004～ステップ S5006 の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップ S5017）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 221 においてパチンコ機 10 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 221 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理（ステップ S5018）にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機 10 の設定値（すなわちパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機 10 の設定値）を把握することが可能となる。

10

#### 【0904】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S5018）。設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 221 における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア 221 を「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 38a が変動表示されていない状況であって普電役物 34a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた保留格納エリア 65a 及び普電保留エリア 65c も「0」クリアされるため、特図表示部 37a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 38a 用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 222 を「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機 10 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「0」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側 CPU 63 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を行う。

20

#### 【0905】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「0」クリアしないため、設定値更新処理（ステップ S5019）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「0」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。

30

#### 【0906】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 を「0」クリアしない。これにより、パチンコ機 10 の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

#### 【0907】

その後、ステップ S5019 にて設定値更新処理を実行した後に、ステップ S5012 の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。図 85 は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S5101～ステップ S5114 の処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

#### 【0908】

まず特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定値カウンタに「1」をセットする（ステップ S5101）。設定値カウンタはパチンコ機 10 の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側 CPU 63 にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定 1」となる。

50



## 【0909】

その後、設定値の表示開始処理を実行する（ステップS5102）。設定値の表示開始処理では、「設定1」に対応する「1」の数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第3報知用表示装置69cを確認することでパチンコ機10の現状の設定状態を把握することが可能となる。

## 【0910】

その後、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップS5103）。具体的にはアウト口検知センサ48aから受信している信号がLOWレベルからHIGHレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS5103にて否定判定をした場合、更新ボタン68bが1回押圧操作されたか否かを判定する（ステップS5104）。具体的には更新ボタン68bの押圧操作を検知するセンサからの信号がLOWレベルからHIGHレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS5104にて否定判定をした場合、ステップS5103の処理に戻り、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球を検知したか否かを判定する。

10

## 【0911】

更新ボタン68bが1回押圧操作されている場合（ステップS5104：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を1加算する（ステップS5105）。また、1加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合（ステップS5106：YES）、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS5107）。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新され、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻るようになる。

20

## 【0912】

ステップS5106にて否定判定をした場合、又はステップS5107の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップS5108）。設定値の表示更新処理では、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は第3報知用表示装置69cを確認することで更新ボタン68bを押圧操作した後のパチンコ機10の設定状態を把握することが可能となる。

## 【0913】

ステップS5108の処理を実行した後はステップS5103に戻り、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたか否かを判定する。アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球を検知していない場合（ステップS5103：NO）、ステップS5104以降の処理を再度実行する。アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球を検知している場合（ステップS5103：YES）、設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップS5109）。この場合、設定キー挿入部68aがOFF状態であるか否かが特定されるのではなく、ON状態からOFF状態への切り換わりが発生したか否かが特定され、当該切り換わりが発生したと特定された場合にステップS5109にて肯定判定をする。

30

## 【0914】

OFF状態に切り換わっていない場合（ステップS5109：NO）、ステップS5109の処理を再度実行する。これにより、設定キー挿入部68aがOFF操作されるまで処理の進行を待機することとなる。OFF状態に切り換わった場合（ステップS5109：YES）、設定値の表示終了処理を実行する（ステップS5110）。設定値の表示終了処理では、第3報知用表示装置69cにおける設定値の表示を終了させる。この場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算結果記憶エリア234に記憶された各種パラメータの情報の表示が第1～第3報知用表示装置69a～69cにて開始される。

40

## 【0915】

その後、設定値の比較処理を実行する（ステップS5111）。設定値の比較処理では

50

特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの情報が、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるコピー領域に記憶された情報と一致しているか否かを判定する。つまり、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。

#### 【 0 9 1 6 】

パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合（ステップ S 5 1 1 2：N O）、非変更時の報知用処理を実行する（ステップ S 5 1 1 3）。非変更時の報知用処理では設定値が変更されなかったことを示す設定維持コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該設定維持コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を設定維持に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定維持です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定維持です。」という文字画像が表示されるようにする。

10

#### 【 0 9 1 7 】

これら報知は設定維持コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば 1 0 秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が維持されたことを把握することが可能となる。なお、非変更時の報知用処理では、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c の少なくとも一の表示装置における表示内容を設定維持に対応する表示内容とすることで設定値が維持されたことを報知する構成としてもよく、設定値が維持されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。

20

#### 【 0 9 1 8 】

パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一ではない場合（ステップ S 5 1 1 2：Y E S）、変更時の報知用処理を実行する（ステップ S 5 1 1 4）。変更時の報知用処理では設定値が変更されたことを示す設定変更コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該設定変更コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を設定変更に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更です。」という文字画像が表示されるようにする。

30

#### 【 0 9 1 9 】

これら報知は設定変更コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば 1 0 秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が変更されたことを把握することが可能となる。なお、変更時の報知用処理では、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c の少なくとも一の表示装置における表示内容を設定変更に対応する表示内容とすることで設定値が変更されたことを報知する構成としてもよく、設定値が変更されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。

40

#### 【 0 9 2 0 】

上記のとおり本実施形態では設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されるだけでなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されており、前扉枠 1 4 が開放状態とされており、遊技機本体 1 2 が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつくさせることが可能となる。

50

## 【0921】

また、設定値更新処理が実行されるためには前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

## 【0922】

特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置60を露出させるために必要な遊技機本体12の開放操作だけではなく、前扉枠14の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

10

## 【0923】

また、設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口24aに遊技球を入球させてアウト口検知センサ48aに遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部68aをOFF操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いつらくさせることが可能となる。

## 【0924】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。

20

## 【0925】

図86は主側CPU63にて実行される本実施形態におけ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、メイン処理(図84)においてステップS5013～ステップS5016の処理が実行されている状況で定期的(例えば4ミリ秒周期)に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

## 【0926】

ステップS5201～ステップS5205では上記第1の実施形態におけるタイマ割込み処理(図11)のステップS301～ステップS305と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

## 【0927】

その後、設定確認用処理を実行する(ステップS5206)。設定確認用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている設定確認用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては設定確認用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、設定確認用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

40

## 【0928】

図87は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップS5301～ステップS5312の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【0929】

まず第3報知用表示装置69cにて特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの情報に対応する設定値の表示が行われているか否かを判定する(ステップS5301)。ステップS5301にて否定判定をした場合、遊技回及び開閉実行モードのい

50

れでもないか否かを判定し（ステップS5302）、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回及び普電役物34aが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないか否かを判定し（ステップS5303）、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かを判定し（ステップS5304）、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定し（ステップS5305）、設定キー挿入部68aがON操作されているか否かを判定する（ステップS5306）。前扉枠14が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図84）におけるステップS5005と同様に前扉開放センサ95の検知結果に基づき行い、遊技機本体12が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図84）におけるステップS5006と同様に本体開放センサ96の検知結果に基づき行う。

【0930】

10

ステップS5302～ステップS5306のいずれかにて否定判定をした場合、ステップS5307～ステップS5309の処理を実行することなく本設定確認用処理を終了する。ステップS5302～ステップS5306の全てにて肯定判定をした場合、設定値の表示開始処理を実行する（ステップS5307）。設定値の表示開始処理では、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの情報に対応する設定値の数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の確認に際しては第3報知用表示装置69cを目視することでパチンコ機10の現状の設定状態を把握することが可能となる。

【0931】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS5308）。遊技停止フラグは、タイマ割込み処理（図86）においてステップS5207にて肯定判定をしてステップS5208～ステップS5221の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図86）のステップS5207にて肯定判定をすることでステップS5208～ステップS5221の処理が実行されない状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。但し、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であってもタイマ割込み処理（図86）におけるステップS5201～ステップS5205の処理が実行されるため、設定値の確認が行われている状況であっても停電監視が実行されるとともに、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及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

20

30

【0932】

その後、確認報知開始コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS5309）。音声発光制御装置81は当該確認報知開始コマンドを受信することにより、表示発光部53を設定確認中に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定確認中です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定確認中です。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知は主側CPU63から確認報知終了コマンドを受信するまで継続される。なお、設定値の確認中であることを示す外部出力を行う構成としてもよい。

40

【0933】

上記のとおり遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回及び普電役物34aが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【0934】

また、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、設定キー挿入部68aがON操作されるだけでなく、前扉枠14が開放状

50

態とされており、遊技機本体 1 2 が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【 0 9 3 5 】

また、設定値を確認するための表示が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて行われるようにするためには、前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【 0 9 3 6 】

10

特に、設定値を確認するための表示が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて行われるようにするためには、主制御装置 6 0 を露出させるために必要な遊技機本体 1 2 の開放操作だけではなく、前扉枠 1 4 の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【 0 9 3 7 】

ステップ S 5 3 0 1 にて肯定判定をした場合、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されているか否かを判定する（ステップ S 5 3 1 0）。O F F 操作されている場合（ステップ S 5 3 1 0：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグを「0」クリアする（ステップ S 5 3 1 1）。これにより、タイマ割込み処理（図 8 6）のステップ S 5 2 0 7 にて否定判定をすることでステップ S 5 2 0 8 ~ ステップ S 5 2 2 1 の処理が実行される状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状態が解除される。

20

【 0 9 3 8 】

その後、確認報知終了コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 5 3 1 2）。音声発光制御装置 8 1 は当該確認報知終了コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 における設定値の確認中であることを示す報知を終了させる。

【 0 9 3 9 】

タイマ割込み処理（図 8 6）の説明に戻り、ステップ S 5 2 0 6 の設定確認用処理を終了した後は、遊技停止中か否かを判定する（ステップ S 5 2 0 7）。この場合、ステップ S 5 2 0 6 の設定確認用処理にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされている場合にはステップ S 5 2 0 7 にて肯定判定をしてステップ S 5 2 0 8 ~ ステップ S 5 2 2 1 の処理を実行しない。また、ステップ S 5 2 0 5 の不正検知処理にて不正の発生を検知している場合にもステップ S 5 2 0 7 にて肯定判定をしてステップ S 5 2 0 8 ~ ステップ S 5 2 2 1 の処理を実行しない。

30

【 0 9 4 0 】

ステップ S 5 2 0 8 ~ ステップ S 5 2 1 9 では上記第 1 の実施形態におけるタイマ割込み処理（図 1 1）のステップ S 3 0 7 ~ ステップ S 3 1 8 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、ステップ S 5 2 2 1 では上記第 1 5 の実施形態におけるタイマ割込み処理（図 6 9）のステップ S 3 7 1 9 と同一の処理を実行する。

40

【 0 9 4 1 】

一方、ステップ S 5 2 2 0 では R A M 監視処理を実行する。R A M 監視処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている R A M 監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては R A M 監視処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、R A M 監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【 0 9 4 2 】

50

図 8 8 は R A M 監視処理を示すフローチャートである。なお、R A M 監視処理におけるステップ S 5 4 0 1 ~ ステップ S 5 4 1 2 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 0 9 4 3 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 の監視処理を実行する（ステップ S 5 4 0 1 ）。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のワークエリア 2 2 1 において主側 C P U 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「 0 」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「 1 」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「 1 」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「 0 」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

10

【 0 9 4 4 】

ステップ S 5 4 0 1 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 4 0 2 : Y E S ）、ステップ S 5 4 0 9 ~ ステップ S 5 4 1 2 の処理を実行する。ステップ S 5 4 0 1 にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 4 0 2 : N O ）、ステップ S 5 4 0 3 に進む。

【 0 9 4 5 】

20

ステップ S 5 4 0 3 では、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において主側 C P U 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「 0 」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「 1 」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「 1 」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「 0 」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

30

【 0 9 4 6 】

ステップ S 5 4 0 3 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 4 0 4 : Y E S ）、ステップ S 5 4 0 9 ~ ステップ S 5 4 1 2 の処理を実行する。ステップ S 5 4 0 3 にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 4 0 4 : N O ）、ステップ S 5 4 0 5 に進む。

【 0 9 4 7 】

ステップ S 5 4 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のワークエリア 2 2 3 において主側 C P U 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「 0 」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「 1 」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「 1 」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「 0 」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

40

【 0 9 4 8 】

ステップ S 5 4 0 5 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 4 0 6 : Y E S ）、ステップ S 5 4 0 9 ~ ステップ S 5 4 1 2 の処理を実行する。ステップ S 5 4 0 5 にて異常

50

有りとは判定しなかった場合（ステップS5406：NO）、ステップS5407に進む。  
【0949】

ステップS5407では、非特定制御用のスタックエリア224の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のスタックエリア224に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のスタックエリア224において主側CPU63における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

10

【0950】

ステップS5407にて異常有りとは判定した場合（ステップS5408：YES）、ステップS5409～ステップS5412の処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップS5409）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア221に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップS5410）にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機10の設定値を把握することが可能となる。

20

【0951】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップS5410）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアする。また、「0」クリアした後に初期設定を行う。つまり、RAM監視処理では、特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれか1つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアする。これにより、主側RAM65において何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべての領域に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【0952】

なお、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合、RAM監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合にはステップS5412の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図22）におけるステップS5013の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップS5013に限定されることはなく、タイマ割込み処理（図86）におけるステップS5221であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合には主側CPU63のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア222における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

40

【0953】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS5411）。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「強制クリアされました。」という音声出力させる。また、図柄表示

50

装置 4 1 にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は主側 R A M 6 5 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

#### 【 0 9 5 4 】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S 5 4 1 2）。つまり、異常時のクリア処理が発生した場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタを含めて「0」クリアが実行されることとなるため、パチンコ機 1 0 の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容はメイン処理（図 8 4）のステップ S 5 0 1 9 と同一である。したがって、更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作される度に設定値が 1 段階ずつ更新され、アウト口検知センサ 4 8 a にて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示される。その後、設定キー挿入部 6 8 a の O N 状態から O F F 状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。

#### 【 0 9 5 5 】

ここで、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。R A M 監視処理（図 8 8）にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部 6 8 a に設定キーを挿入して一旦 O N 操作を行った後に O F F 操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 0 9 5 6 】

設定キー挿入部 6 8 a の O N 状態から O F F 状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理（図 8 5）におけるステップ S 5 1 1 1 を実行することで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、異常時のクリア処理（ステップ S 5 4 1 0）が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合（ステップ S 5 1 1 2：N O）、非変更時の報知用処理（ステップ S 5 1 1 3）を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合（ステップ S 5 1 1 2：Y E S）、変更時の報知用処理（ステップ S 5 1 1 4）を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

#### 【 0 9 5 7 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【 0 9 5 8 】

パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されるだけでなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されており、前扉枠 1 4 が開放状態とされており、遊技機本体 1 2 が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつくさることが可能となる。

#### 【 0 9 5 9 】

設定値更新処理が実行されるためには前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠

10

20

30

40

50



14及び遊技機本体12が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【0960】

特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置60を露出させるために必要な遊技機本体12の開放操作だけではなく、前扉枠14の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【0961】

設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口24aに遊技球を入球させてアウト口検知センサ48aに遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部68aをOFF操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いつらくさせることが可能となる。

10

【0962】

パチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。

20

【0963】

遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回及び普電役物34aが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【0964】

設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、設定キー挿入部68aがON操作されるだけではなく、前扉枠14が開放状態とされており、遊技機本体12が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

30

【0965】

設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【0966】

特に、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、主制御装置60を露出させるために必要な遊技機本体12の開放操作だけではなく、前扉枠14の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

40

【0967】

特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれか1つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアする。これにより、主側RAM65に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態では特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実

50

行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0968】

特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に情報異常が発生しているか否かが監視される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて情報異常が発生しているか否かを監視する構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

【0969】

特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれか1つでも異常が発生していると特定した場合には、特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされる。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて「0」クリアを行う構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

【0970】

情報異常が発生していることにより異常時のクリア処理が実行された場合には設定値更新処理が実行される。これにより、設定値が設定されていないにも関わらず遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値と、異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、異常時のクリア処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、異常時のクリア処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機10の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理を実行することが可能である。

【0971】

なお、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件を上記実施形態とは異なる条件としてもよい。図89は別形態となるメイン処理を示すフローチャートである。当該メイン処理ではステップS5501～ステップS5506及びステップS5508～ステップS5520にて上記実施形態におけるメイン処理(図84)のステップS5001～ステップS5019と同一の処理を実行する。一方、当該メイン処理ではステップS5507にて遊技領域PAに遊技球を発射させるために操作される発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定する。そして、リセットボタン68cが押圧操作されており(ステップS5503:YES)、設定キー挿入部68aがON操作されており(ステップS5504:YES)、内枠13に対して前扉枠14が開放状態とされており(ステップS5505:YES)、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態とされており(ステップS5506:YES)、発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されている場合に(ステップS5507:YES)、設定値更新処理(ステップS5520)が実行される。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部68aに設定キーを挿入してON操作を行うだけではなく、発射操作装置28の操作ハンドルを回動操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。なお、ステップS5507にて発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定するのではなく、発射操作装置28が遊技者により触れられているか否かを判定する構成としてもよい。

【0972】

10

20

30

40

50

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、内枠 13 に対して前扉枠 14 が開放状態となっていること及び外枠 11 に対して遊技機本体 12 が開放状態となっていることという両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

【0973】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、リセットボタン 68c が押圧操作されていることという条件が設定されている構成としたが、当該条件が設定されていない構成としてもよい。

【0974】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、ゲート検知センサ 49a において遊技球が検知されている状況でパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されたことという条件が設定されている構成としてもよい。これにより、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部 68a に設定キーを挿入して ON 操作を行うだけでなく、スルーゲート 35 に遊技球を滞留させた状態でパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【0975】

また、設定値更新処理において設定値を確定させるための操作の内容を上記実施形態とは異なる内容としてもよい。図 90 は別形態となる設定値更新処理を示すフローチャートである。当該設定値更新処理ではステップ S5601～ステップ S5602 及びステップ S5604～ステップ S5614 にて上記実施形態における設定値更新処理（図 85）のステップ S5101～ステップ S5102 及びステップ S5104～ステップ S5114 と同一の処理を実行する。一方、当該設定値更新処理ではステップ S5603 にて、アウト口検知センサ 48a にて遊技球を検知したか否かを判定するのではなく、ゲート検知センサ 49a から ON 信号が継続して出力されている ON 継続期間が終了基準期間（具体的には 5 秒）以上となっているか否かを判定する。そして、ステップ S5603 にて肯定判定をした場合に選択中の設定値を確定させてステップ S5609 に進む。当該構成によれば、選択中の設定値を確定させるためにはスルーゲート 35 に遊技球を終了基準期間以上に亘って意図的に滞留させる必要がある。スルーゲート 35 に遊技球が終了基準期間以上に亘って滞留することは通常の遊技が行われている状況においては発生しない。これにより、選択中の設定値を確定させるための条件が通常の遊技が行われている状況においては成立しない又は成立しづらくすることが可能となる。また、不正により設定値更新処理が開始されたとしても、当該設定値更新処理にて選択中の設定値を確定させるための操作を行いつらくさせることが可能となる。

【0976】

また、設定値更新処理において、発射操作装置 28 の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、発射操作装置 28 が遊技者により触れられた場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。

【0977】

また、設定値更新処理において、開閉部材が設けられた特電入賞装置 32 に遊技球が入球したことが特電検知センサ 45a にて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、開閉部材が設けられた第 2 作動口 34 に遊技球が入球したことが第 2 作動口検知センサ 47a にて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには対象となる入球部を手動で開放状態とした後に遊技球を手入れする必要があるため、不正に設定値を変更する行為を行いつらくさせることが可能となる。

【0978】

また、設定値更新処理において、第 1 の入球部に遊技球が入球したことが検知された後に第 2 の入球部に遊技球が入球したことが検知されたことに基づいて選択中の設定値が確

10

20

30

40

50

定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには所定の順序に従って複数の入球部に手入れにより遊技球を入球させる必要が生じるため、不正に設定値を変更する行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合、第1の入球部及び第2の入球部をいずれも開閉部材が設けられていない入球部とすることで、正規の作業の作業性が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【0979】

また、設定値更新処理では設定キー挿入部68aをON状態からOFF状態に切り換えることで、選択中の設定値が確定されるとともに設定値更新処理の終了条件が成立する構成としてもよい。

【0980】

また、設定値更新処理において設定値を1段階更新させるための操作が更新ボタン68bの押圧操作である構成に限定されることはなく、リセットボタン68cが押圧操作されることで設定値が1段階更新される構成としてもよい。

【0981】

また、リセットボタン68cが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部68aが設定キーによりON操作されている状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠13に対して前扉枠14が開放状態ではない場合又は外枠11に対して遊技機本体12が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理(ステップS5007)が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者の意思に反して非設定更新時のクリア処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0982】

また、リセットボタン68cが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部68aが設定キーによりON操作されていない状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠13に対して前扉枠14が開放状態ではない場合又は外枠11に対して遊技機本体12が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理(ステップS5007)が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【0983】

<第23の実施形態>

本実施形態ではメイン処理の処理構成が上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0984】

図91は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS5701~ステップS5720の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0985】

まず電源投入ウェイト処理を実行する(ステップS5701)。当該電源投入ウェイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間(具体的には1秒)が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウェイト処理の実行期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側RAM65のアクセスを許可する(ステップS5702)。

【0986】

その後、前扉開放センサ95の検知結果に基づき内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かを判定し(ステップS5703)、本体開放センサ96の検知結果に基づき外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定し(ステップS5704)、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップS570

10

20

30

40

50

5)。ステップS5703～ステップS5705のいずれかにて否定判定をした場合、ステップS5706～ステップS5714の処理を実行する。これらステップS5706～ステップS5714の処理は上記第22の実施形態におけるメイン処理(図84)のステップS5008～ステップS5016と同一である。

【0987】

ステップS5703～ステップS5705の全てにて肯定判定をした場合、選択用処理を実行する(ステップS5715)。選択用処理では、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者による選択操作に基づき決定する処理を実行する。具体的には、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に上記各状況のうち一方の状況が選択されている状態から他方の状況が選択されている状態に切り換わるようにする。なお、当該選択操作がリセットボタン68cの操作により行われる構成としてもよく、他の操作部の操作により行われる構成としてもよい。また、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況を選択している場合には第1報知用表示装置69aにおいて「O」を表示するとともに第2報知用表示装置69b及び第3報知用表示装置69cを消灯状態とし、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況を選択している場合には第2報知用表示装置69bにおいて「O」を表示するとともに第1報知用表示装置69a及び第3報知用表示装置69cを消灯状態とする。また、リセットボタン68cが確定選択期間(具体的には10秒)以上に亘って継続して押圧操作された場合に、上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する。

【0988】

なお、更新ボタン68bが確定選択期間(具体的には10秒)以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよく、他の操作部が確定選択期間(具体的には10秒)以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。また、発射操作装置28の操作ハンドルが回動操作されることにより上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。

【0989】

選択用処理において、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況が今回の選択対象として確定された場合(ステップS5716:NO)、非設定更新時のクリア処理を実行する(ステップS5717)。非設定更新時のクリア処理の処理内容は、上記第22の実施形態におけるメイン処理(図84)のステップS5007と同一である。

【0990】

選択用処理において、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況が今回の選択対象として確定された場合(ステップS5716:YES)、設定値のコピー処理を実行し(ステップS5718)、設定更新時のクリア処理を実行し(ステップS5719)、設定値更新処理を実行する(ステップS5720)。これらステップS5718～ステップS5720の処理内容は上記第22の実施形態におけるメイン処理(図84)のステップS5017～ステップS5019と同一である。

【0991】

上記構成によれば、設定キー挿入部68aが設けられていない構成であっても、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【0992】

また、設定値更新処理を実行する場合だけではなく非設定更新時のクリア処理を実行する場合であっても、リセットボタン68cが押圧操作されている状況でパチンコ機10へ

10

20

30

40

50

の動作電力の供給を開始するだけではなく、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 を開放状態とするとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 を開放状態とする必要がある。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

#### 【 0 9 9 3 】

なお、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態となっていること及び外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態となっていることの両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

#### 【 0 9 9 4 】

また、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、発射操作装置 2 8 の発射ハンドルが回転操作されていることという条件が追加されている構成としてもよく、発射操作装置 2 8 が触れられていることという条件が追加されている構成としてもよく、ゲート検知センサ 4 9 a において遊技球を検知していることという条件が追加されている構成としてもよい。

#### 【 0 9 9 5 】

##### < 第 2 4 の実施形態 >

本実施形態では R A M 監視処理の処理構成が上記第 2 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 2 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 2 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 0 9 9 6 】

図 9 2 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における R A M 監視処理を示すフローチャートである。なお、R A M 監視処理におけるステップ S 5 8 0 1 ~ ステップ S 5 8 1 4 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 0 9 9 7 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 の監視処理を実行する（ステップ S 5 8 0 1 ）。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8 ）のステップ S 5 4 0 1 と同一である。ステップ S 5 8 0 1 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 8 0 2 : Y E S ）、ステップ S 5 8 0 5 ~ ステップ S 5 8 0 8 の処理を実行する。

#### 【 0 9 9 8 】

ステップ S 5 8 0 1 にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 8 0 2 : N O ）、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の監視処理を実行する（ステップ S 5 8 0 3 ）。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8 ）のステップ S 5 4 0 3 と同一である。ステップ S 5 8 0 3 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 8 0 4 : Y E S ）、ステップ S 5 8 0 5 ~ ステップ S 5 8 0 8 の処理を実行する。

#### 【 0 9 9 9 】

ステップ S 5 8 0 5 ~ ステップ S 5 8 0 8 の処理について詳細には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップ S 5 8 0 5 ）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップ S 5 8 0 6 ）にて設定値カウンタの情報が「 0 」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機 1 0 の設定値を把握することが可能となる。

#### 【 1 0 0 0 】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップ S 5 8 0 6 ）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。また、「 0 」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の「 0 」クリアは実行しない。つまり、本実施形態における R A M 監視処理

10

20

30

40

50

では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態  
10  
で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタック  
エリア 2 2 4 は「0」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は  
特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における情報異常を契機として非特定制御用のワーク  
エリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされてしまわない  
ようにすることが可能となる。

#### 【1001】

なお、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされた場合、RAM 監視処理  
の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエ  
リア 2 2 2 が「0」クリアされた場合にはステップ S 5 8 0 8 の処理を終了した後に、所  
定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図 2 2）におけるステッ  
プ S 5 0 1 3 の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラム  
はステップ S 5 0 1 3 に限定されることはなく、タイマ割込み処理（図 8 6）におけるス  
テップ S 5 2 2 1 であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」ク  
リアされた場合には主側 CPU 6 3 のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア 2  
2 2 における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。  
20

#### 【1002】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8  
1 に送信する（ステップ S 5 8 0 7）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信  
することにより、表示発光部 5 3 を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、ス  
ピーカ部 5 4 から「強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示  
装置 4 1 にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これ  
ら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1  
0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはな  
く報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成と  
してもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとして  
もよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認する  
ことにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタ  
ックエリア 2 2 2 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。  
30

#### 【1003】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S 5 8 0 8）。設定値更新処理の処理内  
容は上記第 2 2 の実施形態における RAM 監視処理（図 8 8）におけるステップ S 5 4 1  
2 と同一である。

#### 【1004】

ステップ S 5 8 0 1 及びステップ S 5 8 0 3 の両方にて異常有りと判定しなかった場合  
（ステップ S 5 8 0 2 及びステップ S 5 8 0 4：NO）、非特定制御用のワークエリア 2  
2 3 の監視処理を実行する（ステップ S 5 8 0 9）。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の  
実施形態における RAM 監視処理（図 8 8）のステップ S 5 4 0 5 と同一である。ステッ  
プ S 5 8 0 9 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 8 1 0：YES）、非特定制御  
用のワークエリア 2 2 3 を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S 5 8 1  
1）。この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2  
、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3、演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開  
始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3  
における情報異常を解消することが可能となる。  
40  
50

## 【 1 0 0 5 】

その一方、ステップ S 5 8 1 1 では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 1 0 0 6 】

なお、ステップ S 5 8 1 1 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 を「 0 」クリアするものの管理開始フラグは「 0 」クリアしない構成としてもよい。また、ステップ S 5 8 1 1 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び管理開始フラグを「 0 」クリアするものの演算結果記憶エリア 2 3 4 は「 0 」クリアしない構成としてもよい。また、ステップ S 5 8 1 1 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を「 0 」クリアするものの演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグは「 0 」クリアしない構成としてもよい。

## 【 1 0 0 7 】

ステップ S 5 8 1 0 にて否定判定をした場合又はステップ S 5 8 1 1 の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の監視処理を実行する（ステップ S 5 8 1 2）。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8）のステップ S 5 4 0 7 と同一である。ステップ S 5 8 1 2 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 8 1 3：Y E S）、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S 5 8 1 4）。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における情報異常を解消することが可能となる。

## 【 1 0 0 8 】

その一方、ステップ S 5 8 1 4 では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 は「 0 」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 1 0 0 9 】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 0 1 0 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされない。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 0 1 1 】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に

10

20

30

40

50



における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【1012】

非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 は「0」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

10

【1013】

なお、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に情報異常が発生していた場合にはコピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 が「0」クリアされる一方、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされない構成としてもよい。

【1014】

また、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生している場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされる一方、特定制御用のワークエリア 2 2 1 が「0」クリアされない構成としてもよい。この場合、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされたとしてもステップ S 5 8 0 5 ~ ステップ S 5 8 0 8 の処理を実行しない構成としてもよい。

20

【1015】

< 第 2 5 の実施形態 >

本実施形態では主側 R A M 6 5 の各エリア 2 2 1 ~ 2 2 4 に情報異常が発生しているかを監視するための処理構成が上記第 2 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 2 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 2 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1016】

図 9 3 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における R A M 監視処理を示すフローチャートである。なお、R A M 監視処理におけるステップ S 5 9 0 1 ~ ステップ S 5 9 0 8 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【1017】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 の監視処理を実行する（ステップ S 5 9 0 1）。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8）のステップ S 5 4 0 1 と同一である。ステップ S 5 9 0 1 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 9 0 2 : Y E S）、ステップ S 5 9 0 5 ~ ステップ S 5 9 0 8 の処理を実行する。

【1018】

ステップ S 5 9 0 1 にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 9 0 2 : N O）、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の監視処理を実行する（ステップ S 5 9 0 3）。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8）のステップ S 5 4 0 3 と同一である。ステップ S 5 9 0 3 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 9 0 4 : Y E S）、ステップ S 5 9 0 5 ~ ステップ S 5 9 0 8 の処理を実行する。

40

【1019】

ステップ S 5 9 0 5 ~ ステップ S 5 9 0 8 の処理について詳細には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップ S 5 9 0 5）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップ S 5 9 0 6）にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前にあける本パチンコ機 1 0 の設定値を把握することが可能となる。

50

## 【 1 0 2 0 】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップ S 5 9 0 6）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。また、「 0 」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の「 0 」クリアは実行しない。つまり、本実施形態における R A M 監視処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態

10

で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 0 2 1 】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 5 9 0 7）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という音声出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されること

20

30

としてよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

## 【 1 0 2 2 】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S 5 9 0 8）。設定値更新処理の処理内容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8）におけるステップ S 5 4 1 2 と同一である。

## 【 1 0 2 3 】

上記のとおり特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される R A M 監視処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 について情報異常の監視が実行されるものの、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 について情報異常の監視は実行されない。これら非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 についての情報異常の監視は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが利用される非特定制御に対応する処理にて実行される。

40

## 【 1 0 2 4 】

図 9 4 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理は上記第 1 5 の実施形態と同様に管理用処理（図 7 0）にてサブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行される。また、管理実行処理におけるステップ S 6 0 0 1 ～ステップ S 6 0 1 6 の処理は、主側 C P U 6 3 に

50

いて非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1025】

ステップS6001～ステップS6008及びステップS6010～ステップS6016では上記第15の実施形態における管理実行処理(図71)のステップS3901～ステップS3915と同一の処理を実行する。また、ステップS6009では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア224に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定

10

【1026】

図95は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップS6101～ステップS6108の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1027】

まず非特定制御用のワークエリア223の監視処理を実行する(ステップS6101)。当該監視処理の内容は上記第22の実施形態におけるRAM監視処理(図88)のステップS5405と同一である。ステップS6101にて異常有りと判定した場合(ステップS6102:YES)、非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアするとともに初期設定を行う(ステップS6103)。この場合、通常カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233、演算結果記憶エリア234及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア223における情報異常を解消することが可能となる。

20

【1028】

その一方、ステップS6103では、特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のスタックエリア224は「0」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア223に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

30

【1029】

なお、ステップS6103では、通常カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234を「0」クリアするものの管理開始フラグは「0」クリアしない構成としてもよい。また、ステップS6103では、通常カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び管理開始フラグを「0」クリアするものの演算結果記憶エリア234は「0」クリアしない構成としてもよい。また、ステップS6103では、通常カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233を「0」クリアするものの演算結果記憶エリア234及び管理開始フラグは「0」クリアしない構成としてもよい。

40

【1030】

その後、クリア報知処理を実行する(ステップS6104)。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア223が「0」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は当該コマンドを受信することにより、表示発光部53を非特定制御用のワークエリア223の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止

50

されるまでは維持され、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 68b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 68c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア 223 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

#### 【1031】

ステップ S 6102 にて否定判定をした場合又はステップ S 6104 の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア 224 の監視処理を実行する（ステップ S 6105）。当該監視処理の内容は上記第 22 の実施形態における RAM 監視処理（図 88）のステップ S 5407 と同一である。ステップ S 6105 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 6106：YES）、非特定制御用のスタックエリア 224 を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S 6107）。これにより、非特定制御用のスタックエリア 224 における情報異常を解消することが可能となる。

10

#### 【1032】

その一方、ステップ S 6107 では、特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222 及び非特定制御用のワークエリア 223 は「0」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア 224 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222 及び非特定制御用のワークエリア 223 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

20

#### 【1033】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップ S 6108）。クリア報知処理では非特定制御用のスタックエリア 224 が「0」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置 81 に送信する。音声発光制御装置 81 は当該コマンドを受信することにより、表示発光部 53 を非特定制御用のスタックエリア 224 の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 54 から「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 41 にて「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 68b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 68c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のスタックエリア 224 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

30

#### 【1034】

なお、非特定制御用のスタックエリア 224 が強制クリアされた場合、別監視処理の実行後における戻り番地の情報として管理実行処理（図 94）におけるステップ S 6010 のプログラムのアドレスが一義的に設定される。これにより、非特定制御用のスタックエリア 224 が強制クリアされたとしても、管理実行処理において本来復帰すべきプログラムに復帰することが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 224 が強制クリアされた場合には主側 CPU 63 のスタックポインタも非特定制御用のスタックエリア 224 における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

40

#### 【1035】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 に情報異常が発生しているか否かの監視が主側 CPU 63 における特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 に情報異常が発生しているか否かの監視が主側 CPU 63 における非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで、利用対象となる主側 RAM 65 のエリア 221 ~ 224 を明確に区別

50

するだけではなく、監視対象となる主側 R A M 6 5 のエリア 2 2 1 ~ 2 2 4 も明確に区別することが可能となる。

【 1 0 3 6 】

なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「 0 」クリアされた場合、特定制御に対応する処理にて利用される主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報であって非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避された情報も「 0 」クリアされる。この場合、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰したとしても非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰することができないおそれがある。したがって、非特定制御用のワークエリア 2 2 2 3 が「 0 」クリアされた場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 も「 0 」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成においては特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタも「 0 」クリアされてしまうため、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理に復帰した場合には特定制御に対応する処理として設定値更新処理が最初に行われる構成としてもよい。

10

【 1 0 3 7 】

< 第 2 6 の実施形態 >

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第 2 0 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 0 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 2 0 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 1 0 3 8 】

20

図 9 6 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 6 2 0 1 ~ ステップ S 6 2 1 9 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 0 3 9 】

まずタイマ割込み処理（図 6 9）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 6 2 0 1）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 6 9）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 0 4 0 】

30

その後、「 L D H L , S P 」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を主側 C P U 6 3 の H L レジスタに上書きする（ステップ S 6 2 0 2）。この場合、スタックポインタの情報量は 1 6 ビットとなっており、H レジスタ及び L レジスタのそれぞれの情報量は 8 ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する 8 ビットの情報が H レジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する 8 ビットの情報が L レジスタに上書きされる。

【 1 0 4 1 】

その後、「 L D ( H L ) , 0 」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 の H L レジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する 1 バイトの記憶エリアを「 0 」クリアする（ステップ S 6 2 0 3）。なお、主側 C P U 6 3 の H L レジスタにはステップ S 6 2 0 2 にて主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップ S 6 2 0 3 の処理が実行されるまでに主側 C P U 6 3 のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップ S 6 2 0 3 では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報に対応する 1 バイトの記憶エリアを「 0 」クリアしたことになる。

40

【 1 0 4 2 】

その後、「 L D S P , S P - 1 」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップ S 6 2 0 4）。特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリ

50

ア 2 2 2 における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップ S 6 2 0 4 では、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における 1 個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップ S 6 2 0 4 の処理を実行することにより、ステップ S 6 2 0 3 にて「0」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップ S 6 2 0 3 にて「0」クリアした記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【 1 0 4 3 】

その後、「L D W A , 0」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の W A レジスタを「0」クリアする（ステップ S 6 2 0 5）。また、「L D B C , 0」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の B C レジスタを「0」クリアする（ステップ S 6 2 0 6）。また、「L D D E , 0」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の D E レジスタを「0」クリアする（ステップ S 6 2 0 7）。また、「L D H L , 0」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の H L レジスタを「0」クリアする（ステップ S 6 2 0 8）。また、「L D I X , 0」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の I X レジスタを「0」クリアする（ステップ S 6 2 0 9）。また、「L D I Y , 0」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の I Y レジスタを「0」クリアする（ステップ S 6 2 1 0）。

【 1 0 4 4 】

主側 C P U 6 3 のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップ S 6 2 0 5 ~ ステップ S 6 2 1 0 では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタである W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタのそれぞれを「0」クリアする。これら W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップ S 6 2 1 2）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップ S 6 2 1 2）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【 1 0 4 5 】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前における W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【 1 0 4 6 】

その後、「P O P P S W」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して 1 個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに上書きする（ステップ S 6 2 1 1）。ステップ S 6 2 1 1 のポップ命令が実行される直前における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は、ステップ S 6 2 0 3 にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して 1 個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップ S 6 2 0 3 にて「0」クリアした記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主

10

20

30

40

50

側CPU63のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア222における1個の記憶エリアは8ビット(1バイト)の情報量となっており、主側CPU63のフラグレジスタも8ビット(1バイト)の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理(ステップS6212)の実行に先立ち「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【1047】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する(ステップS6212)。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【1048】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第20の実施形態における管理実行処理(図82)と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは「0」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「0」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【1049】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる(ステップS6213)。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【1050】

その後、「LD HL, SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする(ステップS6214)。この場合、スタックポインタの情報量は16ビットとなっており、HLレジスタ及びLレジスタのそれぞれの情報量は8ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する8ビットの情報がHLレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する8ビットの情報がLレジスタに上書きされる。

【1051】

その後、「LD (HL), 0」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のHLレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアを「0」クリアする(ステップS6215)。なお、主側CPU63のHLレジスタにはステップS6214にて主側CPU63のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップS6215の処理が実行されるまでに主側CPU63のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップS6215では特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアを「0」クリアしたことになる。

【1052】

その後、「LD SP, SP-1」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する(ステップS6216)。特定制御用の

10

20

30

40

50

スタックエリア 2 2 2 を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップ S 6 2 1 6 では、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における 1 個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップ S 6 2 1 6 の処理を実行することにより、ステップ S 6 2 1 5 にて「0」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップ S 6 2 1 5 にて「0」クリアした記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

10

#### 【1053】

その後、「POP PSW」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して 1 個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに上書きする（ステップ S 6 2 1 7）。ステップ S 6 2 1 7 のポップ命令が実行される直前における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は、ステップ S 6 2 1 5 にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して 1 個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップ S 6 2 1 5 にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における 1 個の記憶エリアは 8 ビット（1 バイト）の情報量となっているとともに主側 C P U 6 3 のフラグレジスタも 8 ビット（1 バイト）の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップ S 6 2 1 2）の実行後に「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 1 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

20

30

#### 【1054】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップ S 6 2 1 3 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させた H L レジスタの情報を主側 C P U 6 3 の H L レジスタに復帰させる（ステップ S 6 2 1 8）。なお、H L レジスタは管理実行処理（ステップ S 6 2 1 2）が終了する直前において「0」クリアされているため、ステップ S 6 2 1 3 ではその「0」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されているとともに、ステップ S 6 2 1 8 ではその「0」クリアされた情報が主側 C P U 6 3 の H L レジスタに復帰されるため、結果的に主側 C P U 6 3 の H L レジスタが「0」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 2 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

#### 【1055】

その後、タイマ割込み処理（図 6 9）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ために割込み許可の設定を行う（ステップ S 6 2 1 9）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

#### 【1056】

上記構成によれば上記第 20 の実施形態にて説明した効果に加え以下の効果を奏することが可能である。

#### 【1057】

50



特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において特定制御に対応する処理にて利用されるフラグレジスタの情報を主側RAM65に退避させておく必要が生じない。よって、当該情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

【1058】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合にも主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

10

【1059】

フラグレジスタが「0」クリアされた状態は、MPU62への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合においてフラグレジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【1060】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側CPU63のフラグレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合にフラグレジスタが「0」クリアされる構成であったとしても非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

20

【1061】

特定制御用のスタックエリア222の所定の記憶エリアを「0」クリアし、その「0」クリアした記憶エリアの情報をポップ命令によりフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、フラグレジスタに対する「0」クリアをロード命令により直接的に行うことが規制されている構成であっても、当該フラグレジスタを「0」クリアすることが可能となる。

【1062】

なお、フラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、MPU62への動作電力の供給が開始された場合、主側CPU63のフラグレジスタは一旦「0」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップS6213～ステップS6218においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

30

【1063】

また、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211では主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「1」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップS6213～ステップS6218においてもフラグレジスタの全てに「1」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

40

【1064】

また、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211の処理に代えて、「LD PSW, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタを直接的に「0」クリアする構成としてもよい。また、ステップS6213～ステップS6218の処理に代えて、「LD PSW, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタを直接的に「0」クリアする構成としてもよい。

50

## 【 1 0 6 5 】

また、ステップ S 6 2 1 3 及びステップ S 6 2 1 8 の処理を実行する構成に代えて、「LD HL, 0」としてロード命令により HL レジスタを「0」クリアする構成としてもよい。この場合であっても、HL レジスタの状態を非特定制御に対応する処理である管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

## 【 1 0 6 6 】

また、フラグレジスタを「0」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

## 【 1 0 6 7 】

## &lt; 第 2 7 の実施形態 &gt;

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第 2 0 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 0 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 2 0 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 1 0 6 8 】

図 9 7 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 6 3 0 1 ~ ステップ S 6 3 2 3 の処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 1 0 6 9 】

まずタイマ割込み処理（図 6 9）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 6 3 0 1）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 6 9）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 0 7 0 】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側 CPU 6 3 の A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 CPU 6 3 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6 3 0 2）。主側 CPU 6 3 の A レジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ 8 ビット（1 バイト）の情報量となっているため、A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する 2 個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側 CPU 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 2 個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

## 【 1 0 7 1 】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップ S 6 3 0 2 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させた A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側 CPU 6 3 の HL レジスタに上書きする（ステップ S 6 3 0 3）。この場合、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された A レジスタの情報が主側 CPU 6 3 の H レジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されたフラグレジスタの情報が主側 CPU 6 3 の L レジスタに上書きされる。主側 CPU 6 3 の H レジスタ及び L レジスタはそれぞれ 8 ビット（1 バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側 CPU 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 2 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

## 【 1 0 7 2 】

その後、「LD A, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 6 3 の A レジスタを「0」クリアする（ステップ S 6 3 0 4）。そして、「LD L, A」として、ロード命令により、主側 CPU 6 3 の A レジスタの情報を主側 CPU 6 3 の L レジスタに上書きするとともに（ステップ S 6 3 0 5）、「LD H, A」として、ロード命令により、主側 CPU 6 3 の A レジスタの情報を主側 CPU 6 3 の H レジスタに上書きする（ステップ S 6 3 0 6）。A レジスタはステップ S 6 3 0 4 にて「0」クリアされているため、その A

10

20

30

40

50

レジスタの情報をLレジスタ及びHレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらLレジスタ及びHレジスタのそれぞれが「0」クリアされた状態となる。

【1073】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6307）。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Hレジスタの情報及びLレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

【1074】

その後、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタを「0」クリアする（ステップS6308）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタを「0」クリアする（ステップS6309）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタを「0」クリアする（ステップS6310）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタを「0」クリアする（ステップS6311）。

20

【1075】

主側CPU63のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS6308～ステップS6311では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるBCレジスタ、DEレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタのそれぞれを「0」クリアする。また、ステップS6305及びステップS6306にてHLレジスタが「0」クリアされている。これらBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6313）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6313）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

30

【1076】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【1077】

40

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6307にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6312）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報及びLレジスタの情報はいずれもオール「0」の情報であるため、ステップS6312の処理が実行されることにより主側CPU63のAレジスタが「0」クリアされた状態となるとともに主側CPU63のフラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。これにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応す

50

る処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポイントの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1078】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS6313）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

10

【1079】

なお、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは「0」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「0」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【1080】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6314）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポイントの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

20

【1081】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側CPU63のAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポイントの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6315）。主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Aレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポイントの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

【1082】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6315にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6316）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたAレジスタの情報が主側CPU63のHレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のLレジスタに上書きされる。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポイントの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

【1083】

その後、「LD A, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタを「0」クリアする（ステップS6317）。そして、「LD L, A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のLレジスタに上書きす

50

るとともに（ステップS 6 3 1 8 ）、「L D H , A」として、ロード命令により、主側C P U 6 3のAレジスタの情報を主側C P U 6 3のHレジスタに上書きする（ステップS 6 3 1 9 ）。AレジスタはステップS 6 3 1 7にて「0」クリアされているため、そのAレジスタの情報をLレジスタ及びHレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらLレジスタ及びHレジスタのそれぞれが「0」クリアされた状態となる。

【1084】

その後、「P U S H H L」として、プッシュ命令により、主側C P U 6 3のH Lレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア2 2 2における主側C P U 6 3の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS 6 3 2 0 ）。主側C P U 6 3のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Hレジスタの情報及びLレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側C P U 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

【1085】

その後、「P O P A F」として、ポップ命令により、ステップS 6 3 2 0にて特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側C P U 6 3のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS 6 3 2 1 ）。この場合、特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されたHレジスタの情報が主側C P U 6 3のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されたLレジスタの情報が主側C P U 6 3のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されたHレジスタの情報及びLレジスタの情報はいずれもオール「0」の情報であるため、ステップS 6 3 2 1の処理が実行されることにより主側C P U 6 3のAレジスタが「0」クリアされた状態となるとともに主側C P U 6 3のフラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS 6 3 1 3）の実行後に「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側C P U 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

20

30

【1086】

その後、「P O P H L」として、ポップ命令により、ステップS 6 3 1 4にて特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたH Lレジスタの情報を主側C P U 6 3のH Lレジスタに復帰させる（ステップS 6 3 2 2 ）。なお、H Lレジスタは管理実行処理（ステップS 6 3 1 3）が終了する直前において「0」クリアされているため、ステップS 6 3 1 4ではその「0」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されているとともに、ステップS 6 3 2 2ではその「0」クリアされた情報が主側C P U 6 3のH Lレジスタに復帰されるため、結果的に主側C P U 6 3のH Lレジスタが「0」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側C P U 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

【1087】

その後、タイマ割込み処理（図6 9）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ために割込み許可の設定を行う（ステップS 6 3 2 3 ）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【1088】

上記構成によれば、特定制御用のスタックエリア2 2 2における所定の記憶エリアをロード命令により「0」クリアするという処理を実行することなく、主側C P U 6 3のフラグレジスタを「0」クリアすることが可能となる。これにより、特定制御用のスタックエ

50

リア２２２における所定の記憶エリアに対する「０」クリアをロード命令により行うことが規制されている構成であっても、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアすることが可能となる。

【１０８９】

なお、フラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタは一旦「０」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

10

【１０９０】

また、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２では主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「１」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２においてもフラグレジスタの全てに「１」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

20

【１０９１】

また、ステップＳ６３０２及びステップＳ６３０３の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。

【１０９２】

また、ステップＳ６３１５及びステップＳ６３１６の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。

【１０９３】

また、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０６の処理を実行する構成に代えて、「ＬＤ ＨＬ，０」として、ロード命令により、ＨＬレジスタを「０」クリアした後に、その「０」クリアしたＨＬレジスタをプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に退避させた後にポップ命令によりその退避させた情報をＡＦレジスタに復帰させることで、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成としてもよい。

30

【１０９４】

また、フラグレジスタを「０」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【１０９５】

< 第２８の実施形態 >

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第１５の実施形態と相違している。以下、上記第１５の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１５の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【１０９６】

図９８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６４０１～ステップＳ６４１６の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【１０９７】

まずタイマ割込み処理（図６９）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６４０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図６９）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

50

## 【 1 0 9 8 】

その後、「PUSH WA」として、プッシュ命令により、主側CPU63のWAレジスタ（すなわちWレジスタ及びAレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6402）。主側CPU63のWレジスタ及びAレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Wレジスタ及びAレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

## 【 1 0 9 9 】

その後、「LD A, PSW」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタに上書きする（ステップS6403）。この場合、フラグレジスタ及びAレジスタはいずれも情報量が8ビット（1バイト）となっている。そして、「LD (\_\_FGBUF), A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に設定されたFGバッファに退避させる（ステップS6404）。AレジスタにはステップS6403にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6404が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア221に退避された状態となる。

20

## 【 1 1 0 0 】

その後、「POP WA」として、ポップ命令により、ステップS6402にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたWAレジスタの情報を主側CPU63のWAレジスタに復帰させる（ステップS6405）。これにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に退避させるためにAレジスタが利用されたとしても、当該Aレジスタの状態を当該退避が行われる前の状態に復帰させることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

## 【 1 1 0 1 】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS6406）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

30

## 【 1 1 0 2 】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が開始される前に主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア223に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア223に退避された各情報が主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

40

## 【 1 1 0 3 】

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第17の実施形態における管理実行処理（図78）と同一である構成としてもよく、上記第18の実施形態における管理実行処理（図79）と同一である構成としてもよく、上記第19の実施形態における管理実行処理（図80）と同一である構成としてもよい。

50

## 【 1 1 0 4 】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6407）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

## 【 1 1 0 5 】

その後、「PUSH WA」として、プッシュ命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6408）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてWAレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

## 【 1 1 0 6 】

その後、「LD HL, SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6409）。この場合、スタックポインタの情報量は16ビットとなっているとともにHレジスタ及びLレジスタのそれぞれの情報量は8ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する8ビットの情報がHレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する8ビットの情報がLレジスタに上書きされる。

## 【 1 1 0 7 】

その後、「LD A, (\_\_FGBUF)」として、ロード命令により、ステップS6406にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタに上書きする（ステップS6410）。そして、「LD (HL), A」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のHLレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアに、主側CPU63のAレジスタの情報を記憶させる（ステップS6411）。これにより、ステップS6404にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア222に退避された状態となる。

## 【 1 1 0 8 】

その後、「LD SP, SP - 1」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップS6412）。特定制御用のスタックエリア222を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア222における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア222における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS6412では、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における1個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップS6412の処理を実行することにより、ステップS6411にてAレジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップS6411にてAレジスタの情報を退避させた記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

## 【 1 1 0 9 】

その後、「POP PSW」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きする（ステップS6413）。ステップS6413のポ

10

20

30

40

50



ップ命令が実行される直前における主側CPU63のスタックポインタの情報は、ステップS6411にてAレジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップS6411にてAレジスタの情報を退避させた記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きすることにより、ステップS6404にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたフラグレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに復帰されることとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が1個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

#### 【1110】

その後、「POP WA」として、ポップ命令により、ステップS6408にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたWAレジスタの情報を主側CPU63のWAレジスタに復帰させる(ステップS6414)。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。また、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6407にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに復帰させる(ステップS6415)。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

20

#### 【1111】

その後、タイマ割込み処理(図69)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ために割込み許可の設定を行う(ステップS6416)。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

#### 【1112】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側CPU63のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222ではなく特定制御用のワークエリア221に退避させることが可能となる。そして、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合には特定制御用のワークエリア221に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに復帰される。これにより、主側CPU63のスタックポインタの情報を参照することなくプログラム上において指定された特定制御用のワークエリア221の記憶エリアから主側CPU63のフラグレジスタに情報を復帰させればよい。また、主側CPU63のスタックポインタの情報がノイズなどの原因で書き換えられてしまった場合であっても主側CPU63のフラグレジスタに情報を復帰させることが可能となる。

30

#### 【1113】

また、フラグレジスタの情報を主側RAM65に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側RAM65に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

40

#### 【1114】

##### <第29の実施形態>

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【1115】

50

図 99 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 6501 ~ ステップ S 6519 の処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1116 】

まずタイマ割込み処理（図 69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 6501）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1117 】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 の HL レジスタ（すなわち H レジスタ及び L レジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6502）。主側 CPU 63 の H レジスタ及び L レジスタはそれぞれ 8 ビット（1 バイト）の情報量となっているため、H レジスタ及び L レジスタの情報はアドレスが連続する 2 個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 222 における書き込み順序が 2 個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【 1118 】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 の A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6503）。主側 CPU 63 の A レジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ 8 ビット（1 バイト）の情報量となっているため、A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する 2 個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 222 における書き込み順序が 2 個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【 1119 】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップ S 6503 にて特定制御用のスタックエリア 222 に退避させた A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側 CPU 63 の HL レジスタに上書きする（ステップ S 6504）。この場合、特定制御用のスタックエリア 222 に退避された A レジスタの情報が主側 CPU 63 の H レジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア 222 に退避されたフラグレジスタの情報が主側 CPU 63 の L レジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 222 における書き込み順序が 2 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【 1120 】

その後、「LD A, L」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の L レジスタの情報を主側 CPU 63 の A レジスタに上書きする（ステップ S 6505）。L レジスタにはステップ S 6504 にて主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報が上書きされているため、その L レジスタの情報を A レジスタに上書きすることで当該 A レジスタにフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。そして、「LD ( \_ FGBUF ), A」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の A レジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に設定された FG バッファに退避させる（ステップ S 6506）。A レジスタにはステップ S 6505 にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップ S 6506 が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア 221 に退避された状態となる。

【 1121 】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6507）。この場合、HLレジスタにはステップS6504にてAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6507ではそのAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させたことになる。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

## 【1122】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6507にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6508）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報はステップS6503の時点におけるAレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報はステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップS6508の処理が実行されることにより、主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップS6503の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

20

## 【1123】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6502にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに復帰させる（ステップS6509）。これにより、主側CPU63のHLレジスタの状態がステップS6502の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

## 【1124】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS6510）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

40

## 【1125】

なお、管理実行処理ではチェック処理が開始される前に主側CPU63のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア223に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア223に退避された各情報が主側CPU63のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側CPU63のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

## 【1126】

50

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第 17 の実施形態における管理実行処理（図 78）と同一である構成としてもよく、上記第 18 の実施形態における管理実行処理（図 79）と同一である構成としてもよく、上記第 19 の実施形態における管理実行処理（図 80）と同一である構成としてもよい。

【 1 1 2 7 】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 の HL レジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させる（ステップ S 6 5 1 1）。当該プッシュ命令の実行後には主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア 222 において HL レジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

10

【 1 1 2 8 】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 の A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6 5 1 2）。主側 CPU 63 の A レジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ 8 ビット（1 バイト）の情報量となっているため、A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する 2 個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 222 における書き込み順序が 2 個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

20

【 1 1 2 9 】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップ S 6 5 1 2 にて特定制御用のスタックエリア 222 に退避させた A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側 CPU 63 の HL レジスタに上書きする（ステップ S 6 5 1 3）。この場合、特定制御用のスタックエリア 222 に退避された A レジスタの情報が主側 CPU 63 の H レジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア 222 に退避されたフラグレジスタの情報が主側 CPU 63 の L レジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 222 における書き込み順序が 2 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

【 1 1 3 0 】

その後、「LD A, ( \_\_ F G B U F )」として、ロード命令により、ステップ S 6 5 0 6 にて特定制御用のワークエリア 221 における FG バッファに退避させたステップ S 6 5 0 3 の時点におけるフラグレジスタの情報を主側 CPU 63 の A レジスタに上書きする（ステップ S 6 5 1 4）。そして、「LD L, A」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の A レジスタの情報を主側 CPU 63 の L レジスタに上書きする（ステップ S 6 5 1 5）。A レジスタにはステップ S 6 5 1 4 にてステップ S 6 5 0 3 の時点における主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報が復帰されているため、その A レジスタの情報を L レジスタに上書きすることで当該 L レジスタにステップ S 6 5 0 3 の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。

40

【 1 1 3 1 】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 の HL レジスタ（すなわち H レジスタ及び L レジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6 5 1 6）。この場合、H レジスタにはステップ S 6 5 1 3 にて当該ステップ S 6 5 1 2 の時点における A レジスタの情報が上書きされているため、ステップ S 6 5 1 6 ではその A レジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させたことになる。また、L レジスタにはステップ S 6 5 1 5 にてステップ S 6 5 0 3 の時点におけるフラグレジスタ

50

タの情報が上書きされているため、ステップS 6 5 1 6ではそのフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたことになる。

【 1 1 3 2 】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS 6 5 1 6にて特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU 6 3のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする(ステップS 6 5 1 7)。この場合、特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されたHレジスタの情報が主側CPU 6 3のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されたLレジスタの情報が主側CPU 6 3のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されたHレジスタの情報はステップS 6 5 1 2の時点におけるAレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されたLレジスタの情報はステップS 6 5 0 3の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップS 6 5 1 7の処理が実行されることにより、主側CPU 6 3のAレジスタの状態がステップS 6 5 1 2の状態に復帰するとともに、フラグレジスタの状態がステップS 6 5 0 3の時点における状態に復帰することとなる。

10

【 1 1 3 3 】

ちなみに、管理実行処理においては主側CPU 6 3のAレジスタは利用されない。したがって、ステップS 6 5 1 2の時点におけるAレジスタの状態はステップS 6 5 0 8の時点におけるAレジスタの状態であり、ステップS 6 5 0 8の時点におけるAレジスタの状態はステップS 6 5 0 3の時点におけるAレジスタの状態である。したがって、ステップS 6 5 1 7の処理が実行されることにより、主側CPU 6 3のAレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップS 6 5 0 3の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

20

【 1 1 3 4 】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS 6 5 1 1にて特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU 6 3のHLレジスタに復帰させる(ステップS 6 5 1 8)。これにより、主側CPU 6 3のHLレジスタの状態がステップS 6 5 1 1の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

【 1 1 3 5 】

その後、タイマ割込み処理(図6 9)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ために割込み許可の設定を行う(ステップS 6 5 1 9)。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【 1 1 3 6 】

上記構成によれば、ロード命令により、主側CPU 6 3のフラグレジスタから当該主側CPU 6 3の他のレジスタに当該フラグレジスタの情報を直接上書きする処理を実行することなく、主側CPU 6 3のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア2 2 1に退避させることが可能となる。

40

【 1 1 3 7 】

なお、ステップS 6 5 0 5～ステップS 6 5 0 8の処理を実行することなく、その代わりに、ステップS 6 5 0 4の処理を実行した後に、「LD ( \_\_ F G B U F ) , L」として、ロード命令により、フラグレジスタの情報が上書きされたLレジスタの情報をF Gバッファに退避させることにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア2 2 1に退避させる構成としてもよい。

【 1 1 3 8 】

また、ステップS ステップS 6 5 1 4及びステップS 6 5 1 5の処理を実行することな

50

く、その代わりに、ステップ S 6 5 1 3 の処理を実行した後に、「L D L , ( \_ F G B U F ) 」として、ロード命令により、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避されたフラグレジスタの情報を L レジスタに上書きする構成としてもよい。

【 1 1 3 9 】

また、フラグレジスタの情報を主側 R A M 6 5 に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側 R A M 6 5 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【 1 1 4 0 】

< 第 3 0 の実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行される処理構成が上記第 1 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 1 1 4 1 】

図 1 0 0 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 6 6 0 1 ~ ステップ S 6 6 2 1 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 1 4 2 】

まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップ S 6 6 0 1 ）。当該電源投入ウェイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウェイト処理の実行期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する（ステップ S 6 6 0 2 ）。

【 1 1 4 3 】

その後、主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 6 6 0 3 ）。停電フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 6 6 0 3 : Y E S ）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（

【 1 1 4 4 】

チェックサムの算出方法は任意であるが、例えばチェックサムの演算対象となる記憶エリアの全ての数値を加算する算出方法が挙げられる。このチェックサムの算出方法は後述する停電時処理におけるチェックサムの算出方法と同一の算出方法となっている。後述する停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア 2 2 1 の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

【 1 1 4 5 】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において一部の記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してから M P U 6 2 への動作電力の供給が再開されてステップ S 6 6 0 4 の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止されてから当該 M P U 6 2 への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムは M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前と同一で

10

20

30

40

50

ある。なお、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 221 においてパチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。

【1146】

その後、MPU 62 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 221 に保存された特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 221 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 6604 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 6605）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 6606）。

10

【1147】

ここで、図 101 のフローチャートを参照しながら主側 CPU 63 にて実行される停電情報記憶処理について説明する。なお、停電情報記憶処理は後述するタイマ割込み処理（図 103）におけるステップ S 6801 にて実行される。

【1148】

停電情報記憶処理では、まず特定制御用のワークエリア 221 に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「10」の情報をセットするとともに（ステップ S 6701）、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた停電検知カウンタを「0」クリアする（ステップ S 6702）。

【1149】

20

その後、MPU 62 の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する（ステップ S 6703）。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（LOW レベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「0」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（HIGH レベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「1」の情報が格納されている。ステップ S 6703 では、かかる停電信号の情報を主側 CPU 63 のレジスタに読み込む処理を実行する。

【1150】

ステップ S 6703 にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合（ステップ S 6704：YES）、停電検知カウンタの数値情報を 1 加算する（ステップ S 6705）。ステップ S 6704 にて否定判定をした場合又はステップ S 6705 の処理を実行した場合、繰り返しカウンタの数値情報を 1 減算する（ステップ S 6706）。そして、その 1 減算後における繰り返しカウンタの数値情報が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 6707）。ステップ S 6707 にて否定判定をした場合には、ステップ S 6703 に戻りステップ S 6703～ステップ S 6706 の処理を繰り返す。一方、ステップ S 6707 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 6708 に進む。

30

【1151】

ステップ S 6708 では、停電検知カウンタの現状の数値情報が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップ S 6709～ステップ S 6712 の停電時処理を実行する。

40

【1152】

具体的には、まず特定制御用のワークエリア 221 に設けられた停電フラグに「1」をセットする（ステップ S 6709）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側 RAM 65 における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側 CPU 63 への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア 221 の停電フラグに「1」がセットされていることとなる。

【1153】

その後、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 につ

50

いてチェックサムを算出する（ステップS 6 7 1 0）。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアは、メイン処理（図 1 0 0）のステップS 6 6 0 4 にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

10

#### 【 1 1 5 4 】

その後、主側CPU 6 3 のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「0」にセットするとともに（ステップS 6 7 1 1）、主側RAM 6 5 へのアクセスを禁止する（ステップS 6 7 1 2）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

#### 【 1 1 5 5 】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側RAM 6 5 に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。

20

#### 【 1 1 5 6 】

メイン処理（図 1 0 0）の説明に戻り、ステップS 6 6 0 3 又はステップS 6 6 0 6 にて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップS 6 6 0 7）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、非設定更新時のクリア処理では主側CPU 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後初期設定を実行する。

30

#### 【 1 1 5 7 】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしない。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「1」がセットされていなかったとしても非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

40

#### 【 1 1 5 8 】

ステップS 6 6 0 3 又はステップS 6 6 0 6 にて否定判定をした場合においてステップS 6 6 0 7 にて非設定更新時のクリア処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否か

50



を判定する（ステップS 6 6 0 8）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップS 6 6 0 8：N O）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップS 6 6 1 9～ステップS 6 6 2 1）を実行する。これにより、ステップS 6 6 0 3又はステップS 6 6 0 6にて否定判定をして非設定更新時のクリア処理（ステップS 6 6 0 7）が実行される場合であっても設定値が正常であるか否かを監視することが可能となるとともに、設定値が異常である場合には設定値の再設定を行うようにすることが可能となる。

#### 【1 1 5 9】

設定値が正常である場合（ステップS 6 6 0 8：Y E S）、電源投入設定処理を実行する（ステップS 6 6 0 9）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア2 2 1の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置8 1に送信する。

#### 【1 1 6 0】

なお、主側C P U 6 3はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップS 6 6 0 9の処理が完了してステップS 6 6 1 0の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された場合にはステップS 6 6 0 9の電源投入設定処理が終了して、ステップS 6 6 1 0の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側C P U 6 3にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

#### 【1 1 6 1】

その後、ステップS 6 6 1 0～ステップS 6 6 1 3の残余処理に進む。つまり、主側C P U 6 3はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、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S 6 6 1 0～ステップS 6 6 1 3の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS 6 6 1 0～ステップS 6 6 1 3の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップS 6 6 1 0～ステップS 6 6 1 3では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS 1 1 3～ステップS 1 1 6と同一の処理を実行する。

#### 【1 1 6 2】

上記のとおり本実施形態では主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された場合において、特定制御用のワークエリア2 2 1の停電フラグに「1」がセットされていない場合、又はチェックサムが一致しない場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に、設定値が正常であれば（ステップS 6 6 0 8：Y E S）、遊技を進行させるための処理に移行する。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「1」がセットされていないとしても、主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された後に再度の電源のO N・O F F操作をする必要がない。また、特定制御用のワークエリア2 2 1及び特定制御用のスタックエリア2 2 2についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても、主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された後に再度の電源のO N・O F F操作をする必要がない。

#### 【1 1 6 3】

ステップS 6 6 0 3及びステップS 6 6 0 6の両方にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア2 2 1における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機1 0の設定値が正常か否かを判定する（ステップS 6 6 1 4）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップS 6 6 1 4：N O）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップS 6 6

10

20

30

40

50

19～ステップS6621)を実行する。

【1164】

設定値が正常である場合(ステップS6614: YES)、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定し(ステップS6615)、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定し(ステップS6616)、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かを判定し(ステップS6617)、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定する(ステップS6618)。

【1165】

本実施形態では内枠13に対して前扉枠14が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ95が主側CPU63と電氣的に接続されており、前扉開放センサ95の検知結果は主側CPU63に入力される。この場合、内枠13に対して前扉枠14が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ95は閉鎖検知信号を主側CPU63に送信し、内枠13に対して前扉枠14が開放状態である場合に前扉開放センサ95は開放検知信号を主側CPU63に送信する。主側CPU63は、前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠14が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ95から開放検知信号を受信している場合に前扉枠14が開放状態であると特定する。

10

【1166】

また、本実施形態では外枠11に対して遊技機本体12が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ96が主側CPU63と電氣的に接続されており、本体開放センサ96の検知結果は主側CPU63に入力される。この場合、外枠11に対して遊技機本体12が閉鎖状態である場合に本体開放センサ96は閉鎖検知信号を主側CPU63に送信し、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合に本体開放センサ96は開放検知信号を主側CPU63に送信する。主側CPU63は、本体開放センサ96から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体12が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ96から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体12が開放状態であると特定する。

20

【1167】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップS6615: NO)、ステップS6609にて電源投入設定処理を実行した後に、ステップS6610～ステップS6613の残余処理を繰り返す。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合には特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のクリア処理を実行することなく、遊技の進行を制御するための処理に移行する。

30

【1168】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合であって(ステップS6615: YES)、ステップS6616～ステップS6618のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に(ステップS6607)、設定値が正常であることを条件として(ステップS6608: YES)、ステップS6609以降における遊技の進行を制御するための処理に移行する。非設定更新時のクリア処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【1169】

40

リセットボタン68cが押圧操作されている場合であって(ステップS6615: YES)、ステップS6616～ステップS6618の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。また、ステップS6608又はステップS6614にて設定値が異常であると判定した場合にも、設定値を更新するための処理を実行する。

【1170】

具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する(ステップS6619)。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア221に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理(ステップS6620)にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該設

50

定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機 10 の設定値（すなわちパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機 10 の設定値）を把握することが可能となる。

【 1 1 7 1 】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 6 6 2 0）。設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「 0 」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機 10 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「 0 」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側 CPU 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を実行する。

10

【 1 1 7 2 】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「 0 」クリアしないため、設定値更新処理（ステップ S 6 6 2 1）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「 0 」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。なお、上記構成に限定されることはなく設定更新時のクリア処理ではパチンコ機 10 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「 0 」クリアしない構成としてもよく、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「 0 」クリアする構成としてもよい。

20

【 1 1 7 3 】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしない。これにより、パチンコ機 10 の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

30

【 1 1 7 4 】

その後、ステップ S 6 6 2 1 にて設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第 2 2 の実施形態における設定値更新処理（図 8 5）と同一である。設定値更新処理を実行した後は、ステップ S 6 6 0 9 以降の遊技の進行を制御するための処理に移行する。

【 1 1 7 5 】

上記構成によれば設定値が異常であった場合、遊技ホールの管理者による特別な操作を要することなく設定値更新処理が開始される。そして、設定値更新処理が完了した場合には遊技の進行を制御するための処理に移行する。これにより、正常な設定値に設定された状況において遊技が行われるようにすることが可能となる。その一方、設定値更新処理を完了させるためには設定キー挿入部 6 8 a に対する設定キーによる O F F 操作などを要するため、遊技ホールの管理者以外の者により設定値が勝手に設定されて遊技が開始されてしまうという事象の発生を阻止することが可能となる。

40

【 1 1 7 6 】

次に、主側 CPU 6 3 にて各種処理を正常に行うことができない状況となった場合に遊技の進行を強制的に停止させるための構成について説明する。図 1 0 2 ( a ) は MPU 6 2 の構成を説明するためのブロック図である。

50

## 【 1 1 7 7 】

図 1 0 2 ( a ) に示すように M P U 6 2 には主側 C P U 6 3、主側 R O M 6 4 及び主側 R A M 6 5 が設けられているとともに、リセット信号出力部 2 5 1 及びプログラム監視部 2 5 2 が設けられている。リセット信号出力部 2 5 1 は主側 C P U 6 3 にリセット信号を出力する機能を有している。具体的には、リセット信号出力部 2 5 1 は、電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合であって出力不可条件が成立していない場合に H I レベルの信号としてリセット信号を主側 C P U 6 3 に出力し、電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されていない場合又は動作電力が供給されている場合であっても出力不可条件が成立している場合にはリセット信号を主側 C P U 6 3 に出力しない。主側 C P U 6 3 は電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合であってリセット信号出力部 2 5 1 からリセット信号を受信している場合に各種処理を実行し、電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合であってもしリセット信号出力部 2 5 1 からリセット信号を受信していない場合には各種処理を実行しない。また、主側 C P U 6 3 は電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合においてリセット信号出力部 2 5 1 からリセット信号を受信していない状況からリセット信号を受信している状況に切り換わった場合にメイン処理 ( 図 1 0 0 ) を開始する。

10

## 【 1 1 7 8 】

プログラム監視部 2 5 2 は主側 C P U 6 3 にて各種処理を正常に行うことができる状況であるか否かを監視する機能を有している。具体的には、プログラム監視部 2 5 2 は、主側 C P U 6 3 に設けられたプログラムカウンタの値が異常な値であるか否かを監視する。プログラムカウンタは主側 C P U 6 3 において実行すべき命令が格納されているアドレスを記憶するためのものである。プログラムカウンタは取り得る値が定められており、プログラム監視部 2 5 2 はプログラムカウンタの値が取り得る値以外の値となっているか否かを監視する。また、プログラム監視部 2 5 2 は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 に書き込む場合にその書き込み先のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する。なお、プログラム監視部 2 5 2 は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出す場合にその読み出し対象のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する構成としてもよい。

20

## 【 1 1 7 9 】

プログラム監視部 2 5 2 は、プログラムカウンタの値が異常な値であると判断した場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであると判断した場合、リセット信号出力部 2 5 1 に監視異常信号を出力する。リセット信号出力部 2 5 1 はプログラム監視部 2 5 2 から監視異常信号を受信した場合には電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合であってもしリセット信号の出力を一旦停止させ、停止継続期間に亘ってリセット信号の出力を停止させた後にリセット信号の出力を再開させる。停止継続期間はリセット信号の出力が停止されていることを主側 C P U 6 3 にて特定するのに十分な期間となっている。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となった場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなった場合には、リセット信号の O F F ・ O N を通じて主側 C P U 6 3 にてメイン処理が実行されることとなる。

30

40

## 【 1 1 8 0 】

図 1 0 2 ( b ) はリセット信号出力部 2 5 1 によるリセット信号の出力の様子を示すタイムチャートである。図 1 0 2 ( b 1 ) は電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている期間を示し、図 1 0 2 ( b 2 ) はリセット信号出力部 2 5 1 からリセット信号が出力されている期間を示し、図 1 0 2 ( b 3 ) はプログラム監視部 2 5 2 から監視異常信号が出力されるタイミングを示す。

## 【 1 1 8 1 】

まずプログラム監視部 2 5 2 から監視異常信号が出力されない場合について説明すると、t 1 のタイミングで図 1 0 2 ( b 1 ) に示すように電源・発射制御装置 7 8 から M P U 6 2 への動作電力の供給が開始されることで、t 2 のタイミングで図 1 0 2 ( b ) に示す

50

ようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が開始される。その後、t3 のタイミングで図 102 (b1) に示すように電源・発射制御装置 78 から MPU62 への動作電力の供給が停止されることで、t4 のタイミングで図 102 (b2) に示すようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が停止される。

#### 【1182】

次にプログラム監視部 252 から監視異常信号が出力される場合について説明すると、t5 のタイミングで図 102 (b1) に示すように電源・発射制御装置 78 から MPU62 への動作電力の供給が開始されることで、t6 のタイミングで図 102 (b) に示すようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が開始される。その後、t7 のタイミングで、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることにより、図 102 (b3) に示すようにプログラム監視部 252 からリセット信号出力部 251 に監視異常信号が出力される。これにより、図 102 (b2) に示すようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が t7 のタイミングで一旦停止され、その後の t8 のタイミングで再開される。

#### 【1183】

この場合、主側 CPU63 は t7 のタイミングで各種処理の実行を停止し、リセット信号の立ち上がりを確認したタイミングである t8 のタイミングでメイン処理 (図 100) を開始する。但し、主側 CPU63 の各種処理の実行の停止に際して停電時処理は実行されていないため、特定制御用のワークエリア 221 における停電フラグに「1」がセットされていない状況でメイン処理 (図 100) が開始されるとともに、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてのチェックサムが保存されることなくメイン処理 (図 100) が開始される。したがって、メイン処理 (図 100) ではステップ S6603 又はステップ S6606 にて否定判定をすることとなり、非設定更新時のクリア処理 (ステップ S6607) を実行する。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部 252 から監視異常信号が出力された場合には、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 のうち所定の記憶エリアが「0」クリアされることとなる非設定更新時のクリア処理が実行されるようにすることが可能となる。

#### 【1184】

但し、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 を「0」クリアしない。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部 252 から監視異常信号が出力されたとしても、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

#### 【1185】

図 102 (b) の説明に戻り、その後、t9 のタイミングで図 102 (b1) に示すように電源・発射制御装置 78 から MPU62 への動作電力の供給が停止されることで、t10 のタイミングで図 102 (b2) に示すようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が停止される。

#### 【1186】

次に、主側 CPU63 にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図 103 のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、メイン処理 (図 100) においてステップ S6610 ~ ステップ S6613 の処理が実行されている状況で定期的 (例えば 4 ミリ秒周期) に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

#### 【1187】

ステップ S6801 ~ ステップ S6819 では上記第 22 の実施形態におけるタイマ割

10

20

30

40

50

込み処理（図 8 6）のステップ S 5 2 0 1 ~ ステップ S 5 2 1 9 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。その後、設定監視処理を実行する（ステップ S 6 8 2 0）。図 1 0 4 は設定監視処理を示すフローチャートである。

【 1 1 8 8 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否かを判定する（ステップ S 6 9 0 1）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は 7 以上である場合に異常であると判定する。

【 1 1 8 9 】

設定値が異常である場合（ステップ S 6 9 0 1：NO）、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップ S 6 9 0 2）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定値更新処理の実行前における本パチンコ機 1 0 の設定値を把握することが可能となる。

【 1 1 9 0 】

その後、設定値の異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 6 9 0 3）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定値の異常を検出しました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定値の異常を検出しました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値異常が発生したことを把握することが可能となる。

【 1 1 9 1 】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S 6 9 0 4）。つまり、タイマ割込み処理（図 1 0 3）が実行される度に設定値に異常が発生しているか否かが監視され、設定値異常の発生を特定した場合にはパチンコ機 1 0 の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第 2 2 の実施形態における設定値更新処理（図 8 5）と同一である。したがって、更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作される度に設定値が 1 段階ずつ更新され、アウト口検知センサ 4 8 a にて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示される。その後、設定キー挿入部 6 8 a の ON 状態から OFF 状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。設定値更新処理を実行した後は、タイマ割込み処理（図 1 0 3）に復帰する。

【 1 1 9 2 】

ここで、設定値更新処理では、設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。設定監視処理にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部 6 8 a に設定キーを挿入して一旦 ON 操作を行った後に OFF 操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 9 3 】

10

20

30

40

50

設定キー挿入部 68a の ON 状態から OFF 状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理（図 85）におけるステップ S5111 を実行することで、特定制御用のワークエリア 221 におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア 221 における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、設定値更新処理（ステップ S6904）が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合（ステップ S5112：NO）、非変更時の報知用処理（ステップ S5113）を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合（ステップ S5112：YES）、変更時の報知用処理（ステップ S5114）を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

10

#### 【1194】

設定値異常が発生している場合には設定値更新処理が実行される構成において、当該設定値更新処理が実行される前に設定されていた設定値と、当該設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、設定値異常により設定値更新処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、設定値異常による設定値更新処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機 10 の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように設定値異常による設定値更新処理を実行することが可能である。

20

#### 【1195】

タイマ割込み処理（図 103）の説明に戻り、ステップ S6820 にて設定監視処理を実行した後は、ステップ S6821 にて管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

30

#### 【1196】

図 105 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S7001～ステップ S7005 の処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【1197】

まずタイマ割込み処理（図 103）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S7001）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 103）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

40

#### 【1198】

その後、「LD（\_\_PSWBUF），PSW」として、ロード命令により、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に設定された PSW バッファに退避させる（ステップ S7002）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に退避させておくことが可能となる。

50

## 【 1 1 9 9 】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S 7 0 0 3）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

## 【 1 2 0 0 】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には「L D P S W , ( \_ P S W B U F )」として、ロード命令により、ステップ S 7 0 0 2 にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における P S W バッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S 7 0 0 4）。これにより、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が、ステップ S 7 0 0 2 が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

## 【 1 2 0 1 】

その後、タイマ割込み処理（図 1 0 3）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ために割込み許可の設定を行う（ステップ S 7 0 0 5）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

## 【 1 2 0 2 】

図 1 0 6 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップ S 7 1 0 1 ~ ステップ S 7 1 1 6 の処理は、主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 1 2 0 3 】

ステップ S 7 1 0 1 ~ ステップ S 7 1 0 8 及びステップ S 7 1 1 0 ~ ステップ S 7 1 1 6 では上記第 1 7 の実施形態における管理実行処理（図 7 8）のステップ S 4 5 0 1 ~ ステップ S 4 5 1 5 と同一の処理を実行する。また、ステップ S 7 1 0 9 では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

## 【 1 2 0 4 】

図 1 0 7 は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップ S 7 2 0 1 ~ ステップ S 7 2 0 6 の処理は、主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 1 2 0 5 】

別監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定する（ステップ S 7 2 0 1）。また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する（ステップ S 7 2 0 2）。例えば通常用カウンタエリア 2 3 1 において通常用のアウトカウンタ 2 3 1 e の値が「0」であるにも関わらず通常用の一般入賞カウンタ 2 3 1 a の値が 1 0 0 0 以上となっている場合には異常と判定する。また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する（ステップ S 7 2 0 3）。例えば第 6 1 パラメータが「0」であるにも関わらず第 6 2 ~ 第 6 4 パラメータのいずれかが「0」ではない場合に

10

20

30

40

50



は異常と判定する。

【 1 2 0 6 】

ステップ S 7 2 0 1 ~ ステップ S 7 2 0 3 のいずれかにて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 について情報異常が発生しているとして、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理を実行する (ステップ S 7 2 0 4 )。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 において管理開始フラグ以外の記憶エリアを「 0 」クリアする。この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 の全てが「 0 」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消することが可能となる。

10

【 1 2 0 7 】

また、管理開始フラグを「 0 」クリアしないようにすることにより管理開始フラグに既に「 1 」がセットされている状態を維持させることが可能となり、既にパチンコ機 1 0 が遊技ホールにて継続して使用されているにも関わらず履歴情報の収集に関してパチンコ機 1 0 の出荷段階の規制を生じさせてしまわないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなくステップ S 7 2 0 4 では管理開始フラグを含めて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の全体を「 0 」クリアする構成としてもよい。

【 1 2 0 8 】

また、ステップ S 7 2 0 4 では非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 には管理実行処理 (図 1 0 6 ) におけるステップ S 7 1 0 2 ~ ステップ S 7 1 0 7 にて特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報が退避されている。この場合に、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしないようにすることにより、この特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報であって非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避されている情報を消去してしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 には別監視処理が終了した後における管理実行処理 (図 1 0 6 ) の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【 1 2 0 9 】

その後、初期設定処理を実行する (ステップ S 7 2 0 5 )。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 においてステップ S 7 2 0 4 にて「 0 」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

30

【 1 2 1 0 】

その後、クリア報知処理を実行する (ステップ S 7 2 0 6 )。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「 0 」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

40

【 1 2 1 1 】

ステップ S 7 2 0 1 ~ ステップ S 7 2 0 3 の全てにて否定判定をした場合、又はステップ S 7 2 0 6 の処理を実行した場合、別監視処理を終了して監視実行処理 (図 1 0 6 ) に

50

復帰する。

【 1 2 1 2 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 1 2 1 3 】

プログラム監視部 2 5 2 においてロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであることが特定された場合、リセット信号出力部 2 5 1 によりリセット信号の OFF ON が行われることにより主側 CPU 6 3 では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理 ( 図 1 0 0 ) が実行される。そして、リセット信号の OFF ON が行われた場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグに「 1 」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理 ( ステップ S 6 6 0 7 ) が実行される。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値が記憶された記憶エリア以外の記憶エリアが「 0 」クリアされるとともに特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「 0 」クリアされ、さらにこれらエリアの初期設定処理が実行される。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に関して情報異常が発生している可能性がある場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して「 0 」クリア処理と初期設定処理とを実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

10

【 1 2 1 4 】

プログラム監視部 2 5 2 において主側 CPU 6 3 のプログラムカウンタの値が異常な値であることが特定された場合、リセット信号出力部 2 5 1 によりリセット信号の OFF ON が行われることにより主側 CPU 6 3 では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理 ( 図 1 0 0 ) が実行される。そして、リセット信号の OFF ON が行われた場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグに「 1 」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理 ( ステップ S 6 6 0 7 ) が実行される。非設定更新時のクリア処理では、各種レジスタを含めた主側 CPU 6 3 の内部記憶エリアが「 0 」クリアされるとともに初期設定処理が実行される。これにより、主側 CPU 6 3 の内部記憶エリアに関して情報異常が発生している可能性がある場合には、主側 CPU 6 3 の内部記憶エリアに対して「 0 」クリア及び初期設定処理を実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

20

30

【 1 2 1 5 】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしない。これにより、上記のようにプログラム監視部 2 5 2 において情報異常が特定されたことで主側 CPU 6 3 の内部記憶エリア、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して「 0 」クリアと初期設定処理とが実行される場合であっても、遊技履歴の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となるとともに、遊技履歴の管理結果の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 1 2 1 6 】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理 ( 図 1 0 0 ) にて停電フラグに「 1 」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しない場合には非設定更新時のクリア処理 ( ステップ S 6 6 0 7 ) が実行される構成において、プログラム監視部 2 5 2 にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号の OFF ON を行うことで停電フラグに「 1 」がセットされていないとともにチェックサムが記憶されていない状況にてメイン処理 ( 図 1 0 0 ) が実行されるようにする。これにより、動作電力の供給開始時において情報異常を解消するための構成を利用して、プログラム監視部 2 5 2 にて特定された情報異常を解消することが可能となる。

【 1 2 1 7 】

50

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図100）にてチェックサムが正常であるか否かが監視される構成において、当該チェックサムの算出対象には特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222が含まれ、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224は含まれない。これにより、主側RAM65において特定制御に対応する記憶エリアのみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

【1218】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図100）にてチェックサムが異常であることが特定された場合には非設定更新時のクリア処理（ステップS6607）が実行されることとなるが、当該非設定更新時のクリア処理では特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222には「0」クリアする処理と初期設定処理とが実行されるのに対して、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224には「0」クリアする処理が実行されない。これにより、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態では特定制御に対応する処理が継続して実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の情報異常を契機として主側RAM65の非特定制御に対応する記憶エリアまで「0」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

【1219】

停電情報記憶処理（図101）の停電時処理（ステップS6709～ステップS6712）では特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムが算出されるのに対して、主側RAM65の非特定制御に対応する記憶エリアについてはチェックサムが算出されない。これにより、停電時処理を完了するまでに要する処理期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【1220】

非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図107）にて非特定制御用のワークエリア223に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御に対応する処理である当該別監視処理（図107）にて非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアするとともに初期設定処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア223に何らかの異常が発生しているにも関わらず非特定制御用のワークエリア223の情報がそのまま保持された状態で非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアする処理及び初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行されるため、非特定制御用のワークエリア223の情報の更新に関して特定制御に対応する処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

【1221】

非特定制御に対応する処理である別監視処理（図107）において非特定制御用のワークエリア223に異常が発生しているか否かの監視が実行されるとともに、異常が発生している場合には当該非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアする処理と初期設定する処理とが実行される。これにより、非特定制御用のワークエリア223に異常が発生しているか否かの監視と当該非特定制御用のワークエリア223の初期化の実行とを非特定制御に対応する処理における一連の処理として実行することが可能となる。

【1222】

非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図107）にて非特定制御用のワークエリア223に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御用のワークエリア223に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理を実行するものの、非特定制御用のスタックエリア224に対しては「0」クリアする処理及び初期設定する処理を実行しない。これにより、非特定制御用のワークエリア223における情報異常を解消可能としながら、非特定制御用のスタックエリア224に退避された特定

制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報及び別管理処理が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 2 2 3 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともに初期設定する処理は特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「 0 」クリアするとともに初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、このような初期化の処理に関しても、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

10

【 1 2 2 4 】

なお、メイン処理（図 1 0 0 ）ではステップ S 6 6 0 8 及びステップ S 6 6 1 4 にて設定値が正常であるか否かの監視を実行する構成としたが、これら設定値が正常であるか否かを監視する処理が実行されない構成としてもよい。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理では設定値が正常であるか否かの監視が行われなくても、当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後に実行されるタイマ割込み処理（図 1 0 3 ）の設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0 ）にて設定値が正常であるか否かの監視が行われるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

20

【 1 2 2 5 】

また、設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0 ）がタイマ割込み処理（図 1 0 3 ）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えばタイマ割込み処理（図 1 0 3 ）が複数として定められた契機回数（例えば 1 0 0 0 0 回）実行される度に設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0 ）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

【 1 2 2 6 】

また、設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0 ）がメイン処理（図 1 0 0 ）における残余処理（ステップ S 6 6 1 0 ～ステップ S 6 6 1 3 ）にて実行される構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

30

【 1 2 2 7 】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0 ）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0 ）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 2 2 8 】

また、設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0 ）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップ S 6 9 0 4 ）に移行する構成に代えて、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理（図 1 0 3 ）においてステップ S 6 8 0 7 にて肯定判定をすることでステップ S 6 8 0 8 ～ステップ S 6 8 2 1 の処理が実行されないため、設定値が異常である場合には遊技の進行が停止されることとなる。但し、ステップ S 6 8 0 1 ～ステップ S 6 8 0 6 の処理は実行されるため、停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。また、遊技停止フラグに「 1 」をセットした場合には設定値を更新すべきことを示す報知が実行されるようにすることで、設定値更新処理の実行を促すようにしてもよい。この場合、当該報知を

40

50

確認した遊技ホールの管理者が、電源OFF操作を行った後に、設定値更新処理が実行される態様で電源のON操作を行うことで、遊技停止フラグが「0」クリアされて遊技の進行が停止された状態が解除されるとともに、設定値更新処理が実行されて正常な設定値が設定されることとなる。

【1229】

また、設定監視処理（ステップS6820）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定異常フラグに「1」をセットした状態でメイン処理（図100）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「1」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源のOFF ONが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図100）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われなくても、設定異常フラグに「1」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図100）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

10

【1230】

また、プログラム監視部252にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的にOFF ONされた場合には、特定制御用のワークエリア221に対して初期化処理が実行されることで、パチンコ機10の設定値が「設定1」となる構成としてもよい。また、プログラム監視部252にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的にOFF ONされた場合には、特定制御用のワークエリア221に対して初期化処理が実行された後に設定値更新処理が実行される構成としてもよい。

20

【1231】

また、プログラム監視部252にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号が強制的にOFF ONされることなく、非設定更新時のクリア処理（ステップS6607）が実行される構成としてもよく、設定更新時のクリア処理（ステップS6620）及び設定値更新処理（ステップS6621）が実行される構成としてもよい。

【1232】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップS6607）では特定制御用のワークエリア221において設定値の情報を記憶する記憶エリアを初期化することでパチンコ機10の設定値が「設定1」となる構成としてもよく、「設定1」以外の予め定められた設定値となる構成としてもよい。これにより、非設定更新時のクリア処理が実行された場合には予め定められた設定値とすることが可能となる。

30

【1233】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップS6607）では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされない構成としたが「0」クリアされる構成としてもよい。

【1234】

また、別監視処理（図107）におけるステップS7204では管理開始フラグを「0」クリアしない構成としたが、管理開始フラグを「0」クリアする構成としてもよい。また、別監視処理（図107）におけるステップS7204では通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233を「0」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア234を「0」クリアしない構成としてもよい。

40

【1235】

また、別監視処理（図107）におけるステップS7204では非特定制御用のワークエリア223だけではなく非特定制御用のスタックエリア224に対しても「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア224において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報及び非特定制御用のスタックエリア224に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は消去しないようにすることが好ましい。

50

## 【 1 2 3 6 】

また、別監視処理（図 1 0 7）では非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に異常が発生しているか否かを監視し、異常が発生していることが特定された場合には非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対して「 0 」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。

## 【 1 2 3 7 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタック

10

## 【 1 2 3 8 】

## &lt; 第 3 1 の実施形態 &gt;

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 3 0 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 0 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 0 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 1 2 3 9 】

図 1 0 8 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 7 3 0 1 ~ ステップ S 7 3 2 2 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用

20

## 【 1 2 4 0 】

まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップ S 7 3 0 1）。当該電源投入ウェイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウェイト処理の実行期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する（ステップ S 7 3 0 2）。

## 【 1 2 4 1 】

その後、主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 3 0 3）。停電フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 7 3 0 3：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（ステップ S 7 3 0 4）。チェックサムの算出方法は上記第 3 0 の実施形態におけるメイン処理（図 1 0 0）のステップ S 6 6 0 4 と同一である。

30

## 【 1 2 4 2 】

その後、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 7 3 0 4 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 7 3 0 5）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 3 0 6）。

40

## 【 1 2 4 3 】

ステップ S 7 3 0 6 にて肯定判定をした場合、ステップ S 7 3 0 7 ~ ステップ S 7 3 2 0 の処理を実行する。この場合、ステップ S 7 3 0 7 ~ ステップ S 7 3 1 4 の処理内容は上記第 3 0 の実施形態におけるメイン処理（図 1 0 0）のステップ S 6 6 1 4 ~ ステップ S 6 6 2 1 と同一であり、ステップ S 7 3 1 6 ~ ステップ S 7 3 2 0 は上記第 3 0 の実施形態におけるメイン処理（図 1 0 0）のステップ S 6 6 0 9 ~ ステップ S 6 6 1 3 と同一である。

## 【 1 2 4 4 】

また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているのに対して（ステップ S 7 3 0 8：

50

YES)、ステップS7309～ステップS7311のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する(ステップS7315)。非設定更新時のクリア処理の処理内容は上記第30の実施形態におけるメイン処理(図100)のステップS6607と同一である。但し、本実施形態では非設定更新時のクリア処理を実行した後は設定値が正常であるか否かの判定を行うことなくステップS7316～ステップS7320の処理に進む。ステップS7309～ステップS7311のいずれかにて否定判定をした場合にのみ非設定更新時のクリア処理(ステップS7315)が実行されることとなるが、ステップS7309～ステップS7311の処理が実行される前にステップS7307にて設定値が正常であるか否かの判定を行っているため、非設定更新時のクリア処理を実行した後に設定値が正常であるか否かの判定を行う必要がない。

10

#### 【1245】

ステップS7303又はステップS7306にて否定判定をした場合、すなわち特定制御用のワークエリア221における停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサム異常が発生した場合、異常時のクリア処理を実行する(ステップS7321)。図109は異常時のクリア処理を示すフローチャートである。なお、異常時のクリア処理におけるステップS7401～ステップS7405の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【1246】

まず特定制御用のワークエリア221のクリア処理を実行する(ステップS7401)。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア(具体的には設定値カウンタ)を除いて、当該特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。

20

30

#### 【1247】

その後、特定制御用のスタックエリア222のクリア処理を実行する(ステップS7402)。当該クリア処理では、特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアするとともに初期設定を行う。

#### 【1248】

その後、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側CPU63のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる(ステップS7403)。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は1バイトとなっている。

40

#### 【1249】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する(ステップS7404)。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後における異常時のクリア処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了

50

した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す異常時のクリア処理のプログラムに復帰する。

#### 【 1 2 5 0 】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップS7402にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる(ステップS7405)。これにより、主側CPU63のフラグレジスタの情報が、ステップS7402が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

10

#### 【 1 2 5 1 】

図110は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップS7501～ステップS7516の処理は主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 1 2 5 2 】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する(ステップS7501)。この場合、上記第15の実施形態における管理実行処理(図71)のステップS3901と同様に、非特定制御用のスタックエリア224における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。

20

#### 【 1 2 5 3 】

その後、「LD (WABUF), WA」として、ロード命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたWAバッファに退避させる(ステップS7502)。また、「LD (BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたBCバッファに退避させる(ステップS7503)。また、「LD (DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたDEバッファに退避させる(ステップS7504)。また、「LD (HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたHLバッファに退避させる(ステップS7505)。また、「LD (IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたIXバッファに退避させる(ステップS7506)。また、「LD (IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたIYバッファに退避させる(ステップS7507)。

30

#### 【 1 2 5 4 】

主側CPU63のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS7502～ステップS7507では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア223における対応するバッファに退避させている。なお、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報量はいずれも2バイトとなっている。

40

#### 【 1 2 5 5 】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア223の一部クリア処理(ステップS7508)及び初期設定処理(ステップS7509)にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を非特定制御用のワー

50



クエリア 2 2 3 の一部クリア処理（ステップ S 7 5 0 8 ）及び初期設定処理（ステップ S 7 5 0 9 ）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【 1 2 5 6 】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理（ステップ S 7 5 0 8 ）及び初期設定処理（ステップ S 7 5 0 9 ）にて利用対象となる W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理（ステップ S 7 5 0 8 ）及び初期設定処理（ステップ S 7 5 0 9 ）に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側 C P U 6 3 における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【 1 2 5 7 】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【 1 2 5 8 】

ステップ S 7 5 0 2 ～ステップ S 7 5 0 7 の処理を実行した後は、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理を実行する（ステップ S 7 5 0 8 ）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「 0 」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち W A バッファ、B C バッファ、D E バッファ、H L バッファ、I X バッファ及び I Y バッファは「 0 」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「 0 」クリアする。

【 1 2 5 9 】

この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3、演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグの全てが「 0 」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「 0 」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復

10

20

30

40

50

帰する場合には主側CPU63の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

#### 【1260】

また、ステップS7508では非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア224には非特定制御用のクリア処理が終了した後における異常時のクリア処理(図109)の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【1261】

その後、初期設定処理を実行する(ステップS7509)。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア223においてステップS7508にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

10

#### 【1262】

その後、「LD SP, Y(r+ )」として、ロード命令により、上記第15の実施形態における管理実行処理(図71)のステップS3909と同様に、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+ )を設定する(ステップS7510)。Y(r+ )のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+ 8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

#### 【1263】

その後、「LD WA, ( \_WABUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のWAバッファに退避された情報を主側CPU63のWAレジスタに上書きする(ステップS7511)。また「LD BC, ( \_BCBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のBCバッファに退避された情報を主側CPU63のBCレジスタに上書きする(ステップS7512)。また「LD DE, ( \_DEBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のDEバッファに退避された情報を主側CPU63のDEレジスタに上書きする(ステップS7513)。また「LD HL, ( \_HLBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のHLバッファに退避された情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする(ステップS7514)。また「LD IX, ( \_IXBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のIXバッファに退避された情報を主側CPU63のIXレジスタに上書きする(ステップS7515)。また「LD IY, ( \_IYBUF )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のIYバッファに退避された情報を主側CPU63のIYレジスタに上書きする(ステップS7516)。ステップS7511～ステップS7516の処理が実行されることにより、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

20

30

#### 【1264】

上記構成によれば、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理(図108)にて停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には、異常時のクリア処理(ステップS7321)が実行されることにより、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく非特定制御用のワークエリア223も「0」クリアされるとともに初期設定される。特定制御用のワークエリア221について情報異常が発生している場合には非特定制御用のワークエリア223も情報異常が発生している可能性があるが、異常時のクリア処理において非特定制御用のワークエリア223も初期化されることにより非特定制御用のワークエリア223に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態では非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

40

#### 【1265】

異常時のクリア処理(ステップS7321)において非特定制御用のワークエリア22

50

3 に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、当該非特定制御用のワークエリア 223 に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は「0」クリアされない。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した後に特定制御に対応する処理にて利用される情報を消去しないようにしながら、非特定制御用のワークエリア 223 に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理を実行することが可能となる。

【1266】

異常時のクリア処理（ステップ S7321）において非特定制御用のワークエリア 223 に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、非特定制御用のスタックエリア 224 に対しては「0」クリアする処理及び初期設定する処理は実行されない。これにより、非特定制御用のクリア処理（図 110）が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【1267】

特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア 223 を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「0」クリアする処理及び初期設定する処理に関しても、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア 223 が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

20

【1268】

なお、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア 221 のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア 222 のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【1269】

また、非特定制御用のワークエリア 223 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 221 及び非特定制御用のワークエリア 223 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア 222 及び非特定制御用のワークエリア 223 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222 及び非特定制御用のワークエリア 223 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

30

【1270】

また、非特定制御用のスタックエリア 224 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 221 及び非特定制御用のスタックエリア 224 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア 222 及び非特定制御用のスタックエリア 224 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222 及び非特定制御用のスタックエリア 224 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

40

【1271】

また、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 221、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

50

## 【 1 2 7 2 】

また、非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 0 8 及びステップ S 7 5 0 9 では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 だけではなく非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対しても「 0 」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のクリア処理の終了後における異常時のクリア処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。

## 【 1 2 7 3 】

また、非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 0 8 では管理開始フラグを「 0 」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「 0 」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 0 8 では通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を「 0 」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア 2 3 4 を「 0 」クリアしない構成としてもよい。

10

## 【 1 2 7 4 】

## &lt; 第 3 2 の実施形態 &gt;

本実施形態ではチェックサムを利用した主側 R A M 6 5 の情報異常の監視に関する処理構成が上記第 3 0 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 0 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 0 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 1 2 7 5 】

図 1 1 1 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における停電情報記憶処理を示すフローチャートである。なお、停電情報記憶処理はタイマ割込み処理（図 1 0 3）におけるステップ S 6 8 0 1 にて実行される。また、停電情報記憶処理におけるステップ S 7 6 0 1 ~ ステップ S 7 6 1 3 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

## 【 1 2 7 6 】

停電情報記憶処理におけるステップ S 7 6 0 1 ~ ステップ S 7 6 0 8 では上記第 3 0 の実施形態における停電情報記憶処理（図 1 0 1）のステップ S 6 7 0 1 ~ ステップ S 6 7 0 8 と同一の処理を実行する。停電の発生を特定した場合、ステップ S 7 6 0 8 にて肯定判定をしてステップ S 7 6 0 9 ~ ステップ S 7 6 1 3 の停電時処理を実行する。

30

## 【 1 2 7 7 】

具体的には、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 7 6 0 9）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側 R A M 6 5 における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア 2 2 1 の停電フラグに「 1 」がセットされていることとなる。

## 【 1 2 7 8 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（ステップ S 7 6 1 0）。この場合、特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理（図 1 1 2）のステップ S 7 7 0 1 にて特定制御用のチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアと同一である。また、この特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出した特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当該特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

40

## 【 1 2 7 9 】

50

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 についてチェックサムを算出する（ステップ S 7 6 1 1）。この場合、非特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理（図 1 1 2）のステップ S 7 7 0 6 にて非特定制御用のチェックサムの演算対象となる非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における記憶エリアと同一である。そして、その算出した非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当該非特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

10

#### 【 1 2 8 0 】

その後、主側 CPU 6 3 のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「0」にセットするとともに（ステップ S 7 6 1 2）、主側 RAM 6 5 へのアクセスを禁止する（ステップ S 7 6 1 3）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

#### 【 1 2 8 1 】

次に、図 1 1 2 のフローチャートを参照しながら主側 CPU 6 3 にて実行されるチェックサムの監視処理について説明する。なお、チェックサムの監視処理はメイン処理（図 1 0 0）においてステップ S 6 6 0 4 ~ ステップ S 6 6 0 6 の代わりに実行される。また、チェックサムの監視処理におけるステップ S 7 7 0 1 ~ ステップ S 7 7 1 1 の処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

#### 【 1 2 8 2 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 について特定制御用のチェックサムを算出する（ステップ S 7 7 0 1）。当該特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図 1 1 1）におけるステップ S 7 6 1 0 と同一である。その後、MPU 6 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップ S 7 6 1 0 にて算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出した特定制御用のチェックサムを、ステップ S 7 7 0 1 にて算出した特定制御用のチェックサムと比較する（ステップ S 7 7 0 2）。そして、それら特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 7 0 3）。

30

#### 【 1 2 8 3 】

特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップ S 7 7 0 3：NO）。特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア処理を実行する（ステップ S 7 7 0 4）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、当該クリア処理では主側 CPU 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。また、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する（ステップ S 7 7 0 5）。

40

#### 【 1 2 8 4 】

ステップ S 7 7 0 3 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 7 7 0 5 の処理を実行し

50

た場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 について非特定制御用のチェックサムを算出する（ステップ S 7 7 0 6）。当該非特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図 1 1 1）におけるステップ S 7 6 1 1 と同一である。その後、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップ S 7 6 1 1 にて算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出した非特定制御用のチェックサムを、ステップ S 7 7 0 6 にて算出した非特定制御用のチェックサムと比較する（ステップ S 7 7 0 7）。そして、それら非特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 7 0 8）。

【 1 2 8 5 】

非特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップ S 7 7 0 8：NO）、「P U S H P S W」として、プッシュ命令により、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させる（ステップ S 7 7 0 9）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P / V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は 1 バイトとなっている。

【 1 2 8 6 】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップ S 7 7 1 0）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後におけるチェックサムの監視処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すチェックサムの監視処理のプログラムに復帰する。

【 1 2 8 7 】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「P O P P S W」として、ポップ命令により、ステップ S 7 7 0 9 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S 7 7 1 1）。これにより、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が、ステップ S 7 7 0 9 が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【 1 2 8 8 】

図 1 1 3 は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップ S 7 8 0 1 ~ ステップ S 7 8 1 8 の処理は主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 2 8 9 】

非特定制御用のクリア処理におけるステップ S 7 8 0 1 ~ ステップ S 7 8 0 7 では上記第 3 1 の実施形態における非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 0 1 ~ ステップ S 7 5 0 7 と同一の処理を実行する。

【 1 2 9 0 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理を実行する（ステップ S 7 8 0 8）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「0」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち W A バッファ、B C バッファ、D E バッファ

10

20

30

40

50

、H Lバッファ、I Xバッファ及びI Yバッファは「0」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「0」クリアする。

【1291】

この場合、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233、演算結果記憶エリア234及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア223における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側CPU63の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「0」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側CPU63の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

10

【1292】

その後、初期設定処理を実行する(ステップS7809)。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア223においてステップS7808にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【1293】

その後、非特定制御用のスタックエリア224の一部クリア処理を実行する(ステップS7810)。当該一部クリア処理では非特定制御用のスタックエリア224の各記憶エリアのうち、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理(図112)の戻り番地の情報が格納された記憶エリア以外の記憶エリアを「0」クリアする。これにより、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理(図112)の戻り番地の情報が消去されてしまわないようにしながら、非特定制御用のスタックエリア224の情報異常を解消することが可能となる。

20

【1294】

その後、初期設定処理を実行する(ステップS7811)。初期設定処理では、非特定制御用のスタックエリア224においてステップS7810にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【1295】

その後、ステップS7812～ステップS7818の処理を実行する。これらステップS7812～ステップS7818の処理は上記第31の実施形態における非特定制御用のクリア処理(図110)におけるステップS7510～ステップS7516と同一の処理を実行する。

30

【1296】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてのチェックサムと、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224についてのチェックサムとが個別に算出される。これにより、主側RAM65における特定制御に対応する記憶エリアと、主側RAM65における非特定制御に対応する記憶エリアとのそれぞれについて個別に情報異常を特定することが可能となる。

【1297】

40

特定制御用のチェックサムに異常がある場合には特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222に対して「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行し、非特定制御用のチェックサムに異常がある場合には非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に対して「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する。これにより、「0」クリアの処理及び初期設定処理を実行する対象を、チェックサムの異常が特定されたエリアに絞ることが可能となる。

【1298】

特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応

50

する処理にて実行される。これにより、「0」クリアする処理及び初期設定処理に関しても、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア223が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

#### 【1299】

なお、非特定制御用のクリア処理（図113）におけるステップS7808では管理開始フラグを「0」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「0」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図113）におけるステップS7808では通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サ  
ポートモード用カウンタエリア233を「0」クリアしない構成としてもよく、演算結果  
記憶エリア234を「0」クリアしない構成としてもよい。

10

#### 【1300】

##### <第33の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【1301】

図114は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS7901～ステップS7924の  
処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用  
して実行される。

20

#### 【1302】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップS7901）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM65のアクセスを許可する。

#### 【1303】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップS7902）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割り込み処理（図117）の割り込み周期を第1割り込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割り込み処理（図123）の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

30

#### 【1304】

つまり、本実施形態ではタイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割り込み処理と第2タイマ割り込み処理とが存在している。第1タイマ割り込み処理及び第2タイマ割り込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割り込み処理は第1タイマ割り込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割り込み処理は第2タイマ割り込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割り込み処理及び第2タイマ割り込み処理の両方が実行されていない状況において第1割り込み周期及び第2割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割り込み処理から先に起動される。この点、第2タイマ割り込み処理は第1タイマ割り込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。

40

#### 【1305】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割り込み処理の第1割り込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割り込み処理の第2割り込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各

50



種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【1306】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする(ステップS7903)。立ち上げ処理中フラグは、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理は実行されることはなく当該第1タイマ割込み処理が終了されることとなる。

【1307】

その後、割込み許可の設定を行う(ステップS7904)。これにより、第1タイマ割込み処理(図117)が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理(図123)が第2割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップS7903にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理が終了される。

【1308】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップS7905)。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われてMPU62への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では主制御装置60に設定キー挿入部68a及びリセットボタン68cが設けられているものの更新ボタン68bは設けられていない。また、主制御装置60には第1～第3報知用表示装置69a～69cではなく第11の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204が設けられている。

【1309】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップS7905:NO)、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS7906)。後述する第1タイマ割込み処理(図117)の停電情報記憶処理(ステップS8202)にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1310】

停電フラグに「1」がセットされている場合(ステップS7906:YES)、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する(ステップS7907)。チェックサムの算出方法は任意であるが、後述する第1タイマ割込み処理(図117)の停電情報記憶処理(ステップS8202)における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となっている。当該停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア221に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア221の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

【1311】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222において一部の記憶エリアである演算対象となる記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、MPU62への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してからMPU62への動作電力の供給が再開されてステップS7907の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、MPU62への動作電力の供給が停止されてから当該MPU62への動作

10

20

30

40

50

電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムは M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前と同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。なお、上記チェックサムの演算対象には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は含まれていない。

【 1 3 1 2 】

その後、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 7 9 0 7 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 7 9 0 8）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 9 0 9）。

10

【 1 3 1 3 】

ステップ S 7 9 0 6 又はステップ S 7 9 0 9 にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 9 1 0）。遊技停止フラグは、後述する第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）においてステップ S 8 2 0 7 にて肯定判定をしてステップ S 8 2 0 8 ～ステップ S 8 2 2 1 の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、後述する第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）のステップ S 8 2 0 7 にて肯定判定をすることでステップ S 8 2 0 8 ～ステップ S 8 2 2 1 の処理が実行されない状況となる。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。

20

30

【 1 3 1 4 】

この場合に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。したがって、前回の電源遮断時の後において設定値異常が発生している場合にはチェックサムが一致しないこととなり、遊技の進行が停止された状態となる。

【 1 3 1 5 】

その一方、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であっても第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）におけるステップ S 8 2 0 2 ～ステップ S 8 2 0 6 の処理が実行される。したがって、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

40

【 1 3 1 6 】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 7 9 1 1）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への

50

動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 10 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行されるまではパチンコ機 10 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

#### 【 1 3 1 7 】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機 10 への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機 10 への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

10

#### 【 1 3 1 8 】

特に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれているため、チェックサムに異常が発生している場合には設定値に異常が発生している可能性がある。これに対して、上記のようにチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）の実行が促されることにより、異常な設定値のまま遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 1 3 1 9 】

20

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップ S 7 9 0 6 及びステップ S 7 9 0 9：YES）、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定し（ステップ S 7 9 1 2）、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定する（ステップ S 7 9 1 3）。内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かの検知は上記第 3 0 の実施形態と同様に前扉開放センサ 9 5 が利用され、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かの検知は上記第 3 0 の実施形態と同様に本体開放センサ 9 6 が利用される。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されており（ステップ S 7 9 1 2：YES）、さらに内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合（ステップ S 7 9 1 3：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 7 9 1 4）。設定確認用処理では、遊技履歴の管理結果である各種パラメータを表示するために利用される第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて、パチンコ機 10 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示を行うための処理を実行する。

30

#### 【 1 3 2 0 】

図 1 1 5 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S 8 0 0 1 ～ステップ S 8 0 0 3 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 1 3 2 1 】

40

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップ S 8 0 0 1）。設定確認表示フラグは、パチンコ機 10 の現状の設定値を確認している状況であることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、後述する第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にてそれに対応する表示制御が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 に対して行われる。これにより、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて、パチンコ機 10 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われる。

#### 【 1 3 2 2 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して OFF 操作されているか否かを判

50

定する（ステップS8002）。この場合、設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部68aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部68aがOFF操作されていない場合（ステップS8002：NO）、そのままステップS8002の処理を繰り返す。

#### 【1323】

設定キー挿入部68aがOFF操作されている場合（ステップS8002：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップS8003）。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

10

#### 【1324】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作した状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われることにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部68aがON操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

20

#### 【1325】

遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置32に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置32に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。

30

#### 【1326】

設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置41における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置41における図柄の変動表示を再開させようとする、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物34aの開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待って設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、及び普電役物34aの開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまいうおそれがある。

40

#### 【1327】

50

これに対して、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われなくすることが可能となるとともに、設定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

#### 【1328】

メイン処理（図114）の説明に戻り、リセットボタン68cが押圧操作されている場合（ステップS7905：YES）、RAMクリア処理を実行する（ステップS7915）。RAMクリア処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、RAMクリア処理では特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAMクリア処理では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップS7902の内部機能レジスタ設定処理（ステップS7902）と同様の処理を実行する。

#### 【1329】

一方、RAMクリア処理では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。これにより、遊技ホールの管理者によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

#### 【1330】

その後、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定し（ステップS7916）、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるとともに外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定する（ステップS7917）。内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かの検知は上記第30の実施形態と同様に前扉開放センサ95が利用され、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かの検知は上記第30の実施形態と同様に本体開放センサ96が利用される。設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されており（ステップS7916：YES）、さらに内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるとともに外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合（ステップS7917：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップS7918）。

#### 【1331】

図116は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS8101～ステップS8107の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【1332】

まず特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップS8101）。設定更新表示フラグは、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、後述する第2タイマ割込み処理（図123

）にてそれに対応する表示制御が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対して行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。

【１３３３】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する（ステップＳ８１０２）。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合、ステップＳ８１０２にて否定判定をして、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ８１０３）。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。

10

【１３３４】

ステップＳ８１０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ８１０３の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ８１０４）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【１３３５】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ８１０４：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳ８１０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ８１０６）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ８１０５：ＮＯ）又は設定値カウンタの値を１加算した場合にはステップＳ８１０２の処理に戻るることとなるが、ステップＳ８１０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳ８１０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

20

【１３３６】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ８１０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８１０７）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

30

【１３３７】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態となり、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かに関係なくＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うという操作内容が、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）の実行に一義的に結びつくこととなり、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

40

【１３３８】

ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタは「０」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３３９】

50

リセットボタン 68c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、RAM クリア処理 (ステップ S7915) だけではなく設定値更新処理 (ステップ S7918) が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 68c を押圧操作することなく設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理 (ステップ S7914) が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 68a に対する ON 操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

10

#### 【1340】

また、設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行う場合であって、リセットボタン 68c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン 68c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン 68c の押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

20

#### 【1341】

メイン処理 (図 114) の説明に戻り、ステップ S7911 の処理を実行した場合、ステップ S7912 若しくはステップ S7913 にて否定判定をした場合、ステップ S7914 の処理を実行した場合、ステップ S7916 若しくはステップ S7917 にて否定判定をした場合、又はステップ S7918 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 221 における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする (ステップ S7919)。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S7919 では特定制御用のワークエリア 221 における停電フラグも「0」クリアする。

30

#### 【1342】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置 81 に送信する (ステップ S7920)。復帰コマンドには、特図表示部 37a 用の保留情報の数を示す情報、現状の当否抽選モードを示す情報、現状のサポートモードを示す情報、開閉実行モードの実行途中であるか否かを示す情報、及び遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。これら情報は特定制御用のワークエリア 221 に記憶された情報に基づき設定される。音声発光制御装置 81 は復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置 41 の表示内容、表示発光部 53 の発光内容及びスピーカ部 54 の音出力内容を、復帰コマンドに設定されている各種情報に対応する内容とする。

40

#### 【1343】

ここで、パチンコ機 10 の設定値の確認を行う場合、設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行う必要がある。そうすると、例えば遊技回の実行途中に設定値を確認する必要がある場合には、遊技回の実行途中でパチンコ機 10 の電源 OFF 操作が行われ、その後に設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われることとなる。この場合に、音声発光制御装置 81 に設けられた RAM にはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機 10 の電源 OFF 操作が行われた段階で、音声発光制御装置 81 の RAM における遊技回用の演出を制御するための情報は消去されてしまう。これに対して、主側 RAM 65 にはバックアップ電力が供給されるとともに設定値の確認に際しては主側 RAM 65 のクリア処理は実行されないため、遊技回の実行途中でパチンコ機 10 の電源 OFF 操

50

作が行われ、その後に設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われた場合には、設定確認用処理の実行後には特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が再開されることとなる。そうすると特図表示部 37a では絵柄の変動表示が行われているにも関わらず、図柄表示装置 41 では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまう。

#### 【1344】

これに対して、設定確認用処理が終了した後に復帰コマンドが音声発光制御装置 81 に送信されるとともに当該復帰コマンドには遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。そして、音声発光制御装置 81 は復帰コマンドを受信した場合には図柄表示装置 41 において図柄の変動表示を開始させる。これにより、特図表示部 37a では絵柄の変動表示が行われているにも関わらず図柄表示装置 41 では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまわないようにすることが可能となる。この図柄の変動表示は変動表示中の各図柄が遊技者にとって識別不可又は識別しづらくなるように相対的に速い速度で行われる。また、復帰コマンドには再開対象となる遊技回の当否判定処理の結果及び振分判定処理の結果が含まれていないとともに再開対象となる遊技回の終了タイミングを示す情報も含まれていない。したがって、音声発光制御装置 81 は復帰コマンドに基づき図柄表示装置 41 における図柄の変動表示を開始させた場合、再開対象の遊技回が外れ結果に対応しているのであれば次の遊技回の開始を示すコマンド又はデモ表示を図柄表示装置 41 にて開始すべきコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてその新たに受信したコマンドに対応する表示を開始させ、再開対象の遊技回が大当たり結果に対応しているのであれば開閉実行モードの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてオープニング演出を開始させる。

#### 【1345】

また、復帰コマンドに開閉実行モードの実行途中であることを示す情報が含まれている場合には、音声発光制御装置 81 は開閉実行モードであることを示す表示演出を図柄表示装置 41 にて開始されるようにする。これにより、開閉実行モードが実行されていることを遊技者に認識させることが可能となる。

#### 【1346】

その後、ステップ S7921 ~ ステップ S7924 の残余処理に進む。つまり、主側 CPU 63 は第 1 タイマ割込み処理 (図 117) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 123) を定期的に行う構成であるが、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 S7921 ~ ステップ S7924 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S7921 ~ ステップ S7924 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S7921 ~ ステップ S7924 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理 (図 9) のステップ S113 ~ ステップ S116 と同一の処理を実行する。

#### 【1347】

次に、主側 CPU 63 にて実行される第 1 タイマ割込み処理について、図 117 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 1 タイマ割込み処理は既に説明したとおり第 1 割込み周期である 4 ミリ秒周期で定期的起動される。また、第 1 タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

#### 【1348】

まず特定制御用のワークエリア 221 における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する (ステップ S8201)。既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグにはメイン処理 (図 114) のステップ S7903 にて「1」がセットされる。そして、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合 (ステップ S8201: YES)、ステップ S8202 ~ ステップ S8221 の各種処理を実行することなく第 1 タイマ割込み処理を終了する。これにより、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始さ



れてメイン処理（図１１４）が開始された場合には早期に第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の実行が許可される構成であっても、動作電力の供給開始時の処理が終了して遊技の進行を制御するための処理の実行が許可されるまでは第１タイマ割込み処理において遊技の進行を制御するための各種処理が実行されないようにすることが可能となる。

【１３４９】

既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図１１４）において動作電力の供給開始時の処理が終了した場合にステップＳ７９１９にて「０」クリアされる。第１タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ８２０１：ＮＯ）、ステップＳ８２０２以降の処理を実行する。

10

【１３５０】

ステップＳ８２０２～ステップＳ８２１９及びステップＳ８２２１では上記第１５の実施形態におけるタイマ割込み処理（図６９）のステップＳ３７０１～ステップＳ３７１９と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。この場合に、既に説明したとおりメイン処理（図１１４）において停電フラグに「１」がセットされていないと判定した場合（ステップＳ７９０６：ＮＯ）又はチェックサムが一致していないと判定した場合（ステップＳ７９０９：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ７９１０）。遊技停止フラグに「１」がセットされている場合、第１タイマ割込み処理ではステップＳ８２０１～ステップＳ８２０６の処理は実行するものの、ステップＳ８２０７にて肯定判定をすることでステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。例えばステップＳ８２１２の処理が実行されないことで遊技球の発射が禁止される。また、ステップＳ８２１４の処理が実行されないことで遊技回及び開閉実行モードの実行が禁止される。また、ステップＳ８２１８の処理が実行されないことで遊技球の払い出しが禁止される。

20

30

【１３５１】

その一方、このように遊技の進行が停止されている状況であってもステップＳ８２０２による停電監視が実行されるとともに、ステップＳ８２０３及びステップＳ８２０４による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及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらにステップＳ８２０６による不正の検知が実行される。

【１３５２】

第１タイマ割込み処理ではステップＳ８２２０にて設定監視処理を実行する。図１１８は設定監視処理を示すフローチャートである。なお、設定監視処理におけるステップＳ８３０１～ステップＳ８３０３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

【１３５３】

特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ８３０１）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。

【１３５４】

設定値が異常である場合（ステップＳ８３０１：ＮＯ）、メイン処理（図１１４）におけるステップＳ７９１０と同様に、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ８３０２）。遊技停止フラグに「１」がセットさ

50

れることにより、第1タイマ割込み処理(図117)のステップS8207にて肯定判定をすることでステップS8208～ステップS8221の処理が実行されない状況となる。これにより、設定値が異常であることが特定された場合には遊技の進行が停止された状態となる。その一方、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であっても第1タイマ割込み処理(図117)におけるステップS8202～ステップS8206の処理が実行されるため、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、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及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【1355】

その後、設定値が異常であることを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する(ステップS8303)。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしてもメイン処理(図114)の設定値更新処理(ステップS7918)が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【1356】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機10への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機10への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理(ステップS7918)が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、設定値異常が発生した場合には設定値更新処理(ステップS7918)にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

【1357】

ここで、設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第1タイマ割込み処理(図117)にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

【1358】

メイン処理(図114)には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理(図114)における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合にはRAMクリア処理(ステップS7915)及び設定値更新処理(ステップS7918)が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理(図114)には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとすることが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、上記のとおり第1タイマ割込み処理(図117)にて設定監視処理(ステップS8220)を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

【1359】

第1タイマ割込み処理が上記のように実行される構成において、本実施形態では既に説

10

20

30

40

50

明したとおりタイマ割込み処理として第1タイマ割込み処理(図117)とは別に第2タイマ割込み処理(図123)が存在しているとともに、当該第2タイマ割込み処理は第1タイマ割込み処理の実行途中であっても当該第1タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。この場合に、第1タイマ割込み処理では図示は省略するが、ステップS8201~ステップS8221の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行っている。例えば、抽選用乱数更新処理(ステップS8203)を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、抽選用乱数更新処理(ステップS8203)を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、抽選用乱数更新処理が実行されている途中で第2タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、特図特電制御処理(ステップS8214)を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、特図特電制御処理(ステップS8214)を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、特図特電制御処理が実行されている途中で第2タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

10

#### 【1360】

次に、主側CPU63にて各種表示部を表示制御するための構成について説明する。図119は主側CPU63にて各種表示部を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

#### 【1361】

主側CPU63にて表示制御が行われる対象として、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1~第4報知用表示装置201~204が存在している。これらはいずれもLEDによる表示用セグメントが複数配列されたセグメント表示部として設けられている。これらセグメント表示部は、発光状態に対応するデータ(例えば2値データのうち一方である「1」のデータ)が設定されることにより発光状態となり、消灯状態に対応するデータ(例えば2値データのうち他方である「0」のデータ)が設定されることにより消灯状態となる。

20

#### 【1362】

主制御基板61には、特図表示部37aに対応させて第1表示回路261が設けられており、特図保留表示部37bに対応させて第2表示回路262が設けられており、普図表示部38aに対応させて第3表示回路263が設けられており、普図保留表示部38bに対応させて第4表示回路264が設けられており、第1~第4報知用表示装置201~204に対応させて第5表示回路265が設けられている。なお、上記第11の実施形態では主制御基板61に第1~第4報知用表示装置201~204に1対1で対応させて第1~第4表示IC205~208が設けられている構成としたが、本実施形態ではこれら第1~第4表示IC205~208は設けられていない。

30

#### 【1363】

第1表示回路261は供給された表示データに対応するデータを特図表示部37aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第1表示回路261に提供された表示データに対応する態様で特図表示部37aの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第1表示回路261は提供された表示データを所定期間(例えば16ミリ秒)に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第1表示回路261に提供された表示データによって発光状態となっている特図表示部37aの表示用セグメントは新たな表示データが第1表示回路261に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図表示部37aの表示内容が変更される場合だけではなく特図表示部37aの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第1表示回路261に供給される。

40

#### 【1364】

特図表示部37aに設けられた表示用セグメントの数は8個である。したがって、特図表示部37aを表示制御するための表示データとして8ビットのデータが第1表示回路2

50

61に提供される。

【1365】

第2表示回路262は供給された表示データに対応するデータの特図保留表示部37bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第2表示回路262に提供された表示データに対応する態様で特図保留表示部37bの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第2表示回路262は提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第2表示回路262に提供された表示データによって発光状態となっている特図保留表示部37bの表示用セグメントは新たな表示データが第2表示回路262に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図保留表示部37bの表示内容が変更される場合だけではなく特図保留表示部37bの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第2表示回路262に供給される。

10

【1366】

特図保留表示部37bに設けられた表示用セグメントの数は4個である。したがって、特図保留表示部37bを表示制御するための表示データとして4ビットのデータが第2表示回路262に提供される。但し、表示データの提供は8ビット単位で行われるため、第2表示回路262に表示データが提供される場合にも8ビットのデータが提供されるが、そのうちの4ビットが特図保留表示部37bを表示制御するための表示データとして利用される。

20

【1367】

第3表示回路263は供給された表示データに対応するデータを普図表示部38aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第3表示回路263に提供された表示データに対応する態様で普図表示部38aの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第3表示回路263は提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第3表示回路263に提供された表示データによって発光状態となっている普図表示部38aの表示用セグメントは新たな表示データが第3表示回路263に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図表示部38aの表示内容が変更される場合だけではなく普図表示部38aの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第3表示回路263に供給される。

30

【1368】

普図表示部38aに設けられた表示用セグメントの数は8個である。したがって、普図表示部38aを表示制御するための表示データとして8ビットのデータが第3表示回路263に提供される。

【1369】

第4表示回路264は供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部38bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第4表示回路264に提供された表示データに対応する態様で普図保留表示部38bの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第4表示回路264は提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第4表示回路264に提供された表示データによって発光状態となっている普図保留表示部38bの表示用セグメントは新たな表示データが第4表示回路264に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図保留表示部38bの表示内容が変更される場合だけではなく普図保留表示部38bの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示

40

50

データが第4表示回路264に供給される。

【1370】

普図保留表示部38bに設けられた表示用セグメントの数は4個である。したがって、普図保留表示部38bを表示制御するための表示データとして4ビットのデータが第4表示回路264に提供される。但し、表示データの提供は8ビット単位で行われるため、第4表示回路264に表示データが提供される場合にも8ビットのデータが提供されるが、そのうちの4ビットが普図保留表示部38bを表示制御するための表示データとして利用される。

【1371】

第5表示回路265は供給された表示データに対応するデータを第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第5表示回路265に提供された表示データに対応する態様で第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第5表示回路265は提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第5表示回路265に提供された表示データによって発光状態となっている第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントは新たな表示データが第5表示回路265に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容が変更される場合だけではなく第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第5表示回路265に供給される。

【1372】

第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれには表示用セグメントが7個設けられている。これに対して、表示データの提供は8ビット単位で行われる。第1～第4報知用表示装置201～204の表示データが第5表示回路265に提供される場合、第1報知用表示装置201に対応する7ビットの表示データが8ビット単位のデータとして提供され、その後第2報知用表示装置202に対応する7ビットの表示データが8ビット単位のデータとして提供され、その後第3報知用表示装置203に対応する7ビットの表示データが8ビット単位のデータとして提供され、最後に第4報知用表示装置204に対応する7ビットの表示データが8ビット単位のデータとして提供される。

【1373】

上記のように第1～第5表示回路261～265が設けられた構成において、主側CPU63は表示IC266に対して表示データを供給する。つまり、第1～第5表示回路261～265に1対1で表示IC266が設けられているのではなく、第1～第5表示回路261～265の全てに対して共通となるように1個の表示IC266が設けられている。そして、主側CPU63は表示IC266に表示データを供給する場合、その表示データが第1～第5表示回路261～265のいずれに対応しているのかを示す種別データも表示IC266に供給する。

【1374】

主側CPU63と表示IC266との電氣的な接続について詳細には、主側CPU63と表示IC266とは、種別データ信号線LN1と、種別クロック信号線LN2と、表示データ信号線LN3と、表示クロック信号線LN4とを利用して電氣的に接続されている。これら信号線LN1～LN4はいずれも主側CPU63から表示IC266に一方向通信で信号を送信するための信号線である。

【1375】

種別データ信号線LN1を利用して主側CPU63から表示IC266に種別データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による種別データの各1ビットの区切りが、種別クロック信号線LN2を利用して主側CPU63から表示IC266に送信される種別クロック信号により示される。種別データは送信対象となっている表示データ

10

20

30

40

50

が第1～第5表示回路261～265のいずれに対応しているのかを示すデータである。種別データは第1ビット～第5ビットによる5ビットのデータとして送信される。表示データが第1表示回路261に対応している場合には第1ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第2表示回路262に対応している場合には第2ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第3表示回路263に対応している場合には第3ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第4表示回路264に対応している場合には第4ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。表示データが第5表示回路265に対応している場合には第5ビットがH Iレベルとなるとともに他のビットはL O Wレベルとなる。

10

**【1376】**

表示データ信号線L N 3を利用して主側C P U 6 3から表示I C 2 6 6に表示データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による表示データの各1ビットの区切りが、表示クロック信号線L N 4を利用して主側C P U 6 3から表示I C 2 6 6に送信される表示クロック信号により示される。表示データは第1～第8ビットによる8ビット単位で送信される。

**【1377】**

主側C P U 6 3は後述する第2タイマ割込み処理(図123)にて、第1～第5表示回路261～265のそれぞれに対応する表示データを表示I C 2 6 6に送信する。この場合、第2タイマ割込み処理の1回の処理回では第1～第5表示回路261～265のうち1個の表示回路に対して表示データを送信するとともに、第n表示回路 第n+1表示回路となる順序に従って第2タイマ割込み処理の新たな処理回が発生する度に表示データの送信対象となる表示回路261～265が1個ずつ変更される。また、当該順序において最後の順番となる第5表示回路265に対応する表示データを送信した処理回の次の処理回における第2タイマ割込み処理では上記順序において最初の順番となる第1表示回路261に対応する表示データを送信する。なお、第1～第4表示回路261～264のいずれかに表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回では8ビット単位の表示データが1個のみ送信されるが、第5表示回路265に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回では8ビット単位の表示データが第1～第4報知用表示装置201～204の数に対応させて4個送信される。

20

30

**【1378】**

上記のように主側C P U 6 3が表示データを送信する構成において特定制御用のワークエリア221及び非特定制御用のワークエリア223には表示データを送信するために主側C P U 6 3により参照される各種記憶エリアが設定されている。図120(a)は特定制御用のワークエリア221に設けられた各種バッファ271～275を説明するための説明図であり、図120(b)は非特定制御用のワークエリア223に設けられた各種記憶エリア234, 276を説明するための説明図である。

**【1379】**

図120(a)に示すように特定制御用のワークエリア221には第1表示データバッファ271と、第2表示データバッファ272と、第3表示データバッファ273と、第4表示データバッファ274と、第5表示データバッファ275とが設けられている。

40

**【1380】**

第1表示データバッファ271には第1表示回路261に供給するための表示データが格納される。第1表示回路261は既に説明したとおり特図表示部37aに対応させて設けられているため、第1表示データバッファ271には特図表示部37aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第1表示データバッファ271に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図117)における特図特電制御処理(ステップS8214)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第1表示回路261に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図123)の処理回となった場合には、第1表示データバッファ271に格納された表

50

示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第1表示データバッファ271に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1381】

第2表示データバッファ272には第2表示回路262に供給するための表示データが格納される。第2表示回路262は既に説明したとおり特図保留表示部37bに対応させて設けられているため、第2表示データバッファ272には特図保留表示部37bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第2表示データバッファ272に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図117)における特図特電制御処理(ステップS8214)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第2表示回路262に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図123)の処理回となった場合には、第2表示データバッファ272に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第2表示データバッファ272に格納された表示データが表示IC266に送信される。

10

【1382】

第3表示データバッファ273には第3表示回路263に供給するための表示データが格納される。第3表示回路263は既に説明したとおり普図表示部38aに対応させて設けられているため、第3表示データバッファ273には普図表示部38aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第3表示データバッファ273に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図117)における普図普電制御処理(ステップS8215)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第3表示回路263に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図123)の処理回となった場合には、第3表示データバッファ273に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第3表示データバッファ273に格納された表示データが表示IC266に送信される。

20

【1383】

第4表示データバッファ274には第4表示回路264に供給するための表示データが格納される。第4表示回路264は既に説明したとおり普図保留表示部38bに対応させて設けられているため、第4表示データバッファ274には普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第4表示データバッファ274に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図117)における普図普電制御処理(ステップS8215)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第4表示回路264に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図123)の処理回となった場合には、第4表示データバッファ274に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第4表示データバッファ274に格納された表示データが表示IC266に送信される。

30

【1384】

第5表示データバッファ275には第5表示回路265に供給するための表示データが格納される。第5表示回路265は既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて設けられているため、第5表示データバッファ275には第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。第5表示回路265に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第5表示データバッファ275に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第5表示データバッファ275に格納された表示データが表示IC266に送信される。

40

【1385】

ここで、第1～第4報知用表示装置201～204では遊技履歴の管理結果に対応する

50

表示が行われるとともに、設定確認用処理（図 1 1 5）又は設定値更新処理（図 1 1 6）が実行される場合には現状の設定値に対応する表示が行われる。この場合に、第 5 表示データバッファ 2 7 5 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられているため、第 5 表示データバッファ 2 7 5 に表示データを格納する処理は特定制御に対応する処理として行われる。一方、遊技履歴の管理結果を導出するための処理は非特定制御に対応する処理として行われるとともに、遊技履歴の管理結果である第 6 1 パラメータ～第 6 8 パラメータは第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 において順次表示対象となる。

【 1 3 8 6 】

そこで、図 1 2 0（b）に示すように非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には第 6 1 パラメータ～第 6 8 パラメータを格納するための演算結果記憶エリア 2 3 4 だけではなく、それら第 6 1 パラメータ～第 6 8 パラメータのうち第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 への表示対象となるパラメータを格納するための表示対象設定エリア 2 7 6 が設けられている。本実施形態であっても上記第 1 5 の実施形態と同様に一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は 1 0 秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、1 0 秒が経過する毎に予め定められた表示順序に従って表示対象となるパラメータの演算結果が演算結果記憶エリア 2 3 4 から読み出され、その読み出されたパラメータの演算結果が表示対象設定エリア 2 7 6 に格納される。そして、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて遊技履歴の管理結果を表示する状況である場合には、特定制御に対応する処理である第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にて、表示対象設定エリア 2 7 6 に格納された表示データが読み出され、その読み出された表示データが第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納される。

【 1 3 8 7 】

一方、設定確認用処理（図 1 1 5）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にて、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 においてパチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納される。また、設定値更新処理（図 1 1 6）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にて、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 においてパチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納される。

【 1 3 8 8 】

上記のように第 1～第 5 表示データバッファ 2 7 1～2 7 5 が設けられた構成において、主側 CPU 6 3 は第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ 2 7 1～2 7 5 から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示 IC 2 6 6 に送信するとともに、その表示データが第 1～第 5 表示回路 2 6 1～2 6 5 のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示 IC 2 6 6 に送信する。図 1 2 1 は表示 IC 2 6 6 の電氣的な構成を説明するための説明図である。

【 1 3 8 9 】

表示 IC 2 6 6 は図 1 2 1 に示すように、種別データバッファ 2 8 1 と、選択信号出力部 2 8 2 と、表示データバッファ 2 8 3 と、表示データ出力部 2 8 4 と、を備えている。表示データバッファ 2 8 3 には主側 CPU 6 3 から受信した表示データが格納される。表示データ出力部 2 8 4 は表示データバッファ 2 8 3 に格納された表示データを第 1～第 5 表示回路 2 6 1～2 6 5 に送信する。種別データバッファ 2 8 1 には主側 CPU 6 3 から受信した種別データが格納される。選択信号出力部 2 8 2 は第 1～第 5 表示回路 2 6 1～2 6 5 のうち種別データバッファ 2 8 1 に格納されている種別データに対応する表示回路 2 6 1～2 6 5 を表示データの受信先として指定するための選択信号を出力する。

【 1 3 9 0 】

詳細には図 1 1 9 に示すように、表示 IC 2 6 6 と第 1 表示回路 2 6 1 とは表示用信号

10

20

30

40

50



群 2 9 1 を利用して電氣的に接続されている。表示用信号群 2 9 1 は 8 ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8 ビット単位の表示データはパラレル通信で表示 IC 2 6 6 から送信される。また、表示用信号群 2 9 1 から分岐させて分岐信号群 2 9 2 が設けられており、当該分岐信号群 2 9 2 は第 2 表示回路 2 6 2、第 3 表示回路 2 6 3、第 4 表示回路 2 6 4 及び第 5 表示回路 2 6 5 のそれぞれと電氣的に接続されている。分岐信号群 2 9 2 は表示用信号群 2 9 1 と同様に 8 ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8 ビット単位の表示データはパラレル通信で表示 IC 2 6 6 から送信される。

【 1 3 9 1 】

上記のように表示用信号群 2 9 1 及び分岐信号群 2 9 2 が設けられていることにより、表示データバッファ 2 8 3 に格納された表示データが表示データ出力部 2 8 4 により送信された場合、その表示データは第 1 ～ 第 5 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 の全てに供給される。この場合に、その供給された表示データを受信して利用すべき表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 を指定するために第 1 ～ 第 5 選択信号線 3 0 1 ～ 3 0 5 が設けられている。

【 1 3 9 2 】

第 1 選択信号線 3 0 1 は表示 IC 2 6 6 と第 1 表示回路 2 6 1 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 2 8 1 に第 1 表示回路 2 6 1 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 2 8 4 から供給している表示データを第 1 表示回路 2 6 1 に受信させて利用させるために、表示 IC 2 6 6 の選択信号出力部 2 8 2 は第 1 選択信号線 3 0 1 を通じて第 1 表示回路 2 6 1 に第 1 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 2 9 1 及び分岐信号群 2 9 2 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 の全てに供給されている表示データが、第 1 表示回路 2 6 1 のみにおいて受信されて利用される。

【 1 3 9 3 】

第 2 選択信号線 3 0 2 は表示 IC 2 6 6 と第 2 表示回路 2 6 2 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 2 8 1 に第 2 表示回路 2 6 2 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 2 8 4 から供給している表示データを第 2 表示回路 2 6 2 に受信させて利用させるために、表示 IC 2 6 6 の選択信号出力部 2 8 2 は第 2 選択信号線 3 0 2 を通じて第 2 表示回路 2 6 2 に第 2 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 2 9 1 及び分岐信号群 2 9 2 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 の全てに供給されている表示データが、第 2 表示回路 2 6 2 のみにおいて受信されて利用される。

【 1 3 9 4 】

第 3 選択信号線 3 0 3 は表示 IC 2 6 6 と第 3 表示回路 2 6 3 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 2 8 1 に第 3 表示回路 2 6 3 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 2 8 4 から供給している表示データを第 3 表示回路 2 6 3 に受信させて利用させるために、表示 IC 2 6 6 の選択信号出力部 2 8 2 は第 3 選択信号線 3 0 3 を通じて第 3 表示回路 2 6 3 に第 3 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 2 9 1 及び分岐信号群 2 9 2 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 の全てに供給されている表示データが、第 3 表示回路 2 6 3 のみにおいて受信されて利用される。

【 1 3 9 5 】

第 4 選択信号線 3 0 4 は表示 IC 2 6 6 と第 4 表示回路 2 6 4 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 2 8 1 に第 4 表示回路 2 6 4 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 2 8 4 から供給している表示データを第 4 表示回路 2 6 4 に受信させて利用させるために、表示 IC 2 6 6 の選択信号出力部 2 8 2 は第 4 選択信号線 3 0 4 を通じて第 4 表示回路 2 6 4 に第 4 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 2 9 1 及び分岐信号群 2 9 2 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 の全てに供給されている表示データが、第 4 表示回路 2 6 4 のみにおいて受信されて利用される。

## 【 1 3 9 6 】

第5選択信号線305は表示IC266と第5表示回路265とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第5表示回路265に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第5表示回路265に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第5選択信号線305を通じて第5表示回路265に第5選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第5表示回路261～265の全てに供給されている表示データが、第5表示回路265のみにおいて受信されて利用される。

## 【 1 3 9 7 】

10

図122は、主側CPU63から表示IC266に種別データ及び表示データが送信されるとともに、表示IC266から送信された表示データが第1表示回路261又は第2表示回路262にて受信される様子を示すタイムチャートである。図122(a)は主側CPU63から表示IC266への種別データ信号の送信期間を示し、図122(b)は主側CPU63から表示IC266への種別クロック信号の送信期間を示し、図122(c)は主側CPU63から表示IC266への表示データ信号の送信期間を示し、図122(d)は主側CPU63から表示IC266への表示クロック信号の送信期間を示し、図122(e)は表示IC266から第1表示回路261への第1選択信号の送信期間を示し、図122(f)は表示IC266から第2表示回路262への第2選択信号の送信期間を示し、図122(g)は表示IC266から第1～第5表示回路261～265への表示データの送信期間を示す。なお、第3～第5表示回路263～265において表示データが受信される場合についても同様である。

20

## 【 1 3 9 8 】

主側CPU63、表示IC266及び第1～第5表示回路261～265を含めてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された後におけるt1のタイミングで、主側CPU63から表示IC266への種別データ及び表示データの送信が開始される。具体的には、図122(b)に示すようにt1のタイミング、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング及びt5のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図122(a)に示すようにt1のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示IC266の種別データバッファ281には第1表示回路261に対応する情報が格納される。

30

## 【 1 3 9 9 】

また、図122(d)に示すようにt1のタイミング、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング、t5のタイミング、t6のタイミング、t7のタイミング及びt8のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図122(c)に示すようにt2のタイミング、t3のタイミング、t5のタイミング及びt7のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示IC266の表示データバッファ283には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

40

## 【 1 4 0 0 】

そして、t9のタイミングで図122(d)に示すように8ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該t9のタイミングで図122(e)に示すように、種別データバッファ281に格納された種別データに対応する第1表示回路261に向けて表示IC266の選択信号出力部282により第1選択信号の送信が開始されるとともに、当該t9のタイミングで図122(g)に示すように表示IC266の表示データ出力部284により表示データバッファ283に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第1表示回路261にて表示データが受信されて利用される。

## 【 1 4 0 1 】

その後、t10のタイミングで、図122(a)～図122(d)に示すように、主側

50

CPU63から表示IC266への種別データ及び表示データの送信が新たに開始される。この場合、当該t10のタイミングで、図122(e)及び図122(g)に示すように表示IC266から第1表示回路261に向けた第1選択信号の送信が停止されるとともに、表示IC266から第1～第5表示回路261～265に向けた表示データの送信が停止される。

#### 【1402】

種別データ及び表示データの新たな送信について詳細には、図122(b)に示すようにt10のタイミング、t11のタイミング、t12のタイミング、t13のタイミング及びt14のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図122(a)に示すようにt11のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示IC266の種別データバッファ281には第2表示回路262に対応する情報が格納される。

10

#### 【1403】

また、図122(d)に示すようにt10のタイミング、t11のタイミング、t12のタイミング、t13のタイミング、t14のタイミング、t15のタイミング、t16のタイミング及びt17のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図122(c)に示すようにt10のタイミング、t11のタイミング、t12のタイミング、t15のタイミング、t16のタイミング及びt17のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示IC266の表示データバッファ283には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

20

#### 【1404】

そして、t18のタイミングで図122(d)に示すように8ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該t18のタイミングで図122(f)に示すように種別データバッファ281に格納された種別データに対応する第2表示回路262に向けて表示IC266の選択信号出力部282により第2選択信号の送信が開始されるとともに、当該t18のタイミングで図122(g)に示すように表示IC266の表示データ出力部284により表示データバッファ283に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第2表示回路262にて表示データが受信されて利用される。

30

#### 【1405】

なお、第1～第4表示回路261～264については表示データの送信対象となる第2タイマ割込み処理(図123)において1個の表示データのみが送信されるが、第5表示回路265については表示データの送信対象となる第2タイマ割込み処理(図123)において第1～第4報知用表示装置201～204の数に対応させて4個の表示データが送信される。第2タイマ割込み処理(図123)は既に説明したとおり第2割込み周期(具体的には2ミリ秒)で起動されることとなるが、4個の表示データを送信する処理回であっても第2割込み周期未満で1処理回が終了するように各処理時間が設定されている。

#### 【1406】

上記構成であることにより1個の表示IC266を利用して複数の表示回路261～265に表示データを送信することが可能となる。ここで、既に説明したとおり第1～第5表示回路261～265のそれぞれは提供された表示データを所定期間(例えば16ミリ秒)に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。この場合において各表示回路261～265における表示データの受信が所定期間を超えてしまうと、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204において表示内容が変更されていない状況であっても発光状態である表示用セグメントが一時的に消灯状態に近づくこととなり、結果的に表示用セグメントにおける光の点滅が生じてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では第1割込み周期(具体的には4ミリ秒)で起動される第1タイマ割込み処理(図117)とは別に、当該第1割込み周期よりも短い第2割込み周期(具体的には2ミリ秒)で起動される第2タイ

40

50

マ割込み処理（図 1 2 3）が設定されており、当該第 2 タイマ割込み処理において表示 IC 2 6 6 への表示データの送信が集約して行われる。

【 1 4 0 7 】

以下、第 2 タイマ割込み処理について図 1 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S 8 4 0 1 ~ ステップ S 8 4 1 3 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 4 0 8 】

まず第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 8 4 0 1）。第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）の発生が禁止されることにより、第 1 割込み周期が経過したとしても第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）に対して第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の発生が禁止されることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の実行途中において仮に第 2 割込み周期が経過してしまったとしても第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 4 0 9 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 4 0 2）。設定更新表示フラグは主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理（図 1 1 6）を実行している状況であるか否かを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図 1 1 6）は主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図 1 1 4）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理（図 1 1 6）が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）は割り込んで起動される。

【 1 4 1 0 】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の今回の処理回が主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理（図 1 1 6）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップ S 8 4 0 2 にて肯定判定をした場合、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する（ステップ S 8 4 0 3）。当該設定処理では、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納する。

【 1 4 1 1 】

第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納された当該表示データが表示 IC 2 6 6 を介して第 5 表示回路 2 6 5 に送信された場合、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 では図 1 2 4 (a) の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を更新している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。なお、遊技履歴の管理結果が表示される場合であっても第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメントが発光状態となり、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれが表示状態となる。

【 1 4 1 2 】

第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれの表示内容について詳細には、第1報知用表示装置201では中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても第1報知用表示装置201における中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第1報知用表示装置201の表示内容には中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第1報知用表示装置201の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

10

#### 【1413】

第2報知用表示装置202では第1報知用表示装置201と同様に、中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても第2報知用表示装置202における中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第2報知用表示装置202の表示内容には中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第2報知用表示装置202の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

20

#### 【1414】

第3報知用表示装置203では「H」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第3報知用表示装置203の表示内容には「H」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第3報知用表示装置203の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を確認している状況における第3報知用表示装置203の表示内容にも「H」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、第3報知用表示装置203において「H」を表示することにより、設定値を更新している状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

30

#### 【1415】

第4報知用表示装置204では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図124(a)の場合においては現状の設定値が「設定2」であるため、第4報知用表示装置204においては「設定2」に対応する「2」が表示されている。第4報知用表示装置204を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を更新している状況における第4報知用表示装置204の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を確認している状況のいずれにおいても表示され得る。

40

#### 【1416】

第2タイマ割込み処理(図123)の説明に戻り、ステップS8402にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8404)。設定確認表示フラグは主側CPU63にて設定確認用処理(図115)を実行している状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理(図115)は主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理(図114)に

50

において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第2タイマ割込み処理（図123）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側CPU63にて設定確認用処理（図115）が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理（図123）は割り込んで起動される。

#### 【1417】

設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第2タイマ割込み処理（図123）の今回の処理回が主側CPU63にて設定確認用処理（図115）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップS8404にて肯定判定をした場合、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する（ステップS8405）。当該設定処理では、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する。

10

#### 【1418】

第5表示データバッファ275に格納された当該表示データが表示IC266を介して第5表示回路265に送信された場合、第1～第4報知用表示装置201～204では図124（b）の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を確認している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第1～第4報知用表示装置201～204が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。

20

#### 【1419】

第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれの表示内容について詳細には、第1報知用表示装置201では中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても第1報知用表示装置201における中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第1報知用表示装置201の表示内容には中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第1報知用表示装置201の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

30

#### 【1420】

第2報知用表示装置202では第1報知用表示装置201と同様に、中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても第2報知用表示装置202における中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第2報知用表示装置202の表示内容には中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第2報知用表示装置202の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

40

#### 【1421】

ここで、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202における表示内容は設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであっても同一となる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204における表示対象が遊技履歴の

50

管理結果ではなく設定値に関するものであることを、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示により遊技ホールの管理者に明確に報知することが可能となる。

【1422】

第3報知用表示装置203では「k」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第3報知用表示装置203の表示内容には「k」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第3報知用表示装置203の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を更新している状況では第3報知用表示装置203に「H」が表示されるのに対して、設定値を確認している状況では第3報知用表示装置203に「k」が表示される。これにより、第3報知用表示装置203の表示内容を確認することにより、設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであるのかを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

10

【1423】

第4報知用表示装置204では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図124(b)の場合においては現状の設定値が「設定2」であるため、第4報知用表示装置204においては「設定2」に対応する「2」が表示されている。第4報知用表示装置204を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を確認している状況における第4報知用表示装置204の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を更新している状況のいずれにおいても表示され得る。

20

【1424】

第2タイマ割込み処理(図123)の説明に戻り、ステップS8404にて否定判定をした場合、通常時における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップS8406)。この場合、非特定制御用のワークエリア223における表示対象設定エリア276から情報を読み出し、その読み出した情報に対応するパラメータの表示を第1～第4報知用表示装置201～204に行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する。当該表示データが表示IC266を介して第5表示回路265に送信されることで、第1～第4報知用表示装置201～204では第61～第68パラメータのうち現状の表示対象のパラメータの演算結果が表示される。

30

【1425】

ステップS8403、ステップS8405又はステップS8406の処理を実行した場合、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2を通じた信号の送信状態をOFF状態とするとともに(ステップS8407)、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4を通じた信号の送信状態をOFF状態とする(ステップS8408)。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する(ステップS8409)。

40

【1426】

種別カウンタは、第2タイマ割込み処理の今回の処理回において第1～第5表示データバッファ271～275のうち表示データの送信対象を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第1表示データバッファ271の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第2表示データバッファ272の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第3表示データバッファ273の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第4表示データバッファ274の表示データが送信対象となり、種別カ

50

ウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を１加算するとともに、その１加算後における種別カウンタの値が上限値である「５」を超えた場合には種別カウンタの値を「１」に設定する。これにより、第２タイマ割込み処理の各処理回ごとに第１～第５表示データバッファ２７１～２７５において表示データの送信対象が順次変更される。

#### 【１４２７】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ８４１０）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。

10

#### 【１４２８】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出す（ステップＳ８４１１）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出す。

20

#### 【１４２９】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳ８４１２）。当該送信処理では、ステップＳ８４１０にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳ８４１１にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。

30

#### 【１４３０】

その後、第１タイマ割込み処理（図１１７）及び第２タイマ割込み処理（図１２３）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Ｓ８４１３）。

#### 【１４３１】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【１４３２】

リセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図１１４）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

40

#### 【１４３３】

遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われ

50



た場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置 3 2 に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。

#### 【 1 4 3 4 】

設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を再開させようとする、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物 3 4 a の開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待って設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、及び普電役物 3 4 a の開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまいうおそれがある。

#### 【 1 4 3 5 】

これに対して、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われなくようにすることが可能となるとともに、設定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

#### 【 1 4 3 6 】

リセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われることにより、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図 1 1 4 ）が開始された状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作された状態となり、設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されているか否かに関係なく RAM クリア処理（ステップ S 7 9 1 5 ）が実行される。これにより、リセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作を行うという操作内容が、RAM クリア処理（ステップ S 7 9 1 5 ）の実行に一義的に結びつくこととなり、RAM クリア処理（ステップ S 7 9 1 5 ）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

#### 【 1 4 3 7 】

RAM クリア処理（ステップ S 7 9 1 5 ）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタは「 0 」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、RAM クリア処理（ステップ S 7 9 1 5 ）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 1 4 3 8 】

リセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作を行うだけでなくさらに設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作を行うことに基づき、RAM クリア処理（ステップ S 7 9 1 5 ）だけではなく設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8 ）が実行される。また、既に説明したとおり

リセットボタン 68c を押圧操作することなく設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源の ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（ステップ S7914）が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 68a に対する ON 操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

#### 【1439】

設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源の ON 操作を行う場合であって、リセットボタン 68c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン 68c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン 68c の押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

#### 【1440】

設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第 1 タイマ割込み処理（図 117）にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【1441】

設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。より詳細には第 1 タイマ割込み処理（図 117）が起動される度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

#### 【1442】

メイン処理（図 114）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図 114）における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合には RAM クリア処理（ステップ S7915）及び設定値更新処理（ステップ S7918）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理（図 114）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとするのが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、第 1 タイマ割込み処理（図 117）にて設定監視処理（ステップ S8220）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

#### 【1443】

主側 CPU 63 から送信された表示データに従って表示 IC 266 にて第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a、普図保留表示部 38b 及び第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204 が表示制御される。これにより、主側 CPU 63 の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a、普図保留表示部 38b 及び第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204 といったように複数の表示部が設けられた構成においてそれら複数の表示部に 1 対 1 で対応させて表示 IC 266 が設けられているのではなく、複数の表示部に対して 1 個の表示 IC 266 が兼用されている。これにより、表示 IC 2

10

20

30

40

50

6 6 の数の増加を抑えながら表示制御対象となる表示部の数を増加させることが可能となる。また、主側 CPU 6 3 から表示 IC 2 6 6 への表示データの送信間隔は、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対応する表示回路 2 6 1 ~ 2 6 5 に対して表示 IC 2 6 6 による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示部に対して 1 個の表示 IC 2 6 6 が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。

【 1 4 4 4 】

主側 CPU 6 3 は表示データを表示 IC 2 6 6 に送信する場合、その表示データの設定対象となる表示回路 2 6 1 ~ 2 6 5 の種類を特定可能とする種別データを表示 IC 2 6 6 に送信する。これにより、表示 IC 2 6 6 は、主側 CPU 6 3 から表示データが送信された場合には主側 CPU 6 3 から送信されている種別データに対応する表示回路 2 6 1 ~ 2 6 5 に対してその表示データを設定すればよい。よって、複数の表示部に対して 1 個の表示 IC 2 6 6 が兼用される構成であっても、表示 IC 2 6 6 の構成を簡素なものとする

10

【 1 4 4 5 】

主側 CPU 6 3 は、複数の表示部が予め定められた順序で 1 回ずつ表示データの設定対象となることを更新周回の 1 回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように表示データの送信を行う。これにより、主側 CPU 6 3 は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示部を変更すればよい。よって、主側 CPU 6 3 の処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

20

【 1 4 4 6 】

主側 CPU 6 3 は、一の表示部に対する表示データの内容が当該表示部を送信対象として前回送信した場合における表示データの内容と同一であったとしても、当該表示部が送信対象となった場合にはその表示データを送信する。これにより、複数の表示部に対して 1 個の表示 IC 2 6 6 が兼用される構成であっても、所定の表示部にて同一の表示を継続させることが可能となる。

【 1 4 4 7 】

主側 CPU 6 3 は第 2 割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで起動される第 2 タイマ割込み処理 ( 図 1 2 3 ) にて表示 IC 2 6 6 に表示データを送信するための処理を実行する。これにより、各表示部に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。よって、複数の表示部に対して 1 個の表示 IC 2 6 6 が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対して表示 IC 2 6 6 による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる。

30

【 1 4 4 8 】

表示 IC 2 6 6 により表示設定の対象となる第 1 ~ 第 5 表示回路 2 6 1 ~ 2 6 5 に対して表示データを送信するための処理は、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 1 2 3 ) に集約されている。これにより、第 1 ~ 第 5 表示回路 2 6 1 ~ 2 6 5 に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。

40

【 1 4 4 9 】

主側 CPU 6 3 は第 1 割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで第 1 タイマ割込み処理 ( 図 1 1 7 ) を実行する。この場合に、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 1 2 3 ) の第 2 割込み周期は第 1 タイマ割込み処理 ( 図 1 1 7 ) の第 1 割込み周期よりも短い周期に設定されている。これにより、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 1 1 7 ) にて表示 IC 2 6 6 に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。

【 1 4 5 0 】

また、遊技を進行させるための処理が設定されている第 1 タイマ割込み処理 ( 図 1 1 7 ) よりも割込み周期が短い第 2 タイマ割込み処理 ( 図 1 2 3 ) に表示 IC 2 6 6 に表示デ

50

ータを送信する処理が設定されている。これにより、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第1タイマ割込み処理(図117)が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【1451】

第2タイマ割込み処理(図123)は第1タイマ割込み処理(図117)が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。

【1452】

第2タイマ割込み処理(図123)が開始される場合に第1タイマ割込み処理(図117)の割込みが禁止され、第2タイマ割込み処理(図123)が終了される場合に第1タイマ割込み処理(図117)の割込みが許可される。これにより、第2タイマ割込み処理(図123)が実行されている状況において第1タイマ割込み処理(図117)が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。よって、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。

【1453】

第2タイマ割込み処理(図123)はメイン処理(図114)において動作電力の供給開始時の処理(ステップS7901～ステップS7918)が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示部を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第2タイマ割込み処理(図123)が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示部を表示制御することが可能となる。

【1454】

メイン処理(図114)にて設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている状況においても第2タイマ割込み処理(図123)が割り込んで起動されるとともに、当該状況においては第2タイマ割込み処理(図123)にて現状の設定値を第4報知用表示装置204に表示させるための表示データが送信される。これにより、メイン処理(図114)の処理構成を複雑化させなくても、設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている状況において現状の設定値が第4報知用表示装置204にて表示されるようにすることが可能となる。

【1455】

メイン処理(図114)にて動作電力の供給開始時の処理が実行された後であっても第2割込み周期が経過する度に第2タイマ割込み処理(図123)が割り込んで起動される。これにより、第2タイマ割込み処理(図123)を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示部を表示制御することが可能となる。

【1456】

なお、上記第1の実施形態と同様に更新ボタン68bが設けられており、設定値更新処理(図116)においてはリセットボタン68cが押圧操作される度に設定値が1段階更新されるのではなく更新ボタン68bが押圧操作される度に設定値が1段階更新される構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定1」～「設定6」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部68aの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aをON位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

【1457】

また、設定値更新処理(図116)では設定キー挿入部68aをOFF操作することで選択中の設定値が確定されるとともに、さらにリセットボタン68cが押圧操作されるこ

10

20

30

40

50

とにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン 68b が設けられた構成においては、設定値更新処理（図 116）では設定キー挿入部 68a を OFF 操作することで選択中の設定値が確定されるとともに、さらに更新ボタン 68b が押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。

【1458】

また、設定値更新処理（図 116）が実行されるための条件として、遊技機本体 12 が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠 14 が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体 12 が開放状態であることという条件及び前扉枠 14 が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

10

【1459】

また、設定確認用処理（図 115）が実行されるための条件として、遊技機本体 12 が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠 14 が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体 12 が開放状態であることという条件及び前扉枠 14 が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

【1460】

また、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図 114）において停電フラグに「1」がセットされていないこと又はチェックサムが異常であることが特定された場合には、RAM クリア処理（ステップ S7915）が実行される構成としてもよい。この場合、RAM クリア処理（ステップ S7915）が実行された後は、設定値更新処理（ステップ S7918）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（ステップ S7918）を実行すべきことを示す報知を実行するとともに遊技の進行を停止させる構成としてもよく、遊技の進行を制御するための処理が開始される構成としてもよい。

20

【1461】

また、メイン処理（図 114）において設定確認用処理（ステップ S7914）が停電フラグに「1」がセットされているか否かの判定処理及びチェックサムの比較処理よりも後に実行される構成に代えて、これら処理よりも前に実行される構成としてもよい。この場合、設定値を確認させるための処理を優先させることが可能となる。

30

【1462】

また、設定監視処理（ステップ S8220）が第 1 タイマ割込み処理（図 117）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えば第 1 タイマ割込み処理（図 117）が複数として定められた契機回数（例えば 10000 回）実行される度に設定監視処理（ステップ S8220）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

【1463】

また、設定監視処理（ステップ S8220）がメイン処理（図 114）における残余処理（ステップ S7921～ステップ S7924）にて実行される構成としてもよい。この場合、第 1 タイマ割込み処理（図 117）及び第 2 タイマ割込み処理（図 123）が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

40

【1464】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップ S8220）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップ S8220）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【1465】

50

また、設定監視処理（ステップS 8 2 2 0）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップS 7 9 1 8）に移行する構成としてもよい。

【 1 4 6 6 】

また、設定監視処理（ステップS 8 2 2 0）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定異常フラグに「1」をセットした状態でメイン処理（図 1 1 4）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「1」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源のOFF ONが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図 1 1 4）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われなくても、設定異常フラグに「1」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図 1 1 4）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

10

【 1 4 6 7 】

また、第1作動口 3 3 に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第2作動口 3 4 に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部 3 7 a としてそれら保留情報に対応させて第1特図表示部と第2特図表示部とが設けられている構成としてもよい。この場合、第1特図表示部における絵柄の変動表示と第2特図表示部における絵柄の変動表示とが重複して実行され得るとともに、所定の遊技状態となった場合にはいずれか一方の特図表示部における絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとする、その待機時間が長くなってしまふ。これに対して、主側CPU 6 3 における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップS 7 9 1 4）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

20

【 1 4 6 8 】

また、低頻度サポートモードにおいては普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとする、その待機時間が長くなってしまふ。これに対して、主側CPU 6 3 における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップS 7 9 1 4）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

30

【 1 4 6 9 】

また、設定確認用処理（図 1 1 5）が実行される場合における第1～第4報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第3報知用表示装置 2 0 3 において「k」の文字が表示されるのではなく第1報知用表示装置 2 0 1 及び第2報知用表示装置 2 0 2 と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第1～第3報知用表示装置 2 0 1～2 0 3 は消灯状態となり第4報知用表示装置 2 0 4 において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

40

【 1 4 7 0 】

また、設定値更新処理（図 1 1 6）が実行される場合における第1～第4報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第3報知用表示装置 2 0 3 において「H」の文字が表示されるのではなく第1報知用表示装置 2 0 1 及び第2報知用表示装置 2 0 2 と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第1～第3報知用表示装置 2 0 1～2 0 3 は消灯状態となり第4報知用表示装置 2 0 4 において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【 1 4 7 1 】

また、主側CPU 6 3 は表示IC 2 6 6 に対して種別データと表示データとを同時に送信する構成に代えて、種別データの送信を開始した後に表示データの送信を開始する構成

50

としてもよい。この場合、種別データの送信途中において表示データの送信が開始される構成としてもよく、種別データの送信が完了した後に表示データの送信が開始される構成としてもよい。また、表示データの送信を開始した後に種別データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、表示データの送信途中において種別データの送信が開始される構成としてもよく、表示データの送信が完了した後に種別データの送信が開始される構成としてもよい。

【 1 4 7 2 】

また、表示 IC 266 は第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 に対して共通となるように 1 個のみ設けられている構成に限定されることはなく、第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 のそれぞれに 1 対 1 で対応させて設けられている構成としてもよい。当該構成において、第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 に 1 対 1 で対応させて設けられた各表示 IC にて表示データを記憶保持する期間が短い場合には各表示 IC への表示データの提供周期によっては各表示部にて意図しない点滅が発生してしまうおそれがある。これに対して、上記実施形態と同様に相対的に割込み周期が短い第 2 タイマ割込み処理（図 123）に表示データを送信するための処理を集約させることにより、各表示 IC への表示データの提供周期を短くすることが可能となり、各表示部にて意図しない点滅が発生してしまわないようにすることが可能となる。

10

【 1 4 7 3 】

また、当たり乱数カウンタ C1 が主側 RAM 65 に設けられている構成に代えて、当否判定処理にて取得される乱数を更新するための乱数回路が設けられている構成としてもよい。この場合、メイン処理（図 114）における内部機能レジスタ設定処理において当該乱数回路の乱数を当否判定処理にて取得される乱数として対応付けるための設定が行われることとなる。

20

【 1 4 7 4 】

また、第 1 タイマ割込み処理（図 117）ではステップ S8201 ～ ステップ S8221 の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う構成としたがこれを変更してもよい。例えば、第 1 タイマ割込み処理（図 117）の一部の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う一方、第 1 タイマ割込み処理（図 117）のその他の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行わない構成としてもよい。また、第 1 タイマ割込み処理（図 117）に含まれる複数の処理を間に挟むようにして、タイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とが設定されている構成としてもよい。

30

【 1 4 7 5 】

また、第 1 タイマ割込み処理（図 117）では第 2 タイマ割込み処理（図 123）の割込みを禁止する設定が行われない構成としてもよい。この場合、第 1 タイマ割込み処理（図 117）よりも第 2 タイマ割込み処理（図 123）が優先して実行されることとなるため、複数の表示部の表示制御を優先させることが可能となる。また、当該構成において第 1 タイマ割込み処理（図 117）では第 1 タイマ割込み処理（図 117）が重複して起動されることを阻止するために第 1 タイマ割込み処理（図 117）の割込みは禁止される一方、第 2 タイマ割込み処理（図 123）の割込みは禁止されない構成としてもよい。

40

【 1 4 7 6 】

また、第 1 タイマ割込み処理（図 117）及び第 2 タイマ割込み処理（図 123）の両方の割込み契機が発生した場合、第 2 タイマ割込み処理（図 123）の実行が第 1 タイマ割込み処理（図 117）の実行よりも優先される構成に代えて、第 1 タイマ割込み処理（図 117）の実行が第 2 タイマ割込み処理（図 123）の実行よりも優先される構成としてもよく、割込み契機が発生した順序が早い方のタイマ割込み処理から先に開始される構成としてもよい。

【 1 4 7 7 】

また、第 2 タイマ割込み処理（図 123）が実行されている状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 117）の実行が禁止される構成に代えて、第 2 タイマ割込み処理（図 1

50

23) が実行されている状況であっても第1タイマ割込み処理(図117)が割り込んで起動される構成としてもよい。これにより、複数の表示部の表示制御よりも遊技を進行させるための処理の実行を優先させることが可能となる。

【1478】

また、第2タイマ割込み処理(図123)が設定されておらず、当該第2タイマ割込み処理(図123)の各種処理がメイン処理(図114)及び第1タイマ割込み処理(図117)のそれぞれにおいて分散して実行される構成としてもよい。例えば、メイン処理(図114)における設定確認用処理(ステップS7914)に、設定確認中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、メイン処理(図114)における設定値更新処理(ステップS7918)に、設定更新中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、第1タイマ割込み処理(図117)に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御するための処理が設定されている構成としてもよい。

10

【1479】

また、第2タイマ割込み処理(図123)では複数の表示部を表示制御するための処理のみが実行される構成に限定されることはなく、複数の表示部を表示制御するための処理に加えて又は代えて、複数の表示部を表示制御するための処理とは異なる処理が実行される構成としてもよい。例えば、遊技を進行させるための処理の一部が第1タイマ割込み処理(図117)にて実行され、残りが第2タイマ割込み処理(図123)にて実行される構成としてもよい。この場合、実行周期が相対的に短い方が好ましい処理を割込み周期が相対的に短い第2タイマ割込み処理(図123)にて実行し、実行周期が相対的に長くても問題が生じない処理を割込み周期が相対的に長い第1タイマ割込み処理(図117)にて実行する構成とすることが好ましい。また、上記実施形態の第1タイマ割込み処理(図117)におけるステップS8202～ステップS8221の処理のうち、停電情報記憶処理(ステップS8202)が第2タイマ割込み処理(図123)にて実行され、それ以外の処理が第1タイマ割込み処理(図117)にて実行される構成としてもよい。この場合、停電監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。また、当該構成に加えて又は代えて、不正検知処理(ステップS8206)が第2タイマ割込み処理(図123)にて実行され、それ以外の処理が第1タイマ割込み処理(図117)にて実行される構成としてもよい。この場合、不正監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。

20

30

【1480】

また、表示IC266により表示データの表示設定が行われる対象となる表示回路261～265の数は5個に限定されることはなく、2個、3個、4個又は6個以上である構成としてもよい。また、第5表示回路265に対して第1～第4報知用表示装置201～204が対応付けられている構成に限定されることはなく、第1～第4報知用表示装置201～204に1対1で対応させて表示回路が設けられている構成としてもよい。

40

【1481】

<第34の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される設定値更新処理の処理構成が上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。また、本実施形態では主制御基板61に上記第1の実施形態と同様に更新ボタン68bが設けられている。

【1482】

図125は主側CPU63にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS8501～ステップS8

50



508の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1483】

まず特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」をセットする(ステップS8501)。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値が「設定1」に対応する1以上であって「設定6」に対応する6以下であるか否かを判定する(ステップS8502)。設定値カウンタの値が「0」である場合又は7以上である場合、ステップS8502にて否定判定をして、設定値カウンタに「1」をセットする(ステップS8503)。これにより、パチンコ機10の設定値が「設定1」となる。

10

【1484】

ステップS8502にて肯定判定をした場合又はステップS8503の処理を実行した場合、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップS8504)。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップS8504:NO)、更新ボタン68bが押圧操作されていることを条件として(ステップS8505:YES)、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を1加算する(ステップS8506)。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、更新ボタン68bが押圧操作されていない場合(ステップS8505:NO)又は設定値カウンタの値を1加算した場合にはステップS8502の処理に戻ることとなるが、ステップS8502にて設定値カウンタの値が7以上であると判定されると、ステップS8503にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

20

【1485】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合(ステップS8504:YES)、現状の設定値を確定させてステップS8507に進む。ステップS8507では、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してOFF操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部68aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部68aがOFF操作されていない場合(ステップS8507:NO)、ステップS8507の処理を再度実行する。

30

【1486】

設定キー挿入部68aがOFF操作されている場合(ステップS8507:YES)、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグを「0」クリアする(ステップS8508)。

【1487】

上記構成によれば、更新ボタン68bが押圧操作されることにより設定値が更新される構成においてリセットボタン68cが押圧操作されることにより設定値が確定され、設定キー挿入部68aがOFF操作されることにより設定値更新処理が終了される。つまり、設定値更新処理において設定値を更新させた後に当該設定値更新処理を終了させるためには、設定キー挿入部68aをOFF操作するだけでなくリセットボタン68cを押圧操作する必要がある。これにより、不正に設定値を更新させた後にその設定値にて遊技を行おうとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

40

【1488】

<第35の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御に関する処理構成が上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1489】

50

図 1 2 6 は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた演算結果記憶エリア 2 3 4 の電氣的構成を説明するための説明図である。

【 1 4 9 0 】

演算結果記憶エリア 2 3 4 には、主側 CPU 6 3 により算出されるベース値の情報が記憶される。ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

【 1 4 9 1 】

ベース値の算出に関して詳細には、本実施形態では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に通常用カウンタエリア 2 3 1 は設けられているものの、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 は設けられていない。通常用カウンタエリア 2 3 1 には上記第 1 5 の実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ 2 3 1 a、通常用の特電入賞カウンタ 2 3 1 b、通常用の第 1 作動カウンタ 2 3 1 c、通常用の第 2 作動カウンタ 2 3 1 d 及び通常用のアウトカウンタ 2 3 1 e が設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ 2 3 1 a の値が 1 加算され、特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ 2 3 1 b の値が 1 加算され、第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用の第 1 作動カウンタ 2 3 1 c の値が 1 加算され、第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用の第 2 作動カウンタ 2 3 1 d の値が 1 加算され、アウト口 2 4 a に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ 2 3 1 e の値が 1 加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e の値を K 9 1 ~ K 9 5 とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K 9 1 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 2 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 3 \times$ 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 4 \times$ 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） $\div$  遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 9 1 + K 9 2 + K 9 3 + K 9 4 + K 9 5$ ）の割合。

【 1 4 9 2 】

ベース値の算出は、後述する第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の管理用処理（ステップ S 8 9 2 0）にて後述する結果演算処理（図 1 3 0）が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e の値は、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで「0」クリアされるとともに、管理開始フラグに「1」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となることで「0」クリアされる。

【 1 4 9 3 】

管理開始基準個数は、上記第 1 5 の実施形態と同様にシフト基準個数よりも少ない個数である 3 0 0 個に設定されている。パチンコ機 1 0 の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機 1 0 の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況下におけるベース値は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち

10

20

30

40

50

遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数) がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数となった段階で一旦、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e を「0」クリアすることで、パチンコ機 1 0 の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対する上記動作チェックの影響を低減することが可能となる。なお、管理開始基準個数は 3 0 0 個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、3 0 0 個よりも少ない個数に設定されていてもよく、3 0 0 個よりも多い個数に設定されていてもよい。

#### 【1494】

シフト基準個数は、6 0 0 0 0 個に設定されている。パチンコ機 1 0 では 1 分間に最大で 1 0 0 個の遊技球の発射が行われるため、6 0 0 0 0 個は 1 0 時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は 1 3 時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は 1 0 時間程度となる。したがって、シフト基準個数は概ね 1 営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。シフト基準個数となる度に通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e を「0」クリアすることで、シフト基準個数の範囲においてベース値を算出することが可能となる。なお、シフト基準個数は 6 0 0 0 0 個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、6 0 0 0 0 個よりも少ない個数に設定されていてもよく、6 0 0 0 0 個よりも多い個数に設定されていてもよい。

#### 【1495】

演算結果記憶エリア 2 3 4 には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア 3 1 1 と、第 1 履歴エリア 3 1 2 と、第 2 履歴エリア 3 1 3 と、第 3 履歴エリア 3 1 4 とが設けられている。これら各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 はいずれも同一の記憶容量となっており、具体的にはベース値の情報を格納可能とするように 1 バイトの容量となっている。

#### 【1496】

現状エリア 3 1 1 には直近の結果演算処理 ( 図 1 3 0 ) にて算出されたベース値が格納される。つまり、現状エリア 3 1 1 には直近のベース値が格納されることとなる。

#### 【1497】

第 1 履歴エリア 3 1 2 には 1 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、1 回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第 1 履歴エリア 3 1 2 には、1 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数 ) がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、1 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第 1 履歴エリア 3 1 2 には、1 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数 ) が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

#### 【1498】

第 2 履歴エリア 3 1 3 には 2 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、2 回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第 2 履歴エリア 3 1 3 には、2 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数 ) がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、2 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第 2 履歴エリア 3 1 3 には、2 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( すなわち遊

技領域 P A に供給された遊技球の合計個数) が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【 1 4 9 9 】

第 3 履歴エリア 3 1 4 には 3 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、3 回前の算出期間が管理開始フラグに「 1 」がセットされた後である状況であれば、第 3 履歴エリア 3 1 4 には、3 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数) がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、3 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「 1 」がセットされたのであれば、第 3 履歴エリア 3 1 4 には、3 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数) が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

10

【 1 5 0 0 】

現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて順次報知される。具体的には、表示継続期間(具体的には 5 秒) が経過する度に、現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

20

【 1 5 0 1 】

図 1 2 7 ( a ) ~ 図 1 2 7 ( d ) は管理開始フラグに「 1 」がセットされている状況において各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容を説明するための説明図である。図 1 2 7 ( a ) は現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 1 2 7 ( b ) は第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 1 2 7 ( c ) は第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 1 2 7 ( d ) は第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容の一例を示す。

30

【 1 5 0 2 】

図 1 2 7 ( a ) ~ 図 1 2 7 ( d ) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 はいずれも 8 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 を有している。8 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 のうち 7 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「 8 」の字を生じさせるように配列されている。一方、1 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 は円形状の発光領域となっており、「 8 」の字状に配列されている 7 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 に対して右下の位置に設けられている。各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 のいずれのベース値を報知する場合であっても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 が発光状態となる。

40

【 1 5 0 3 】

第 1 報知用表示装置 2 0 1 では、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてベース値を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 のいずれのベース値を報知する場合であっても第 1 報知用表示装置 2 0 1 には「 b 」の文字が表示される。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてベース値以外の情報が報知される場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「 b 」の文字が表示されることはない。これにより、第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「 b 」の文字が表示されていることを確認することで、遊技ホールの管理者は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2

50

04にてベース値が報知されていることを把握することが可能となる。

【1504】

第2報知用表示装置202では、各種エリア311～314のうちいずれのベース値を報知している状況であるのかを示す表示が行われる。具体的には、現状エリア311のベース値が報知されている状況においては図127(a)に示すように第2報知用表示装置202にて「L」の文字が表示される。第1履歴エリア312のベース値が報知されている状況においては図127(b)に示すように第2報知用表示装置202にて「1」の文字が表示される。第2履歴エリア313のベース値が報知されている状況においては図127(c)に示すように第2報知用表示装置202にて「2」の文字が表示される。第3履歴エリア314のベース値が報知されている状況においては図127(d)に示すように第2報知用表示装置202にて「3」の文字が表示される。これにより、第2報知用表示装置202に表示されている文字を確認することで、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204にて報知されているベース値がいずれの算出期間におけるものであるのかを把握することが可能となる。

10

【1505】

第2報知用表示装置202では各種エリア311～314のうちいずれのベース値を報知している状況であっても円形状の表示用セグメント321～324が発光状態となる。後述するように第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204ではベース値に対応する表示として「0」～「9」のいずれかの数字が表示されることとなる。この場合に、第2報知用表示装置202にて「1」～「3」のいずれかの数字が表示されると、第2～第4報知用表示装置202～204にて3個の数字が並ぶこととなり、ベース値を把握しづらくなってしまふ。これに対して、第2報知用表示装置202の右下に設けられた円形状の表示用セグメント321～324が発光状態となることにより、第2報知用表示装置202にて「1」～「3」のいずれかの数字が表示される場合であっても、その第2報知用表示装置202に表示される数字と第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204に表示される数字とを区別して把握することが可能となる。

20

【1506】

第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では、報知対象となっているベース値の数字が表示される。ベース値は小数点第2位までの少数として算出されることとなるが、当該ベース値のうち小数点第1位の数字が第3報知用表示装置203にて表示され、当該ベース値のうち小数点第2位の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。ここで、ベース値が「1.00」の場合には第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204のそれぞれにて「0」の数字が表示される。一方、報知対象となっているエリア311～314にベース値が未だ格納されていない場合には、図128(a)の説明図に示すように第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204のそれぞれにて「-」の文字が表示される。これにより、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の2個の表示装置にて小数点第2位までの少数として算出されるベース値を報知する場合であっても、ベース値が「1.00」の場合と、報知対象となっているエリア311～314にベース値が未だ格納されていない場合とで表示内容を区別することが可能となる。

30

40

【1507】

なお、ベース値が「1.00」の場合とベース値が「0.00」の場合とでは第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の組合せの表示内容が同一となる。これに対して、両者を区別するために前者及び後者のうち一方では「00」の表示の発光状態が維持され、他方では「00」の表示が点滅状態とされる構成としてもよい。

【1508】

次に、図129のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「1」がセットされている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にて各種エリア311～314のベース値が報知される様子を説明する。図129(a)は現状エリア311に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、

50

図129(b)は第1履歴エリア312に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図129(c)は第2履歴エリア313に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図129(d)は第3履歴エリア314に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図129(e)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が初期基準個数(具体的には6000個)に達するまでの期間を示す。

【1509】

10

t1のタイミングで図129(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。この報知に際しては図127(a)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では現状エリア311に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知表示装置204では現状エリア311に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【1510】

ここで、図129(e)に示すようにt1のタイミング～t2のタイミングに亘って演算初期表示が行われる。具体的には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が初期基準個数(具体的には6000個)に達するまでの期間において、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202において表示対象となる文字の点灯を継続させるのではなく、演算初期表示として当該表示対象となる文字が点滅表示される。算出期間が開始された直後においてはベース値を算出するための遊技履歴の情報が少ないため、ベース値の実測値がベース値の理論値範囲から大きく外れた値となり得る。これに対して、このように算出期間が開始された直後においては演算初期表示を行わせることで、算出期間が開始された直後であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

20

30

【1511】

また、演算初期表示ではベース値に対応する数字が表示される第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では当該数字の点灯を継続させるのに対して、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202において表示対象となる文字が点滅表示される。これにより、ベース値の視認性を低下させないようにしながら、算出期間が開始された直後であることを報知することが可能となる。なお、これに限定されることはなく演算初期表示であっても第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の少なくとも一方において点滅表示が行われる構成としてもよく、これら両方において点滅表示が行われる構成としてもよく、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の一方のみにおいて点滅表示が行われる構成としてもよい。また、初期基準個数は6000個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、6000個よりも少ない個数に設定されていてもよく、6000個よりも多い個数に設定されていてもよい。

40

【1512】

t2のタイミングで、t1のタイミングから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が初期基準個数(具体的には6000個)に達することで、図129(e)に示すように演算初期表示が終了される。これにより、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204だけではなく第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202においても点灯表示が開始される。

【1513】

50

その後、t 3のタイミングでt 1のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了されて、図129(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第1履歴エリア312に格納されたベース値は1回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【1514】

その後、t 4のタイミングでt 3のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が終了されて、図129(c)に示すように第2履歴エリア313に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第2履歴エリア313に格納されたベース値は2回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

10

【1515】

その後、t 5のタイミングでt 4のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129(c)に示すように第2履歴エリア313に格納されたベース値の報知が終了されて、図129(d)に示すように第3履歴エリア314に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第3履歴エリア314に格納されたベース値は3回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【1516】

その後、t 6のタイミングでt 5のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129(d)に示すように第3履歴エリア314に格納されたベース値の報知が終了されて、図129(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が初期基準個数(具体的には6000個)に達するまでの期間であることを報知するために、t 6のタイミング~t 7のタイミングに亘って図129(e)に示すように演算初期表示が行われる。

20

【1517】

その後、t 8のタイミングでt 6のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了されて、図129(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第1履歴エリア312に格納されたベース値は1回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

30

【1518】

次に、上記のようなベース値の報知を可能とするための処理構成について説明する。

【1519】

後述する第1タイマ割込み処理(図133)における管理用処理(ステップS8920)では上記第15の実施形態における管理用処理(図70)と同様にステップS3803にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理(図71)では上記第15の実施形態と同様にステップS3908にてチェック処理を実行する。

40

【1520】

チェック処理では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口31への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の一般入賞カウンタ231aの値を1加算し、特電入賞装置32への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の特電入賞カウンタ231bの値を1加算し、第1作動口33への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第1作動カウンタ231cの値を1加算し、第2作動口34への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第2作動カウンタ231dの値を1加算し、アウト口24aへの1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用のアウトカウンタ231eの値を1加算する。また、チェック用処理で

50

は、結果演算処理及び表示用処理を実行する。

【1521】

図130は結果演算処理を示すフローチャートである。なお、結果演算処理におけるステップS8601～ステップS8615の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1522】

まずベース値の演算処理を実行する(ステップS8601)。当該演算処理では、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を利用してベース値を算出する。ベース値の演算方法は既に説明したとおりである。そして、その算出したベース値を現状エリア311に上書きする(ステップS8602)。

10

【1523】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8603)。管理開始フラグは、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。管理開始フラグが「0」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が管理開始基準個数となることで管理開始フラグに「1」がセットされる。また、管理開始フラグに「1」が

20

【1524】

ステップS8603にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を全て合計することで合計個数を算出する(ステップS8604)。そして、その算出した合計個数が管理開始基準個数である300個よりも多い個数であるか否かを判定する(ステップS8605)。

【1525】

30

ステップS8605にて肯定判定をした場合、管理開始フラグに「1」をセットする(ステップS8606)。その後、データシフト処理を実行する(ステップS8607)。データシフト処理では、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報を、第2履歴エリア313、第3履歴エリア314、第1履歴エリア312の順序でシフトする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア314に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア313に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベ

40

【1526】

但し、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては基本的に第1～第3履歴エリア312～314にベース値の情報が記憶されていないため、ステップS8607では実質的に、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況における算出期間の最終的なベース値の第1履歴エリア312へのシフトのみが行われる。その後、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eを全て「0」クリアする(ステッ

50



プ S 8 6 0 8 )。

【 1 5 2 7 】

ステップ S 8 6 0 3 にて肯定判定をした場合、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e の値を全て合計することで合計個数を算出する (ステップ S 8 6 0 9 )。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である 6 0 0 0 個よりも多い個数であるか否かを判定する (ステップ S 8 6 1 0 )。ステップ S 8 6 1 0 にて否定判定をした場合には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた演算初期フラグに「 1 」をセットし (ステップ S 8 6 1 1 )、ステップ S 8 6 1 0 にて肯定判定をした場合には当該演算初期フラグを「 0 」クリアする (ステップ S 8 6 1 2 )。演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数) が初期基準個数に達しているか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

10

【 1 5 2 8 】

ステップ S 8 6 1 1 又はステップ S 8 6 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S 8 6 0 9 にて算出した合計個数がシフト基準個数である 6 0 0 0 0 個以上であるか否かを判定する (ステップ S 8 6 1 3 )。ステップ S 8 6 1 3 にて肯定判定をした場合、データシフト処理を実行する (ステップ S 8 6 1 4 )。データシフト処理ではステップ S 8 6 0 7 と同様に演算結果記憶エリア 2 3 4 における現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶された情報を、第 2 履歴エリア 3 1 3

20

第 3 履歴エリア 3 1 4、第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3、現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 の順序でシフトする。これにより、2 回前の算出期間における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として第 2 履歴エリア 3 1 3 に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が 1 回前の算出期間における最終的なベース値として第 1 履歴エリア 3 1 2 に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、L D I R 命令を利用する。L D I R 命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト (コピー) されることとなる。その後、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e を全て「 0 」クリアする (ステップ S 8 6 1 5 )。

30

【 1 5 2 9 】

図 1 3 1 は表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップ S 8 7 0 1 ~ ステップ S 8 7 1 4 の処理は、主側 C P U 6 3 における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 5 3 0 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する (ステップ S 8 7 0 1 )。ステップ S 8 7 0 1 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた切換タイミングカウンタの値を 1 減算する (ステップ S 8 7 0 2 )。切換タイミングカウンタは、演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり表示継続期間 (具体的には 5 秒) が経過する度に、現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

40

【 1 5 3 1 】

ステップ S 8 7 0 2 の処理を実行した場合、1 減算後における切換タイミングカウンタ

50

の値が「0」となっているか否かを判定することで、現状の報知対象となっているベース値が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する（ステップS 8 7 0 3）。ステップS 8 7 0 3にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられた表示対象カウンタの値を1加算する（ステップS 8 7 0 4）。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えた場合（ステップS 8 7 0 5：YES）、表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS 8 7 0 6）。

【1 5 3 2】

表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア2 3 4における現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4における報知対象となるベース値を主側CPU 6 3にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「0」である場合には現状エリア3 1 1に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「1」である場合には第1履歴エリア3 1 2に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「2」である場合には第2履歴エリア3 1 3に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「3」である場合には第3履歴エリア3 1 4に記憶されたベース値が報知対象となる。

【1 5 3 3】

ステップS 8 7 0 5にて否定判定をした場合、又はステップS 8 7 0 6の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3の切換タイミングカウンタに次の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値を設定する（ステップS 8 7 0 7）。

【1 5 3 4】

ステップS 8 7 0 3にて否定判定をした場合、又はステップS 8 7 0 7の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられた表示対象設定エリア2 7 6に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、まず表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア2 7 6に設定する（ステップS 8 7 0 8）。表示種別データは、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4の報知対象がベース値であることを示す表示を第1報知用表示装置2 0 1に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア2 3 4における現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第2報知用表示装置2 0 2に行わせるための表示データとを含む。

【1 5 3 5】

その後、演算結果記憶エリア2 3 4における現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第1位の数字及び少数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア2 7 6に設定する（ステップS 8 7 0 9）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第1位の数字に対応する表示を第3報知用表示装置2 0 3に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第2位の数字に対応する表示を第4報知用表示装置2 0 4に行わせるための表示データとを含む。

【1 5 3 6】

上記のように表示対象設定エリア2 7 6に表示種別データと演算結果データとからなる表示データが設定される。後述する第2タイマ割込み処理（図1 3 4）にて当該表示データが表示IC 2 6 6に送信されることにより、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて当該表示データに対応する表示が行われる。

【1 5 3 7】

また、ステップS 8 7 0 9の処理は報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理（図1 3 1）が実行される度に実行される。既に説明したとおり演算結果記憶処理（図1 3 0）が実行される度に通常用カウンタエリア2 3 1の各カウンタ2 3 1 a～

10

20

30

40

50

231eにおける現状の値を利用してベース値が算出され、その算出されたベース値が演算結果記憶エリア234の現状エリア311に記憶される。この場合に、上記のとおり演算結果データを表示対象設定エリア276に設定するためのステップS8709の処理が報知対象のベース値の切替タイミングとは関係なく表示用処理(図131)が実行される度に実行されることにより、現状エリア311のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が変更された場合にはその変更されたベース値を報知することが可能となる。

#### 【1538】

その後、表示対象カウンタの値に基づき現状エリア311のベース値が報知対象となっているか否かを判定するとともに(ステップS8710)、非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8711)。演算初期フラグは既に説明した通り、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が初期基準個数に達しているか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。ステップS8710及びステップS8711の両方にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた初期表示フラグに「1」をセットし(ステップS8712)、ステップS8710及びステップS8711のいずれかにて否定判定をした場合、初期表示フラグを「0」クリアする(ステップS8713)。

#### 【1539】

初期表示フラグは、現状エリア311のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。後述する第2タイマ割込み処理(図134)にて初期表示フラグに「1」がセットされていることを特定した場合、表示対象設定エリア276に記憶された表示データを表示IC266に送信するだけではなく、当該表示データに対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行わせる場合に第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるとともに第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204を点灯表示させる。なお、後述する第2タイマ割込み処理(図134)にて初期表示フラグに「1」がセットされていないことを特定した場合、表示対象設定エリア276に記憶された表示データに対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行わせる場合に第1～第4報知用表示装置201～204の全てを点灯表示させる。

#### 【1540】

一方、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされておらずステップS8701にて否定判定をした場合、表示対象カウンタの値に関係なく、現状エリア311からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第1位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア276に設定する(ステップS8714)。当該演算結果データに対応する表示データが表示IC266に送信されることにより、現状エリア311のベース値における小数点第1位の数字が第3報知用表示装置203にて表示され、現状エリア311のベース値における小数点第2位の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。

#### 【1541】

管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア276に演算結果データは設定されるものの表示種別データは設定されない。詳細は後述するが管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値の報知が行われる

場合には第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容が、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においてベース値の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。

#### 【1542】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理について、図132のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップS8801～ステップS8825の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【1543】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップS8801）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM65のアクセスを許可する。

#### 【1544】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップS8802）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割込み処理（図133）の割込み周期を第1割込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割込み処理（図134）の割込み周期を上記第1割込み周期よりも短い周期である第2割込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

#### 【1545】

つまり、本実施形態では上記第33の実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割込み処理と第2タイマ割込み処理とが存在している。第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割込み処理は第1タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割込み処理は第2タイマ割込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の両方が実行されていない状況において第1割込み周期及び第2割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割込み処理から先に起動される。この点、第2タイマ割込み処理は第1タイマ割込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割込み処理が第2タイマ割込み処理よりも優先して起動される構成としてもよい。

#### 【1546】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割込み処理の第1割込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割込み処理の第2割込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

#### 【1547】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップS8803）。立ち上げ処理中フラグは、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

#### 【1548】

図133は主側CPU63にて実行される本実施形態における第1タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理は既に説明したとおり第1割込み周期である4ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第1タイマ割込み処理に対応す

10

20

30

40

50

るプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【1549】

ステップS8901～ステップS8905では上記第1の実施形態におけるタイマ割込み処理(図11)のステップS301～ステップS305と同一の処理を実行する。すなわち、ステップS8901にて停電情報記憶処理を実行することで停電監視を実行する。具体的には、上記第30の実施形態における停電情報記憶処理(図101)と同様に、停電監視基板67から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存する。また、ステップS8902にて抽選用乱数更新処理を実行することで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及び普電役物開放カウンタC4の各数値情報を更新し、ステップS8903にて乱数初期値更新処理を実行することで乱数初期値カウンタCINIの数値情報を更新し、ステップS8904にて変動用カウンタ更新処理を実行することで変動種別カウンタCSの数値情報を更新する。また、ステップS8905にて不正検知処理を実行することで不正用の監視対象として設定されている事象が発生しているか否かを監視する。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、これら複数種類の事象のうちいずれかが発生していることを確認することで、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。

10

20

【1550】

ステップS8901～ステップS8905の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8906)。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合(ステップS8906:NO)、ステップS8907～ステップS8920の処理を実行する。ステップS8907～ステップS8919では上記第33の実施形態における第1タイマ割込み処理(図117)のステップS8208～ステップS8220と同一の処理を実行する。また、ステップS8920では上記第33の実施形態における第1タイマ割込み処理(図117)のステップS8221と同様に管理用処理を実行するものの、当該管理用処理において呼び出される管理実行処理のチェック処理の内容は既に説明した内容となっている。当該チェック処理にて通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの更新処理が実行されるとともに、結果演算処理(図130)及び表示用処理(図131)が実行される。

30

【1551】

一方、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの少なくとも一方に「1」がセットされている場合(ステップS8906:YES)、ステップS8907～ステップS8920の処理を実行することなく本第1タイマ割込み処理を終了する。つまり、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況だけではなく立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にも、第1タイマ割込み処理においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。

40

【1552】

立ち上げ処理中フラグは、上記第33の実施形態と同様にメイン処理(図132)において動作電力の供給開始時の処理(ステップS8801～ステップS8819)が開始されて割込許可(ステップS8805)を行う前に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理(ステップS8822～ステップS8825)が開始される前に「0」クリアされる。この場合に、上記のとおり第1タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理(ステッ

50

ブ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 ) が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第 1 タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 ) が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

#### 【 1 5 5 3 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理 (ステップ S 8 9 0 1 ) が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 ) が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 6 5 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定値更新処理 (ステップ S 8 8 1 9 ) の途中で停電が発生した場合であってもその時点で選択されている設定値を現状のパチンコ機 1 0 の設定値として記憶保持することが可能となる。よって、設定値更新処理の実行途中で停電が発生したとしても、動作電力の供給が再度開始された場合に設定値更新処理を再度実行する必要がなくなる。

#### 【 1 5 5 4 】

ちなみに、設定値更新処理が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理 (図 1 3 3 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4 ) のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定値更新処理を含めてメイン処理 (図 1 3 2 ) において第 1 タイマ割込み処理 (図 1 3 3 ) 又は第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4 ) が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理 (図 1 3 2 ) の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理 (図 1 3 2 ) の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。

#### 【 1 5 5 5 】

メイン処理 (図 1 3 2 ) の説明に戻り、ステップ S 8 8 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間 (具体的には 5 秒) に対応する値をセットする (ステップ S 8 8 0 4 )。本実施形態では主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に設けられた各表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 が正常に発光状態となり得るかどうかを遊技ホールの管理者に確認させるために、ステップ S 8 8 0 4 の処理が開始されてから初期チェック期間が経過するまで、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われる。当該チェック用表示として具体的には、図 1 2 8 ( b ) の説明図に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の全ての表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 が発光状態に維持される。ステップ S 8 8 0 4 では、この初期チェック期間に対応する情報をチェック中カウンタに設定する。

#### 【 1 5 5 6 】

なお、初期チェック期間は、メイン処理において後述するステップ S 8 8 1 1、ステップ S 8 8 1 2、ステップ S 8 8 1 5 及びステップ S 8 8 1 9 のいずれの処理も実行されなかった場合に遊技の進行を制御するための処理が開始されるまでに要する最長時間よりも

長い時間に設定されている。したがって、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている状況において遊技が開始されることがある。

【1557】

その後、割込み許可の設定を行う(ステップS8805)。これにより、第1タイマ割込み処理(図133)が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理(図134)が第2割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップS8803にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理が終了される。

10

【1558】

その後、ステップS8806～ステップS8825では上記第33の実施形態におけるメイン処理(図114)のステップS7905～ステップS7924と同様の処理を実行する。具体的には、ステップS8806にてリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われてMPU62への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第33の実施形態と同様に、主制御装置60に設定キー挿入部68a及びリセットボタン68cが設けられているものの更新ボタン68bは設けられていない。また、主制御装置60には第1～第3報知用表示装置69a～69cではなく第11の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204が設けられている。

20

【1559】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップS8806:NO)、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8807)。第1タイマ割込み処理(図133)の停電情報記憶処理(ステップS8901)にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1560】

停電フラグに「1」がセットされている場合(ステップS8807:YES)、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する(ステップS8808)。チェックサムの算出方法は上記第33の実施形態と同一である。その後、MPU62への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア221に保存された特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア221から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップS8808にて算出したチェックサムと比較する(ステップS8809)。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する(ステップS8810)。

30

【1561】

ステップS8807又はステップS8810にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする(ステップS8811)。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理(図133)においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一

40

50

方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【 1 5 6 2 】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 8 8 1 2）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップ S 8 8 1 9）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

10

【 1 5 6 3 】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップ S 8 8 0 7 及びステップ S 8 8 1 0 : Y E S）、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定し（ステップ S 8 8 1 3）、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定する（ステップ S 8 8 1 4）。内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かの検知は上記第 3 0 の実施形態と同様に前扉開放センサ 9 5 が利用され、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かの検知は上記第 3 0 の実施形態と同様に本体開放センサ 9 6 が利用される。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されており（ステップ S 8 8 1 3 : Y E S）、さらに内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合（ステップ S 8 8 1 4 : Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 8 8 1 5）。設定確認用処理の詳細については後に説明する。

20

【 1 5 6 4 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S 8 8 0 6 : Y E S）、RAM クリア処理を実行する（ステップ S 8 8 1 6）。RAM クリア処理の内容は上記第 3 3 の実施形態におけるメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 1 5 と同一である。その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されており（ステップ S 8 8 1 7 : Y E S）、さらに内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合（ステップ S 8 8 1 8 : Y E S）、設定値更新処理を実行する（ステップ S 8 8 1 9）。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

30

【 1 5 6 5 】

ステップ S 8 8 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S 8 8 1 3 若しくはステップ S 8 8 1 4 にて否定判定をした場合、ステップ S 8 8 1 5 の処理を実行した場合、ステップ S 8 8 1 7 若しくはステップ S 8 8 1 8 にて否定判定をした場合、又はステップ S 8 8 1 9 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップ S 8 8 2 0）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S 8 8 2 0 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「0」クリアする。

40

【 1 5 6 6 】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 8 8 2 1）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置 8 1 の処理内容は、上記第 3 3 の実施形態におけるメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 2 0 の場合と同一である。

【 1 5 6 7 】

50



その後、ステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 の残余処理に進む。つまり、主側 CPU 6 3 は第 1 タイマ割込み処理 (図 1 3 3) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) を定期的に行う構成であるが、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 S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理 (図 9) のステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

【1568】

10

次に、主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における第 2 タイマ割込み処理について、図 1 3 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S 9 0 0 1 ~ ステップ S 9 0 1 4 の処理は主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1569】

まず第 1 タイマ割込み処理 (図 1 3 3) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う (ステップ S 9 0 0 1)。第 1 タイマ割込み処理 (図 1 3 3) の発生が禁止されることにより、第 1 割込み周期が経過したとしても第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) に対して第 1 タイマ割込み処理 (図 1 3 3) が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) の発生が禁止されることにより、第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) の実行途中において仮に第 2 割込み周期が経過してしまったとしても第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【1570】

その後、チェック中カウンタの更新処理を実行する (ステップ S 9 0 0 2)。チェック中カウンタの更新処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタの値が 1 以上である場合に当該チェック中カウンタの値を 1 減算する。これにより、チェック中カウンタを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合、当該チェック中カウンタの値が第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) が起動される度に定期的に減算されることとなる。

30

【1571】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 0 0 3)。設定更新表示フラグは主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理 (図 1 3 7) を実行している状況であるか否かを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理 (図 1 3 7) は主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理 (図 1 3 2) において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理 (図 1 3 7) が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) は割り込んで起動される。

40

【1572】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) の今回の処理回が主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理 (図 1 3 7) が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップ S 9 0 0 3 にて肯定判定をした場合、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する (ステップ S 9 0 0 4)。当該設定処理では、上記第 3 3 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理 (図 1 2 3) のステップ S 8 4 0 3 と同様に、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示

50

データバッファ 275 に格納する。これにより、上記第 33 の実施形態と同様に、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【1573】

ステップ S9003 にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 221 における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S9005）。設定確認表示フラグは主側 CPU 63 にて設定確認用処理（図 136）を実行している状況であるか否かを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図 136）は主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図 132）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第 2 タイマ割込み処理（図 134）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側 CPU 63 にて設定確認用処理（図 136）が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理（図 134）は割り込んで起動される。

10

【1574】

設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第 2 タイマ割込み処理（図 134）の今回の処理回が主側 CPU 63 にて設定確認用処理（図 137）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップ S9005 にて肯定判定をした場合、設定確認中における第 5 表示データバッファ 275 への設定処理を実行する（ステップ S9006）。当該設定処理では、上記第 33 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 123）のステップ S8405 と同様に、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にてパチンコ機 10 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 275 に格納する。これにより、上記第 33 の実施形態と同様に、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

20

【1575】

ステップ S9005 にて否定判定をした場合、通常時の設定処理を実行する（ステップ S9007）。通常時の設定処理については後に詳細に説明する。

【1576】

30

ステップ S9004、ステップ S9006 又はステップ S9007 の処理を実行した場合、ステップ S9008 ~ ステップ S9014 の処理を実行する。これらステップ S9008 ~ ステップ S9014 の処理内容は上記第 33 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 123）のステップ S8407 ~ ステップ S8413 と同一である。

【1577】

具体的には、まず種別データ信号線 LN1 及び種別クロック信号線 LN2 を通じた信号の送信状態を OFF 状態とするとともに（ステップ S9008）、表示データ信号線 LN3 及び表示クロック信号線 LN4 を通じた信号の送信状態を OFF 状態とする（ステップ S9009）。その後、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップ S9010）。

40

【1578】

種別カウンタは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回において第 1 ~ 第 5 表示データバッファ 271 ~ 275 のうち表示データの送信対象を主側 CPU 63 にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第 1 表示データバッファ 271 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第 2 表示データバッファ 272 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第 3 表示データバッファ 273 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第 4 表示データバッファ 274 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第 5 表示データバッファ 275 の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を 1 加算するとともに、その 1 加

50

算後における種別カウンタの値が上限値である「5」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第2タイマ割込み処理の各処理回ごとに第1～第5表示データバッファ271～275において表示データの送信対象が順次変更される。

【1579】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM64から読み出す（ステップS9011）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路263に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路264に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路265に対応する種別データを主側ROM64から読み出す。

10

【1580】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～275から表示データを読み出す（ステップS9012）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出す。

20

【1581】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップS9013）。当該送信処理では、ステップS9011にて読み出した種別データが表示IC266に送信されるように、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップS9012にて読み出した表示データが表示IC266に送信されるように、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4に対する信号出力を行う。

【1582】

その後、第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）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S9014）。

30

【1583】

図135は第2タイマ割込み処理（図134）のステップS9007における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップS9101～ステップS9109の処理は主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1584】

まず特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS9101）。チェック中カウンタの値が1以上である場合（ステップS9101：YES）、初期チェック期間であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア221における第5表示データバッファ275に設定する（ステップS9102）。第5表示データバッファ275に設定された表示データは既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321～324を発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示IC266に供給されることにより、図128（b）の説明図に示すように、チェック用表示として、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321～324が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第1

40

50

～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメント321～324が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

【1585】

ここで、初期チェック期間は設定確認又は設定値更新に際してキャンセル可能な構成となっている。かかるキャンセル可能な構成について説明する。図136はメイン処理(図132)のステップS8815にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップS9201～ステップS9206の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1586】

まず操作指示コマンドを音声発光制御装置81に送信する(ステップS9201)。音声発光制御装置81は当該操作指示コマンドを受信することにより、スピーカ部54から「リセットボタン68cを操作して下さい。」という音声を出力させる。当該報知はリセットボタン68cが押圧操作されるまで継続される。

【1587】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されたか否かを判定する(ステップS9202)。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合にはステップS9202にて待機する。リセットボタン68cが押圧操作された場合(ステップS9202:YES)、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタを「0」クリアする(ステップS9203)。これにより、初期チェック期間がキャンセルされる。

【1588】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定確認表示フラグに「1」をセットする(ステップS9204)。設定確認表示フラグに「1」がセットされることで、第2タイマ割込み処理(図134)では既に説明したとおりステップS9005にて肯定判定をして、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する(ステップS9006)。これにより、上記第33の実施形態と同様に、第1～第4報知用表示装置201～204にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【1589】

その後、設定キー挿入部68aがOFF操作されていることを条件として(ステップS9205:YES)、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグを「0」クリアする(ステップS9206)。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204ではベース値を示す表示が開始されることとなる。

【1590】

上記のとおり設定確認用処理が開始された場合、リセットボタン68cが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第1～第4報知用表示装置201～204にて現状の設定値が報知される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて当該主側CPU63にてメイン処理(図132)が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を確認する場合には初期チェック期間をキャンセルして第1～第4報知用表示装置201～204に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく設定値を確認することが可能となる。

【1591】

また、メイン処理（図 1 3 2）において設定確認用処理（図 1 3 6）が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 のそれぞれにおける各表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【 1 5 9 2 】

図 1 3 7 はメイン処理（図 1 3 2）のステップ S 8 8 1 9 にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S 9 3 0 1～ステップ S 9 3 1 0 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

10

【 1 5 9 3 】

まず更新開始コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 9 3 0 1）。音声発光制御装置 8 1 は当該更新開始コマンドを受信することにより、スピーカ部 5 4 から「設定変更中です。」という音声を出力させる。当該報知は本設定値更新処理が終了されるまで継続される。

【 1 5 9 4 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定値カウンタの値が「設定 1」に対応する 1 以上であって「設定 6」に対応する 6 以下であるか否かを判定する（ステップ S 9 3 0 2）。設定値カウンタの値が「0」である場合又は 7 以上である場合、ステップ S 9 3 0 2 にて否定判定をして、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップ S 9 3 0 3）。これにより、パチンコ機 1 0 の設定値が「設定 1」となる。

20

【 1 5 9 5 】

ステップ S 9 3 0 2 にて肯定判定をした場合又はステップ S 9 3 0 3 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O F F 操作されているか否かを判定する（ステップ S 9 3 0 4）。この場合、設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【 1 5 9 6 】

設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されていない場合（ステップ S 9 3 0 4：N O）、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S 9 3 0 5）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S 9 3 0 5：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップ S 9 3 0 6：N O）、当該設定更新表示フラグに「1」をセットするとともに（ステップ S 9 3 0 7）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタを「0」クリアする（ステップ S 9 3 0 8）。

30

【 1 5 9 7 】

チェック中カウンタが「0」クリアされることで、初期チェック期間がキャンセルされる。また、設定更新表示フラグに「1」がセットされることで、第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）では既に説明したとおりステップ S 9 0 0 3 にて肯定判定をして、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納する（ステップ S 9 0 0 4）。これにより、上記第 3 3 の実施形態と同様に、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

40

【 1 5 9 8 】

ステップ S 9 3 0 6 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 9 3 0 8 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 9 3 0 9）。これにより、リセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 9 3 0 5：N O）又は設定値カウンタの値を 1 加算した場合にはステップ S 9

50

302の処理に戻る事となるが、ステップS9302にて設定値カウンタの値が7以上であると判定されると、ステップS9303にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン68cが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻る事となる。

#### 【1599】

設定キー挿入部68aがOFF操作されている場合（ステップ9304：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップS9310）。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204ではベース値を示す表示が開始される事となる。

10

#### 【1600】

上記のとおり設定値更新処理が実行された場合、リセットボタン68cが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第1～第4報知用表示装置201～204にて現状の設定値が報知される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて当該主側CPU63にてメイン処理（図132）が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を更新する場合には初期チェック期間をキャンセルして第1～第4報知用表示装置201～204に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく、現状の設定値を確認しながら設定値を更新することが可能となる。

20

#### 【1601】

また、メイン処理（図132）において設定値更新処理（図137）が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を更新することが可能となる。これにより、設定値の更新を正確に行うことが可能となる。

#### 【1602】

30

また、設定値更新処理（図137）において設定値を更新させるためにリセットボタン68cが押圧操作された場合に初期チェック期間がキャンセルされる。これにより、設定値を更新するためにリセットボタン68cを押圧操作した場合にはそれに伴って初期チェック期間がキャンセルされることとなり、初期チェック期間をキャンセルするための操作性を向上させることが可能となる。

#### 【1603】

通常時の設定処理（図135）の説明に戻り、チェック中カウンタの値が「0」であり初期チェック期間ではない場合（ステップS9101：NO）、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9103）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS9103：NO）、第1，第2報知用表示装置201，202について管理開始前表示の設定処理を実行する（ステップS9104）。当該設定処理では、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321，322を発光状態とするための表示データを第5表示データバッファ275に設定する。なお、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321，322を発光状態とする構成に限定されることはなく、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321，322にて点滅表示が行われるようにする構成としてもよい。

40

#### 【1604】

その後、非特定制御用のワークエリア223における表示対象設定エリア276に設定

50

された演算結果データを読み出し（ステップS9105）、その読み出した演算結果データを第3，第4報知用表示装置203，204に適用する表示データとして第5表示データバッファ275に設定する（ステップS9106）。既に説明したとおり表示用処理（図131）では管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS8701：NO）、現状エリア311からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第1位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップS8714）。ステップS9106ではこの演算結果データを第3，第4報知用表示装置203，204に適用する表示データとして第5表示データバッファ275に設定する。

#### 【1605】

ステップS9104及びステップS9106にて第5表示データバッファ275に設定された表示データが表示IC266に供給されることにより、図128（c）の説明図に示すように、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321，322が発光状態となっている状況において、第3報知用表示装置203にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第1位の数字が表示されるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第2位の数字が表示される。第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321，322を発光状態としながら第3，第4報知用表示装置203，204にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

#### 【1606】

また、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア311 第1履歴エリア312 第2履歴エリア313 第3履歴エリア314という予め定められた順序で第1～第4報知用表示装置201～204にて報知対象となるベース値が切り換えられるのに対して、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては現状エリア311のベース値が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機10の出荷段階においてパチンコ機10の動作チェックが行われる場合には、現状のベース値を任意のタイミングで確認することが可能となる。

#### 【1607】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9103：YES）、非特定制御用のワークエリア223における表示対象設定エリア276に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第5表示データバッファ275に設定する（ステップS9107）。当該表示データが表示IC266に供給されることにより、現状エリア311のベース値が報知対象となっているのであれば図127（a）の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第1履歴エリア312のベース値が報知対象となっているのであれば図127（b）の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第2履歴エリア313のベース値が報知対象となっているのであれば図127（c）の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第3履歴エリア314のベース値が報知対象となっているのであれば図127（d）の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

#### 【1608】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた初期表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9108）。初期表示フラグは、既に説明したとおり現状エリア311のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。初期表示フラグに「1」がセットされ

10

20

30

40

50

ている場合（ステップS9108：YES）、第1，第2報知用表示装置201，202について点滅設定処理を実行する（ステップS9109）。

【1609】

当該点滅設定処理では、第5表示データバッファ275に現状設定されている表示データに対応する表示が第1，第2報知用表示装置201，202にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設定として、具体的には第1，第2報知用表示装置201，202に対する表示データの送信については第5表示データバッファ275に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間（例えば0.5秒）が経過するまでは表示IC266に送信し、その後第1，第2報知用表示装置201，202の全ての表示用セグメント321，322を消灯状態とするデータを所定消灯期間（例えば0.5秒）が経過するまでは表示IC266に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、ベース値の新たな算出期間が開始された直後において現状エリア311のベース値が報知対象となった場合には第1，第2報知用表示装置201，202にて演算初期表示が行われることとなり、第1～第4報知用表示装置201～204にて報知されている現状のベース値が新たな算出期間の開始直後のものであることを遊技ホールの管理者に把握させることが可能となる。

10

【1610】

次に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容について、図138のタイムチャートを参照しながら説明する。図138（a）は初期チェック期間を示し、図138（b）は管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が報知される管理開始前表示期間を示し、図138（c）は演算結果記憶エリア234の各種エリア311～314に記憶されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて順次報知される通常表示期間を示し、図138（d）はパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる設定更新中表示期間を示し、図138（e）はパチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる設定確認中表示期間を示し、図138（f）はリセットボタン68cが押圧操作されたタイミングを示す。

20

30

【1611】

まず管理開始フラグに「1」がセットされていない状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図136）及び設定値更新処理（図137）が実行されない場合について説明する。

【1612】

t1のタイミングで図138（a）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図128（b）の説明図に示すように第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始される。

【1613】

40

その後、t2のタイミングで図138（a）に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該t2のタイミングで図138（b）に示すように管理開始前表示期間が開始される。管理開始前表示期間では、図128（c）の説明図に示すように第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202においては全ての表示用セグメント321，322が発光状態となり、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204においては現状のベース値に対応する数字が表示される。

【1614】

その後、t3のタイミングで、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給さ

50



れた遊技球の合計個数)がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数に達する。これにより、管理開始フラグに「1」がセットされることで、図138(b)に示すように管理開始前表示期間が終了する。この場合、当該t3のタイミングで図138(c)に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図127(a)~図127(d)に示すように演算結果記憶エリア234における各種エリア311~314に記憶されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて順次報知される。

#### 【1615】

次に、管理開始フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理(図136)及び設定値更新処理(図137)が実行されない場合について説明する。

10

#### 【1616】

t4のタイミングで図138(a)に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図128(b)の説明図に示すように第1~第4報知用表示装置201~204にてチェック用表示が開始される。

#### 【1617】

その後、t5のタイミングで図138(a)に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該t5のタイミングで図138(c)に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図127(a)~図127(d)に示すように演算結果記憶エリア234における各種エリア311~314に記憶されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて順次報知される。

20

#### 【1618】

次に、管理開始フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定値更新処理(図137)が実行される場合について説明する。

#### 【1619】

t6のタイミングで図138(a)に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図128(b)の説明図に示すように第1~第4報知用表示装置201~204にてチェック用表示が開始される。

#### 【1620】

その後、初期チェック期間の途中において設定値更新処理(図137)が開始されて、t7のタイミングで図138(f)に示すようにリセットボタン68cが押圧操作される。これにより、当該t7のタイミングで図138(a)に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該t7のタイミングで図138(d)に示すように設定更新中表示期間が開始される。

30

#### 【1621】

その後、t8のタイミングで図138(d)に示すように設定更新中表示期間が終了する。この場合、当該t8のタイミングで図138(c)に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図127(a)~図127(d)に示すように演算結果記憶エリア234における各種エリア311~314に記憶されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて順次報知される。

40

#### 【1622】

次に、管理開始フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理(図136)が実行される場合について説明する。

#### 【1623】

t9のタイミングで図138(a)に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図128(b)の説明図に示すように第1~第4報知用表示装置201~204にてチェック用表示が開始される。

#### 【1624】

50

その後、初期チェック期間の途中において設定確認用処理（図 1 3 6）が開始されて、  
t 1 0 のタイミングで図 1 3 8（f）に示すようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作され  
る。これにより、当該 t 1 0 のタイミングで図 1 3 8（a）に示すように初期チェック期  
間が途中で終了されるとともに、当該 t 1 0 のタイミングで図 1 3 8（e）に示すように  
設定確認中表示期間が開始される。

【 1 6 2 5 】

その後、t 1 1 のタイミングで図 1 3 8（e）に示すように設定確認中表示期間が終了  
する。この場合、当該 t 1 1 のタイミングで図 1 3 8（c）に示すように通常表示期間が  
開始される。通常表示期間では、図 1 2 7（a）～図 1 2 7（d）に示すように演算結果  
記憶エリア 2 3 4 における各種エリア 3 1 1～3 1 4 に記憶されたベース値が第 1～第 4  
報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて順次報知される。

10

【 1 6 2 6 】

なお、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において主側 C P U 6 3 への  
動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認  
用処理（図 1 3 6）又は設定値更新処理（図 1 3 7）が実行されて初期チェック期間が途  
中でキャンセルされた場合、設定更新中表示期間又は設定確認中表示期間が終了された後  
に、管理開始前表示期間が開始されることとなる。

【 1 6 2 7 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 1 6 2 8 】

20

チェック用表示として第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 のそれぞれにおける各  
表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 が発光状態となる初期チェック期間が発生し得る。これ  
により、各表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 のそれぞれについて発光状態となるか否かの  
確認を行うことが可能となり、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が正常であるか  
否かを確認することが可能となる。

【 1 6 2 9 】

主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0  
1～2 0 4 の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始された  
場合には第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が正常であるか否かの確認を早期に行  
うことが可能となる。

30

【 1 6 3 0 】

主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始される度に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1  
～2 0 4 の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始される度  
に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が正常であるか否かを確認することが可能と  
なる。

【 1 6 3 1 】

主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、特別な操作を要することなく第  
1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の初期チェック期間が開始される。これにより、  
第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が正常であるか否かの確認作業を容易なものと  
することが可能となる。

40

【 1 6 3 2 】

初期チェック期間が経過していなくてもキャンセル契機が発生した場合に、第 1～第 4  
報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 における上記チェック用表示が途中で終了される。これに  
より、初期チェック期間の途中であっても上記チェック用表示を終了させて第 1～第 4 報  
知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて他の表示を行わせることが可能となる。

【 1 6 3 3 】

主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合であって遊技の進行を制御するた  
めの処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第 1～第 4 報知用表示装置 2 0  
1～2 0 4 にて上記チェック用表示が開始される。これにより、遊技が開始される前に、  
第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が正常であるか否かの確認を行うことが可能と

50

なる。

【 1 6 3 4 】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図 1 3 6）及び設定値更新処理（図 1 3 7）といった所定の設定関連処理が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけではなく初期チェック期間を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【 1 6 3 5 】

設定確認用処理（図 1 3 6）及び設定値更新処理（図 1 3 7）では第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて現状の設定値に対応する表示が行われる構成において、これら所定の設定関連処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて上記チェック用表示が開始される。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が正常であるか否かを確認した後に、当該第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。よって、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

10

【 1 6 3 6 】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図 1 3 6）又は設定値更新処理（図 1 3 7）が実行されたことに基づいて当該初期チェック期間が経過していなくても第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図 1 3 6）又は設定値更新処理（図 1 3 7）が実行された場合には初期チェック期間が経過することを待たなくても第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における上記チェック用処理を終了させて第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

20

【 1 6 3 7 】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図 1 3 6）又は設定値更新処理（図 1 3 7）が実行された場合であってリセットボタン 6 8 c が押圧操作された場合に当該初期チェック期間が経過していなくても第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図 1 3 6）又は設定値更新処理（図 1 3 7）が開始された後の任意のタイミングで初期チェック期間を終了させることが可能となる。例えば設定確認用処理（図 1 3 6）又は設定値更新処理（図 1 3 7）が開始された場合に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が正常であることを遊技ホールの管理者が十分に確認した後に、当該第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において上記チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させることが可能となる。

30

【 1 6 3 8 】

また、設定値更新処理（図 1 3 7）においてはリセットボタン 6 8 c が押圧操作されることで選択対象の設定値が更新される。この場合に、上記のとおりリセットボタン 6 8 c が押圧操作された場合に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて上記チェック用表示が終了されて現状の設定値の表示が開始されるようにすることで、チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させるための専用の操作が必要なくなる。よって、設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

40

【 1 6 3 9 】

演算結果記憶エリア 2 3 4 には、異なる期間における通常用カウンタエリア 2 3 1 の情報を利用して導出された複数のベース値が記憶される。これにより、複数の期間におけるベース値を把握することが可能となるため、遊技領域 P A に供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を正確に把握することが可能となる。

【 1 6 4 0 】

演算結果記憶エリア 2 3 4 には、直近のベース値が記憶される現状エリア 3 1 1 と、それよりも前に導出されたベース値が記憶される第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 とが

50

設けられている。これにより、遊技領域 P A に供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

【 1 6 4 1 】

一の算出期間が経過する前において比較的短い周期で繰り返し算出されるベース値は現状エリア 3 1 1 に記憶されるとともに、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 に記憶される。これにより、遊技領域 P A に供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合について直近のものを把握することが可能となるとともに、一の算出期間の単位での過去の上記割合を把握することが可能となる。また、第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 には一の算出期間の単位でのベース値が記憶されるため、第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 に記憶されるベース値の数を抑えることが可能となる。

10

【 1 6 4 2 】

一の算出期間が経過したことに基づいて通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ～ 2 3 1 e が「 0 」クリアされる。これにより、通常用カウンタエリア 2 3 1 において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ～ 2 3 1 e が「 0 」クリアされる構成であったとしても、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 に記憶されるため、過去の算出期間における遊技領域 P A に供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を後から把握することが可能となる。

20

【 1 6 4 3 】

過去のベース値を記憶するためのエリアとして複数の履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 が設けられている。これにより、過去の複数の算出期間におけるベース値を比較することが可能となる。

【 1 6 4 4 】

現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれに記憶されたベース値は、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて順次表示される。これにより、報知用装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の数を抑えながら、複数の算出期間におけるベース値を個別に把握することが可能となる。

【 1 6 4 5 】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）が実行されることで停電の発生が監視されるとともに停電の発生が特定された場合には停電時処理が実行される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

30

【 1 6 4 6 】

第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）に停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）が含まれている構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第 1 タイマ割込み処理が割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【 1 6 4 7 】

40

第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）は動作電力の供給開始時の処理が終了した後において残余処理が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、残余処理に割り込んで起動される第 1 タイマ割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【 1 6 4 8 】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が割り込んで起動された場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされていることで遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第 1 タイマ割込み処理が割り込んで起動されることで停電の発生の監視を定期的に行う構

50

成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 6 4 9 】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値更新処理（図 1 3 7）が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）が実行される。これにより、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。

【 1 6 5 0 】

なお、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了される構成に限定されることはなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理（図 1 3 6）及び設定値更新処理（図 1 3 7）のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン 6 8 c が操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c 以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてチェック用表示が継続されることとなるため、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【 1 6 5 1 】

また、動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン 6 8 b やリセットボタン 6 8 c といった所定の操作部が操作された場合に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば 5 秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【 1 6 5 2 】

また、更新ボタン 6 8 b といったリセットボタン 6 8 c 以外の特定の操作部が操作された状態で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作によりチェック用表示を開始させるか否かを選択することが可能となる。

【 1 6 5 3 】

また、遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かに関係なく第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値が表示される構成に限定されることはなく、遊技機本体 1 2 が開放状態となっていることが本体開放センサ 9 6 の検知結果に基づき特定されている場合に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体 1 2 が開放状態となった場合にはまず第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が開始され、その後第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば 5 秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終

了される構成としてもよい。

【1654】

また、設定確認用処理（図136）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図132）が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくようにすることが可能となる。

【1655】

また、設定値更新処理（図137）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図132）が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくようにすることが可能となる。

【1656】

また、設定確認用処理（図136）が実行される条件及び設定値更新処理（図137）が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理（図132）が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくようにすることが可能となる。

【1657】

また、チェック用表示では第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて各表示用セグメント321～324が1個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント321～324が少なくとも1回は発光状態となる構成としてもよい。

【1658】

また、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行される構成に限定されることはなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【1659】

また、演算結果記憶エリア234の第1～第3履歴エリア312～314のいずれかにベース値が記憶されていない場合には、その履歴エリア312～314は第1～第4報知用表示装置201～204にて報知対象とならない構成としてもよい。この場合、例えば現状エリア311及び第1履歴エリア312にベース値が記憶されている一方、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314にはベース値が記憶されていない場合には、表示継続期間が経過する度に、現状エリア311と第1履歴エリア312との間で第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が切り換えられ、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314は報知対象とならないことになる。

【1660】

また、演算結果記憶エリア234の現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314には、少数点第2位までの少数として表されるベース値が記憶される構成としたが、これに限定されることはなく、当該ベース値のうち小数点第1位の数字と少数点第2位の数字との組合せの情報が記憶される構成としてもよく、ベース値を算出することを可能とするための遊技球の合計払出個数（ $K91 \times r$ ）一般

10

20

30

40

50

入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」+ K 9 2 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」+ K 9 3 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」+ K 9 4 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」と、技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( K 9 1 + K 9 2 + K 9 3 + K 9 4 + K 9 5 ) との組合せの情報が記憶される構成としてもよい。前者の場合には各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 の情報をそのまま表示対象設定エリア 2 7 6 に設定することが可能となり、後者の場合には各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 の情報を利用してベース値を算出した後に当該ベース値から抽出した小数点第 1 位の数字と小数点第 2 位の数字との情報を表示対象設定エリア 2 7 6 に設定することとなる。

#### 【 1 6 6 1 】

また、演算結果記憶エリア 2 3 4 にはベース値を記憶するためのエリアとして、現状エリア 3 1 1 及び第 1 履歴エリア 3 1 2 のみが設けられている構成としてもよく、現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2 及び第 2 履歴エリア 3 1 3 のみが設けられている構成としてもよい。また、過去のベース値の情報を記憶するための履歴エリアとして 4 個以上のエリアが設けられている構成としてもよい。

10

#### 【 1 6 6 2 】

また、演算結果記憶エリア 2 3 4 は各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 がアドレス上固定されており、必要に応じてベース値がそれら各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 においてシフトされる構成に限定されることはなく、各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 がリングバッファとして設けられている構成としてもよい。

#### 【 1 6 6 3 】

20

また、態様情報としてベース値が算出される構成に代えて、上記第 1 5 の実施形態のように第 6 1 パラメータ ~ 第 6 8 パラメータが算出される構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれには第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータの全てが記憶される構成としてもよく、現状エリア 3 1 1 には第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータが記憶されるものの第 1 ~ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ~ 3 1 4 には第 6 1 パラメータのみといったように一部のパラメータが記憶される構成としてもよい。

#### 【 1 6 6 4 】

また、態様情報としてベース値に加えて又は代えて、大当たり結果の発生確率が算出されて記憶される構成としてもよく、高頻度サポートモードの発生確率が算出されて記憶される構成としてもよい。

30

#### 【 1 6 6 5 】

また、演算結果記憶エリア 2 3 4 における各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 においてベース値のシフトが行われる契機は、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数がシフト基準個数以上となった場合に限定されることはなく、所定期間 (例えば 8 時間) が経過した場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にシフトが行われる構成としてもよく、パチンコ機 1 0 の設定値が変更された場合にシフトが行われる構成としてもよい。またシフトが行われる契機が複数種類存在している構成としてもよい。

40

#### 【 1 6 6 6 】

また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「 1 」がセットされるまでは、第 1、第 2 報知用表示装置 2 0 2 のそれぞれにおける表示用セグメント 3 2 1、3 2 2 が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第 1、第 2 報知用表示装置 2 0 2 のそれぞれにおける表示用セグメント 3 2 1、3 2 2 が点滅状態とされる構成としてもよい。また、管理開始フラグに「 1 」がセットされるまでは、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において「 b L . - - 」 「 b 1 . - - 」 「 b 2 . - - 」 「 b 3 . - - 」という表示が繰り返される構成としてもよい。

#### 【 1 6 6 7 】

また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「 1 」がセッ

50

トされるまでは、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおける表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が発光状態となるチェック用表示が行われずに、第 1 , 第 2 報知用表示装置 2 0 1 , 2 0 2 のそれぞれにおける各表示用セグメント 3 2 1 , 3 2 2 が発光状態又は点滅状態となるとともに、第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 にて現状のベース値に対応する表示が行われるといったように、管理開始フラグに「 1 」がセットされていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【 1 6 6 8 】

また、停電フラグに「 1 」がセットされていない又はチェックサムが一致しないことにより遊技停止フラグに「 1 」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が点滅状態となる構成としてもよい。

【 1 6 6 9 】

また、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示制御が主側 C P U 6 3 により行われる構成に限定されることはなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置 8 1 により行われる構成としてもよく、表示制御装置 8 2 により行われる構成としてもよい。この場合、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側 C P U 6 3 から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側 C P U 6 3 から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側 C P U 6 3 から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。

【 1 6 7 0 】

< 第 3 6 の実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 3 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 1 6 7 1 】

図 1 3 9 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 9 4 0 1 ～ ステップ S 9 4 2 6 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 6 7 2 】

ステップ S 9 4 0 1 ～ ステップ S 9 4 0 3 では上記第 3 5 の実施形態におけるメイン処理 ( 図 1 3 2 ) のステップ S 8 8 0 1 ～ ステップ S 8 8 0 3 と同一の処理を実行する。その後、割込み許可の設定を行う ( ステップ S 9 4 0 4 ) 。これにより、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 1 3 3 ) が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 1 3 4 ) が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップ S 9 4 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理が終了される。

【 1 6 7 3 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間 ( 具体的には 5 秒 ) に対応する情報をセットする ( ステップ S 9 4 0 5 ) 。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 3 5 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理 ( 図 1 3 4 ) が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定さ



れている場合、上記第35の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる。

【1674】

その後、チェック中カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップS9406）。そして、チェック中カウンタの値が「0」となるまで、ステップS9406にて待機する。これにより、ステップS9405にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が継続される。

【1675】

その後、ステップS9407～ステップS9426の処理を実行する。これらステップS9407～ステップS9426の処理内容は、上記第35の実施形態におけるメイン処理（図132）のステップS8806～ステップS8825と同一である。

10

【1676】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始されて当該主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理が開始された場合、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとともにその状況で初期チェック期間が経過するまで動作電力の供給開始時の処理の進行が停止される。これにより、初期チェック期間の途中で設定確認及び設定値更新が実行されないようにすることが可能となり、処理負荷の増加を抑えることが可能となる。また、初期チェック期間の途中で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【1677】

<第37の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第35の実施形態と相違している。以下、上記第35の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1678】

図140は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS9501～ステップS9525の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【1679】

ステップS9501～ステップS9518では上記第33の実施形態におけるメイン処理（図114）のステップS7901～ステップS7918と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップS9519）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第35の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図134）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第35の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

【1680】

40

その後、ステップS9520以降の処理を実行する。ステップS9520～ステップS9525の処理内容は上記第33の実施形態におけるメイン処理（図114）のステップS7919～ステップS7924と同一である。

【1681】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップS9501～ステップS9518）が終了した後であって残余処理（ステップS9522～ステップS9525）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

50

## 【 1 6 8 2 】

また、設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4）及び設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

## 【 1 6 8 3 】

なお、初期チェック期間が経過するまでステップ S 9 5 2 0 以降の処理が開始されない構成としてもよい。この場合、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われている状況で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

10

## 【 1 6 8 4 】

## &lt; 第 3 8 の実施形態 &gt;

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行される通常時の設定処理の処理構成が上記第 3 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 1 6 8 5 】

図 1 4 1 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップ S 9 6 0 1～ステップ S 9 6 0 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

## 【 1 6 8 6 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 6 0 1）。管理開始フラグに「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 9 6 0 1：N O）、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する（ステップ S 9 6 0 2）。当該チェック用表示のデータが表示 I C 2 6 6 に供給されることにより、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が開始される。具体的には、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の各表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 が正常に発光状態となり得るかを把握することが可能となる。

30

## 【 1 6 8 7 】

管理開始フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 9 6 0 1：Y E S）、ステップ S 9 6 0 3～ステップ S 9 6 0 5 の処理を実行する。ステップ S 9 6 0 3～ステップ S 9 6 0 5 の処理内容は上記第 3 5 の実施形態における通常時の設定処理（図 1 3 5）におけるステップ S 9 1 0 7～ステップ S 9 1 0 9 と同一である。ステップ S 9 6 0 3～ステップ S 9 6 0 5 の処理が実行されることにより、演算結果記憶エリア 2 3 4 の各種エリア 3 1 1～3 1 4 に記憶されたベース値が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて順次報知されるとともに、新たな算出期間の開始直後において現状エリア 3 1 1 のベース値が報知される場合には第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 にて演算初期表示が行われる。

40

## 【 1 6 8 8 】

上記構成によれば管理開始フラグに「 1 」がセットされていない場合に、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われる初期チェック期間となる。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に初期チェック期間となる状況をパチンコ機 1 0 の出荷段階などにおいて管理開始フラグに「 1 」がセットされていない状況に制限することが可能となる。

## 【 1 6 8 9 】

50

## &lt; 第 39 の実施形態 &gt;

本実施形態では設定値に関する構成が上記第 33 の実施形態と相違している。以下、上記第 33 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 33 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 1 6 9 0 】

図 1 4 2 ( a ) ~ 図 1 4 2 ( d ) は主側 R O M 6 4 に設けられた設定対応記憶エリア 3 2 5 を説明するための説明図である。

## 【 1 6 9 1 】

設定対応記憶エリア 3 2 5 には、パチンコ機 1 0 の設定値に対応させて低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル、並びに設定確認用処理 ( 図 1 1 5 ) 及び設定値更新処理 ( 図 1 1 6 ) において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に現状の設定値を表示させるために利用される設定値の表示データが設定されている。より詳細には、設定対応記憶エリア 3 2 5 には第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a、第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c、第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d、第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e 及び第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f が設けられている。

## 【 1 6 9 2 】

第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のそれぞれには、当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、設定確認用処理 ( 図 1 1 5 ) 及び設定値更新処理 ( 図 1 1 6 ) において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に現状の設定値を表示させるために利用される設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとが設けられている。第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のそれぞれにおいて、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとして 1 バイトのエリアが確保されている。したがって、第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のそれぞれは複数バイトの記憶容量となっている。この場合、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a の開始アドレスは A ( 1 ) となっており、第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b の開始アドレスは A ( 2 ) となっており、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c の開始アドレスは A ( 3 ) となっており、第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d の開始アドレスは A ( 4 ) となっており、第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e の開始アドレスは A ( 5 ) となっており、第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f の開始アドレスは A ( 6 ) となっている。

## 【 1 6 9 3 】

上記構成において本実施形態における第 1 形態のパチンコ機 1 0 では、当該パチンコ機 1 0 の設定値として上記 33 の実施形態と同様に「設定 1」~「設定 6」の 6 段階の設定値が設定されている。この場合、「設定 1」~「設定 6」のそれぞれで低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相違する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相互に同一となっている。したがって、図 1 4 2 ( a ) に示すように第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」に対応する第 1 低確当否テーブル L T ( 1 ) が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 2」に対応する第 2 低確当否テーブル L T ( 2 ) が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「2」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【 1 6 9 4 】

第3設定情報記憶エリア325cには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定3」に対応する第3低確当否テーブルLT(3)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。第4設定情報記憶エリア325dには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定4」に対応する第4低確当否テーブルLT(4)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「4」を表示するための表示データが記憶されている。

10

【1695】

第5設定情報記憶エリア325eには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定5」に対応する第5低確当否テーブルLT(5)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「5」を表示するための表示データが記憶されている。第6設定情報記憶エリア325fには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6低確当否テーブルLT(6)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「6」を表示するための表示データが記憶されている。

20

【1696】

上記第1形態の構成の場合、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなる。その一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は1/30であるため、「設定1」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定6」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

【1697】

設定値として「設定1」～「設定6」が設定された第1形態において、特図変動開始処理(図13)のステップS504にて当否判定処理を実行するために、ステップS503にて実行される当否テーブルの読み出し処理について説明する。図143は当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。なお、当否テーブルの読み出し処理におけるステップS9701～ステップS9705の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【1698】

まず主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値を読み出す(ステップS9701)。設定値カウンタは、当否テーブルを読み出す場合及び設定値の表示データを読み出す場合のそれぞれにおいて設定対応記憶エリア325における第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのうちいずれを参照すべきであるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

40

【1699】

その後、設定対応記憶エリア325における第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのうち、ステップS9701にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する(ステップS9702)。設定値カウンタは上記第33の実施形態と同様に「1」～「6」のいずれかの値を取るように構成されており、設定値カウンタの値が「1」である場合には第1設定情報記憶エリア325aを選択し、設定値カウンタの値が「2」である場合には第2設定情報記憶エリア325bを選択し、設定値カウンタの値が「3」である場合には第3設定情報記憶エリア325cを選択し、設定値カウンタの値が「4」である場合には第4設定情報記憶エリア325dを選択し、設定値カウンタの値が「5」である場合には第5設定情報記憶エリア325eを選択し、設定値カウンタの値が

50

「 6 」である場合には第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f を選択する。

【 1 7 0 0 】

この選択に際しては主側 R O M 6 4 に予め記憶された対応テーブルが参照される。当該対応テーブルには設定値カウンタの値と第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f の開始アドレスとの対応関係が定められている。詳細には、設定値カウンタの「 1 」の値に対応させて第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a の開始アドレスである A ( 1 ) が設定されており、設定値カウンタの「 2 」の値に対応させて第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b の開始アドレスである A ( 2 ) が設定されており、設定値カウンタの「 3 」の値に対応させて第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c の開始アドレスである A ( 3 ) が設定されており、設定値カウンタの「 4 」の値に対応させて第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d の開始アドレスである A ( 4 ) が設定されており、設定値カウンタの「 5 」の値に対応させて第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e の開始アドレスである A ( 5 ) が設定されており、設定値カウンタの「 6 」の値に対応させて第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f の開始アドレスである A ( 6 ) が設定されている。

10

【 1 7 0 1 】

その後、現状の当否抽選モードが低確率モードであれば（ステップ S 9 7 0 3 : N O ）、ステップ S 9 7 0 2 にて選択した設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f から低確率モードの当否テーブルを読み出す（ステップ S 9 7 0 4 ）。一方、現状の当否抽選モードが高確率モードであれば（ステップ S 9 7 0 3 : Y E S ）、ステップ S 9 7 0 2 にて選択した設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f から高確率モードの当否テーブルを読み出す（

20

【 1 7 0 2 】

上記のように当否テーブルの読み出し処理が実行されることにより、設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f から、現状の当否抽選モードに対応する当否テーブルが読み出される。そして、特図変動開始処理（図 1 3 ）の当否判定処理（ステップ S 5 0 4 ）では、その読み出した当否テーブルを利用して、今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。

【 1 7 0 3 】

次に、主側 C P U 6 3 におけるメイン処理（図 1 1 4 ）にて設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8 ）が実行されている状況で第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3 ）が割り込んで起動された場合における処理について説明する。この場合、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3 ）では設定値更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する（ステップ S 8 4 0 3 ）。図 1 4 4 は設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップ S 9 8 0 1 ~ ステップ S 9 8 0 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【 1 7 0 4 】

まず主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定値カウンタの値を読み出す（ステップ S 9 8 0 1 ）。その後、設定対応記憶エリア 3 2 5 における第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のうち、ステップ S 9 8 0 1 にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する（ステップ S 9 8 0 2 ）。設定値カウンタは上記第 3 3 の実施形態と同様に「 1 」~「 6 」のいずれかの値を取るように構成されており、設定値カウンタの値が「 1 」である場合には第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a を選択し、設定値カウンタの値が「 2 」である場合には第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b を選択し、設定値カウンタの値が「 3 」である場合には第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c を選択し、設定値カウンタの値が「 4 」である場合には第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d を選択し、設定値カウンタの値が「 5 」である場合には第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e を選択し、設定値カウンタの値が「 6 」である場合には第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f を選択する。この選択に際しては当否テーブルの読み出し処理（図 1 4 3 ）と同様に主側 R O M 6 4 に予め記憶された対応テーブルが参照される。

40

50

## 【1705】

その後、ステップS9802にて選択した設定情報記憶エリア325a～325fから設定値の表示データを読み出す(ステップS9803)。そして、その読み出した設定値の表示データを第4報知用表示装置204に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア221における第5表示データバッファ275に設定する(ステップS9804)。また、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示を第1～第3報知用表示装置201～203に表示させるための表示データを第5表示データバッファ275に設定する(ステップS9805)。

## 【1706】

上記のように設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理が実行されることにより、ステップS9805にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第1～第3報知用表示装置201～203にて行われるとともに、ステップS9804にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第4報知用表示装置204にて行われる。これにより、例えば図124(a)の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

## 【1707】

なお、主側CPU63におけるメイン処理(図114)にて設定確認用処理(ステップS7914)が実行されている状況で第2タイマ割込み処理(図123)が割り込んで起動された場合に実行される設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS8405)においても、設定値の表示データの設定に関して、上記設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理(図144)と同様の処理が実行される。

## 【1708】

ここで、第1形態のパチンコ機10においては当該パチンコ機10の設定値として「設定1」～「設定6」の6段階の設定値が設定されていたが、パチンコ機10の機種や型式によっては6段階よりも少ない設定値が利用される場合がある。具体的には、図142(b)の説明図に示す第2形態のパチンコ機10では「設定1」、「設定3」及び「設定6」の3段階の設定値が設定されており、図142(c)の説明図に示す第3形態のパチンコ機10では「設定1」、「設定2」、「設定3」及び「設定4」の4段階の設定値が設定されており、図142(d)の説明図に示す第4形態のパチンコ機10では「設定1」の1段階の設定値のみが設定されている。この場合に、第2～第4形態のいずれのパチンコ機10であっても第1形態のパチンコ機10と同様に、6段階の設定値の設定を可能とする第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fを有する設定対応記憶エリア325が利用される。

## 【1709】

第2形態のパチンコ機10において設定対応記憶エリア325が利用される場合について詳細には、図142(b)の説明図に示すように、第1設定情報記憶エリア325a及び第4設定情報記憶エリア325dには「設定1」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第1設定情報記憶エリア325a及び第4設定情報記憶エリア325dには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」に対応する第1低確当否テーブルLT(1)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」に対応する第1高確当否テーブルHT(1)が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【1710】

第2設定情報記憶エリア325b及び第5設定情報記憶エリア325eには「設定3」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第2設定情報記憶エリア325b及び第5設定情報記憶エリア325eには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶

10

20

30

40

50

エリアに「設定3」に対応する第3低確当否テーブルLT(3)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定3」に対応する第3高確当否テーブルHT(3)が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。

【1711】

第3設定情報記憶エリア325c及び第6設定情報記憶エリア325fには「設定6」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第3設定情報記憶エリア325c及び第6設定情報記憶エリア325fには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6低確当否テーブルLT(6)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6高確当否テーブルHT(6)が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「6」を表示するための表示データが記憶されている。

10

【1712】

上記第2形態の構成の場合、第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fを有する設定対応記憶エリア325が利用される構成であっても、これら第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの数である6個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率も大きい設定値ほど高くなる。なお、「設定1」における高確率モードの大当たり確率は、「設定6」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率である。

20

【1713】

上記第2形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理(図143)では、設定値カウンタの値が「1」の場合及び「4」の場合のいずれであっても「設定1」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「2」の場合及び「5」の場合のいずれであっても「設定3」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「3」の場合及び「6」の場合のいずれであっても「設定6」に対応する当否テーブルが読み出される。

【1714】

当否テーブルの読み出し処理(図143)では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、3段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理(図143)の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

30

【1715】

上記第2形態の構成の場合、6段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア325が利用される場合において3段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることが可能である。つまり、使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア325a～325fが割り当てられているとともに、3段階の設定値が昇順で1個ずつ配列された態様を1グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fに対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理(図116)において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン68cが繰り返し操作された場合には、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される設定値は、「1」「3」「6」「1」「3」「6」「1」・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン68cの1回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が1回ずつ表示される場合を1表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

40

50

## 【 1 7 1 6 】

設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（図 1 4 4）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、3 段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理（図 1 4 4）の処理構成を 6 段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

## 【 1 7 1 7 】

なお、第 2 形態のパチンコ機 1 0 において第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a 及び第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b に「設定 1」に対応する各種情報が記憶されており、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c 及び第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d に「設定 3」に対応する各種情報が記憶されており、第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e 及び第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f に「設定 6」に対応する各種情報が記憶されている構成としてもよい。つまり、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f が割り当てられているとともに、同一の設定値が設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f に設定されている構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 1 1 6）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン 6 8 c が繰り返し操作された場合には、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて表示される設定値は、「1」「1」「3」「3」「6」「6」「1」・・・の順で変更されることとなる。

## 【 1 7 1 8 】

第 3 形態のパチンコ機 1 0 において設定対応記憶エリア 3 2 5 が利用される場合について詳細には、図 1 4 2（c）の説明図に示すように、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a 及び第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b には「設定 1」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a 及び第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」に対応する第 1 低確当否テーブル L T（1）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【 1 7 1 9 】

第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c 及び第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d には「設定 2」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c 及び第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 2」に対応する第 2 低確当否テーブル L T（2）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「2」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【 1 7 2 0 】

第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e には「設定 3」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 3」に対応する第 3 低確当否テーブル L T（3）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【 1 7 2 1 】

第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f には「設定 4」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 4」に対応する第 4 低確当否テーブル L T（4）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記



憶するための記憶エリアに「4」を表示するための表示データが記憶されている。

【1722】

上記第3形態の構成の場合、第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fを有する設定対応記憶エリア325が利用される構成であっても、これら第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの数である6個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は1/30であるため、「設定1」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定4」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

10

【1723】

上記第3形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理(図143)では、設定値カウンタの値が「1」の場合及び「2」の場合のいずれであっても「設定1」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「3」の場合及び「4」の場合のいずれであっても「設定2」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「5」の場合には「設定3」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「6」の場合には「設定4」に対応する当否テーブルが読み出される。

【1724】

当否テーブルの読み出し処理(図143)では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、4段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理(図143)の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

20

【1725】

上記第3形態の構成の場合、6段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア325が利用される場合において4段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることができない。この場合に、「設定1」及び「設定2」のそれぞれについては設定値カウンタの値との関係で連続する2個の設定情報記憶エリア325a～325dが割り当てられているとともに、「設定3」及び「設定4」のそれぞれについては1個の設定情報記憶エリア325e、325fが割り当てられている。これにより、設定値更新処理(図116)において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン68cが繰り返し操作された場合には、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される設定値は、「1」「1」「2」「2」「3」「4」「1」・・・の順で変更されることとなる。

30

【1726】

設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理(図144)では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、4段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理(図144)の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

40

【1727】

なお、設定値更新処理(図116)においてリセットボタン68cの1回の操作に対して、第1～第4報知用表示装置201～204における設定値の表示が変更されるようにする上では、設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア325a～325fに同一の設定値に対応する各種情報が設定されていないようにすることが好ましい。例えば、第1設定情報記憶エリア325aに「設定1」に対応する各種情報を設定し、第2設定情報記憶エリア325bに「設定2」に対応する各種情報を設定し、第3設定情報記憶エリア325cに「設定3」に対応する各種情報を設定し、第4設定情報記憶エリア325dに「設定4」に対応する各種情報を設定し、第5設定情報記憶エリア325eに「

50

設定１」に対応する各種情報を設定し、第６設定情報記憶エリア３２５ｆに「設定２」に対応する各種情報を設定する構成が考えられる。この場合、設定値更新処理（図１１６）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」「２」「３」「４」「１」「２」「１」・・・の順で変更されることとなる。

#### 【１７２８】

第４形態のパチンコ機１０において設定対応記憶エリア３２５が利用される場合について詳細には、図１４２（ｄ）の説明図に示すように、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの全てに「設定１」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。

#### 【１７２９】

上記第４形態の構成の場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される構成であっても、１種類の設定値のみが設定されている。このように１種類の設定値のみが設定されている構成であっても、当否テーブルの読み出し処理（図１４３）では設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、１種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図１４３）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

#### 【１７３０】

上記第４形態の構成の場合、設定値を設定する必要がないため基本的には設定値更新処理（図１１６）を実行する必要がないが、設定値の異常が発生した場合には設定値更新処理（図１１６）が実行され得る。この場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの全てに対して「設定１」が割り当てられている。したがって、設定値更新処理（図１１６）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」「１」「１」「１」「１」「１」「１」・・・というように「１」の表示が継続されることとなる。

#### 【１７３１】

設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図１４４）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、１種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当該設定処理（図１４４）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

#### 【１７３２】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【１７３３】

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、第２形態～第４形態のパチンコ機１０では、設定値に対応する当否テーブルを記憶するための設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが第１所定数（具体的には６個）設けられている構成において使用対象となる設定値の種類数は第１所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数である第１形態のパチンコ機１０と設定対応記憶エリア３２５に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合におけるパチンコ機１０の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。

## 【 1 7 3 4 】

設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）ではリセットボタン 6 8 c が操作される度に特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定値カウンタの数値情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された数値情報に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f の当否テーブルが当否判定処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で当否判定処理が実行されることとなる。この場合に、設定される設定値の各当否テーブルは少なくとも 1 個の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f に記憶されている構成であって、第 1 所定数の一部であって複数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f には同一の当否テーブルが記憶されている構成であることにより、第 1 所定数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f の全てに当否テーブルが記憶されている。これにより、第 1 所定数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f をそのまま利用するとともに設定値カウンタを利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第 1 所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

10

## 【 1 7 3 5 】

設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f から当否テーブルを読み出し、その読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数よりも少ない数である構成であったとしても、当否判定処理の実行に際して当否テーブルを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

20

## 【 1 7 3 6 】

設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行される状況においては、設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f から設定値の表示データを読み出し、その読み出した設定値の表示データに対応する表示を第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行わせる構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示データを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

## 【 1 7 3 7 】

使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア 3 2 5 において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f が割り当てられていたとともに、3 段階の設定値が昇順で 1 個ずつ配列された態様を 1 グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f に対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理（図 1 1 6）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン 6 8 c が繰り返し操作された場合には、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて表示される設定値は、「1」「3」「6」「1」「3」「6」「1」・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン 6 8 c の 1 回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が 1 回ずつ表示される場合を 1 表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

30

40

## 【 1 7 3 8 】

なお、高確率モードの当否テーブルが設定値に応じて変化しない構成においては、高確率モードの当否テーブルが、設定対応記憶エリア 3 2 5 の第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f に記憶されているのではなく、主側 R O M 6 4 における設定対応記憶エリア 3 2 5 とは異なる記憶エリアに記憶されている構成としてもよい。

## 【 1 7 3 9 】

また、使用対象となる設定値が 1 個のみである場合にはその設定値に対応する当否テーブルが 1 個の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f には当否テーブルが設定されない構成としてもよい

50

。また、使用対象となる設定値が複数段階ではあるもののその段階数が第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの数よりも少ない場合には、それら各設定値に対応する当否テーブルはそれぞれ対応する1個の設定情報記憶エリア325a～325fのみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア325a～325fには当否テーブルが設定されない構成としてもよい。当該構成においては当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア325a～325fに対応する数値情報が設定値カウンタにおいて選択されない数値情報とすることで、当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア325a～325fが、当否テーブルの読み出しや設定値の表示データの読み出しに際して選択されてしまわないようにすることが可能となる。

【1740】

<第40の実施形態>

上記第39の実施形態では6段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア325を利用する構成としたが、本実施形態では3段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア326を利用する。

【1741】

図145(a)～図145(c)は主側ROM64に予め記憶されている設定対応記憶エリア326を説明するための説明図である。

【1742】

設定対応記憶エリア326には、第1設定情報記憶エリア326a、第2設定情報記憶エリア326b及び第3設定情報記憶エリア326cが設けられている。図145(a)に示す第1形態のパチンコ機10では第1設定情報記憶エリア326aに「設定1」に対応する各種情報が設定されており、第2設定情報記憶エリア326bに「設定2」に対応する各種情報が設定されており、第3設定情報記憶エリア326cに「設定3」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第1形態のパチンコ機10では設定対応記憶エリア326において設定可能な最大数分の設定値が設定されている。

【1743】

図145(b)に示す第2形態のパチンコ機10では第1～第3設定情報記憶エリア326a～326cの全てに「設定1」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第2形態のパチンコ機10では3段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア326を利用して、1種類の設定値のみが設定されている。

【1744】

図145(c)に示す第3形態のパチンコ機10では、第1設定情報記憶エリア326a及び第2設定情報記憶エリア326bに「設定1」に対応する各種情報が設定されており、第3設定情報記憶エリア326cに「設定3」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第3形態のパチンコ機10では3段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア326を利用して、2段階の設定値が設定されている。

【1745】

上記構成によれば3段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア326を、3段階の設定値よりも少ない段階数の設定値が使用対象となる第2形態及び第3形態のパチンコ機10に対してそのまま流用することが可能となる。また、上記第39の実施形態と同様に、当否テーブルの読み出し処理(図143)の処理構成及び設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理(図144)の処理構成を、第1～第3形態のパチンコ機10において共通して利用することが可能となる。

【1746】

<第41の実施形態>

本実施形態では主側CPU63におけるメイン処理(図114)にて設定確認用処理(ステップS7914)又は設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている場合に、パチンコ機10の前面側から視認可能となる表示部にて所定の報知が実行される点で上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説

10

20

30

40

50

明を省略する。

【1747】

図146(a)は、パチンコ機10の前面を生じさせる窓パネル52を通じてパチンコ機10前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図である。

【1748】

各種表示部として、特図表示部37aと、特図保留表示部37bと、普図表示部38aと、普図保留表示部38bとが設けられている。これらの機能は上記第1の実施形態と同一である。特図表示部37a及び普図表示部38aは横並びとなるように設けられているが、これら特図表示部37a及び普図表示部38aに対して横並びとなるようにしてラウンド表示部330が設けられている。

10

【1749】

ラウンド表示部330は、特図表示部37a及び普図表示部38aと同様に、7個の表示用セグメント331～337を有している。7個の表示用セグメント331～337はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。7個の表示用セグメント331～337は個別に発光制御される。

【1750】

ラウンド表示部330では、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数が報知される。本実施形態では当否判定処理にて大当たり当選となった場合に選択され得る大当たり結果として、ラウンド遊技の実行回数が相対的に少ない開閉実行モードへの移行契機となる第1大当たり結果と、ラウンド遊技の実行回数が相対的に多い開閉実行モードへの移行契機となる第2大当たり結果とが存在している。具体的には、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が2回実行され、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が16回実行される。

20

【1751】

なお、第1大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともに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結果とが存在している。また、第2大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともに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結果とが存在している。

30

【1752】

図146(b)はラウンド表示部330の表示内容を説明するための説明図である。

【1753】

ラウンド表示部330は、いずれかの当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合に、全ての表示用セグメント331～337が消灯状態となった非表示状態から、少なくとも一部の表示用セグメント331～337が発光状態となる表示状態となる。開閉実行モードが継続している状況においては当該開閉実行モードの開始時にラウンド表示部330に表示された表示内容が維持される。そして、開閉実行モードが終了する場合にラウンド表示部330が表示状態から非表示状態となる。

40

【1754】

2回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図146(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1～第4表示用セグメント331～334が消灯状態となり、第5～第7表示用セグメント335～337が点灯状態となる。16回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図146(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1～第4表示用セグメント331～334が点灯状態と

50

なり、第5～第7表示用セグメント335～337が消灯状態となる。これにより、遊技ホールの管理者はパチンコ機10にて開閉実行モードが実行されている場合にはラウンド表示部330を確認することで、その開閉実行モードがいずれの種類の開閉実行モードに対応しているのかを把握することが可能となる。

【1755】

主側CPU63におけるメイン処理(図114)にて設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている場合にはラウンド表示部330にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている場合には図146(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1表示用セグメント331、第3表示用セグメント333、第5表示用セグメント335及び第7表示用セグメント337が

10

【1756】

設定値更新処理(ステップS7918)に対応するラウンド表示部330における表示は、設定値更新処理(ステップS7918)が開始された場合に開始され、設定値更新処理(ステップS7918)が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部330に表示される表示内容とは異っており、さらに後述する設定確認用処理(ステップS7914)が実行される場合にラウンド表示部330に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部330を確認することで設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部330を利用して行うことが可能となる。

20

【1757】

主側CPU63におけるメイン処理(図114)にて設定確認用処理(ステップS7914)が実行されている場合にはラウンド表示部330にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定確認用処理(ステップS7914)が実行されている場合には図146(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1表示用セグメント331、第3表示用セグメント333、第5表示用セグメント335及び第7表示用セグメント337が点灯状態となり、第2表示用セグメント332、第4表示用セグメント334及び第6表示用セグメント336が消灯状態となる。

30

【1758】

設定確認用処理(ステップS7914)に対応するラウンド表示部330における表示は、設定確認用処理(ステップS7914)が開始された場合に開始され、設定確認用処理(ステップS7914)が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部330に表示される表示内容とは異っており、さらに設定値更新処理(ステップS7918)が実行される場合にラウンド表示部330に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部330を確認することで設定確認用処理(ステップS7914)が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部330を利用して行うことが可能となる。

40

【1759】

メイン処理(図114)において設定確認用処理(ステップS7914)及び設定値更新処理(ステップS7918)が実行される状況では、遊技を進行させるための処理は実行されない。したがって、開閉実行モードが実行されている状況において設定確認用処理(ステップS7914)及び設定値更新処理(ステップS7918)が実行されることはない。また、設定確認用処理(ステップS7914)及び設定値更新処理(ステップS7918)のうち一方が実行されている状況において他方が実行されることもない。したがって、ラウンド表示部330をそれぞれの表示を行うための表示部として兼用したとしても、各表示を行うべき状況が重複して発生してしまうことはない。

【1760】

50

なお、ラウンド表示部 330 の表示内容は上記の表示内容に限定されることはなく、それぞれの状況であることをラウンド表示部 330 の表示内容から区別することが可能であれば任意であり、例えば設定確認用処理（ステップ S7914）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップ S7918）のうち一方は第 1～第 7 表示用セグメント 331～337 の全てが点灯状態となる構成としてもよい。また、設定確認用処理（ステップ S7914）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップ S7918）のうち一方は第 1～第 7 表示用セグメント 331～337 の全てが点灯状態となるとともにその状態が維持され、他方は第 1～第 7 表示用セグメント 331～337 の全てが点滅状態となる構成としてもよい。

#### 【1761】

また、ラウンド表示部 330 にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成に代えて、特図表示部 37a にてこれら表示が行われる構成としてもよく、普図表示部 38a にてこれら表示が行われる構成としてもよい。また、特図表示部 37a、普図表示部 38a 及びラウンド表示部 330 のいずれか 1 個の表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われ、他の 1 個の表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。

#### 【1762】

また、第 1 作動口 33 への遊技球の入球に基づき取得された保留情報と第 2 作動口 34 への遊技球の入球に基づき取得された保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部 37a として、第 1 作動口 33 に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第 1 特図表示部と、第 2 作動口 34 に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第 2 特図表示部とが設けられた構成においては、第 1 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第 2 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第 1 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われるとともに第 2 特図表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。

#### 【1763】

また、設定確認用処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定確認用処理が実行されている状況であること又は設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよい。この場合、当該専用の表示部が主側 CPU63 により表示制御される構成としてもよく、音声発光制御装置 81 又は表示制御装置 82 により表示制御される構成としてもよい。

#### 【1764】

##### < 第 42 の実施形態 >

本実施形態ではメイン処理及び第 1 タイマ割込み処理の処理構成が上記第 33 の実施形態と相違している。以下、上記第 33 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 33 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【1765】

図 147 は主側 CPU63 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S9901～ステップ S9923 の処理は、主側 CPU63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【1766】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S9901）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 41 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 RAM65 のアクセスを許可する。

## 【 1 7 6 7 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S 9 9 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では、上記第 3 3 の実施形態におけるメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 0 2 と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

## 【 1 7 6 8 】

その後、第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）について割り込み許可の設定を行う（ステップ S 9 9 0 3）。これにより、第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）が第 2 割り込み周期で割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）については割り込み許可の設定が行われない。これにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）は依然として割り込みが禁止された状態に維持される。

10

## 【 1 7 6 9 】

その後、ステップ S 9 9 0 4 ～ステップ S 9 9 1 7 の処理を実行する。これらステップ S 9 9 0 4 ～ステップ S 9 9 1 7 の処理内容は上記第 3 3 の実施形態におけるメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 0 5 ～ステップ S 7 9 1 8 と同一である。

## 【 1 7 7 0 】

ステップ S 9 9 0 4 ～ステップ S 9 9 1 7 の処理を終了した後は、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）について割り込み許可の設定を行う（ステップ S 9 9 1 8）。これにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）が第 1 割り込み周期で割り込んで起動される。つまり、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 1 7）が第 1 割り込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）が第 2 割り込み周期で割り込んで起動される。その後、ステップ S 9 9 1 9 ～ステップ S 9 9 2 3 では上記第 3 3 の実施形態におけるメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 2 0 ～ステップ S 7 9 2 4 と同一の処理を実行する。

20

## 【 1 7 7 1 】

図 1 4 8 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における第 1 タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割り込み処理は既に説明したとおり第 1 割り込み周期である 4 ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第 1 タイマ割り込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

30

## 【 1 7 7 2 】

まず第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）の発生を禁止するために割り込み禁止の設定を行う（ステップ S A 1 0 1）。第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）の発生が禁止されることにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）の発生が禁止されることにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）の実行途中において仮に第 1 割り込み周期が経過してしまったとしても第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）の発生が禁止されることにより、第 2 割り込み周期が経過したとしても第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）に対して第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

40

## 【 1 7 7 3 】

その後、ステップ S A 1 0 2 ～ステップ S A 1 2 1 では上記第 3 3 の実施形態における第 1 タイマ割り込み処理（図 1 1 7）のステップ S 8 2 0 2 ～ステップ S 8 2 2 1 と同一の処理を実行する。ステップ S A 1 0 7 にて肯定判定をした場合、又はステップ S A 1 2 1 の処理を実行した場合、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 4 8）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）の発生を許可するために割り込み許可の設定を行う（ステップ S A 1 2 2）。

## 【 1 7 7 4 】

上記構成によればメイン処理（図 1 4 7）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においては第 2 タイマ割り込み処理（図 1 2 3）の割り込みは許可される一方

50



、第1タイマ割込み処理（図148）の割込みは許可されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理（図123）による第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御の実行は可能とする一方、第1タイマ割込み処理（図148）による遊技の進行を制御するための処理は実行されないようにすることが可能となる。

#### 【1775】

また、第1タイマ割込み処理（図148）は第2タイマ割込み処理（図123）に対して割り込んで起動されないとともに、第2タイマ割込み処理（図123）は第1タイマ割込み処理（図148）に対して割り込んで起動されない。これにより、タイマ割込み処理が重複して起動されないようにすることが可能となる。

10

#### 【1776】

##### <第43の実施形態>

本実施形態では第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値を表示するための構成が上記第35の実施形態と相違している。以下、上記第35の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【1777】

本実施形態であっても上記第35の実施形態と同様に、非特定制御用のワークエリア223には通常用カウンタエリア231が設けられている。通常用カウンタエリア231には上記第15の実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ231a、通常用の特電入賞カウンタ231b、通常用の第1作動カウンタ231c、通常用の第2作動カウンタ231d及び通常用のアウトカウンタ231eが設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ231aの値が1加算され、特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ231bの値が1加算され、第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合には通常用の第1作動カウンタ231cの値が1加算され、第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合には通常用の第2作動カウンタ231dの値が1加算され、アウト口24aに1個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ231eの値が1加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常

20

30

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+  $K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+  $K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+  $K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）/ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ ）の割合。

#### 【1778】

非特定制御用のワークエリア223には通常用カウンタエリア231以外にも演算結果記憶エリア234が設けられている。演算結果記憶エリア234には上記第35の実施形態と同様に、ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア311と、第1履歴エリア312と、第2履歴エリア313と、第3履歴エリア314とが設けられている（図126参照）。現状エリア311には結果演算処理（図149）にて算出された直近のベース値が格納される。第1履歴エリア312には1回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第2履歴エリア313には2回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第3履歴エリア314には3回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。

40

#### 【1779】

図149は主側CPU63にて実行される本実施形態における結果演算処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理（図133）における管理用処理（ステ

50

ップS 8 9 2 0)では上記第15の実施形態における管理用処理(図70)と同様にステップS 3 8 0 3にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理(図71)では上記第15の実施形態と同様にステップS 3 9 0 8にてチェック処理を実行する。このチェック処理において結果演算処理を実行するとともに後述する表示用処理(図150)を実行する。また、結果演算処理におけるステップS A 2 0 1~ステップS A 2 1 7の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【1780】

まずベース値の演算処理を実行する(ステップS A 2 0 1)。当該演算処理では、上記第35の実施形態と同様に通常カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eの値を利用してベース値を算出する。ここで、本実施形態ではベース値の演算が結果演算処理の1回の処理回で完了するのではなく、結果演算処理の処理回が所定の複数回実行されることにより完了する。

#### 【1781】

具体的には、新たにベース値の演算が開始されることとなる結果演算処理の所定の処理回ではステップS A 2 0 1にて、通常カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eの値をK91~K95とした場合に、 $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」と、 $K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」と、 $K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」と、 $K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」と、技領域PAから排出された遊技球の合計個数( $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ )と、を演算して、それら各演算結果を非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して1回後の処理回の結果演算処理のステップS A 2 0 1において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、遊技球の合計払出個数( $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+  $K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+  $K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+  $K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)を演算して、その演算結果を上記演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して2回後の処理回の結果演算処理のステップS A 2 0 1において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、上記ベース値を演算する。

#### 【1782】

つまり、本実施形態では一のベース値を算出するために結果演算処理を3回実行する必要がある。この場合に、結果演算処理は第1タイマ割込み処理(図133)にて呼び出されて実行されるため、第1割込み周期(具体的には4ミリ秒)が経過する度に実行されることとなる。したがって、一のベース値は約12ミリ秒周期で算出されることとなる。但し、これに限定されることはなく一のベース値が算出される周期は12ミリ秒周期よりも短い周期としてもよく、12ミリ秒周期よりも長い周期としてもよい。

#### 【1783】

上記のように結果演算処理の処理回を複数回実行することで一のベース値を算出する構成とすることにより、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することが可能となる。特に、結果演算処理は非特定制御に対応する処理として実行されるため、結果演算処理を実行するためには非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを読み出す処理だけではなく、特定制御に対応する処理において利用された主側CPU63の各種レジスタの情報を退避させる必要がある。この場合に、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することで、結果演算処理の処理負荷を軽減することが可能となり、結果的に非特定制御に対応する処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【1784】

一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、結果演算処理の各処理回におけるベース値の算出途中の各情報は非特定制御用のワークエリア223に書き込まれる。これにより、結果演算処理の一の処理回と次の処理回と

10

20

30

40

50

の間で特定制御に対応する処理が実行されることに伴って、非特定制御に対応する処理において利用された主側CPU63の各種レジスタの情報が消去されるとしても、ベース値の算出途中の各情報を記憶保持することが可能となる。

#### 【1785】

一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、新たなベース値を算出するための結果演算処理の最初の処理回において通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eの値が全て抽出され、その抽出された値を利用してその算出回のベース値が算出される。これにより、一のベース値を算出している途中で通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eの値が変更されたとしても、その値の変更の影響を受けないようにしながら一のベース値を算出することが可能となる。

10

#### 【1786】

ステップSA201にてベース値の演算処理を実行した後は、今回の処理回の結果演算処理にて一のベース値の算出が完了したか否かを判定する(ステップSA202)。一のベース値の算出が完了していない場合(ステップSA202:NO)、ステップSA203~SA205の処理を実行しないことにより演算結果記憶エリア234の現状エリア311へのベース値の上書きを実行しない。

#### 【1787】

一のベース値の算出が完了している場合(ステップSA202:YES)、その算出が完了したベース値を現状エリア311に上書きする(ステップSA203)。その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられたシフト契機フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSA204)。本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)がシフト基準個数(具体的には60000個)となった後に新たなベース値の算出が完了した場合に、演算結果記憶エリア234におけるデータシフト処理(ステップSA216)が実行される。このデータシフト処理では、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報を、第2履歴エリア313 第3履歴エリア314、第1履歴エリア312 第2履歴エリア313、現状エリア311 第1履歴エリア312の順序でシフトした後に、現状エリア311を「0」クリアする。シフト契機フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後であってデータシフト処理を実行する前の状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

20

30

#### 【1788】

シフト契機フラグに「1」がセットされている場合(ステップSA204:YES)、非特定制御用のワークエリア223に設けられたシフト時の演算完了フラグに「1」をセットする(ステップSA205)。シフト時の演算完了フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後において一のベース値の算出が完了したことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

#### 【1789】

ステップSA202にて否定判定をした場合、ステップSA204にて否定判定をした場合、又はステップSA205の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSA206)。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSA206:NO)、管理開始前用処理を実行する(ステップSA207)。管理開始前用処理では、上記第35の実施形態における結果演算処理(図130)のステップS8604~ステップS8608の処理を実行する。

40

#### 【1790】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合(ステップSA206:YES)、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト契機フラグに「1」がセットされている

50

か否かを判定する（ステップS A 2 0 8）。シフト契機フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS A 2 0 8：NO）、通常用カウンタエリア2 3 1の各種カウンタ2 3 1 a ~ 2 3 1 eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS A 2 0 9）。そして、その算出した合計個数がシフト基準個数である6 0 0 0 0個以上であるか否かを判定する（ステップS A 2 1 0）。

#### 【1 7 9 1】

ステップS A 2 1 0にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト契機フラグに「1」をセットする（ステップS A 2 1 1）。また、非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられたシフト前表示フラグに「1」をセットする（ステップS A 2 1 2）。シフト前表示フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことに  
10  
対応するシフト前表示を第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて開始すべき状況であることを主側CPU 6 3にて特定するためのフラグである。

#### 【1 7 9 2】

シフト契機フラグに「1」がセットされておりステップS A 2 0 8にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト時の演算完了フラグに「1」が  
20  
セットされているか否かを判定する（ステップS A 2 1 3）。シフト時の演算完了フラグは、既に説明したとおり上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後に一のベース値の算出が完了した場合に「1」がセットされる。ステップS A 2 1 3にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト契機フラグを「0」クリアする（ステップS A 2 1 4）。また、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト時の演算完了フラグを「0」クリアする（ステップS A 2 1 5）。

#### 【1 7 9 3】

その後、データシフト処理を実行する（ステップS A 2 1 6）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア2 3 4における現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴  
30  
エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4に記憶された情報を、第2履歴エリア3 1 3、第3履歴エリア3 1 4、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3、現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2の順序でシフトした後に、現状エリア3 1 1を「0」クリアする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア3 1 4に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア3 1 3に記憶され、現状の算出期間において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴  
40  
エリア3 1 2に記憶される。また、現状エリア3 1 1はベース値が何ら記憶されていない状態となる。なお、データシフト処理では上記のような情報のシフトを行う場合、LDI R命令を利用する。LDI R命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア2 3 1の各カウンタ2 3 1 a ~ 2 3 1 eを全て「0」クリアする（ステップS A 2 1 7）。

#### 【1 7 9 4】

図1 5 0は主側CPU 6 3にて実行される本実施形態における表示用処理を示すフロー  
40  
チャートである。なお、表示用処理におけるステップS A 3 0 1～ステップS A 3 2 0の処理は、主側CPU 6 3における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【1 7 9 5】

まず非特定制御用のワークエリア2 2 3における管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS A 3 0 1）。ステップS A 3 0 1にて否定判定をした場合、上記第3 5の実施形態における表示用処理（図1 3 1）のステップS 8 7 1 4と同様に、現状エリア3 1 1からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小  
50  
数点第1位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア2 7 6に設定する（ステップS A 3 0 2）。当該演算結果データに対応する表示データ

が表示 I C 2 6 6 に送信されることにより、現状エリア 3 1 1 のベース値における小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて表示され、現状エリア 3 1 1 のベース値における小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。なお、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値が報知される場合における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容は上記第 3 5 の実施形態と同様である。

【 1 7 9 6 】

ステップ S A 3 0 1 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた切換タイミングカウンタの値を 1 減算する（ステップ S A 3 0 3）。切換タイミングカウンタは、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値に関する表示を行う状況において当該第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容を切り換えるタイミングを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。

【 1 7 9 7 】

本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数に達していない状況においては、現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれに記憶されたベース値の報知が表示継続期間（具体的には 5 秒）に亘って実行されるとともに、それらベース値の報知の間において報知対象となるベース値の切り換えが発生することを報知するためにインターバル用非表示がインターバル期間（具体的には 1 秒）に亘って実行される。インターバル用非表示として具体的に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が消灯状態となることで第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が非表示状態となる。現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられる前にインターバル用非表示が行われることにより、報知対象となるベース値が切り換えられることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【 1 7 9 8 】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した状況においては第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてそれに対応するシフト前表示が行われる。シフト前表示として具体的には、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて「A .」の表示が行われる。「A .」の表示内容はベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間のいずれにおいても第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて表示されない表示内容である。これにより、シフト前表示が行われる状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の全体の表示内容を、ベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間とは異なる表示内容とすることが可能となる。よって、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

【 1 7 9 9 】

シフト前表示の表示内容は、チェック用表示が行われている状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容、管理開始前フラグに「1」がセットされていない状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容、設定確認用処理（図 1 3 6）が実行されている状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容、及び設定値更新処理（図 1 3 7）が実行されている状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容とも異なっている。この点からも、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が

10

20

30

40

50

確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

#### 【1800】

シフト前表示の実行期間はインターバル用非表示が行われるインターバル期間（具体的には1秒）よりも長い期間に設定されている。また、シフト前表示の実行期間はベース値に対応する表示の表示継続期間（具体的には5秒）よりも長い期間に設定されている。具体的には、シフト前表示の実行期間は8秒に設定されている。なお、これに限定されることはなくシフト前表示の実行期間が、インターバル期間よりも長くベース値に対応する表示の表示継続期間以下である構成としてもよく、インターバル期間以下である構成としてもよい。但し、シフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者に明確に認識させるためには、シフト前表示の実行期間がインターバル期間よりも長い期間に設定されていることが好ましい。

10

#### 【1801】

既に説明したとおり一のベース値の算出が完了するためには結果演算処理（図149）の処理回が複数回実行される必要があり、具体的には一のベース値が算出される周期は12ミリ秒周期となっている。また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達することで演算結果記憶エリア234の各種エリア311～314間でベース値の情報がシフトされるデータシフト処理（ステップSA216）は、シフト基準個数に達した後に一のベース値が新たに算出された後に実行される。この場合に、シフト前表示の実行期間は、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてデータシフト処理（ステップSA216）が完了するまでに要する最長の期間よりも長い期間に設定されている。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われている状況において一のベース値の新たな算出及びベース値のデータシフト処理（ステップSA216）を完了させることが可能となる。

20

#### 【1802】

表示用処理（図150）の説明に戻り、ステップSA303の処理を実行した場合、1減算後における切換タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、ベース値の表示継続期間、インターバル用非表示が行われるインターバル期間及びシフト前表示の実行期間のうち現状の計測対象の期間が経過したか否かを判定する（ステップSA304）。ステップSA304にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、シフト前表示を開始すべき状況であるか否かを判定する（ステップSA305）。ステップSA305にて否定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられたインターバルフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA306）。インターバルフラグはインターバル用非表示を開始すべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

30

#### 【1803】

ステップSA306にて否定判定をした場合、第1～第4報知用表示装置201～204にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がベース値であることを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象カウンタの値を1加算する（ステップSA307）。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えた場合（ステップSA308：YES）、表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップSA309）。

40

#### 【1804】

表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「0」である場合には現状エリア311に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「1」である場合には第1履歴エリア312に記憶されたベース値

50

が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「2」である場合には第2履歴エリア313に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「3」である場合には第3履歴エリア314に記憶されたベース値が報知対象となる。

【1805】

ステップSA308にて否定判定をした場合、又はステップSA309の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア223の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、ベース値を表示するための表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値を設定する（ステップSA310）。その後、非特定制御用のワークエリア223におけるインターバルフラグに「1」をセットする（ステップSA311）。これにより、次の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア223におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていない場合には、次の切換タイミングとなった場合にはインターバル用非表示が行われることとなる。

10

【1806】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象設定エリア276に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、上記第35の実施形態における表示用処理（図131）のステップS8708と同様に、表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップSA312）。表示種別データは、第1～第4報知用表示装置201～204の報知対象がベース値であることを示す表示を第1報知用表示装置201に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第2報知用表示装置202に行わせるための表示データとを含む。

20

【1807】

その後、上記第35の実施形態における表示用処理（図131）のステップS8709と同様に、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第1位の数字及び少数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップSA313）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第1位の数字に対応する表示を第3報知用表示装置203に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第2位の数字に対応する表示を第4報知用表示装置204に行わせるための表示データとを含む。

30

【1808】

表示種別データ及び演算結果データからなる表示データが表示対象設定エリア276に設定されることにより、上記第35の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図134）にて当該表示データが表示IC266に送信され、第1～第4報知用表示装置201～204にて当該表示データに対応する表示が行われる。つまり、現状エリア311のベース値が報知対象となっている場合には一例として図127（a）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第1履歴エリア312のベース値が報知対象となっている場合には一例として図127（b）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第2履歴エリア313のベース値が報知対象となっている場合には一例として図127（c）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第3履歴エリア314のベース値が報知対象となっている場合には一例として図127（d）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

40

【1809】

非特定制御用のワークエリア223におけるインターバルフラグに「1」がセットされていることでステップSA306にて肯定判定をした場合、第1～第4報知用表示装置201～204にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がインターバ

50

ル用非表示であることを意味する。この場合、インターバルの設定処理を実行する（ステップS A 3 1 4）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア2 2 3の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、インターバル期間（具体的には1秒）に対応する値を設定する。その後、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるインターバルフラグを「0」クリアする（ステップS A 3 1 5）。これにより、次の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていない場合には、次の切換タイミングとなった場合にはベース値の表示が行われることとなる。

【1 8 1 0】

その後、非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられた表示対象設定エリア2 7 6にインターバルデータを設定する（ステップS A 3 1 6）。インターバルデータは第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にインターバル用非表示を行わせるためのデータであり、具体的には第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント3 2 1～3 2 4を消灯状態とするためのデータである。表示データとしてインターバルデータが表示対象設定エリア2 7 6に設定されることにより、第2タイマ割込み処理（図1 3 4）にて当該インターバルデータが表示IC 2 6 6に送信され、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4はいずれも非表示状態となる。第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4が非表示状態となっていることを確認した遊技ホールの管理者は、インターバル期間であることを把握することが可能となる。

【1 8 1 1】

非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていることでステップS A 3 0 5にて肯定判定をした場合、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がシフト前表示であることを意味する。この場合、シフト前表示期間の設定処理を実行する（ステップS A 3 1 7）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア2 2 3の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、シフト前表示の実行期間（具体的には8秒）に対応する値を設定する。

【1 8 1 2】

その後、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるインターバルフラグを「0」クリアするとともに非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト前表示フラグを「0」クリアし（ステップS A 3 1 8）、さらに非特定制御用のワークエリア2 2 3における表示対象カウンタに最大値である「3」をセットする（ステップS A 3 1 9）。インターバルフラグを「0」クリアすることでシフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となる。そして、表示対象カウンタに最大値をセットすることで、ベース値を報知すべくステップS A 3 0 6にて否定判定をした場合にはステップS A 3 0 7にて表示対象カウンタの値を1加算した後における当該表示対象カウンタの値が最大値を超えることとなり、ステップS A 3 0 8にて肯定判定をして表示対象カウンタの値を「0」クリアする。これにより、シフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となるとともに、そのベース値は演算結果記憶エリア2 3 4の現状エリア3 1 1のベース値となる。

【1 8 1 3】

つまり、シフト前表示が行われた場合には、そのシフト前表示が行われる前における報知対象がベース値及びインターバル用非表示のいずれであたってもベース値の報知から開始される。これにより、シフト前表示が終了した場合にはインターバル期間の経過を待たずにベース値の確認を行うことが可能となる。また、シフト前表示が行われる前にいて最後に報知対象となったベース値が演算結果記憶エリア2 3 4の現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4のいずれであったとしても、シフト前表示が終了した場合には現状エリア3 1 1のベース値から報知が開始される。これにより、現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4におけるベース値の報知順序を最初の報知順序に戻すことが

10

20

30

40

50



可能となり、ベース値のシフトが発生した直後であることを遊技ホールの管理者に認識させ易くすることが可能となる。

【1814】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象設定エリア276にシフト前表示データを設定する(ステップSA320)。シフト前表示データは第1~第4報知用表示装置201~204にシフト前表示を行わせるためのデータであり、具体的には第1~第4報知用表示装置201~204のそれぞれにおいて「A.」の表示を行わせるためのデータである。表示データとしてシフト前表示データが表示対象設定エリア276に設定されることにより、第2タイマ割込み処理(図134)にて当該シフト前表示データが表示IC266に送信され、第1~第4報知用表示装置201~204のそれぞれにおいて「A.」が表示される。第1~第4報知用表示装置201~204にてシフト前表示が行われていることを確認した遊技ホールの管理者は、シフト前表示の実行期間であることを把握することが可能となる。

10

【1815】

次に、図151のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「1」がセットされている状況において第1~第4報知用表示装置201~204にて各種エリア311~314のベース値が報知される様子を説明する。図151(a)は現状エリア311に格納されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて報知される期間を示し、図151(b)は第1履歴エリア312に格納されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて報知される期間を示し、図151(c)は第2履歴エリア313に格納されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて報知される期間を示し、図151(d)は第3履歴エリア314に格納されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて報知される期間を示し、図151(e)は第1~第4報知用表示装置201~204にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図151(f)は第1~第4報知用表示装置201~204にてシフト前表示が行われる期間を示し、図151(g)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)がシフト基準個数(具体的には60000個)に達したタイミングを示す。

20

【1816】

t1のタイミングで図151(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が第1~第4報知用表示装置201~204にて開始される。この報知に際しては図127(a)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では現状エリア311に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知表示装置204では現状エリア311に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

30

【1817】

その後、t2のタイミングでt1のタイミングから表示継続期間が経過することで、図151(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了され、図151(e)に示すようにインターバル用非表示が第1~第4報知用表示装置201~204にて開始される。このインターバル用非表示はt2のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるt3のタイミングで図151(e)に示すように終了される。

40

【1818】

t3のタイミングで図151(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が第1~第4報知用表示装置201~204にて開始される。この報知に際しては図127(b)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では第1履歴エリア312に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203

50

及び第４報知表示装置２０４では第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【１８１９】

その後、 $t_4$ のタイミングで $t_3$ のタイミングから表示継続期間が経過することで、図１５１（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了され、図１５１（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示は $t_4$ のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである $t_5$ のタイミングで図１５１（ｅ）に示すように終了される。

【１８２０】

$t_5$ のタイミングで図１５１（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図１２７（ｃ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第２履歴エリア３１３に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【１８２１】

その後、 $t_6$ のタイミングで $t_5$ のタイミングから表示継続期間が経過することで、図１５１（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が終了され、図１５１（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示は $t_6$ のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである $t_7$ のタイミングで図１５１（ｅ）に示すように終了される。

【１８２２】

$t_7$ のタイミングで図１５１（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図１２７（ｄ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第３履歴エリア３１４に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【１８２３】

その後、 $t_8$ のタイミングで $t_7$ のタイミングから表示継続期間が経過することで、図１５１（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が終了され、図１５１（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示は $t_8$ のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである $t_9$ のタイミングで図１５１（ｅ）に示すように終了される。

【１８２４】

その後、 $t_9$ のタイミング～ $t_{10}$ のタイミングに亘って $t_1$ のタイミング～ $t_2$ のタイミングと同様に、図１５１（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、さらに $t_{10}$ のタイミング～ $t_{11}$ のタイミングに亘って $t_2$ のタイミング～ $t_3$ のタイミングと同様に、図１５１（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。そして、 $t_{11}$ のタイミングで $t_3$ のタイミングと同様に、図１５１（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。

【１８２５】

その後、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われている途

10

20

30

40

50

中のタイミングである  $t_{12}$  のタイミングで、図 151 (g) に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 PA に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6000 個）に達する。但し、当該  $t_{12}$  のタイミングでは、 $t_{11}$  のタイミングにて第 1 履歴エリア 312 のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないため、図 151 (b) に示すように第 1 履歴エリア 312 のベース値に対応する表示が継続される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達するタイミングが任意である構成であったとしても、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における現状の報知対象の表示を予定通りの期間に亘って行った後に当該第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてシフト前表示を開始することが可能となる。

10

#### 【1826】

その後、 $t_{13}$  のタイミングで  $t_{11}$  のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 151 (b) に示すように第 1 履歴エリア 312 に格納されたベース値の報知が終了され、図 151 (f) に示すようにシフト前表示が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて開始される。なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのベース値の報知についての表示継続継続が経過した場合にシフト前表示が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのインターバル用非表示についてのインターバル期間が経過した場合にシフト前表示が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて開始される。

20

#### 【1827】

その後、 $t_{14}$  のタイミングで  $t_{13}$  のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図 151 (f) に示すようにシフト前表示が終了され、図 151 (a) に示すように現状エリア 311 に格納されたベース値の報知が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第 1 履歴エリア 312 のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア 311 のベース値から報知が開始される。

30

#### 【1828】

その後、 $t_{15}$  のタイミングで  $t_{14}$  のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 151 (a) に示すように現状エリア 311 に格納されたベース値の報知が終了され、図 151 (e) に示すようにインターバル用非表示が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて開始される。このインターバル用非表示は  $t_{15}$  のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである  $t_{16}$  のタイミングで図 151 (e) に示すように終了され、図 151 (b) に示すように第 1 履歴エリア 312 のベース値に対応する表示が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて開始される。

#### 【1829】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

40

#### 【1830】

演算結果記憶エリア 234 の現状エリア 311、第 1 履歴エリア 312、第 2 履歴エリア 313 及び第 3 履歴エリア 314 に記憶されたベース値が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて順次表示される。これにより、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の数を抑えながらも、異なる期間に対応するそれぞれのベース値を個別に報知することが可能となる。また、予め定められた順序に従って各ベース値が表示されるため、表示対象となっているベース値の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

#### 【1831】

演算結果記憶エリア 234 における現状エリア 311、第 1 履歴エリア 312、第 2 履歴エリア 313 及び第 3 履歴エリア 314 のそれぞれに対応付けてベース値の表示順序が

50

定められている。これにより、ベース値の表示を新たに開始する場合において表示対象となるベース値の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【 1 8 3 2 】

一のベース値が表示されている状況から次のベース値が表示される状況となる前に、第1～第4報知用表示装置201～204はインターバル用非表示の状態となる。これにより、表示対象となっているベース値の種類が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。

【 1 8 3 3 】

第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が順次表示される構成において、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達した場合には第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204を利用して、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを報知することが可能となる。

10

【 1 8 3 4 】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には演算結果記憶エリア234において現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶されているベース値が記憶順序の後側の記憶エリアにシフトされるとともに、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eが「0」クリアされて新たな算出期間のベース値の算出が開始される。したがって、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機として第1～第4報知用表示装置201～204におけるベース値の報知内容が変更されることとなる。この場合に、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはシフト前表示が行われた後にベース値の報知が再開されるため、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてベース値の報知内容が変更されることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

20

【 1 8 3 5 】

ベース値が表示されている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合、そのベース値の表示の表示継続期間が経過した後にシフト前表示が開始される。これにより、既に行われているベース値の表示を邪魔しないようにしながら、シフト前表示を開始することが可能となる。

30

【 1 8 3 6 】

演算結果記憶エリア234に記憶された複数のベース値が所定表示順序に従って順次表示される構成において、シフト前表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番のベース値から表示される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、所定表示順序における最初の順番のベース値から改めて確認することが可能となる。

【 1 8 3 7 】

結果演算処理（図149）にてベース値を算出する構成において、一のベース値の算出を開始してから当該ベース値の算出が完了するまでに結果演算処理が複数回実行される。これにより、1回の結果演算処理にてベース値の算出を完了させる構成に比べて、結果演算処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

40

【 1 8 3 8 】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には当該シフト基準個数に達したタイミングにおいてベース値が新たに導出された後にベース値のデータシフト処理（ステップSA216）が実行される構成において、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われる。これにより、ベース値が新たに導出されてベース値のデータシフト処理が行われている状況においては第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示を行うことが可能となり、シフト基準個数に達したにも関わらずそれ以前のベース値の表示がそのまま継

50

続されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 8 3 9 】

なお、ベース値の算出期間が開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 個）に達するまでは上記第 3 5 の実施形態と同様に、現状エリア 3 1 1 のベース値が表示される場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて演算初期表示が行われる構成としてもよい。

【 1 8 4 0 】

また、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 がインターバル用非表示である状態において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達した場合には即座にシフト前表示が開始され、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値が表示されている状況において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達した場合にはそのベース値の表示の表示継続期間が経過した場合にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、既に行われているベース値の表示が途中で終了されてしまわないようにしながら、シフト前表示を早期に開始させることが可能となる。

【 1 8 4 1 】

また、シフト前表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の少なくとも一部における表示内容は他の状況においても表示され得る表示内容ではあるものの、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の全体の表示内容は他の状況においては表示されない表示内容である構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が点灯状態となる構成としたが、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の一部については全ての表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が消灯状態となる構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には当該シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って維持される構成に限定されることはなく、シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って点滅される構成としてもよい。

【 1 8 4 2 】

また、シフト前表示の実行期間が固定である構成に限定されることはなく、例えば上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達してから新たなベース値が算出されてベース値のデータシフト処理が完了するまでに要した期間に応じて、シフト前表示の実行期間が変動する構成としてもよい。

【 1 8 4 3 】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、その時点で第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われている各ベース値の表示周回のうち最後の順番のベース値（すなわち第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値）の表示が完了した後にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、各ベース値の表示周回が完了した後にシフト前表示を経由して新たな各ベース値の表示周回を開始させることが可能となる。

【 1 8 4 4 】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはその時点における通常カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ～ 2 3 1 e を利用してベース値の算出が開始され、そのベース値の算出が完了した場合にデータシフト処理（ステップ S A 2 1 6）が行われる構成としてもよい。この場合、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したタイミングにおけるベース値を正確に算出することが可能となる。

【 1 8 4 5 】

また、インターバル期間においてはインターバル用非表示が行われることに代えて、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の少なくとも一部では所定の表示が行われると

10

20

30

40

50

もに第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の全体の表示としてはベース値が報知される状況において発生し得る表示内容とは異なる表示内容となるインターバル用表示が行われる構成としてもよい。例えば、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて中央の表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 のみが点灯状態となることで「 - 」の表示が行われる構成としてもよく、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の一部の表示装置において「 - 」の表示が行われるとともに残りの表示装置は非表示状態となる構成としてもよい。

#### 【 1 8 4 6 】

また、インターバル期間が設定されていない構成としてもよい。この場合、一のベース値について表示継続期間が経過した場合には、次の順番の表示対象となるベース値の表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始されることとなる。

#### 【 1 8 4 7 】

##### < 第 4 4 の実施形態 >

本実施形態ではシフト前表示の開始タイミングが上記第 4 3 の実施形態と相違している。以下、上記第 4 3 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 3 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 1 8 4 8 】

本実施形態におけるシフト前表示の開始タイミングについて図 1 5 2 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 5 2 ( a ) は現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 1 5 2 ( b ) は第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 1 5 2 ( c ) は第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 1 5 2 ( d ) は第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 1 5 2 ( e ) は第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図 1 5 2 ( f ) は第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてシフト前表示が行われる期間を示し、図 1 5 2 ( g ) はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達したタイミングを示す。

#### 【 1 8 4 9 】

t 1 ～ t 1 1 のタイミングでは、上記第 4 3 の実施形態における図 1 5 1 ( a ) ～ 図 1 5 1 ( g ) のタイムチャートと同様に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて、表示継続期間に亘るベース値に対応する表示と、インターバル期間におけるインターバル用非表示の実行とが繰り返されるとともに、ベース値に対応する表示は演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4 の順序で繰り返される。そして、t 1 1 のタイミングで図 1 5 2 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値に対応する表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される。

#### 【 1 8 5 0 】

その後、第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値に対応する表示が行われている途中のタイミングである t 1 2 のタイミングで、図 1 5 2 ( g ) に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達する。この場合、当該 t 1 2 のタイミングでは、t 1 1 のタイミングにて第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないものの、図 1 5 2 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値の報知が終了され、図 1 5 2 ( f ) に示すようにシフト前表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2

0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。

【 1 8 5 1 】

なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。

【 1 8 5 2 】

その後、t 1 3 のタイミングで t 1 2 のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図 1 5 2 ( f ) に示すようにシフト前表示が終了され、図 1 5 2 ( a ) に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア 3 1 1 のベース値から報知が開始される。

【 1 8 5 3 】

その後、t 1 4 のタイミングで t 1 3 のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 1 5 2 ( a ) に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が終了され、図 1 5 2 ( e ) に示すようにインターバル用非表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。このインターバル用非表示は t 1 4 のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである t 1 5 のタイミングで図 1 5 2 ( e ) に示すように終了され、図 1 5 2 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値に対応する表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。

【 1 8 5 4 】

上記構成によれば、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達した場合には、そのタイミングで第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてシフト前表示が開始される。これにより、シフト前表示を早期に開始することが可能となり、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを早期に報知することが可能となる。

【 1 8 5 5 】

< 第 4 5 の実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 3 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 1 8 5 6 】

図 1 5 3 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S A 4 0 1 ~ ステップ S A 4 2 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 8 5 7 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S A 4 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する。

【 1 8 5 8 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S A 4 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では上記第 3 5 の実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り

10

20

30

40

50

込んで起動される処理である第1タイマ割込み処理(図133)の割込み周期を第1割込み周期(具体的には4ミリ秒)に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割込み処理(図134)の割込み周期を上記第1割込み周期よりも短い周期である第2割込み周期(具体的には2ミリ秒)に設定する。

【1859】

つまり、本実施形態では上記第35の実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割込み処理(図133)と第2タイマ割込み処理(図134)とが存在している。第1タイマ割込み処理(図133)及び第2タイマ割込み処理(図134)はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割込み処理(図134)は第1タイマ割込み処理(図133)に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割込み処理(図133)は第2タイマ割込み処理(図134)に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割込み処理(図133)及び第2タイマ割込み処理(図134)の両方が実行されていない状況において第1割込み周期及び第2割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割込み処理(図134)から先に起動される。この点、第2タイマ割込み処理(図134)は第1タイマ割込み処理(図133)よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割込み処理(図133)が第2タイマ割込み処理(図134)よりも優先して起動される構成としてもよい。

【1860】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割込み処理(図133)の第1割込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割込み処理(図134)の第2割込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【1861】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする(ステップSA403)。立ち上げ処理中フラグは上記第35の実施形態と同様に、第1タイマ割込み処理(図133)が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理(図133)に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理(図133)を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1862】

立ち上げ処理中フラグは、上記第35の実施形態と同様にメイン処理(図153)において動作電力の供給開始時の処理(ステップSA401～ステップSA418)が開始されて割込許可(ステップSA404)を行う前に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理(ステップSA422～ステップSA425)が開始される前に「0」クリアされる。この場合に、上記第35の実施形態と同様に第1タイマ割込み処理(図133)では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理(ステップSA401～ステップSA418)が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割込み処理(図133)では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS8901～ステップS8905の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理(ステップSA401～ステップSA418)が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、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及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【1863】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶

10

20

30

40

50



処理（ステップS 8 9 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップS A 4 0 1～ステップS A 4 1 8）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第35の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア2 2 1に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM 6 5の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップS A 4 1 5）又は設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

10

#### 【1 8 6 4】

ちなみに、設定確認用処理（ステップS A 4 1 5）又は設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）が実行されている状況では、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）及び第2タイマ割込み処理（図1 3 4）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップS A 4 1 5）及び設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）を含めてメイン処理（図1 5 3）において第1タイマ割込み処理（図1 3 3）又は第2タイマ割込み処理（図1 3 4）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図1 5 3）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側CPU 6 3の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図1 5 3）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避された情報が主側CPU 6 3の各種レジスタに復帰される。

20

#### 【1 8 6 5】

ステップS A 4 0 3にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、割込み許可の設定を行う（ステップS A 4 0 4）。これにより、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図1 3 4）が第2割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップS A 4 0 3にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図1 3 3）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図1 3 3）が終了される。

30

#### 【1 8 6 6】

その後、リセットボタン6 8 cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップS A 4 0 5）。つまり、リセットボタン6 8 cが押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われてMPU 6 2への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第35の実施形態と同様に、主制御装置60に設定キー挿入部6 8 a及びリセットボタン6 8 cが設けられているものの更新ボタン6 8 bは設けられていない。また、主制御装置60には第1～第3報知用表示装置6 9 a～6 9 cではなく第11の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4が設けられている。

40

#### 【1 8 6 7】

リセットボタン6 8 cが押圧操作されていない場合（ステップS A 4 0 5：NO）、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS A 4 0 6）。第1タイマ割込み処理（図1 3 3）の停電情報記憶処理（ステップS 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU 6 3にて特定するためのフラグである。

50

## 【 1 8 6 8 】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップS A 4 0 6：Y E S）、特定制御用のワークエリア2 2 1及び特定制御用のスタックエリア2 2 2についてチェックサムを算出する（ステップS A 4 0 7）。チェックサムの算出方法は上記第3 3の実施形態と同一である。その後、M P U 6 2への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア2 2 1に保存された特定制御用のワークエリア2 2 1及び特定制御用のスタックエリア2 2 2についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップS A 4 0 7にて算出したチェックサムと比較する（ステップS A 4 0 8）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップS A 4 0 9）。

10

## 【 1 8 6 9 】

ステップS A 4 0 6又はステップS A 4 0 9にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS A 4 1 0）。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）においてステップS 8 9 0 1～ステップS 8 9 0 5の処理を実行する一方、ステップS 8 9 0 6にて肯定判定をすることでステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア2 2 1及び特定制御用のスタックエリア2 2 2の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

20

## 【 1 8 7 0 】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置8 1に送信する（ステップS A 4 1 1）。音声発光制御装置8 1は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部5 3を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部5 4から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置4 1にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機1 0への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機1 0への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機1 0への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）が実行されるまではパチンコ機1 0への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

30

## 【 1 8 7 1 】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップS A 4 0 6及びステップS A 4 0 9：Y E S）、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS A 4 1 2）。設定更新表示フラグは上記第3 5の実施形態と同様に設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）が実行されていることを主側C P U 6 3にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（ステップS A 4 1 8）が実行されている状況において主側C P U 6 3への動作電力の供給が停止された場合には、その後主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグ

40

50

に「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態はＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるか、又は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

#### 【１８７２】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＡ４１２にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているかを判定する（ステップＳＡ４１３）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＡ４１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ４１５）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＡ４１３：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ４１４：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ４１５）。設定確認用処理については後に説明する。

#### 【１８７３】

設定確認表示フラグは上記第３５の実施形態と同様に設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態はＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるか、又は設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

#### 【１８７４】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＡ４０５：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＡ４１６）。ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には後述する設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた後述する設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＡ４０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 7 5 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S A 4 1 7）。ON 操作されている場合（ステップ S A 4 1 7：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップ S A 4 1 8）。設定値更新処理については後に説明する。

## 【 1 8 7 6 】

ステップ S A 4 1 1 の処理を実行した場合、ステップ S A 4 1 4 にて否定判定をした場合、ステップ S A 4 1 5 の処理を実行した場合、ステップ S A 4 1 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S A 4 1 8 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S A 4 1 9）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 3 5 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 3 5 の実施形態と同様に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。

10

## 【 1 8 7 7 】

上記構成によれば主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、当該主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S A 4 0 1 ～ ステップ S A 4 1 8）が終了した後であって残余処理（ステップ S A 4 2 2 ～ ステップ S A 4 2 5）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

20

## 【 1 8 7 8 】

また、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）及び設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

## 【 1 8 7 9 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップ S A 4 2 0）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が起動された場合にステップ S 8 9 0 6 にて否定判定をすることでステップ S 8 9 0 1 ～ ステップ S 8 9 0 5 の処理だけではなくステップ S 8 9 0 7 ～ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S A 4 2 0 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「0」クリアする。

30

## 【 1 8 8 0 】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S A 4 2 1）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置 8 1 の処理内容は、上記第 3 3 の実施形態におけるメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 2 0 の場合と同一である。

40

## 【 1 8 8 1 】

その後、ステップ S A 4 2 2 ～ ステップ S A 4 2 5 の残余処理に進む。つまり、主側 CPU 6 3 は第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）を定期的に行う構成であるが、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 S A 4 2 2 ～ ステップ S A 4 2 5 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S A 4 2 2 ～ ステップ S A 4 2 5 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S A 4 2 2 ～ ステップ S A 4 2 5 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 9）のス

50

ステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

【 1 8 8 2 】

次に、本実施形態における設定値に関する構成について説明する。図 1 5 4 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【 1 8 8 3 】

図 1 5 4 に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 には設定参照用エリア 3 4 1 と設定更新用エリア 3 4 2 とが設けられている。設定参照用エリア 3 4 1 は現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 C P U 6 3 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。特図変動開始処理 ( 図 1 3 ) におけるステップ S 5 0 3 では設定参照用エリア 3 4 1 に格納されている情報によりパチンコ機 1 0 の現状の設定値を特定し、その特定した設定値に対応する当否テーブルを読み出す。そして、ステップ S 5 0 4 ではその読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「 1 」がセットされている状況においては設定参照用エリア 3 4 1 に格納されている情報に対応する設定値の表示が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われる。

【 1 8 8 4 】

設定参照用エリア 3 4 1 には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定参照用エリア 3 4 1 に「 1 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 2 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 3 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 4 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 5 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 6 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 6」となる。

【 1 8 8 5 】

設定更新用エリア 3 4 2 は設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) において更新途中の設定値の情報が格納される。つまり、設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) ではリセットボタン 6 8 c が押圧操作される度に選択対象の設定値の情報を更新することとなるが、この更新に際しては設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報は変更されことなく、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が変更される。これにより、設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定値の更新を行うことが可能となる。設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) が終了される場合にその時点における設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に上書きされる。これにより、設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) にて更新された結果の設定値が、現状のパチンコ機 1 0 の設定値として設定されることとなる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている状況においては設定更新用エリア 3 4 2 に格納されている情報に対応する設定値の表示が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われる。

【 1 8 8 6 】

設定更新用エリア 3 4 2 には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」の数値情報が格納されている場合には更新対象 ( 選択対象又は変更対象 ) の設定値は「設定 1」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 2 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 2」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 3 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 3」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 4 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 4」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 5 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 5」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 6 」の数値

情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定6」となる。

【1887】

図155はメイン処理(図153)のステップSA415にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップSA501～ステップSA504の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1888】

特定制御用のワークエリア221に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として(ステップSA501:NO)、設定確認表示フラグに「1」をセットする(ステップSA502)。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理(図134)のステップS9005にて肯定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS9006)を実行する。

10

【1889】

図156は設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップSA601～ステップSA603の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1890】

まず特定制御用のワークエリア221の設定参照用エリア341に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す(ステップSA601)。そして、その読み出した設定値の表示データを第4報知用表示装置204に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア221における第5表示データバッファ275に設定する(ステップSA602)。また、パチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示を第1～第3報知用表示装置201～203に行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に設定する(ステップSA603)。

20

【1891】

上記のように設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理が実行されることにより、ステップSA603にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第1～第3報知用表示装置201～203にて行われるとともに、ステップSA602にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第4報知用表示装置204にて行われる。これにより、例えば図124(b)の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

30

【1892】

設定確認用処理(図155)の説明に戻り、ステップSA501にて肯定判定をした場合又はステップSA502の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する(ステップSA503)。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけでなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定確認用処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSA503にて否定判定をする。設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定していない場合(ステップSA503:NO)、ステップSA503の処理を繰り返す。

40

【1893】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合(ステップSA503:YES)、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグを「0」クリアする(ステップSA504)。これにより、第2タイマ割込み処理

50

(図134)のステップS9005にて否定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS9006)が実行されない状況となる。したがって、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【1894】

上記のとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作した状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われることにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてメイン処理(図153)が開始された状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部68aがON操作された状態となり、メイン処理(図153)にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理(図155)が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【1895】

図157はメイン処理(図153)のステップSA418にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップSA701～ステップSA710の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1896】

まず特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSA701)。設定更新表示フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSA701:NO)、設定更新表示フラグに「1」をセットする(ステップSA702)。その後、特定制御用のワークエリア221における設定参照用エリア341に格納された設定値の情報を特定制御用のワークエリア221における設定更新用エリア342に上書きする(ステップSA703)。これにより、動作電力の供給が前回停止された場合に設定されていた設定値の情報が設定更新用エリア342に設定された状態となる。

【1897】

一方、設定値更新処理が実行されている途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開されてメイン処理(図153)のRAMクリア処理(ステップSA416)が実行されることなく設定値更新処理が開始されたことにより設定更新表示フラグに既に「1」がセットされている場合(ステップSA701:YES)、ステップSA703の処理は実行されない。この場合、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理において設定更新用エリア342に設定されていた設定値の情報がそのまま維持された状態で、ステップSA704以降の処理を実行することとなる。

【1898】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合、第2タイマ割込み処理(図134)のステップS9003にて肯定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS9004)を実行する。

【1899】

図158は設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップSA801～ステップSA803の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1900】

まず特定制御用のワークエリア221の設定更新用エリア342に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す(ステップSA801)。そして、その読み出した設定値の表示データを第4報知用表示装置204に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア221における第5表示データバッファ275に設定する

10

20

30

40

50

(ステップS A 8 0 2)。また、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示を第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 に行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する(ステップS A 8 0 3)。

【1901】

上記のように設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理が実行されることにより、ステップS A 8 0 3 にて第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定された表示データに対応する表示が第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 にて行われるとともに、ステップS A 8 0 2 にて第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定された表示データに対応する表示が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われる。これにより、例えば図 1 2 4 (a) の説明図に示すように、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の更新対象として選択されている設定値の表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる。

10

【1902】

設定値更新処理(図 1 5 7)の説明に戻り、ステップS A 7 0 1 にて肯定判定をした場合又はステップS A 7 0 3 の処理を実行した場合、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する(ステップS A 7 0 4)。「1」～「6」のいずれかではない場合(ステップS A 7 0 4: NO)、設定更新用エリア 3 4 2 に「1」を設定する(ステップS A 7 0 5)。これにより、更新対象の設定値が「設定 1」となる。

20

【1903】

ステップS A 7 0 4 にて肯定判定をした場合又はステップS A 7 0 5 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 状態から OFF 状態に切り換わったか否かを判定する(ステップS A 7 0 6)。具体的には、設定キー挿入部 6 8 a の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON 状態に対応する受信状態から OFF 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてその OFF 状態が維持されている場合にもステップS A 7 0 6 にて否定判定をする。

【1904】

ステップS A 7 0 6 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることを条件として(ステップS A 7 0 7: YES)、設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算する(ステップS A 7 0 8)。これにより、リセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合(ステップS A 7 0 7: NO)又は設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算した場合にはステップS A 7 0 4 の処理に戻ることもなるが、ステップS A 7 0 4 にて設定更新用エリア 3 4 2 の値が 7 以上であると判定されると、ステップS A 7 0 5 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「1」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

30

【1905】

設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定した場合(ステップS A 7 0 6: YES)、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 に上書きする(ステップS A 7 0 9)。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 1 0 の設定値となる。

40

【1906】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグを「0」クリアする(ステップS A 7 1 0)。これにより、第 2 タイマ割込み処理(図 1 3 4)のステップS 9 0 0 3 にて否定判定をすることで、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理(ステップS 9 0 0 4)が実行されない状況となる。したがって、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を更新してい

50



る状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の更新対象として選択されている設定値の表示が行われる状態が解除される。

【1907】

上記のとおりリセットボタン 68c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、RAM クリア処理（ステップ SA416）だけではなく設定値更新処理（図 157）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 68c を押圧操作することなく設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図 155）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 68a に対する ON 操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

10

【1908】

また、設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行う場合であって、リセットボタン 68c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン 68c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン 68c の押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

20

【1909】

次に、設定値更新処理（図 157）又は設定確認用処理（図 155）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 153）にて実行される処理の内容について図 159 の説明図を参照しながら説明する。

【1910】

まず設定値更新処理（図 157）及び設定確認用処理（図 155）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 153）にて実行される処理の内容について説明する。

30

【1911】

設定キー挿入部 68a が ON 操作されることなくさらにリセットボタン 68c が押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合（すなわち「操作無し」の場合）、メイン処理（図 153）では RAM クリア処理（ステップ SA416）、設定値更新処理（ステップ SA418）及び設定確認用処理（ステップ SA415）のいずれも実行されない。設定キー挿入部 68a が ON 操作されないのに対してリセットボタン 68c が押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合（すなわち「RAM クリア操作」が行われた場合）、メイン処理（図 153）では RAM クリア処理（ステップ SA416）が実行される一方、設定値更新処理（ステップ SA418）及び設定確認用処理（ステップ SA415）は実行されない。設定キー挿入部 68a が ON 操作されるとともにリセットボタン 68c が押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）、メイン処理（図 153）では RAM クリア処理（ステップ SA416）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ SA418）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ SA415）は実行されない。設定キー挿入部 68a が ON 操作されるもののリセットボタン 68c が押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）、設定確認用処理（ステップ SA415）が実行される一方、RAM クリア処理（ステップ SA416）及び設定値更新処理（ステップ SA418）は実行されない。

40

50

## 【 1 9 1 2 】

次に、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 5 3 ）にて実行される処理の内容について説明する。

## 【 1 9 1 3 】

「 R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）が実行される一方、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）及び設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5 ）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「 R A M クリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）の再開及び新たな実行を行うことなく、 R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）を実行する。これにより、「 R A M クリア操作」に対する R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）のみの実行を優先させることが可能となる。この場合、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）においてステップ S A 7 0 9 の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）において更新された設定値（すなわち変更された設定値）の情報は設定参照用エリア 3 4 1 に設定されていないため、当該設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）が開始される前に設定されていた設定値が、動作電力の供給の再開後においても使用対象となる。なお、 R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）が実行されることで設定更新表示フラグは「 0 」クリアされる。

## 【 1 9 1 4 】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5 ）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）が新たに開始される。

## 【 1 9 1 5 】

R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）が実行された場合には既に説明したとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグが「 0 」クリアされるため、設定値更新処理（図 1 5 7 ）ではステップ S A 7 0 1 にて否定判定をすることで、設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報を設定更新用エリア 3 4 2 に上書きする。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）においてステップ S A 7 0 9 の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）において更新された設定値の情報は設定参照用エリア 3 4 1 に設定されていないため無効化される。この場合、動作電力の供給の再開後における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）では、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）が開始される前に設定されていた設定値から当該設定値の更新が行われることとなる。

## 【 1 9 1 6 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、又は「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3 ）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をすることで、 R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）が実行されることなく設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8 ）が実行される。 R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）が実行されない場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状態が維持されるため、設定値更新処理（図 1 5 7 ）ではステップ S A 7 0 1 にて肯定判定をすることで設定更新用エリア 3 4 2 の設定値の情報が

そのまま維持される。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開されることとなる。これにより、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「R A Mクリア操作」が行われなかった場合には、「設定変更操作」が行われなかったとしても設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）を再開させることが可能となる。

【 1 9 1 7 】

特に、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）を実行している途中において間違っパチンコ機 1 0 の電源の O F F 操作を行ってしまうことが想定され、この場合には即座にパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われることが考えられる。この場合、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作された状態のままリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなくパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われることが想定され、そうすると「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開されることとなる。このような状況において上記のとおり設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されるとともに、当該設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）において動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開される。これにより、上記のような事象が発生したとしても、問題なく設定値の更新を再開させることが可能となる。

【 1 9 1 8 】

次に、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 5 3）にて実行される処理の内容について説明する。

【 1 9 1 9 】

「R A Mクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3）では R A Mクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行される一方、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）及び設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「R A Mクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）を新たに実行することなく、R A Mクリア処理（ステップ S A 4 1 6）を実行する。これにより、「R A Mクリア操作」に対する R A Mクリア処理（ステップ S A 4 1 6）のみの実行を優先させることが可能となる。なお、R A Mクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【 1 9 2 0 】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3）では R A Mクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）を新たに実行することなく、R A Mクリア処理（ステップ S A 4 1 6）の実行後に設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する R A Mクリア処理（ステップ S A 4 1 6）及び設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されることで更新対象の設定値が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照エリア 3 4 1 に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機 1 0 の設定値を確認することができる。なお、R A Mクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されるこ

とで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【1921】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図153）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（ステップSA415）を実行する。これにより、設定確認用処理（ステップSA415）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

【1922】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図153）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップSA414にて肯定判定をすることで、設定キー挿入部68aがON操作されていなくても設定確認用処理（ステップSA415）が実行される。これにより、設定確認用処理（ステップSA415）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

【1923】

次に、設定値更新処理（図157）及び設定確認用処理（図155）の設定キー挿入部68aの操作状態との関係での終了タイミングについて、図160のタイムチャートを参照しながら説明する。図160（a）はパチンコ機10の電源がON状態となっている期間を示し、図160（b）は設定キー挿入部68aがON操作されている期間を示し、図160（c）は設定値更新処理（図157）が実行されている期間を示し、図160（d）は設定確認用処理（図155）が実行されている期間を示し、図160（e）は停電時処理が実行されている期間を示す。

【1924】

まず通常の流で設定値更新処理（図157）及び設定確認用処理（図155）のそれぞれが実行される場合について説明する。

【1925】

t1のタイミングで図160（b）に示すように設定キー挿入部68aが設定キーを用いてON操作され、その後のt2のタイミングで図160（a）に示すようにパチンコ機10の電源のON操作が行われる。この場合、リセットボタン68cの押圧操作も行われている。したがって、t3のタイミングで図160（c）に示すように設定値更新処理（図157）が開始される。その後に、t4のタイミングで図160（b）に示すように設定キー挿入部68aがON操作されている状態からOFF操作された状態となる。これにより、図160（c）に示すように設定値更新処理（図157）が終了する。

【1926】

また、t5のタイミングで図160（b）に示すように設定キー挿入部68aが設定キーを用いてON操作され、その後のt6のタイミングで図160（a）に示すようにパチンコ機10の電源のON操作が行われる。この場合、リセットボタン68cの押圧操作が行われていない。したがって、t7のタイミングで図160（d）に示すように設定確認用処理（図155）が開始される。その後に、t8のタイミングで図160（b）に示すように設定キー挿入部68aがON操作されている状態からOFF操作された状態となる。これにより、図160（d）に示すように設定確認用処理（図155）が終了する。

【1927】

次に、設定値更新処理（図157）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【1928】

t9のタイミングで図160（b）に示すように設定キー挿入部68aが設定キーを用いてON操作され、その後のt10のタイミングで図160（a）に示すようにパチンコ機10の電源のON操作が行われる。この場合、リセットボタン68cの押圧操作も行われている。したがって、t11のタイミングで図160（c）に示すように設定値更新処

理（図 1 5 7）が開始される。そして、当該設定値更新処理（図 1 5 7）の実行途中である t 1 2 のタイミングでパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図 1 6 0（a）に示すように電源が OFF 状態となることで、図 1 6 0（e）に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該 t 1 2 のタイミングで図 1 6 0（c）に示すように設定値更新処理（図 1 5 7）が終了し、t 1 3 のタイミングで図 1 6 0（e）に示すように停電時処理が終了する。

【 1 9 2 9 】

その後、t 1 4 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作された状態となり、その状態で t 1 5 のタイミングで図 1 6 0（a）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状況でパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われている。但し、前回のパチンコ機 1 0 の電源 OFF 時には設定値更新処理（図 1 5 7）の途中で停電時処理が実行されている。したがって、t 1 6 のタイミングで図 1 6 0（c）に示すように設定値更新処理（図 1 5 7）が開始される。この場合、設定値更新処理（図 1 5 7）は設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作された状態から OFF 操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定値更新処理（図 1 5 7）の開始タイミングから設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作された状態に維持されているとしても設定値更新処理（図 1 5 7）の終了条件が成立したことになる。

【 1 9 3 0 】

その後、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている途中である t 1 7 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 1 8 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された状態となる。これにより、図 1 6 0（c）に示すように設定値更新処理（図 1 5 7）が終了する。

【 1 9 3 1 】

次に、設定確認用処理（図 1 5 5）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【 1 9 3 2 】

t 1 9 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 2 0 のタイミングで図 1 6 0（a）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作は行われていない。したがって、t 2 1 のタイミングで図 1 6 0（d）に示すように設定確認用処理（図 1 5 5）が開始される。そして、当該設定確認用処理（図 1 5 5）の実行途中である t 2 2 のタイミングでパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図 1 6 0（a）に示すように電源が OFF 状態となることで、図 1 6 0（e）に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該 t 2 2 のタイミングで図 1 6 0（d）に示すように設定確認用処理（図 1 5 5）が終了し、t 2 3 のタイミングで図 1 6 0（e）に示すように停電時処理が終了する。

【 1 9 3 3 】

その後、t 2 4 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作された状態となり、その状態で t 2 5 のタイミングで図 1 6 0（a）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状況でパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われている。但し、前回のパチンコ機 1 0 の電源 OFF 時には設定確認用処理（図 1 5 5）の途中で停電時処理が実行されている。したがって、t 2 6 のタイミングで図 1 6 0（d）に示すように設定確認用処理（図 1 5 5）が開始される。この場合、設定確認用処理（図 1 5 5）は設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作された状態から OFF 操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定確認用処理（図 1 5 5）の開始タイミングから設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作された状態に維持されているとしても設定確認用処理（図 1 5 5）の終了条件が成立したことになる。

## 【 1 9 3 4 】

その後、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている途中である t 2 7 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 2 8 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された状態となる。これにより、図 1 6 0（d）に示すように設定確認用処理（図 1 5 5）が終了する。

## 【 1 9 3 5 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

## 【 1 9 3 6 】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部 6 8 a を ON 操作するとともにリセットボタン 6 8 c を押圧操作することで「設定変更操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図 1 5 7）が実行され得る。これにより、設定値更新処理（図 1 5 7）の実行を優先させることが可能となる。

10

## 【 1 9 3 7 】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に設定値を確認するための「設定確認操作」が行われた場合、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されるのではなく設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される。これにより、設定値の確認よりも設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 1 9 3 8 】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況においては第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて更新対象として選択されている設定値が表示される。これにより、更新対象として選択されている設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように更新対象として選択されている設定値が表示されることにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われたにも関わらず設定値更新処理（図 1 5 7）が優先される構成であっても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

30

## 【 1 9 3 9 】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況においては第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて更新対象として選択されている設定値に対応する表示だけではなく設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況に対応する表示も行われる。これにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」を行ったにも関わらず設定値更新処理（図 1 5 7）が開始されたとしても、当該設定値更新処理（図 1 5 7）が開始されたことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

40

## 【 1 9 4 0 】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「操作無し」であった場合又は「設定確認操作」が行われた場合、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更を継続することが可能となる。

## 【 1 9 4 1 】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合、現状の使用対象となっている設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合にお

50

ける操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

【 1 9 4 2 】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されない。これにより、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に設定値更新処理（図 1 5 7）を実行する必要がある場合には、動作電力の供給が開始される場合に「RAMクリア操作」を行うことで設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 9 4 3 】

10

設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部 6 8 a を ON 操作することで「設定確認操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図 1 5 5）が実行され得る。これにより、設定確認用処理（図 1 5 5）の実行を優先させることが可能となる。

【 1 9 4 4 】

設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されることなく設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される。これにより設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

20

【 1 9 4 5 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 には設定参照用エリア 3 4 1 と設定更新用エリア 3 4 2 とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア 3 4 1 に記憶され、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア 3 4 2 に記憶される。これにより、設定値更新処理（図 1 5 7）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図 1 5 7）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

30

【 1 9 4 6 】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている途中で動作電力の供給が停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には設定更新用エリア 3 4 2 に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させ、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させればよい。これにより、これら各状況を適切に生じさせることが可能となる。

【 1 9 4 7 】

設定値更新処理（図 1 5 7）を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部 6 8 a を ON 操作する必要があるため、設定値更新処理（図 1 5 7）を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図 1 5 7）は設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された場合に終了される。これにより、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態である状況で設定値更新処理（図 1 5 7）が開始されたとしても、即座に設定値更新処理（図 1 5 7）が終了されることはなく、設定キー挿入部 6 8 a を一旦 ON 操作した後に更に OFF 操作することで設定値更新処理（図 1 5 7）が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定値更新処理

40

50

(図157)を終了させることが可能となる。

【1948】

設定確認用処理(図155)を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部68aをON操作する必要があるため、設定確認用処理(図155)を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理(図155)は設定キー挿入部68aがOFF操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部68aがON操作されている状態からOFF操作された場合に終了される。これにより、設定確認用処理(図155)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定確認用処理(図155)が開始されたとしても、即座に設定確認用処理(図155)が終了されることはなく、設定キー挿入部68aを一旦ON操作した後に更にOFF操作することで設定確認用処理(図155)が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定確認用処理(図155)を終了させることが可能となる。

10

【1949】

なお、設定値更新処理(図157)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、設定値更新処理(図157)が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。また、設定値更新処理(図157)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行された後に設定値更新処理(図157)が実行される構成としてもよく、設定値更新処理(図157)が実行された後にRAMクリア処理(ステップSA416)が実行される構成としてもよい。

20

【1950】

また、設定値更新処理(図157)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定値更新処理(図157)が実行されない構成としてもよい。この場合、次の設定値更新処理(図157)の開始に際して設定参照用エリア341に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア342に上書きされる構成としてもよい。

30

【1951】

また、設定確認用処理(図155)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定確認用処理(図155)が実行されない構成としてもよい。

【1952】

また、設定値更新処理(図157)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行された後に設定値更新処理(図157)が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理(図157)が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

40

【1953】

また、設定値更新処理(図157)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行されることなく設定値更新処理(図157)が実行される構成としてもよく、設定値更新処理(図157)が実行された後にRAMクリア処理(ステップSA416)が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理(図157)が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値

50



から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【1954】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行された後に設定確認用処理（図155）が実行される構成としてもよく、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行されることなく設定確認用処理（図155）が実行される構成としてもよく、設定確認用処理（図155）が実行された後にRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。

10

【1955】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図157）が設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

【1956】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行されることなく設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後にRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

20

【1957】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図157）が設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

30

【1958】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行されることなく設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後にRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。

【1959】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図155）が実行されて設定値更新処理（図157）が実行されない構成としてもよく、設定確認用処理（図155）が実行された後に設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後に設定確認用処理（図155）が実行される構成としてもよい。また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図155）及び設定値更新処理（図157）の両方が実行されない構成としてもよい。

40

【1960】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には

50

、設定値更新処理（図 1 5 7）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図 1 5 7）が設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【 1 9 6 1 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行された後に設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行された後に R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行される構成としてもよい。

10

【 1 9 6 2 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されることなく設定確認用処理（図 1 5 5）が実行される構成としてもよい。この場合、次の設定値更新処理（図 1 5 7）の開始に際して設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア 3 4 2 に上書きされる構成としてもよい。

【 1 9 6 3 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行された後に設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行された後に設定確認用処理（図 1 5 5）が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図 1 5 5）及び設定値更新処理（図 1 5 7）の両方が実行されない構成としてもよい。

20

【 1 9 6 4 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップ S A 4 0 1）にてウェイト用の所定時間が経過した後において第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の割込みが許可されることで、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア 3 4 2 に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウェイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定更新表示フラグに「1」がセットされていたとしても設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況であることを条件として、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア 3 4 2 に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【 1 9 6 5 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップ S A 4 0 1）にてウェイト用の所定時間が経過した後において第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の割込みが許可されることで、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウェイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定確認表示フラグに「1」がセットされていたとしても設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている状況であることを条件として、設定値を確認している状況であるこ

50

とを示す表示及び設定更新用エリア 3 4 2 に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 9 6 6 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況においては、図柄表示装置 4 1 にて設定値を更新している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を更新するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部 5 3 又はスピーカ部 5 4 にて設定値を更新している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

10

【 1 9 6 7 】

また、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている状況においては、図柄表示装置 4 1 にて設定値を確認している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を確認するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部 5 3 又はスピーカ部 5 4 にて設定値を確認している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

20

【 1 9 6 8 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）にて設定値を更新させるために操作される操作部はリセットボタン 6 8 c に限定されることはなく、更新ボタン 6 8 b といった専用の操作部であってもよく、異常状態を解除するために主制御装置 6 0 に設けられた操作部であってもよい。また、設定キー挿入部 6 8 a に設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定 1」～「設定 6」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部 6 8 a の回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部 6 8 a を ON 位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON 位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

30

【 1 9 6 9 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される場合にはパチンコ機 1 0 から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば 1 0 0 ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもよい。これにより、パチンコ機 1 0 にて設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

【 1 9 7 0 】

また、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行される場合にはパチンコ機 1 0 から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば 1 0 0 ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもよい。これにより、パチンコ機 1 0 にて設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

40

【 1 9 7 1 】

また、キー挿入部が ON 状態から OFF 状態に変更されたことを契機として処理を終了させる構成を、設定確認用処理（図 1 5 5）及び設定値更新処理（図 1 5 7）以外の処理に適用してもよい。例えば、ベース値を第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に表示させるためには所定のキー挿入部が ON 位置に操作される必要がある構成とするとともに、所定のキー挿入部が ON 状態から OFF 状態に変更されたことを特定した場合に当該表

50

示が終了される構成としてもよい。

【 1 9 7 2 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）が開始される条件として遊技機本体 1 2 及び前扉枠 1 4 のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定値更新処理（図 1 5 7）が開始される構成としてもよい。

【 1 9 7 3 】

また、設定確認用処理（図 1 5 5）が開始される条件として遊技機本体 1 2 及び前扉枠 1 4 のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定確認用処理（図 1 5 5）が開始される構成としてもよい。

【 1 9 7 4 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される前に実行される R A M クリア処理と、設定値更新処理が実行されることなく実行される R A M クリア処理とで、主側 R A M 6 5 において初期化の対象となるエリアが異なっている構成としてもよい。

【 1 9 7 5 】

また、設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていない状況で設定値更新処理（図 1 5 7）が開始された場合には、設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成に限定されることはなく、予め定められた初期値の設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成としてもよい。当該初期値としては例えば「設定 1」としてもよく、「設定 6」としてもよく、これら以外の設定値としてもよい。

【 1 9 7 6 】

また、設定値更新処理（図 1 5 7）が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定変更操作」が行われたことに基づいて設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定値更新処理（図 1 5 7）が終了した場合には「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される構成とすることで設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【 1 9 7 7 】

また、設定確認用処理（図 1 5 5）が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定確認操作」が行われたことに基づいて設定確認用処理（図 1 5 5）が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定確認用処理（図 1 5 5）が終了した場合には「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図 1 5 5）が実行される構成とすることで設定値の確認作業を優先させることが可能となる。

【 1 9 7 8 】

< 第 4 6 の実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 4 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 4 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 1 9 7 9 】

図 1 6 1 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S A 9 0 1 ~ ステップ S A 9 2 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 8 0 】

ステップ S A 9 0 1 ~ ステップ S A 9 0 4 では上記第 4 5 の実施形態におけるメイン処理 ( 図 1 5 3 ) のステップ S A 4 0 1 ~ ステップ S A 4 0 4 と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する ( ステップ S A 9 0 5 ) 。設定値更新処理 ( ステップ S A 9 1 8 ) を実行している状況において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された場合には、設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている状況においてメイン処理が開始されることとなる。

## 【 1 9 8 1 】

ステップ S A 9 0 5 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する ( ステップ S A 9 0 6 ) 。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われて M P U 6 2 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

10

## 【 1 9 8 2 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合 ( ステップ S A 9 0 6 : N O ) 、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する ( ステップ S A 9 0 7 ) 。第 1 タイマ割込み処理 ( 図 1 3 3 ) の停電情報記憶処理 ( ステップ S 8 9 0 1 ) にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「 1 」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

20

## 【 1 9 8 3 】

停電フラグに「 1 」がセットされている場合 ( ステップ S A 9 0 7 : Y E S ) 、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する ( ステップ S A 9 0 8 ) 。チェックサムの算出方法は上記第 3 3 の実施形態と同一である。その後、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S A 9 0 8 にて算出したチェックサムと比較する ( ステップ S A 9 0 9 ) 。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する ( ステップ S A 9 1 0 ) 。

30

## 【 1 9 8 4 】

ステップ S A 9 0 7 又はステップ S A 9 1 0 にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「 1 」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする ( ステップ S A 9 1 1 ) 。また、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する ( ステップ S A 9 1 2 ) 。これらステップ S A 9 1 1 及びステップ S A 9 1 2 の処理内容は上記第 4 5 の実施形態におけるメイン処理 ( 図 1 5 3 ) のステップ S A 4 1 0 及びステップ S A 4 1 1 と同一である。

## 【 1 9 8 5 】

40

停電フラグに「 1 」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合 ( ステップ S A 9 0 7 及びステップ S A 9 1 0 : Y E S ) 、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する ( ステップ S A 9 1 3 ) 。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されている場合 ( ステップ S A 9 1 3 : Y E S ) 、設定確認用処理を実行する ( ステップ S A 9 1 4 ) 。設定確認用処理の処理内容は上記第 4 5 の実施形態と同一である。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「 1 」がセットされていたとしても設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されていない限り設定確認用処理は実行されない。したがって、設定確認用処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止されたとしても、「設定確認操作」を行った状況で動作電力の供給が再開されない限り設定確認用処理は実行されない。

50

## 【 1 9 8 6 】

設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S A 9 0 5 : Y E S ）、又はリセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S A 9 0 6 : Y E S ）、R A M クリア処理を実行する（ステップ S A 9 1 5 ）。R A M クリア処理の処理内容は上記第 4 5 の実施形態におけるメイン処理（図 1 5 3 ）の R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）と同一である。

## 【 1 9 8 7 】

その後、設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合には（ステップ S A 9 1 6 : Y E S ）、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されているか否かに関係なく設定値更新処理を実行する（ステップ S A 9 1 8 ）。一方、設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていない場合には（ステップ S A 9 1 6 : N O ）、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていることを条件として（ステップ S A 9 1 7 : Y E S ）、設定値更新処理を実行する（ステップ S A 9 1 8 ）。つまり、設定値更新処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が新たに開始される。

## 【 1 9 8 8 】

ステップ S A 9 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S A 9 1 3 にて否定判定をした場合、ステップ S A 9 1 4 の処理を実行した場合、ステップ S A 9 1 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S A 9 1 8 の処理を実行した場合、ステップ S A 9 1 9 ~ ステップ S A 9 2 5 の処理を実行する。ステップ S A 9 1 9 ~ ステップ S A 9 2 5 の処理内容は上記第 4 5 の実施形態におけるメイン処理（図 1 5 3 ）のステップ S A 4 1 9 ~ ステップ S A 4 2 5 と同一である。

## 【 1 9 8 9 】

図 1 6 2 は、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）又は設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1 ）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

## 【 1 9 9 0 】

設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1 ）にて実行される処理の内容は上記第 4 5 の実施形態と同様である。つまり、「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 1 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）のいずれも実行されない。また、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 1 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行される一方、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 1 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 1 ）では設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）が実行される一方、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）及び設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）は実行されない。

## 【 1 9 9 1 】

次に、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1 ）にて実行される処理の内容について説明する。

## 【 1 9 9 2 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図 1 6 1）ではRAMクリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、RAMクリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が新たに開始される。

10

## 【 1 9 9 3 】

上記構成であることにより、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機 1 0 の電源 ON 時における設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c への操作内容に関係なく、RAMクリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合には、その後に動作電力の供給が再開された場合には設定値の更新を行った後に完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止されたにも関わらず、その後に動作電力の供給が再開された場合に前回の設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が開始される前における設定値のまま遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 1 9 9 4 】

また、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に、RAMクリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

## 【 1 9 9 5 】

次に、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1）にて実行される処理の内容について説明する。

30

## 【 1 9 9 6 】

設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1）にて実行される処理の内容は、設定値更新処理（図 1 5 7）及び設定確認用処理（図 1 5 5）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が再開された場合にはパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作に際しての操作内容に対応する処理が実行される。

40

## 【 1 9 9 7 】

設定値の確認は設定値の変更と異なり、途中で終了されてそのまま再開されなかったとしても遊技への影響はない。したがって、設定値の確認の実行途中で動作電力の供給が停止されたとしてもパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作に際しての操作内容に対応する処理が実行されるようにすることで、遊技ホールの管理者による電源 ON 操作に際しての操作内容を優先させることが可能となる。

## 【 1 9 9 8 】

50

## &lt; 第 4 7 の実施形態 &gt;

本実施形態では、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）又は設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1）にて実行される処理の内容が上記第 4 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 4 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 1 9 9 9 】

図 1 6 3 は、設定値更新処理（図 1 5 7）又は設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 5 3）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

10

## 【 2 0 0 0 】

設定値更新処理（図 1 5 7）及び設定確認用処理（図 1 5 5）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 5 3）にて実行される処理の内容は上記第 4 5 の実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図 1 5 5）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 5 3）にて実行される処理の内容は上記第 4 6 の実施形態と同様である。

## 【 2 0 0 1 】

20

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 5 3）にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合及び「設定確認操作」の場合は上記第 4 5 の実施形態と同様に、設定値更新処理（図 1 5 7）の再開である。また、「RAMクリア操作」及び「設定変更操作」の場合は、RAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行された後に、設定値更新処理（図 1 5 7）の再開である。この場合、RAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）では特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定参照用エリア 3 4 1 だけではなく、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア 3 4 2 が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況で RAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図 1 5 7）の開始に際しては設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となり、設定更新用エリア 3 4 2 にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

30

## 【 2 0 0 2 】

上記構成であることにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理（図 1 5 7）が確実に実行されるだけではなく、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

40

## 【 2 0 0 3 】

## &lt; 第 4 8 の実施形態 &gt;

本実施形態では、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）又は設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1）にて実行される処理の内容が上記第 4 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 4 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 2 0 0 4 】

図 1 6 4 は、設定値更新処理（図 1 5 7）又は設定確認用処理（図 1 5 5）が実行され

50



ている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図１５３）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【２００５】

設定値更新処理（図１５７）及び設定確認用処理（図１５５）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図１５３）にて実行される処理の内容は上記第４５の実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図１５５）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図１５３）にて実行される処理の内容は上記第４６の実施形態と同様である。

10

【２００６】

設定値更新処理（図１５７）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図１５３）にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合、「ＲＡＭクリア操作」の場合及び「設定確認操作」の場合には設定値更新処理（図１５７）及び設定確認用処理（図１５５）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図１５３）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、「操作無し」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）、設定値更新処理（図１５７）及び設定確認用処理（図１５５）はいずれも実行されることはなく、「ＲＡＭクリア操作」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるものの設定値更新処理（図１５７）及び設定確認用処理（図１５５）は実行されることはなく、「設定確認操作」の場合には設定確認用処理（図１５５）が実行されるもののＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）及び設定値更新処理（図１５７）は実行されない。

20

【２００７】

これに対して、「設定変更操作」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図１５７）が再開される。この場合、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）では特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定参照用エリア３４１だけではなく、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア３４２が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況でＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図１５７）の開始に際しては設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となり、設定更新用エリア３４２にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

30

【２００８】

上記構成であることにより、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際しての遊技ホールの管理者による操作内容に対応する処理の実行を優先させることが可能となる。

【２００９】

また、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合において「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合には、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

40

【２０１０】

< 他の実施形態 >

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記実施形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組合せて適用してもよい。

【２０１１】

50

(1) 上記第1～第14の実施形態では、開閉実行モードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、開閉実行モードの発生回数を遊技領域PAからの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第1作動口33への入球個数と第2作動口34への入球個数との合計個数で開閉実行モードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第48の実施形態に適用してもよい。

#### 【2012】

(2) 上記第1～第14の実施形態では、高頻度サポートモードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、高頻度サポートモードの発生回数を遊技領域PAからの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第1作動口33への入球個数と第2作動口34への入球個数との合計個数で高頻度サポートモードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第48の実施形態に適用してもよい。

#### 【2013】

(3) 開閉実行モードの発生契機となる遊技結果として大当たり結果だけではなく小当たり結果が存在している構成としてもよい。小当たり結果となった場合には開閉実行モードが発生するものの開閉実行モードの前後で当否抽選モード及びサポートモードが変更されない。また、小当たり結果となった開閉実行モードでは低頻度入賞モードとなる構成としてもよい。この場合、大当たり結果が発生した場合には大当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶され、小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶される構成としてもよい。また、当該構成において、履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を利用することにより大当たり結果の発生頻度を示すパラメータと小当たり結果の発生頻度を示すパラメータとが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第48の実施形態に適用してもよい。

#### 【2014】

また、小当たり結果に当選する確率がパチンコ機10の設定状態に応じて変化する構成としてもよく、変化しない構成としてもよい。小当たり結果に当選する確率がパチンコ機10の設定状態に応じて変化する構成の場合、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が高い構成としてもよく、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が低い構成としてもよい。

#### 【2015】

また、小当たり結果が存在している構成において、第1作動口33に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第2作動口34に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とで大当たり結果となった場合における大当たり結果の種類の振分割合が相違する構成とするとともに、第1作動口33への入球を狙う場合には遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36よりも左側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われ、第2作動口34への入球を狙う場合には遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36よりも右側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われる構成とし、さらに第1作動口33に遊技球が入球した場合に取得された保留情報に基づき小当たり結果が発生し得る構成としてもよい。

#### 【2016】

当該構成において遊技履歴の管理結果として、以下の第51パラメータが存在している構成としてもよい。なお、第1作動口33への入球に基づく小当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行期間と、開閉実行モードではなく低頻度サポートモードである実行期間とを合計した期間を通常期間とする。また、通常期間におけるアウト口24aへの入球個数を入球個数K51と、通常期間における一般入賞口31への入球個数を入球個数K5

10

20

30

40

50

2とし、通常期間における特電入賞装置32への入球個数を入球個数K53とし、通常期間における第1作動口33への入球個数を入球個数K54とし、通常期間における第2作動口34への入球個数を入球個数K55とする。

・第51パラメータ：通常期間における遊技球の合計払出個数（ $K52 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K53 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K54 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K55 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）/通常期間において技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K51 + K52 + K53 + K54 + K55$ ）の割合

上記第51パラメータが演算される構成において、小当たり結果の当選確率がパチンコ機10の設定状態に応じて変動する場合にはパチンコ機10の設定状態に応じて第51パラメータの正常値は変動することとなる。したがって、第51パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機10の設定状態が変更された場合には消去されることが好ましい。一方、小当たり結果の当選確率がパチンコ機10の設定状態に応じて変動しない場合にはパチンコ機10の設定状態に応じて第51パラメータの正常値は変動しない。したがって、第51パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機10の設定状態が変更されたとしても消去されないことが好ましい。

10

#### 【2017】

(4)上記第1～第14の実施形態において、いずれの種類の大当たり結果が発生した場合であっても開閉実行モードの発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶される構成に代えて、大当たり結果の種類に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶される構成としてもよい。この場合、大当たり結果の各種別のそれぞれについて発生頻度を示すパラメータが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第48の実施形態に適用してもよい。

20

#### 【2018】

(5)上記第1～第14の実施形態では、定期的に各種パラメータ（第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ及び第41～第42パラメータ）が演算される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば遊技領域PAからの遊技球の総排出個数が演算契機個数（例えば10000個）となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、遊技回の実行回数が演算契機回数（例えば1000回）となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、各種パラメータが演算されたタイミングで履歴用メモリ117が「0」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第48の実施形態に適用してもよい。

30

#### 【2019】

(6)上記第1～第14の実施形態では、各種パラメータの演算タイミングとなる度に、第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ及び第41～第42パラメータの全てが演算される構成としたが、これに限定されることはなく、1回の演算タイミングでは上記各種パラメータのうちの一部のみが演算対象となり、演算タイミングとなる度に演算対象のパラメータグループが順次変更される構成としてもよい。例えば、一の演算タイミングでは第1～第8パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第11～第18パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第21～第26パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第31パラメータ及び第41～第42パラメータが演算され、その後は演算タイミングとなる度に上記順序による演算対象の変更が繰り返される構成としてもよい。これにより、一の演算タイミングとなった場合にパラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第15～第48の実施形態に適用してもよい。

40

#### 【2020】

(7)上記第1～第14の実施形態において、遊技が行われている状況であることを条件として履歴用メモリ117の履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構

50

成としてもよい。例えば遊技領域 P A に遊技球が供給されていることを条件として各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。これにより、遊技が行われていないにも関わらず各種パラメータの演算が無駄に繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第 15 ～ 第 48 の実施形態に適用してもよい。

#### 【2021】

(8) 上記第 1 ～ 第 14 の実施形態において、主側 CPU 63 とは別に管理用 IC 66 が設けられている構成に限定されることはなく、管理用 IC 66 の機能が主側 CPU 63 にて果たされる構成としてもよい。この場合、対応関係情報は主側 ROM 64 に予め記憶されることとなる。また、主側 RAM 65 とは別に履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 が設けられている構成としてもよく、主側 RAM 65 において履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 の機能が果たされる構成としてもよい。主側 RAM 65 において履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 の機能が果たされる構成においては主側 RAM 65 のクリア処理（ステップ S 105、ステップ S 117）が実行された場合に、履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 のそれぞれに対応するエリアの一部又は全部が「0」クリアされる構成としてもよく、履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 のそれぞれに対応するエリアは「0」クリアの対象から除外され、上記各実施形態における対応するクリア条件が成立した場合に「0」クリアされる構成としてもよい。また、主側 RAM 65 において履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 のそれぞれに対応するエリアとそれ以外のエリアとでクリア処理を実行させるための手動操作内容が異なる構成としてもよい。また、管理用 IC 66 の機能が音声発光制御装置 81 にて果たされる構成としてもよい。

#### 【2022】

(9) 上記第 1 ～ 第 14 の実施形態においてパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ 117 における履歴情報は消去されることなく記憶保持される一方、演算結果用メモリ 131 に記憶されている各種パラメータが消去される構成としてもよい。これにより、設定状態の新たな設定が行われた後に、当該設定が行われる前に演算された各種パラメータの報知が行われなくないようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第 15 ～ 第 48 の実施形態に適用してもよい。

#### 【2023】

(10) 上記第 3 ～ 第 5 の実施形態において、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたとしても（すなわち主側 CPU 63 にて設定値更新処理が実行されたとしても）、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には履歴用メモリ 117 のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず履歴用メモリ 117 の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【2024】

本構成において、主側 RAM 65 における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理（ステップ S 117）が実行されたとしても「0」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理（ステップ S 118）の前後で設定値が変更されたか否かを主側 CPU 63 にて特定することが可能となる。この場合、主側 CPU 63 にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側 CPU 112 にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側 CPU 112 に信号出力を行い、主側 CPU 63 にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側 CPU 112 にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側 CPU 112 に信号出力を行う構成としてもよい。

#### 【2025】

また、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側 CPU 63 から受信した場合には管理側 CPU 112 にて履歴用メモリ 117 に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側 CPU 112 にて設定値が変更されていないことを特定した場合には履歴用メモ

リ 1 1 7 のクリア処理を実行しないようにし、管理側 C P U 1 1 2 にて設定値が変更されたことを特定した場合には履歴用メモリ 1 1 7 のクリア処理を実行するようにすることが可能となる。

【 2 0 2 6 】

( 1 1 ) 上記第 3 ～ 第 5 の実施形態において、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても ( すなわち主側 C P U 6 3 にて設定値更新処理が実行されたとしても ) 、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には当該設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず、設定状態の新たな設定を契機として各種パラメータが演算されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【 2 0 2 7 】

本構成において、主側 R A M 6 5 における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理 ( ステップ S 1 1 7 ) が実行されたとしても「 0 」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理 ( ステップ S 1 1 8 ) の前後で設定値が変更されたか否かを主側 C P U 6 3 にて特定することが可能となる。この場合、主側 C P U 6 3 にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側 C P U 1 1 2 にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側 C P U 1 1 2 に信号出力を行い、主側 C P U 6 3 にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側 C P U 1 1 2 にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側 C P U 1 1 2 に信号出力を行う構成としてもよい。

【 2 0 2 8 】

20

また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側 C P U 6 3 から受信した場合には管理側 C P U 1 1 2 にて履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側 C P U 1 1 2 にて設定値が変更されていないことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行しないようにし、管理側 C P U 1 1 2 にて設定値が変更されたことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行するようにすることが可能となる。

【 2 0 2 9 】

( 1 2 ) 第 3 ～ 第 5 の実施形態において、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点で各種演算処理 ( ステップ S 1 8 0 7 ) にて各種パラメータが演算されるのではなく、その時点で演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている各種パラメータを別保存用メモリ 1 7 1 の第 1 ～ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ～ 1 7 6 のうち記憶対象となっているエリアに記憶させるとともに、演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている情報を「 0 」クリアする構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた状況下において各種パラメータを演算する必要がないため、別保存用メモリ 1 7 1 への各種パラメータの記憶を早期に完了させることが可能となる。

30

【 2 0 3 0 】

( 1 3 ) 第 3 ～ 第 5 の実施形態において、別保存用メモリ 1 7 1 の第 1 ～ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ～ 1 7 6 に記憶された各種パラメータの内容が、所定の表示開始操作が行われることにより第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c 又は他の表示装置にて表示される構成としてもよい。所定の表示開始操作は、専用の操作部が操作されることとしてもよく、他の操作を行うための操作部に対して予め定められた専用の操作が行われることとしてもよい。これにより、別保存用メモリ 1 7 1 に記憶された各種パラメータを簡易的に確認することが可能となる。

40

【 2 0 3 1 】

( 1 4 ) アウト口 2 4 a 、一般入賞口 3 1 、特電入賞装置 3 2 、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 の全てが履歴情報 ( 又は入球履歴 ) の格納対象となる構成としたが、これに限定されることはなく、アウト口 2 4 a 、一般入賞口 3 1 、特電入賞装置 3 2 、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のうちの一部のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよい。例えば、一般入賞口 3 1 、特電入賞装置 3 2 及び第 2 作動口 3 4 のみが履歴情

50

報の格納対象となっている構成としてもよく、一般入賞口 3 1 のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよい。この場合であっても、履歴情報の格納対象となっている入球部について所定の期間における遊技球の入球態様を把握することが可能となる。

【 2 0 3 2 】

( 1 5 ) 第 1 入賞口検知センサ 4 2 a、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a 及び第 3 入賞口検知センサ 4 4 a のそれぞれに対応させて、遊技球の入球結果に対応する情報を送信するための信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 c が設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、同一種類の入球部についての入球結果に対応する情報は、同一種類の入球部が複数存在していると同時にそれに合わせて入球検知センサが複数存在している構成であっても、1 種類の情報として送信される構成としてもよい。これにより、主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信される情報の種類数を抑えることが可能となる。

10

【 2 0 3 3 】

( 1 6 ) 上記第 1 ~ 第 1 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信される情報の種類と各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 o との対応関係を示す対応関係情報が、主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信される構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報が管理用 I C 6 6 において予め記憶されている構成としてもよい。この場合、対応関係情報を管理用 I C 6 6 に認識させるための処理を実行する必要がなくなるため、主側 C P U 6 3 の処理負荷を軽減することが可能となる。

【 2 0 3 4 】

( 1 7 ) 上記第 1 ~ 第 1 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信される情報の種類と各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 o との対応関係を示す対応関係情報の主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 への送信が、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給開始時に行われる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば主側 C P U 6 3 と管理用 I C 6 6 とを双方向通信可能とし、管理用 I C 6 6 から対応関係情報の送信を要求する信号を受信した場合に主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に対応関係情報が送信される構成としてもよい。この場合、対応関係用メモリ 1 1 6 を不揮発性メモリとして設けるとともに読み書き両用として利用する構成とし、パチンコ機 1 0 の出荷後において主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に提供された対応関係情報は主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても対応関係用メモリ 1 1 6 に記憶保持される構成とする。これにより、対応関係情報が送信される頻度を少なくすることが可能となる。

20

30

【 2 0 3 5 】

( 1 8 ) 上記第 1 ~ 第 1 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信される情報の種類と各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 o との対応関係を示す対応関係情報の主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 への送信が、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果の情報を送信するための信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 g を利用して行われる構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報を主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信するための専用の信号経路が設けられている構成としてもよい。これにより、管理用 I C 6 6 は、いずれの種類の情報を主側 C P U 6 3 から受信しているのかを、その情報を受信するバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 o の種類によって把握することが可能となる。

【 2 0 3 6 】

40

( 1 9 ) 上記第 1 ~ 第 1 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 には情報が送信される一方、管理用 I C 6 6 から主側 C P U 6 3 に情報が送信されない構成としたが、これに限定されることはなく、管理用 I C 6 6 から主側 C P U 6 3 に情報が送信される構成としてもよい。例えば、履歴情報に基づいて管理側 C P U 1 1 2 にて算出された各種パラメータが主側 C P U 6 3 に送信される構成としてもよい。この場合、主側 C P U 6 3 はその受信した各種パラメータの内容に対応する報知が行われるようにするために報知手段の報知制御を直接的に実行する構成としてもよく、主側 C P U 6 3 がその受信した各種パラメータの内容に対応するコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信することで、図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 を利用して各種パラメータの内容に対応する報知が実行されるようにする構成としてもよい。

50

## 【 2 0 3 7 】

( 2 0 ) 上記第 1 ～ 第 1 4 の実施形態において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に、履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報に基づいて主側 C P U 6 3 又は管理側 C P U 1 1 2 にて各種パラメータが算出され、その算出した各種パラメータの内容が図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 などを利用して報知される構成としてもよい。この場合、遊技ホールの営業開始時に直前の営業日における遊技領域 P A の遊技球の入球態様が正常であったか否かを確認することが可能となる。また、当該構成を上記第 1 5 ～ 第 4 8 の実施形態に適用してもよい。

## 【 2 0 3 8 】

( 2 1 ) 上記第 1 ～ 第 1 4 の実施形態において履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報に基づいて算出された各種パラメータが異常な結果である場合、禁止解除操作が行われるまでそのパチンコ機 1 0 にて遊技を開始することができない構成としてもよい。遊技を開始することができないようにする構成としては、例えば遊技球の発射が禁止される構成としてもよく、各入球検知センサ 4 2 a ～ 4 9 a が無効化される構成としてもよく、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞が発生したとしても当否判定処理が実行されない構成としてもよい。また、禁止解除操作としては、リセットボタン 6 8 c が押圧操作された状態でパチンコ機 1 0 の電源を再投入する操作としてもよく、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放させた場合に操作可能となる操作手段の操作としてもよい。これにより、遊技領域 P A の遊技球の入球態様が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、開閉実行モードの発生頻度が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、当該構成を上記第 1 5 ～ 第 4 8 の実施形態に適用してもよい。

## 【 2 0 3 9 】

( 2 2 ) 上記第 1 ～ 第 1 4 の実施形態において入球検知センサ 4 2 a ～ 4 8 a の検知結果に対応する履歴情報が履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されるものの、その履歴情報を利用した各種パラメータの演算は主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 のいずれにおいても実行されない構成としてもよい。この場合、読み取り用端子 6 8 d に電氣的に接続された外部装置にて履歴情報が読み取られ、当該読み取り作業の作業者によってその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよく、外部装置においてその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。この場合、主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 の処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第 1 5 ～ 第 4 8 の実施形態に適用してもよい。

## 【 2 0 4 0 】

( 2 3 ) 上記第 1 ～ 第 1 4 の実施形態において管理用 I C 6 6 には主側 C P U 6 3 とは別電源が設けられており、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても、管理用 I C 6 6 において履歴情報を利用した各種パラメータの演算や、履歴情報又は各種パラメータの情報出力を行うことが可能な構成としてもよい。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されている状況であっても、履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取ることが可能となる。

## 【 2 0 4 1 】

( 2 4 ) 上記第 1 ～ 第 1 4 の実施形態では主側 R O M 6 4 からプログラムを読み取るために利用される読み取り用端子 6 8 d が、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子として兼用される構成としたが、これに限定されることはなく、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子が、主側 R O M 6 4 からプログラムを読み取るための読み取り用端子 6 8 d とは別に設けられている構成としてもよい。この場合、履歴情報又は各種パラメータを読み取るために利用される端子は、M P U 6 2 に設けられていてもよく、主制御基板 6 1 における M P U 6 2 とは別の位置に設けられている構成としてもよい。

## 【 2 0 4 2 】

( 2 5 ) 上記第 1 ～ 第 1 4 の実施形態において対応関係用メモリ 1 1 6、履歴用メモリ

10

20

30

40

50

１１７及び演算結果用メモリ１３１がフラッシュメモリなどの不揮発性記憶手段として設けられている構成に限定されることはなく、例えばこれらメモリ１１６，１１７，１３１のいずれかが情報の記憶保持に電力の供給を要する揮発性記憶手段として設けられており、そのメモリに対してバックアップ電力が供給されることで、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても情報が記憶保持される構成としてもよい。この場合、そのメモリに対して専用のバックアップ電力装置が設けられている構成としてもよく、主側ＲＡＭ６５にバックアップ電力を供給する電源・発射制御装置７８からそのメモリにバックアップ電力が供給される構成としてもよい。

#### 【２０４３】

（２６）上記第１～第１４の実施形態において管理用ＩＣ６６が汎用ＣＰＵとして管理側ＣＰＵ１１２を備え、管理側ＲＯＭ１１３に記憶されたプログラム及びデータに基づき履歴情報の記憶処理や各種パラメータの演算処理を実行する構成に限定されることはなく、これら機能を有するように回路設計されたハード回路が管理用ＩＣ６６に形成されている構成としてもよい。当該構成について具体的には、例えば上記第１の実施形態であれば当該ハード回路は、主側ＣＰＵ６３からいずれかの検知センサ４２ａ～４８ａにて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したパッファに対応する対応関係情報が対応関係用メモリ１１６から履歴用メモリ１１７に記憶されるようにするとともに、その時点におけるＲＴＣ１１５の情報が履歴用メモリ１１７に記憶されるようにする。また、例えば上記第６の実施形態であれば当該ハード回路は、主側ＣＰＵ６３からいずれかの検知センサ４２ａ～４８ａにて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したパッファに対応するカウンタの値が１加算されるようにする。また、当該ハード回路は、上記第１の実施形態などにおける演算契機が発生した場合にはその時点における履歴情報を利用して各種パラメータを演算する。また、当該ハード回路は、読み取り用端子６８ｄへの外部出力契機が発生した場合には、演算結果である各種パラメータを外部出力するとともに履歴情報を外部出力する。

#### 【２０４４】

（２７）上記第１～第１４の実施形態において主側ＣＰＵ６３と管理用ＩＣ６６とが別チップとして設けられている構成としてもよく、別基板として設けられている構成としてもよく、別の制御装置として設けられている構成としてもよい。

#### 【２０４５】

（２８）アウト口２４ａへの遊技球の入球に関してはその入球個数が計測される一方、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４といった遊技球の賞球の払い出しや当否判定処理の契機となる特典契機入球部への入球に関してはＲＴＣ情報を含む履歴情報が格納される構成としてもよい。これにより、特典契機入球部への遊技球の入球履歴を抽出可能としながら、遊技球の総排出個数に対する各特典契機入球部への遊技球の入球頻度を算出することが可能となる。

#### 【２０４６】

（２９）履歴情報を記憶させる契機となる所定事象として上記各実施形態におけるもの以外のものが含まれている構成としてもよい。例えば、下皿５６ａが満タン状態となったこと、満タン状態が開始されたタイミング及び満タン状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、タンク７５が球無状態となったこと、球無状態が開始されたタイミング及び球無状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、払出装置７６が異常状態となったこと、払出装置７６の異常状態が開始されたタイミング及び払出装置７６の異常状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよい。この場合、これら事象の発生頻度を把握することが可能となる。

#### 【２０４７】

（３０）上記第１の実施形態では管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１６パッファ１２２ｐが出力指示信号に対応していることが管理用ＩＣ６６の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第１６パッファ１

10

20

30

40

50



22pが出力指示信号に対応していることも、主側CPU63から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用IC66にて認識される構成としてもよい。また、上記第1の実施形態では管理側I/F111における入力ポート121の第15バッファ122oが設定値更新信号に対応していることが管理用IC66の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第15バッファ122oが設定値更新信号に対応していることも、主側CPU63から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用IC66にて認識される構成としてもよい。この場合、各バッファ122a～122pとそれらバッファ122a～122pに入力される信号の種類との対応関係を管理用IC66に事前に設定しておく必要がなくなる。

#### 【2048】

10

(31)上記第1～第14の実施形態において管理用IC66は正常に動作している場合には主側CPU63に正常動作信号を送信する構成としてもよい。この場合、管理用IC66が正常に動作しているか否かを主側CPU63にて監視することが可能となる。

#### 【2049】

(32)設定値更新処理にて更新途中の設定値を表示する表示装置は第1～第4報知用表示装置201～204に限定されることはなく、図柄表示装置41であってもよく、専用の表示装置であってもよい。また、設定確認用処理にて設定値を表示する表示装置は第1～第4報知用表示装置201～204に限定されることはなく、図柄表示装置41であってもよく、専用の表示装置であってもよい。

#### 【2050】

20

(33)設定値更新処理にて設定値を更新させるために操作される操作部は更新ボタン68bに限定されることはなく、リセットボタン68cであってもよい。また、設定キー挿入部68aに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定1」～「設定6」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部68aの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aをON位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

#### 【2051】

(34)上記第1～第10、第15～第21の実施形態では第1～第3報知用表示装置69a～69cが横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下2段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第11～第14、第22～第44の実施形態では第1～第4報知用表示装置201～204が横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下2段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第15～第21の実施形態において遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置として第1～第4報知用表示装置201～204が利用される構成としてもよい。

30

#### 【2052】

(35)上記第1～第14の実施形態においてパチンコ機10の設定状態に応じて正常値が変動することとなるパラメータを算出するために利用される履歴情報(以下、変動対象の履歴情報という)と、パチンコ機10の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータを算出するために利用される履歴情報(以下、非変動対象の履歴情報という)とが、履歴用メモリ117においてそれぞれ異なるエリアに記憶される構成としてもよい。この場合、パチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合には、履歴用メモリ117において変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「0」クリアされる一方、履歴用メモリ117において非変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「0」クリアされない構成としてもよい。これにより、パチンコ機10の設定状態に応じて正常値が変動するパラメータの演算を設定値の変更後においても正確に行うことができるとともに、パチンコ機10の設定状態に応じて正常値が変動しないパ

40

50

ラメータの演算の精度を高めることができる。また、当該構成を上記第 15 ~ 第 48 の実施形態に適用してもよい。

【2053】

(36) 上記第 15 ~ 第 21 の実施形態において、特定制御用のスタックエリア 222 及び非特定制御用のスタックエリア 224 が主側 RAM 65 において予め指定されていない構成としてもよい。この場合であっても、これらスタックエリア 222, 224 に相当するエリアがパチンコ機 10 の設計段階において主側 RAM 65 に指定されることとなるが、当該エリアの記憶容量を超えて当該エリアを指定した情報の記憶処理が実行された場合には本来予定していないエリアに本来予定していない情報が書き込まれることとなるため主側 RAM 65 を「0」クリアする構成としてもよい。

10

【2054】

(37) 上記第 15 ~ 第 21 の実施形態では主側 RAM 65 のクリア処理 (ステップ S105、ステップ S117) が実行される場合には特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 は「0」クリアされるが、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 は「0」クリアされない構成としたが、これに代えて、主側 RAM 65 のクリア処理 (ステップ S105、ステップ S117) では特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 だけではなく非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 も「0」クリアされる構成としてもよい。また、主側 RAM 65 のクリア処理 (ステップ S105、ステップ S117) では特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 だけではなく通常カウンタエリア 231、開閉実行モード用カウンタエリア 232 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 は「0」クリアされるものの、演算結果記憶エリア 234 は「0」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア 234 に記憶された情報を保護することが可能となる。

20

【2055】

(38) 上記第 15 ~ 第 25 の実施形態において、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 を「0」クリアするための操作と、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 を「0」クリアするための操作とがそれぞれ異なる操作となる構成としてもよい。例えばリセットボタン 68c を操作しながらパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合には特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 が「0」クリアされ、更新ボタン 68b を操作しながらパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合には非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 が「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、それぞれの情報を選択的に消去することが可能となる。また、当該構成において更新ボタン 68b 及びリセットボタン 68c の両方を操作しながらパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合には、特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 の全てが「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、上記のように選択的な消去を可能とした構成において、各エリア 221 ~ 224 の情報をまとめて消去する場合の作業性を向上させることが可能となる。

30

40

【2056】

(39) 上記第 15 ~ 第 18, 第 20 の実施形態において第 19 の実施形態と同様に、非特定制御に対応する処理の開始に際して主側 CPU 63 のスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア 223 に退避されるとともに特定制御に対応する処理への復帰に際してその退避された情報が主側 CPU 63 のスタックポインタに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合における主側 CPU 63 のスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した場合には主側 CPU 63 のスタックポインタの状態を当該非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【2057】

50

(40) 上記第15～第25の実施形態において非特定制御に対応する処理として遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理が実行される構成としたが、これらの処理の一部のみが非特定制御に対応する処理として実行され、それ以外は特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。また、遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理に加えて又は代えて、これら処理以外の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。例えば不正監視及び監視結果の報知のうち少なくとも一方の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【2058】

10

(41) 上記第15～第25の実施形態では主側CPU63にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合、主側CPU63のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのいずれも主側RAM65に退避されない構成としたが、これに代えて、主側CPU63にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合に、主側CPU63のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのうち少なくとも一部の情報が主側RAM65に退避され、その退避された情報が非特定制御に対応する処理が再度開始される場合に主側CPU63の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理において利用される主側CPU63の情報についても持ち越して利用することが可能となる。

20

【2059】

(42) 上記第15～第25の実施形態では遊技領域から排出された遊技球の合計個数が6000個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としたが、当該演算の契機となる遊技球の合計個数は6000個よりも多い数としてもよく少ない数としてもよい。例えば遊技領域から排出された遊技球の合計個数が60000個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、遊技履歴の情報を記憶するために必要な記憶容量が増大化することとなるが、上記第21の実施形態のようにMPU62に外付けされた管理用RAM241にて遊技履歴の情報を記憶する構成とすることで、当該記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

【2060】

30

(43) 上記第15～第25の実施形態において遊技履歴の管理結果として第61～第68パラメータを演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、上記第1の実施形態における第31パラメータ、第41パラメータ及び第42パラメータの少なくとも一部が演算される構成としてもよい。

【2061】

(44) 上記第15～第25の実施形態においてパチンコ機10の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224も「0」クリアされる構成としてもよい。この場合、パチンコ機10の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合に、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234が「0」クリアされることとなる。

40

【2062】

また、パチンコ機10の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233は「0」クリアされるものの、演算結果記憶エリア234は「0」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア234に記憶された情報を保護することが可能となる。

50

## 【 2 0 6 3 】

また、パチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機 1 0 の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 は「 0 」クリアされるものの非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされない構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に記憶された情報を保護することが可能となる。

## 【 2 0 6 4 】

また、上記 ( 4 3 ) の構成を備えている場合には、パチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機 1 0 の設定状態が変更された場合に、上記第 1 の実施形態における第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータを演算するための履歴情報は消去されるものの、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 は「 0 」クリアされない構成としてもよい。

## 【 2 0 6 5 】

( 4 5 ) 上記第 1 ~ 第 4 8 の実施形態において、各種パラメータを演算するために遊技領域 P A から排出された遊技球の合計排出個数が利用される構成に代えて、遊技領域 P A に供給された遊技球の合計供給個数が利用される構成としてもよい。この場合、例えば遊技球発射機構 2 7 から発射されて遊技領域 P A に到達した遊技球を検知するように検知センサを設け、当該検知センサの検知結果に基づいて遊技領域 P A に供給された遊技球の個数を計測する構成としてもよい。当該構成においてはアウト口 2 4 a から排出された遊技球の個数を計測する必要がないため、アウト口検知センサ 4 8 a が設けられていない構成としてもよい。

## 【 2 0 6 6 】

( 4 6 ) 上記第 1 5 ~ 第 4 8 の実施形態において、主側 C P U 6 3 の各種レジスタ及びスタックポインタの情報の少なくとも一部が、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 又は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対してロード命令により退避される構成としてもよい。この場合、スタックエリア 2 2 2 , 2 2 4 への情報の退避に際して主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。また、スタックエリア 2 2 2 , 2 2 4 に退避された情報がロード命令により主側 C P U 6 3 の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。この場合も、スタックエリア 2 2 2 , 2 2 4 からの情報の復帰に際して主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。

## 【 2 0 6 7 】

( 4 7 ) 上記各実施形態において設定値更新処理が実行されている場合にはそれに対応する報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のいずれかにて行われる構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理が実行されていることを明確に把握することが可能となる。

## 【 2 0 6 8 】

( 4 8 ) 上記各実施形態において設定値が新たに設定されたことの履歴が主側 R A M 6 5 に記憶される構成としてもよい。また、設定値が新たに設定されたことの履歴が音声発光制御装置 8 1 に設けられた R A M にて記憶される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理が完了する度に当該設定値更新処理にて設定された設定値の情報を含むコマンドが主側 C P U 6 3 から音声発光制御装置 8 1 に送信されるようにし、音声発光制御装置 8 1 はそのコマンドを受信する度に、設定値が新たに設定されたことを示す情報とその際の設定値を示す情報とを音声発光制御装置 8 1 の R A M に累積的に記憶させる構成とする。当該構成において所定の操作が行われた場合には音声発光制御装置 8 1 の R A M に累積的に記憶されている設定値の設定履歴が図柄表示装置 4 1 にて表示される構成としてもよい。

## 【 2 0 6 9 】

( 4 9 ) 上記各実施形態では設定値更新処理にて設定値が新たに設定される場合には払

10

20

30

40

50

出制御装置 77 に記憶されている払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されない構成としたが、これに代えて、当該払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。また、設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されずに、設定値が変更された場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。

【2070】

(50) 上記各実施形態において設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には主側 RAM 65 の各エリア 221 ~ 224 が「0」クリアされることはなく、設定値が変更された場合には主側 RAM 65 の各エリア 221 ~ 224 のうち少なくとも一部が「0」クリアされる構成としてもよい。例えば、設定値が変更された場合には特定制御用のワークエリア 221 において設定値カウンタ以外のエリアが「0」クリアされる構成としてもよい。

10

【2071】

(51) 上記第 22 ~ 第 48 の実施形態において主側 CPU 63 にて設定確認用処理 (図 87) にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても遊技の利益に關与する可動物の動作が継続される構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおいて入球可能となる入球手段に V ゾーンと非 V ゾーンとが設けられているとともに入球手段に入球した遊技球を V ゾーン及び非 V ゾーンのうちいずれかに振り分ける振分部材を備えた構成において、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても当該振分部材の動作が継続される構成としてもよい。この場合、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況を不正に発生させて振分部材の動作を停止させようとしてもそれを不可とすることが可能となる。なお、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況であっても動作が継続される可動物としては上記振分部材以外にも、入球手段に入球した遊技球が入球することによりその後ラウンド遊技を発生させることとなる有利口と、入球手段に入球した遊技球を有利口に入球させることなく排出させる排出口とのいずれに遊技球を振り分ける振分部材が考えられる。

20

【2072】

(52) 上記第 22 ~ 第 48 の実施形態において非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 の少なくとも一方は情報異常の監視対象とならない構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 に情報異常が発生していることが特定されたとしても、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 が「0」クリアされない構成とすることで、情報異常の発生に基づいて非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 が「0」クリアされる状況を発生させないようにすることが可能となる。

30

【2073】

(53) 上記第 22 ~ 第 48 の実施形態において特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 に情報異常が発生しているか否かの監視が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、情報異常が発生した場合における各エリア 221 ~ 224 を「0」クリアするための処理が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

40

【2074】

(54) 上記各実施形態において主側 RAM 65 は情報を記憶保持するために電力供給が必要であるとともに、パチンコ機 10 の電源が OFF である状況であってもバックアップ電力が主側 RAM 65 に供給される構成としたが、主側 RAM 65 は情報の記憶保持に電力供給を必要としない不揮発性のメモリである構成としてもよい。

【2075】

(55) 上記各実施形態において主側 RAM 65 の各種クリア処理では主側 RAM 65 の対象エリアに対して「0」クリアする処理と初期設定する処理とを実行することで当該

50

対象エリアを初期化する構成に代えて、「0」クリアする処理を実行することなく初期設定する処理を実行することで上記対象エリアを初期化する構成としてもよい。

【2076】

(56) 上記各実施形態において主側CPU63への動作電力の供給が開始される場合に設定キー挿入部68aがON操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。また、設定キーによりON・OFF操作される設定キー挿入部68aに代えて、手によって直接ON・OFF操作される設定スイッチが設けられている構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aが設けられておらず、主側CPU63への動作電力の供給が開始される場合にリセットボタン68cが押圧操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。この場合、リセットボタン68cを覆う閉状態と覆わない開状態とに切り換え配置可能となるようにカバー部材が設けられている構成としてもよく、このカバー部材を閉状態の位置にて施錠する施錠装置が設けられている構成としてもよい。

10

【2077】

(57) 設定値更新処理において設定キー挿入部68aがOFF位置に操作された状態が所定期間に亘って保持された場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、設定値更新処理が開始されてから終了基準期間(例えば5分)が経過した場合には選択中の設定値が自動的に確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、設定値更新処理において更新ボタン68b又はリセットボタン68cが終了基準期間(例えば10秒)以上に亘って長押しされた場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。

20

【2078】

(58) 設定キー挿入部68aをON位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成において、設定キー挿入部68aがON位置に操作された状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、設定キー挿入部68aがOFF位置に操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン68b又はリセットボタン68cが押圧操作された状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該ボタンの押圧操作が解除された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーによりON・OFF操作される設定キー挿入部68aに代えて、手によって直接ON・OFF操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチがON操作された状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該設定スイッチがOFF操作された場合又はOFF操作の後にON操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーによりON・OFF操作される設定キー挿入部68aに代えて、手によって直接ON・OFF操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチがON操作された状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、リセットボタン68cが押圧操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。

30

40

【2079】

(59) 上記各実施形態において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、その手順に対応する画像が図柄表示装置41にて行われる構成としてもよく、それを補助するように手順に対応する音声スピーカ部54から出力される構成としてもよい。例えば上記第33の実施形態における設定値更新処理においてはリセットボタン68cを押圧操作することで設定値が1段階変更されることが及び設定キー挿入部68aをOFF操作することで設定値更新処理が終了されることが報知される構成としてもよい。これにより、設定値の更新作業を行い易くなる。なお、図柄表示装置41の表示制御及びスピーカ部54の音出力制御は音声発光制御装置81にて行われるため、設定確認用処理又は設

50

定値更新処理が開始される場合にはそれに対応するコマンドが主側CPU63から送信され、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了される場合にはそれに対応するコマンドが主側CPU63から送信されるようにする必要がある。

【2080】

(60) 主制御装置60から送信されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置81により表示制御装置82が制御される構成に代えて、主制御装置60から送信されるコマンドに基づいて、表示制御装置82が音声発光制御装置81を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置81と表示制御装置82とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうちの機能が主制御装置60に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置60に集約されていてもよい。また、主制御装置60から音声発光制御装置81に送信されるコマンドの構成や、音声発光制御装置81から表示制御装置82に送信されるコマンドの構成も任意である。

10

【2081】

(61) 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。

【2082】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種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。

20

【2083】

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。

【2084】

スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機に本発明を適用する場合、例えばスタートレバーの操作に基づき1ゲームを開始する場合に実行された役の抽選処理の結果を履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して各役の実際の当選確率を演算する構成としてもよく、ボーナスゲームといった特別遊技状態への移行が発生した場合にそれを履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して特別遊技状態への実際の移行確率を演算する構成としてもよく、消化された総ゲーム数に対する特別遊技状態の滞在ゲーム数の割合を演算する構成としてもよい。そして、それら履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取り可能としたり、各種パラメータの演算結果に対応する報知が遊技機自身にて行われる構成としてもよい。また、「設定1」～「設定6」といったように複数段階の設定状態が存在する構成とし、当該設定状態に応じて役の抽選処理における当選確率を変動させる構成としてもよい。この場合、設定状態の設定が新たに設定された場合又は設定値が変更された場合における履歴情報の扱い、各種パラメータの演算、繰り返し変更の扱いに関して上記各実施形態における構成を適用してもよい。

30

40

【2085】

(62) 上記第1～第48の実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第1の実施形態の特徴的な構成と、上記第6の実施形態の特徴的な構成と、上記第10の実施形態の特徴的な構成と、上記第30の実施形態の特徴的な構成と、上記第45の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第2の実施形態の特徴的な構成と、上記第4の実施形態の特徴的な構成と、上記第8の実施形態の特徴的な構成と、上記第11の実施形態の特徴的な構成と、上記第33の実施形態の特徴的な構成と、

50

上記第４３の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第１の実施形態の特徴的な構成と、上記第１５の実施形態の特徴的な構成と、上記第２１の実施形態の特徴的な構成と、上記第２９の実施形態の特徴的な構成と、上記第３４の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第２の実施形態の特徴的な構成と、上記第１６の実施形態の特徴的な構成と、上記第２２の実施形態の特徴的な構成と、上記第３５の実施形態の特徴的な構成と、上記第３９の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよい。また、上記第１～第４８の実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して、上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

【２０８６】

< 上記各実施形態から抽出される発明群について >

10

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。

【２０８７】

< 特徴Ａ群 >

特徴Ａ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

20

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報の少なくとも一部を消去する情報消去手段（第３の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０９の処理を実行する機能、第５の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０９の処理を実行する機能、第６の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８の処理を実行する機能、第８の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０８の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【２０８８】

30

特徴Ａ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【２０８９】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される。これにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

40

【２０９０】

特徴Ａ２．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段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（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側Ｃ

50



PU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能)と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典(開閉実行モード)を付与する特典付与手段(主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能)と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴A1に記載の遊技機。

【2091】

特徴A2によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。この場合に、上記特徴A1の構成を備えていることにより、付与対応結果となる確率が変更された後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

【2092】

特徴A3．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を全て消去することを特徴とする特徴A1又はA2に記載の遊技機。

【2093】

特徴A3によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が全て消去されることにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたタイミングを基準として所定事象の発生頻度の特定を行うことが可能となる。

【2094】

特徴A4．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を残すことを特徴とする特徴A1又はA2に記載の遊技機。

【2095】

特徴A4によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、その後の所定事象の発生頻度の管理に不要な履歴情報を消去し、その後の所定事象の発生頻度の管理に必要な履歴情報を残すことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた後における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。

【2096】

特徴A5．前記履歴記憶手段に記憶される前記履歴情報には、当該履歴情報に対応する前記所定事象の発生確率が前記設定値に応じて変動する第1履歴情報(開閉実行モードが発生したことを示す履歴情報)と前記設定値に応じて変動しない第2履歴情報(遊技領域PAから遊技球が排出されたことを示す履歴情報)とが含まれており、

前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第1履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第2履歴情報を残すことを特徴とする特徴A4に記載の遊技機。

【2097】

特徴A5によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、発生確率が設定値に応じて変動する所定事象に対応する第1履歴情報は消去され、発生確率が設定値に応じて変動しない所定事象に対応する第2履歴情報は消去されない。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の第1履歴情報が当該設定値の設定が新たに行われた後に引き継がれると当該第1履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を行う上で好ましくない第1履歴情報については当該設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することが可能となる。その一方、第2履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、第2履歴情報に対応する所定事象の発生頻度を特定する場合に参照される第2履歴情報の数を多く確保することが可

10

20

30

40

50

能となるため、第2履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。

【2098】

特徴A6．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口33、第2作動口34）と、

当該入球手段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（主側CPU63におけるステップS401の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動する構成であり、

前記第1履歴情報には前記特典が付与されたことに対応する情報が含まれ、

前記第2履歴情報には前記遊技領域から所定の態様で遊技球が排出されたことに対応する情報が含まれることを特徴とする特徴A5に記載の遊技機。

【2099】

特徴A6によれば、特典の付与確率は設定値に応じて変動することとなるため、第1履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することで、新たに設定された設定値の状況下における特典の付与頻度を特定することが可能となる。その一方、遊技領域から遊技球が排出される頻度は設定値に応じて変動しないため、第2履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、遊技領域から所定の態様で遊技球が排出される頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。

【2100】

特徴A7．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記履歴情報の少なくとも一部を消去することを特徴とする特徴A1乃至A6のいずれか1に記載の遊技機。

【2101】

特徴A7によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されていない場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても履歴情報は消去されない。これにより、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、それに対して履歴記憶手段の履歴情報の消去が繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【2102】

特徴A8．前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第3の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴A1乃至A7のいずれか1に記載の遊技機。

【2103】

特徴A8によれば、上記特徴A1の構成を備え、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される構成において、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更されることを契

10

20

30

40

50

機として履歴情報の少なくとも一部が消去されるとしても、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【2104】

特徴A9．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ171）を備えていることを特徴とする特徴A8に記載の遊技機。

【2105】

特徴A9によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

10

【2106】

特徴A10．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴A9に記載の遊技機。

【2107】

特徴A10によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

20

【2108】

特徴A11．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段（第3の実施形態では管理側CPU112における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第4の実施形態では主側CPU63における繰り返し変更の監視処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴A9又はA10に記載の遊技機。

【2109】

30

特徴A11によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

【2110】

特徴A12．前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴A8乃至A11のいずれか1に記載の遊技機。

【2111】

特徴A12によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【2112】

特徴A13．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行うことなく、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴A1乃至A12のいずれか1に記載の遊技機。

【2113】

50

特徴 A 1 3 によれば、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【 2 1 1 4 】

特徴 A 1 4 . 前記履歴記憶手段は、第 1 履歴記憶手段（第 1 履歴用メモリ 1 9 1 ）と、第 2 履歴記憶手段（第 2 履歴用メモリ 1 9 2 ）と、を備えており、

前記履歴記憶実行手段は、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから解除条件が成立するまでの所定期間において前記所定事象が発生した場合、それに対応する前記履歴情報を前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段の両方に記憶させる手段（管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記所定期間ではない期間において前記所定事象が発生した場合、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段（管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 3 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報消去手段は、前記解除条件が成立した場合、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側に記憶されている前記履歴情報を消去することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 1 1 5 】

特徴 A 1 4 によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第 1 履歴記憶手段及び第 2 履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。

【 2 1 1 6 】

特徴 A 1 5 . 前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 7 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 A 1 4 に記載の遊技機。

【 2 1 1 7 】

特徴 A 1 5 によれば、設定値の新たな設定が行われることで第 1 履歴記憶手段及び第 2 履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した状態情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【 2 1 1 8 】

なお、特徴 A 1 ~ A 1 5 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

## 【 2 1 1 9 】

## &lt; 特徴 B 群 &gt;

特徴 B 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7 ）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 C P U 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた所定の前記履歴情報が、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後においても前記履歴記憶手段に記憶保持されることを特徴とする遊技機。

10

## 【 2 1 2 0 】

特徴 B 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

20

## 【 2 1 2 1 】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴記憶手段に継続して記憶させていくことが可能となり、長期間に亘って履歴記憶手段に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

## 【 2 1 2 2 】

特徴 B 2 . 前記履歴記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、それに対応する前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる設定時の記憶実行手段（第 1 の実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 3 0 7 の処理を実行する機能、第 7 の実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 4 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 B 1 に記載の遊技機。

30

## 【 2 1 2 3 】

特徴 B 2 によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴情報が消去されずに記憶保持される構成において、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。

## 【 2 1 2 4 】

特徴 B 3 . 前記設定時の記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定された設定値に対応する情報を前記履歴情報として前記履歴記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴 B 2 に記載の遊技機。

40

## 【 2 1 2 5 】

特徴 B 3 によれば、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。

## 【 2 1 2 6 】

特徴 B 4 . 前記履歴記憶手段は、前記設定手段により設定され得る複数種類の設定値のそれぞれに対応させて複数の対応履歴記憶手段（設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 ）を備えていることを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

50

## 【 2 1 2 7 】

特徴 B 4 によれば、設定値のそれぞれに対応させて対応履歴記憶手段が設けられているため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。

## 【 2 1 2 8 】

特徴 B 5 . 前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定が行われた設定値に対応する前記対応履歴記憶手段をその後の前記履歴情報の記憶対象とする手段（管理側 CPU 112 におけるステップ S 2 4 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 B 4 に記載の遊技機。

## 【 2 1 2 9 】

特徴 B 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合にはその設定値に対応する対応履歴記憶手段がその後の履歴情報の記憶対象とされるため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。

10

## 【 2 1 3 0 】

特徴 B 6 . 前記記憶対象となっている前記対応履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（管理側 CPU 112 における表示出力処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 B 5 に記載の遊技機。

## 【 2 1 3 1 】

特徴 B 6 によれば、設定値ごとに区別して履歴情報が記憶される構成において、現状設定されている設定値に対応する状態情報を導出することが可能となる。

20

## 【 2 1 3 2 】

特徴 B 7 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4）と、

当該入球手段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（主側 CPU 63 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 4 0 9 ~ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能）と、

30

を備え、  
前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率の変動することを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 1 3 3 】

特徴 B 7 によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

## 【 2 1 3 4 】

なお、特徴 B 1 ~ B 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

40

## 【 2 1 3 5 】

50

## &lt; 特徴Ｃ群 &gt;

特徴Ｃ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから少なくとも前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行わない設定後対応手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２５０６及びステップＳ２６０５～ステップＳ２６０９の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

10

## 【２１３６】

特徴Ｃ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

20

## 【２１３７】

この場合に、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

## 【２１３８】

特徴Ｃ２．前記設定後対応手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。

30

## 【２１３９】

特徴Ｃ２によれば、設定値の新たな設定が行われてから所定の期間における遊技履歴の管理結果の特定を行うことを可能とする特定量の履歴情報が履歴記憶手段に記憶された場合には、設定値の新たな設定が行われる前に履歴記憶手段に記憶されていた履歴情報が消去される。これにより、無駄な履歴情報が履歴記憶手段に記憶され続けてしまわないようにすることが可能となる。

## 【２１４０】

特徴Ｃ３．前記履歴記憶手段は、第１履歴記憶手段（第１履歴用メモリ１９１）と、第２履歴記憶手段（第２履歴用メモリ１９２）と、を備えており、

前記履歴記憶実行手段は、

40

前記所定事象が発生した場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０３の処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶されるまで、前記所定事象が発生したことに對して、それに対応する前記履歴情報を前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段の両方に記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０４の処理を実行する機能）と、  
を備え、

50

前記設定後対応手段は、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段の間において前記記憶対象を変更する手段（管理側CPU112におけるステップS2607の処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側の前記履歴情報を消去する手段（管理側CPU112におけるステップS2608の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

10

【2141】

特徴C3によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第1履歴記憶手段及び第2履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。

【2142】

20

特徴C4．前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（管理側CPU112におけるステップS2703の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴C3に記載の遊技機。

【2143】

特徴C4によれば、設定値の新たな設定が行われることで第1履歴記憶手段及び第2履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した状態情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【2144】

特徴C5．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口33、第2作動口34）と、

30

当該入球手段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（主側CPU63におけるステップS401の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率の変動することを特徴とする特徴C1乃至C4のいずれか1に記載の遊技機。

40

【2145】

特徴C5によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

【2146】

なお、特徴C1～C5の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～

50



V 6、特徴W 1 ~ W 1 1、特徴X 1 ~ X 1 1、特徴Y 1 ~ Y 1 1、特徴Z 1 ~ Z 1 0、特徴a 1 ~ a 3、特徴b 1 ~ b 7、特徴c 1 ~ c 2 1、特徴d 1 ~ d 1 0、特徴e 1 ~ e 9、特徴f 1 ~ f 6、特徴g 1 ~ g 6、特徴h 1 ~ h 1 3、特徴i 1 ~ i 7、特徴j 1 ~ j 6、特徴k 1 ~ k 1 6、特徴l 1 ~ l 5、特徴m 1 ~ m 3、特徴n 1 ~ n 1 0、特徴o 1 ~ o 7、特徴p 1 ~ p 7、特徴q 1 ~ q 8、特徴r 1 ~ r 7、特徴s 1 ~ s 4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

#### 【2147】

##### <特徴D群>

特徴D 1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU 63における設定値更新処理を実行する機能）と、

10

当該設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理を実行する特別実行手段（第3の実施形態では管理側CPU 112における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第4の実施形態では主側CPU 63における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU 112におけるステップS 2106にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【2148】

特徴D 1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処することが可能となる。

20

#### 【2149】

特徴D 2．前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において特定回数以上実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴D 1に記載の遊技機。

#### 【2150】

特徴D 2によれば、特別状況において使用対象となる設定値の新たな設定が実行されたとしてもその実行回数が特定回数未満である場合には特別処理が実行されない。これにより、正規の作業者が特別状況において設定値の新たな設定を特定回数未満実行した場合にまで特別処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

#### 【2151】

特徴D 3．前記特別実行手段は、前記特別状況として、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから遊技が行われていない状況又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから所定基準以上の遊技が行われていない状況において、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴D 1又はD 2に記載の遊技機。

40

#### 【2152】

特徴D 3によれば、遊技が行われていない状況又は実質的に遊技が行われていない状況において使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には特別処理が実行されるため、当該行為が行われた場合にはそれに対処することが可能となる。

#### 【2153】

特徴D 4．前記特別実行手段は、前記特別処理として報知用処理を実行することを特徴とする特徴D 1乃至D 3のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【2154】

特徴D 4によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として報知用処理が実行される。これにより、好ましくない状

50

況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処するように促すことが可能となる。

【 2 1 5 5 】

特徴 D 5 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7 ）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 CPU 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第 3 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 5 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 2 1 5 6 】

特徴 D 5 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

20

【 2 1 5 7 】

この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【 2 1 5 8 】

特徴 D 6 . 前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として、前記特別処理として、前記情報導出手段による前記態様情報の導出を行わせないものであることを特徴とする特徴 D 5 に記載の遊技機。

【 2 1 5 9 】

特徴 D 6 によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が好ましくない状況において行われた場合には態様情報が導出されない。これにより、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【 2 1 6 0 】

特徴 D 7 . 前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ 1 7 1 ）を備えていることを特徴とする特徴 D 5 又は D 6 に記載の遊技機。

【 2 1 6 1 】

特徴 D 7 によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

40

【 2 1 6 2 】

特徴 D 8 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴 D 7 に記載の遊技機。

【 2 1 6 3 】

特徴 D 8 によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において

50

設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

#### 【2164】

特徴D9．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において前記所定数を超える回数発生した場合に前記特別処理を実行するものであることを特徴とする特徴D7又はD8に記載の遊技機。

#### 【2165】

特徴D9によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

#### 【2166】

特徴D10．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口33、第2作動口34）と、

当該入球手段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（主側CPU63におけるステップS401の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率の変動することを特徴とする特徴D1乃至D9のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【2167】

特徴D10によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

#### 【2168】

なお、特徴D1～D10の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

#### 【2169】

<特徴E群>

特徴E1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第3の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2107の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【2170】

特徴E1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

10

【2171】

この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

20

【2172】

特徴E2．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ171）を備えていることを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

【2173】

特徴E2によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

30

【2174】

特徴E3．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴E2に記載の遊技機。

【2175】

特徴E3によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

40

【2176】

特徴E4．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段（第3の実施形態では管理側CPU112における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第4の実施形態では主側CPU63における繰り返し変更の監視処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E2又はE3に記載の遊技機。

【2177】

特徴E4によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設

50

定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

【 2 1 7 8 】

特徴 E 5 . 前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 1 7 9 】

特徴 E 5 によれば、履歴記憶手段に所定量以上の所定の履歴情報が記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 1 8 0 】

特徴 E 6 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4）と、

当該入球手段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（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 0 9 ~ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率を変動することを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 1 8 1 】

特徴 E 6 によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

【 2 1 8 2 】

なお、特徴 E 1 ~ E 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【 2 1 8 3 】

上記特徴 A 群、上記特徴 B 群、上記特徴 C 群、上記特徴 D 群及び上記特徴 E 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 2 1 8 4 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該

10

20

30

40

50

上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【2185】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2186】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2187】

<特徴F群>

特徴F1．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口33、第2作動口34）と、

当該入球手段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（主側CPU63におけるステップS401の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記付与判定手段は、前記付与判定のモードとして、前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとを有しており、

前記設定値に応じて少なくとも前記低確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする遊技機。

【2188】

特徴F1によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて少なくとも低確率モードにて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。これにより、単一の遊技機であっても低確率モードにおいて付与対応結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2189】

特徴F2．前記高確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴F1に記載の遊技機。

【2190】

特徴F2によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、高確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。

【2191】

特徴F3．前記特典は複数種類存在しており、

前記特典の選択態様は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴F1又はF2に記載の遊技機。

【2192】

特徴F3によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、特典の選択態様は設定値に応じて変動させないようにすることにより

10

20

30

40

50

、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。

【2193】

なお、特徴F1～F3の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

10

【2194】

上記特徴F群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2195】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

20

【2196】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

30

【2197】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2198】

<特徴G群>

特徴G1. 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能）と、

40

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（第1の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1402～ステップS1412の処理を実行する機能、第3の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2107の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記状態情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第1～第10の実施形態では第1～第3報知用表示装置69a～69c、第11～第14の実施形態では第1～第4報知用表示装置201～204）を表示制御する第

50

1 情報表示制御手段（管理側CPU112における表示用処理を実行する機能）と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第2情報表示制御手段（第1～第10の実施形態では主側CPU63におけるステップS202及びステップS208の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側CPU63におけるステップS3101、ステップS3103及びステップS3109の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側CPU63におけるステップS3201、ステップS3202、ステップS3204及びステップS3210の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側CPU63における異常表示用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【2199】

特徴G1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

20

#### 【2200】

特徴G2．前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記別情報に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴G1に記載の遊技機。

#### 【2201】

特徴G2によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

30

#### 【2202】

特徴G3．前記第2情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記別情報に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴G1又はG2に記載の遊技機。

#### 【2203】

特徴G3によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

#### 【2204】

特徴G4．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第1～第10の実施形態では第1～第3報知用表示装置69a～69c、第11～第14の実施形態では第1～第4報知用表示装置201～204）を複数備えていることを特徴とする特徴G1乃至G3のいずれか1に記載の遊技機。

40

#### 【2205】

特徴G4によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と別情報に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

#### 【2206】

50



特徴 G 5 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第 1 ～ 第 1 0 の実施形態では第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b、第 1 1 , 第 1 2 の実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1、第 2 報知用表示装置 2 0 2 及び第 3 報知用表示装置 2 0 3、第 1 3 の実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 ）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 G 4 に記載の遊技機。

【 2 2 0 7 】

特徴 G 5 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

10

【 2 2 0 8 】

特徴 G 6 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段（第 1 ～ 第 1 0 の実施形態では第 3 報知用表示装置 6 9 c、第 1 1 , 第 1 2 の実施形態では第 4 報知用表示装置 2 0 4、第 1 3 の実施形態では第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 ）を表示状態となるようにし、

前記別情報に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴 G 5 に記載の遊技機。

20

【 2 2 0 9 】

特徴 G 6 によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が別情報に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴 G 5 の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

30

【 2 2 1 0 】

特徴 G 7 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴 G 5 又は G 6 に記載の遊技機。

【 2 2 1 1 】

特徴 G 7 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【 2 2 1 2 】

40

特徴 G 8 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴 G 5 乃至 G 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 2 1 3 】

特徴 G 8 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【 2 2 1 4 】

50

特徴 G 9 . 前記第 2 情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち 1 個の特定の個別情報表示手段 ( 第 1 ~ 第 1 0 の実施形態では第 3 報知用表示装置 6 9 c、第 1 1、第 1 2 の実施形態では第 4 報知用表示装置 2 0 4 ) において前記別情報に対応する表示を行わせ、残りの個別情報表示手段を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 G 5 乃至 G 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 2 1 5 】

特徴 G 9 によれば、別情報に対応する表示が行われる場合には 1 個の個別情報表示手段のみが表示状態となるため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【 2 2 1 6 】

特徴 G 1 0 . 複数の前記個別情報表示手段は所定方向に配列されており、

前記特定の個別情報表示手段は、前記所定方向に配列されている複数の前記個別情報表示手段のうち当該所定方向の端部に存在していることを特徴とする特徴 G 9 に記載の遊技機。

【 2 2 1 7 】

特徴 G 1 0 によれば、別情報に対応する表示が行われる 1 個の個別情報表示手段は所定方向の端部に存在しているため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【 2 2 1 8 】

特徴 G 1 1 . 前記第 1 情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段 ( 第 1 ~ 第 1 0 の実施形態では第 1 報知用表示装置 6 9 a、第 1 1 ~ 第 1 4 の実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 ) において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段 ( 第 1 ~ 第 1 0 の実施形態では第 2 報知用表示装置 6 9 b 及び第 3 報知用表示装置 6 9 c、第 1 1 ~ 第 1 4 の実施形態では第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 ) において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにし、

前記所定の個別情報表示手段は前記種類表示対象の個別情報表示手段に対応していることを特徴とする特徴 G 5 乃至 G 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 2 1 9 】

特徴 G 1 1 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。この場合に、別情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段が非表示状態となるため、種類表示が非表示の状態が別情報に対応していることとなり、別情報が表示されていると把握し易くなる。

【 2 2 2 0 】

特徴 G 1 2 . 前記情報表示手段は、複数の単位発光部 ( 表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 1 g、2 0 2 a ~ 2 0 2 g ) を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 2 2 1 】

特徴 G 1 2 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様

10

20

30

40

50

情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

【 2 2 2 2 】

特徴 G 1 3 . 前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、

前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴 G 1 2 に記載の遊技機。

10

【 2 2 2 3 】

特徴 G 1 3 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

【 2 2 2 4 】

特徴 G 1 4 . 前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段（第 1 ～ 第 1 0 の実施形態では第 3 報知用表示装置 6 9 c、第 1 1、第 1 2 の実施形態では第 4 報知用表示装置 2 0 4、第 1 3 の実施形態では第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4）を含めて個別情報表示手段を複数備え、

20

前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第 1 ～ 第 1 0 の実施形態では第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b、第 1 1、第 1 2 の実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1、第 2 報知用表示装置 2 0 2 及び第 3 報知用表示装置 2 0 3、第 1 3 の実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 G 1 2 又は G 1 3 に記載の遊技機。

【 2 2 2 5 】

特徴 G 1 4 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

30

【 2 2 2 6 】

特徴 G 1 5 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 2 2 2 7 】

特徴 G 1 5 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。

【 2 2 2 8 】

特徴 G 1 6 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴 G 1 5 に記載の遊技機。

【 2 2 2 9 】

50

特徴 G 1 6 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。

【 2 2 3 0 】

特徴 G 1 7 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として遊技機の異常状態に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 2 3 1 】

特徴 G 1 7 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、遊技機の異常状態に対応する表示を行わせるための表示手段として兼用することが可能となる。

【 2 2 3 2 】

特徴 G 1 8 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 G 1 7 に記載の遊技機。

【 2 2 3 3 】

特徴 G 1 8 によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

【 2 2 3 4 】

なお、特徴 G 1 ~ G 1 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【 2 2 3 5 】

< 特徴 H 群 >

特徴 H 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 CPU 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第 1 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する機能、第 3 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 5 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第 1 ~ 第 1 0 の実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c、第 1 1 ~ 第 1 4 の実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4）を表示制御する第 1 情報表示制御手段（管理側 CPU 1 1 2 における表示用処理を実行する機能）と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第 2 情報表示制御手段（第 1 ~ 第 1 0 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 2 0 2 及びステップ S 2 0 8 の処理を実行する機能、第 1 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 1 0 1、ステップ S 3 1 0 3 及びステップ S 3 1 0 9 の処理を実行する機能、第 1 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 2 0 1、ステップ S 3 2 0 2、ステップ S 3 2 0 4 及びステップ S 3 2 1 0 の処理を実行する

10

20

30

40

50

機能、第 13 の実施形態では主側 CPU 63 における異常表示用処理を実行する機能)と、  
を備え、

前記情報表示手段は、複数の単位発光部(表示用セグメント 201a ~ 201g, 202a ~ 202g)を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする遊技機。

#### 【2236】

特徴 H1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけでなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

#### 【2237】

また、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

#### 【2238】

特徴 H2 . 前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、

前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴 H1 に記載の遊技機。

#### 【2239】

特徴 H2 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

#### 【2240】

特徴 H3 . 前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段(第 1 ~ 第 10 の実施形態では第 3 報知用表示装置 69c、第 11, 第 12 の実施形態では第 4 報知用表示装置 204、第 13 の実施形態では第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204)を含めて個別情報表示手段を複数備え、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段(第 1 ~ 第 10 の実施形態では第 1 報知用表示装置 69a 及

10

20

30

40

50

び第2報知用表示装置69b、第11、第12の実施形態では第1報知用表示装置201、第2報知用表示装置202及び第3報知用表示装置203、第13の実施形態では第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202)を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴H1又はH2に記載の遊技機。

#### 【2241】

特徴H3によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

10

#### 【2242】

特徴H4．前記第1情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴H3に記載の遊技機。

#### 【2243】

特徴H4によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

#### 【2244】

特徴H5．前記第1情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴H3又はH4に記載の遊技機。

20

#### 【2245】

特徴H5によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

#### 【2246】

特徴H6．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段(主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能)を備え、

30

前記第2情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴H1乃至H5のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【2247】

特徴H6によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。

#### 【2248】

特徴H7．前記第2情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴H6に記載の遊技機。

40

#### 【2249】

特徴H7によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。

#### 【2250】

なお、特徴H1～H7の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5

50

、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

#### 【 2 2 5 1 】

< 特徴 I 群 >

10

特徴 I 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段 ( 履歴用メモリ 1 1 7 ) に記憶させる履歴記憶実行手段 ( 管理側 CPU 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能 ) と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段 ( 第 1 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する機能、第 3 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 5 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能 ) と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) を表示制御する第 1 情報表示制御手段 ( 管理側 CPU 1 1 2 における表示用処理を実行する機能 ) と、

20

遊技機の異常状態に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第 2 情報表示制御手段 ( 主側 CPU 6 3 における異常表示用処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 2 2 5 2 】

特徴 I 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけでなく遊技機の異常状態に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

30

#### 【 2 2 5 3 】

特徴 I 2 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 I 1 に記載の遊技機。

40

#### 【 2 2 5 4 】

特徴 I 2 によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

#### 【 2 2 5 5 】

特徴 I 3 . 前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴 I 1 又は I 2 に記載の遊技機。

#### 【 2 2 5 6 】

特徴 I 3 によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、

50

当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【 2 2 5 7 】

特徴 I 4 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記異常状態に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴 G 1 又は G 2 に記載の遊技機。

【 2 2 5 8 】

特徴 I 4 によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

10

【 2 2 5 9 】

特徴 I 5 . 前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）を複数備えていることを特徴とする特徴 I 1 乃至 I 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 2 6 0 】

特徴 I 5 によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

20

【 2 2 6 1 】

特徴 I 6 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 ）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 I 5 に記載の遊技機。

【 2 2 6 2 】

特徴 I 6 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

30

【 2 2 6 3 】

特徴 I 7 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段（第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 ）を表示状態となるようにし、

前記異常状態に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴 I 6 に記載の遊技機。

40

【 2 2 6 4 】

特徴 I 7 によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が異常状態に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴 I 7 の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

【 2 2 6 5 】

50



特徴 I 8 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴 I 6 又は I 7 に記載の遊技機。

【 2 2 6 6 】

特徴 I 8 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる異常状態に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【 2 2 6 7 】

特徴 I 9 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴 I 6 乃至 I 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 2 6 8 】

特徴 I 9 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【 2 2 6 9 】

なお、特徴 I 1 ~ I 9 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【 2 2 7 0 】

< 特徴 J 群 >

特徴 J 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 CPU 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第 1 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する機能、第 3 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 5 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能）と

、  
当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第 1 ~ 第 1 0 の実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c、第 1 1 ~ 第 1 4 の実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4）を表示制御する第 1 情報表示制御手段（管理側 CPU 1 1 2 における表示用処理を実行する機能）と、  
を備え、

当該第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示を順次変更させるものであって、前記態様情報に対応する表示を変更させる場合においても前記情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする遊技機。

【 2 2 7 1 】

特徴Ｊ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報に対応する表示が行われる場合には情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、態様情報に対応する表示を特定することが可能となる。

10

#### 【２２７２】

特徴Ｊ２．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第１～第１０の実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第１１～第１４の実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴Ｊ１に記載の遊技機。

#### 【２２７３】

特徴Ｊ２によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。

20

#### 【２２７４】

特徴Ｊ３．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴Ｊ２に記載の遊技機。

#### 【２２７５】

特徴Ｊ３によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるとともに、態様情報に対応する表示を変更させる場合であっても表示状態に維持される。これにより、態様情報を把握し易くなる。

#### 【２２７６】

特徴Ｊ４．前記第１情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段（第１～第１０の実施形態では第１報知用表示装置６９ａ、第１１～第１４の実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段（第１～第１０の実施形態では第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃ、第１１～第１４の実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴Ｊ２又はＪ３に記載の遊技機。

30

#### 【２２７７】

特徴Ｊ４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。

40

#### 【２２７８】

なお、特徴Ｊ１～Ｊ４の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９

50

、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【 2 2 7 9 】

< 特徴 K 群 >

特徴 K 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段 ( 履歴用メモリ 1 1 7 ) に記憶させる履歴記憶実行手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能 ) を備え、

10

当該履歴記憶実行手段は、制限状況である場合、前記所定事象が発生したとしても前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させないようにする手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 5 0 1 にて否定判定をする機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 2 8 0 】

特徴 K 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても履歴情報が記憶されないため、履歴情報を記憶するのが好ましくない状況において履歴情報が記憶されてしま

20

【 2 2 8 1 】

特徴 K 2 . 前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴 K 1 に記載の遊技機。

【 2 2 8 2 】

特徴 K 2 によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生を履歴情報として記憶してしまわないようにすることが可能となる。

【 2 2 8 3 】

30

特徴 K 3 . 前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって制限条件が成立している場合に前記制限状況に設定する手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 6 1 0 の処理を実行する機能 ) と、

前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって前記制限条件が成立していない場合に前記制限状況に設定しない手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 6 2 1 の処理を実行する機能 ) と、

を備えていることを特徴とする特徴 K 2 に記載の遊技機。

【 2 2 8 4 】

特徴 K 3 によれば、制限条件が成立しているか否かによって制限状況に設定される場合と設定されない場合とが存在する。これにより、必要に応じて制限状況に設定されないようにすることが可能となる。

40

【 2 2 8 5 】

特徴 K 4 . 前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴 K 1 乃至 K 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 2 8 6 】

特徴 K 4 によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは履歴情報が記憶されないようにすることが可能となる。

【 2 2 8 7 】

特徴 K 5 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技

50

の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）と、

を備え、

当該情報導出手段は、制限状況である場合、前記態様情報を導出しないことを特徴とする遊技機。

10

#### 【２２８８】

特徴Ｋ５によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても態様情報が導出されないため、態様情報を導出するのが好ましくない状況において態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。

20

#### 【２２８９】

特徴Ｋ６．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴Ｋ５に記載の遊技機。

#### 【２２９０】

特徴Ｋ６によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生に基づく履歴情報を利用した態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【２２９１】

特徴Ｋ７．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴Ｋ５又はＫ６に記載の遊技機。

30

#### 【２２９２】

特徴Ｋ７によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは態様情報が導出されないようにすることが可能となる。

#### 【２２９３】

なお、特徴Ｋ１～Ｋ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。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。

40

#### 【２２９４】

上記特徴Ｇ群、上記特徴Ｈ群、上記特徴Ｉ群、上記特徴Ｊ群及び上記特徴Ｋ群に係る発

50

明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 2 2 9 5 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

10

【 2 2 9 6 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 2 2 9 7 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

20

【 2 2 9 8 】

< 特徴 L 群 >

特徴 L 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3 ）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 2 1 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 2 1 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

30

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側 R A M 6 5 ）に退避させる退避実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 及びステップ S 3 9 0 2 ~ ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ~ ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 1 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

40

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 4 及びステップ S 3 9 1 0 ~ ステップ S 3 9 1 5 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 4 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 1 0 ~ ステップ S 4 5 1 5 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 5 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 5 及びステップ S 4 7 0 6 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 2 9 9 】

50

特徴 L 1 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【 2 3 0 0 】

10

特徴 L 2 . 前記所定情報は、前記内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報であることを特徴とする特徴 L 1 に記載の遊技機。

【 2 3 0 1 】

特徴 L 2 によれば、内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報のみが所定記憶手段に退避されるため、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【 2 3 0 2 】

特徴 L 3 . 前記内部記憶手段は、第 1 記憶領域 ( W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタ ) と第 2 記憶領域 ( W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタ以外のレ

20

ジスタ ) とを少なくとも備え、  
前記第 2 所定処理実行手段は、前記第 2 所定処理において前記第 1 記憶領域に情報を記憶させる一方、前記第 2 記憶領域に情報を記憶させない構成であり、

前記退避実行手段は、前記第 1 記憶領域に記憶された情報を前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする特徴 L 2 に記載の遊技機。

【 2 3 0 3 】

特徴 L 3 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第 2 所定処理にて情報の記憶対象となる第 1 記憶領域の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することを可能としながら、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

30

【 2 3 0 4 】

特徴 L 4 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域 ( 特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ) と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域 ( 非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ) と、

を備え、

40

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第 2 所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 3 0 5 】

特徴 L 4 によれば、所定記憶手段に第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第 2 所定記憶領域に退避される。これにより

50

、第2所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第1所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【2306】

特徴L5．前記退避実行手段は、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第1所定情報を前記第1所定処理において前記第1所定記憶領域に退避させる手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3802の処理を実行する機能、第16の実施形態では主側CPU63におけるステップS4402の処理を実行する機能）と、

10

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第2所定情報を前記第2所定処理において前記第2所定記憶領域に退避させる手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3902～ステップS3907の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4502～ステップS4507の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4602の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4702及びステップS4703の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴L4に記載の遊技機。

【2307】

20

特徴L5によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第1所定情報は第1所定処理にて第1所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第2所定情報は第2所定処理にて第2所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第1所定処理と第2所定処理とで分散して実行することが可能となる。

【2308】

特徴L6．前記第1所定情報は前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報であることを特徴とする特徴L5に記載の遊技機。

【2309】

30

特徴L6によれば、第1所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【2310】

特徴L7．前記第2所定記憶領域は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア224）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア223）と、

を備え、

40

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴L4乃至L6のいずれか1に記載の遊技機。

【2311】

特徴L7によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、第2所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【2312】

特徴L8．前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特

50

徴とする特徴 L 7 に記載の遊技機。

【 2 3 1 3 】

特徴 L 8 によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポイントの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【 2 3 1 4 】

特徴 L 9 . 前記第 1 所定記憶領域は、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、

前記第 2 所定記憶領域は、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴 L 4 乃至 L 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 2 3 1 5 】

特徴 L 9 によれば、第 1 所定記憶領域を第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【 2 3 1 6 】

特徴 L 1 0 . 前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、

20

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3 ）と、  
を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 3 1 7 】

特徴 L 1 0 によれば、所定情報の退避先を集約することが可能となり、所定情報を退避させるための処理構成及び所定情報を復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

30

【 2 3 1 8 】

特徴 L 1 1 . 前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 L 1 0 に記載の遊技機。

【 2 3 1 9 】

特徴 L 1 1 によれば、所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポイントの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【 2 3 2 0 】

特徴 L 1 2 . 前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、

前記退避実行手段は、前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L 1 1 に記載の遊技機。

40

【 2 3 2 1 】

特徴 L 1 2 によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。

【 2 3 2 2 】

特徴 L 1 3 . 前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴 L

50



1 2 に記載の遊技機。

【 2 3 2 3 】

特徴 L 1 3 によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 3 2 4 】

特徴 L 1 4 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、

前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 2 3 2 5 】

特徴 L 1 4 によれば、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【 2 3 2 6 】

20

特徴 L 1 5 . 前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 9 0 9 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 5 0 9 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 6 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L 1 4 に記載の遊技機。

【 2 3 2 7 】

特徴 L 1 5 によれば、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【 2 3 2 8 】

30

特徴 L 1 6 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記スタックポインタに前記第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報を設定する手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 9 0 1 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 5 0 1 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 6 0 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L 1 4 又は L 1 5 に記載の遊技機。

【 2 3 2 9 】

特徴 L 1 6 によれば、第 2 所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報が設定されることにより、第 2 所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。

40

【 2 3 3 0 】

特徴 L 1 7 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 3 3 1 】

特徴 L 1 7 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

50

## 【 2 3 3 2 】

特徴 L 1 8 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、

を備え、

前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 L 1 7 に記載の遊技機。

10

## 【 2 3 3 3 】

特徴 L 1 8 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 2 3 3 4 】

特徴 L 1 9 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L 1 8 に記載の遊技機。

## 【 2 3 3 5 】

特徴 L 1 9 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

30

## 【 2 3 3 6 】

特徴 L 2 0 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア 2 3 4）を備えていることを特徴とする特徴 L 1 9 に記載の遊技機。

## 【 2 3 3 7 】

特徴 L 2 0 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して状態情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

40

## 【 2 3 3 8 】

なお、特徴 L 1 ~ L 2 0 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e

50

9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

#### 【 2 3 3 9 】

< 特徴 M 群 >

特徴 M 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3 ）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 2 1 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 2 1 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側 R A M 6 5 ）に退避させる退避実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 2 ~ ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ~ ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 1 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 1 0 ~ ステップ S 3 9 1 5 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 1 0 ~ ステップ S 4 5 1 5 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 5 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 5 及びステップ S 4 7 0 6 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報をロード命令により前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする遊技機。

#### 【 2 3 4 0 】

特徴 M 1 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、ロード命令により上記所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、スタックポインタの変更を要することなく所定情報を退避させることが可能となる。

#### 【 2 3 4 1 】

特徴 M 2 . 前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と

10

20

30

40

50

、  
ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3）と、  
を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 M 1 に記載の遊技機。

【 2 3 4 2 】

特徴 M 2 によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

10

【 2 3 4 3 】

特徴 M 3 . 前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、

前記退避実行手段は、前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 M 2 に記載の遊技機。

【 2 3 4 4 】

特徴 M 3 によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。

20

【 2 3 4 5 】

特徴 M 4 . 前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴 M 3 に記載の遊技機。

【 2 3 4 6 】

特徴 M 4 によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 3 4 7 】

特徴 M 5 . 前記ワーク領域は、

30

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 ワーク領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 ワーク領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3）と、

を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第 2 ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 M 2 乃至 M 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 3 4 8 】

特徴 M 5 によれば、ワーク領域に第 1 ワーク領域と第 2 ワーク領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とでワーク領域における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第 2 ワーク領域に退避される。これにより、第 2 所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第 1 ワーク領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

40

【 2 3 4 9 】

特徴 M 6 . 前記第 1 ワーク領域は、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の読み出し

50

は可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、

前記第2ワーク領域は、前記第2所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第1所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴M5に記載の遊技機。

【2350】

特徴M6によれば、第1ワーク領域を第1所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第2ワーク領域を第2所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【2351】

特徴M7、各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU63）を備え、

10

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側RAM65）に退避させる退避実行手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3902～ステップS3907の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4502～ステップS4507の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4602の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4701及びステップS4703の処理を実行する機能）と、

20

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3910～ステップS3915の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4510～ステップS4515の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4605の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4705及びステップS4706の処理を実行する機能）と、

30

を備え、

前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア224）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア223）と、

を備え、

40

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする遊技機。

【2352】

特徴M7によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第2所定処理が実行される場合に、第1所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第2所定処理が終了した場合には当該第2所定処理の実行前における内

50

部記憶手段の状態から第2所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

【2353】

また、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、所定記憶手段におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、上記所定情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【2354】

なお、特徴M1～M7の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

【2355】

<特徴N群>

特徴N1．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であることを特徴とする遊技機。

【2356】

特徴N1によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合、内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となるため、第2所定処理を開始する場合に当該スタックポインタの情報を退避させる必要がない。これにより、スタックポインタの情報を退避させるための記憶領域を確保する必要がなくなる。また、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第2所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【2357】

特徴N2．前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3909の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4509の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4604の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴N1に記載の遊技機。

【2358】

特徴 N 2 によれば、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【 2 3 5 9 】

特徴 N 3 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合に、前記スタックポインタに前記第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報を設定する手段 ( 第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 1 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 1 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 1 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 N 1 又は N 2 に記載の遊技機。

【 2 3 6 0 】

特徴 N 3 によれば、第 2 所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報が設定されることにより、第 2 所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。

【 2 3 6 1 】

特徴 N 4 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段 ( 主側 R A M 6 5 ) に退避させる退避実行手段 ( 第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 及びステップ S 3 9 0 2 ~ ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ~ ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 1 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能 ) と、

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段 ( 第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 4 及びステップ S 3 9 1 0 ~ ステップ S 3 9 1 5 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 4 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 1 0 ~ ステップ S 4 5 1 5 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 5 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 5 及びステップ S 4 7 0 6 の処理を実行する機能 ) と、  
を備え、

前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴 N 1 乃至 N 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 3 6 2 】

特徴 N 4 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。また、スタックポインタの情報は退避の対象とならないため、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がない。よって、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第 2 所定処理が開始される

10

20

30

40

50

前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【2363】

特徴N5．前記所定記憶手段は、

前記第1所定処理が実行される場合に情報が記憶される第1所定記憶領域（特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222）と、

前記第2所定処理が実行される場合に情報が記憶される第2所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア223、非特定制御用のスタックエリア224）と、  
を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第2所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴N4に記載の遊技機。

10

【2364】

特徴N5によれば、所定記憶手段に第1所定記憶領域と第2所定記憶領域とが設けられていることにより、第1所定処理と第2所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第2所定記憶領域に退避される。これにより、第2所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第1所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

20

【2365】

特徴N6．前記第1所定記憶領域は、前記第1所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第2所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、

前記第2所定記憶領域は、前記第2所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第1所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴N5に記載の遊技機。

【2366】

特徴N6によれば、第1所定記憶領域を第1所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第2所定記憶領域を第2所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

30

【2367】

なお、特徴N1～N6の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

40

【2368】

<特徴O群>

特徴O1．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

50



前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 15 ～ 第 21 の実施形態における主側 CPU 63 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 15 ～ 第 21 の実施形態における主側 CPU 63 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段における少なくとも一部の記憶領域である所定記憶領域（WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタ）の状態を所定状態にする第 1 状態設定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 4803 ～ ステップ S 4808 の処理を実行する機能）と、

10

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶領域の状態を前記所定状態にする第 2 状態設定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 4903 ～ ステップ S 4908 の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【2369】

特徴 O 1 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段の所定記憶領域の状態が所定状態に設定され、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後には再度、当該所定記憶領域の状態が所定状態に設定される。これにより、第 2 所定処理の前後において所定記憶領域の状態を所定状態とすることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理による所定記憶領域の状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

20

#### 【2370】

特徴 O 2 . 前記所定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴 O 1 に記載の遊技機。

#### 【2371】

特徴 O 2 によれば、所定記憶領域は所定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

30

#### 【2372】

特徴 O 3 . 前記所定状態は、前記所定記憶領域が「0」クリアされた状態であることを特徴とする特徴 O 1 又は O 2 に記載の遊技機。

#### 【2373】

特徴 O 3 によれば、所定記憶領域は所定状態として「0」クリアされた状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

#### 【2374】

特徴 O 4 . 前記所定記憶領域は、前記内部記憶手段における一部の記憶領域であることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

#### 【2375】

特徴 O 4 によれば、内部記憶手段の一部の記憶領域のみが所定状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

40

#### 【2376】

特徴 O 5 . 前記内部記憶手段は、前記所定記憶領域と別記憶領域（WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタ以外のレジスタ）とを少なくとも備え、

前記第 2 所定処理実行手段は、前記第 2 所定処理において前記所定記憶領域に情報を記憶させる一方、前記別記憶領域に情報を記憶させない構成であり、

前記第 1 状態設定手段及び前記第 2 状態設定手段は前記別記憶領域の状態を変更しない構成であることを特徴とする特徴 O 4 に記載の遊技機。

50

## 【 2 3 7 7 】

特徴〇５によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第２所定処理にて情報の記憶対象となる所定記憶領域が所定状態に設定される。これにより、第１所定処理による所定記憶領域の状態が第２所定処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。また、別記憶領域の状態は変更されないため、第２所定処理が開始される場合に所定状態に設定することが、第２所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

## 【 2 3 7 8 】

特徴〇６．前記第１状態設定手段により前記所定状態の設定が行われる前における前記所定記憶領域の情報は、前記第２所定処理が終了した後において利用されない情報であることを特徴とする特徴〇１乃至〇５のいずれか１に記載の遊技機。

10

## 【 2 3 7 9 】

特徴〇６によれば、第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合に所定記憶領域が所定状態に設定されたとしても、第２所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

## 【 2 3 8 0 】

特徴〇７．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報（フラグレジスタの情報）を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０２の処理を実行する機能）と、

20

前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８１０の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴〇１乃至〇６のいずれか１に記載の遊技機。

## 【 2 3 8 1 】

特徴〇７によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報であってその後の第１所定処理の実行に際して必要となる情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

30

## 【 2 3 8 2 】

特徴〇８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴〇１乃至〇７のいずれか１に記載の遊技機。

40

## 【 2 3 8 3 】

特徴〇８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 2 3 8 4 】

特徴〇９．前記所定記憶手段は、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御

50

用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4)と、  
を備え、

前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域(通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3)を備えていることを特徴とする特徴 O 8 に記載の遊技機。

【2 3 8 5】

特徴 O 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【2 3 8 6】

特徴 O 1 0 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段(主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 O 9 に記載の遊技機。

【2 3 8 7】

特徴 O 1 0 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【2 3 8 8】

特徴 O 1 1 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域(演算結果記憶エリア 2 3 4)を備えていることを特徴とする特徴 O 1 0 に記載の遊技機。

【2 3 8 9】

特徴 O 1 1 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して状態情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【2 3 9 0】

なお、特徴 O 1 ~ O 1 1 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

## 【 2 3 9 1 】

## &lt; 特徴 P 群 &gt;

特徴 P 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3 ）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 2 1 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 2 1 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

## 【 2 3 9 2 】

特徴 P 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 2 3 9 3 】

特徴 P 2 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 P 1 に記載の遊技機。

## 【 2 3 9 4 】

特徴 P 2 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

30

## 【 2 3 9 5 】

特徴 P 3 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 P 2 に記載の遊技機。

## 【 2 3 9 6 】

特徴 P 3 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

40

## 【 2 3 9 7 】

特徴 P 4 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 P 3 に記載の遊技機。

50

## 【 2 3 9 8 】

特徴 P 4 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

## 【 2 3 9 9 】

特徴 P 5 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア 2 3 4 ）を備えていることを特徴とする特徴 P 4 に記載の遊技機。

## 【 2 4 0 0 】

特徴 P 5 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

10

## 【 2 4 0 1 】

特徴 P 6 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 1 所定情報を前記第 1 所定処理において前記第 1 所定記憶領域に退避させる第 1 退避手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能）と、

20

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 2 所定情報を前記第 2 所定処理において前記第 2 所定記憶領域に退避させる第 2 退避手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 9 0 2 ~ ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ~ ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 7 0 1 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする特徴 P 1 乃至 P 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 4 0 2 】

特徴 P 6 によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 1 所定情報は第 1 所定処理にて第 1 所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 2 所定情報は第 2 所定処理にて第 2 所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第 1 所定処理と第 2 所定処理とで分散して実行することが可能となる。

## 【 2 4 0 3 】

特徴 P 7 . 前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第 1 所定記憶領域に退避された前記第 1 所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第 1 復帰実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 8 0 4 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 4 0 4 の処理を実行する機能）と、

40

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第 2 所定記憶領域に退避された前記第 2 所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第 2 復帰実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 9 1 0 ~ ステップ S 3 9 1 5 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 5 1 0 ~ ステップ S 4 5 1 5 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 6 0 5 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステッ

50

プ S 4 7 0 5 及びステップ S 4 7 0 6 の処理を実行する機能 ) と、  
を備えていることを特徴とする特徴 P 6 に記載の遊技機。

【 2 4 0 4 】

特徴 P 7 によれば、第 2 所定処理が終了する場合又は終了した後に、第 1 所定記憶領域に退避された第 1 所定情報が内部記憶手段に復帰され、第 2 所定記憶領域に退避された第 2 所定情報が内部記憶手段に復帰されるため、内部記憶手段の状態を第 2 所定処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【 2 4 0 5 】

特徴 P 8 . 前記第 1 所定情報には、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴 P 6 又は P 7 に記載の遊技機。

10

【 2 4 0 6 】

特徴 P 8 によれば、第 1 所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【 2 4 0 7 】

特徴 P 9 . 前記第 2 所定情報には、前記内部記憶手段の全レジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴 P 6 乃至 P 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 4 0 8 】

特徴 P 9 によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報がまとめて退避されることとなるため、レジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【 2 4 0 9 】

20

特徴 P 1 0 . 前記第 2 所定記憶領域は、

プッシュ命令により情報の書き込みが行われポップ命令により情報の読み出しが行われるスタック領域 ( 非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ) と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しが行われるワーク領域 ( 非特定制御用のワークエリア 2 2 3 ) と、  
を備え、

前記第 2 退避実行手段は、前記第 2 所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴 P 9 に記載の遊技機。

【 2 4 1 0 】

特徴 P 1 0 によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報が第 2 所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に退避される。これにより、全レジスタの情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

30

【 2 4 1 1 】

特徴 P 1 1 . 前記第 2 退避実行手段は、前記第 2 所定情報を前記スタック領域に退避させることを特徴とする特徴 P 1 0 に記載の遊技機。

【 2 4 1 2 】

特徴 P 1 1 によれば、ワーク領域を使用しないようにしながら全レジスタの情報を退避させることが可能となる。

【 2 4 1 3 】

40

特徴 P 1 2 . 前記第 2 所定情報には、前記内部記憶手段のスタックポインタの情報が含まれることを特徴とする特徴 P 6 乃至 P 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 4 1 4 】

特徴 P 1 2 によれば、第 1 所定処理が実行されている状況におけるスタックポインタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【 2 4 1 5 】

なお、特徴 P 1 ~ P 1 2 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q

50

5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【 2 4 1 6 】

上記特徴 L 群、上記特徴 M 群、上記特徴 N 群、上記特徴 O 群及び上記特徴 P 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

10

【 2 4 1 7 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

20

【 2 4 1 8 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 2 4 1 9 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

30

【 2 4 2 0 】

< 特徴 Q 群 >

特徴 Q 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（ M P U 6 2 ）と、

当該制御手段とは別チップとして設けられ、情報を一時的に記憶することが可能な履歴記憶手段（管理用 R A M 2 4 1 ）と、  
を備え、

前記制御手段は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 C P U 6 3 における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【 2 4 2 1 】

特徴 Q 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段は制御手段とは別チップとして設けられているため、汎用的な制御手段を利用しながら、履歴情報を記憶するための記憶容量を増大させることが可能

50

となる。

【2422】

特徴Q2．前記制御手段は、各種処理を実行する場合に情報を一時的に記憶する所定記憶手段（主側RAM65）を備えていることを特徴とする特徴Q1に記載の遊技機。

【2423】

特徴Q2によれば、制御手段に設けられた所定記憶手段だけではなく制御手段とは別チップとして設けられた履歴記憶手段を備えている構成において、当該履歴記憶手段に履歴情報を記憶させることにより多くの履歴情報を記憶保持することが可能となる。

【2424】

特徴Q3．前記制御手段は、前記履歴情報に関する処理を実行する場合に前記所定記憶手段に情報を一時的に記憶させることを特徴とする特徴Q2に記載の遊技機。

10

【2425】

特徴Q3によれば、履歴情報を記憶するための履歴記憶手段が制御手段とは別チップとして設けられた構成において、履歴情報に関する処理を実行する場合には制御手段に設けられた所定記憶手段に情報が一時的に記憶されるため、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【2426】

特徴Q4．前記制御手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Q1乃至Q3のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2427】

特徴Q4によれば、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【2428】

特徴Q5．前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴Q4に記載の遊技機。

【2429】

30

特徴Q5によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【2430】

なお、特徴Q1～Q5の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

40

【2431】

上記特徴Q群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2432】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技

50



機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 2 4 3 3 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 2 4 3 4 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 4 3 5 】

< 特徴 R 群 >

特徴 R 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 事象及び第 2 事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 2 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 0 3 ~ ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ~ ステップ S 5 5 0 7 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 ~ ステップ S 5 7 0 5 及びステップ S 5 7 1 5 の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 4 3 6 】

特徴 R 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 事象及び第 2 事象を含む複数の事象が発生している必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 2 4 3 7 】

特徴 R 2 . 開閉体（前扉枠 1 4 ）が開放状態となっていることを把握する開放把握手段（第 2 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 0 5 の処理を実行する機能、別形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 5 0 5 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第 1 事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 に記載の遊技機。

【 2 4 3 8 】

特徴 R 2 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に

当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。

【2439】

特徴R3．別開閉体（遊技機本体12）が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段（第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5006の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5506の処理を実行する機能、第23の実施形態では主側CPU63におけるステップS5704の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第2事象が発生していると特定することを特徴とする特徴R2に記載の遊技機。

10

【2440】

特徴R3によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけでなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【2441】

特徴R4．前記設定手段は、所定操作手段（更新ボタン68b、リセットボタン68c）が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、

前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴R2又はR3に記載の遊技機。

20

【2442】

特徴R4によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【2443】

特徴R5．前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、

前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴R2乃至R4のいずれか1に記載の遊技機。

30

【2444】

特徴R5によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【2445】

特徴R6．前記状況発生手段は、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）に対する設定キーによる所定操作が行われていることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴R1乃至R5のいずれか1に記載の遊技機。

40

【2446】

特徴R6によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【2447】

特徴R7．前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置28の操作、スルーゲート35への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴R1乃至R6のいずれか1に記載の遊技機。

50

## 【 2 4 4 8 】

特徴 R 7 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要があるだけでなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

## 【 2 4 4 9 】

特徴 R 8 . 前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ 4 9 a ）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 乃至 R 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

## 【 2 4 5 0 】

特徴 R 8 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、所定の入球部に遊技球を入球させる必要があるとともに、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

## 【 2 4 5 1 】

特徴 R 9 . 前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備え、

当該設定値報知手段は、前記第 1 事象及び前記第 2 事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴 R 1 乃至 R 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

## 【 2 4 5 2 】

特徴 R 9 によれば、不正により設定値を確認する行為を行いつらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても第 1 事象及び第 2 事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。

## 【 2 4 5 3 】

特徴 R 1 0 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

30

設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a ）に対する設定キーによる所定操作が行われていること及び前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作とは異なる別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 3 ~ ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ~ ステップ S 5 5 0 7 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 ~ ステップ S 5 7 0 5 及びステップ S 5 7 1 5 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

40

## 【 2 4 5 4 】

特徴 R 1 0 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

## 【 2 4 5 5 】

特徴 R 1 1 . 開閉体（前扉枠 1 4 ）が開放状態となっていることを把握する開放把握手段（第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 5 の処理を実行する

50

機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5505の処理を実行する機能、第23の実施形態では主側CPU63におけるステップS5703の処理を実行する機能)を備え、

前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記別事象が発生していると特定することを特徴とする特徴R10に記載の遊技機。

【2456】

特徴R11によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。

10

【2457】

特徴R12．別開閉体(遊技機本体12)が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段(第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5006の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5506の処理を実行する機能、第23の実施形態では主側CPU63におけるステップS5704の処理を実行する機能)を備え、

前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴R11に記載の遊技機。

20

【2458】

特徴R12によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけでなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【2459】

特徴R13．前記設定手段は、所定操作手段(更新ボタン68b、リセットボタン68c)が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、

前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴R11又はR12に記載の遊技機。

30

【2460】

特徴R13によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【2461】

特徴R14．前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、

前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴R11乃至R13のいずれか1に記載の遊技機。

40

【2462】

特徴R14によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【2463】

特徴R15．前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象(発射操作装置28の操作、スルーゲート35への入球)が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴R10乃至R14のいずれか1に記載の遊技機。

50

## 【 2 4 6 4 】

特徴 R 1 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

## 【 2 4 6 5 】

特徴 R 1 6 . 前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ 4 9 a）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 0 乃至 R 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

## 【 2 4 6 6 】

特徴 R 1 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、所定の入球部に遊技球を入球させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

## 【 2 4 6 7 】

特徴 R 1 7 . 前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備え、

当該設定値報知手段は、前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作が行われていること及び前記別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴 R 1 0 乃至 R 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

## 【 2 4 6 8 】

特徴 R 1 7 によれば、不正により設定値を確認する行為を行いつらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うとともに別事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。

## 【 2 4 6 9 】

30

なお、特徴 R 1 ~ R 1 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

40

## 【 2 4 7 0 】

上記特徴 R 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

## 【 2 4 7 1 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ

50

遊技機においては、血貯留部として上側血貯留部と下側血貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側血貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側血貯留部に余剰となった遊技球が下側血貯留部に排出される。

【 2 4 7 2 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

【 2 4 7 3 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機に対する不正に対処する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 4 7 4 】

< 特徴 S 群 >

特徴 S 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 2 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 0 3 ~ ステップ S 5 0 0 6 及びステップ S 5 4 0 1 ~ ステップ S 5 4 0 8 の処理を実行する機能、別形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ~ ステップ S 5 5 0 7 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 ~ ステップ S 5 7 0 5 及びステップ S 5 7 1 5 の処理を実行する機能、第 2 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 8 0 1 ~ ステップ S 5 8 0 4 の処理を実行する機能、第 2 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 9 0 1 ~ ステップ S 5 9 0 4 の処理を実行する機能）と、

20

前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握する設定値把握手段（第 2 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 1 7 及びステップ S 5 1 1 1 ~ ステップ S 5 1 1 2 の処理を実行する機能、別形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 6 1 1 ~ ステップ S 5 6 1 2 の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【 2 4 7 5 】

特徴 S 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。よって、使用対象となる設定値の設定が行われた場合にその設定結果に対して好ましい状況を生じさせることが可能となり、設定値の設定作業を好適に行うことが可能となる。

40

【 2 4 7 6 】

特徴 S 2 . 前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する同一時処理が実行されるようにする同一時手段（第 2 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 1 1 3 の処理を実行する機能、別形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 6 1 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 S 1 に記載の遊技機。

【 2 4 7 7 】

50

特徴Ｓ２によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一である場合には同一時処理が実行されることにより、設定値が同一であることに對して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【２４７８】

特徴Ｓ３．前記同一時手段は、前記同一時処理として、前記設定値が変更されなかったことに對する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴Ｓ２に記載の遊技機。

【２４７９】

特徴Ｓ３によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一であったことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

10

【２４８０】

特徴Ｓ４．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが異なることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する非同一時処理が実行されるようにする非同一時手段（第２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５１１４の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｓ１乃至Ｓ３のいずれか１に記載の遊技機。

【２４８１】

特徴Ｓ４によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一ではない場合には非同一時処理が実行されることにより、設定値が変更されたことに對して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

20

【２４８２】

特徴Ｓ５．前記非同一時手段は、前記非同一時処理として、前記設定値が変更されたことに對する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴Ｓ４に記載の遊技機。

【２４８３】

特徴Ｓ５によれば、設定可能状況を挟んで設定値が変更されたことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

【２４８４】

特徴Ｓ６．前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにするものであることを特徴とする特徴Ｓ１乃至Ｓ５のいずれか１に記載の遊技機。

30

【２４８５】

特徴Ｓ６によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じた場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴Ｓ１の構成を備え、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに對する処理を実行することが可能となる。

40

【２４８６】

特徴Ｓ７．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、前記設定値が変更されなかったことに對する報知が行われるようにする手段（第２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５１１３の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｓ６に記載の遊技機。

【２４８７】

特徴Ｓ７によれば、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況となったとしても当該設定可能状況を間に挟んで設定値が同一であった場合には設定値が変更されな

50

かったことに対応する報知が行われる。これにより、遊技の途中で設定可能状況となったとしても設定値が変更されなかったことを遊技者に報知することが可能となり、遊技の途中で設定可能状況となったとしても遊技者は安心して遊技を継続させることが可能となる。

#### 【2488】

特徴S8．前記状況発生手段は、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第1状況発生手段（第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5003～ステップS5006の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5503～ステップS5507の処理を実行する機能、第23の実施形態では主側CPU63におけるステップS5703～ステップS5705及びステップS5715の処理を実行する機能）と、

前記制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要があることに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第2状況発生手段（第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5401～ステップS5408の処理を実行する機能、第24の実施形態では主側CPU63におけるステップS5801～ステップS5804の処理を実行する機能、第25の実施形態では主側CPU63におけるステップS5901～ステップS5904の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記設定値把握手段は、前記第1状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況及び前記第2状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況のいずれであっても、前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握することを特徴とする特徴S1乃至S7のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【2489】

特徴S8によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要がある場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定可能状況となる場合と同一の処理を利用して、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況が発生した場合において当該設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。

#### 【2490】

なお、特徴S1～S8の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l15、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

#### 【2491】

上記特徴S群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【2492】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じ



て遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 2 4 9 3 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回

10

#### 【 2 4 9 4 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の設定が行われた場合にそれに対して好適な状況を生じさせる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 2 4 9 5 】

##### < 特徴 T 群 >

特徴 T 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3 ）を備え、当該制御手段は、

20

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 2 5 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 2 5 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、

30

前記第 1 所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第 1 監視実行手段（第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 4 0 1 ~ ステップ S 5 4 0 4 の処理を実行する機能、第 2 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 8 0 1 ~ ステップ S 5 8 0 4 の処理を実行する機能、第 2 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 9 0 1 ~ ステップ S 5 9 0 4 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 7 0 1 ~ ステップ S 7 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第 2 監視実行手段（第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 4 0 5 ~ ステップ S 5 4 0 8 の処理を実行する機能、第 2 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 8 0 9、ステップ S 5 8 1 0、ステップ S 5 8 1 2 及びステップ S 5 8 1 3 の処理を実行する機能、第 2 5

40

の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 1 0 1、ステップ S 6 1 0 2、ステップ S 6 1 0 5 及びステップ S 6 1 0 6 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 7 0 6 ~ ステップ S 7 7 0 8 の処理を実行する機能）と、

#### 【 2 4 9 6 】

特徴 T 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よっ

50

て、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 1 所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されるとともに第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されることにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のそれぞれを正常に行うことが可能な状況であるか否かを特定することが可能となる。

【 2 4 9 7 】

特徴 T 2 . 前記第 1 監視実行手段による監視及び前記第 2 監視実行手段による監視が、前記第 1 所定処理及び前記第 2 所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴 T 1 に記載の遊技機。

【 2 4 9 8 】

特徴 T 2 によれば、第 1 所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視が第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の監視を第 1 所定処理と第 2 所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。

【 2 4 9 9 】

特徴 T 3 . 前記第 1 監視実行手段による監視及び前記第 2 監視実行手段による監視が、前記第 1 所定処理にて実行されることを特徴とする特徴 T 1 又は T 2 に記載の遊技機。

【 2 5 0 0 】

特徴 T 3 によれば、第 1 所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視を第 1 所定処理にて集約して実行することが可能となる。

【 2 5 0 1 】

特徴 T 4 . 前記第 1 所定記憶領域が異常であることが前記第 1 監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第 1 所定記憶領域の情報を消去する所定消去手段（第 2 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 4 1 0 の処理を実行する機能、第 2 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 8 0 6、ステップ S 5 8 1 1 及びステップ S 5 8 1 4 の処理を実行する機能、第 2 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 9 0 6、ステップ S 6 1 0 3 及びステップ S 6 1 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 T 1 乃至 T 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 5 0 2 】

特徴 T 4 によれば、第 1 所定記憶領域が異常である場合には第 1 所定記憶領域の情報が消去されることにより、第 1 所定記憶領域が異常な状態のまま第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 5 0 3 】

特徴 T 5 . 前記所定消去手段は、前記第 1 所定記憶領域が異常であることが前記第 1 監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第 1 所定記憶領域の情報を消去し、前記第 2 所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴 T 4 に記載の遊技機。

【 2 5 0 4 】

特徴 T 5 によれば、第 1 所定記憶領域が異常である場合には第 1 所定記憶領域だけではなく第 2 所定記憶領域が消去される。これにより、第 2 所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第 2 監視実行手段による監視結果に関係なく第 2 所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

【 2 5 0 5 】

特徴 T 6 . 前記所定消去手段は、前記第 2 所定記憶領域が異常であることが前記第 2 監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第 2 所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴 T 4 又は T 5 に記載の遊技機。

【 2 5 0 6 】

特徴 T 6 によれば、第 1 所定記憶領域が異常である場合には第 1 所定記憶領域の情報が消去されることにより、第 1 所定記憶領域が異常な状態のまま第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 5 0 7 】

10

20

30

40

50

特徴 T 7 . 前記所定消去手段は、前記第 2 所定記憶領域が異常であることが前記第 2 監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第 2 所定記憶領域の情報を消去し、前記第 1 所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴 T 6 に記載の遊技機。

【 2 5 0 8 】

特徴 T 7 によれば、第 2 所定記憶領域が異常である場合には第 2 所定記憶領域だけではなく第 1 所定記憶領域が消去される。これにより、第 1 所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第 1 監視実行手段による監視結果に関係なく第 1 所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

【 2 5 0 9 】

特徴 T 8 . 前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第 1 所定処理及び前記第 2 所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴 T 4 乃至 T 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 5 1 0 】

特徴 T 8 によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報を消去する処理が第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の情報の消去を第 1 所定処理と第 2 所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。

【 2 5 1 1 】

特徴 T 9 . 前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第 1 所定処理にて実行されることを特徴とする特徴 T 4 乃至 T 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 5 1 2 】

特徴 T 9 によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報を消去する処理を第 1 所定処理にて集約して実行することが可能となる。

【 2 5 1 3 】

特徴 T 1 0 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 T 1 乃至 T 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 5 1 4 】

特徴 T 1 0 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 5 1 5 】

特徴 T 1 1 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 T 1 0 に記載の遊技機。

【 2 5 1 6 】

特徴 T 1 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 5 1 7 】

特徴 T 1 2 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出

10

20

30

40

50

手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｔ１１に記載の遊技機。

【２５１８】

特徴Ｔ１２によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【２５１９】

特徴Ｔ１３．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴Ｔ１２に記載の遊技機。

10

【２５２０】

特徴Ｔ１３によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【２５２１】

なお、特徴Ｔ１～Ｔ１３の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。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。

20

30

【２５２２】

<特徴Ｕ群>

特徴Ｕ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第１５～第３４の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第１５～第３４の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

40

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの状態が特定状態となるようにする状態設定手段（第２６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第２７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【２５２３】

特徴Ｕ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段のフラグレジ

50

スタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第2所定処理を開始することが可能となる。よって、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【2524】

特徴U2．前記特定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴U1に記載の遊技機。

【2525】

特徴U2によれば、フラグレジスタは特定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとする事が可能となる。

10

【2526】

特徴U3．前記特定状態は、前記フラグレジスタが「0」クリアされた状態であることを特徴とする特徴U1又はU2に記載の遊技機。

【2527】

特徴U3によれば、フラグレジスタは特定状態として「0」クリアされた状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとする事が可能となる。

【2528】

特徴U4．前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにする手段（第26の実施形態では主側CPU63におけるステップS6213～ステップS6218の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側CPU63におけるステップS6314～ステップS6322の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴U1乃至U3のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2529】

特徴U4によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合だけではなく、第2所定処理を終了する場合又は終了した場合にも、フラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第1所定処理を再開することが可能となる。また、第2所定処理の前後においてフラグレジスタの状態を特定状態とすることが可能となる。よって、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理によるフラグレジスタの状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。

30

【2530】

特徴U5．前記制御手段において処理を実行する場合に一時的に情報が記憶される所定記憶手段（主側RAM65）を備え、

前記状態設定手段は、

前記所定記憶手段における所定の記憶領域の状態を前記特定状態となるようにする手段（第26の実施形態では主側CPU63におけるステップS6202～ステップS6204の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側CPU63におけるステップS6302～ステップS6307の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に記憶された情報を前記フラグレジスタに記憶させることにより当該フラグレジスタの状態を前記特定状態となるようにする手段（第26の実施形態では主側CPU63におけるステップS6211の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側CPU63におけるステップS6312の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴U1乃至U4のいずれか1に記載の遊技機。

40

【2531】

特徴U5によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの状態を特定状態に直接設定することができない構成であったとしても、所定記憶手段への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

【2532】

特徴U6．前記所定記憶手段は、

50

前記制御手段がプッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能であり前記制御手段がポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記制御手段がロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、  
を備え、

前記所定の記憶領域は前記スタック領域に設けられていることを特徴とする特徴Ｕ５に記載の遊技機。

#### 【２５３３】

特徴Ｕ６によれば、ワーク領域に記憶された情報をフラグレジスタに直接書き込むことができない構成であっても、スタック領域への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

#### 【２５３４】

特徴Ｕ７．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタの状態が所定状態となるようにする手段（第２６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０５～ステップＳ６２１０の処理を実行する機能、第２７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０８～ステップＳ６３１１の処理を実行する機能）を備え、

前記状態設定手段は、前記所定レジスタの状態が前記所定状態とされた後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにすることを特徴とする特徴Ｕ１乃至Ｕ６のいずれか１に記載の遊技機。

#### 【２５３５】

フラグレジスタの状態は制御手段において各種処理が実行される都度変化し得る。この場合に、特徴Ｕ７によれば、所定レジスタの状態が所定状態とされた後にフラグレジスタの状態が特定状態とされるため、第２所定処理が開始される直前においてフラグレジスタが特定状態となっているようにすることが可能となる。

#### 【２５３６】

特徴Ｕ８．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

前記制御手段は、前記フラグレジスタの状態が特定状態となるようにする手段（第２６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第２７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【２５３７】

特徴Ｕ８によれば、必要に応じてフラグレジスタの状態を特定状態にすることが可能となる。

#### 【２５３８】

なお、特徴Ｕ１～Ｕ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗

10

20

30

40

50

的な効果を奏することが可能となる。

【 2 5 3 9 】

< 特徴 V 群 >

特徴 V 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3 ）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 3 4 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 1 5 ~ 第 3 4 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

10

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報を所定記憶手段（主側 R A M 6 5 ）に退避させる退避実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能、第 2 0 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 8 0 2 の処理を実行する機能、第 2 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 4 0 2 ~ ステップ S 6 4 0 5 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 5 0 2 ~ ステップ S 6 5 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記フラグレジスタの情報を前記フラグレジスタに復帰させる復帰実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 4 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 4 の処理を実行する機能、第 2 0 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 8 1 0 の処理を実行する機能、第 2 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 4 0 7 ~ ステップ S 6 4 1 5 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 5 1 1 ~ ステップ S 6 5 1 8 の処理を実行する機能）と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 5 4 0 】

特徴 V 1 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合にはフラグレジスタの情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際してフラグレジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報がフラグレジスタに復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前におけるフラグレジスタの状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

30

【 2 5 4 1 】

特徴 V 2 . 前記所定記憶手段は、

40

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、

を備え、

前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記第 1 所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴 V 1 に記載の遊技機。

【 2 5 4 2 】

特徴 V 2 によれば、所定記憶手段に第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先

50

を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、フラグレジスタの情報が第 1 所定記憶領域に退避される。これにより、第 2 所定処理が開始される直前におけるフラグレジスタの情報を退避させることが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【 2 5 4 3 】

特徴 V 3 . 前記第 1 所定記憶領域は、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、

10

前記第 2 所定記憶領域は、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴 V 2 に記載の遊技機。

【 2 5 4 4 】

特徴 V 3 によれば、第 1 所定記憶領域を第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【 2 5 4 5 】

特徴 V 4 . 前記所定記憶手段は、

20

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1 ）と、

を備え、

前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 5 4 6 】

特徴 V 4 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、第 2 所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、フラグレジスタの情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

30

【 2 5 4 7 】

特徴 V 5 . 前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 V 4 に記載の遊技機。

【 2 5 4 8 】

特徴 V 5 によれば、フラグレジスタの情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【 2 5 4 9 】

40

特徴 V 6 . 前記退避実行手段は、

前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタに前記フラグレジスタの情報を記憶させる手段（第 2 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 4 0 2 及びステップ S 6 4 0 3 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 5 0 2 ~ ステップ S 6 5 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記所定レジスタに記憶された前記フラグレジスタの情報を前記所定記憶手段に記憶させる手段（第 2 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 4 0 4 の処理を実行する機能、第 2 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 5 0 6 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

50



## 【 2 5 5 0 】

特徴 V 6 によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの情報を所定記憶手段に直接退避させることができない構成であっても、所定レジスタへの情報の書き込みと当該所定レジスタに記憶された情報の所定記憶手段への書き込みとを利用して、フラグレジスタの情報を所定記憶手段に退避させることが可能となる。

## 【 2 5 5 1 】

なお、特徴 V 1 ~ V 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

## 【 2 5 5 2 】

< 特徴 W 群 >

特徴 W 1 . 各種処理を実行する制御手段 ( 主側 C P U 6 3 ) を備え、当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段 ( 第 1 5 ~ 第 3 4 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能 ) と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段 ( 第 1 5 ~ 第 3 4 の実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能 ) と、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域 ( 特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ) と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域 ( 非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ) と、

異常事象が発生しているか否かを監視する異常事象監視手段 ( プログラム監視部 2 5 2 ) と、

当該異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第 1 所定記憶領域に対して実行される状況を生じさせることを可能とする消去状況発生手段 ( リセット信号出力部 2 5 1 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 2 5 5 3 】

特徴 W 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも第 1 所定記憶領域に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 2 5 5 4 】

特徴 W 2 . 前記制御手段は、

当該制御手段への動作電力の供給が停止される場合に停電対応情報を記憶させるための

処理を実行する手段（第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS6709及びステップS6710の処理を実行する機能、第32の実施形態では主側CPU63におけるステップS7609～ステップS7611の処理を実行する機能）と、

前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合、前記情報の消去処理が少なくとも前記第1所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS6607の処理を実行する機能、第31の実施形態では主側CPU63における異常時のクリア処理を実行する機能、第32の実施形態では主側CPU63におけるステップS7704、ステップS7705、ステップS7808及びステップS7810の処理を実行する機能）と、

10

を備え、

前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段にて前記供給開始時の処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴W1に記載の遊技機。

#### 【2555】

特徴W2によれば、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合には、情報の消去処理が少なくとも第1所定記憶領域に対して実行されることにより、停電時の処理が適切に行われていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第1所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第1所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行される。これにより、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行された場合に情報の消去処理を実行する構成を利用して、異常事象の発生に対して情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。

20

#### 【2556】

特徴W3．前記制御手段は、リセット信号を受信している場合に各種処理を実行するものであって、動作電力が供給されている状況において前記リセット信号を受信していない状況から前記リセット信号を受信している状況となったことに基づいて前記供給開始時の処理を開始するものであり、

30

前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記制御手段にて前記リセット信号を受信しない状況とした後に前記制御手段にて前記リセット信号を受信する状況とすることを特徴とする特徴W2に記載の遊技機。

#### 【2557】

特徴W3によれば、リセット信号の受信状態の切り換えによって上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

#### 【2558】

特徴W4．前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ及びプログラムカウンタ）に情報を一時的に記憶させる構成であって、当該内部記憶手段に記憶された情報を前記第1所定記憶領域に一時的に退避させ得る構成であり、

40

前記異常事象監視手段は、前記異常事象として、前記内部記憶手段に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視し、

前記消去状況発生手段は、前記情報の消去処理が少なくとも前記第1所定記憶領域及び前記内部記憶手段の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴W1乃至W3のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【2559】

特徴W4によれば、内部記憶手段に記憶された情報が第1所定記憶領域に一時的に退避され得る構成であるため、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場

50

合には第1所定記憶領域に記憶されている情報についても異常が発生している可能性がある。この場合に、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には、内部記憶手段だけではなく第1所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される。これにより、第1所定記憶領域に記憶されている情報に関して異常が発生しているにも関わらず、そのままの状態第1所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【2560】

特徴W5．前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたとしても、前記情報の消去処理が前記第2所定記憶領域に対して実行されないようにすることを特徴とする特徴W1乃至W4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【2561】

特徴W5によれば、異常事象が発生したとしても第2所定記憶領域において情報を記憶保持させることが可能となる。

【2562】

特徴W6．前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記情報の消去処理が前記第1所定記憶領域及び前記第2所定記憶領域の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴W1乃至W4のいずれか1に記載の遊技機。

【2563】

20

特徴W6によれば、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が第1所定記憶領域及び第2所定記憶領域の両方に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第1所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第1所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、異常事象が発生したにも関わらず第2所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第2所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【2564】

特徴W7．前記第1所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第1所定処理にて実行され、前記第2所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第2所定処理にて実行されることを特徴とする特徴W6に記載の遊技機。

30

【2565】

特徴W7によれば、情報の消去処理に関しても、第1所定記憶領域が第1所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第2所定記憶領域が第2所定処理の専用の記憶領域として扱われるようにすることが可能となる。

【2566】

特徴W8．前記第1所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第2所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴W1乃至W7のいずれか1に記載の遊技機。

【2567】

特徴W8によれば、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

40

【2568】

特徴W9．前記第2所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233）を備えていることを特徴とする特徴W8に記載の遊技機。

【2569】

特徴W9によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領

50

域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【2570】

特徴W10．前記第2所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴W9に記載の遊技機。

10

#### 【2571】

特徴W10によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

#### 【2572】

特徴W11．前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴W10に記載の遊技機。

20

#### 【2573】

特徴W11によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して状態情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【2574】

30

なお、特徴W1～W11の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

40

#### 【2575】

<特徴X群>

特徴X1．各種処理を実行する制御手段（主側CPU63）を備え、当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、

50

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、  
を備え、

前記第 2 所定処理実行手段は、消去契機が発生したことに基づいて、前記第 2 所定処理として、前記第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるようにする消去実行手段（第 2 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 1 0 3 及びステップ S 6 1 0 7 の処理を実行する機能、第 3 0 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 2 0 4 の処理を実行する機能、第 3 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 5 0 8 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 8 0 8 及びステップ S 7 8 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【2 5 7 6】

特徴 X 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

20

#### 【2 5 7 7】

また、消去契機が発生した場合には第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第 2 所定記憶領域に何らかの異常が発生しているにも関わらず第 2 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 2 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該情報の消去処理は第 2 所定処理にて実行されるため、第 2 所定記憶領域の情報の更新に関して第 1 所定処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【2 5 7 8】

特徴 X 2 . 前記消去実行手段は、非消去対象情報（管理監視フラグ、戻り番地の情報、各種レジスタの情報）が消去されないようにしながら前記第 2 所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴 X 1 に記載の遊技機。

30

#### 【2 5 7 9】

特徴 X 2 によれば、第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理は当該第 2 所定記憶領域の非消去対象情報が消去されないようにしながら行われる。これにより、必要な情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。

#### 【2 5 8 0】

特徴 X 3 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記第 1 所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要となる復帰対応情報（戻り番地の情報、各種レジスタの情報）を前記第 2 所定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（第 3 0 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 1 0 2 ~ ステップ S 7 1 0 7 の処理を実行する機能、第 3 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 5 0 2 ~ ステップ S 7 5 0 7 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 8 0 2 ~ ステップ S 7 8 0 7 の処理を実行する機能）を備え、

40

前記消去実行手段は、前記非消去対象情報として前記復帰対応情報が消去されないようにしながら前記第 2 所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴 X 2 に記載の遊技機。

#### 【2 5 8 1】

特徴 X 3 によれば、第 2 所定処理を実行している状況から第 1 所定処理を実行する状況

50

に復帰する場合に必要な復帰対応情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第2所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。

【2582】

特徴X4．前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記第2所定処理を終了して前記第1所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報を前記第2所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴X3に記載の遊技機。

【2583】

特徴X4によれば、第1所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報が消去されないようにしながら第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第2所定処理が終了した場合には第1所定処理における所定のプログラムに復帰することが可能となる。

10

【2584】

特徴X5．前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる構成であり、

前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記第2所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴X3又はX4に記載の遊技機。

【2585】

特徴X5によれば、第1所定処理にて利用される内部記憶手段の情報が消去されないようにしながら第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第2所定処理が終了した場合には第1所定処理にて利用される情報を内部記憶手段に復帰させることが可能となる。

20

【2586】

特徴X6．前記消去実行手段は、前記第2所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて、前記消去契機の発生として、前記第2所定記憶領域に対して前記情報の消去処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴X1乃至X5のいずれか1に記載の遊技機。

【2587】

特徴X6によれば、第2所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて当該第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第2所定記憶領域に異常が発生している状態のまま第2所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【2588】

30

特徴X7．前記第2所定処理実行手段は、前記第2所定処理として、前記第2所定記憶領域が正常であるか否かを監視する手段（第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS7201～ステップS7203の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴X6に記載の遊技機。

【2589】

特徴X7によれば、第2所定記憶領域に対する情報の消去処理だけではなく、第2所定記憶領域が正常であるか否かの監視も第1所定処理を介在させることなく第2所定処理にて実行されるため、第2所定記憶領域が正常であるか否かの監視と第2所定記憶領域に対する情報の消去処理の実行とを第2所定処理における一連の処理として実行することが可能となる。

40

【2590】

特徴X8．前記第1所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第2所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴X1乃至X7のいずれか1に記載の遊技機。

【2591】

特徴X8によれば、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【2592】

50

特徴 X 9 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 X 8 に記載の遊技機。

【 2 5 9 3 】

特徴 X 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 5 9 4 】

特徴 X 1 0 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 X 9 に記載の遊技機。

【 2 5 9 5 】

特徴 X 1 0 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【 2 5 9 6 】

特徴 X 1 1 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア 2 3 4）を備えていることを特徴とする特徴 X 1 0 に記載の遊技機。

【 2 5 9 7 】

特徴 X 1 1 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 5 9 8 】

なお、特徴 X 1 ~ X 1 1 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【 2 5 9 9 】

< 特徴 Y 群 >

特徴 Y 1 . 各種処理を実行する制御手段（主側 CPU 6 3 ）を備え、  
当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 1 5 ～ 第 3 4 の実施形態における主側 CPU 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 1 5 ～ 第 3 4 の実施形態における主側 CPU 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、

前記第 1 所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第 1 参照数値情報を算出する第 1 算出手段（第 3 0 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 6 0 4 及びステップ S 6 7 1 0 の処理を実行する機能、第 3 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 3 0 4 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 6 1 0 及びステップ S 7 7 0 1 の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 2 6 0 0 】

特徴 Y 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第 1 参照数値情報が算出される。当該第 1 参照数値情報を利用することにより、第 1 所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

#### 【 2 6 0 1 】

特徴 Y 2 . 前記第 1 算出手段により算出された前記第 1 参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が前記第 1 所定記憶領域に対して実行されるようにする情報消去手段（第 3 0 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 6 0 7 の処理を実行する機能、第 3 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 4 0 1 及びステップ S 7 4 0 2 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 7 0 4 及びステップ S 7 7 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Y 1 に記載の遊技機。

#### 【 2 6 0 2 】

特徴 Y 2 によれば、第 1 参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第 1 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 2 6 0 3 】

特徴 Y 3 . 前記第 1 算出手段は、

前記制御手段への動作電力の供給が停止される場合に前記第 1 参照数値情報を算出する第 1 停電時算出手段（第 3 0 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 7 1 0 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 6 1 0 の処理を実行する機能）と、

前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合に前記第 1 参照数値情報を算出する第 1 電入時算出手段（第 3 0 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 6 6 0 4 の処理を実行する機能、第 3 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 3 0 4 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 7 0 1 の処理を実行する機能）と、



を備え、

前記情報消去手段は、前記第1停電時算出手段により算出された前記第1参照数値情報と前記第1電入時算出手段により算出された前記第1参照数値情報とが一致しないことに基づいて、前記情報の消去処理が少なくとも前記第1所定記憶領域に対して実行されるようにすることを特徴とする特徴Y2に記載の遊技機。

【2604】

特徴Y3によれば、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第1所定記憶領域の情報が記憶保持されているか否かを、第1参照数値情報を算出することで特定することが可能となる。そして、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第1所定記憶領域の情報が記憶保持されていない場合には第1所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第1所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第1所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【2605】

特徴Y4．前記情報消去手段は、前記第1算出手段により算出された前記第1参照数値情報に関して異常の発生を特定したとしても、前記第2所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行しないことを特徴とする特徴Y2又はY3に記載の遊技機。

【2606】

特徴Y4によれば、第1参照数値情報に関して異常の発生を特定した場合、第1所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される一方、第2所定記憶領域に対しては情報の消去処理が実行されない。これにより、第1所定記憶領域に情報異常が発生している状況において第2所定記憶領域の情報までもが消去されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【2607】

特徴Y5．前記第1参照数値情報は、前記第2所定記憶領域に記憶された情報に応じて変動しない情報であることを特徴とする特徴Y1乃至Y4のいずれか1に記載の遊技機。

【2608】

特徴Y5によれば、第1所定記憶領域と第2所定記憶領域とが存在している構成において、第1参照数値情報を利用して第1所定記憶領域に関する情報異常を個別に特定することが可能となる。

【2609】

30

特徴Y6．前記第2所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第2参照数値情報を算出する第2算出手段（主側CPU63におけるステップS7611及びステップS7706の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Y1乃至Y5のいずれか1に記載の遊技機。

【2610】

特徴Y6によれば、第2所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第2参照数値情報が算出される。当該第2参照数値情報を利用することにより、第2所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

【2611】

特徴Y7．前記第2算出手段により算出された前記第2参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第2所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（主側CPU63におけるステップS7808及びステップS7810の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Y6に記載の遊技機。

40

【2612】

特徴Y7によれば、第2参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第2所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第2所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【2613】

50

特徴 Y 8 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、  
前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 6 1 4 】

特徴 Y 8 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 6 1 5 】

特徴 Y 9 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 Y 8 に記載の遊技機。

10

【 2 6 1 6 】

特徴 Y 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

20

【 2 6 1 7 】

特徴 Y 1 0 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Y 9 に記載の遊技機。

【 2 6 1 8 】

特徴 Y 1 0 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

30

【 2 6 1 9 】

特徴 Y 1 1 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア 2 3 4）を備えていることを特徴とする特徴 Y 1 0 に記載の遊技機。

【 2 6 2 0 】

特徴 Y 1 1 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 2 6 2 1 】

なお、特徴 Y 1 ~ Y 1 1 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1

50

～V 6、特徴W 1～W 1 1、特徴X 1～X 1 1、特徴Y 1～Y 1 1、特徴Z 1～Z 1 0、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 2 1、特徴d 1～d 1 0、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 1 3、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 1 6、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 1 0、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

【2622】

上記特徴T群、上記特徴U群、上記特徴V群、上記特徴W群、上記特徴X群及び上記特徴Y群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

10

【2623】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【2624】

20

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2625】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

30

【2626】

<特徴Z群>

特徴Z 1、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU 63における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側CPU 63におけるステップS 7905、ステップS 7916及びステップS 7917の処理を実行する機能）と、

前記設定手段を有する制御手段（主側CPU 63）への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側CPU 63における設定確認用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【2627】

特徴Z 1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を一旦停止させた後に当該制御手段への動作電力の供給を再度開始させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、供給開始時の処理が実行されている状況において設定値の報知が行われるため、遊技を中断させた状況で設定値の報知を行う必

50

要が生じない。よって、設定値の報知を好適に行うことが可能となる。

【2628】

特徴Z2．前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴Z1に記載の遊技機。

【2629】

特徴Z2によれば、使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われる状況とを、供給開始時の処理が実行されている状況に集約させることが可能となる。

【2630】

特徴Z3．第1契機事象の発生を特定する第1特定手段（主側CPU63におけるステップS7912及びステップS7916の処理を実行する機能）を備え、

10

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする特徴Z1又はZ2に記載の遊技機。

【2631】

特徴Z3によれば、使用対象の設定値を報知させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけでなく第1契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【2632】

20

特徴Z4．前記第1契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴Z3に記載の遊技機。

【2633】

特徴Z4によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【2634】

特徴Z5．前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて報知条件が成立した場合に、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにし、

30

前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて設定条件が成立した場合に、前記設定可能状況となるようにし、

前記報知条件と前記設定条件とは異なっていることを特徴とする特徴Z3又はZ4に記載の遊技機。

【2635】

特徴Z5によれば、設定可能状況を発生させる場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけでなく第1契機事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為、及び不正により使用対象の設定値を確認しようとする行為のいずれについても行いつらくさせることが可能となる。その一方、設定可能状況を発生させるための設定条件と、使用対象の設定値を報知させるための報知条件とが相違しているため、設定可能状況と使用対象の設定値が報知される状況とのいずれか一方を単独で生じさせることが可能となる。

40

【2636】

特徴Z6．第2契機事象の発生を特定する第2特定手段（主側CPU63におけるステップS7905の処理を実行する機能）を備え、

前記設定条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第1特定

50

手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて成立し、

前記報知条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて成立することを特徴とする特徴 Z 5 に記載の遊技機。

【 2 6 3 7 】

特徴 Z 6 によれば、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第 1 契機事象を発生させるだけではなく第 2 契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第 1 契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。

【 2 6 3 8 】

特徴 Z 7 . 前記第 2 契機事象は、所定操作手段（リセットボタン 6 8 c ）が操作されていることであることを特徴とする特徴 Z 6 に記載の遊技機。

【 2 6 3 9 】

特徴 Z 7 によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第 1 契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いつらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものになってしまうことを阻止することが可能となる。

【 2 6 4 0 】

特徴 Z 8 . 前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 9 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Z 6 又は Z 7 に記載の遊技機。

【 2 6 4 1 】

特徴 Z 8 によれば、情報の消去処理を実行させるために必要な第 2 契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。

【 2 6 4 2 】

特徴 Z 9 . 前記情報消去手段は、前記設定可能状況が発生する場合であっても前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴 Z 8 に記載の遊技機。

【 2 6 4 3 】

特徴 Z 9 によれば、設定可能状況となる場合には情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。

【 2 6 4 4 】

特徴 Z 1 0 . 前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行されることを特徴とする特徴 Z 8 又は Z 9 に記載の遊技機。

【 2 6 4 5 】

特徴 Z 1 0 によれば、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。

## 【 2 6 4 6 】

なお、特徴 Z 1 ~ Z 1 0 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

## 【 2 6 4 7 】

## &lt; 特徴 a 群 &gt;

特徴 a 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 5、ステップ S 7 9 1 6 及びステップ S 7 9 1 7 の処理を実行する機能）と、

情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、

第 1 契機事象の発生を特定する第 1 特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 1 2 及びステップ S 7 9 1 6 の処理を実行する機能）と、

第 2 契機事象の発生を特定する第 2 特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 5 の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況となるようにし、

前記情報消去手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記情報の消去処理を実行し、

前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行され、

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする遊技機。

## 【 2 6 4 8 】

特徴 a 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、情報の消去処理が実行され得る構成であるため、情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能とな

10

20

30

40

50

る。また、使用対象として設定されている設定値が報知され得る構成であるため、設定値の確認を行うことが可能となる。

【2649】

この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【2650】

また、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させるだけではなく第2契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第1契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。

【2651】

また、情報の消去処理を実行させるために必要な第2契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。

【2652】

また、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第1契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。

【2653】

特徴a2．前記第1契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴a1に記載の遊技機。

【2654】

特徴a2によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【2655】

特徴a3．前記第2契機事象は、所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されていることであることを特徴とする特徴a1又はa2に記載の遊技機。

【2656】

特徴a3によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いつらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。

【2657】

なお、特徴a1～a3の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいず

10

20

30

40

50

れか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

【2658】

上記特徴2群及び上記特徴a群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2659】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【2660】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2661】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の確認を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【2662】

<特徴b群>

特徴b1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側CPU63におけるステップS7905、ステップS7916及びステップS7917の処理を実行する機能）と、

前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（主側CPU63におけるステップS8220の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理に前記設定監視処理が含まれていないことを特徴とする遊技機。

【2663】

特徴b1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【2664】

特徴b2．前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況を発生させることを特徴とする特徴b1に記載の遊技機。

【2665】



特徴 b 2 によれば、供給開始時の処理が実行されている状況において設定可能状況が発生するため、遊技が開始される前に使用対象の設定値が設定されるようにすることが可能となる。この場合、供給開始時の処理において使用対象となる設定値が設定されるため、それだけ供給開始時の処理の処理負荷が増大化する。これに対して、上記特徴 b 1 の構成を備え、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷がさらに増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【 2 6 6 6 】

特徴 b 3 . 前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴 b 1 又は b 2 に記載の遊技機。

10

【 2 6 6 7 】

特徴 b 3 によれば、供給開始時の処理が完了した後に設定監視処理が実行されるため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かを監視することが可能となる。

【 2 6 6 8 】

特徴 b 4 . 前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴 b 3 に記載の遊技機。

【 2 6 6 9 】

特徴 b 4 によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。

20

【 2 6 7 0 】

特徴 b 5 . 定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 6 7 1 】

特徴 b 5 によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。

【 2 6 7 2 】

特徴 b 6 . 前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技の進行が規制されるようにする手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 2 0 7 及びステップ S 8 3 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 2 6 7 3 】

特徴 b 6 によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技の進行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 6 7 4 】

特徴 b 7 . 前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 3 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 2 6 7 5 】

特徴 b 7 によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【 2 6 7 6 】

なお、特徴 b 1 ~ b 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1

50

～ C 5、特徴 D 1 ～ D 1 0、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 1 8、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 2 0、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 1、特徴 P 1 ～ P 1 2、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 1 7、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 1 3、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 1 1、特徴 X 1 ～ X 1 1、特徴 Y 1 ～ Y 1 1、特徴 Z 1 ～ Z 1 0、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 2 1、特徴 d 1 ～ d 1 0、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 1 3、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 1 6、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 1 0、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

10

#### 【 2 6 7 7 】

上記特徴 b 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【 2 6 7 8 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

20

#### 【 2 6 7 9 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

30

#### 【 2 6 8 0 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 2 6 8 1 】

< 特徴 c 群 >

特徴 c 1 . 所定表示手段 ( 第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ) と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段 ( 主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能 ) と、  
を備え、

当該所定表示制御手段は、チェック契機が発生したことに基づいて、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段 ( 第 3 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 1 0 2 の処理を実行する機能、第 3 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 6 0 2 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

40

#### 【 2 6 8 2 】

特徴 c 1 によれば、チェック契機が発生したことに基づいて、チェック用表示が所定表示手段にて行われる。これにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

#### 【 2 6 8 3 】

特徴 c 2 . 前記所定表示手段は複数の発光部 ( 表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 ) を有

50

しており、

前記チェック用表示は、前記複数の発光部のそれぞれが発光状態となり得ることを確認可能とする表示であることを特徴とする特徴 c 1 に記載の遊技機。

【2684】

特徴 c 2 によれば、チェック用表示として所定表示手段の複数の発光部のそれぞれが発光状態となる。これにより、所定表示手段の複数の発光部のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となる。

【2685】

特徴 c 3 . 前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合に発生することを特徴とする特徴 c 1 又は c 2 に記載の遊技機。

10

【2686】

特徴 c 3 によれば、動作電力の供給が開始された場合にチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。

【2687】

特徴 c 4 . 前記チェック契機は、動作電力の供給が開始される度に発生することを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2688】

特徴 c 4 によれば、動作電力の供給が開始される度に所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【2689】

20

特徴 c 5 . 前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合において当該チェック契機を発生させるための操作を要することなく発生することを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2690】

特徴 c 5 によれば、動作電力の供給が開始された場合には特別な操作を要することなくチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認作業を容易なものとすることが可能となる。

【2691】

特徴 c 6 . 前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生している場合に前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生していない場合には前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【2692】

特徴 c 6 によれば、動作電力の供給が開始された場合であってチェック契機が発生している場合にチェック用表示が行われるため、遊技機にて遊技が開始される前の段階で所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合であってもチェック契機が発生していない場合にはチェック用表示が行われないため、チェック用表示を行う必要がない状況においてチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

40

【2693】

特徴 c 7 . 遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて使用対応記憶手段（管理開始フラグ）に情報を記憶させる手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8606 の処理を実行する機能）を備え、

前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が使用対応の情報に対応していない場合に前記チェック契機が発生しているものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が前記使用対応の情報に対応している場合には前記チェック契機が発生していないものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴 c 6 に記載の遊技機。

50

## 【 2 6 9 4 】

特徴 c 7 によれば、遊技機が所定の態様で使用されるまでは動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われ、遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われない。これにより、例えば遊技機の出荷段階においては動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われるようにすることで、当該所定表示手段が正常であるか否かの確認を可能とし、遊技機が遊技ホールに設置された後においては動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

## 【 2 6 9 5 】

特徴 c 8 . 前記チェック制御手段は、

終了契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させる表示終了手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 0 0 2 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能）と、

前記終了契機が発生していない状況であってもキャンセル契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させるキャンセル手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 2 0 3 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能、主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 3 0 8 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 6 9 6 】

特徴 c 8 によれば、チェック用表示の終了契機が発生していなくてもキャンセル契機が発生したことに基づいてチェック用表示が終了されるため、所定表示手段においてチェック用表示が行われている状況であっても当該チェック用表示を途中で終了させて他の表示を行わせることが可能となる。

## 【 2 6 9 7 】

特徴 c 9 . 前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン 6 8 c ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴 c 8 に記載の遊技機。

## 【 2 6 9 8 】

特徴 c 9 によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

## 【 2 6 9 9 】

特徴 c 1 0 . 前記所定表示制御手段は、別表示実行状況となった場合に前記チェック用表示とは異なる別表示を行わせる別表示制御手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記キャンセル契機は、前記別表示実行状況となることに基づき発生することを特徴とする特徴 c 8 又は c 9 に記載の遊技機。

## 【 2 7 0 0 】

特徴 c 1 0 によれば、別表示実行状況となったことに基づきキャンセル契機が発生した場合にチェック用表示が終了されるため、チェック用表示よりも別表示を優先させることが可能となる。

## 【 2 7 0 1 】

特徴 c 1 1 . 前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況において処理の進行を待機させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 4 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 7 0 2 】

特徴 c 1 1 によれば、処理の進行が待機されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が行われるため、処理負荷の増加を抑えながらチェック用表示を行うことが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 0 3 】

特徴 c 1 2 . 前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に前記所定表示手段にて前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 7 0 4 】

特徴 c 1 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に、所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

## 【 2 7 0 5 】

特徴 c 1 3 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第 3 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 の処理を実行する機能、第 3 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 0 の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、

前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴 c 1 2 に記載の遊技機。

## 【 2 7 0 6 】

特徴 c 1 3 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

## 【 2 7 0 7 】

特徴 c 1 4 . 前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第 3 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能、第 3 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 4 及びステップ S 9 4 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 3 に記載の遊技機。

## 【 2 7 0 8 】

特徴 c 1 4 によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

## 【 2 7 0 9 】

特徴 c 1 5 . 前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 3 又は c 1 4 に記載の遊技機。

## 【 2 7 1 0 】

特徴 c 1 5 によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴 c 1 3 の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック

10

20

30

40

50

用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。

【 2 7 1 1 】

また、上記特徴 c 1 4 の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【 2 7 1 2 】

特徴 c 1 6 . 前記チェック制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 2 0 3 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能、主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 3 0 8 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 c 1 5 に記載の遊技機。

【 2 7 1 3 】

特徴 c 1 6 によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【 2 7 1 4 】

特徴 c 1 7 . 前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン 6 8 c ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴 c 1 6 に記載の遊技機。

【 2 7 1 5 】

特徴 c 1 7 によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【 2 7 1 6 】

特徴 c 1 8 . 前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第 3 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 6 、ステップ S 8 8 1 7 及びステップ S 8 8 1 8 にて肯定判定をする機能、第 3 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 7 、ステップ S 9 4 1 8 及びステップ S 9 4 1 9 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 3 乃至 c 1 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 7 1 7 】

特徴 c 1 8 によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【 2 7 1 8 】

特徴 c 1 9 . 前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン 6 8 c ）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり

10

20

30

40

50

、  
前記チェック制御手段は、

前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側CPU63におけるステップS8804及びステップS8805の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側CPU63におけるステップS9203の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能、主側CPU63におけるステップS9308の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、  
を備え、

前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS9004及びステップS9006の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c18に記載の遊技機。

#### 【2719】

特徴c19によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

#### 【2720】

さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

#### 【2721】

特徴c20．前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c13乃至c19のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【2722】

特徴c20によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

#### 【2723】

特徴c21．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS8708、ステップS8709及びステップS9107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c1乃至c20のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【2724】

特徴c21によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴c1の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正

10

20

30

40

50

確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【2725】

なお、特徴c1～c21の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

10

【2726】

<特徴d群>

特徴d1．所定表示手段（第1～第4報知用表示装置201～204）と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側CPU63における第2タイム割込み処理を実行する機能）と、  
を備え、

20

当該所定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS9102の処理を実行する機能、第38の実施形態では主側CPU63におけるステップS9602の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【2727】

特徴d1によれば、チェック用表示が当該所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前にチェック用表示が開始されるため、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

30

【2728】

特徴d2．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8801～ステップS8819の処理を実行する機能、第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9401～ステップS9420の処理を実行する機能）と、  
を備え、

40

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、

前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴d1に記載の遊技機。

【2729】

特徴d2によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始さ

50



れる前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【 2 7 3 0 】

特徴 d 3 . 前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第 3 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能、第 3 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 4 及び

10

【 2 7 3 1 】

特徴 d 3 によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【 2 7 3 2 】

特徴 d 4 . 前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする

20

【 2 7 3 3 】

特徴 d 4 によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴 d 2 の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。

【 2 7 3 4 】

30

また、上記特徴 d 3 の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【 2 7 3 5 】

特徴 d 5 . 前記チェック制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 2 0 3 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能、主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 3 0 8 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴 d 4 に記載の遊技機。

【 2 7 3 6 】

特徴 d 5 によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況にお

50

いて所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【 2 7 3 7 】

特徴 d 6 . 前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン 6 8 c ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴 d 5 に記載の遊技機。

【 2 7 3 8 】

特徴 d 6 によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

10

【 2 7 3 9 】

特徴 d 7 . 前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第 3 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 6 、ステップ S 8 8 1 7 及びステップ S 8 8 1 8 にて肯定判定をする機能、第 3 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 7 、ステップ S 9 4 1 8 及びステップ S 9 4 1 9 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴 d 2 乃至 d 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 7 4 0 】

特徴 d 7 によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

20

【 2 7 4 1 】

特徴 d 8 . 前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン 6 8 c ）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、前記チェック制御手段は、

前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 2 0 3 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能、主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 3 0 8 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能）と、を備え、

30

前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d 7 に記載の遊技機。

【 2 7 4 2 】

40

特徴 d 8 によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【 2 7 4 3 】

50

さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

【2744】

特徴d9．前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d2乃至d8のいずれか1に記載の遊技機。

10

【2745】

特徴d9によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【2746】

特徴d10．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS8708、ステップS8709及びステップS9107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d1乃至d9のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2747】

特徴d10によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴d1の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【2748】

なお、特徴d1～d10の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

30

【2749】

上記特徴c群及び上記特徴d群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

40

【2750】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

50

## 【 2 7 5 1 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

## 【 2 7 5 2 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

## 【 2 7 5 3 】

## &lt; 特徴 e 群 &gt;

特徴 e 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 2 3 1 ）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 C P U 6 3 における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 1 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア 2 3 4 ）と、  
を備え、

前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【 2 7 5 4 】

特徴 e 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が態様情報記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、態様情報記憶手段には、異なるタイミングで導出された複数の態様情報を記憶することが可能である。これにより、複数の期間における所定事象の発生頻度を把握することが可能となるため、所定事象の発生頻度を正確に把握することが可能となる。

## 【 2 7 5 5 】

特徴 e 2 . 前記態様情報記憶手段は、

前記情報導出手段により導出された直近の前記態様情報を記憶する直近記憶領域（現状エリア 3 1 1 ）と、

当該直近記憶領域に記憶された前記態様情報よりも前に前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する過去記憶領域（第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 ）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 e 1 に記載の遊技機。

## 【 2 7 5 6 】

特徴 e 2 によれば、直近の態様情報とそれよりも前に導出された過去の態様情報とのそれぞれが記憶されるため、所定事象の発生頻度について直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

## 【 2 7 5 7 】

特徴 e 3 . 期間開始契機が発生してから期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 5 及

10

20

30

40

50

びステップS 8 6 1 3の処理を実行する機能)と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されていない状況において前記情報導出手段により導出された前記態様情報を前記直近記憶領域に記憶させる直近記憶実行手段(主側CPU 6 3におけるステップS 8 6 0 2の処理を実行する機能)と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記過去記憶領域に記憶させる過去記憶実行手段(主側CPU 6 3におけるステップS 8 6 0 7及びステップS 8 6 1 4の処理を実行する機能)と、  
を備えていることを特徴とする特徴e 2に記載の遊技機。

10

【2 7 5 8】

特徴e 3によれば、所定の期間が経過していない状況において導出された態様情報が直近記憶領域に記憶されるとともに、所定の期間が経過した場合に導出された態様情報が過去記憶領域に記憶される。これにより、所定事象の発生頻度について直近のものを把握することが可能となるとともに、所定の期間の単位での過去の所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、過去記憶領域には所定の期間の単位での態様情報が記憶されるため、過去記憶領域に記憶される態様情報の数を抑えることが可能となる。

【2 7 5 9】

特徴e 4. 前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段(主側CPU 6 3におけるステップS 8 6 0 8及びステップS 8 6 1 5の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴e 3に記載の遊技機。

20

【2 7 6 0】

特徴e 4によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

【2 7 6 1】

特徴e 5. 前記過去記憶領域は、導出されたタイミングが異なる複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴e 2乃至e 4のいずれか1に記載の遊技機。

30

【2 7 6 2】

特徴e 5によれば、過去記憶領域には複数の態様情報が記憶されるため、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【2 7 6 3】

特徴e 6. 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段(主側CPU 6 3におけるステップS 8 6 0 5及びステップS 8 6 1 3の処理を実行する機能)と、

40

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記態様情報記憶手段に記憶させる過去記憶実行手段(主側CPU 6 3におけるステップS 8 6 0 7及びステップS 8 6 1 4の処理を実行する機能)と、  
を備え、

前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応の態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴e 1乃至e 5のいずれか1に記載の遊技機。

【2 7 6 4】

50

特徴 e 6 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が複数記憶されることとなるため、態様情報記憶手段に記憶される態様情報の数を抑えながら、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【2765】

特徴 e 7 . 前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8 6 0 8 及びステップ S 8 6 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 6 に記載の遊技機。

【2766】

特徴 e 7 によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

【2767】

特徴 e 8 . 前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるように報知手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）を制御する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8 7 0 2 ～ ステップ S 8 7 0 9 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2768】

特徴 e 8 によれば、態様情報に対応する報知が報知手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、報知手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。

【2769】

特徴 e 9 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を記憶することが可能な第 1 記憶領域（第 1 履歴エリア 3 1 2 ）と、前記態様情報を記憶することが可能な第 2 記憶領域（第 2 履歴エリア 3 1 3 ）と、を備えており、

本遊技機は、情報のシフト契機が発生した場合に少なくとも L D I R 命令を含む命令により前記第 1 記憶領域に記憶された前記態様情報を前記第 2 記憶領域にシフトする手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8 6 0 7 及びステップ S 8 6 1 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2770】

特徴 e 9 によれば、簡素な処理構成により態様情報の記憶領域間のシフトを行うことが可能となる。

【2771】

なお、特徴 e 1 ～ e 9 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 5、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1 ～ C 5、特徴 D 1 ～ D 1 0、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 1 8、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 2 0、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 1、特徴 P 1 ～ P 1 2、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 1 7、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 1 3、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 1 1、特徴 X 1 ～ X 1 1、特徴 Y 1 ～ Y 1 1、特徴 Z 1 ～ Z 1 0、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 2 1、特徴 d 1 ～ d 1 0、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 1 3、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 1 6、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 1 0、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【2772】

10

20

30

40

50

上記特徴 e 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 2 7 7 3 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

10

【 2 7 7 4 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 2 7 7 5 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

20

【 2 7 7 6 】

< 特徴 f 群 >

特徴 f 1 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段 ( 第 3 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 の処理を実行する機能、第 3 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 0 の処理を実行する機能 ) と、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生を監視するための停電監視処理が実行され得るようにする停電監視手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 1 の処理を実行する機能 ) と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 7 7 7 】

特徴 f 1 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【 2 7 7 8 】

特徴 f 2 . 定期的に起動される割込み処理を実行する手段 ( 主側 C P U 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能 ) を備え、

前記割込み処理に前記停電監視処理が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴 f 1 に記載の遊技機。

40

【 2 7 7 9 】

特徴 f 2 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割込み処理が定期的に割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【 2 7 8 0 】

特徴 f 3 . 前記割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 ) が実行されている状況においても割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴 f 2 に記載の遊技機。

50

## 【 2 7 8 1 】

特徴 f 3 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

## 【 2 7 8 2 】

特徴 f 4 . 前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 ）が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

10

前記終了後処理が実行されている実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴 f 3 に記載の遊技機。

## 【 2 7 8 3 】

特徴 f 4 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 2 7 8 4 】

特徴 f 5 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得ることを特徴とする特徴 f 1 乃至 f 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 7 8 5 】

特徴 f 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況であっても停電監視処理が実行されるため、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。

## 【 2 7 8 6 】

30

特徴 f 6 . 前記停電監視処理にて停電の発生が特定された後に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される前に使用対象として設定されていた前記設定値のまま遊技を行うことが可能であることを特徴とする特徴 f 5 に記載の遊技機。

## 【 2 7 8 7 】

特徴 f 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電監視処理により停電の発生が特定されるため、動作電力の供給が再開された場合には停電が発生したタイミングで選択されていた設定値が使用対象となった状況で遊技を行うことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしても、動作電力の供給が再開された場合に設定値の設定を再度行う必要が生じない。

40

## 【 2 7 8 8 】

なお、特徴 f 1 ~ f 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j

50



6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

【2789】

上記特徴f群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2790】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【2791】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2792】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、停電の発生に対して適切に対処する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2793】

<特徴g群>

特徴g 1、遊技者の有利度に対応する設定対応情報（低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル）を記憶するための設定対応記憶領域（第39の実施形態では第1～第6設定情報記憶エリア325a～325f、第40の実施形態では第1～第3設定情報記憶エリア326a～326c）を複数である第1所定数有する設定対応記憶手段（第39の実施形態では設定対応記憶エリア325、第40の実施形態では設定対応記憶エリア326）と、

使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段により設定された設定値に対応する前記設定対応記憶領域に記憶された前記設定対応情報を利用して、遊技者の利益に関連する利益関連処理（ステップS504）を実行する利益関連手段（主側CPU63における特図変動開始処理を実行する機能）と

を備え、

前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数が、前記第1所定数よりも少ないことを特徴とする遊技機。

【2794】

特徴g 1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に対応する設定対応情報を記憶するための設定対応記憶領域が第1所定数設けられている構成において、使用対象となる設定値の種類数は当該第1所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数である遊技機と設定対応記憶手段に関する構成を共通化させる

ことが可能となり、設定値の種類数を変更する場合における遊技機の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。以上より、設定値に関する構成を好適なものとすることが可能となる。

【2795】

特徴 g 2 . 前記第 1 所定数の前記設定対応記憶領域のそれぞれに対応する対応情報を記憶保持することが可能な対応情報記憶手段（特定制御用のワークエリア 221 における設定値カウンタ）を備え、

前記設定手段は、変更操作に基づき前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することで、前記使用対象となる設定値を設定するものであり、

前記設定手段により設定され得る前記設定値の設定対応情報は少なくとも 1 個の前記設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、前記第 1 所定数の一部であって複数の前記設定対応記憶領域には同一の前記設定対応情報が記憶されている構成であることにより、前記第 1 所定数の前記設定対応記憶領域の全てに前記設定対応情報が記憶されていることを特徴とする特徴 g 1 に記載の遊技機。

【2796】

特徴 g 2 によれば、変更操作に基づき対応情報記憶手段に記憶保持される対応情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報が利益関連処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で利益関連処理が実行されることとなる。この場合に、設定手段により設定され得る設定値の設定対応情報は少なくとも 1 個の設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、第 1 所定数の一部であって複数の設定対応記憶領域には同一の設定対応情報が記憶されている構成であることにより、第 1 所定数の設定対応記憶領域の全てに設定対応情報が記憶されている。これにより、第 1 所定数の設定対応記憶領域をそのまま利用するとともに対応情報記憶手段を利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第 1 所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

【2797】

特徴 g 3 . 前記利益関連手段は、

前記対応情報記憶手段に記憶保持されている前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域から前記設定対応情報を読み出す手段（主側 CPU 63 における当否テーブルの読み出し処理を実行する機能）と、

その読み出した前記設定対応情報を利用して前記利益関連処理を実行する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 504 の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 g 2 に記載の遊技機。

【2798】

特徴 g 3 によれば、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段に記憶保持されている対応情報に対応する設定対応記憶領域から読み出した設定対応情報を利用して利益関連処理を実行すればよいため、利益関連処理の実行に際して設定対応情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【2799】

特徴 g 4 . 前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することが可能な状況において現状の設定値に対応する表示を所定の表示手段（第 4 報知用表示装置 204）に行わせる所定表示制御手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 9801 ~ ステップ S 9804 の処理を実行する機能）を備え、

当該所定表示制御手段は、

前記対応情報記憶手段の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出す手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 9801 ~ ステップ S 9803 の処理を実行する機能）と、

その読み出した設定値の表示情報に対応する表示を前記所定の表示手段に行わせる手段

10

20

30

40

50

(主側CPU63におけるステップS9804の処理を実行する機能)と、  
を備えていることを特徴とする特徴g2又はg3に記載の遊技機。

【2800】

特徴g4によれば、使用対象となる設定値を変更する場合には、所定の表示手段に表示された現状の設定値に対応する表示を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段の対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出してその読み出した設定値の表示情報に対応する表示を所定の表示手段に行わせる構成である。これにより、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

10

【2801】

特徴g5・前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数は、前記第1所定数の約数であって前記第1所定数とは異なる数であり、

各設定値に対応する前記設定対応情報が記憶されている前記設定対応記憶領域の数は、各設定値間において同一数となっていることを特徴とする特徴g4に記載の遊技機。

【2802】

特徴g5によれば、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示が所定の表示手段にて行われる頻度を各設定値間で同一とすることが可能となる。

20

【2803】

特徴g6・前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報の変更順序において連続する順序の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域には、同一の設定値に対応する前記設定対応情報は記憶されていないことを特徴とする特徴g4又はg5に記載の遊技機。

【2804】

特徴g6によれば、変更操作が1回行われる度に、所定の表示手段にて表示対象となる設定値を変更させることが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、変更操作の操作性を向上させることが可能となる。

【2805】

なお、特徴g1～g6の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

30

40

【2806】

上記特徴g群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2807】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチン

50

コ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 2 8 0 8 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

【 2 8 0 9 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 8 1 0 】

< 特徴 h 群 >

特徴 h 1 . 表示手段 ( 特図表示部 3 7 a 、 特図保留表示部 3 7 b 、 普図表示部 3 8 a 、 普図保留表示部 3 8 b 、 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 、 第 1 ~ 第 5 表示回路 2 6 1 ~ 2 6 5 ) と、

当該表示手段に表示させる表示内容に対応する表示データ ( 表示データ信号、表示クロック信号 ) を送信する表示制御手段 ( 主側 C P U 6 3 ) と、

20

当該表示制御手段により前記表示データが送信された場合に、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示手段に表示設定を行う表示実行手段 ( 表示 I C 2 6 6 ) と、

を備えた遊技機において、

前記表示手段を複数備え、

前記表示制御手段は、複数の前記表示手段のそれぞれに対応する前記表示データを前記表示実行手段に順次送信する順次送信手段 ( 主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能 ) を備え、

前記表示実行手段は、前記表示制御手段により前記表示データが送信された場合、複数の前記表示手段のうちその表示データの設定対象となる表示手段に対して、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示設定を行うものであり、

30

前記順次送信手段から前記表示実行手段への前記表示データの送信間隔は、各表示手段において前記表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して前記表示実行手段による前記表示設定が行われることとなる送信間隔であることを特徴とする遊技機。

【 2 8 1 1 】

特徴 h 1 によれば、表示制御手段から送信された表示データに従って表示実行手段にて表示手段に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように表示手段が表示制御される。これにより、表示制御手段の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、複数の表示手段が設けられた構成においてそれら複数の表示手段に 1 対 1 で対応させて表示実行手段が設けられているのではなく、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用されている。これにより、表示実行手段の数の増加を抑えながら表示手段の数を増加させることが可能となる。また、表示制御手段から表示実行手段への表示データの送信間隔は、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。以上より、表示手段を表示制御するための構成を好適なものとすることが可能となる。

40

50

## 【 2 8 1 2 】

特徴 h 2 . 前記順次送信手段は、前記表示データを前記表示実行手段に送信する場合、その表示データの設定対象となる前記表示手段の種類を特定可能とする特定可能情報（種別データ信号、種別クロック信号）を前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴 h 1 に記載の遊技機。

## 【 2 8 1 3 】

特徴 h 2 によれば、表示実行手段は表示制御手段から表示データが送信された場合、表示制御手段から送信されている特定可能情報に対応する表示手段に対してその表示データを設定すればよい。これにより、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用される構成であっても、表示実行手段の構成を簡素なものとすることが可能となる。

10

## 【 2 8 1 4 】

特徴 h 3 . 前記順次送信手段は、複数の前記表示手段が予め定められた順序で 1 回ずつ前記表示データの設定対象となることを更新周回の 1 回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように前記表示データの送信を行うものであることを特徴とする特徴 h 1 又は h 2 に記載の遊技機。

## 【 2 8 1 5 】

特徴 h 3 によれば、表示制御手段は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示手段を変更すればよいため、表示制御手段の処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

## 【 2 8 1 6 】

特徴 h 4 . 前記順次送信手段は、一の前記表示手段に対する前記表示データの内容が当該表示手段を送信対象として前回送信した場合における前記表示データの内容と同一であったとしても、当該表示手段が送信対象となった場合にはその表示データを送信することを特徴とする特徴 h 1 乃至 h 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

## 【 2 8 1 7 】

特徴 h 4 によれば、送信すべき表示データの内容が変更されていなくても当該表示データが送信されるため、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用される構成であっても、所定の表示手段にて同一の表示を継続させることが可能となる。

## 【 2 8 1 8 】

特徴 h 5 . 前記順次送信手段は、前記表示制御手段において所定の処理を実行している状況で割り込んで起動される所定割り込み処理（第 2 タイマ割り込み処理）にて前記表示データを送信するための処理を実行することを特徴とする特徴 h 1 乃至 h 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

## 【 2 8 1 9 】

特徴 h 5 によれば、所定割り込み処理にて表示データを送信するための処理が実行されるため、各表示手段に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。よって、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる。

40

## 【 2 8 2 0 】

特徴 h 6 . 前記表示実行手段により前記表示設定の対象となる複数の前記表示手段に対して前記表示データを送信するための処理は、前記所定割り込み処理に集約されていることを特徴とする特徴 h 5 に記載の遊技機。

## 【 2 8 2 1 】

特徴 h 6 によれば、表示実行手段により表示設定の対象となる各表示手段に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。

## 【 2 8 2 2 】

特徴 h 7 . 前記表示制御手段は、前記所定の処理を実行している状況で特定割り込み処理（第 1 タイマ割り込み処理）を割り込んで起動させる手段（主側 CPU 6 3 における第 1 タ

50

イマ割込み処理を実行する機能)を備え、

前記所定割込み処理の割込み周期は、前記特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期であることを特徴とする特徴 h 5 又は h 6 に記載の遊技機。

【2823】

特徴 h 7 によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理にて表示実行手段に表示データが送信される処理が実行される。これにより、特定割込み処理にて表示実行手段に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。

【2824】

特徴 h 8 . 前記特定割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴 h 7 に記載の遊技機。

10

【2825】

特徴 h 8 によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で特定割込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【2826】

特徴 h 9 . 前記所定割込み処理は前記特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 h 7 又は h 8 に記載の遊技機。

【2827】

特徴 h 9 によれば、所定割込み処理は特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、特定割込み処理が割り込んで起動される構成であっても表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。

20

【2828】

特徴 h 10 . 前記所定割込み処理が開始される場合に前記特定割込み処理の割込みが禁止され、前記所定割込み処理が終了される場合に前記特定割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴 h 7 乃至 h 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2829】

特徴 h 10 によれば、所定割込み処理が実行されている状況において特定割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。

30

【2830】

特徴 h 11 . 前記表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する手段(第33の実施形態では主側CPU63におけるステップS7901~ステップS7918の処理を実行する機能、第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8801~ステップS8819の処理を実行する機能、第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9401~ステップS9420の処理を実行する機能、第37の実施形態では主側CPU63におけるステップS9501~ステップS9518の処理を実行する機能、第42の実施形態では主側CPU63におけるステップS9901~ステップS9917の処理を実行する機能)を備え、

前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 h 5 乃至 h 10 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【2831】

特徴 h 11 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

【2832】

特徴 h 12 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定

50

値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

前記順次送信手段は、前記設定可能状況において所定の前記表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴h11に記載の遊技機。

#### 【2833】

特徴h12によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

#### 【2834】

特徴h13．前記表示制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に遊技の進行を制御するために進行対応処理を実行する手段（主側CPU63における第1タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記順次送信手段は、前記進行対応処理の実行結果に対応する対応表示が複数の前記表示手段のうち少なくとも一部の表示手段にて行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信するものであり、

前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても割り込んで起動されることを特徴とする特徴h11又はh12に記載の遊技機。

#### 【2835】

特徴h13によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

#### 【2836】

なお、特徴h1～h13の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

#### 【2837】

<特徴i群>

特徴i1．他の処理が実行されている状況において第1割込み周期が経過したことに基づいて当該他の処理に割り込んで第1割込み処理を実行する第1割込み実行手段（主側CPU63における第1タイマ割込み処理を実行する機能）と、

他の処理が実行されている状況において第2割込み周期が経過したことに基づいて当該他の処理に割り込んで第2割込み処理を実行する第2割込み実行手段（主側CPU63における第2タイマ割込み処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記第2割込み周期は前記第1割込み周期よりも短い周期であり、

所定の表示手段（特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b、第1～第4報知用表示装置201～204）を表示制御するための処理が前記第2割込み処理にて実行されることを特徴とする遊技機。

## 【 2 8 3 8 】

特徴 i 1 によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される。これにより、特定割込み処理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される構成に比べて短い周期で所定の表示手段の表示制御を行うことが可能となる。

## 【 2 8 3 9 】

特徴 i 2 . 前記第 1 割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴 i 1 に記載の遊技機。

## 【 2 8 4 0 】

特徴 i 2 によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第 1 割込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

10

## 【 2 8 4 1 】

特徴 i 3 . 前記第 2 割込み処理は前記第 1 割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 i 1 又は i 2 に記載の遊技機。

## 【 2 8 4 2 】

特徴 i 3 によれば、第 2 割込み処理は第 1 割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、第 1 割込み処理が割り込んで起動される構成であっても所定の表示手段の表示制御を所定の周期で行うことが可能となる。

20

## 【 2 8 4 3 】

特徴 i 4 . 前記第 2 割込み処理が開始される場合に前記第 1 割込み処理の割込みが禁止され、前記第 2 割込み処理が終了される場合に前記第 1 割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 8 4 4 】

特徴 i 4 によれば、第 2 割込み処理が実行されている状況において第 1 割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の表示手段の表示制御を優先させることが可能となる。

## 【 2 8 4 5 】

特徴 i 5 . 動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（主側 CPU 63 におけるメイン処理を実行する機能）を備え、

30

前記第 2 割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 8 4 6 】

特徴 i 5 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第 2 割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定の表示手段を表示制御することが可能となる。

## 【 2 8 4 7 】

40

特徴 i 6 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

前記第 2 割込み実行手段は、前記設定可能状況において前記所定の表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記第 2 割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 i 5 に記載の遊技機。

## 【 2 8 4 8 】

特徴 i 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易く

50



なる。

【 2 8 4 9 】

特徴 i 7 . 前記第 2 割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても前記第 2 割込み周期が経過したことに基づいて前記第 2 割込み処理を実行することを特徴とする特徴 i 5 又は i 6 に記載の遊技機。

【 2 8 5 0 】

特徴 i 7 によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。

【 2 8 5 1 】

なお、特徴 i 1 ~ i 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【 2 8 5 2 】

上記特徴 h 群及び上記特徴 i 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 2 8 5 3 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 2 8 5 4 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 2 8 5 5 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、表示手段にて表示を行わせるための構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 8 5 6 】

< 特徴 j 群 >

特徴 j 1 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段 ( 第 3 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 1 ~ ステップ S 7 9 1 8 の処理を実行する機能、第 3 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるス

10

20

30

40

50

テップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 の処理を実行する機能、第 3 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 0 の処理を実行する機能、第 3 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 5 0 1 ~ ステップ S 9 5 1 8 の処理を実行する機能、第 4 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 9 0 1 ~ ステップ S 9 9 1 7 の処理を実行する機能) と、

前記動作電力の供給開始時の処理に割り込んで所定割込み処理を実行する所定割込み実行手段(主側 C P U 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能) と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 8 5 7 】

10

特徴 j 1 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定割込み処理が割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理として設定されている処理を設定する必要がないため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。以上より、動作電力の供給が開始された場合における処理を好適に行うことが可能となる。

【 2 8 5 8 】

特徴 j 2 . 前記所定割込み実行手段は、所定の表示手段(特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) を表示制御するための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 j 1 に記載の遊技機。

20

【 2 8 5 9 】

特徴 j 2 によれば、動作電力の供給開始直後であっても所定の表示手段にて所定の表示を行わせることが可能となる。

【 2 8 6 0 】

特徴 j 3 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段(主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能)を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

30

前記所定割込み実行手段は、前記設定可能状況において所定の表示手段(第 4 報知用表示装置 2 0 4 )にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 j 1 又は j 2 に記載の遊技機。

【 2 8 6 1 】

特徴 j 3 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

【 2 8 6 2 】

特徴 j 4 . 前記所定割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても所定割込み周期が経過したことに基づいて前記所定割込み処理を実行することを特徴とする特徴 j 1 乃至 j 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 2 8 6 3 】

特徴 j 4 によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定割込み処理として設定されている処理を実行することが可能となる。

【 2 8 6 4 】

特徴 j 5 . 前記所定割込み実行手段は、停電の発生を監視するための停電監視処理(ステップ S 8 9 0 1 )を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 j 1 乃至 j 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

50

## 【 2 8 6 5 】

特徴 j 5 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

## 【 2 8 6 6 】

特徴 j 6 . 前記所定割込み処理に、遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 ）が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 ）が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴 j 5 に記載の遊技機。

## 【 2 8 6 7 】

特徴 j 6 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る所定割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 2 8 6 8 】

なお、特徴 j 1 ~ j 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

## 【 2 8 6 9 】

上記特徴 j 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

## 【 2 8 7 0 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

## 【 2 8 7 1 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回

10

20

30

40

50

転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【 2 8 7 2 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 2 8 7 3 】

##### < 特徴 k 群 >

特徴 k 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 2 3 1 ）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 C P U 6 3 における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

10

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 1 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側 C P U 6 3 における表示用処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、

所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 3 2 0 の処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 2 8 7 4 】

特徴 k 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、所定の表示契機が発生したことに基づいて態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定の表示契機が発生した場合にはそれに対応する所定対応表示を態様情報に対応する表示よりも情報表示手段にて優先して行わせることが可能となり、情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

30

#### 【 2 8 7 5 】

特徴 k 2 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 1 0 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものとして、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 k 1 に記載の遊技機。

40

#### 【 2 8 7 6 】

特徴 k 2 によれば、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われ、その後に情報表示手段にて態様情報に対応する表示が新たに開始される。これにより、情報表示手段にて表示されている態様情報が所定の期間の経過後におけるものであることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

#### 【 2 8 7 7 】

特徴 k 3 . 前記情報導出手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に

50

対応する前記履歴情報を利用して前記態様情報を導出するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴k 2に記載の遊技機。

【2878】

特徴k 3によれば、所定の期間が経過することを基準として態様情報の新たな導出が行われる構成において、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に所定の期間の経過後に新たに導出された態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における態様情報に対応する表示が所定の期間が経過した後において新たに導出された態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

10

【2879】

特徴k 4、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側CPU 63におけるステップSA 217の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴k 3に記載の遊技機。

【2880】

特徴k 4によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

20

【2881】

特徴k 5、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア234）に記憶させる記憶実行手段（主側CPU 63におけるステップSA 203及びステップSA 216の処理を実行する機能）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、

30

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記記憶実行手段により前記態様情報記憶手段に新たに記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴k 2乃至k 4のいずれか1に記載の遊技機。

【2882】

特徴k 5によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

40

【2883】

特徴k 6、前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応態様情報を記憶することが可能であり、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記期間対応態様情報のそれぞれに対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するも

50

のであることを特徴とする特徴 k 5 に記載の遊技機。

【 2 8 8 4 】

特徴 k 6 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報が複数記憶されるとともにそれら複数の期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、複数の所定の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【 2 8 8 5 】

特徴 k 7 . 前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 3 1 6 の処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 2 8 8 6 】

特徴 k 7 によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。この場合に、上記特徴 k 1 の構成を備え、所定の表示契機が発生したことに基づいて情報表示手段にて所定対応表示が行われる。これにより、切換前状態を間に挟んで異なる態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

【 2 8 8 7 】

特徴 k 8 . 前記所定対応表示制御手段は、前記所定の表示契機が発生した場合、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間が経過していない状況であったとしても前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 2 8 8 8 】

特徴 k 8 によれば、所定の表示契機が発生した場合には態様情報に対応する表示の途中であったとしても所定対応表示が開始される。これにより、所定の表示契機が発生したことを早期に報知することが可能となる。

【 2 8 8 9 】

特徴 k 9 . 前記所定対応表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間の途中において前記所定の表示契機が発生した場合、当該表示継続期間が経過した後に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 2 8 9 0 】

特徴 k 9 によれば、所定の表示契機が発生したとしてもその時点で表示されている態様情報に対応する表示が完了した後に所定対応表示が開始される。これにより、既に行われている態様情報に対応する表示を邪魔しないようにしながら、所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

【 2 8 9 1 】

特徴 k 1 0 . 前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア 2 3 4 ）を備え、

40

当該態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3、第 3 履歴エリア 3 1 4）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 9 2 】

特徴 k 1 0 によれば、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把

50

握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【 2 8 9 3 】

特徴 k 1 1 . 前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴 k 1 0 に記載の遊技機。

【 2 8 9 4 】

特徴 k 1 1 によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

10

【 2 8 9 5 】

特徴 k 1 2 . 前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴 k 1 0 又は k 1 1 に記載の遊技機。

【 2 8 9 6 】

特徴 k 1 2 によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から態様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

20

【 2 8 9 7 】

特徴 k 1 3 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 1 0 の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 3 及びステップ S A 2 1 6 の処理を実行する機能）と、

30

を備え、

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴 k 1 0 乃至 k 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 8 9 8 】

特徴 k 1 3 によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。

【 2 8 9 9 】

特徴 k 1 4 . 前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 2 9 0 0 】

特徴 k 1 4 によれば、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、1 回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 2 9 0 1 】

特徴 k 1 5 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステッ

50

プ S A 2 1 0 の処理を実行する機能)と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段(演算結果記憶エリア 2 3 4)に記憶させる記憶実行手段(主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 3 及びステップ S A 2 1 6 の処理を実行する機能)と、

を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、

10

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものと、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 k 1 4 に記載の遊技機。

【 2 9 0 2 】

特徴 k 1 5 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

20

【 2 9 0 3 】

特徴 k 1 6 . 前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴 k 1 5 に記載の遊技機。

30

【 2 9 0 4 】

特徴 k 1 6 によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。

【 2 9 0 5 】

なお、特徴 k 1 ~ k 1 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

40

【 2 9 0 6 】

< 特徴 1 群 >

特徴 1 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段(通常用カウンタエリア 2 3 1)に記憶させる履歴記憶実行手

50



段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０１の処理を実行する機能）と、

前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）と、

当該態様情報記憶手段に記憶された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、

、

を備え、

前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３、第３履歴エリア３１４）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の前記特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

【２９０７】

特徴１１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【２９０８】

また、態様情報記憶手段には導出されたタイミングが異なる複数の態様情報が記憶されるとともにそれら複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【２９０９】

特徴１２．前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴１１に記載の遊技機。

【２９１０】

特徴１２によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【２９１１】

特徴１３．所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴１１又は１２に記載の遊技機。

【２９１２】

10

20

30

40

50

特徴 13 によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

【2913】

特徴 14 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA210 の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA203 及びステップ SA216 の処理を実行する機能）と、  
を備え、

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴 11 乃至 13 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2914】

特徴 14 によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。

【2915】

特徴 15 . 前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA316 の処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 11 乃至 14 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2916】

特徴 15 によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。

【2917】

なお、特徴 11 ~ 15 の構成に対して、特徴 A1 ~ A15、特徴 B1 ~ B7、特徴 C1 ~ C5、特徴 D1 ~ D10、特徴 E1 ~ E6、特徴 F1 ~ F3、特徴 G1 ~ G18、特徴 H1 ~ H7、特徴 I1 ~ I9、特徴 J1 ~ J4、特徴 K1 ~ K7、特徴 L1 ~ L20、特徴 M1 ~ M7、特徴 N1 ~ N6、特徴 O1 ~ O11、特徴 P1 ~ P12、特徴 Q1 ~ Q5、特徴 R1 ~ R17、特徴 S1 ~ S8、特徴 T1 ~ T13、特徴 U1 ~ U8、特徴 V1 ~ V6、特徴 W1 ~ W11、特徴 X1 ~ X11、特徴 Y1 ~ Y11、特徴 Z1 ~ Z10、特徴 a1 ~ a3、特徴 b1 ~ b7、特徴 c1 ~ c21、特徴 d1 ~ d10、特徴 e1 ~ e9、特徴 f1 ~ f6、特徴 g1 ~ g6、特徴 h1 ~ h13、特徴 i1 ~ i7、特徴 j1 ~ j6、特徴 k1 ~ k16、特徴 l1 ~ l5、特徴 m1 ~ m3、特徴 n1 ~ n10、特徴 o1 ~ o7、特徴 p1 ~ p7、特徴 q1 ~ q8、特徴 r1 ~ r7、特徴 s1 ~ s4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【2918】

< 特徴 m 群 >

特徴 m1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 CPU 63 における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA201

10

20

30

40

50

の処理を実行する機能)と、  
を備え、

前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする遊技機。

【2919】

特徴m1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、1回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【2920】

特徴m2、所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段(主側CPU63におけるステップSA210の処理を実行する機能)と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段(演算結果記憶エリア234)に記憶させる記憶実行手段(主側CPU63におけるステップSA203及びステップSA216の処理を実行する機能)と、

前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段(第1~第4報知用表示装置201~204)を表示制御する態様情報表示制御手段(主側CPU63における表示用処理及び第2タイマ割込み処理を実行する機能)と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段(主側CPU63におけるステップSA320の処理及び第2タイマ割込み処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴m1に記載の遊技機。

【2921】

特徴m2によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【2922】

特徴m3、前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表

10

20

30

40

50

示手段にて行わせることを特徴とする特徴m 2に記載の遊技機。

【2923】

特徴m 3によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。

【2924】

なお、特徴m 1～m 3の構成に対して、特徴A 1～A 15、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 11、特徴P 1～P 12、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 17、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 13、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 11、特徴Y 1～Y 11、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 21、特徴d 1～d 10、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 13、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

【2925】

上記特徴k 群、上記特徴l 群及び上記特徴m 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【2926】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【2927】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【2928】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2929】

<特徴n 群>

特徴n 1、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU 63におけるステップSA 709の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第45の実施形態では主側CPU 63におけるステップSA 412にて肯定判定をする機能及びステップSA 417にて肯定判定をする機能、第4

10

20

30

40

50

6の実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能並びにステップSA917にて肯定判定をする機能)と、

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作(設定キー挿入部68aのON操作)が行われたことに基づいて、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段(主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能)と、

を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記第2設定関連操作が行われたとしても前記設定可能状況となるようにする開始後発生手段(第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【2930】

特徴n1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

#### 【2931】

また、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる。これにより、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象の設定値の報知よりも使用対象の設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【2932】

特徴n2.前記設定可能状況において変更途中の設定値が報知されるようにする状況報知手段(主側CPU63におけるステップSA801～ステップSA803の処理を実行する機能並びに第2タイマ割込み処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴n1に記載の遊技機。

#### 【2933】

特徴n2によれば、設定可能状況においては変更途中の設定値が報知されるため現状の設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように設定可能状況において変更途中の設定値が報知されることにより、動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となることで設定値の変更操作が優先される構成であったとしても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

#### 【2934】

特徴n3.前記状況報知手段及び前記報知発生手段はいずれも所定の表示手段(第1～第4報知用表示装置201～204)にて対象となる設定値が表示されるようにすることを特徴とする特徴n2に記載の遊技機。

#### 【2935】

特徴n3によれば、設定値の変更が行われる場合及び設定値の確認が行われる場合のいずれであっても所定の表示手段にて対象となる設定値が表示されるため、それぞれの状況に対して所定の表示手段を兼用することが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる構成であったとしても、設定可能状況となることで所定の表示手段にて設定値が表示されるため、第2設定関連

10

20

30

40

50

操作を行った遊技ホールの管理者は当該所定の表示手段を目視することで設定値を確認することが可能となる。

【 2 9 3 6 】

特徴 n 4 . 前記状況報知手段は、前記変更途中の設定値に対応する表示と前記設定可能状況であることに対応する表示とが前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 n 3 に記載の遊技機。

【 2 9 3 7 】

特徴 n 4 によれば、設定可能状況である場合には所定の表示手段にて変更途中の設定値に対応する表示が行われるだけでなく設定可能状況であることに対応する表示が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後 10  
に動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作が行われたにも関わらず設定可能状況となった場合、設定可能状況となったことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【 2 9 3 8 】

特徴 n 5 . 前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に選択されていた設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 3 9 】

特徴 n 5 によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。 20

【 2 9 4 0 】

特徴 n 6 . 前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア 3 4 1 ）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア 3 4 2 ）と、  
を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 7 0 8 の処理を実行する機能）を備え、 30

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであり、

前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 4 1 】

特徴 n 6 によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。 40

【 2 9 4 2 】

特徴 n 7 . 前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第 1 設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第 4 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 4 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 9 1 7 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴 n 6 に記載の遊技機。

【 2 9 4 3 】

特徴 n 7 によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第 2 設定関連操作が行われた場合には動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第 2 設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

【 2 9 4 4 】

特徴 n 8 . 前記開始後発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第 1 設定関連操作及び前記第 2 設定関連操作のいずれもが行われなかつたとしても前記設定可能状況となるようにし得ることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 4 5 】

特徴 n 8 によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作及び第 2 設定関連操作のいずれもが行われなかつたとしても設定可能状況となり得るため、設定値の変更を行っている途中に動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値の変更を行うことが可能な状況を積極的に生じさせることが可能となる。

【 2 9 4 6 】

特徴 n 9 . 前記第 1 設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a ）が設定キーにより所定対応状態（ON 操作された状態）とされていることを含み、

前記状況発生手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF 操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記設定可能状況を終了させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 及びステップ S A 7 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 4 7 】

特徴 n 9 によれば、設定可能状況とするためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定可能状況は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に設定可能状況が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで設定可能状況が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定可能状況を終了させることが可能となる。

【 2 9 4 8 】

特徴 n 1 0 . 前記状況発生手段は、前記報知発生手段により前記使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第 1 設定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるよ

10

20

30

40

50

うにすることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 9 4 9 】

特徴 n 1 0 によれば、使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の開始に際して第 1 設定関連操作が行われた場合には設定可能状況となる。これにより、設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【 2 9 5 0 】

なお、特徴 n 1 ~ n 1 0 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

【 2 9 5 1 】

< 特徴 o 群 >

特徴 o 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたことに基づいて、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定の設定関連処理を途中から再開させる途中再開手段（第 4 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をする機能及び主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 4 にて肯定判定をする機能、第 4 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 0 5 及びステップ S A 9 1 6 にて肯定判定をする機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 9 5 2 】

特徴 o 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理が途中から再開される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理を引き続き継続させることが可能となる。

【 2 9 5 3 】

特徴 o 2 . 前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作）が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させることを特徴とする特徴 o 1 に記載の遊技機。

【 2 9 5 4 】



特徴○２によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。

【 2 9 5 5 】

特徴○３．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記途中再開手段により前記所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく、前記設定関連実行手段により前記所定の設定関連処理が新たに開始されることを特徴とする特徴○２に記載の遊技機。

10

【 2 9 5 6 】

特徴○３によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。その一方、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく新たに開始される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開される場合における所定設定関連操作の有無により、所定の設定関連処理を新たに開始させること及び所定の設定関連処理を途中から再開させることのいずれかを選択することが可能となる。

20

【 2 9 5 7 】

特徴○４．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側ＣＰＵ 6 3におけるステップＳＡ 5 0 4の処理を実行する機能、主側ＣＰＵ 6 3におけるステップＳＡ 7 0 9及びステップＳＡ 7 1 0の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴○２又は○３に記載の遊技機。

30

【 2 9 5 8 】

特徴○４によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することではなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

40

【 2 9 5 9 】

特徴○５．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴○１乃至○４のいずれか１に記載の遊技機。

50

## 【 2 9 6 0 】

特徴○ 5 によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合にはその変更途中の設定値から当該設定値の変更を再開させることが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

## 【 2 9 6 1 】

特徴○ 6 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であり、

使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア 3 4 1 ）と、

前記所定の設定関連処理において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア 3 4 2 ）と、  
を備え、

前記設定関連実行手段は、

前記所定の設定関連処理として、変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 7 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理として、終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、選択対象となっていた設定値を使用対象として設定する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記途中再開手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴○ 1 乃至○ 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 2 9 6 2 】

特徴○ 6 によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

## 【 2 9 6 3 】

特徴○ 7 . 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて、前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、

前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第 4 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 4 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 9 1 7 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴○ 6 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 2 9 6 4 】

特徴 o 7 によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

## 【 2 9 6 5 】

なお、特徴 o 1 ~ o 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

## 【 2 9 6 6 】

## &lt; 特徴 p 群 &gt;

特徴 p 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する供給後実行手段（第 4 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をする機能及び主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 4 にて肯定判定をする機能、第 4 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 0 5 及びステップ S A 9 1 6 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 2 9 6 7 】

特徴 p 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定設定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定設定関連操作が行われていなくても所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

## 【 2 9 6 8 】

特徴 p 2 . 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定

10

20

30

40

50

関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記供給後実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴 p 1 に記載の遊技機。

【2969】

特徴 p 2 によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

10

【2970】

特徴 p 3 . 前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部 68a）が設定キーにより所定対応状態（ON 操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF 操作された状態）に変更されたことを特定したに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA504 の処理を実行する機能、主側 CPU 63 におけるステップ SA709 及びステップ SA710 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 p 1 又は p 2 に記載の遊技機。

20

【2971】

特徴 p 3 によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することではなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

30

【2972】

特徴 p 4 . 前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴 p 1 乃至 p 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2973】

特徴 p 4 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【2974】

特徴 p 5 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴 p 1 乃至 p 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2975】

特徴 p 5 によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われなかったと

50

しても設定値の報知が再度開始される。これにより、設定値の報知を優先させることが可能となる。

【2976】

特徴p6：遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSA709の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能及びステップSA417にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能並びにステップSA917にて肯定判定をする機能）と、  
を備え、

前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないものであり、

前記状況発生手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴p5に記載の遊技機。

【2977】

特徴p6によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が実行されるのではなく、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となる。これにより、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況とするための特定関連操作が行われた場合には設定値の報知よりも設定可能状況の発生を優先させることが可能となる。

【2978】

特徴p7：前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴p1乃至p6のいずれか1に記載の遊技機。

【2979】

特徴p7によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

【2980】

なお、特徴p1～p7の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

【2981】

## &lt; 特徴 q 群 &gt;

特徴 q 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、

を備え、

当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば R A M クリア操作又は設定変更操作、所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば R A M クリア操作）が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする遊技機。

## 【 2 9 8 2 】

特徴 q 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がある場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 2 9 8 3 】

特徴 q 2 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴 q 1 に記載の遊技機。

## 【 2 9 8 4 】

特徴 q 2 によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がある場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われないようにすることが可能となる。

## 【 2 9 8 5 】

特徴 q 3 . 前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作）が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作ではなく前記特定関連操作が行われた場合には前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴 q 1 又は q 2 に記載の遊技機。

## 【 2 9 8 6 】

特徴 q 3 によれば、所定の設定関連処理を行わせるためには所定設定関連操作を行う必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。

## 【 2 9 8 7 】

特徴 q 4 . 前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われなかった場合、前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する手段（第 4 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をする機能及び主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 4 にて肯定

判定をする機能)を備えていることを特徴とする特徴q 3に記載の遊技機。

【2988】

特徴q 4によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うか否かによって、所定設定関連操作を行うことなく所定の設定関連処理が実行されるようにするか否かを選択することが可能となる。

【2989】

特徴q 5．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部(設定キー挿入部68a)が設定キーにより所定対応状態(ON操作された状態)とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態(OFF操作された状態)に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段(主側CPU63におけるステップSA504の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSA709及びステップSA710の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴q 4に記載の遊技機。

【2990】

特徴q 5によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することではなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

【2991】

特徴q 6．動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基いて、前記所定の設定関連処理とは異なる別処理を実行する別実行手段(所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば主側CPU63におけるRAMクリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能又は主側CPU63におけるRAMクリア処理と設定値更新処理とを実行する機能、所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば第45の実施形態における主側CPU63のRAMクリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能)を備えていることを特徴とする特徴q 1乃至q 5のいずれか1に記載の遊技機。

【2992】

特徴q 6によれば、別処理を実行させるために行われる特定関連操作を利用して、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に所定の設定関連処理が実行されないようにすることが可能となる。

【2993】

特徴q 7．前記別実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基いて前記別処理を実行することを特徴とする特徴q 6に記載の遊技機。

【2994】

特徴q 7によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理よりも別処理の実行を優先させることが可能となる。

【2995】

特徴q 8．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であ

り、前記別処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴 q 6 又は q 7 に記載の遊技機。

【 2 9 9 6 】

特徴 q 8 によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われなくすることが可能となる。また、このように設定値の報知が行われなくするための操作として、設定値を変更するための処理を実行させるための特定関連操作を利用することが可能となる。

10

【 2 9 9 7 】

なお、特徴 q 1 ~ q 8 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

20

【 2 9 9 8 】

< 特徴 r 群 >

特徴 r 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 4 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をする機能及びステップ S A 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 4 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 0 5 及びステップ S A 9 1 6 にて肯定判定をする機能並びにステップ S A 9 1 7 にて肯定判定をする機能）と、

30

前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア 3 4 1 ）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア 3 4 2 ）と、

を備え、

40

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 8 の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする遊技機。

【 2 9 9 9 】

特徴 r 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象とな

50



る設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【3000】

特徴r2．前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前回の前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第1変更実行手段（主側CPU63におけるステップSA701にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴r1に記載の遊技機。

10

【3001】

特徴r2．終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了したとしても、設定可能状況が再開された場合には前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【3002】

特徴r3．前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第2変更実行手段（主側CPU63におけるステップSA701にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴r2に記載の遊技機。

20

【3003】

特徴r3によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となるだけでなく、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、設定可能状況が再開される場合における状況に応じて異ならせることが可能となる。

30

【3004】

特徴r4．前記第2変更実行手段は、前記終了契機が発生することで終了した前記設定可能状況の後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴r3に記載の遊技機。

【3005】

特徴r4によれば、通常の設定可能状況においては現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更が行われることとなる。

40

【3006】

特徴r5．前記状況発生手段は、前記設定可能状況にて前記終了契機が発生する前に当該設定可能状況が終了した後の前記設定可能状況が開始される場合に特定関連操作が行われたことに基づいて、前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況及び前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況のうち一方の状況となるようにする手段（主側CPU63におけるステップSA405、ステップSA412及びステップSA417の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴r3又はr4に記載の遊技機。

【3007】

50

特徴 r 5 によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に、前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開させるか、又は現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更を開始させるかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【 3 0 0 8 】

特徴 r 6 . 前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) にて行われるようにする手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 8 0 1 ~ ステップ S A 8 0 3 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 r 1 乃至 r 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 3 0 0 9 】

特徴 r 6 によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【 3 0 1 0 】

特徴 r 7 . 前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) にて行われるようにする手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 6 0 1 ~ ステップ S A 6 0 3 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 r 1 乃至 r 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 3 0 1 1 】

20

特徴 r 7 によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

【 3 0 1 2 】

なお、特徴 r 1 ~ r 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。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。

30

【 3 0 1 3 】

上記特徴 n 群、上記特徴 o 群、上記特徴 p 群、上記特徴 q 群及び上記特徴 r 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 3 0 1 4 】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ遊技機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

40

【 3 0 1 5 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処

50

理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

### 【3016】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

### 【3017】

#### <特徴s群>

特徴s1．所定キー挿入部（設定キー挿入部68a）が所定キーにより所定対応状態（ON操作された状態）とされていることに基づいて所定対応処理（設定確認用処理、設定値更新処理）を開始させる所定対応開始手段（第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA413にて肯定判定をする機能及び主側CPU63におけるステップSA417にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA913にて肯定判定をする機能及びステップSA917にて肯定判定をする機能）と、

前記所定キー挿入部が前記所定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定対応処理を終了させる所定対応終了手段（主側CPU63におけるステップSA709及びステップSA710の処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

### 【3018】

特徴s1によれば、所定対応処理を開始させるためには所定キーを利用して所定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、何らかの原因で所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。

### 【3019】

特徴s2．特定開始条件が成立していることに基づいて、前記所定キー挿入部が前記特定対応状態である状況において前記所定対応処理を開始させる別開始手段（第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能及び主側CPU63におけるステップSA414にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴s1に記載の遊技機。

### 【3020】

特徴s2によれば、特定開始条件が成立していることに基づいて所定キー挿入部が特定対応状態である状況であっても所定対応処理が開始されるため、所定対応処理の開始契機を多様化させることが可能となる。但し、当該構成においては所定キー挿入部が特定対応状態である状況において所定対応処理が開始されることとなるが、上記特徴s1の構成を備え、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が

10

20

30

40

50

終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。

【3021】

特徴s3．前記所定対応開始手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定キー挿入部が前記所定対応状態となっていることに基づいて前記所定対応処理を開始させるものであり、

前記特定開始条件は、前記所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給が再開された場合に成立することを特徴とする特徴s2に記載の遊技機。

【3022】

10

特徴s3によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定キー挿入部が所定対応状態となっていることに基づいて所定対応処理が開始されるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いつくさせることが可能となる。また、所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開される場合に特定開始条件が成立している場合には所定キー挿入部が所定対応状態となっていなくても所定対応処理が開始される。これにより、所定対応処理が途中で終了してしまった場合には所定対応処理の開始を優先させることが可能となる。

【3023】

特徴s4．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）を備え、

20

前記所定対応処理は、前記設定値に関連する処理であることを特徴とする特徴s1乃至s3のいずれか1に記載の遊技機。

【3024】

特徴s4によれば、設定値に関連する処理について上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【3025】

なお、特徴s1～s4の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。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。

30

【3026】

40

上記特徴s群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【3027】

遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば制御手段にて遊技者に有利な遊技状態を発生させるか否かを決定する抽選処理が実行される。

【3028】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作さ

50

れて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【3029】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の進行が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【3030】

10

以下に、以上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。

#### 【3031】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

#### 【3032】

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装置を備え、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が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

20

#### 【符号の説明】

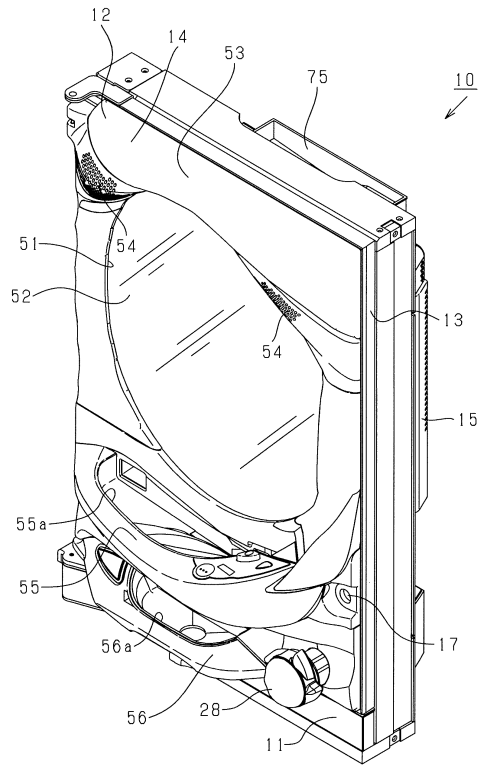
#### 【3033】

10...パチンコ機、12...遊技機本体、14...前扉枠、28...発射操作装置、33...第1作動口、34...第2作動口、35...スルーゲート、49a...ゲート検知センサ、63...主側CPU、65...主側RAM、68a...設定キー挿入部、68b...更新ボタン、68c...リセットボタン、69a...第1報知用表示装置、69b...第2報知用表示装置、69c...第3報知用表示装置、112...管理側CPU、117...履歴用メモリ、171...別保存用メモリ、181~186...設定1~6用の履歴用メモリ、191...第1履歴用メモリ、192...第2履歴用メモリ、201...第1報知用表示装置、201a~201g...表示用セグメント、202...第2報知用表示装置、202a~202g...表示用セグメント、203...第3報知用表示装置、204...第4報知用表示装置、221...特定制御用のワークエリア、222...特定制御用のスタックエリア、223...非特定制御用のワークエリア、224...非特定制御用のスタックエリア、231...通常用カウンタエリア、232...開閉実行モード用カウンタエリア、233...高頻度サポートモード用カウンタエリア、234...演算結果記憶エリア、241...管理用RAM、251...リセット信号出力部、252...プログラム監視部、266...表示IC、311...現状エリア、312...第1履歴エリア、313...第2履歴エリア、314...第3履歴エリア、321~324...表示用セグメント、325...設定対応記憶エリア、325a~325f...第1~第6設定情報記憶エリア、326...設定対応記憶エリア、326a~326c...第1~第3設定情報記憶エリア、341...設定参照用エリア、342...設定更新用エリア。

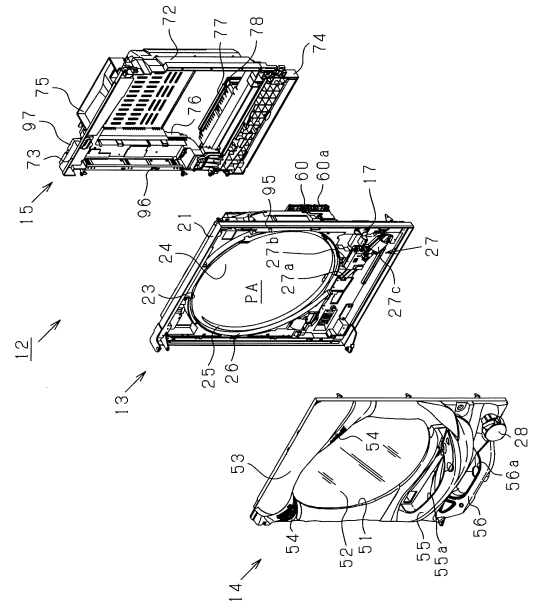
30

40

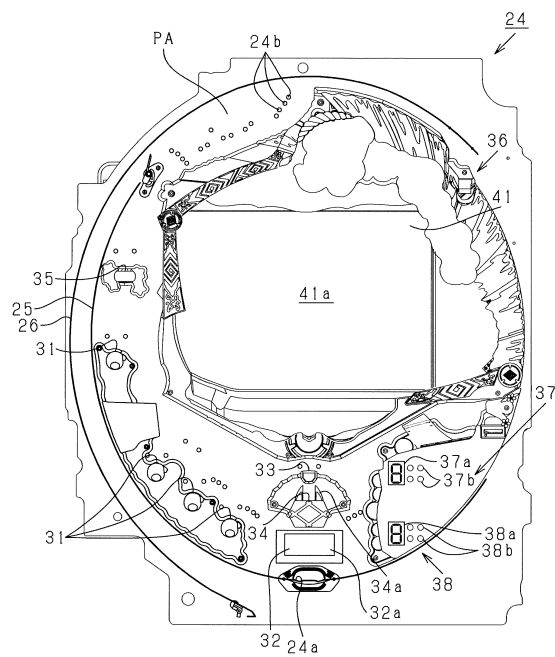
【図 1】



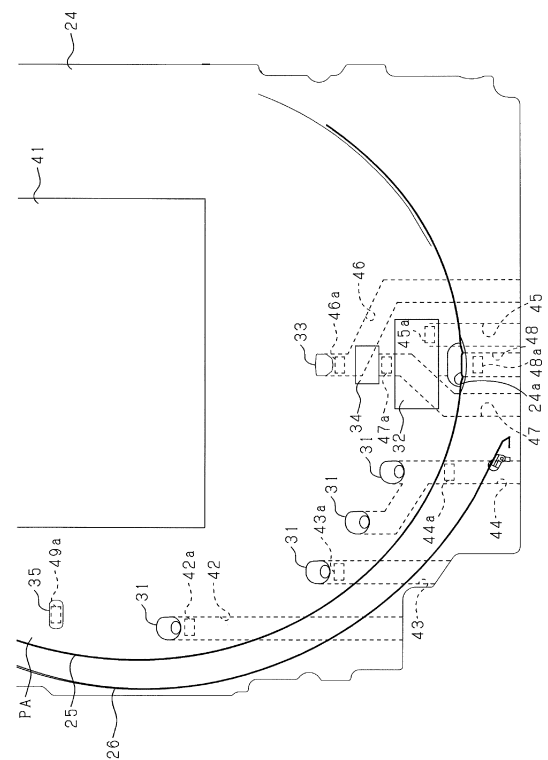
【図 2】



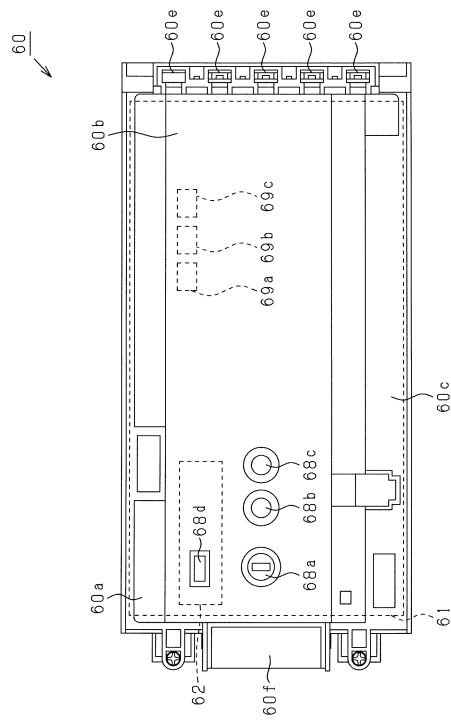
【図 3】



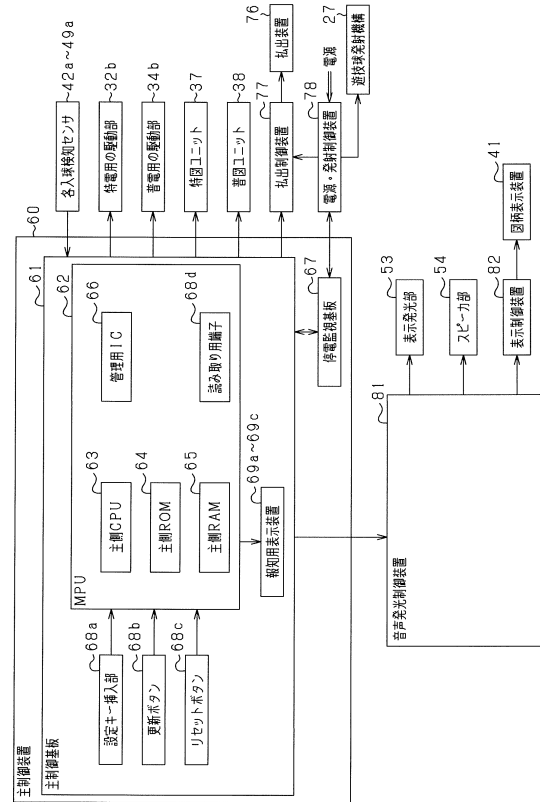
【図 4】



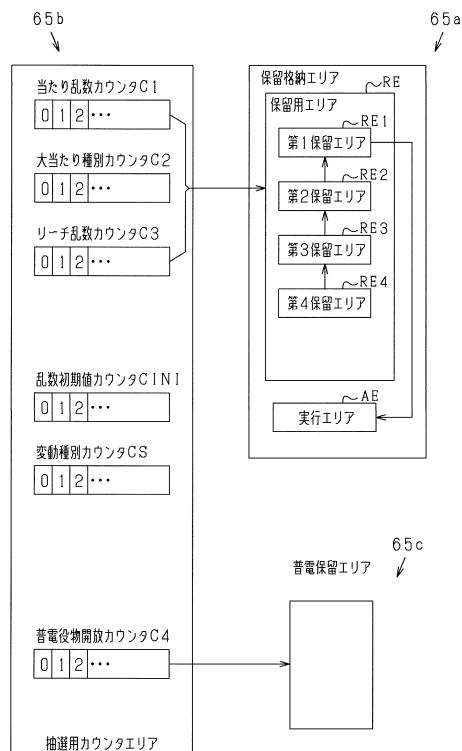
【図 5】



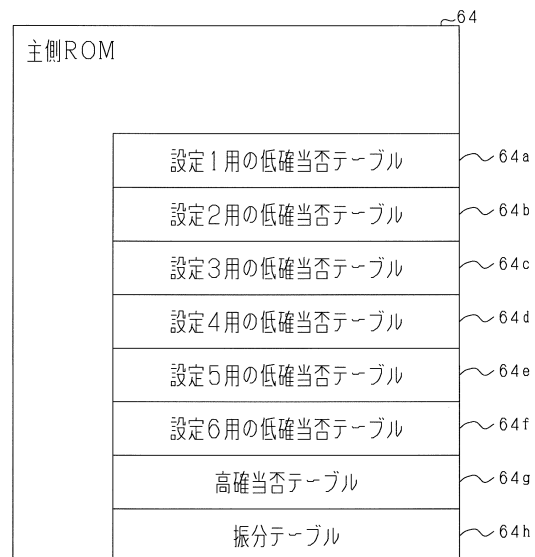
【図 6】



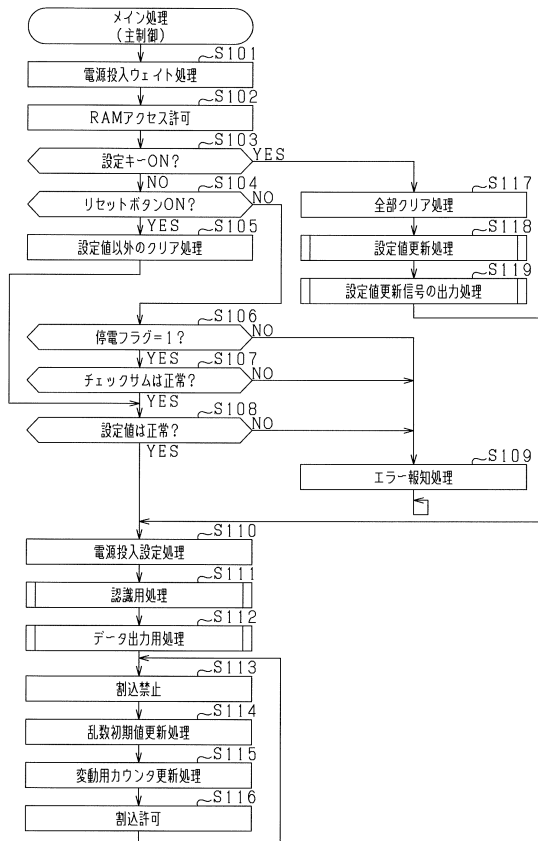
【図 7】



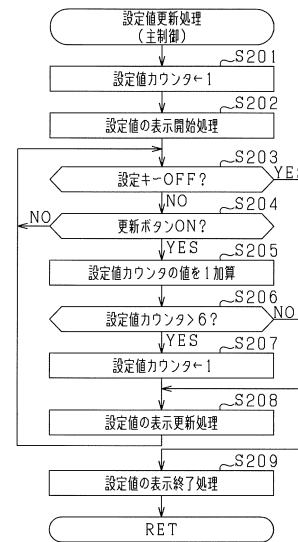
【図 8】



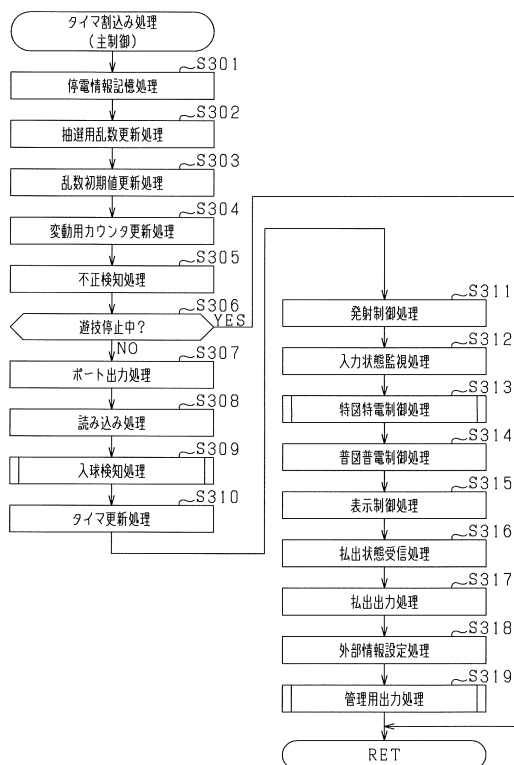
【図 9】



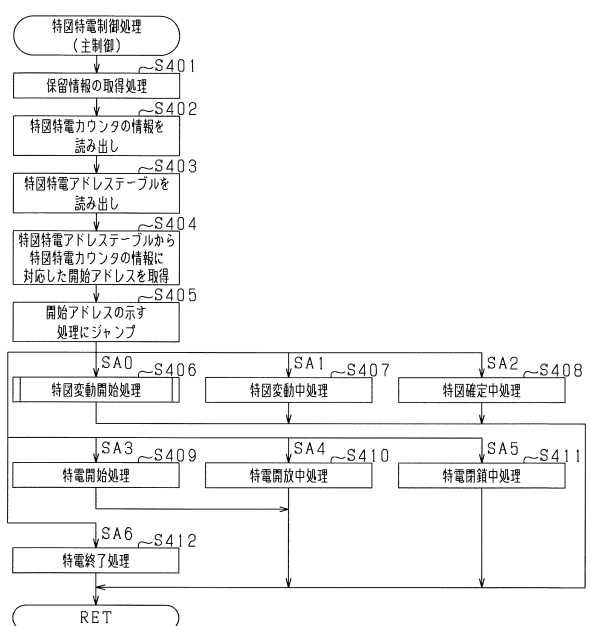
【図 10】



【図 11】

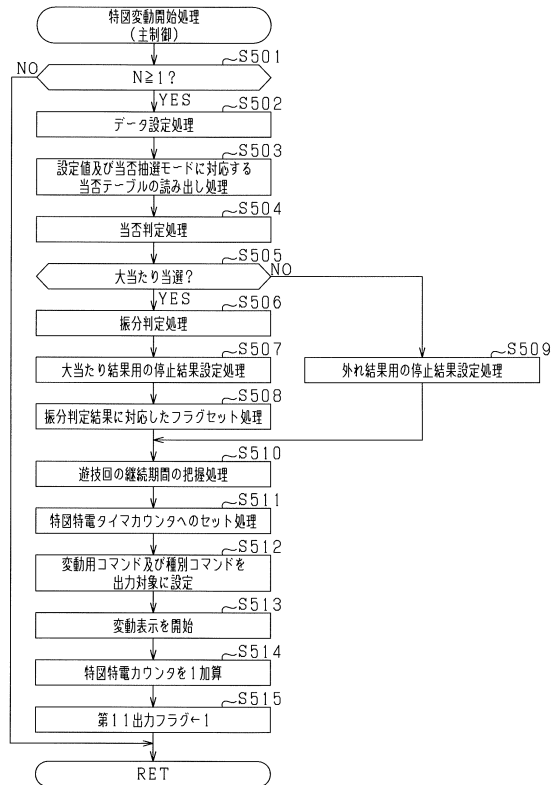


【図 12】

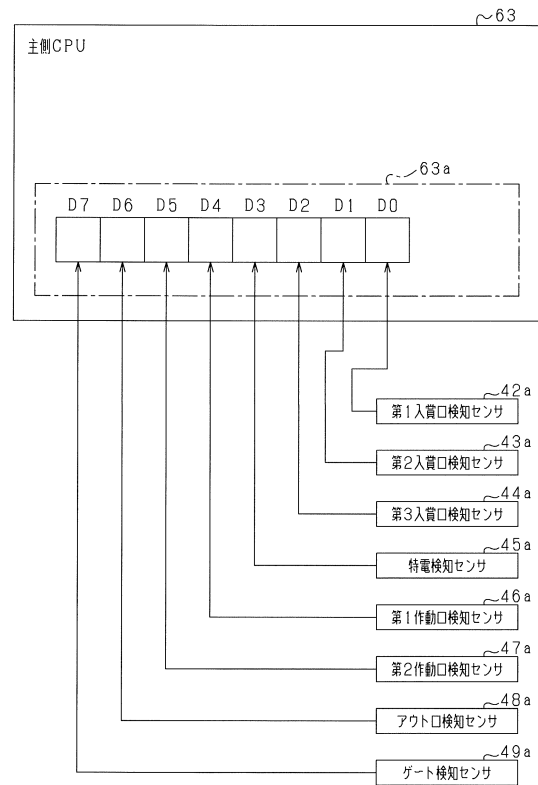




【図 13】



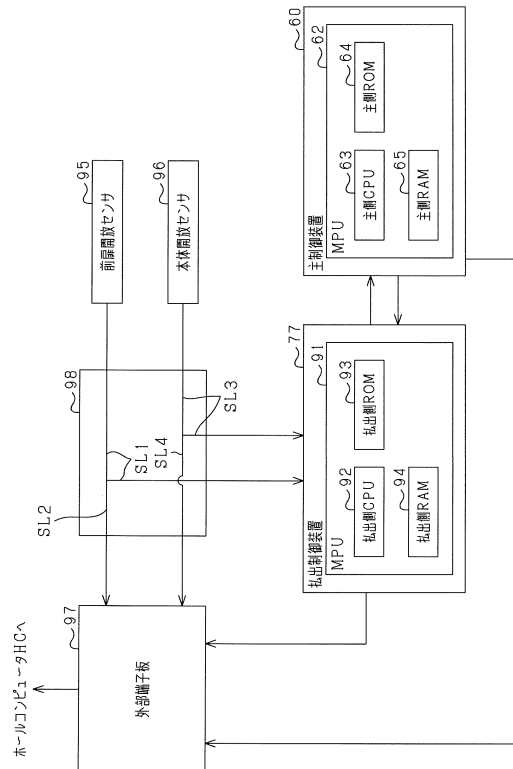
【図 14】



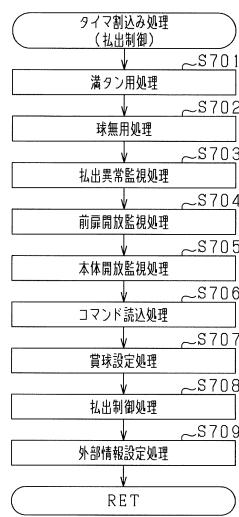
【図 15】



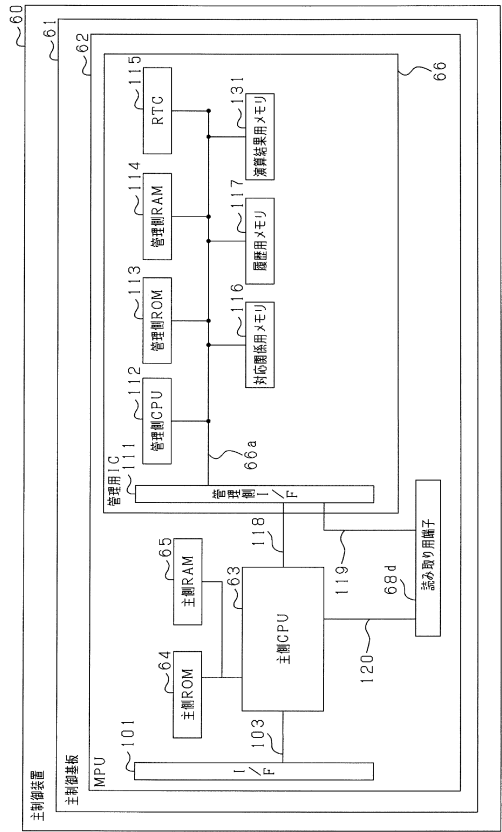
【図 16】



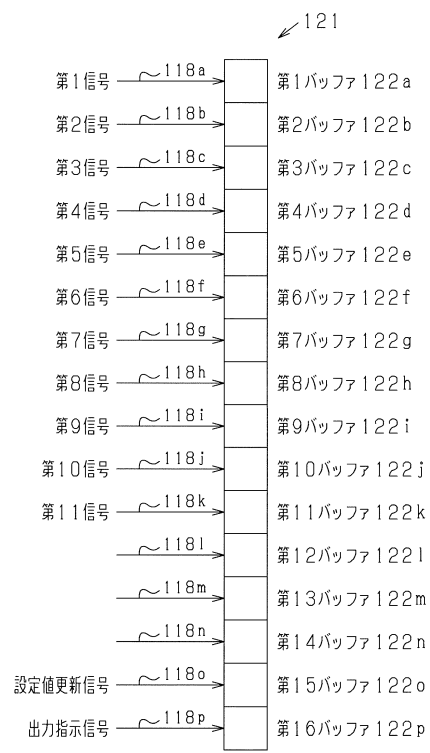
【図 17】



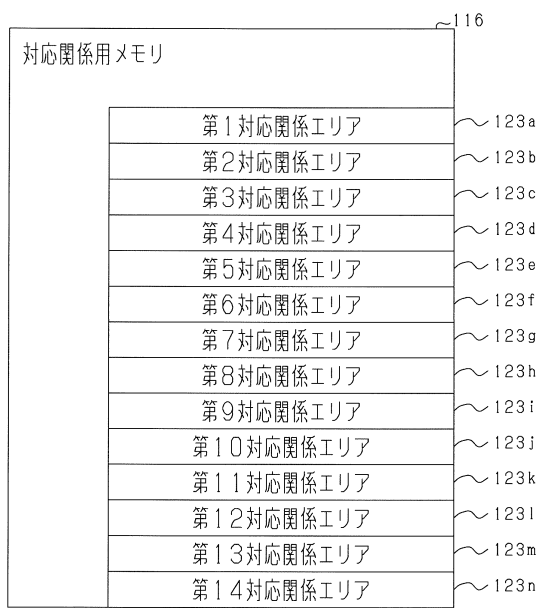
【図 18】



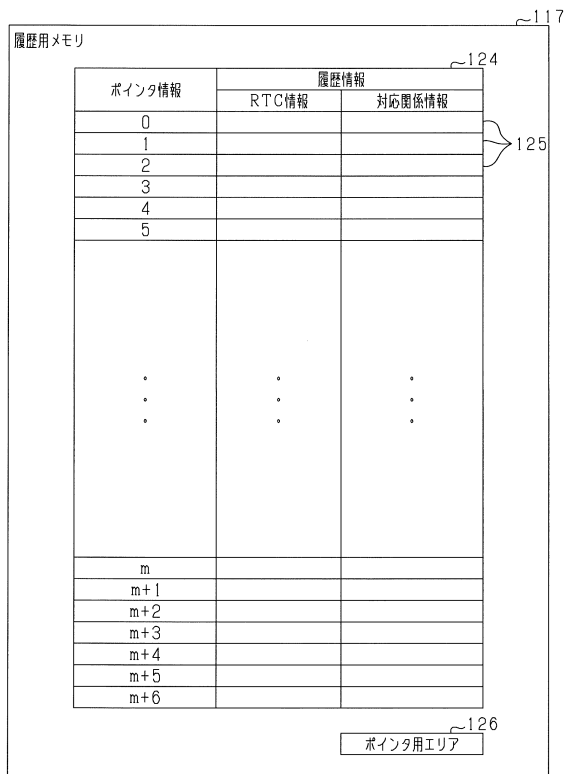
【図 19】



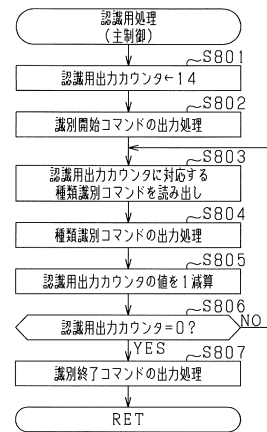
【図 20】



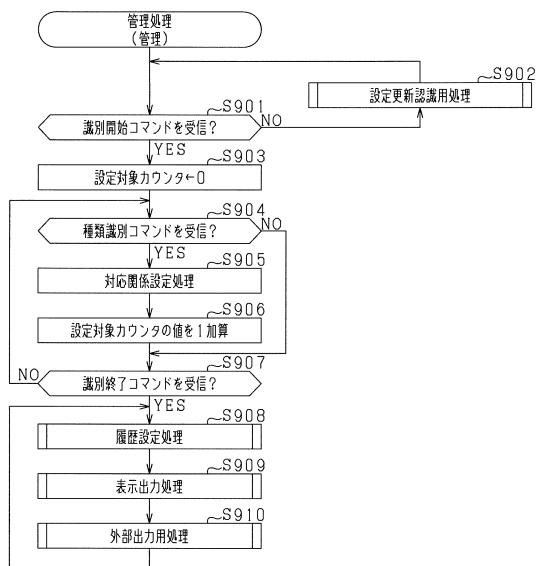
【図 2 1】



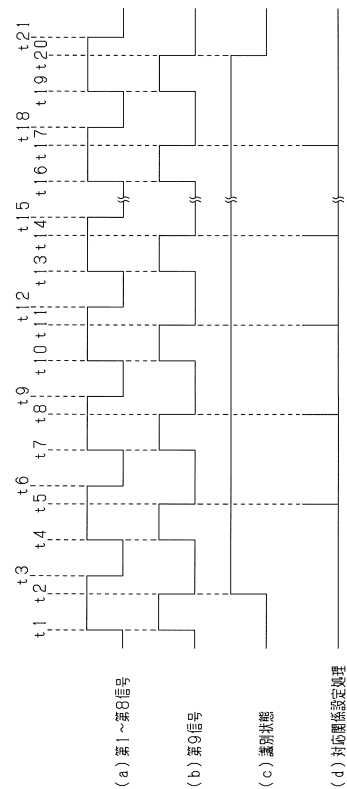
【図 2 2】



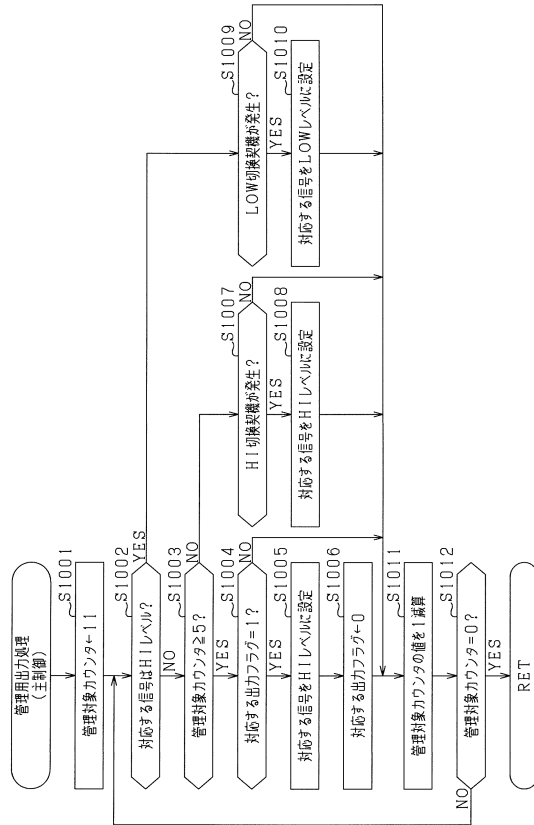
【図 2 3】



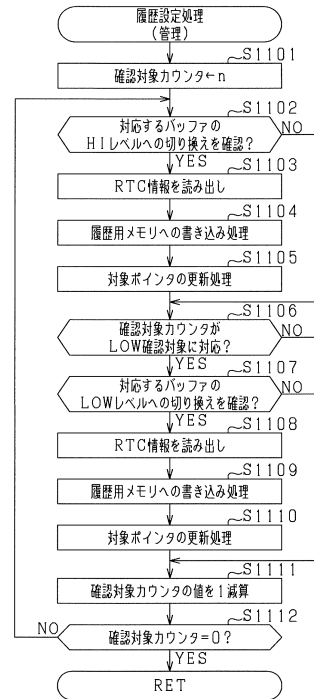
【図 2 4】



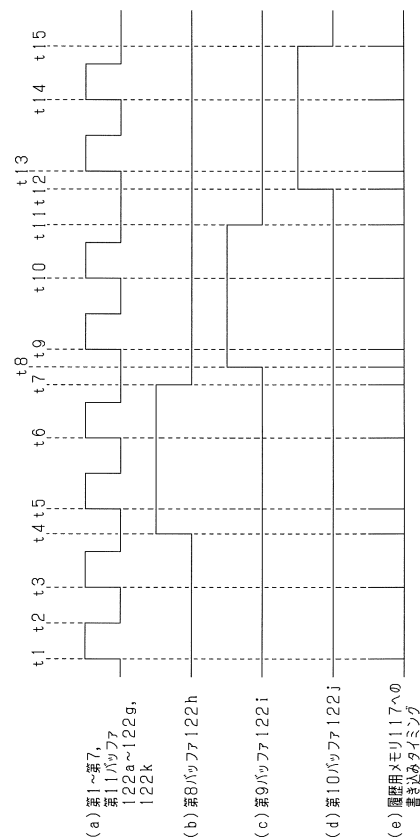
【図 25】



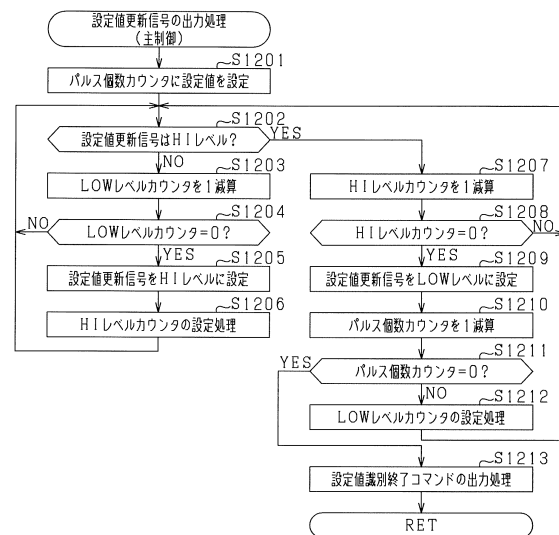
【図 26】



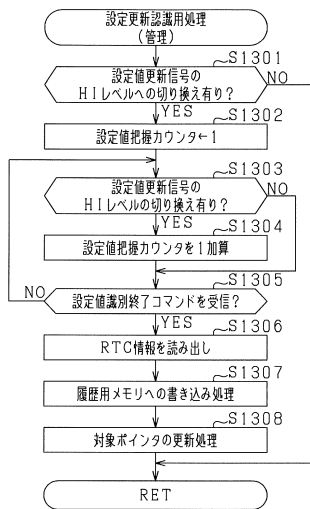
【図 27】



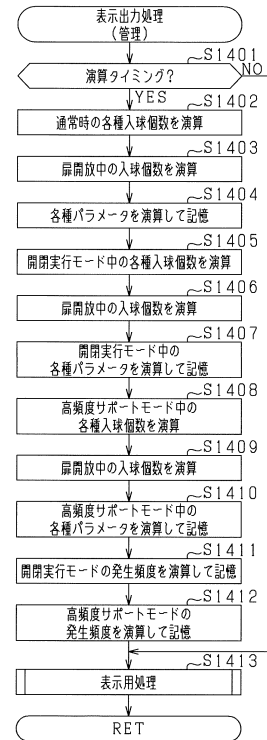
【図 28】



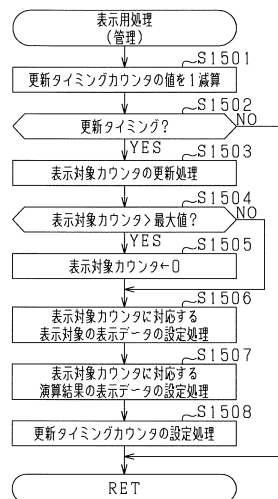
【図 29】



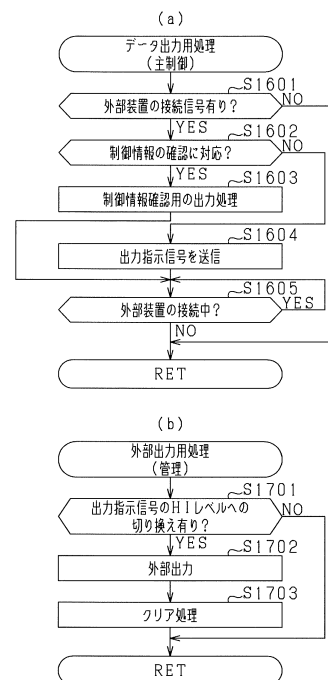
【図 30】



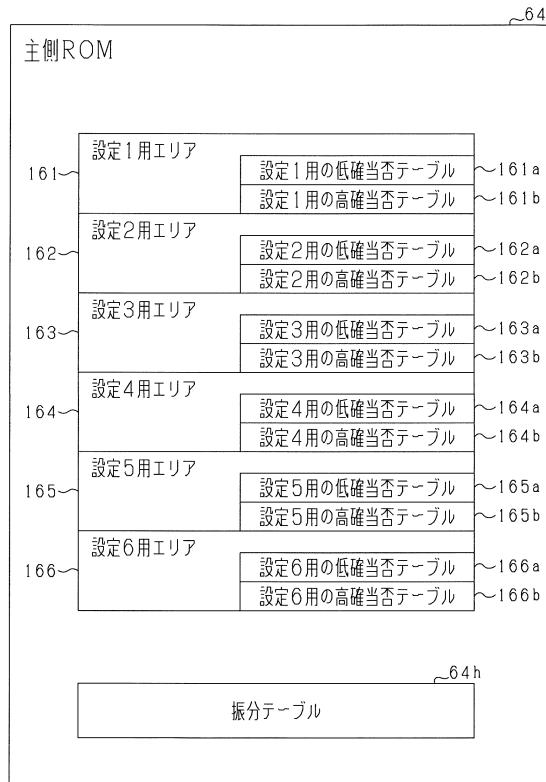
【図 31】



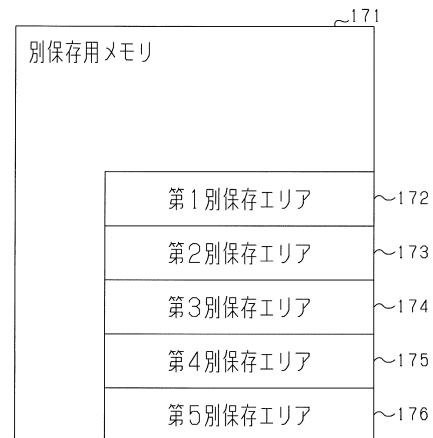
【図 32】



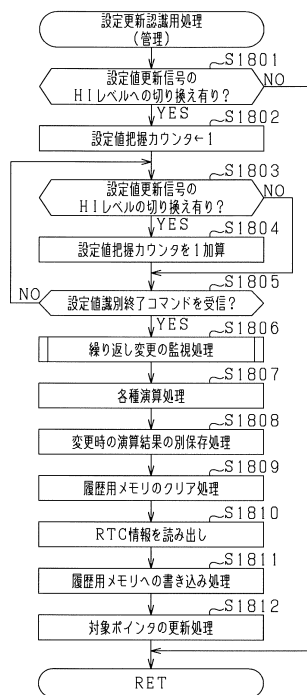
【図 3 3】



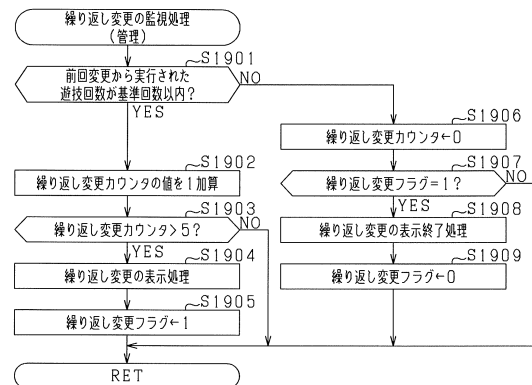
【図 3 4】



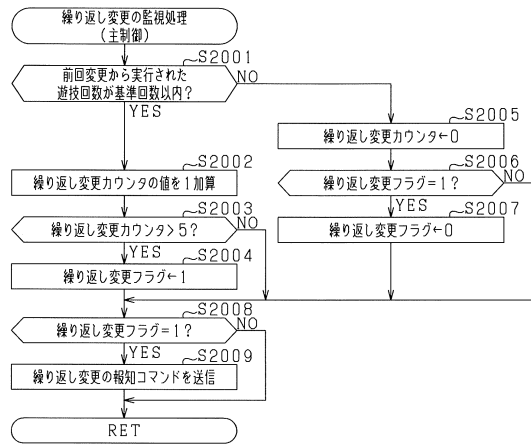
【図 3 5】



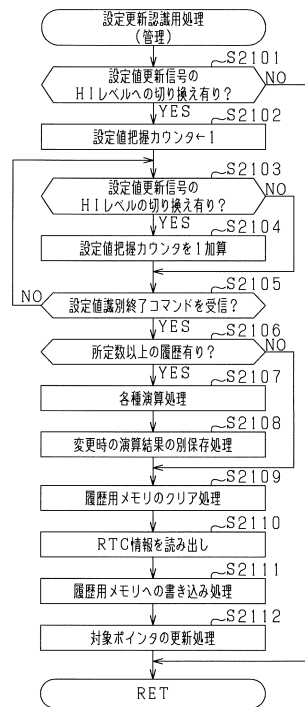
【図 3 6】



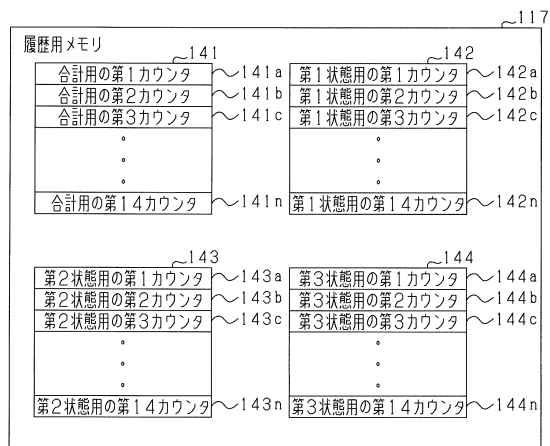
【図 37】



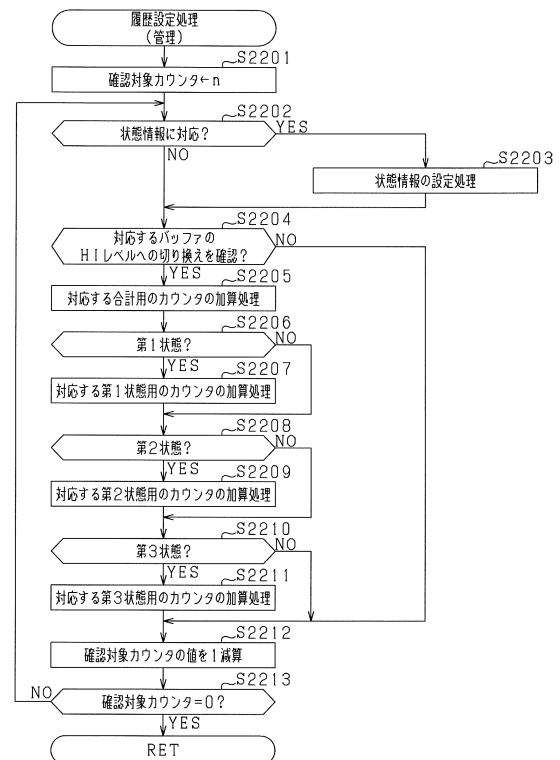
【図 38】



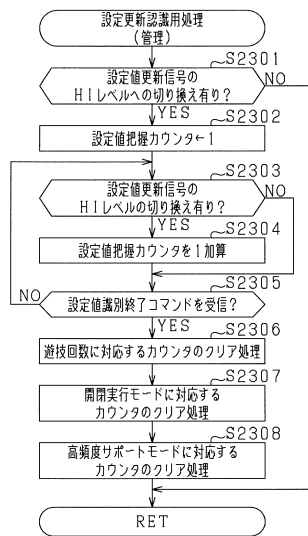
【図 39】



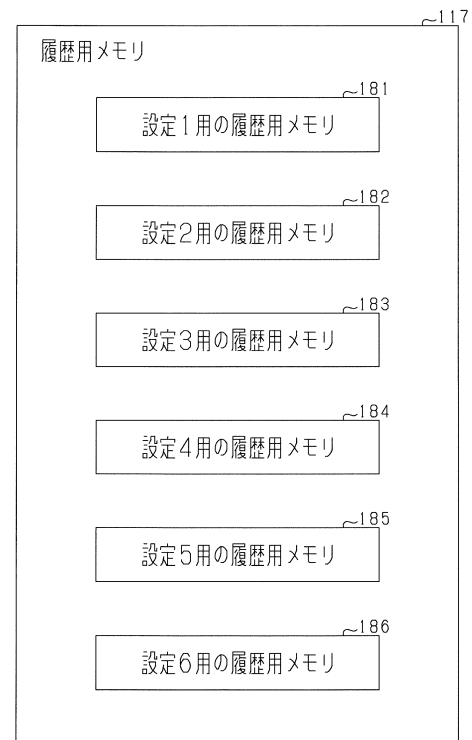
【図 40】



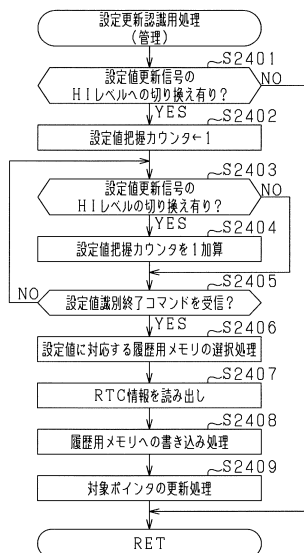
【図 4 1】



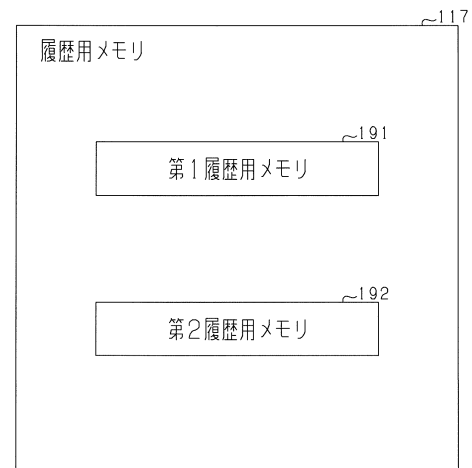
【図 4 2】



【図 4 3】

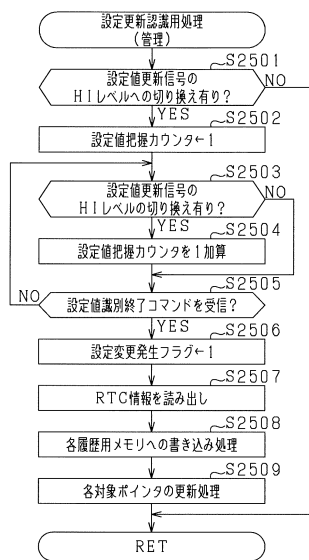


【図 4 4】

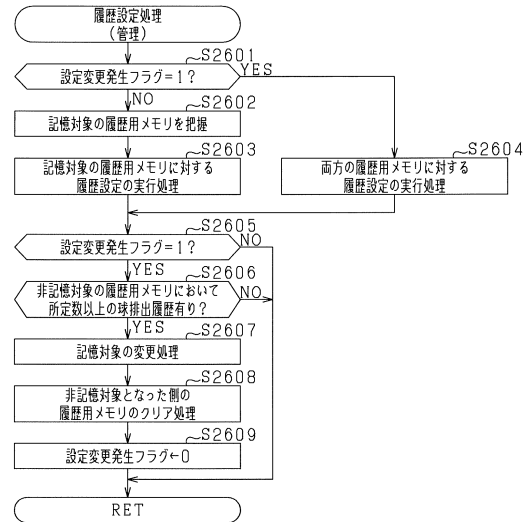




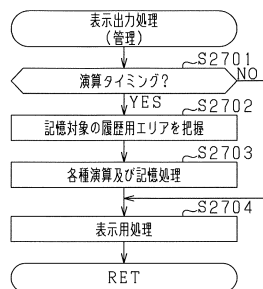
【図 45】



【図 46】



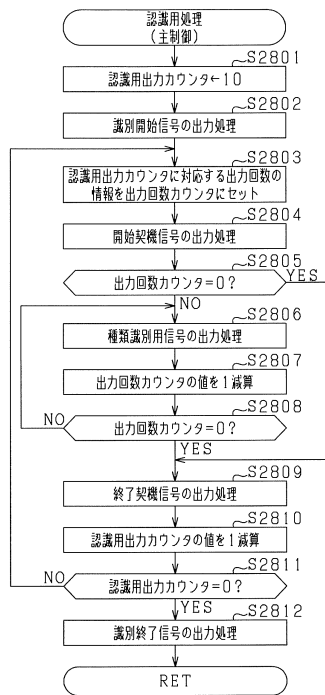
【図 47】



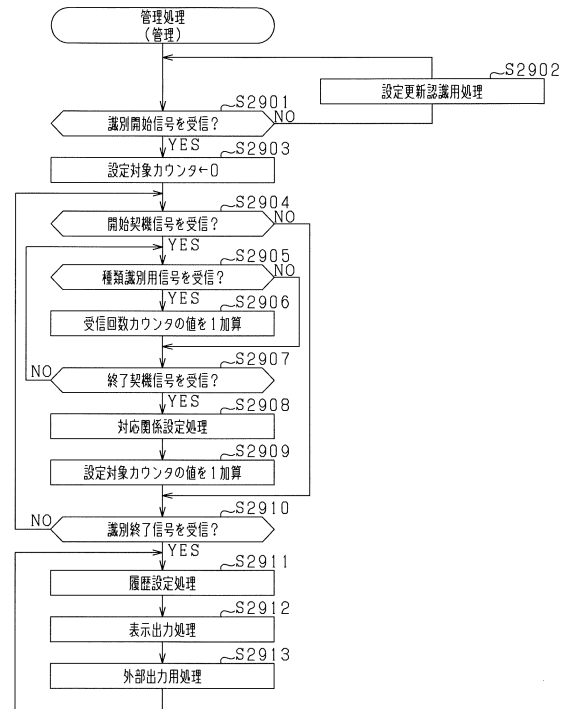
【図 48】



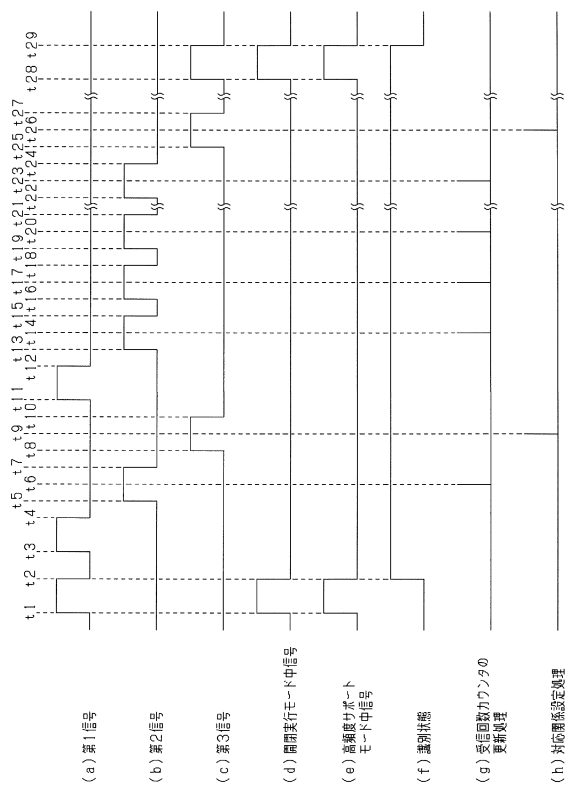
【図 49】



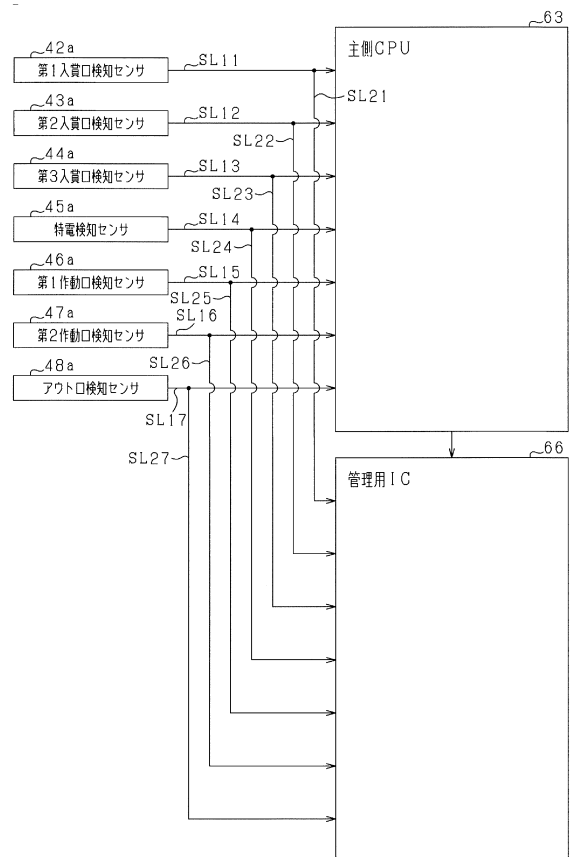
【図 50】



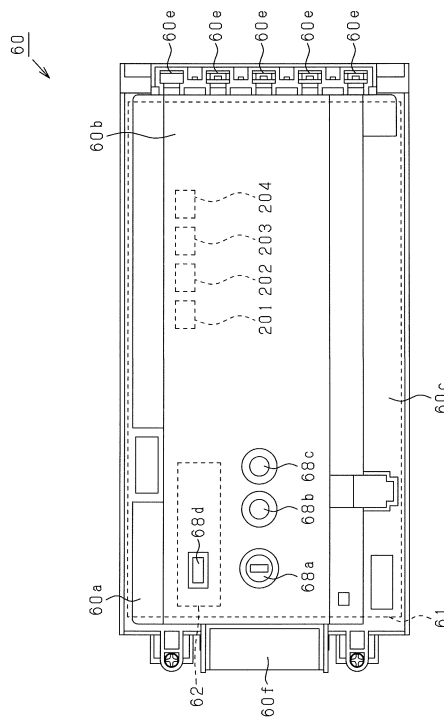
【図 51】



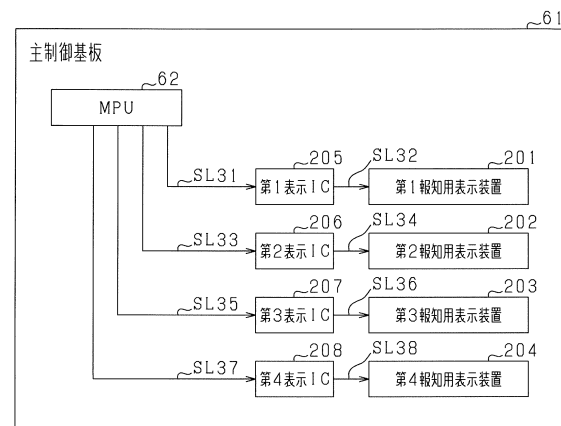
【図 52】



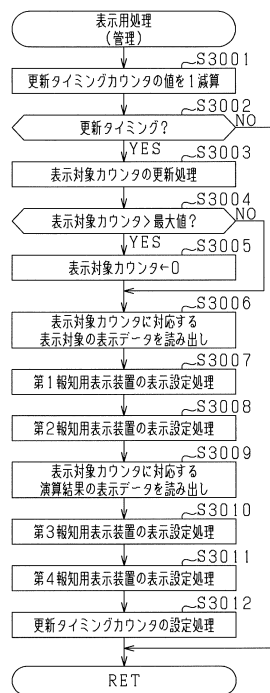
【図 53】



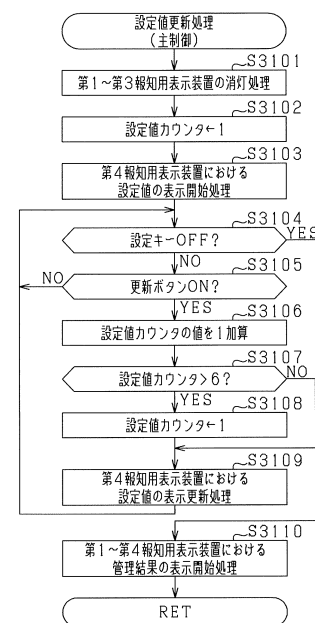
【図 54】



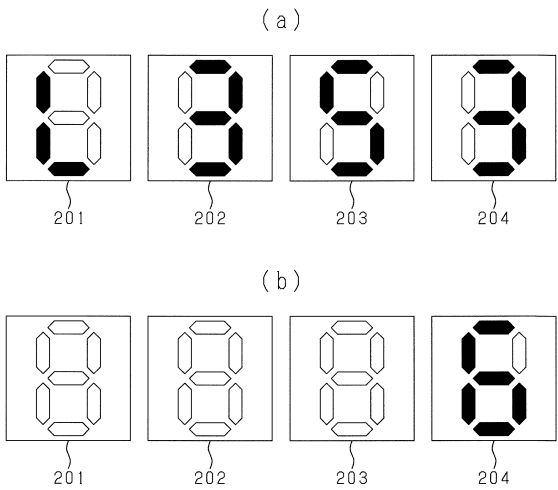
【図 55】



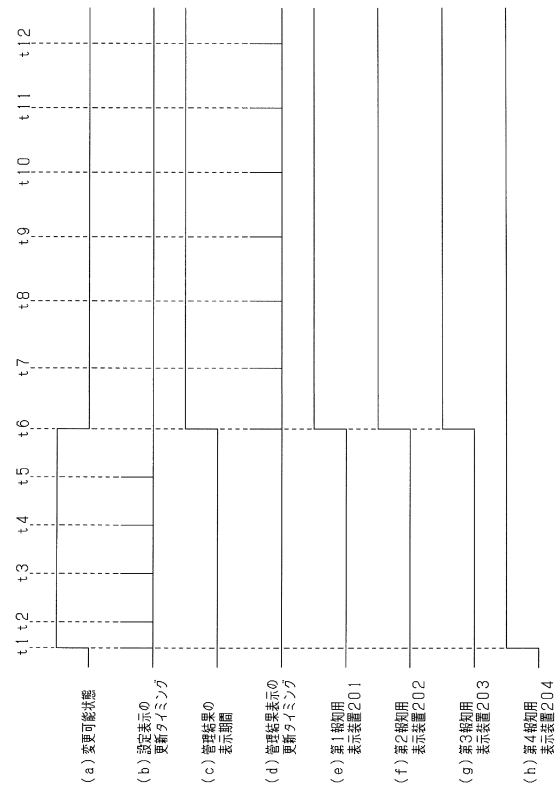
【図 56】



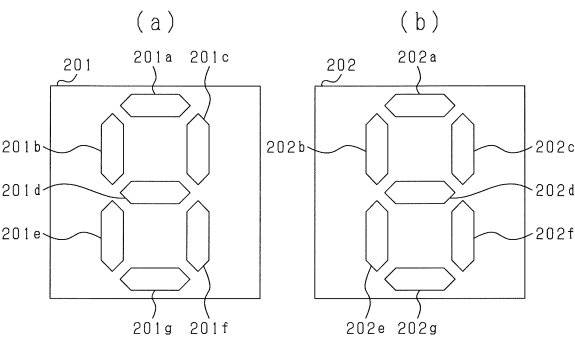
【図 5 7】



【図 5 8】



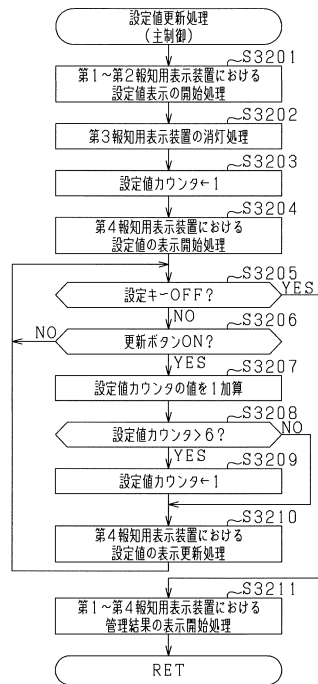
【図 5 9】



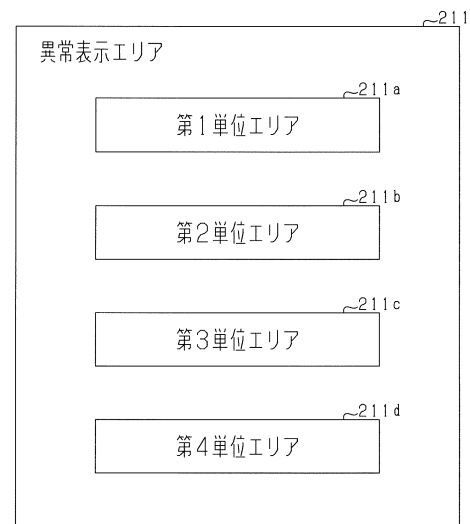
【図 6 0】

	第1報知用 表示装置201	第2報知用 表示装置202
第1パラメータ		
第11パラメータ		
第21パラメータ		
第31パラメータ		
第41パラメータ		
設定値表示		

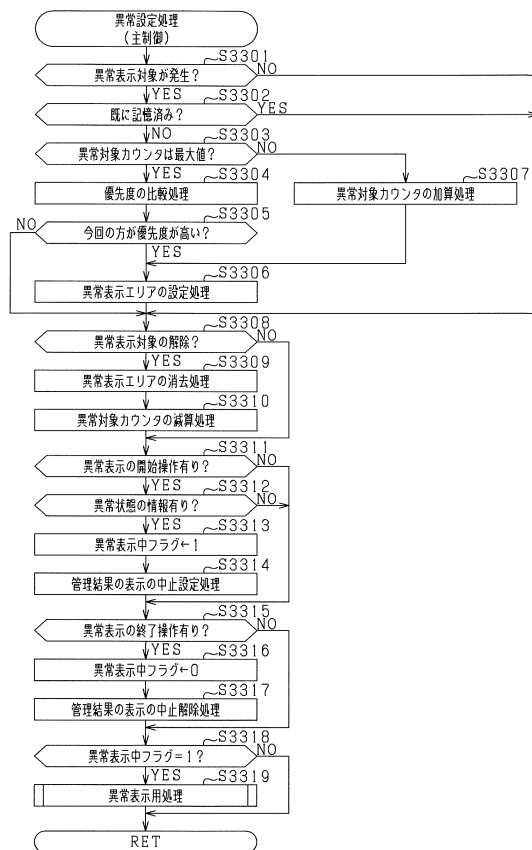
【図 6 1】



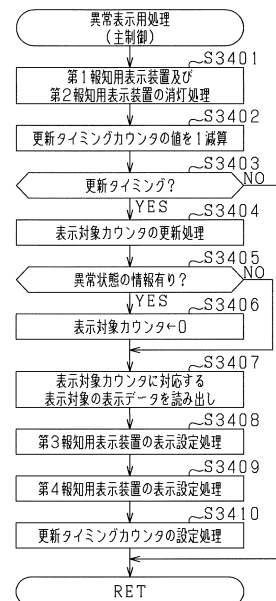
【図 6 2】



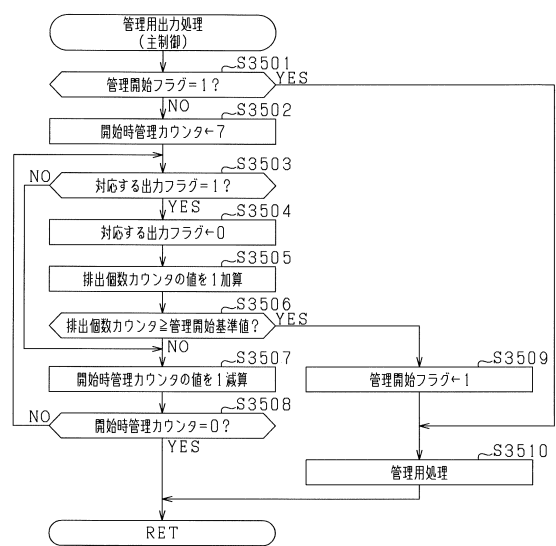
【図 6 3】



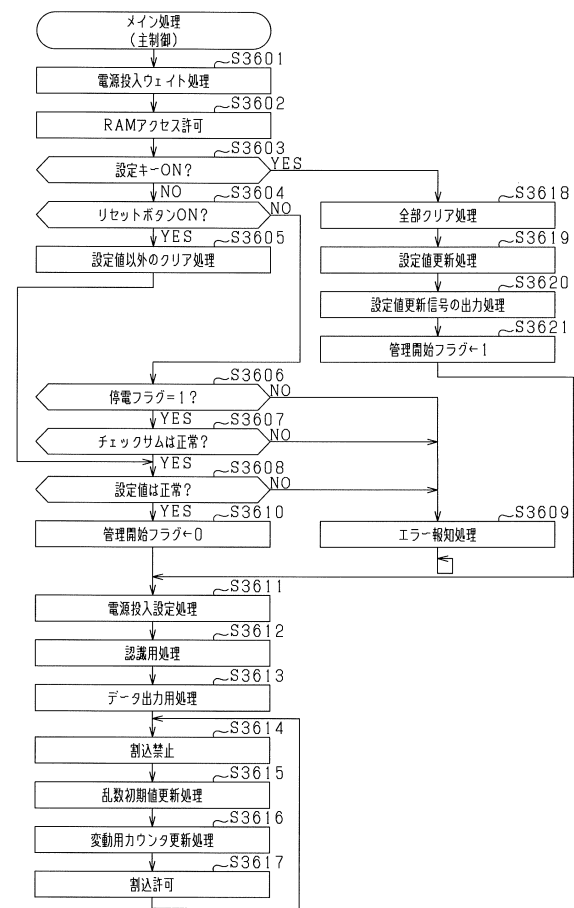
【図 6 4】



【図 65】



【図 66】



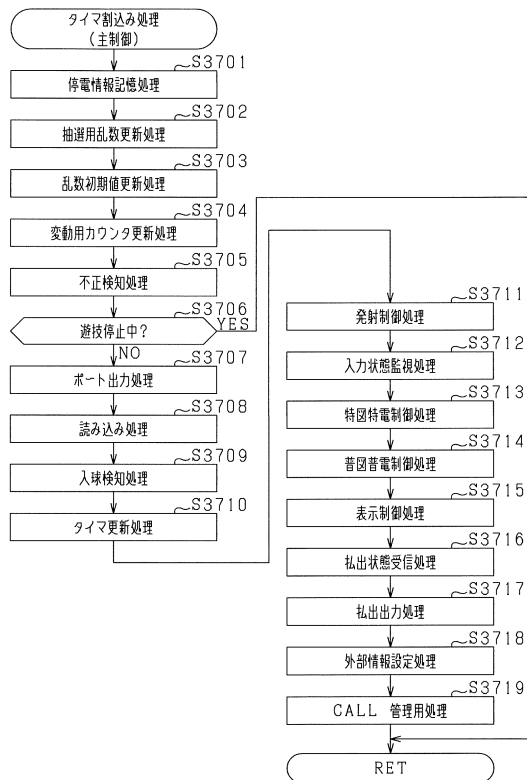
【図 67】

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

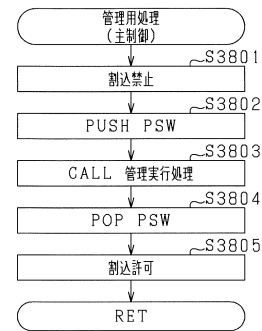
【図 68】

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

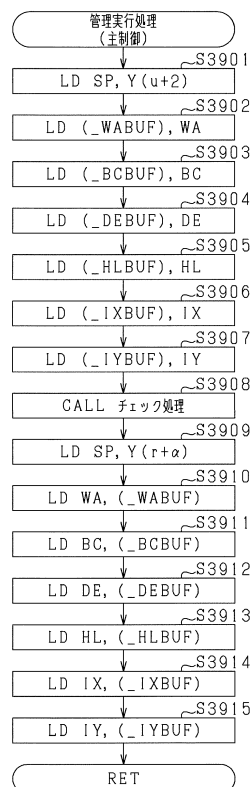
【図 69】



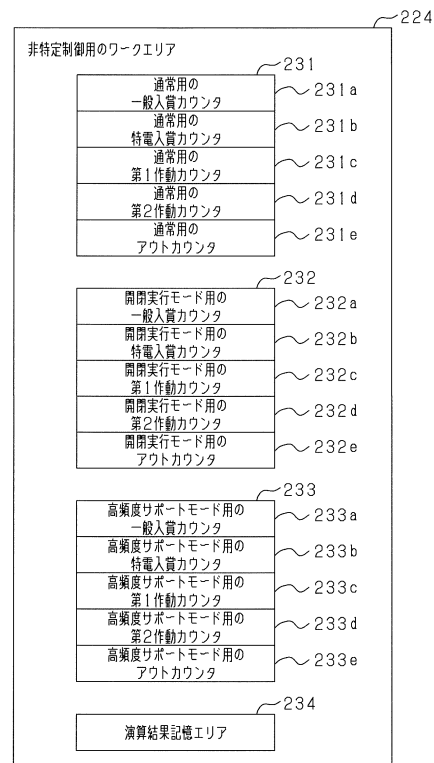
【図 70】



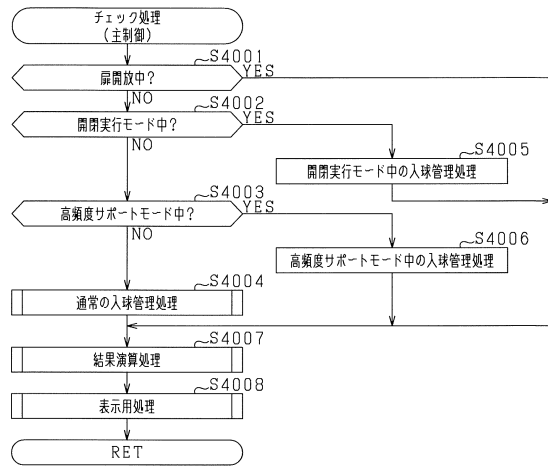
【図 71】



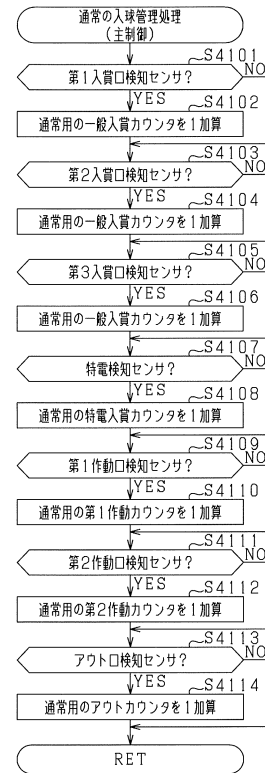
【図 72】



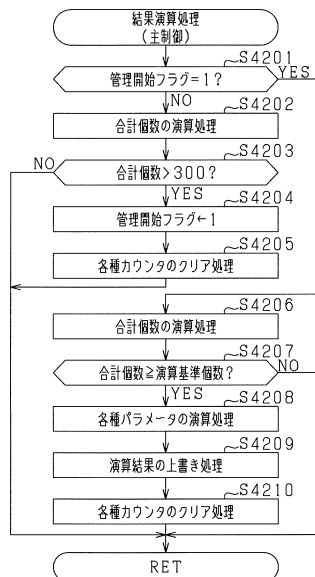
【図 73】



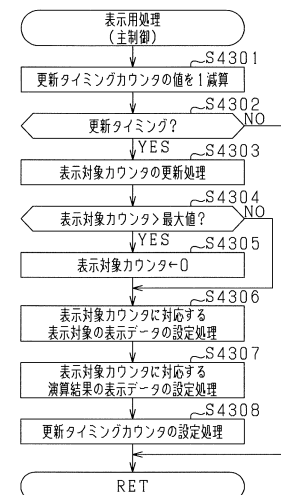
【図 74】



【図 75】

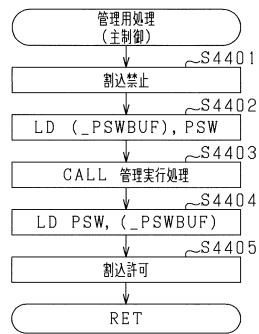


【図 76】

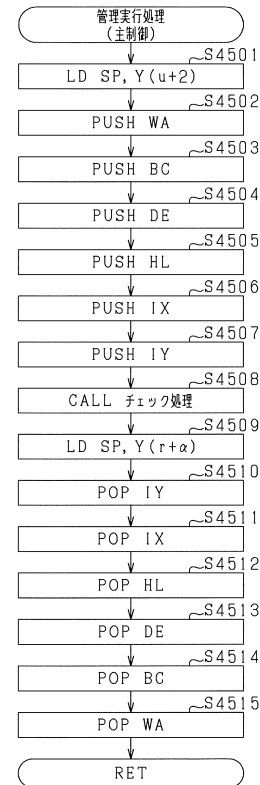




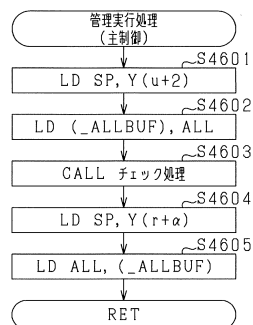
【図 77】



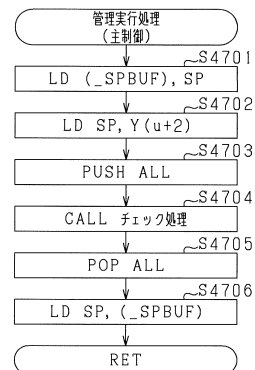
【図 78】



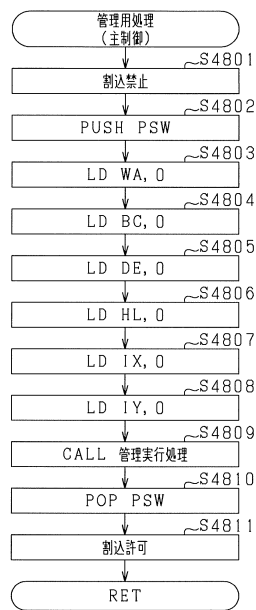
【図 79】



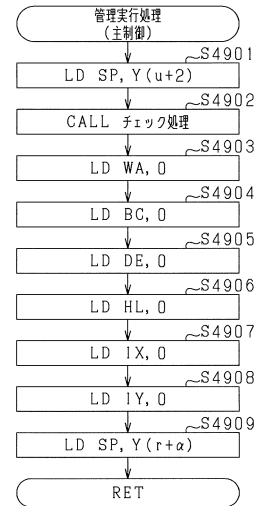
【図 80】



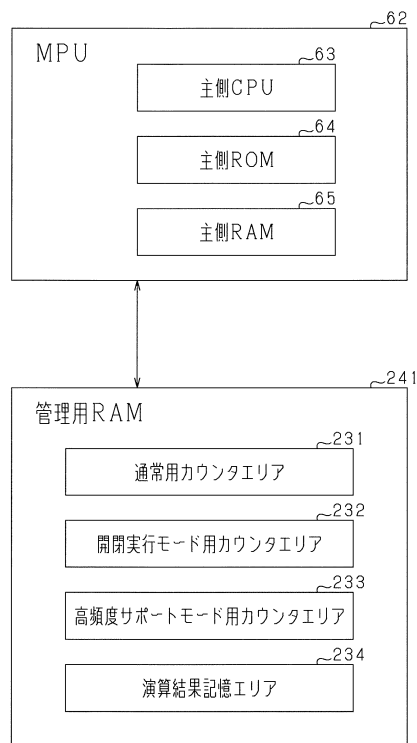
【図 8 1】



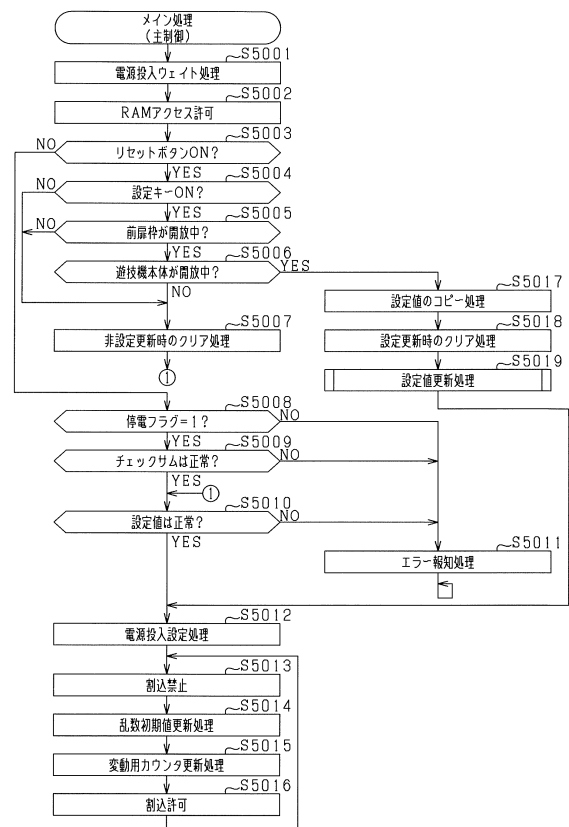
【図 8 2】



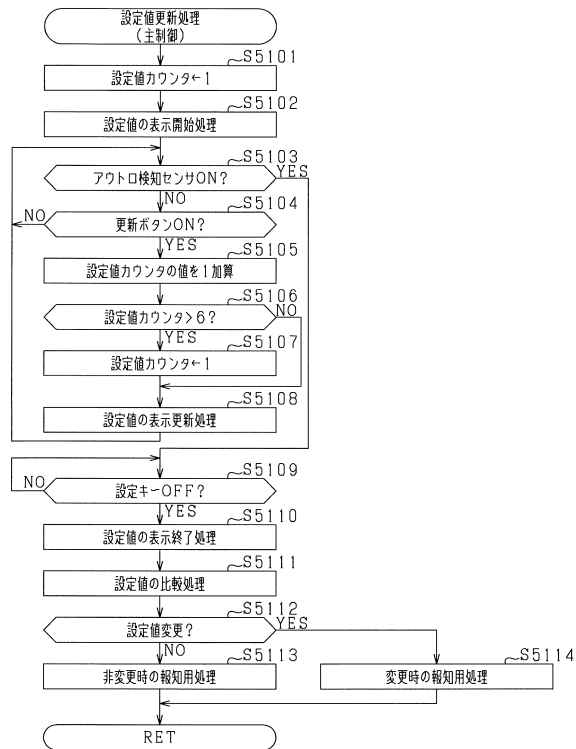
【図 8 3】



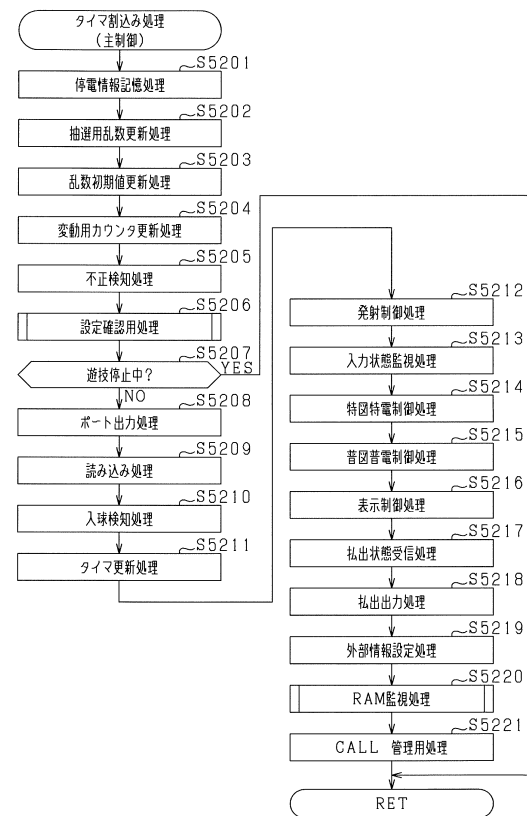
【図 8 4】



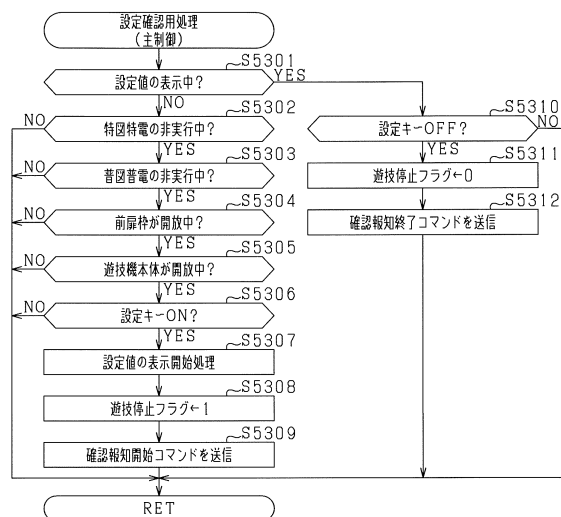
【図 85】



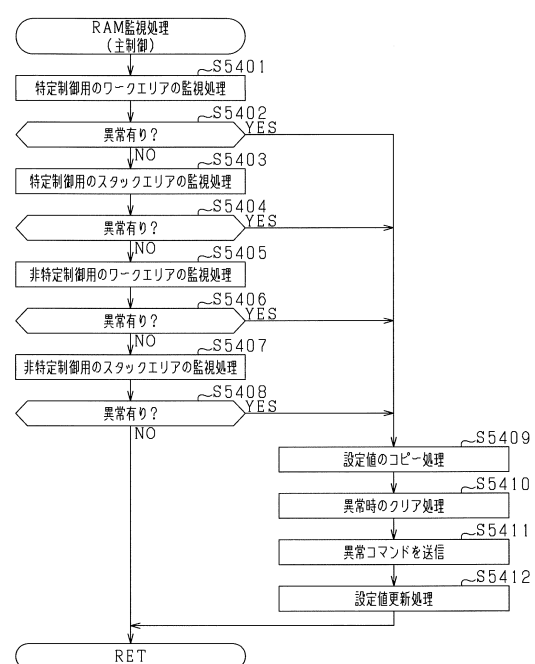
【図 86】



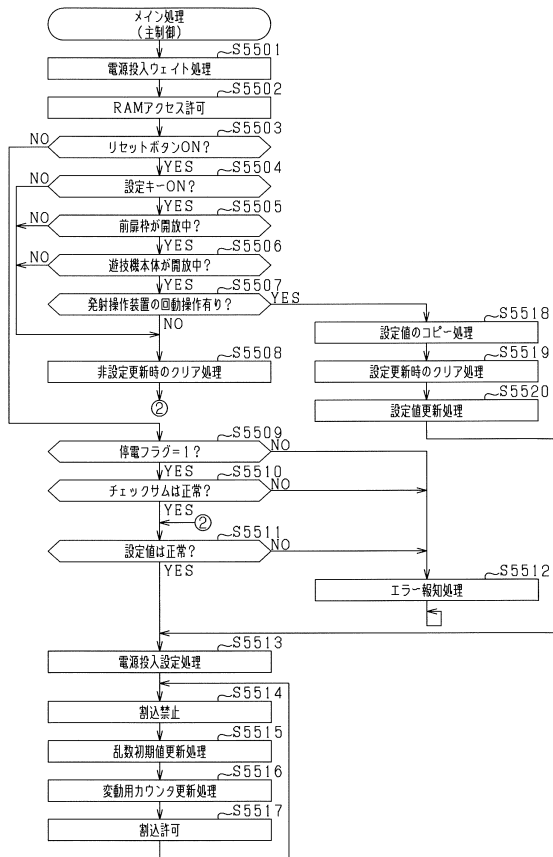
【図 87】



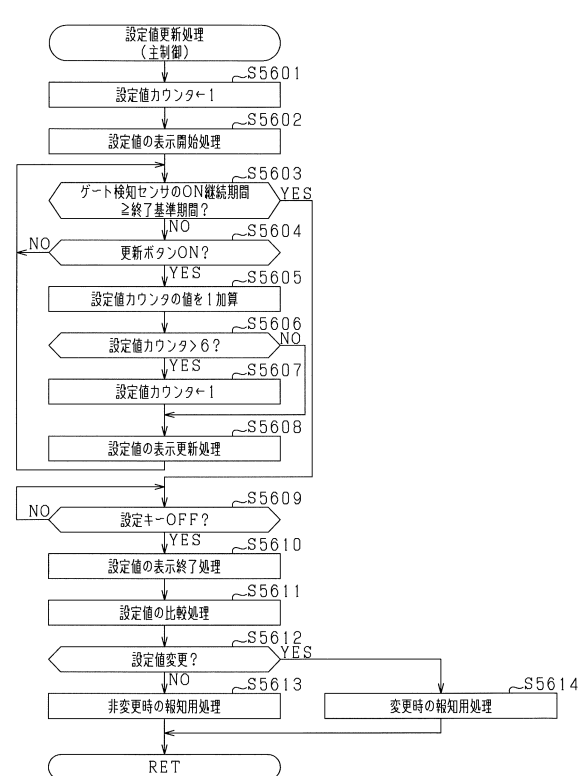
【図 88】



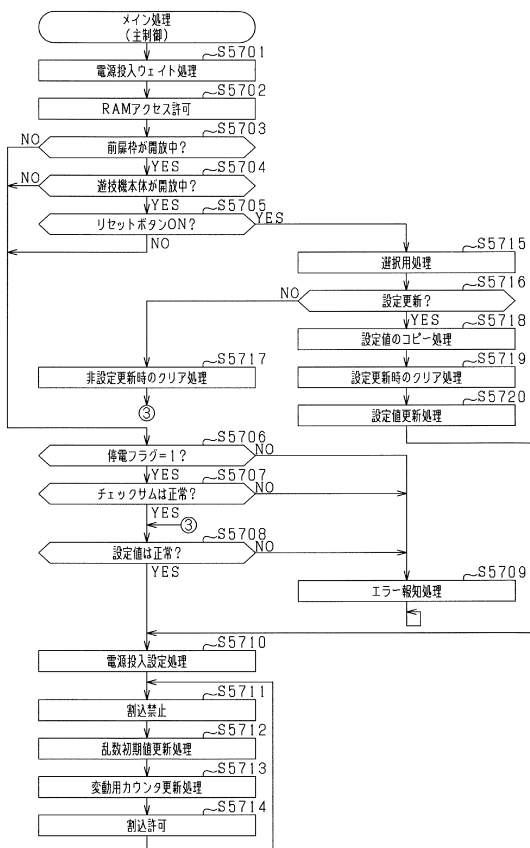
【図 89】



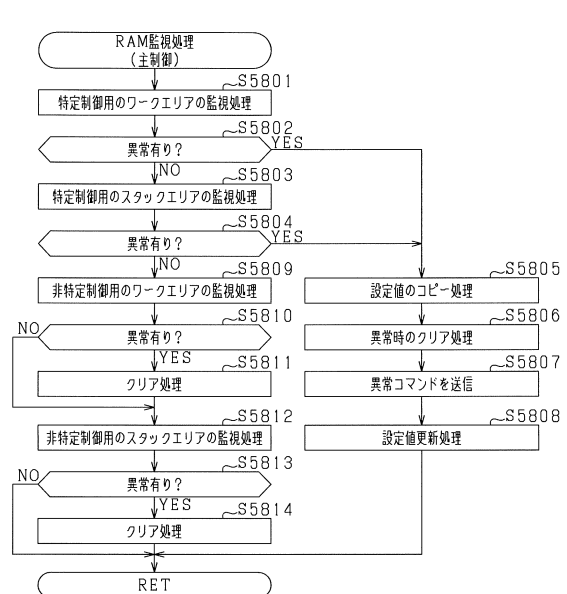
【図 90】



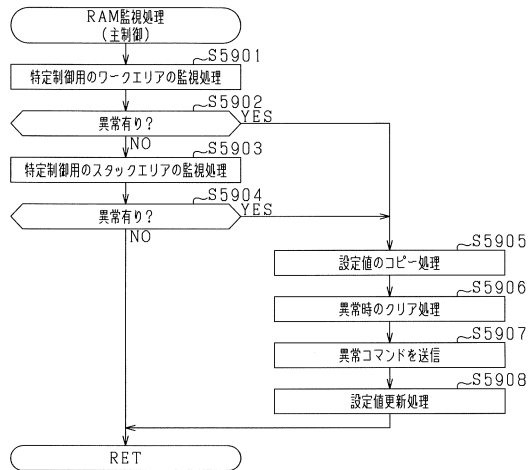
【図 91】



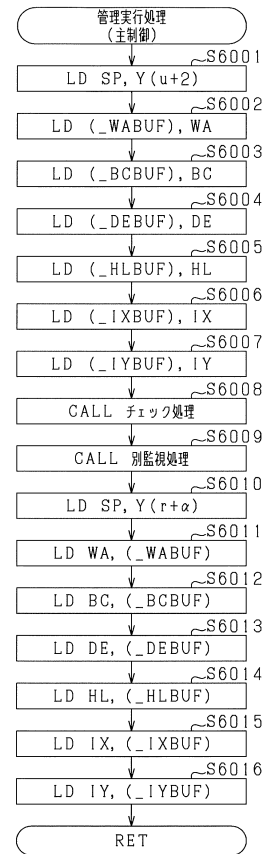
【図 92】



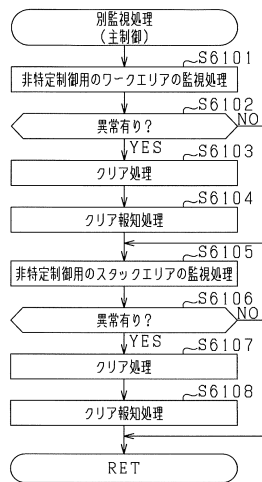
【図 93】



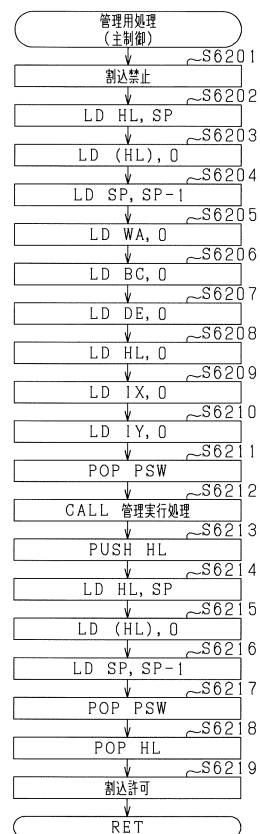
【図 94】



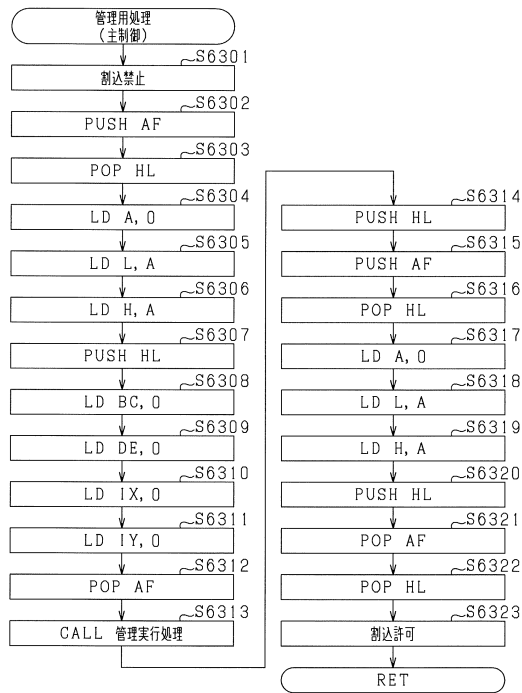
【図 95】



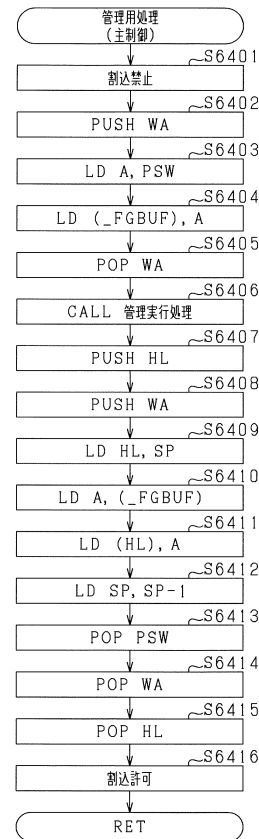
【図 96】



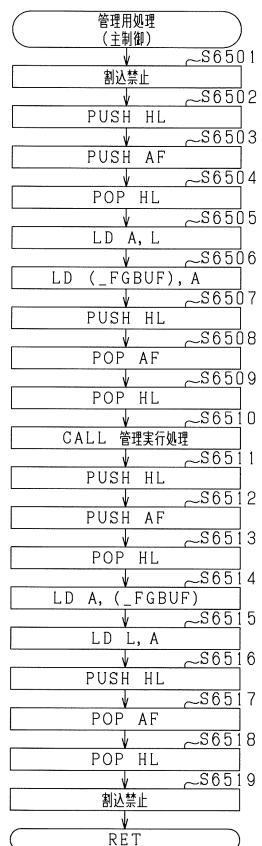
【図 97】



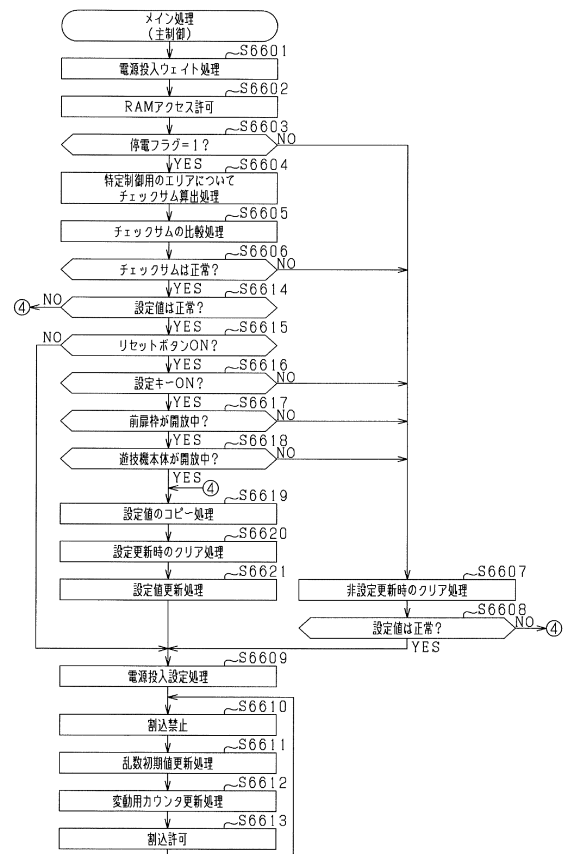
【図 98】



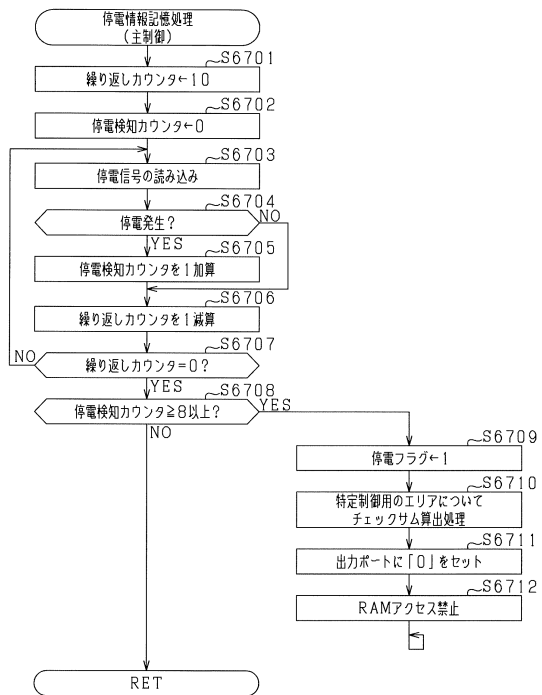
【図 99】



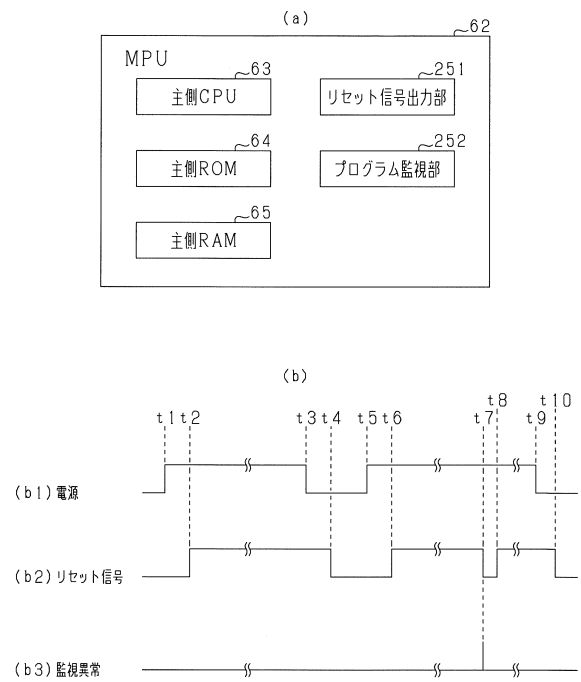
【図 100】



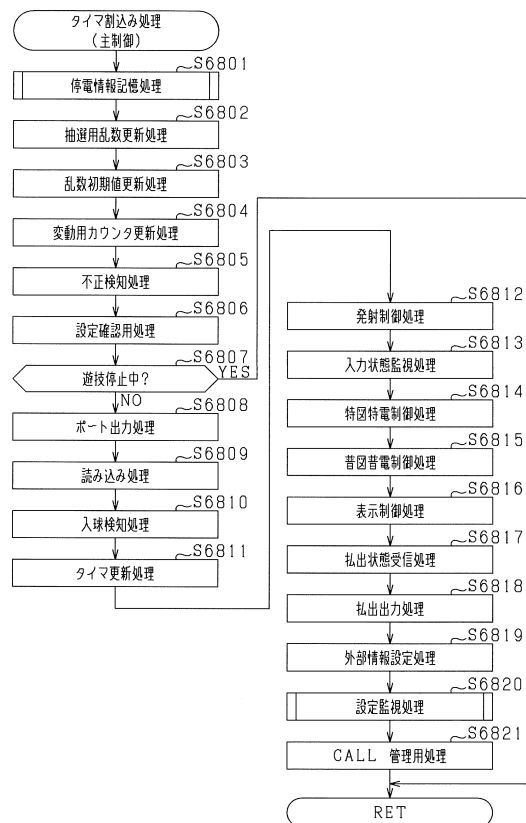
【図 101】



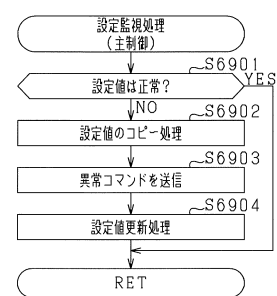
【図 102】



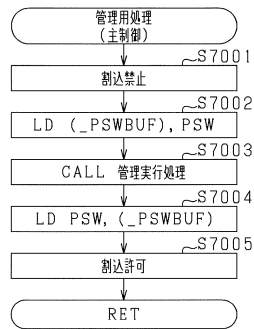
【図 103】



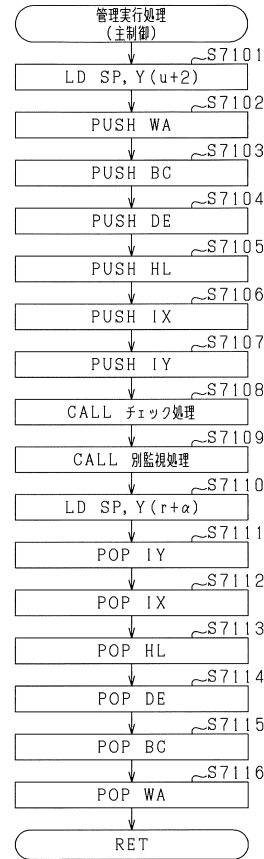
【図 104】



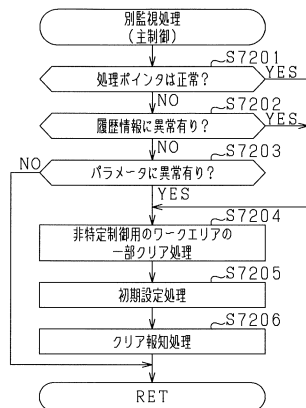
【 ㊦ 1 0 5 】



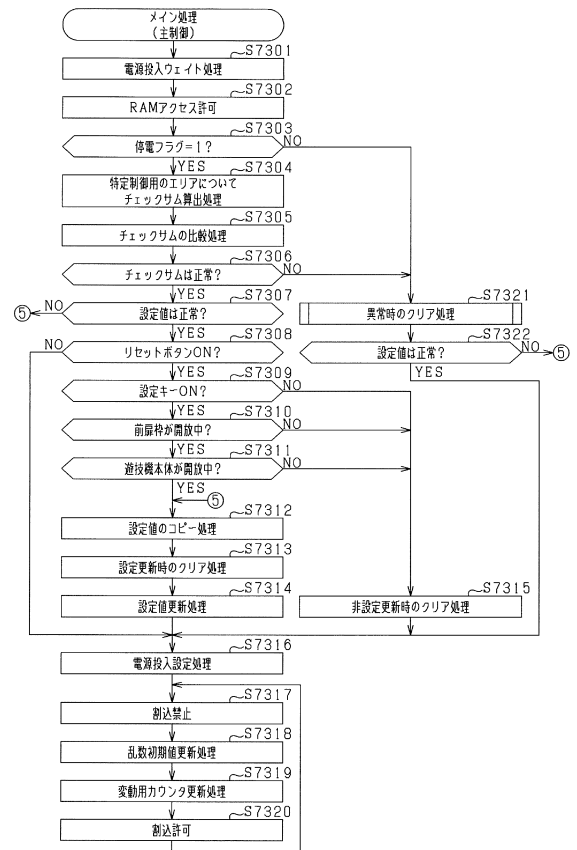
【 図 1 0 6 】



【 図 1 0 7 】

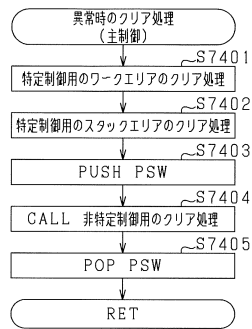


【 図 1 0 8 】

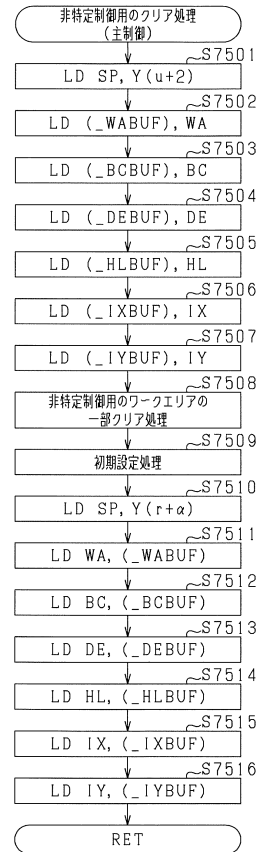




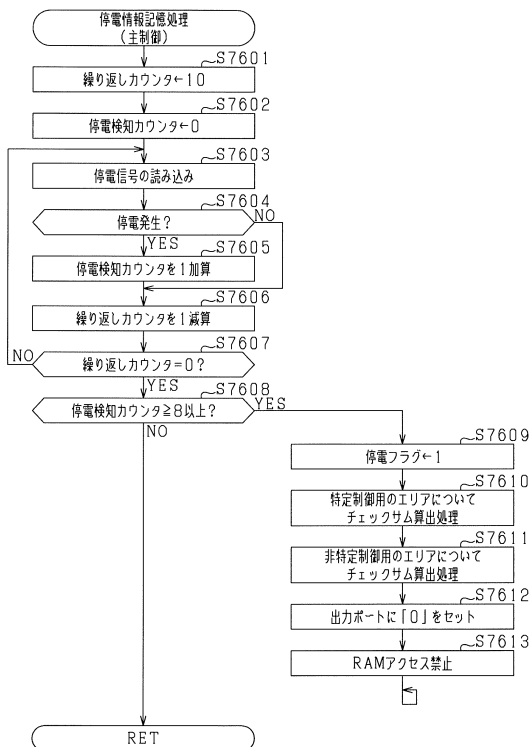
【図 109】



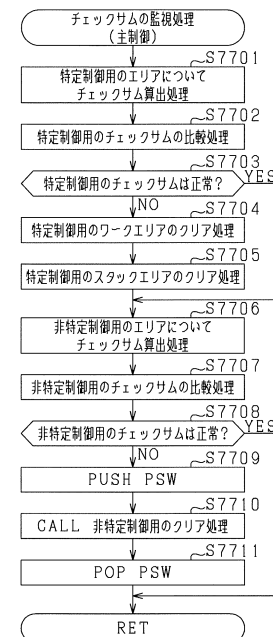
【図 110】



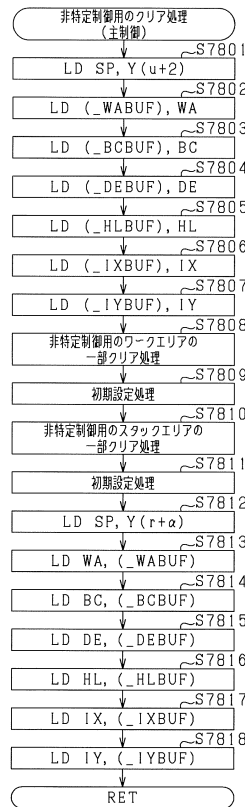
【図 111】



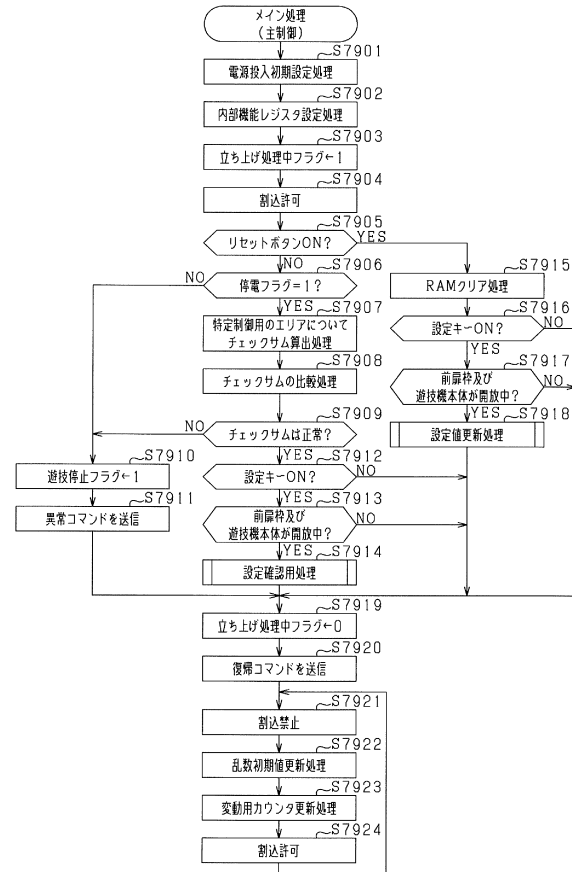
【図 112】



【図 1 1 3】



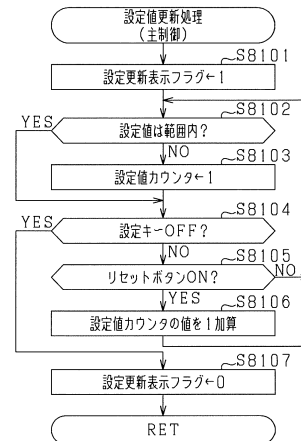
【図 1 1 4】



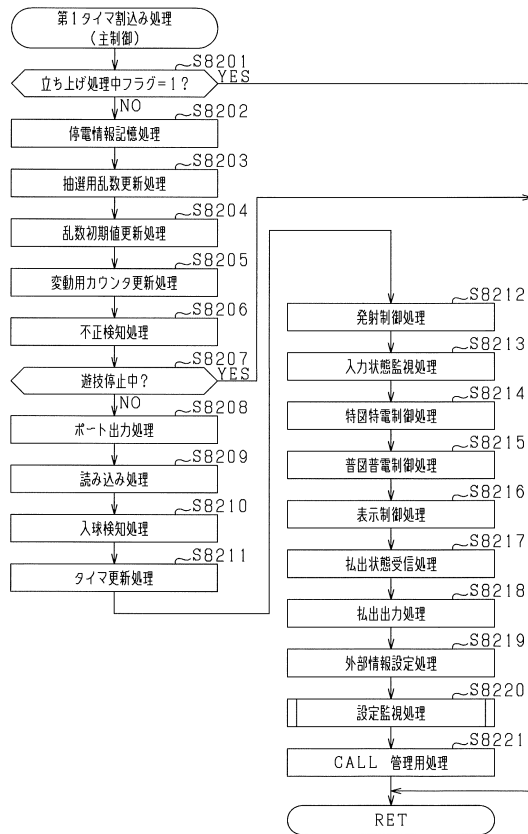
【図 1 1 5】



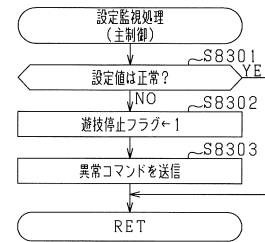
【図 1 1 6】



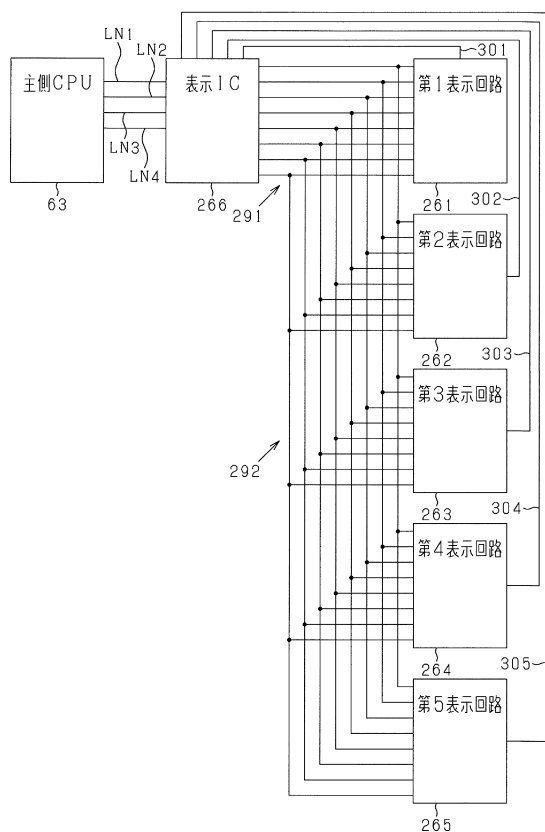
【図 1 1 7】



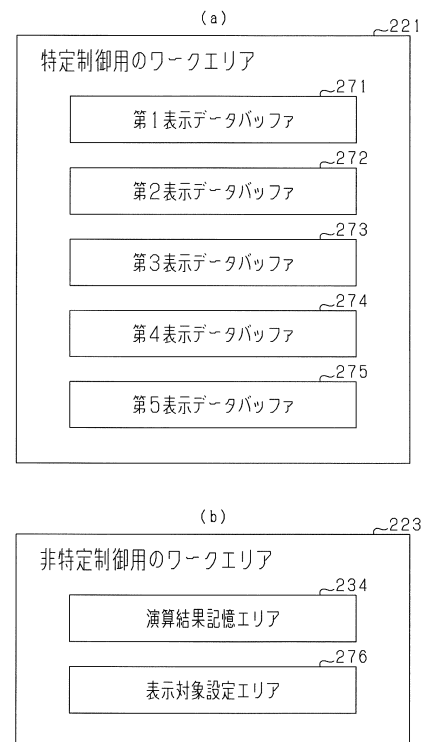
【図 1 1 8】



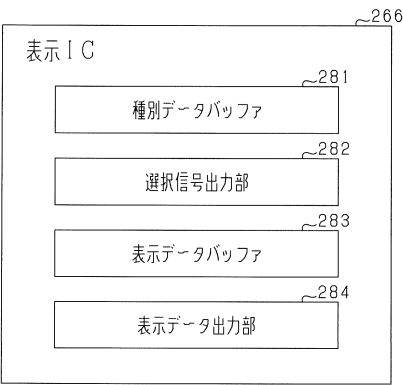
【図 1 1 9】



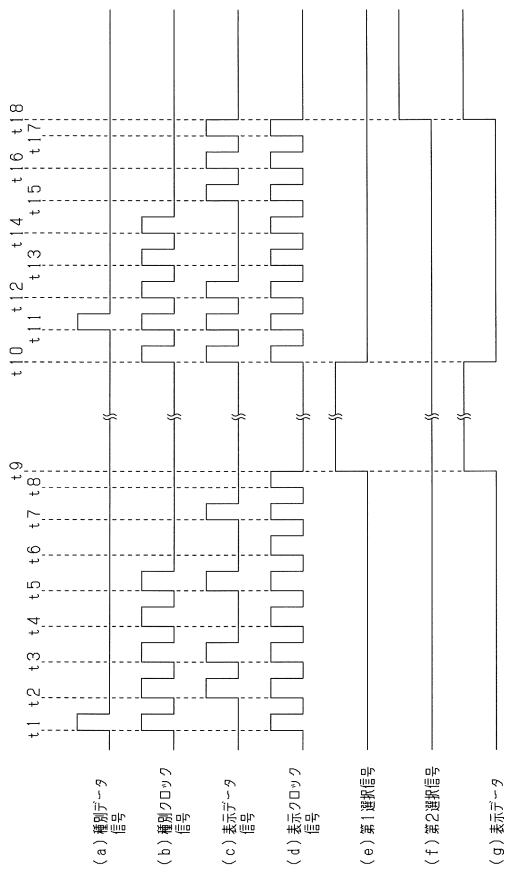
【図 1 2 0】



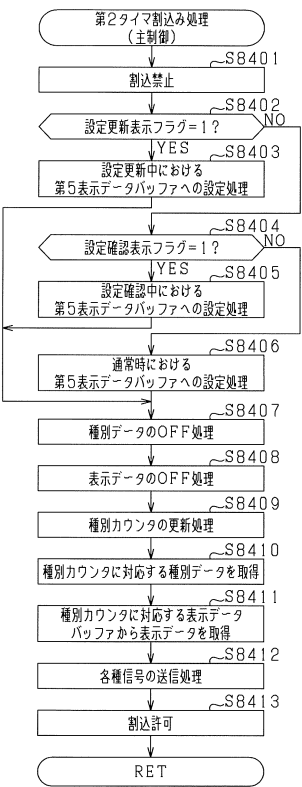
【図 1 2 1】



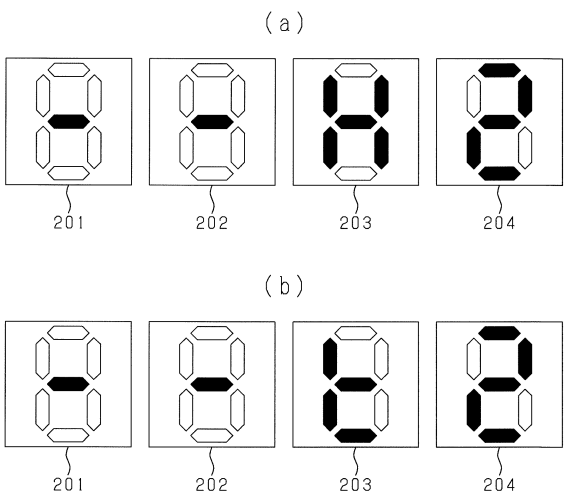
【図 1 2 2】



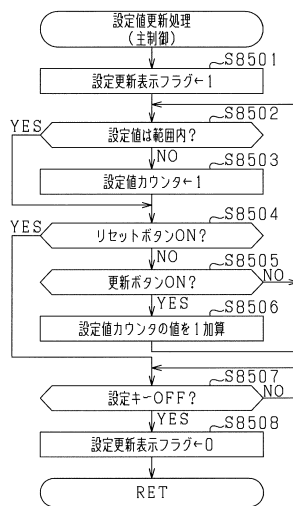
【図 1 2 3】



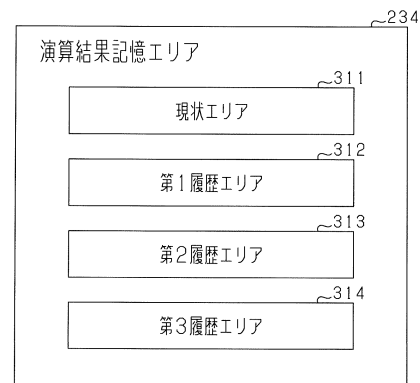
【図 1 2 4】



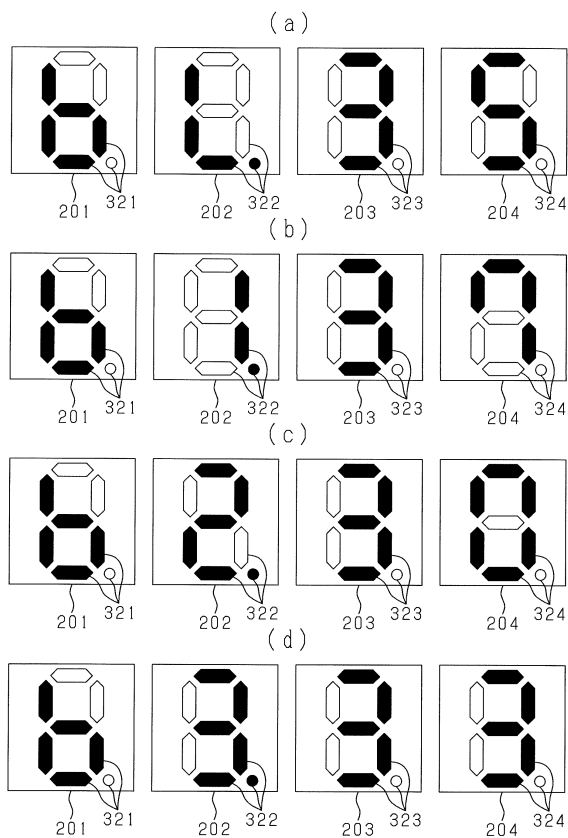
【図 125】



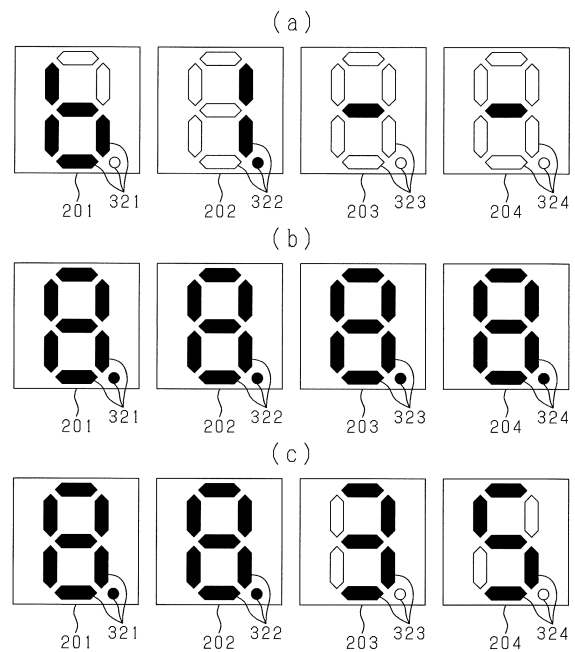
【図 126】



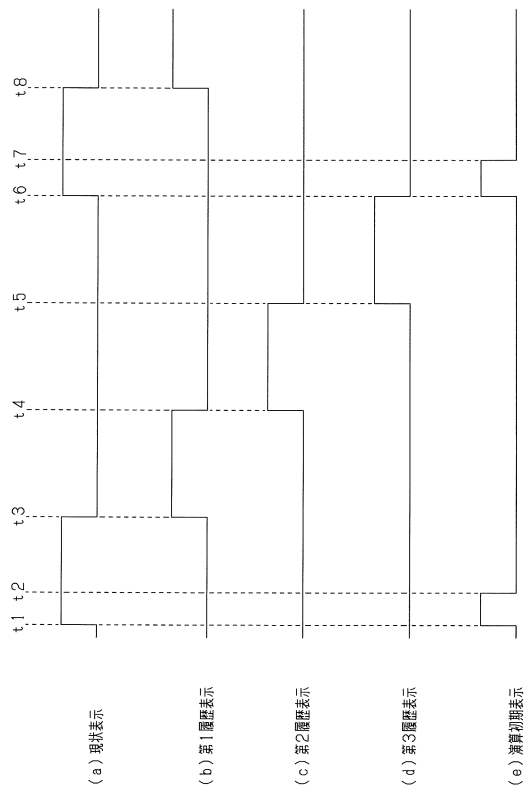
【図 127】



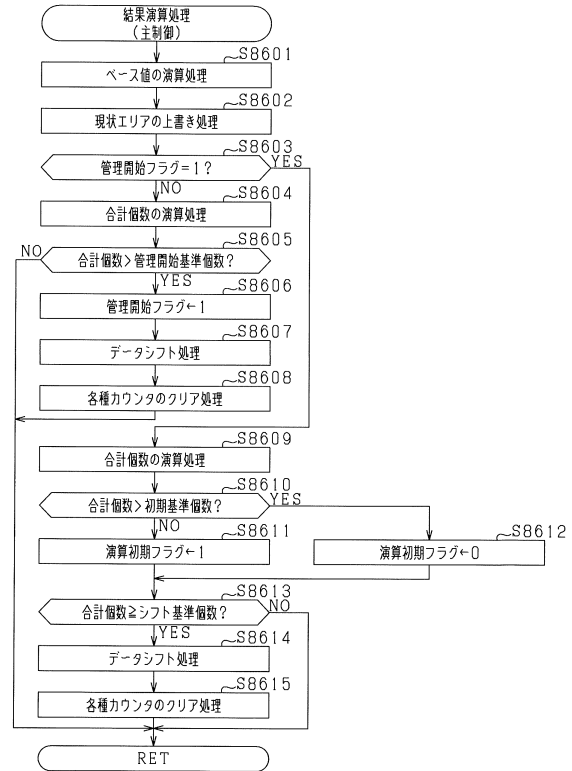
【図 128】



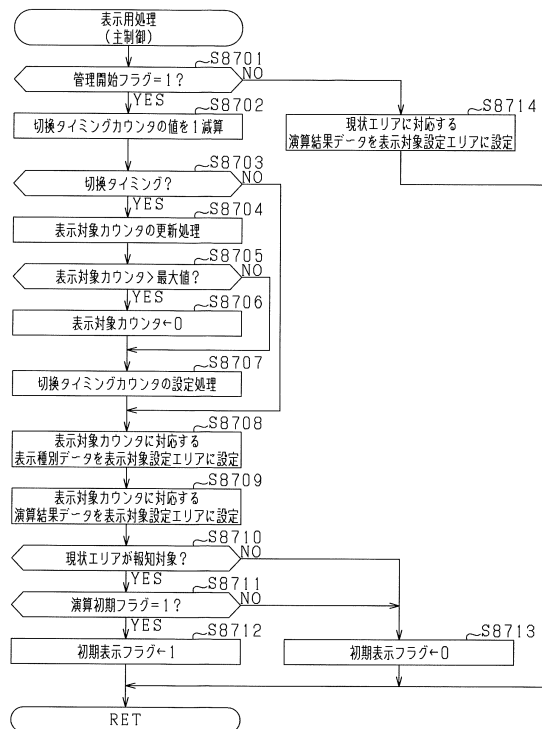
【図 129】



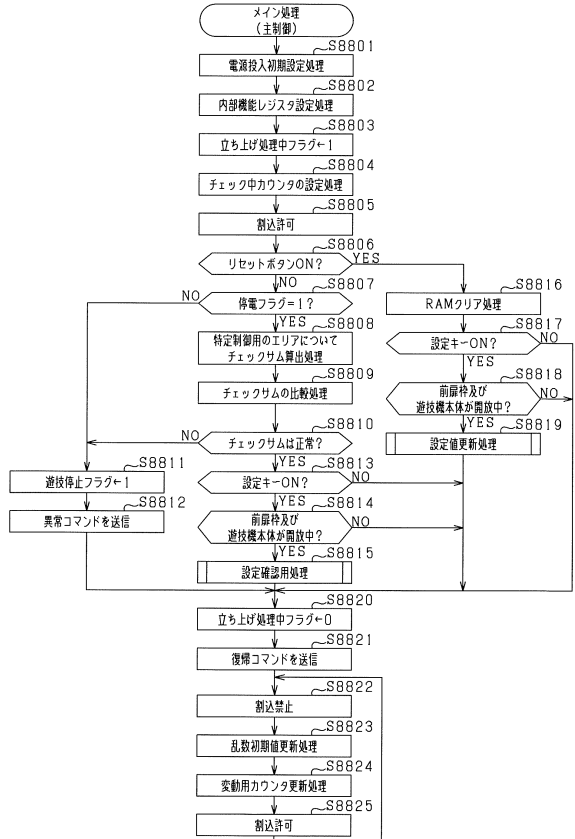
【図 130】



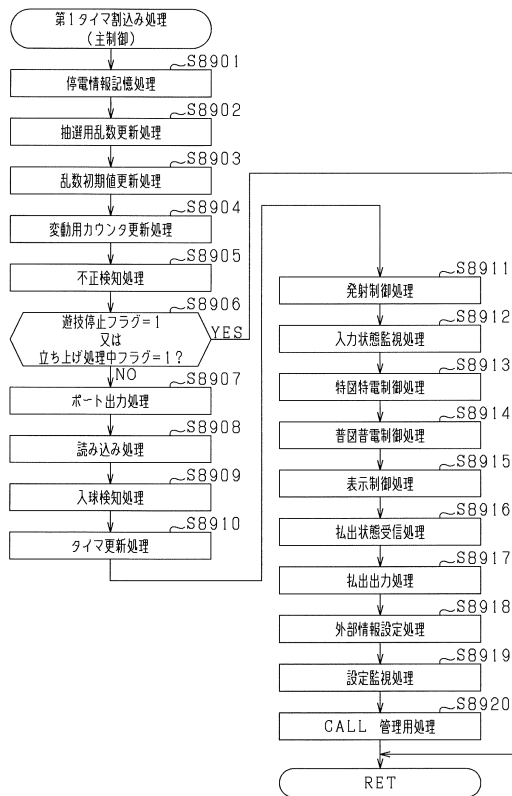
【図 131】



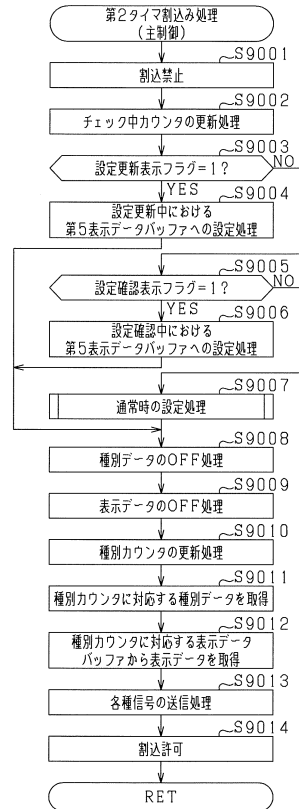
【図 132】



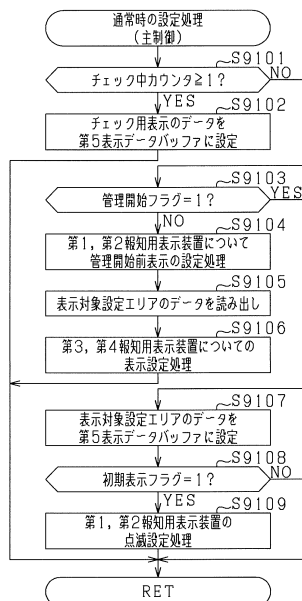
【図 133】



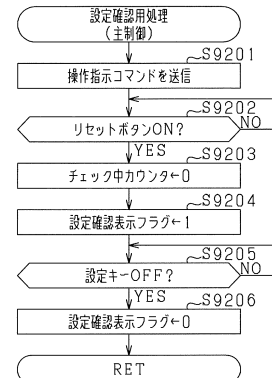
【図 134】



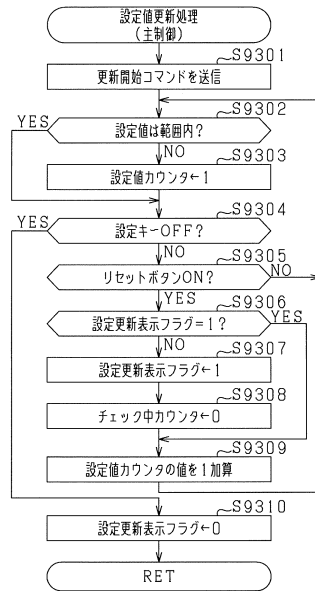
【図 135】



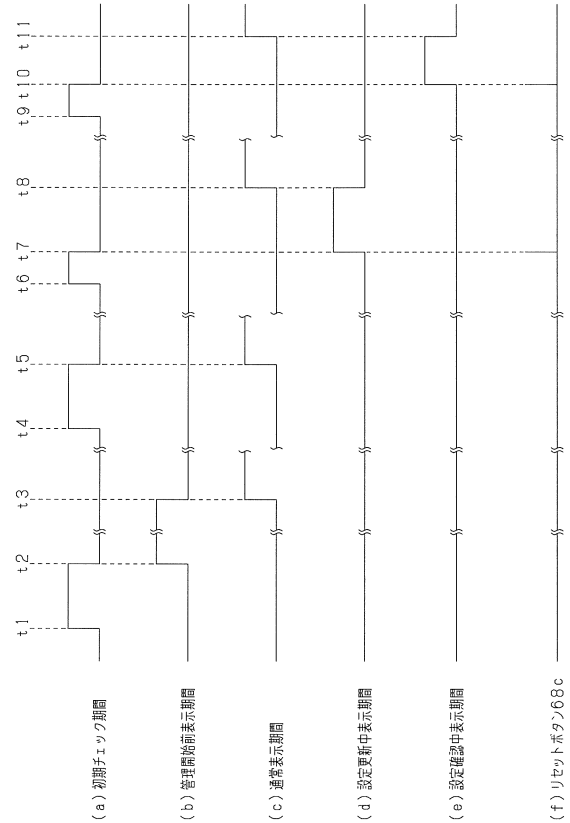
【図 136】



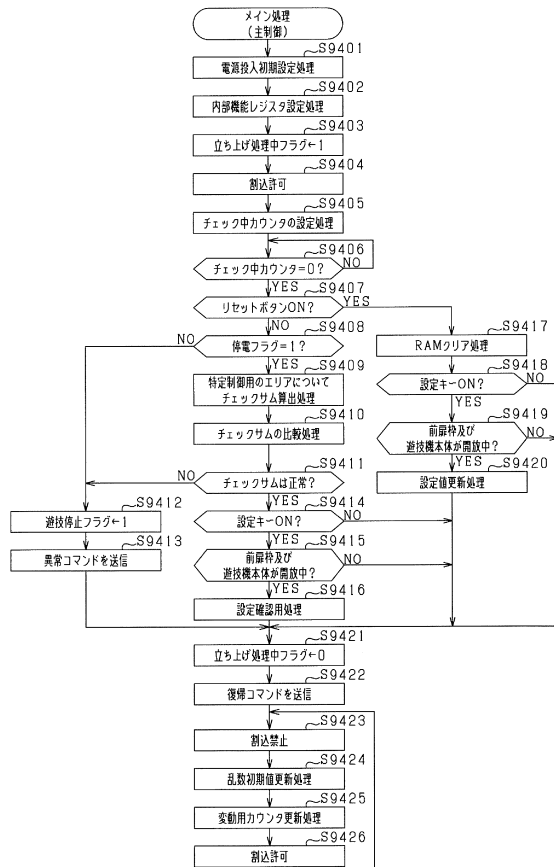
【図 137】



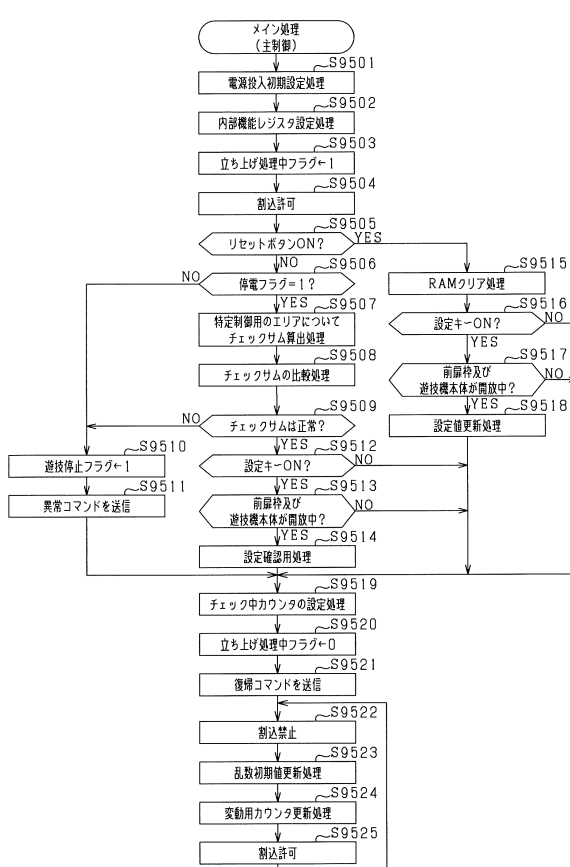
【図 138】



【図 139】

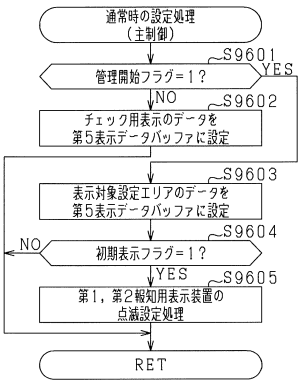


【図 140】





【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

(a)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (3)	LT (3) : 1/300	HT : 1/30	3
A (4)	LT (4) : 1/290	HT : 1/30	4
A (5)	LT (5) : 1/280	HT : 1/30	5
A (6)	LT (6) : 1/270	HT : 1/30	6

(b)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT (1) : 1/30	1
A (2)	LT (3) : 1/300	HT (3) : 1/28	3
A (3)	LT (6) : 1/270	HT (6) : 1/25	6
A (4)	LT (1) : 1/320	HT (1) : 1/30	1
A (5)	LT (3) : 1/300	HT (3) : 1/28	3
A (6)	LT (6) : 1/270	HT (6) : 1/25	6

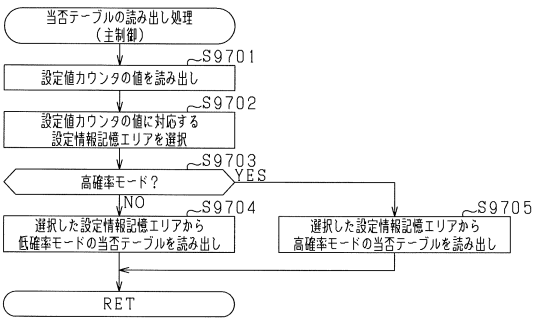
(c)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (3)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (4)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (5)	LT (3) : 1/300	HT : 1/30	3
A (6)	LT (4) : 1/290	HT : 1/30	4

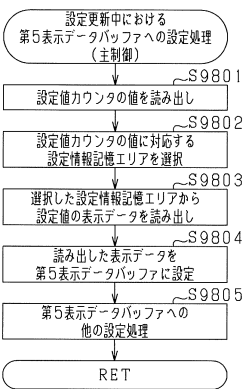
(d)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (3)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (4)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (5)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (6)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



【図 1 4 5】

(a)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1
A(2)	LT(2):1/300	HT:1/30	2
A(3)	LT(3):1/280	HT:1/30	3

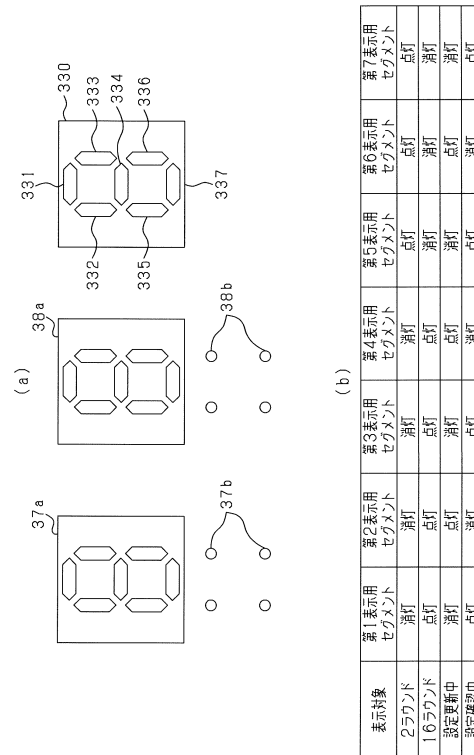
(b)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1
A(2)	LT(1):1/320	HT:1/30	1
A(3)	LT(1):1/320	HT:1/30	1

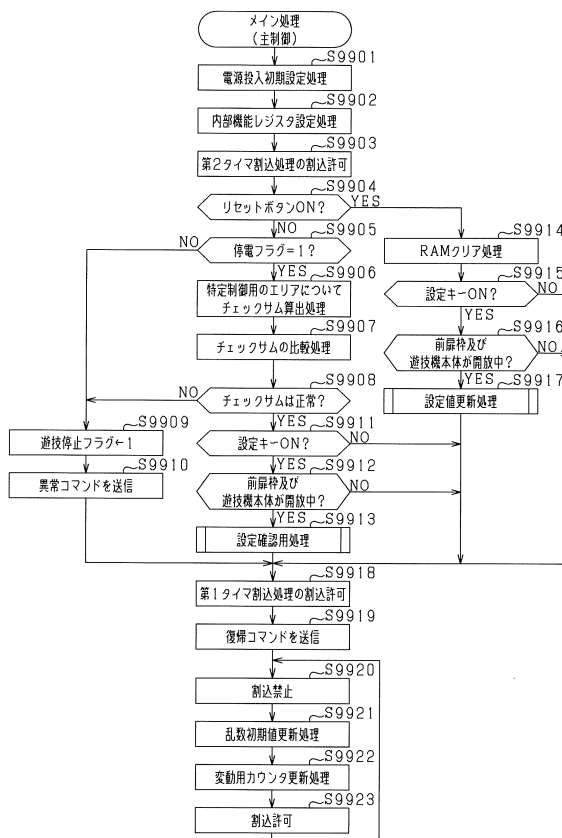
(c)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A(1)	LT(1):1/320	HT(1):1/30	1
A(2)	LT(1):1/320	HT(1):1/30	1
A(3)	LT(3):1/280	HT(3):1/25	3

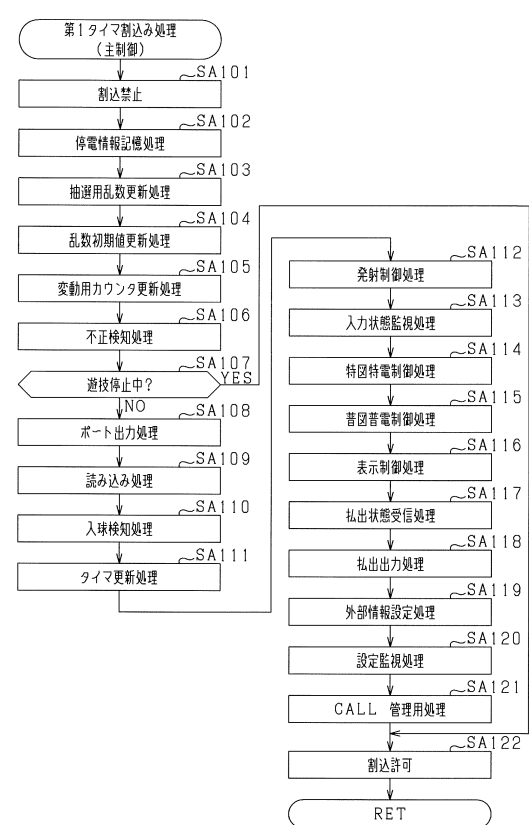
【図 1 4 6】



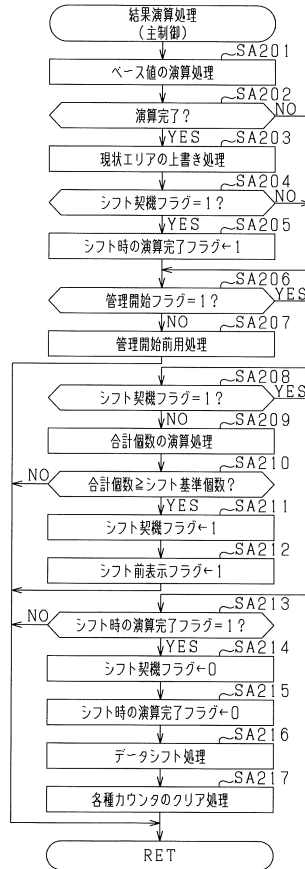
【図 1 4 7】



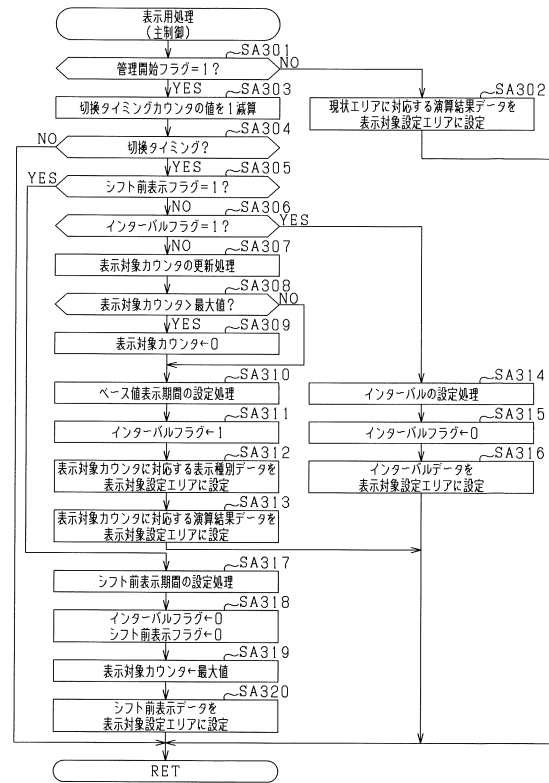
【図 1 4 8】



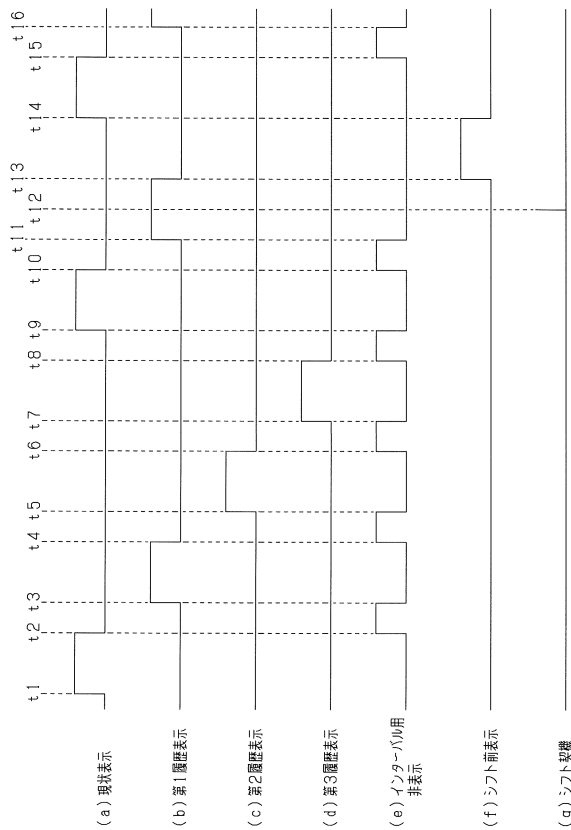
【図 149】



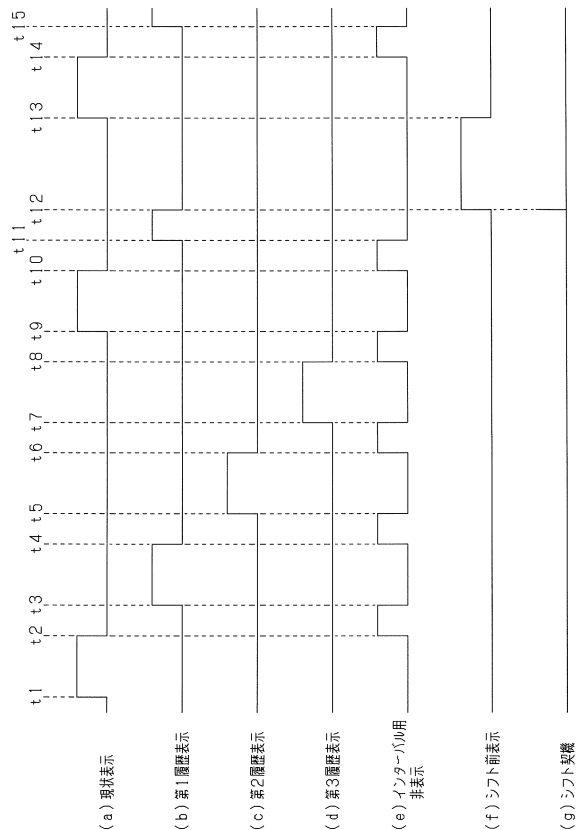
【図 150】



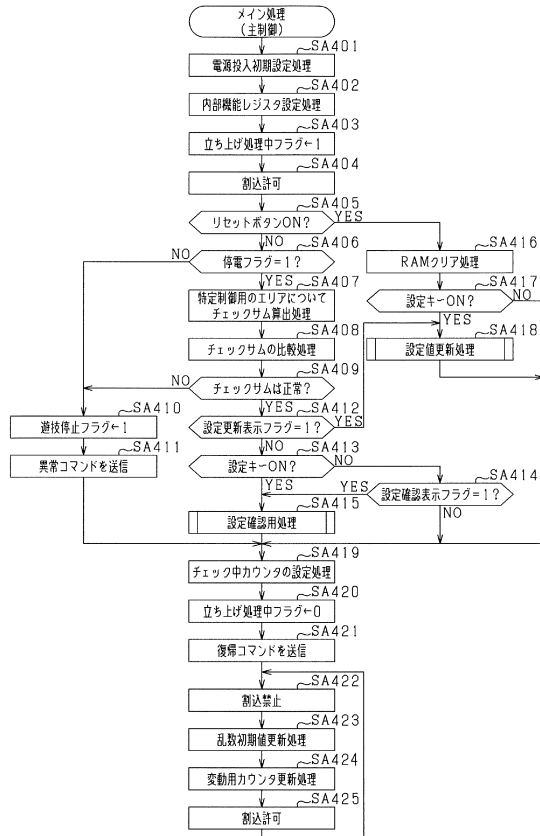
【図 151】



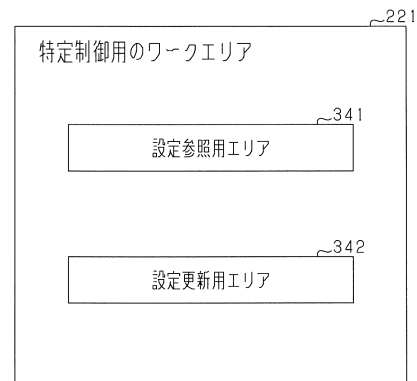
【図 152】



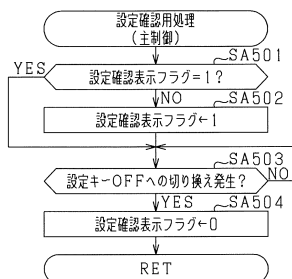
【図 153】



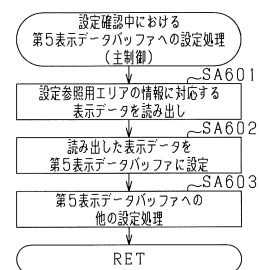
【図 154】



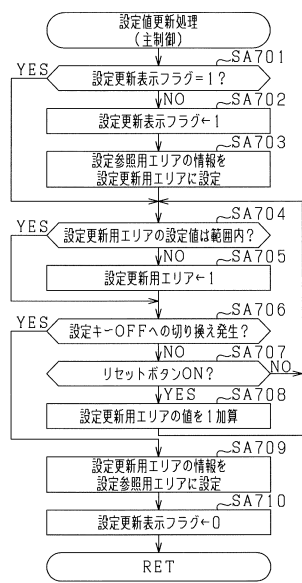
【図 155】



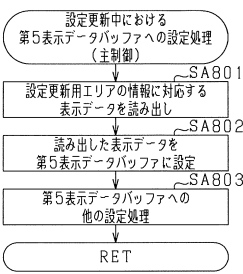
【図 156】



【図 157】



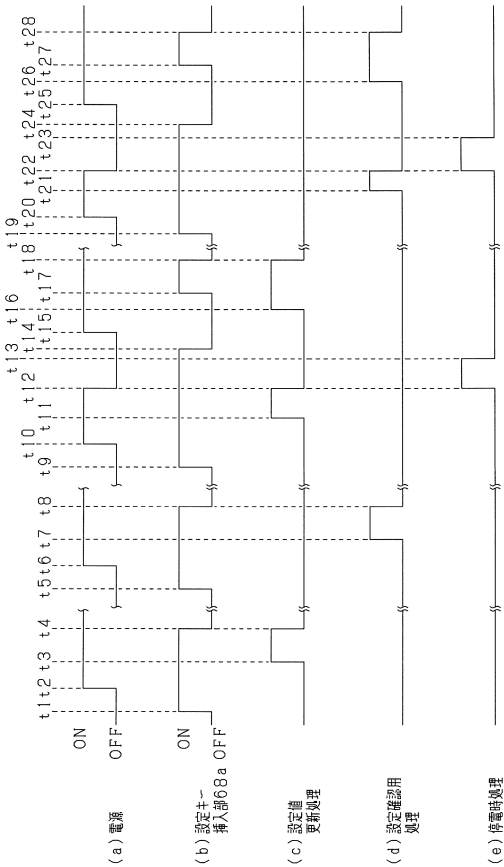
【図 158】



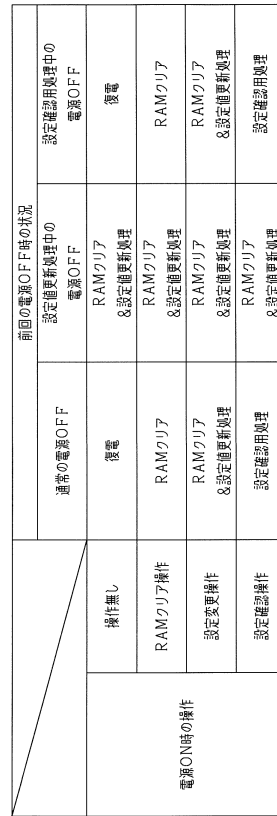
【図 159】

前回の電源OFF時の状況			
電源ON時の操作	通常の電源OFF	設定値更新処理中の電源OFF	設定値確認処理中の電源OFF
	操作無し	電源OFF	電源OFF
	RAMクリア操作	RAMクリア	設定値更新処理の再開
	設定変更操作	RAMクリア RAMクリア & 設定値更新処理 設定値確認処理	RAMクリア RAMクリア & 設定値更新処理 設定値確認処理
設定確認操作	設定値確認処理	設定値更新処理の再開	設定値確認処理

【図 160】



【 図 1 6 2 】



【 図 1 6 4 】

		前回の電源OFF時の状況	
		通常の電源OFF	規定変更時処理中の電源OFF
電源ON時の動作	操作無し	復電	復電
	RAMクリア操作	RAMクリア	RAMクリア
	設定変更操作	RAMクリア & 設定変更処理の開始	RAMクリア & 設定変更処理
	指定区画操作	指定区画処理	指定区画処理
	指定区画処理	指定区画処理	指定区画処理

---

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F      7 / 0 2