(19)日本国特許庁(JP)

# (12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7028266号
(P7028266)

(45)発行日　令和4年3月2日(2022.3.2)

(24)登録日　令和4年2月21日(2022.2.21)

(51)国際特許分類
*Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)*

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３２Ｂ

請求項の数　1　（全486頁）

(21)出願番号　特願2020-21053(P2020-21053)
(22)出願日　令和2年2月11日(2020.2.11)
(62)分割の表示　特願2017-168446(P2017-168446)の分割
原出願日　平成29年9月1日(2017.9.1)
(65)公開番号　特開2020-73129(P2020-73129A)
(43)公開日　令和2年5月14日(2020.5.14)
審査請求日　令和2年8月31日(2020.8.31)

(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　岸本 真治
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
審査官　山本 一

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と、
前記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態様情報表示制御手段と、
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所定対応表示制御手段と、
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前記情報表示手段にて順次実行されるようにするための制御を行うものであって、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には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

るものであり、
前記情報表示手段にて前記態様情報に対応する表示が行われる場合、表示対象となっている態様情報の種類を特定可能とする情報と当該態様情報の内容を特定可能とする情報との組み合わせが表示される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）。
【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。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２００９－２６１４１５号公報
【発明の概要】
【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、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。
【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、遊技機の管理を好適に行う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】
上記課題を解決すべく請求項１記載の発明は、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と、
前記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態様情報表示制御手段と、
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所定対応表示制御手段と、
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前記情報表示手段にて順次実行されるようにするための制御を行うものであって、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には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ものであり、
前記情報表示手段にて前記態様情報に対応する表示が行われる場合、表示対象となっている態様情報の種類を特定可能とする情報と当該態様情報の内容を特定可能とする情報との組み合わせが表示される構成であることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、遊技機の管理を好適に行うことが可能となる。
【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。
【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】パチンコ機の電気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。
【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気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の電気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。
【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。
【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気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。
【図６０】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６１】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６２】第１３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６３】主側ＣＰＵ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６４】主側ＣＰＵ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６５】第１４の実施形態における主側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６６】別形態における主側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６７】第１５の実施形態における主側ＲＯＭ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６８】主側ＲＡＭ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６９】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７０】主側ＣＰＵ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７１】主側ＣＰＵ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７２】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。
【図７３】主側ＣＰＵ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７４】主側ＣＰＵ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７５】主側ＣＰＵ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７６】主側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７７】第１６の実施形態における主側ＣＰＵ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７８】第１７の実施形態における主側ＣＰＵ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７９】第１８の実施形態における主側ＣＰＵ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８０】第１９の実施形態における主側ＣＰＵ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８１】第２０の実施形態における主側ＣＰＵ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８２】主側ＣＰＵ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８３】第２１の実施形態における電気的構成を説明するための説明図である。
【図８４】第２２の実施形態における主側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８５】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８６】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８７】主側ＣＰＵ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８８】主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図８９】別形態における主側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９０】別形態における主側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９１】第２３の実施形態における主側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９２】第２４の実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図９３】第２５の実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図９４】主側ＣＰＵ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９５】主側ＣＰＵ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９６】第２６の実施形態における主側ＣＰＵ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９７】第２７の実施形態における主側ＣＰＵ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９８】第２８の実施形態における主側ＣＰＵ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９９】第２９の実施形態における主側ＣＰＵ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１００】第３０の実施形態における主側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１０１】主側ＣＰＵ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１０２】（ａ）ＭＰＵ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１０３】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１０４】主側ＣＰＵ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１０５】主側ＣＰＵ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１０６】主側ＣＰＵ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１０７】主側ＣＰＵ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１０８】第３１の実施形態における主側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１０９】主側ＣＰＵ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１１０】主側ＣＰＵ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１１１】第３２の実施形態における主側ＣＰＵ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１１２】主側ＣＰＵ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１１３】主側ＣＰＵ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１１４】第３３の実施形態における主側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１１５】主側ＣＰＵ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１１６】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１１７】主側ＣＰＵ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１１８】主側ＣＰＵ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１１９】主側ＣＰＵ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１２０】（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１２１】表示ＩＣの電気的な構成を説明するための説明図である。
【図１２２】（ａ）～（ｇ）主側ＣＰＵから表示ＩＣ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ＩＣ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。
【図１２３】主側ＣＰＵ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１２４】（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１２５】第３４の実施形態における主側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１２６】第３５の実施形態における演算結果記憶エリアの電気的構成を説明するための説明図である。
【図１２７】（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。
【図１２８】（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１２９】（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１３０】主側ＣＰＵ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１３１】主側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１３２】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１３３】主側ＣＰＵ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１３４】主側ＣＰＵ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１３５】主側ＣＰＵ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１３６】主側ＣＰＵ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１３７】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１３８】（ａ）～（ｆ）主側ＣＰＵ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１３９】第３６の実施形態における主側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１４０】第３７の実施形態における主側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１４１】第３８の実施形態における主側ＣＰＵ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１４２】（ａ）～（ｄ）第３９の実施形態における主側ＲＯＭ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１４３】主側ＣＰＵ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１４４】主側ＣＰＵ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１４５】（ａ）～（ｃ）第４０の実施形態における主側ＲＯＭ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１４６】（ａ）第４１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１４７】第４２の実施形態における主側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１４８】主側ＣＰＵ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１４９】第４３の実施形態における主側ＣＰＵ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１５０】主側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１５１】（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１５２】（ａ）～（ｇ）第４４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。

【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１の実施形態＞
以下、遊技機の一種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１０の斜視図、図２はパチンコ機１０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１０の遊技領域ＰＡ内の構成を省略している。
【００１１】
パチンコ機１０は、図１に示すように、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体１２と、を有する。外枠１１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１０は、外枠１１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１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【００１２】
遊技機本体１２は図２に示すように、内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５と、を備えている。遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１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１３が前方へ回動可能とされている。
【００１３】
内枠１３には、前扉枠１４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１３には、裏パックユニット１５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。
【００１４】
なお、遊技機本体１２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１２を外枠１１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１４を内枠１３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１０前面にて露出させて設けられたシリンダ錠１７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。
【００１５】
次に、遊技機本体１２の前面側の構成について説明する。
【００１６】
内枠１３は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす樹脂ベース２１を主体に構成されている。樹脂ベース２１の中央部には略楕円形状の窓孔２３が形成されている。樹脂ベース２１には遊技盤２４が着脱可能に取り付けられている。遊技盤２４は合板よりなり、遊技盤２４の前面に形成された遊技領域ＰＡが樹脂ベース２１の窓孔２３を通じて内枠１３の前面側に露出した状態となっている。
【００１７】
ここで、遊技盤２４の構成を図３に基づいて説明する。図３は遊技盤２４の正面図である。
【００１８】
遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部２５と外レール部２６とが取り付けられており、これら内レール部２５と外レール部２６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２１において窓孔２３の下方に取り付けられた遊技球発射機構２７（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ＰＡの上部に案内されるようになっている。
【００１９】
ちなみに、遊技球発射機構２７は、誘導レールに向けて延びる発射レール２７ａと、後述する上皿５５ａに貯留されている遊技球を発射レール２７ａ上に供給する球送り装置２７ｂと、発射レール２７ａ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２７ｃと、を備えている。前扉枠１４に設けられた発射操作装置（又は操作ハンドル）２８が回動操作されることによりソレノイド２７ｃが駆動制御され、遊技球が発射される。

【００２０】

遊技盤２４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３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、特図ユニット３７及び普図ユニット３８等がそれぞれ設けられている。一般入賞口３１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。

【００２１】

スルーゲート３５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３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４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３３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３４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３１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３２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。

【００２２】

なお、上記賞球個数は任意であり、例えば、第２作動口３４の方が第１作動口３３よりも賞球個数が少ない構成としてもよく、第２作動口３４の方が第１作動口３３よりも賞球個数が多い構成としてもよい。

【００２３】

その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口２４ａ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２４ａを通って遊技領域ＰＡから排出される。また、遊技盤２４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２４ｂ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。

【００２４】

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ＰＡ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ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡ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２４ａへの遊技球の入球と明確に区別するために、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及びスルーゲート３５への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【００２５】

第１作動口３３及び第２作動口３４は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤２４に設置されている。第１作動口３３及び第２作動口３４は共に上向きに開放されている。また、第１作動口３３が上方となるようにして両作動口３３，３４は鉛直方向に並んでいる。第２作動口３４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３４ａが設けられている。普電役物３４ａの閉鎖状態では遊技球が第２作動口３４に入賞できず、普電役物３４ａが開放状態となることで第２作動口３４への入賞が可能となる。

【００２６】

第２作動口３４よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート３５が設けられている。スルーゲート３５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３５に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域ＰＡを流下する。これにより、スルーゲート３５に入賞した遊技球が第２作動口３４へ入賞することが可能となっている。

【００２７】

スルーゲート３５への入賞に基づき第２作動口３４の普電役物３４ａ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３５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ＰＡ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３８の普図表示部３８ａ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３８ａ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３４ａが所定の態様で開放状態となる。

【００２８】

なお、普図表示部３８ａ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３８ａ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。

【００２９】

普図ユニット３８において、普図表示部３８ａに隣接した位置には、普図保留表示部３８ｂが設けられている。遊技球がスルーゲート３５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３８ｂ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。

【００３０】

第１作動口３３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。そして、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。

【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】

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。

【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はなく、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の背面側へと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。

【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。

【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。

【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。

【００４１】

特電入賞装置３２に対応させて第４排出通路部４５が存在している。第４排出通路部４５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４５ａが設けられており、特電入賞装置３２に入球した遊技球は第４排出通路部４５を通過する途中で特電検知センサ４５ａにて検知される。第１作動口３３に対応させて第５排出通路部４６が存在している。第５排出通路部４６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４６ａが設けられており、第１作動口３３に入球した遊技球は第５排出通路部４６を通過する途中で第１作動口検知センサ４６ａにて検知される。第２作動口３４に対応させて第６排出通路部４７が存在している。第６排出通路部４７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４７ａが設けられており、第２作動口３４に入球した遊技球は第６排出通路部４７を通過する途中で第２作動口検知センサ４７ａにて検知される。アウト口２４ａに対応させて第７排出通路部４８が存在している。第７排出通路部４８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４８ａが設けられており、アウト口２４ａに入球した遊技球は第７排出通路部４８を通過する途中でアウト口検知センサ４８ａにて検知される。

【００４２】

なお、各種検知センサ４２ａ～４８ａのうちいずれか１個の検知センサ４２ａ～４８ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ４２ａ～４８ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート３５に対してもゲート検知センサ４９ａが設けられており、遊技領域ＰＡを流下する途中でスルーゲート３５を通過する遊技球はゲート検知センサ４９ａにて検知される。

【００４３】

各種検知センサ４２ａ～４９ａ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４２ａ～４９ａは後述する主制御装置６０と電気的に接続されており、各種検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果は主制御装置６０に出力される。具体的には、各種検知センサ４２ａ～４９ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩ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ＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。

【００４４】

図２に示すように、上記構成の遊技盤２４が樹脂ベース２１に取り付けられてなる内枠１３の前面側全体を覆うようにして前扉枠１４が設けられている。前扉枠１４には、図１に

示すように、遊技領域ＰＡ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５１が形成されている。窓部５１は、略楕円形状をなし、窓パネル５２が嵌め込まれている。窓パネル５２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１０前方から窓パネル５２を通じて遊技領域ＰＡを視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【００４５】

窓部５１の上方には表示発光部５３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５４が設けられている。また、窓部５１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部５５と下側膨出部５６とが上下に並設されている。上側膨出部５５内側には上方に開口した上皿５５ａが設けられており、下側膨出部５６内側には同じく上方に開口した下皿５６ａが設けられている。上皿５５ａ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２７側へ導くための機能を有する。また、下皿５６ａは、上皿５５ａ内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【００４６】

次に、遊技機本体１２の背面側の構成について説明する。

【００４７】

図２に示すように、内枠１３（具体的には、遊技盤２４）の背面には、遊技の主たる制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、ＭＰＵ６２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ＭＰＵ６２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ＭＰＵ６２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ＭＰＵ６２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、その後に別の結合部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ＭＰＵ６２に設けられた後述する主側ＲＡＭ６５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、が設けられている。また、主制御基板６１に搭載されたＭＰＵ６２には、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ＭＰＵ６２）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。

【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。

【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。

【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。
【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理が終了した後に読み取り用端子６８ｄ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。
【００５７】
第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ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６９ａ～６９ｃ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３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ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３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示面を目視することが可能となる。
【００５８】
第１報知用表示装置６９ａ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６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃ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６９ａ～６９ｃ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第３報知用表示装置６９ｃ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６９ａにて表示される構成としてもよく、第２報知用表示装置６９ｂ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６９ａ～６９ｃ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６９ａ～６９ｃ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。
【００５９】
図２に示すように、主制御装置６０を含めて内枠１３の背面側を覆うようにして裏パックユニット１５が設置されている。裏パックユニット１５は、透明性を有する合成樹脂によ

り形成された裏パック７２を備えており、当該裏パック７２に払出機構部７３及び制御装置集合ユニット７４が取り付けられている。

【００６０】

払出機構部７３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７５と、当該タンク７５に貯留された遊技球を払い出すための払出装置７６と、を備えている。払出装置７６より払い出された遊技球は、当該払出装置７６の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿５５ａ又は下皿５６ａに排出される。なお、払出機構部７３には、例えば交流２４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パック基板が搭載されている。

【００６１】

制御装置集合ユニット７４は、払出装置７６を制御する機能を有する払出制御装置７７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２８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７８と、を備えている。これら払出制御装置７７と電源・発射制御装置７８とは、払出制御装置７７がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【００６２】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

図６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【００６３】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１と、電源を監視する停電監視基板６７と、を具備している。主制御基板６１には、ＭＰＵ６２が搭載されている。ＭＰＵ６２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である主側ＣＰＵ６３の他に、主側ＲＯＭ６４、主側ＲＡＭ６５及び管理用ＩＣ６６が内蔵されている。なお、ＭＰＵ６２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。

【００６４】

主側ＲＯＭ６４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。主側ＲＯＭ６４は、主側ＣＰＵ６３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。

【００６５】

主側ＲＡＭ６５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。主側ＲＡＭ６５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ＲＯＭ６４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ＲＡＭ６５は、主側ＲＯＭ６４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。

【００６６】

管理用ＩＣ６６は、主側ＣＰＵ６３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ＩＣ６６にて一般入賞口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３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への入球頻度が把握される。また、管理用ＩＣ６６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。

【００６７】

ＭＰＵ６２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。ＭＰＵ６２の入力側には主制御装置６０に設けられた停電監視基板６７及び払出制御装置７７が接続されている。停電監視基板６７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７８が接続されており、ＭＰＵ６２には停電監視基板６７を介して動作電力が供給される。

【００６８】

ＭＰＵ６２の入力側には、各入球検知センサ４２ａ～４９ａ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４２ａ～４９ａには、既に説明したとおり、第１入賞口検知センサ４２ａ、第２入賞口検知センサ４３ａ、第３入賞口検知センサ４４ａ、特電検知センサ４５ａ、第１作動口検知センサ４６ａ、第２作動口検知センサ４７ａ、アウト口検知センサ４８ａ及びゲート検知センサ４９ａが含まれる。これら入球検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果に基づいて、主側ＣＰＵ６３にて各入球部への入球判定が行われる。また、主側ＣＰＵ６３では第１作動口３３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３４への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

【００６９】

ＭＰＵ６２の入力側には、主制御基板６１に設けられた設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ及びリセットボタン６８ｃが設けられている。設定キー挿入部６８ａ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６８ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ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ＣＰＵ６３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６８ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ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６８ｂ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６８ｂが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン６８ｂ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６８ｃ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６８ｃが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３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６８ｃが押圧操作されているか否かを特定する。

【００７０】

ＭＰＵ６２の出力側には、停電監視基板６７、払出制御装置７７及び音声発光制御装置８１が接続されている。払出制御装置７７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８１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。

【００７１】

ＭＰＵ６２の出力側には、特電入賞装置３２の開閉扉３２ａを開閉動作させる特電用の駆動部３２ｂ、第２作動口３４の普電役物３４ａを開閉動作させる普電用の駆動部３４ｂ、特図ユニット３７及び普図ユニット３８が接続されている。ちなみに、特図ユニット３７には、特図表示部３７ａ及び特図保留表示部３７ｂが設けられているが、これらの全てがＭＰＵ６２の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット３８には、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂが設けられているが、これらの全てがＭＰＵ６２の出力側に接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ６２は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【００７２】

つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置３２が開閉されるように、主側ＣＰＵ６３において特電用の駆動部３２ｂの駆動制御が実行される。また、普電役物３４ａの開放状態当選となった場合には、普電役物３４ａが開閉されるように、主側ＣＰＵ６３において普電用の駆動部３４ｂの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側ＣＰＵ６３において特図表示部３７ａの表示制御が実行される。また、普電役物３４ａ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ＣＰＵ６３において普図表示部３８ａの表示制御が実行される。また、第１作動口３３若しくは第２作動口３４への入賞が発生した場合、又は特図表示部３７ａにおいて変動表示が開始される場合に、主側ＣＰＵ６３において特図保留表示部３７ｂの表示制御が実行され、スルーゲート３５への入賞が発生した場合、又は普図表示部３８ａにおいて変動表示が開始される場合に、主側ＣＰＵ６３において普図保留表示部３８ｂの表示制御が実行される。

【００７３】

ＭＰＵ６２の出力側には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃが接続されている。ま

た、管理用ＩＣ６６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６９ａ～６９ｃにおける表示を通じて報知される。また、パチンコ機１０の設定状態の変更に際しては第３報知用表示装置６９ｃ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６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂは管理用ＩＣ６６により表示制御され主側ＣＰＵ６３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６９ｃは主側ＣＰＵ６３により表示制御されるとともに管理用ＩＣ６６により表示制御される。第３報知用表示装置６９ｃの表示は管理用ＩＣ６６による表示制御よりも主側ＣＰＵ６３による表示制御が優先される。

【００７４】

但し、これに限定されることはなく第３報知用表示装置６９ｃについても管理用ＩＣ６６により表示制御され主側ＣＰＵ６３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１０の設定状態の変更に際して第３報知用表示装置６９ｃにて現状の設定値を表示する場合には主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に設定値の表示指示が行われる構成とするとよい。

【００７５】

ＭＰＵ６２には読み取り用端子６８ｄが設けられている。読み取り用端子６８ｄ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６８ｄ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ＣＰＵ６３はそのセンサか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ＩＣ６６における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）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用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用電源部から主制御装置６０の主側ＲＡＭ６５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ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的な構成について図７を用いて説明する。

【００８０】

主側ＣＰＵ６３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ＣＩＮＩ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，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ６５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，ＣＩＮＩ，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ＲＡＭ６５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。

【００８２】

保留格納エリア６５ａは、保留用エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留用エリアＲＥは、第１保留エリアＲＥ１、第２保留エリアＲＥ２、第３保留エリアＲＥ３及び第４保留エリアＲＥ４を備えており、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の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ＲＥ１～ＲＥ４に格納される。

【００８３】

この場合、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４には、第１作動口３３又は第２作動口３４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ＲＥ１→第２保留エリアＲＥ２→第３保留エリアＲＥ３→第４保留エリアＲＥ４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ＲＥ１～ＲＥ４が設けられていることにより、第１作動口３３又は第２作動口３４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。

【００８４】

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。

【００８５】

実行エリアＡＥは、特図表示部３７ａの変動表示を開始する際に、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１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ＡＥ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。

【００８６】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【００８７】

まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０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Ｃ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の普電保留エリア６５ｃ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Ｃ４の値によって普電役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【００８８】

本パチンコ機１０では、普電役物３４ａ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ＰＡ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３４の普電役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【００８９】

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Ｃ４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３４ａ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３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。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３８ａにおける１回の表示継続時間）が短く設定されている。

【００９０】

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当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６４ａ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６４ｂ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６４ｃ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６４ｄ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６４ｅ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６４ｆと、が存在している。
【００９６】
これら低確当否テーブル６４ａ～６４ｆ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６４ａ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６４ｂ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６４ｃ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６４ｄ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６４ｅ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６４ｆ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６４ｇ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６４ｇ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６４ａ～６４ｆ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６４ｇ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６４ｇを主側ＲＯＭ６４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６５ａ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３４ａ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上限個数の遊技球が特電入賞装置３２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１５ラウンドに設定されている。

【０１０２】

また、本パチンコ機１０では、特電入賞装置３２の１回の開放態様が、特電入賞装置３２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２９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０．０６秒に設定された短時間態様と、が設定されている。

【０１０３】

本パチンコ機１０では、発射操作装置２８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ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７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３２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３２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。

【０１０４】

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３２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３２の開放が１回行われる。

【０１０５】

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３２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３２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。

【０１０６】
大当たり種別カウンタＣ２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ＲＯＭ６４に振分テーブル６４ｈとして記憶されている。そして、振分テーブル６４ｈ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。
【０１０７】
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、１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。
【０１０８】
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。
【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
振分テーブル６４ｈでは、「０～２９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が低確大当たり結果に対応しており、「１０～１４」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が最有利大当たり結果に対応している。
【０１１２】
振分テーブル６４ｈ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、振分テーブル６４ｈを主側ＲＯＭ６４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。
【０１１３】
なお、パチンコ機１０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。

【０１１４】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。本パチンコ機１０には、図柄表示装置４１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４１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４１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。
【０１１５】
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。
【０１１６】
リーチ表示には、図柄表示装置４１の表示面４１ａ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４１ａ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。
【０１１７】
予告表示には、図柄表示装置４１の表示面４１ａ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。
【０１１８】
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Ｃ３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Ｃ３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ＲＯＭ６４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Ｃ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。
【０１１９】
一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置６０において行うのではなく、音声発光制御装置８１において行われる。この場合、音声発光制御装置８１は、いずれかの大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４１にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。
【０１２０】
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。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。

【０１２１】

次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部３７ａにおける表示継続時間と、図柄表示装置４１における図柄の表示継続時間とを主側ＣＰＵ６３において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳ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、次回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３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【０１２２】

＜主側ＣＰＵ６３の処理構成について＞

次に、主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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。

【０１２３】

＜メイン処理＞

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。

【０１２４】

まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップＳ１０１）。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Ｓ１０２）。

【０１２５】

その後、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Ｓ１０３）。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳ１０３：ＮＯ）、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Ｓ１０４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ１０４：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を除いて、主側ＲＡＭ６５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Ｓ１０５）。つまり、設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作を伴わずにリセットボタン６８ｃを押圧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設定値の情報についてはパチンコ機１０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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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Ｓ１０５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。

【０１２６】

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Ｓ１０４：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Ｓ１０６）。停電フラグは主側ＲＡＭ６５に設けられており、主側ＣＰＵ６３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Ｓ１０７）。ステップＳ１０５の処理を実行した場合、又はステップＳ１０７にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５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Ｓ１０８）。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。

【０１２７】

ステップＳ１０６～ステップＳ１０８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Ｓ１０９）、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Ｓ１１７）が実行されることにより解除される。

【０１２８】

ステップＳ１０６～ステップＳ１０８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Ｓ１１０）。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ＲＡＭ６５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８１に送信する。また、ステップＳ１１０の処理を実行した後は、管理用ＩＣ６６に各種情報を認識させるための認識用処理（ステップＳ１１１）、及びＭＰＵ６２の読み取り用端子６８ｄ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Ｓ１１２）。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。

【０１２９】

なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、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。

【０１３０】

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実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ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実行される非定期処理であると言える。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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ＨＩレベルに切り換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Ｓ３０３ではステップＳ１１４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Ｓ３０４にてステップＳ１１５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Ｓ３０５）。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ＲＡＭ６５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Ｓ３０６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Ｓ３０６にて否定判定をした場合に、ステップＳ３０７以降の処理を実行する。
【０１４４】
ステップＳ３０７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３２ｂ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置３２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３２ｂ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３４の普電役物３４ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。
【０１４５】
その後、読み込み処理を実行する（ステップＳ３０８）。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Ｓ３０９）。当該入球検知処理では、各入球検知センサ４２ａ～４９ａ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及びスルーゲート３５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ＲＡＭ６５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Ｓ３１０）。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Ｓ３１１）。発射操作装置２８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Ｓ３１２では、入力状態監視処理として、ステップＳ３０８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４２ａ～４９ａの断線確認や、遊技機本体１２や前扉枠１４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Ｓ３１３）。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Ｓ３１４）。普図普電制御処理では、スルーゲート３５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３４の普電役物３４ａ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。

【０１５１】

続くステップＳ３１５では、直前のステップＳ３１３及びステップＳ３１４の処理結果に基づいて、特図表示部３７ａに係る保留情報の増減個数を特図保留表示部３７ｂ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３８ａに係る保留情報の増減個数を普図保留表示部３８ｂ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Ｓ３１５では、直前のステップＳ３１３及びステップＳ３１４の処理結果に基づいて、特図表示部３７ａ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３８ａの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【０１５２】

その後、払出制御装置７７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Ｓ３１６）。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Ｓ３１７）。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Ｓ３１８）。その後、遊技領域ＰＡにおける遊技球の入球結果に対応する情報を管理用ＩＣ６６に出力するための管理用出力処理を実行する（ステップＳ３１９）。管理用出力処理の詳細については後に説明する。

【０１５３】

次に、ステップＳ３１３の特図特電制御処理について、図１２のフローチャートを参照しながら説明する。

【０１５４】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップＳ４０１）。保留情報の取得処理では、第１作動口３３又は第２作動口３４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６５ａ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Ｓ３０２にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種

別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を、保留用エリアＲＥの空き保留エリアＲＥ１～ＲＥ４のうち最初の保留エリアに格納する。なお、第１作動口３３及び第２作動口３４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増加に対応する表示内容に更新させる。

【０１５５】

その後、主側ＲＡＭ６５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Ｓ４０２）、主側ＲＯＭ６４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Ｓ４０３）。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Ｓ４０４）、ステップＳ４０６～ステップＳ４１２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Ｓ４０５）。特図特電カウンタは、ステップＳ４０６～ステップＳ４１２の各種処理のうちいず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】

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で比較して、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８１に送信する（ステップＳ５１２）。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８１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。

【０１６９】

音声発光制御装置８１は変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１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４１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３７ａにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップＳ５１３）。そして、特図特電カウンタを１加算する（ステップＳ５１４）。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ＲＡＭ６５に設けられた第１１出力フラグに「１」をセットする（ステップＳ５１５）。第１１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。

【０１７１】

特図特電制御処理（図５２）の説明に戻り、ステップＳ４０７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３７ａ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も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ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に最終停止コマンドは送信されない。

【０１７２】

ステップＳ４０８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３７ａ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ものから特電開始処理に対応したものに更新する。

【０１７３】

ステップＳ４０９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８１に送信する。音声発光制御装置８１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５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１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３２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３２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３２に入賞可能な遊技球の上限個数を主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞個数カウンタにセットする。

【０１７４】

ステップＳ４１０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３２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ものから特電終了処理に対応したものに更新する。

【０１７５】

ステップＳ４１１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３２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ものから特電開放中処理に対応したものに更新する。

【０１７６】

ステップＳ４１２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８１に送信する。音声発光制御装置８１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５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１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。

【０１７７】

次に、主側ＣＰＵ６３にて、各入球検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果に基づき、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及びスルーゲート３５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１４は主側ＣＰＵ６３に入球検知センサ４２ａ～４９ａ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。
【０１７８】
主側ＣＰＵ６３には入力ポート６３ａが設けられている。入力ポート６３ａは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。また、入力ポート６３ａ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６３ａへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。
【０１７９】
タイマ割込み処理（図１１）の入球検知処理（ステップＳ３０９）では、入力ポート６３ａへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ４２ａ～４９ａ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Ｄ０は第１入賞口検知センサ４２ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第２入賞口検知センサ４３ａ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４４ａ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。

【０１８５】

第３ビットＤ３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４５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６１０：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５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Ｓ６１１）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第４出力フラグに「１」をセットし（ステップＳ６１２）、さらに主側ＲＡＭ６５に設けられた１５個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６１３）。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３２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３２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３２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４５ａ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。１５個賞球用カウンタは、１５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。１５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１５個賞球コマンドを払出制御装置７７に出力するとともに、１５個賞球コマンドを１回出力した場合には１５個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置７７は１５個賞球コマンドを受信した場合、１５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。

【０１８６】

第４ビットＤ４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４６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６１４：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５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Ｓ６１５）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第５出力フラグに「１」をセットし（ステップＳ６１６）、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Ｓ６１７）。第１作動入賞フラグは第１作動口３３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４６ａ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。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ＣＰＵ６３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１１）におけるステップＳ３１７の払出出力処理にて１個賞球コマンドを払出制御装置７７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７７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７６を駆動制御する。

【０１８７】

第５ビットＤ５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。

【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。

【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。

【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定が主側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。

【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気的構成について、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。

【０１９３】

払出側ＲＯＭ９３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。払出側ＲＯＭ９３は、払出側ＣＰＵ９２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。

【０１９４】

払出側ＲＡＭ９４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。払出側ＲＡＭ９４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ＲＯＭ９３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ＲＡＭ９４は、払出側ＲＯＭ９３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。

【０１９５】

払出側ＣＰＵ９２は、主側ＣＰＵ６３と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側ＣＰＵ９２は主側ＣＰＵ６３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７６を駆動制御する。また、払出側ＣＰＵ９２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ＲＡＭ９４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７６を停止させる。また、払出側ＣＰＵ９２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ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３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４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるように音声発光制御装置８１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５６ａが遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク７５に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置７６が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体１２が外枠１１から開放された本体開放状態と、前扉枠１４が内枠１３から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【０１９６】

払出装置７６から下皿５６ａ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ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２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。

【０１９７】

タンク７５から払出装置７６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ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２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。

【０１９８】

払出装置７６には当該払出装置７６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ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２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７６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ＣＰＵ９２は、遊技球が払い出されるように払出装置７６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。

【０１９９】

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ＣＰＵ９２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ＣＰＵ９２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ＣＰＵ９２に送信する。払出側ＣＰＵ９２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ＣＰＵ９２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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３に前扉閉鎖コマンドを送信する。主側ＣＰＵ６３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。

【０２００】

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ＣＰＵ９２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ＣＰＵ９２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ＣＰＵ９２に送信する。払出側ＣＰＵ９２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ＣＰＵ９２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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３に本体閉鎖コマンドを送信する。主側ＣＰＵ６３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。

【０２０１】

図１７のフローチャートを参照しながら、払出側ＣＰＵ９２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。

【０２０２】

まず満タン用処理を実行する（ステップＳ７０１）。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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３に送信する。
【０２０３】
その後、球無用処理を実行する（ステップＳ７０２）。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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３に送信する。
【０２０４】
その後、払出異常監視処理を実行する（ステップＳ７０３）。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ＣＰＵ６３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、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に（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と電気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と電気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と電気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と電気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と電気的に接続されている。この電気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に入力されるだけでなく、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。

【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。

【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、

・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×「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×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｓ２×「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
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の電気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。

【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と電気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。

【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と電気的に接続されている。

【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。

【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、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、ＲＴＣ１１５にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機１０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。

【０２２３】

対応関係用メモリ１１６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。対応関係用メモリ１１６は、管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた各バッファ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１１６の内容の詳細については後に説明する。

【０２２４】

履歴用メモリ１１７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。履歴用メモリ１１７は、管理側Ｉ／Ｆ１１１を通じて主側ＣＰＵ６３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１１７の内容の詳細については後に説明する。

【０２２５】

演算結果用メモリ１３１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。演算結果用メモリ１３１は、履歴用メモリ１１７に格納されている履歴情報を利用して管理側ＣＰＵ１１２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１３１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６９ａ～６９ｃにて順次表示されるとともに、読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置に出力される。

【０２２６】

次に、管理側Ｉ／Ｆ１１１に設けられた入力ポート１２１の構成について説明する。図１９は管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１の構成を説明するための説明図である。

【０２２７】

入力ポート１２１には複数のバッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられている。具体的には第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられている。第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれには信号経路１１８ａ～１１８ｐを通じて１種類の信号を入力可能となっており、第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれは入力対象となっている信号がＬＯＷ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ＨＩ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ＬＯＷ及びＨＩ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。

【０２２８】

第１バッファ１２２ａには第１入賞口検知センサ４２ａ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ＣＰＵ６３は第１入賞口検知センサ４２ａ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１信号を出力し、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場合に特定期間に亘ってＨＩ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１２２ａにＨＩレベルの第１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。

【０２２９】

第２バッファ１２２ｂには第２入賞口検知センサ４３ａ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ＣＰＵ６３は第２入賞口検知センサ４３ａ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２信号を出力し、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場合に特定期間に亘ってＨＩ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１２２ｂにＨＩレベルの第２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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

第１１バッファ１２２ｋには遊技回が開始されたか否かに対応する第１１信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は遊技回が開始される前まではＬＯＷレベルの第１１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ＨＩレベルの第１１信号を出力する。この特定期間は、第１１バッファ１２２ｋにＨＩレベルの第１１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。

【０２３９】

第１５バッファ１２２ｏには主側ＣＰＵ６３にてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを管理側ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ６３はパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われていない状況ではＬＯＷレベルの設定値更新信号を出力し、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ＨＩ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１５バッファ１２２ｏにＨＩ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ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【０２４０】

第１６バッファ１２２ｐには履歴用メモリ１１７に格納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読み取り用端子６８ｄに出力する契機を管理側ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ６３は履歴情報を出力する必要がない状況ではＬＯＷ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ＨＩレベルの出力指示信号を出力する。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。

【０２４１】

第１２バッファ１２２ｌ、第１３バッファ１２２ｍ及び第１４バッファ１２２ｎは、主側ＣＰＵ６３からの信号を入力可能ではあるものの、本パチンコ機１０では通常の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／Ｆ１１１の入力ポート１２１として本パチンコ機１０において主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に出力される信号の種類よりも多くの数のバッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられていることにより、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。ちなみに、主側ＣＰＵ６３と第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれとの間には第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐに１対１で対応するように信号経路１１８ａ～１１８ｐ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１２２ｌ～１２２ｎとの間には信号経路１１８ｌ～１１８ｎが形成されていない構成としてもよい。

【０２４２】

第１５バッファ１２２ｏに設定値更新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は第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されることび第１６バッファ１２２ｐ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。管理側ＣＰＵ１１２におけるこれら信号の種類の特定は、詳細は後述するが、ＭＰＵ６２への動作電力の供給開始に伴い主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２において制御が開始された場合に主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２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の情報は対応関係用メモリ１１６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ＣＰＵ１１２にて特定する場合には対応関係用メモリ１１６に記憶された情報が参照される。

【０２４３】

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／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに１対１で対応させて第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎが設けられている。

【０２４４】

第１対応関係エリア１２３ａには第１バッファ１２２ａ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、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１２３ａ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１２３ｂには第２バッファ１２２ｂ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、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１２３ｂ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１２３ｃには第３バッファ１２２ｃ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、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１２３ｃ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。

【０２４５】

第４対応関係エリア１２３ｄには第４バッファ１２２ｄ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、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１２３ｄ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１２３ｅには第５バッファ１２２ｅ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、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１２３ｅ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１２３ｆには第６バッファ１２２ｆ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、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１２３ｆ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１２３ｇには第７バッファ１２２ｇ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、アウト口２４ａであることを示す情報が格納される。

【０２４６】

第８対応関係エリア１２３ｈには第８バッファ１２２ｈ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、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１２３ｉには第９バッファ１２２ｉ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、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１２３ｊには第１０バッファ１２２ｊ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、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１２３ｋには第１１バッファ１２２ｋ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、遊技回の開始であることを示す情報が格納される。

【０２４７】

第１２対応関係エリア１２３ｌには第１２バッファ１２２ｌ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１３対応関係エリア１２３ｍには第１３バッファ１２２ｍ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が、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。

【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】

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。

【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、複数のポインタ情報が連番で設定されているとともに、各ポインタ情報に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タ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における当該バッファ１２２ａ～１２２ｎに対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎ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タ情報に対応する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。

【０２５４】

履歴情報格納エリア１２５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１２２ａ～１２２ｇは既に説明したとおり入球検知センサ４２ａ～４８ａ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１１６における第１～第７対応関係エリア１２３ａ～１２３ｇには入球検知センサ４２ａ～４８ａ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４２ａ～４８ａ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１２３ａ～１２３ｇに格納されている。本パチンコ機１０では既に説明したとおり第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａはいずれも一般入賞口３１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４２ａ～４４ａに対応する第１～第３対応関係エリア１２３ａ～１２３ｃにはいずれも一般入賞口３１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１２３ｄには特電入賞装置３２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１２３ｅには第１作動口３３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１２３ｆには第２作動口３４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１２３ｇにはアウト口２４ａ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１２２ａ～１２２ｎが第１～第７バッファ１２２ａ～１２２ｇのいずれかである場合には、そのバッファ１２２ａ～１２２ｇ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１２３ａ～１２３ｇ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１２５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。

【０２５５】

一方、第８バッファ１２２ｈ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１２２ｉ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１０バッファ１２２ｊは前扉枠１４が開放中であるか否かを示す信号が入力され、第１１バッファ１２２ｋ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１２３ｈ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１２３ｉ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１０対応関係エリア１２３ｊには前扉枠１４であることを示す情報が格納され、第１１対応関係エリア１２３ｋには遊技回であることを示す情報が格納される。

【０２５６】

主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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１２３ｈ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１２３ｈ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１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【０２５７】

主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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１２３ｉ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も一緒に、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１２３ｉ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も一緒に、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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２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が前扉枠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ＣＰＵ１１２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１２３ｊ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も一緒に、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１２３ｊ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も一緒に、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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２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１２３ｋ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とは別にポインタ用エリア１２６が設けられている。ポインタ用エリア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タ情報を管理側ＣＰＵ１１２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タ用エリア１２６には「０」のポインタ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タ情報の値が１加算されるようにポインタ用エリア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。

【０２６３】

次に、管理用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がいずれの種類の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個が信号の種類の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。

【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がいずれの種類の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がいずれの種類の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。

【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」であればブランク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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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ＲＡＭ６５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：ＮＯ）、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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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が完了したことを特定する。

【０２７０】

次に、管理側ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２の処理速度は主側ＣＰＵ６３の処理速度よりも速い構成であり、主側ＣＰＵ６３において１回のタイマ割込み処理（図１１）が開始されてから次回のタイマ割込み処理（図１１）が開始されるまでに、管理処理におけるステップＳ９０８以降の処理の組合せが１６回以上実行される。

【０２７１】

まず主側ＣＰＵ６３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Ｓ９０１）。識別開始コマンドを受信していない場合（ステップＳ９０１：ＮＯ）、設定更新認識用処理を実行した後に（ステップＳ９０２）、ステップＳ９０１に戻る。設定更新認識用処理では、詳細は後述するが主側ＣＰＵ６３にてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にそれに対応する処理を実行する。

【０２７２】

主側ＣＰＵ６３から識別開始コマンドを受信した場合（ステップＳ９０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４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Ｓ９０３）。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１２２ａ～１２２ｎの種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。第１バッファ１２２ａ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。

【０２７３】

その後、主側ＣＰＵ６３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Ｓ９０４：ＹＥＳ）、対応関係設定処理を実行する（ステップＳ９０５）。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ１１６の第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎ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、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ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ９０６）。

【０２７４】

ステップＳ９０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ９０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３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Ｓ９０７）。識別終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ９０７：ＮＯ）、ステップＳ９０４に戻り、主側ＣＰＵ６３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Ｓ９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ９０５及びステップＳ９０６の処理を再度実行する。

【０２７５】

主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信している場合（ステップＳ９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ９０８～ステップＳ９１０の処理を繰り返し実行する。ステップＳ９０８では詳細は後述するが、主側ＣＰＵ６３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１１７に格納するための履歴設定処理を実行する。ステップＳ９０９では、詳細は後述するが、履歴用メモリ１１７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６９ａ～６９ｃにて報知するための表示出力処理を実行する。ステップＳ９１０では、詳細は後述するが、履歴用メモリ

１１７に格納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読み取り用端子６８ｄに出力するための外部出力用処理を実行する。

【０２７６】

図２４は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｎ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２４（ａ）は第１～第８信号（すなわち第１～第８信号経路１１８ａ～１１８ｈ）を利用して主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２にコマンドが出力されている期間を示し、図２４（ｂ）は第９信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図２４（ｃ）は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｎ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２４（ｄ）は管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理（ステップＳ９０５）が実行されるタイミングを示す。

【０２７７】

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バッファ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。

【０２７８】

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バッファ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。

【０２７９】

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。

【０２８０】

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バッファ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。

【０２８１】

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のいずれかであるかを特定する（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に対応関係情報だけではなく開始情報を書き込む。なお、確認対象カウンタの値が「ｎ」である場合には第ｎ対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎが対応関係情報の読み出し対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第１１対応関係エリア１２３ｋが対応関係情報の読み出し対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第５対応関係エリア１２３ｅが対応関係情報の読み出し対象となる。
【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～１２３ｊ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１４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Ｓ１１０６にて肯定判定をする。

【０２９７】

ステップＳ１１０６にて肯定判定をした場合、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「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ＣＰＵ６３からの入力信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップＳ１１０７）。ステップＳ１１０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１０３と同様にＲＴＣ情報を読み出し（ステップＳ１１０８）、さらに履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ１１０９）。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１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ１１０８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、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、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Ｓ１１０５と同様に対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１１１０）。

【０２９８】

ステップＳ１１０６にて否定判定をした場合、ステップＳ１１０７にて否定判定をした場合、又はステップＳ１１１０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Ｓ１１１１）。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Ｓ１１１２）。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Ｓ１１１２：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Ｓ１１０２以降の処理を実行する。

【０２９９】

次に、履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されていく様子について、図２７のタイムチャートを参照しながら説明する。図２７（ａ）は第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図２７（ｂ）は第８バッファ１２２ｈにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図２７（ｃ）は第９バッファ１２２ｉにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図２７（ｄ）は第１０バッファ１２２ｊにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図２７（ｅ）は履歴用メモリ１１７への履歴情報の書き込みタイミングを示す。

【０３００】
ｔ１のタイミングで、図２７（ａ）に示すように第１～第７，第１１バッファ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、当該ｔ１のタイミングで図２７（ｅ）に示すように履歴用メモリ１１７に履歴情報が書き込まれる。その後、ｔ２のタイミングで、図２７（ａ）に示すようにｔ１のタイミングでＨＩレベルに切り換えられた信号がＬＯＷ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１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかに入力されている信号であり、ＬＯＷ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ｔ２のタイミングでは図２７（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、ｔ３のタイミング、ｔ５のタイミング、ｔ６のタイミング、ｔ９のタイミング、ｔ１０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において、図２７（ａ）に示すように、第１～第７，第１１バッファ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ｔ４のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って、第８バッファ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バッファ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バッファ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ｔ４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ｔ７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、ｔ４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、ｔ７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。
【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。
【０３０４】
図２７（ｃ）に示すようにｔ８のタイミング～ｔ１１のタイミングに亘って、第９バッファ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バッファ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バッファ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ｔ８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ｔ１１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、ｔ８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、ｔ１１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。
【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。

【０３０６】

図２７（ｄ）に示すようにｔ１２のタイミング～ｔ１５のタイミングに亘って、第１０バッファ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バッファ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バッファ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ｔ１２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ｔ１５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、ｔ１２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、ｔ１５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。

【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。

【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）。

【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ＲＡＭ６５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Ｓ１３０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ１３０４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Ｓ１３０５）。ステップＳ１３０５にて否定判定をした場合、ステップＳ１３０３の処理に戻る。

【０３２０】

ステップＳ１３０５にて肯定判定をした場合、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Ｓ１３０６）。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Ｓ１３０７）。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Ｓ１３０６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Ｓ１３０８）。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ＣＰＵ１１２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Ｓ９０９にて実行される。

【０３２５】

まず演算タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ１４０１）。管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始されてから５１秒が経過した場合、又は前回ステップＳ１４０１にて肯定判定をしてから５１秒が経過した場合、ステップＳ１４０１にて肯定判定をする。ステップＳ１４０１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Ｓ１４０２）。具体的には、まず履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４においてアウト口２４ａ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、アウト口２４ａへの入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において一般入賞口３１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、一般入賞口３１への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において特電入賞装置３２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、特電入賞装置３２への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において第１作動口３３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、第１作動口３３への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において第２作動口３４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、第２作動口３４への入球個数を演算する。

【０３２６】

その後、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において前扉枠１４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と、前扉枠１４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との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５を参照することで、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Ｓ１４０３）。履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において前扉枠１４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と、前扉枠１４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との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、前扉枠１４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と、前扉枠１４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、前扉枠１４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ＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５に前扉枠１４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１４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ＲＴＣ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前扉枠１４が開放

状態におけるものとして扱う。
【０３２７】
その後、ステップＳ１４０２及びステップＳ１４０３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Ｓ１４０４）。具体的には、まずステップＳ１４０２で算出した各入球個数から、ステップＳ１４０３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１～第８パラメータを演算する。なお、ステップＳ１４０２にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ１とし、ステップＳ１４０２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Ｓ１４０３にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ２とし、ステップＳ１４０２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Ｓ１４０３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Ｋ３とし、ステップＳ１４０２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Ｓ１４０３にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ４とし、ステップＳ１４０２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Ｓ１４０３にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ５とする。
・第１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「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（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１」とする）
・第２パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数Ｋ２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合
・第３パラメータ：特電入賞装置３２への遊技球の合計入球個数Ｋ３／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合
・第４パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数Ｋ４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ２」とする）
・第５パラメータ：第２作動口３４への遊技球の合計入球個数Ｋ５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ３」とする）
・第６パラメータ：Ｄ１－（Ｄ２×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ３×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）
・第７パラメータ：（Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「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（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合
・第８パラメータ：Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合
ステップＳ１４０４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１３１における通常時用記憶エリアに記憶させる。当該通常時用記憶エリアに記憶された上記第１～第８パラメータは次回のステップＳ１４０４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Ｓ１４０４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用記憶エリアに記憶されることで、それまで通常時用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との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５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Ｓ１４０５）。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との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、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ＲＴＣ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ＲＴＣ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。

【０３２９】

その後、ステップＳ１４０５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Ｓ１４０６）。これら入球個数の演算の方法は、ステップＳ１４０５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Ｓ１４０３の場合と同様である。

【０３３０】

その後、ステップＳ１４０５及びステップＳ１４０６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Ｓ１４０７）。具体的には、まずステップＳ１４０５にて算出した各入球個数から、ステップＳ１４０６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Ｓ１４０５にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ１１とし、ステップＳ１４０５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Ｓ１４０６にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ１２とし、ステップＳ１４０５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Ｓ１４０６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Ｋ１３とし、ステップＳ１４０５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Ｓ１４０６にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ１４とし、ステップＳ１４０５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Ｓ１４０６にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ１５とする。

・第１１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「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（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１１」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Ｋ１２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）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Ｋ１３／遊技領域ＰＡ

から排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合
・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Ｋ１４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１２」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Ｋ１５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１３」とする）
・第１６パラメータ：Ｄ１１－（Ｄ１２×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ１３×「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：（Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「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（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合
・第１８パラメータ：Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合
ステップＳ１４０７では演算結果である上記第１１～第１８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時用記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード時用記憶エリアに記憶された上記第１１～第１８パラメータは次回のステップＳ１４０７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Ｓ１４０７が実行されて上記第１１～第１８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１１～第１８パラメータが開閉実行モード時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時用記憶エリアに記憶されていた前回の第１１～第１８パラメータの演算結果が上書きされる。

【０３３１】

その後、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１２５との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５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Ｓ１４０８）。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１２５との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ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１２５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、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ＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５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１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ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高頻度サポートモードにおけるものとして扱う。

【０３３２】

その後、ステップＳ１４０８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Ｓ１４０９）。これら入球個数の演算の方法は、ステップＳ１４０８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Ｓ１４０３の場合と同様である。

【０３３３】

その後、ステップＳ１４０８及びステップＳ１４０９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Ｓ１４１０）。具体的には、まずステップＳ１４０８にて算出した各入球個数から、ステップＳ１４０９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２１～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。

・第２１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ２２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２５×「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

・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×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ２３×「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用記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード時用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時用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。

【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。

・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パラメータは次回のステップＳ１４１２が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップ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３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となる。

【０３３９】

ステップＳ１５０１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Ｓ１５０２）。ステップＳ１５０２にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４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Ｓ１５０３）。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Ｓ１５０４：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ１５０５）。

【０３４０】

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第４１～第４２パラメータと、「０」～「２４」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６９ａ～６９ｃの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「２４」である場合、最後の表示対象である第４２パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となる。

【０３４１】

ステップＳ１５０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ１５０５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６９ａを表示制御する（ステップＳ１５０６）。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１３１から読み出すとともに、その読み出したパラメータを１００倍し、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にて表示されるようにする（ステップＳ１５０７）。ステップＳ１５０６及びステップＳ１５０７により第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて表示された内容は次回の更新タイミングとなるまで、又は管理側ＣＰＵ１１２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ＲＡＭ１１４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Ｓ１５０８）。

【０３４２】

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ＣＰＵ１１２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６９ａ～６９ｃ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１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０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１０の状態に関係なく第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ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６９ａ～６

９ｃ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。

【０３４３】

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管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された後であって主側ＣＰＵ６３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１３１に記憶されている情報は履歴用メモリ１１７に記憶されている情報と同様に、パチンコ機１０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ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側ＣＰＵ１１２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。

【０３４４】

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に電気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に外部装置が電気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に外部装置を電気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に外部装置を電気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、それを行いづら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気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６８ｄに履歴確認用の外部装置が電気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に電気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に電気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への外部装置の電気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個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、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。
【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】
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に電気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。
【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】
読み取り用端子６８ｄに電気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づらくさせながら、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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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レベルからＨＩレベルに切り換わることにより、管理用ＩＣ６６から読み取り用端子６８ｄへの情報出力が行われる。この場合に、第１６バッファ１２２ｐ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ＣＰＵ６３からの対応関係情報を受信しなくても管理側ＣＰＵ１１２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。
【０３７２】
管理用ＩＣ６６には、主側ＣＰＵ６３からの情報を受信することが可能なバッファ１２２ａ～１２２ｐとして、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６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１０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１２２ａ～１２２ｐ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ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。
【０３７３】
管理用ＩＣ６６から履歴情報が読み取り用端子６８ｄ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。
【０３７４】
管理用ＩＣ６６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、所定の期間における遊技領域ＰＡ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６９ａ～６９ｃ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１０にて報知することが可能となる。
【０３７５】
前扉枠１４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１４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。
【０３７６】
履歴用メモリ１１７の履歴情報が外部装置に出力された場合、履歴用メモリ１１７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１１７が初期化される。これにより、履歴用メモリ１１７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１１７への記憶対象となってしまい、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。
【０３７７】
第１作動口３３や第２作動口３４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９７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１１７に記憶される。これにより、外部端子板９７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３３や第２作動口３４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１１７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。

【０３７８】

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１０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１０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。

【０３７９】

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、読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続するためには基板ボックス６０ａを開放させる必要が生じる。

【０３８７】

＜第２の実施形態＞

本実施形態ではパチンコ機１０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。

【０３８８】

図３３は本実施形態における主側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。

【０３８９】

図３３に示すように主側ＲＯＭ６４には設定１用エリア１６１と、設定２用エリア１６２と、設定３用エリア１６３と、設定４用エリア１６４と、設定５用エリア１６５と、設定６用エリア１６６と、が設けられている。設定１用エリア１６１には、パチンコ機１０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１６１ａと、パチンコ機１０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１６１ｂと、が記憶されている。設定２用エリア１６２には、パチンコ機１０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１６２ａと、パチンコ機１０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１６２ｂと、が記憶されている。設定３用エリア１６３には、パチンコ機１０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１６３ａと、パチンコ機１０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１６３ｂと、が記憶されている。

【０３９０】

設定４用エリア１６４には、パチンコ機１０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１６４ａと、パチンコ機１０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１６４ｂと、が記憶されている。設定５用エリア１６５には、パチンコ機１０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１６５ａと、パチンコ機１０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１６５ｂと、が記憶されている。設定６用エリア１６６には、パチンコ機１０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１６６ａと、パチンコ機１０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１６６ｂと、が記憶されている。

【０３９１】

低確当否テーブル１６１ａ～１６６ａ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１６１ａ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１６２ａ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１６３ａ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１６４ａ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１６５ａ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１６６ａ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。

【０３９２】

高確当否テーブル１６１ｂ～１６６ｂ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１６１ｂが参照された場合には約１／４５で大当たり結果となり、設定２用の高確当否テーブル１６２ｂが参照された場合には約１／４０で大当たり結果となり、設定３用の高確当否テーブル１６３ｂが参照された場合には約１／３５で大当たり結果となり、設定４用の高確当否テーブル１６４ｂが参照された場合には約１／３０で大当たり結果となり、設定５用の高確当否テーブル１６５ｂが参照された場合には約１／２５で大当たり結果となり、設定６用の高確当否テーブル１６６ｂが参照された場合には約１／２０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。

【０３９３】

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１０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１０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。

【０３９４】

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１０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ってしまわないようにすることが可能となるとともに、パチンコ機１０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わないようにすることが可能となる。

【０３９５】

一方、振分テーブル６４ｈ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、振分テーブル６４ｈを主側ＲＯＭ６４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。

【０３９６】

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１０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１０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１０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１０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。

【０３９７】

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１０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１０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。

【０３９８】

＜第３の実施形態＞

本実施形態ではパチンコ機１０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Ｓ１８０３の処理に戻る。

【０４０６】

ステップＳ１８０５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Ｓ１８０６）。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１０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１０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１７１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。

【０４０７】

その後、各種演算処理を実行する（ステップＳ１８０７）。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Ｓ１４０２～ステップＳ１４１２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。

【０４０８】

その後、ステップＳ１８０７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Ｓ１８０８）。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ＣＰＵ１１２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Ｓ１８０８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。

【０４０９】

その後、履歴用メモリ１１７を「０」クリアする（ステップＳ１８０９）。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。

【０４１０】

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Ｓ１８１０）。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Ｓ１８１１）。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Ｓ１８１０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。

【０４１１】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１８１２）。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。

【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。

【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】

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の数を超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ＣＰＵ１１２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）。

【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。

【０４１９】

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１０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１１７に残すことが可能となる。

【０４２０】

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時点における履歴用メモリ１１７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１０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１０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１１７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。

【０４２１】

パチンコ機１０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１１７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１７１に記憶される。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。

【０４２２】

別保存用メモリ１７１に複数の別保存エリア１７２～１７６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１０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１７１に残っている可能性を高めることが可能となる。

【０４２３】

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。

【０４２４】

パチンコ機１０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１７１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ことを管理者などに報知することが可能となる。

【０４２５】

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ことの報知は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ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６９ａ～６９ｃを利用して、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ことの報知を行うことが可能となる。

【０４２６】
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６９ａ～６９ｃ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６９ａ～６９ｃにて行われない。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たことの報知を強調することが可能となる。
【０４２７】
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、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。
【０４２８】
また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が監視基準期間（例えば６００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。
【０４２９】
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。
【０４３０】
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。
【０４３１】
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。
【０４３２】
＜第４の実施形態＞
本実施形態では繰り返し変更の監視処理が主側ＣＰＵ６３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。
【０４３３】
図３７は主側ＣＰＵ６３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Ｓ１１８）が実行された場合に実行される。つまり、パチンコ機１０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。

【０４３４】

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Ｓ２００１）。主側ＲＡＭ６５にはパチンコ機１０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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）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。

【０４３５】

ステップＳ２００１にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５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Ｓ２００２）。当該繰り返し変更カウンタは主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）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。

【０４３６】

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Ｓ２００３）。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Ｓ２００３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の数を超えたか否かを判定している。

【０４３７】

ステップＳ２００３にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた繰り返し変更フラグに「１」をセットする（ステップＳ２００４）。繰り返し変更フラグは繰り返し変更の報知を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。当該繰り返し変更フラグは主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）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。

【０４３８】

ステップＳ２００１にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の繰り返し変更カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ２００５）。その後、主側ＲＡＭ６５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Ｓ２００６：ＹＥＳ）、繰り返し変更フラグを「０」クリアする（ステップＳ２００７）。

【０４３９】

繰り返し変更の監視処理では、主側ＲＡＭ６５の繰り返し変更フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２００８：ＹＥＳ）、繰り返し変更の報知コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ２００９）。音声発光制御装置８１は繰り返し変更の報知コマンドを受信した場合、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４において繰り返し変更の報知が行われるようにする。当該繰り返し変更の報知は音声発光制御装置８１への動作電力の供給が停止されるまで継続される。

【０４４０】

上記構成によれば、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ことの報知を主側ＣＰＵ６３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４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて行われるため、外枠１１に対して遊技機本体１２を前方に開放させなくても、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ことを管理者に認識させることが可能となる。

【０４４１】

なお、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場合には繰り返し変更の報知コマンドが主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１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。

【０４４２】

また、主側ＣＰＵ６３において本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。

【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。

【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。

【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。
【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、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。
【０４５０】
ステップＳ２１０６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Ｓ２１０７）。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Ｓ１４０２～ステップＳ１４１２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Ｓ２１０７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Ｓ２１０８）。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ＣＰＵ１１２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Ｓ２１０８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。
【０４５２】
ステップＳ２１０６にて否定判定をした場合、又はステップＳ２１０８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Ｓ２１０９）。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。
【０４５３】
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Ｓ２１１０）。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Ｓ２１１１）。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Ｓ２１１０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。
【０４５４】
その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ２１１２）。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。
【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。
【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。
【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９カウンタ１４１ｉ～１４４ｉには第９バッファ１２２ｉに入力される第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。

【０４６０】

図４０は管理側ＣＰＵ１１２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ＲＡＭ１１４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。

【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。

【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ＲＡＭ１１４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ＲＡＭ１１４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ＲＡＭ１１４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ＲＡＭ１１４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ＲＡＭ１１４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ＲＡＭ１１４から消去する。

【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。
【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。
【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。
【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。
【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。

【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。

【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。

【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。

【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１４１ｉのそれぞれを「０」クリアする（ステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８）。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１０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３１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４１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４２パラメータの演算結果は、パチンコ機１０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１０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３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果がパチンコ機１０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３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２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。

【０４７７】

その一方、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において合計用の第８カウンタ１４１ｈ、合計用の第９カウンタ１４１ｉ及び第１１カウンタ１４１ｋ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１０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。

【０４７８】

上記構成によれば、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。

【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。

【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１０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３１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４１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４２パラメータの演算結果は、パチンコ機１０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１０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３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果がパチンコ機１０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３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２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。

【０４８１】

その一方、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１

１７において合計用の第８カウンタ１４１ｈ、合計用の第９カウンタ１４１ｉ及び第１１カウンタ１４１ｋ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１０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。

【０４８２】

なお、本実施形態のような履歴用メモリ１１７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の全体が「０」クリアされる。

【０４８３】

また、パチンコ機１０の設定値が変更された場合に設定更新認識用処理（図４１）においてステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８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１０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１０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。

【０４８４】

また、設定更新認識用処理（図４１）においてステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８の処理が実行される前に履歴用メモリ１１７の各カウンタ１４１～１４４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１３１に記憶される構成としてもよい。

【０４８５】

＜第７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。

【０４８６】

図４２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。

【０４８７】

履歴用メモリ１１７として、パチンコ機１０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１８１～１８６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１８１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１８２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１８３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１８４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１８５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１８６が設けられている。

【０４８８】

設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６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１１７の履歴用エリア１２４及びポインタ用エリア１２６の組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１０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、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ１８１～１８６が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機１０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１０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。
【０４８９】
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Ｓ２４０８）。当該書き込み処理では、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のうちステップＳ２４０６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１８１～１８６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１８１～１８６においてポインタ用エリア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Ｓ２４０７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、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【０４９６】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ２４０９）。当該更新処理では、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のうちステップＳ２４０６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１８１～１８６を選択し、その履歴用メモリ１８１～１８６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。

【０４９７】

上記構成によれば、履歴用メモリ１１７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１８１～１８６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１０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、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ１８１～１８６が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機１０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１０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。

【０４９８】

なお、履歴用メモリ１１７として、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６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１８１に対応するエリアと、設定２用の履歴用メモリ１８２に対応するエリアと、設定３用の履歴用メモリ１８３に対応するエリアと、設定４用の履歴用メモリ１８４に対応するエリアと、設定５用の履歴用メモリ１８５に対応するエリアと、設定６用の履歴用メモリ１８６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。

【０４９９】

＜第８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。

【０５００】

図４４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。

【０５０１】

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とが設けられている。第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２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１１７の履歴用エリア１２４及びポインタ用エリア１２６の組わせが設けられている。この場合、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち一方の履歴用メモリ１９１，１９２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１０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１９１，１９２に記憶されるまでは上記一方の履歴用メモリ１９１，１９２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１９１，１９２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１９１，１９２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。

【０５０２】

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４５のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５０３】

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Ｓ２５０１：ＹＥＳ）、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Ｓ２５０２）。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。

【０５０４】

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Ｓ２５０３）。ステップＳ２５０３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Ｓ２５０４）。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。

【０５０５】

ステップＳ２５０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２５０４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Ｓ２５０５）。ステップＳ２５０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２５０３の処理に戻る。

【０５０６】

ステップＳ２５０５にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１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Ｓ２５０６）。設定変更発生フラグは、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、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうちそれまで履歴情報の記憶対象と設定されていた履歴用メモリ１９１，１９２だけではなくもう一方の履歴用メモリ１９１，１９２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ＣＰＵ１１２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１３１に設定変更発生フラグ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変更発生フラグに記憶された値は記憶保持される。

【０５０７】

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Ｓ２５０７）。そして、各履歴用メモリ１９１，１９２への書き込み処理を実行する（ステップＳ２５０８）。当該書き込み処理では、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Ｓ２５０７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Ｓ２５０７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第２履歴用メモリ１９２に記憶された状態となる。

【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Ｓ２５０９）。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。

【０５０９】

次に、管理側ＣＰＵ１１２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。

【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Ｓ２６０１：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Ｓ２６０２）。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ＩＣ６６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。

【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Ｓ２６０３）。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Ｓ１１０１～ステップＳ１１１２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Ｓ２６０１：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Ｓ２７０２）。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。

【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。

【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。

【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】

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。

【０５２３】
また、履歴情報を消去するタイミングは、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限定されることはなく、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所定回数以上となった場合としてもよい。
【０５２４】
また、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１９１，１９２の変更及び履歴情報の消去は行われないようにし、パチンコ機１０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１９１，１９２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。
【０５２５】
＜第９の実施形態＞
本実施形態では、管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのうち、入力される信号の種類が管理用ＩＣ６６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ＣＰＵ１１２に特定させるために主側ＣＰＵ６３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。
【０５２６】
図４８は本実施形態における管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１の構成を説明するための説明図である。
【０５２７】
第１～第７バッファ１２２ａ～１２２ｇ及び第１６バッファ１２２ｐ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１２２ａには第１入賞口検知センサ４２ａ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１２２ｂには第２入賞口検知センサ４３ａ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、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、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、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、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、第１６バッファ１２２ｐには出力指示信号が入力される。
【０５２８】
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１２２ｈ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１２２ｉに入力され、前扉枠１４に対応する信号が第１０信号として第１０バッファ１２２ｊに入力され、遊技回の開始に対応する信号が第１１信号として第１１バッファ１２２ｋに入力され、設定値更新信号が第１５バッファ１２２ｏ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１１バッファ１２２ｋに入力され、設定値更新信号は第１２バッファ１２２ｌ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１３バッファ１２２ｍ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１４バッファ１２２ｎに入力され、前扉枠１４に対応する信号は扉開放中信号として第１５バッファ１２２ｏに入力される。
【０５２９】
第１１バッファ１２２ｋに遊技回信号が入力されること、第１２バッファ１２２ｌ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。

【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、信号の種類の認識対象となる第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。

【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。

【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ブランクであるため、出力回数カウンタに「０」をセットする。

【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に入力される第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に入力される第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に入力される第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に入力される第３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にステップ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：ＹＥＳ）、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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩ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、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ＨＩ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ＨＩレベルからＬＯＷ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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩ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ＨＩレベルからＬＯＷ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）に示すように識別状態が解除される。

【０５５３】

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１１７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３３と第２作動口３４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３３と第２作動口３４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３３と第２作動口３４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３３と第２作動口３４とを区別することが可能となる。

【０５５４】

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１４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ＣＰＵ６３からの対応関係情報を受信しなくても管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能となっている。この場合、各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する情報のみが、各情報と各信号経路１１８ａ～１１８ｊとの対応関係を主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２に認識させる場合、各入球検知センサ４２ａ～４８ａ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ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２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。

【０５５５】

＜第１０の実施形態＞

本実施形態では、各入球結果の情報を管理用ＩＣ６６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。

【０５５６】

図５２は各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果が主側ＣＰＵ６３及び管理用ＩＣ６６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。

【０５５７】

第１入賞口検知センサ４２ａの検知結果は第１信号経路ＳＬ１１を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第２入賞口検知センサ４３ａの検知結果は第２信号経路ＳＬ１２を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第３入賞口検知センサ４４ａの検知結果は第３信号経路ＳＬ１３を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、特電検知センサ４５ａの検知結果は第４信号経路ＳＬ１４を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第１作動口検知センサ４６ａの検知結果は第５信号経路ＳＬ１５を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第２作動口検知センサ４７ａの検知結果は第６信号経路ＳＬ１６を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、アウト口検知センサ４８ａの検知結果は第７信号経路ＳＬ１７を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。

【０５５８】

第１信号経路ＳＬ１１の途中位置から分岐させるようにして第１分岐経路ＳＬ２１が形成されており、当該第１分岐経路ＳＬ２１は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第２信号経路ＳＬ１２の途中位置から分岐させるようにして第２分岐経路ＳＬ２２が形成されており、当該第２分岐経路ＳＬ２２は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第３信号経路ＳＬ１３の途中位置から分岐させるようにして第３分岐経路ＳＬ２３が形成されており、当該第３分岐経路ＳＬ２３は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第４信号経路ＳＬ１４の途中位置から分岐させるようにして第４分岐経路ＳＬ２４が形成されており、当該第４分岐経路ＳＬ２４は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。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と電気的に接

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と電気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と電気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＞

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秒となっているとと

もに、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気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気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と電気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と電気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と電気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と電気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。

【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。

【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と電気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と電気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。

【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。

【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と電気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と電気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いように、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い。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い。

【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第４１～第４２パラメータと、「０」～「２４」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２０１～２０４の表示対象となり、表示

対象カウンタの値が「２４」である場合、最後の表示対象である第４２パラメータが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示対象となる。

【０５８６】

ステップＳ３００４にて否定判定をした場合、又はステップＳ３００５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ＲＯＭ１１３から読み出す（ステップＳ３００６）。そして、第１報知用表示装置２０１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Ｓ３００７）、第２報知用表示装置２０２に対応する表示データの設定処理を実行する（ステップＳ３００８）。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２０１に「Ａ」を表示するための表示データを第１表示ＩＣ２０５に出力するとともに、第２報知用表示装置２０２に「１」を表示するための表示データを第２表示ＩＣ２０６に出力する。また、例えば表示対象カウンタの値が「２４」であり第４２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２０１に「Ｏ」を表示するための表示データを第１表示ＩＣ２０５に出力するとともに、第２報知用表示装置２０２に「２」を表示するための表示データを第２表示ＩＣ２０６に出力する。

【０５８７】

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１３１から読み出すとともに、その読み出したパラメータを１００倍した結果の１０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ＲＯＭ１１３から読み出す（ステップＳ３００９）。そして、その結果の１０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２０３を表示制御するとともに（ステップＳ３０１０）、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２０４を表示制御する（ステップＳ３０１１）。例えば１００倍した結果が「５３」である場合には第３報知用表示装置２０３に「５」を表示するための表示データを第３表示ＩＣ２０７に出力するとともに、第４報知用表示装置２０４に「３」を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。

【０５８８】

その後、管理側ＲＡＭ１１４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Ｓ３０１２）。

【０５８９】

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２０１～２０４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１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０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１０の状態に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２０１～２０４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。

【０５９０】

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は管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された後であって主側ＣＰＵ６３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１３１に記憶されている情報は履歴用メモリ１１７に記憶されている情報と同様に、パチンコ機１０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ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側ＣＰＵ１１２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。

【０５９１】

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は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。

【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。

【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】

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。

【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。

【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。
【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。
【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】
ＭＰＵ６２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ＣＰＵ６３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。
【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。

【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】

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。

【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】

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】

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。

【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ＨＩ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。

【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】

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）。

【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２

０１，２０２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。

【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。

【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。

【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の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。

【０６５９】

ステップＳ３３０１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２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄ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Ｓ３３０２）。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２１１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２１１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。

【０６６０】

ステップＳ３３０２にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５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Ｓ３３０３）。異常対象カウンタは、異常表示エリア２１１における第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄ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ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【０６６１】

異常対象カウンタの値が最大値である場合（ステップＳ３３０３：ＹＥＳ）、優先度の比較処理を実行する（ステップＳ３３０４）。優先度の比較処理では、まず異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄ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１０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５６ａの満タン→タンク７５の球無し→振動検知異常→払出装置７６による払出異常→入球検知センサ４２ａ～４９ａ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２１１ａ～２１１ｄ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。

【０６６２】

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Ｓ３３０５：ＮＯ）、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２１１に記憶しない。これにより、異常表示対象の種類の数が異常表示エリア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２１１に残すことが可能となる。

【０６６３】

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Ｓ３３０５：ＹＥＳ）、異常表示エリア２１１の設定処理を実行する（ステップＳ３３０６）。ステップＳ３３０５にて肯定判定をした場合に実行される異常表示エリア２１１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２１１ａ～２１１ｄ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。

【０６６４】

一方、主側ＲＡＭ６５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Ｓ３３０３：ＮＯ）、異常対象カウンタの値を１加算した後に（ステップＳ３３０７）、異常表示エリア２１１の設定処理を実行する（ステップＳ３３０６）。当該設定処理では、異常表示エリア２１１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２１１ａ～２１１ｄ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。

【０６６５】

なお、ステップＳ３３０６では、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、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。

【０６６６】

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Ｓ３３０８）。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）。
【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。
【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。
【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。
【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Ｓ３３１５にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３３１６）。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Ｓ３３１５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Ｓ３３１７）。当該中止解除処理では、管理側ＣＰＵ１１２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２０１～２０４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ＣＰＵ１１２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５５）の実行を再開する。但し、管理側ＣＰＵ１１２は中止解除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、管理側ＣＰＵ１１２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異常表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において継続される。また、管理側ＣＰＵ１１２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１３１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２０１～２０４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ＲＡＭ６５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Ｓ３３１８：ＹＥＳ）、異常表示用処理を実行する（ステップＳ３３１９）。図６４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２０１，２０２の消灯処理を実行する（ステップＳ３４０１）。具体的には、第１，第２表示ＩＣ２０５，２０６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２０１，２０２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２０１，２０２は非表示の状態となる。

【０６７６】

その後、主側ＲＡＭ６５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Ｓ３４０２）。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ＣＰＵ６３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Ｓ３４０３）。

【０６７７】

ステップＳ３４０３にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５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Ｓ３４０４）。当該更新処理では、今回が主側ＲＡＭ６５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２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄ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２１１ａ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２１１ｂ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２１１ｃ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２１１ｄに対応している。更新処理では、今回が主側ＲＡＭ６５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。

【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。

【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。

【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。

【０６８３】

その後、主側ＲＡＭ６５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Ｓ３４１０）。

【０６８４】

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。

【０６８５】
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の異常状態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。
【０６８６】
パチンコ機１０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２０１～２０４に行わせる場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２０１～２０４を確認することでパチンコ機１０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。
【０６８７】
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においてパチンコ機１０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。
【０６８８】
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、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。
【０６８９】
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とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。
【０６９０】
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、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２０１，２０２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２０１，２０２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１０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。
【０６９１】
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、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４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３，第４報知用表示装置２０３，２０４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２０３，２０４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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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から排出された遊技球の合計個数を主側ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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。
【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１２又は前扉枠１４が開放されている状況においては履歴用メモリ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、遊技機本体１２又は前扉枠１４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。
【０７０９】

＜第１５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。
【０７１０】
上記第１の実施形態ではＭＰＵ６２に管理用ＩＣ６６が設けられている構成としたが、本実施形態ではＭＰＵ６２に管理用ＩＣ６６が設けられていない。管理用ＩＣ６６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ＣＰＵ６３にて実行される。また、本実施形態では主側ＣＰＵ６３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。
【０７１１】
特定制御について詳細には、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Ｓ１１１）、データ出力用処理（ステップＳ１１２）及び設定値更新信号の出力処理（ステップＳ１１９）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Ｓ１１３～ステップＳ１１６の処理に割り込むようにしてタイマ割込み処理が定期的に実行されることとなるが、当該タイマ割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。
【０７１２】
図６７は主側ＲＯＭ６４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６７に示すように、主側ＲＯＭ６４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。
【０７１３】
具体的には、アドレスＸ（１）～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）～Ｘ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～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）～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）～Ｘ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～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）～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）～Ｘ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～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）～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ＲＯＭ６４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。
【０７１４】
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。

【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。

【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。

【０７１８】

具体的には、アドレスＹ（１）～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）～Ｙ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～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）～Ｙ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～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）～Ｙ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～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。

【０７１９】

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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５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一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ６５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２２１，２２

３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５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一方を実行している状況において主側ＣＰＵ６３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に際しては主側ＣＰＵ６３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に際しては主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５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。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。

【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ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（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して主側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】
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。
【０７４１】
チェック処理を実行した後は、「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」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＋α）を設定する（ステップＳ３９０９）。Ｙ（ｒ＋α）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。
【０７４２】
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＋α）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＋α）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。
【０７４３】
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。
【０７４４】
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。

【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。

【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。

【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。

【０７５０】

なお、前扉枠１４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１４を開放した状態で入球部２４ａ，３１～３４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１４が開放状態となっている状況も前扉枠１４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。

【０７５１】

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２３４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。

【０７５２】

図７３はステップ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Ｓ４００１～ステップＳ４００８の処理はサブルーチンの処理も含めて、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。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２２４において主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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。

【０７５３】

チェック処理では、前扉枠１４が開放状態である場合には（ステップＳ４００１：ＹＥＳ）、通常の入球管理処理（ステップＳ４００４）、開閉実行モード中の入球管理処理（ステップＳ４００５）及び高頻度サポートモード中の入球管理処理（ステップＳ４００６）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Ｓ４００７）及び表示用処理（ステップＳ４００８）を実行する。前扉枠１４に設けられた窓パネル５２の裏面と遊技盤２４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ＰＡが形成されているため、前扉枠１４が開放状態となった場合には遊技領域ＰＡ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ＰＡ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ＰＡを正常に流下することはできない。また、前扉枠１４が開放状態である状況で入球部２４ａ，３１～３４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１４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１４が開放状態である場合にはステップＳ４００４～ステップＳ４００６のいずれの処理も実行しない。

【０７５４】

前扉枠１４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Ｓ４００１～ステップＳ４００３：ＮＯ）、通常の入球管理処理を実行する（ステップＳ４００４）。また、前扉枠１４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Ｓ４００１：ＮＯ、ステップＳ４００２：ＹＥＳ）、開閉実行モード中の入球管理処理を実行する（ステップＳ４００５）。また、前扉枠１４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Ｓ４００１：ＮＯ、ステップＳ４００３：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Ｓ４００６）。

【０７５５】

図７４は、ステップＳ４００４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Ｓ４１０１：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ＬＯ

Ｗ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Ｓ４１０３：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Ｓ４１０５：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Ｓ４１０２、ステップＳ４１０４、ステップＳ４１０６）。

【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Ｓ４１０２、ステップＳ４１０４及びステップＳ４１０６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Ｓ４１０２、ステップＳ４１０４及びステップＳ４１０６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Ｓ３７０９）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Ｓ４１０７：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Ｓ４１０８）。

【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Ｓ４１０８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Ｓ４１０８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Ｓ３７０９）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Ｓ４１０９：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Ｓ４１１０）。

【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Ｓ４１１０に対応する処理と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。

【０７６７】

チェック処理（図７３）の説明に戻り、ステップＳ４００１にて肯定判定をした場合、ステップＳ４００４の処理を実行した場合、ステップＳ４００５の処理を実行した場合、又はステップＳ４００６の処理を実行した場合、ステップＳ４００７にて結果演算処理を実行し、ステップＳ４００８にて表示用処理を実行する。

【０７６８】

図７５はステップＳ４００７の結果演算処理を示すフローチャートである。

【０７６９】

まず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Ｓ４２０１）。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（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された場合）、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。

【０７７０】

ここで、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（すなわちＭＰＵ６２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１０への動作電力の供給が停止され、その後に主側ＲＡＭ６５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１０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の値もパチンコ機１０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の値も「０」となる。

【０７７１】

ちなみに、メイン処理（図９）におけるステップＳ１０５又はステップＳ１１７にて主側ＲＡＭ６５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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２であり、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」クリアすることができない構成となっている。

【０７７２】

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。

【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）。

【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。

【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）。

【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への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「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（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合

・第６２パラメータ：通常時における遊技球の合計払出個数（Ｋ６１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／通常時における技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５）の割合

・第６３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（Ｋ７１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７４×「第２作動口３４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ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５）の割合
・第６４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（Ｋ８１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８４×「第２作動口３４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ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合
・第６５パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数（Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合
・第６６パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数（Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合
・第６７パラメータ：（「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「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（「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への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合
・第６８パラメータ：「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／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への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合
その後、ステップＳ４２０８にて算出した第６１～第６８パラメータを演算結果記憶エリア２３４に上書きする（ステップＳ４２０９）。この場合、演算結果記憶エリア２３４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６１～第６８パラメータは消去される。なお、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主側ＲＡＭ６５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１０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２３４にはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に算出された第６１～第６８パラメータの情報が記憶されている。

【０７７７】

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。
【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。
【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。
【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）。
【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３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となる。
【０７８４】
ステップＳ４３０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ４３０５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６９ａを表示制御する（ステップＳ４３０６）。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２３４から読み出すとともに、その読み出したパラメータを１００倍し、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にて表示されるようにする（ステップＳ４３０７）。
【０７８５】

ここで、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃのそれぞれに対応させて表示ＩＣが設けられている。ステップＳ４３０６では主側ＣＰＵ６３は第１報知用表示装置６９ａに対応する表示ＩＣに表示データを出力し、ステップＳ４３０７では主側ＣＰＵ６３は第２報知用表示装置６９ｂに対応する表示ＩＣ、及び第３報知用表示装置６９ｃに対応する表示ＩＣのそれぞれに表示データを出力する。これら表示ＩＣ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を対応する報知用表示装置６９ａ～６９ｃに継続して表示させる。そして、表示データが主側ＣＰＵ６３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６９ａ～６９ｃ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７１）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６９ａ～６９ｃにて継続されることとなる。

【０７８６】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３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１０秒に対応する値を設定する（ステップＳ４３０８）。

【０７８７】

上記のように表示用処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３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６９ａ～６９ｃ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１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０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１０の状態に関係なく第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ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６９ａ～６９ｃ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。

【０７８８】

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。

【０７８９】

主側ＲＡＭ６５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とが設けられている。そして、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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は、非特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４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ＲＡＭ６５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。

【０７９０】

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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４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。

【０７９１】

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が主側ＲＡＭ６５に設けられている。これにより、主側ＣＰＵ６３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。

【０７９２】

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ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が主側ＲＡＭ６５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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５に退避された情報が主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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。

【０７９３】

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ＣＰＵ６３の各種レジスタのうち一部のレジスタの情報が主側ＲＡＭ６５に退避される。これにより、主側ＲＡＭ６５において主側ＣＰＵ６３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。

【０７９４】

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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５において主側ＣＰＵ６３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。

【０７９５】

非特定制御に対応する処理が開始される場合、主側ＣＰＵ６３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２２２に退避され、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に対応する処理において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、主側ＣＰＵ６３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。

【０７９６】

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２２２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２２２に退避させておくことが可能となる。

【０７９７】

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。

【０７９８】

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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５に退避されない。これにより、主側ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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ＣＰＵ６３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。

【０７９９】

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ＣＰＵ６３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、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した後において主側ＣＰＵ６３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。

【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。

【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。
【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。
【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。
【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。
【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。

【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。

【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。

【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】

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アドレスの情報に更新する。

【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アドレスの情報に更新する。

【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。

【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＋α）」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＋α）を設定する（ステップＳ４５０９）。Ｙ（ｒ＋α）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】

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、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＋α）」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＋α）を設定する（ステップＳ４６０４）。Ｙ（ｒ＋α）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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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）。
【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。

【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。

【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】

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ＣＰＵ６３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。

【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ＣＰＵ６３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。

【０８５１】

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。

【０８５２】

＜第２０の実施形態＞

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Ｓ４８０１～ステップＳ４８１１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。

【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。

【０８５５】

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。

【０８５６】

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Ｓ４８０３）。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Ｓ４８０４）。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Ｓ４８０５）。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Ｓ４８０６）。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。

【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）。

【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】

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＋α）」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＋α）を設定する（ステップＳ４９０９）。Ｙ（ｒ＋α）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。

【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、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。
【０８７８】
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ＣＰＵ６３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、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した後において主側ＣＰＵ６３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。
【０８７９】
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。

【０８８０】

また、管理用処理（図８１）においてステップＳ４８０２における「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」の処理がステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８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Ｓ４８０２における「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」の処理がステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて各レジスタに「０」を設定した後であってステップＳ４８０９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Ｓ４８０３～ステップＳ４８０８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２２２に退避させることが可能となる。

【０８８１】

＜第２１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。

【０８８２】

図８３は本実施形態における電気的構成を説明するための説明図である。

【０８８３】

ＭＰＵ６２には上記第１５の実施形態と同様に主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４及び主側ＲＡＭ６５が設けられている。また、ＭＰＵ６２には上記第１５の実施形態と異なり、ＭＰＵ６２に管理用ＲＡＭ２４１が電気的に接続されている。つまり、ＭＰＵ６２に内蔵されている主側ＲＡＭ６５とは別に管理用ＲＡＭ２４１が設けられており、当該管理用ＲＡＭ２４１はＭＰＵ６２に外付けされている。

【０８８４】

主側ＲＡＭ６５には上記第１５の実施形態と同様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、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が設けられている。したがって、主側ＣＰＵ６３にて主側ＲＯＭ６４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ＲＡＭ６５における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を利用し、主側ＣＰＵ６３にて主側ＲＯＭ６４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する処理を実行する場合には主側ＲＡＭ６５における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を利用する。

【０８８５】

管理用ＲＡＭ２４１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、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が設けられている。これら各エリア２３１～２３４の内容は上記第１５の実施形態と同一である。本実施形態においても主側ＣＰＵ６３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１５の実施形態と同様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及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３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６１～第６８パラメータは演算結果記憶エリア２３４に書き込まれる。つまり、管理用ＲＡＭ２４１は主側ＣＰＵ６３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ＲＡＭ２４１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。

【０８８６】
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６１～第６８パラメータを算出する場合に主側ＲＡＭ６５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が適宜利用される。
【０８８７】
上記構成によれば、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ＭＰＵ６２に外付けされた管理用ＲＡＭ２４１に設けられている。これにより、主側ＲＡＭ６５における非特定制御用のワークエリア２２３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６１～第６８パラメータを記憶することが可能となる。また、汎用的なＭＰＵ６２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。
【０８８８】
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６１～第６８パラメータを算出する場合に主側ＲＡＭ６５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。
【０８８９】
なお、管理用ＲＡＭ２４１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１１７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、ＭＰＵ６２に外付けされた管理用ＲＡＭ２４１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。
【０８９０】
＜第２２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。
【０８９１】
図８４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Ｓ５００１～ステップＳ５０１９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。
【０８９２】
まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップＳ５００１）。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Ｓ５００２）。
【０８９３】
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し（ステップＳ５００３）、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Ｓ５００４）、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Ｓ５００５）、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Ｓ５００６）。
【０８９４】
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と電気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。

【０８９５】

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と電気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。

【０８９６】

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Ｓ５００７）。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。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２２２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ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。

【０８９７】

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、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したとしても、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。

【０８９８】

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Ｓ５００３：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Ｓ５００８）。停電フラグは特定制御用のワークエリア２２１に設けられており、主側ＣＰＵ６３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Ｓ５００９）。ステップＳ５００７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Ｓ５００９にて肯定判定をした場合、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Ｓ５０１０）。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Ｓ５００８～ステップＳ５０１０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Ｓ５０１１）、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Ｓ５０１８）が実行されることにより解除される。

【０９００】

ステップＳ５００８～ステップＳ５０１０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Ｓ５０１２）。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２２１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８１に送信する。

【０９０１】

なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、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Ｓ５０１２の処理が完了してステップＳ５０１３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Ｓ５０１２の電源投入設定処理が終了して、ステップＳ５０１３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。

【０９０２】

その後、ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６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実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６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。

【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。

【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ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。

【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。

【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。

【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。

【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ＨＩ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ＨＩ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。

【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Ｓ５１

０５）。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」に戻ることになる。

【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。

【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。

【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が、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、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。

【０９１６】

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、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Ｓ５１１２：ＮＯ）、非変更時の報知用処理を実行する（ステップＳ５１１３）。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８１に送信する。音声発光制御装置８１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５３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５４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４１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。

【０９１７】

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１０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６９ａ～６９ｃ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。

【０９１８】

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、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Ｓ５１１２：ＹＥＳ）、変更時の報知用処理を実行する（ステップＳ５１１４）。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８１に送信する。音声発光制御装置８１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５３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５４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４１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。

【０９１９】

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１０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６９ａ～６９ｃ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。

【０９２０】

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６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されており、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、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【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こと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。

【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づ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。
【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。
【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。
【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ず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】
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。
【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。
【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づらくさせることが可能となる。
【０９３５】
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、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。
【０９３６】
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こと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。
【０９３７】
ステップＳ５３０１にて肯定判定をした場合、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（ステップＳ５３１０）。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ５３１０：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグを「０」クリアする（ステップＳ５３１１）。これにより、タイマ割込み処理（図８６）のステッ

プＳ５２０７にて否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。

【０９３８】

その後、確認報知終了コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５３１２）。音声発光制御装置８１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４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４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。

【０９３９】

タイマ割込み処理（図８６）の説明に戻り、ステップＳ５２０６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Ｓ５２０７）。この場合、ステップＳ５２０６の設定確認用処理にて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」がセットされている場合にはステップ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。また、ステップＳ５２０５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。

【０９４０】

ステップＳ５２０８～ステップＳ５２１９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Ｓ３０７～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。また、ステップＳ５２２１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Ｓ３７１９と同一の処理を実行する。

【０９４１】

一方、ステップＳ５２２０ではＲＡＭ監視処理を実行する。ＲＡＭ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ＲＡＭ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ＲＡＭ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２２２に書き込まれる。そして、ＲＡＭ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。

【０９４２】

図８８はＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４１２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。

【０９４３】

まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５４０１）。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２２１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２２１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。

【０９４４】

ステップＳ５４０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５４０２：ＮＯ）、ステップＳ５４０３に進む。

【０９４５】
ステップＳ５４０３では、特定制御用のスタックエリア２２２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２２２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２２２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。
【０９４６】
ステップＳ５４０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０３にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５４０４：ＮＯ）、ステップＳ５４０５に進む。
【０９４７】
ステップＳ５４０５では、非特定制御用のワークエリア２２３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２２３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２２３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。
【０９４８】
ステップＳ５４０５にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０５にて異常有りと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。
【０９５０】
ステップＳ５４０７にて異常有りと判定した場合（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。

【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行されてしまわないようにすることが可能となる。

【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。

【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。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１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主側ＲＡＭ６５が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【０９５４】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５４１２）。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２２１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１０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８４）のステップＳ５０１９と同一である。したがって、更新ボタン６８ｂ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４８ａ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６９ｃにて表示される。その後、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。

【０９５５】

ここで、設定キー挿入部６８ａ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６８ａ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。ＲＡＭ監視処理（図８８）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６８ａ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６８ａ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。

【０９５６】

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、異常時のクリア処理（ステップＳ５４１０）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。

【０９５７】

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。

【０９５８】

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がＯＮ操作されるだけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されており、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、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【０９５９】

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。

【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こと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づらくさせることが可能となる。

【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。

【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づらくさせることが可能となる。
【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こと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。
【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生じる。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いづ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】

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操作を行うだけではなく、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生じる。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いづ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なるように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づ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生じるため、不正に設定値を変更する行為を行いづ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づ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づ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Ｓ５７０５）。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への動作電力の供給を開始するだけではなく、内枠１３に対して前扉枠１４を開放状態とするとともに外枠１１に対して遊技機本体１２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づらくさせることが可能となる。
【０９９３】
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選択用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。
【０９９４】
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２８の発射ハンドルが回動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２８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４９ａ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。
【０９９５】
＜第２４の実施形態＞
本実施形態ではＲＡＭ監視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。

【０９９６】
図９２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８１４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。
【０９９７】
まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５８０１）。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Ｓ５４０１と同一である。ステップＳ５８０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行する。
【０９９８】
ステップＳ５８０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５８０２：ＮＯ）、特定制御用のスタックエリア２２２の監視処理を実行する（ステップＳ５８０３）。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Ｓ５４０３と同一である。ステップＳ５８０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行する。
【０９９９】
ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８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Ｓ５８０５）。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Ｓ５８０６）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。
【１０００】
その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ５８０６）。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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の「０」クリアは実行しない。つまり、本実施形態におけるＲＡＭ監視処理では、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を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２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。また、特定制御用のワークエリア２２１又は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２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２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Ｓ５８０８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。

【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８１に送信する（ステップＳ５８０７）。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。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１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が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【１００３】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５８０８）。設定値更新処理の処理内容は上記第２２の実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図８８）におけるステップＳ５４１２と同一である。

【１００４】

ステップＳ５８０１及びステップＳ５８０３の両方にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５８０２及びステップＳ５８０４：ＮＯ）、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Ｓ５８０９）。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Ｓ５８０９にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８１０：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Ｓ５８１１）。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。

【１００５】

その一方、ステップＳ５８１１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。

【１００６】

なお、ステップＳ５８１１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、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Ｓ５８１１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、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Ｓ５８１１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。

【１００７】

ステップＳ５８１０にて否定判定をした場合又はステップＳ５８１１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Ｓ５８１２）

。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Ｓ５４０７と同一である。ステップＳ５８１２にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８１３：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Ｓ５８１４）。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。

【１００８】

その一方、ステップＳ５８１４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。

【１００９】

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を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２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。

【１０１０】

特定制御用のワークエリア２２１又は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２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２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」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

【１０１１】

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たとしても、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。

【１０１２】

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たとしても、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。

【１０１３】

なお、特定制御用のワークエリア２２１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２２１が「０」クリアされる一方、特定制御用のスタックエリア２２２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２２２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２２２が「０」クリアされる一方、特定制御用のワークエリア２２１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２２２が「０」クリアされたとしてもステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行しない構成としてもよい。

【１０１５】
＜第２５の実施形態＞
本実施形態では主側ＲＡＭ６５の各エリア２２１～２２４に情報異常が発生しているか否かを監視するため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。
【１０１６】
図９３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０８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。
【１０１７】
まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５９０１）。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Ｓ５４０１と同一である。ステップＳ５９０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８の処理を実行する。
【１０１８】
ステップＳ５９０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５９０２：ＮＯ）、特定制御用のスタックエリア２２２の監視処理を実行する（ステップＳ５９０３）。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Ｓ５４０３と同一である。ステップＳ５９０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８の処理を実行する。
【１０１９】
ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８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Ｓ５９０５）。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Ｓ５９０６）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。
【１０２０】
その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ５９０６）。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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の「０」クリアは実行しない。つまり、本実施形態におけるＲＡＭ監視処理では、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を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２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。また、特定制御用のワークエリア２２１又は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２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２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」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。
【１０２１】
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Ｓ５９０７）。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「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１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が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【１０２２】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５９０８）。設定値更新処理の処理内容は上記第２２の実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図８８）におけるステップＳ５４１２と同一である。

【１０２３】

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ＲＡＭ監視処理では、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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４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。

【１０２４】

図９４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、管理実行処理は上記第１５の実施形態と同様に管理用処理（図７０）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Ｓ６００１～ステップＳ６０１６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。

【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。

【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。

【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。

【１０２９】

なお、ステップＳ６１０３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、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。

【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Ｓ６１０２にて否定判定をした場合又はステップＳ６１０４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Ｓ６１０５）。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Ｓ５４０７と同一である。ステップＳ６１０５にて異常有りと判定した場合（ステップＳ６１０６：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Ｓ６１０７）。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。

【１０３２】

その一方、ステップＳ６１０７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。

【１０３３】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップＳ６１０８）。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。

【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Ｓ６０１０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ＣＰＵ６３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。

【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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＲＡＭ６５のエリア２２１～２２４を明確に区別するだけではなく、監視対象となる主側ＲＡＭ６５のエリア２２１～２２４も明確に区別することが可能となる。

【１０３６】

なお、非特定制御用のワークエリア２２３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ＣＰＵ６３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２２３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２２２３が「０」クリア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２２１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実行される構成としてもよい。

【１０３７】

＜第２６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２０の実施形態と相違している。以下、上記第２０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２０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。

【１０３８】

図９６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Ｓ６２０１～ステップＳ６２１９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。

【１０３９】

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Ｓ６２０１）。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。

【１０４０】

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Ｓ６２０２）。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。

【１０４１】

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Ｓ６２０３）。なお、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタにはステップＳ６２０２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Ｓ６２０３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Ｓ６２０３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。

【１０４２】

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Ｓ６２０４）。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Ｓ６２０４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Ｓ６２０４の処理を実行することにより、ステップＳ６２０３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回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Ｓ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアが次回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。

【１０４３】

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Ｓ６２０５）。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Ｓ６２０６）。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Ｓ６２０７）。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Ｓ６２０８）。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Ｓ６２０９）。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Ｓ６２１０）。

【１０４４】

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Ｓ６２０５～ステップＳ６２１０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管理実行処理（ステップＳ６２１２）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Ｓ６２１２）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。

【１０４５】

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。

【１０４６】

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Ｓ６２１１）。ステップＳ６２１１のポ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Ｓ６２０３にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２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Ｓ６２０３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）の情報量となっているとともに主側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。
【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Ｓ６２１６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Ｓ６２１６の処理を実行することにより、ステップＳ６２１５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回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Ｓ６２１５にて「０」クリアした記憶エリアが次回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。
【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Ｓ６２１７）。ステップＳ６２１７のポ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Ｓ６２１５にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２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Ｓ６２１５にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２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）の情報量となっているとともに主側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。また、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。

【１０５４】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６２１３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Ｓ６２１８）。なお、ＨＬレジスタは管理実行処理（ステップＳ６２１２）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Ｓ６２１３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２２２に退避されているとともに、ステップＳ６２１８ではその「０」クリアされた情報が主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰されるため、結果的に主側ＣＰＵ６３のＨＬ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。

【１０５５】

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Ｓ６２１９）。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】

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【１０６５】

また、ステップＳ６２１３及びステップＳ６２１８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。

【１０６６】

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。

【１０６７】

＜第２７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２０の実施形態と相違している。以下、上記第２０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２０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。

【１０６８】

図９７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Ｓ６３０１～ステップＳ６３２３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。

【１０６９】

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Ｓ６３０１）。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。
【１０７０】
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Ｓ６３０２）。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。
【１０７１】
その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３０２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Ｓ６３０３）。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。
【１０７２】
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Ｓ６３０４）。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るとともに（ステップＳ６３０５）、「ＬＤ　Ｈ，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Ｈレジスタに上書きする（ステップＳ６３０６）。Ａレジスタはステップ６３０４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。
【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。
【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）。
【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。

【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】

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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るとともに（ステップＳ６３１８）、「ＬＤ　Ｈ，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Ｈレジスタに上書きする（ステップＳ６３１９）。Ａレジスタはステップ６３１７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、「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Ｓ６３２０）。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。

【１０８５】

その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３２０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Ｓ６３２１）。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Ｓ６３２１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。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Ｓ６３１３）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。

【１０８６】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３１４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Ｓ６３２２）。なお、ＨＬレジスタは管理実行処理（ステップＳ６３１３）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Ｓ６３１４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２２２に退避されているとともに、ステップＳ６３２２ではその「０」クリアされた情報が主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰されるため、結果的に主側ＣＰＵ６３のＨＬ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。

【１０８７】

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Ｓ６３２３）。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２２２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ＣＰＵ６３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。

【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。

【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、「ＬＤＨＬ，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。
【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。
【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。
【１０９８】
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。
【１０９９】
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６４０３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。
【１１００】
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。

【１１０１】

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。

【１１０２】

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。

【１１０３】

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。

【１１０４】

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。

【１１０５】

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。

【１１０６】

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。

【１１０７】

その後、「ＬＤ　Ａ，（＿ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ６４０

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。

【１１０８】

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回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回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。

【１１０９】

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。

【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。

【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ため、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。

【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。

【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】

図９９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Ｓ６５０１～ステップＳ６５１９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。

【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Ｓ６５０１）。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Ｓ６５０２）。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。

【１１１８】

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Ｓ６５０３）。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Ｓ６５０３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Ｓ６５０４）。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。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。

【１１２０】

その後、「ＬＤ　Ａ，Ｌ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＬ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Ｓ６５０５）。Ｌレジスタにはステップ６５０４にて主側ＣＰＵ６３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Ｓ６５０６）。Ａレジスタにはステップ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Ｓ６５０６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。

【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。
【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。
【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。
【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】
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。
【１１２７】
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Ｓ６５１１）。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。
【１１２８】
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Ｓ６５１２）。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。
【１１２９】
その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１２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Ｓ６５１３）。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。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。

【１１３０】

その後、「ＬＤ　Ａ，（＿ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ６５０６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Ｓ６５０３の時点における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Ｓ６５１４）。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る（ステップＳ６５１５）。Ａレジスタにはステップ Ｓ６５１４にてステップＳ６５０３の時点における主側ＣＰＵ６３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 Ｓ６５０３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。

【１１３１】

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Ｓ６５１６）。この場合、Ｈレジスタにはステップ Ｓ６５１３にて当該ステップＳ６５１２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Ｓ６５１６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Ｓ６５１５にてステップＳ６５０３の時点における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Ｓ６５１６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２２２に退避させたことになる。

【１１３２】

その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１６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Ｓ６５１７）。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Ｓ６５１２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Ｓ６５１７の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの状態がステップＳ６５１２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Ｓ６５０３の時点における状態に復帰することとなる。

【１１３３】

ちなみに、管理実行処理においては主側ＣＰＵ６３のＡレジスタは利用されない。したがって、ステップＳ６５１２の時点におけるＡレジスタの状態はステップＳ６５０８の時点におけるＡレジスタの状態であり、ステップＳ６５０８の時点におけるＡレジスタの状態はステップＳ６５０３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Ｓ６５１７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。

【１１３４】
その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１１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Ｓ６５１８）。これにより、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの状態がステップＳ６５１１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。
【１１３５】
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Ｓ６５１９）。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。
【１１３６】
上記構成によれば、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタから当該主側ＣＰＵ６３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に退避させることが可能となる。
【１１３７】
なお、ステップＳ６５０５～ステップＳ６５０８の処理を実行することなく、その代わりに、ステップＳ６５０４の処理を実行した後に、「ＬＤ　（＿ＦＧＢＵＦ），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ＦＧ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２２１に退避させる構成としてもよい。
【１１３８】
また、ステップＳステップＳ６５１４及びステップＳ６５１５の処理を実行することなく、その代わりに、ステップＳ６５１３の処理を実行した後に、「ＬＤ　Ｌ，（＿ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、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をＬレジスタに上書きする構成としてもよい。
【１１３９】
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。
【１１４０】
＜第３０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。
【１１４１】
図１００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Ｓ６６０１～ステップＳ６６２１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。
【１１４２】
まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップＳ６６０１）。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Ｓ６６０２）。

【１１４３】
その後、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Ｓ６６０３）。停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ６６０３：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Ｓ６６０４）。
【１１４４】
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。
【１１４５】
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Ｓ６６０４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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２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はＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される直前と同一である。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、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Ｓ６６０４にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ６６０５）。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Ｓ６６０６）。
【１１４７】
ここで、図１０１のフローチャートを参照しながら主側ＣＰＵ６３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Ｓ６８０１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Ｓ６７０１）、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Ｓ６７０２）。
【１１４９】
その後、ＭＰＵ６２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Ｓ６７０３）。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（ＨＩ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Ｓ６７０３では、かかる停電信号の情報を主側ＣＰＵ６３のレジスタに読み込む処理を実行する。

【１１５０】

ステップＳ６７０３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Ｓ６７０４：ＹＥＳ）、停電検知カウンタの数値情報を１加算する（ステップＳ６７０５）。ステップＳ６７０４にて否定判定をした場合又はステップＳ６７０５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Ｓ６７０６）。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Ｓ６７０７）。ステップＳ６７０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ６７０３に戻りステップＳ６７０３～ステップＳ６７０６の処理を繰り返す。一方、ステップＳ６７０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６７０８に進む。

【１１５１】

ステップＳ６７０８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Ｓ６７０９～ステップＳ６７１２の停電時処理を実行する。

【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Ｓ６７０９）。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ＲＡＭ６５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ＣＰＵ６３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についてチェックサムを算出する（ステップＳ６７１０）。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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアは、メイン処理（図１００）のステップＳ６６０４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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２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。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２２１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。

【１１５４】

その後、主側ＣＰＵ６３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Ｓ６７１１）、主側ＲＡＭ６５へのアクセスを禁止する（ステップＳ６７１２）。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。

【１１５５】

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ＲＡＭ６５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。

【１１５６】

メイン処理（図１００）の説明に戻り、ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６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Ｓ６６０７）。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、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２２２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。

【１１５７】

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、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。また、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。

【１１５８】

ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定判定をした場合においてステップＳ６６０７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Ｓ６６０８）。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Ｓ６６０８：ＮＯ）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップＳ６６１９～ステップＳ６６２１）を実行する。これにより、ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６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Ｓ６６０７）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。

【１１５９】

設定値が正常である場合（ステップＳ６６０８：ＹＥＳ）、電源投入設定処理を実行する（ステップＳ６６０９）。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２２１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８１に送信する。

【１１６０】

なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、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Ｓ６６０９の処理が完了してステップＳ６６１０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Ｓ６６０９の電源投入設定処理が終了して、ステップＳ６６１０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。

【１１６１】

その後、ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３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実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次

のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３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。

【１１６２】

上記のとおり本実施形態では主側ＣＰＵ６３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２２１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Ｓ６６０８：ＹＥＳ）、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かったとしても、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後に再度の電源のＯＮ・ＯＦＦ操作をする必要がない。また、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に関して異常が発生したとしても、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後に再度の電源のＯＮ・ＯＦＦ操作をする必要がない。

【１１６３】

ステップＳ６６０３及びステップＳ６６０６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Ｓ６６１４）。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Ｓ６６１４：ＮＯ）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップＳ６６１９～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と電気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。

【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と電気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。

【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。
【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】
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。
【１１７１】
その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ６６２０）。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。
【１１７２】
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Ｓ６６２１）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。
【１１７３】
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。
【１１７４】
その後、ステップＳ６６２１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２２の実施形態における設定値更新処理（図８５）と同一である。設定値更新処理を実行した後は、ステップＳ６６０９以降の遊技の進行を制御するための処理に移行する。
【１１７５】
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６８ａに対する設定キーによるＯＦＦ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。
【１１７６】
次に、主側ＣＰＵ６３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１０２（ａ）はＭＰＵ６２の構成を説明するためのブロック図である。
【１１７７】
図１０２（ａ）に示すようにＭＰＵ６２には主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４及び主側ＲＡＭ６５が設けられているとともに、リセット信号出力部２５１及びプログラム監視部２５２が設けられている。リセット信号出力部２５１は主側ＣＰＵ６３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２５１は、電源・発射制御装置７８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ＨＩレベルの信号としてリセット信号を主側ＣＰＵ６３に出力し、電源・発射制御装置７８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ＣＰＵ６３に出力しない。主側ＣＰＵ６３は電源・発射制御装置７８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２５１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７８から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号出力部２５１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ＣＰＵ６３は電源・発射制御装置７８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２５１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１００）を開始する。
【１１７８】
プログラム監視部２５２は主側ＣＰＵ６３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２５２は、主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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２５２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２５２は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア２２１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２５２は、ロード命令により情

報を特定制御用のワークエリア２２１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。

【１１７９】

プログラム監視部２５２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２５１に監視異常信号を出力する。リセット信号出力部２５１はプログラム監視部２５２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７８から動作電力が供給されている場合であっても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ＣＰＵ６３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ＯＦＦ・ＯＮを通じて主側ＣＰＵ６３にてメイン処理が実行されることとなる。

【１１８０】

図１０２（ｂ）はリセット信号出力部２５１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１０２（ｂ１）は電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている期間を示し、図１０２（ｂ２）はリセット信号出力部２５１からリセット信号が出力されている期間を示し、図１０２（ｂ３）はプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力されるタイミングを示す。

【１１８１】

まずプログラム監視部２５２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、ｔ１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、ｔ２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、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込み処理（図８６）のステップＳ５２０１～ステップＳ５２１９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。その後、設定監視処理を実行する（ステップＳ６８２０）。図１０４は設定監視処理を示すフローチャートである。

【１１８８】

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Ｓ６９０１）。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。

【１１８９】

設定値が異常である場合（ステップＳ６９０１：ＮＯ）、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ６９０２）。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値更新処理の実行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。

【１１９０】

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８１に送信する（ステップＳ６９０３）。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４１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。

【１１９１】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ６９０４）。つまり、タイマ割込み処理（図１０３）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１０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２２の実施形態における設定値更新処理（図８５）と同一である。したがって、更新ボタン６８ｂ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４８ａ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６９ｃにて表示される。その後、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１０３）に復帰する。

【１１９２】

ここで、設定値更新処理では、設定キー挿入部６８ａ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６８ａ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６８ａ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６８ａ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。

【１１９３】

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。

【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。

【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。

【１１９６】

図１０５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Ｓ７００１～ステップＳ７００５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。

【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。

【１１９８】

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。

【１１９９】

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Ｓ７００３）。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。

【１２００】

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Ｓ７００２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Ｓ７００４）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ７００２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。

【１２０１】

その後、タイマ割込み処理（図１０３）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Ｓ７００５）。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。

【１２０２】

図１０６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Ｓ７１０１～ステップＳ７１１６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。

【１２０３】

ステップＳ７１０１～ステップＳ７１０８及びステップＳ７１１０～ステップＳ７１１６

では上記第１７の実施形態における管理実行処理（図７８）のステップＳ４５０１～ステップＳ４５１５と同一の処理を実行する。また、ステップＳ７１０９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。

【１２０４】

図１０７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Ｓ７２０１～ステップＳ７２０６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。

【１２０５】

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Ｓ７２０１）。また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられ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Ｓ７２０２）。例えば通常用カウンタエリア２３１において通常用のアウトカウンタ２３１ｅ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２３１ａの値が１０００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２２３に設けられた演算結果記憶エリア２３４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Ｓ７２０３）。例えば第６１パラメータが「０」であるにも関わらず第６２～第６４パラメータのいずれかが「０」ではない場合には異常と判定する。

【１２０６】

ステップＳ７２０１～ステップＳ７２０３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２２３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２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７２０４）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３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。

【１２０７】

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１０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１０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Ｓ７２０４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２２３の全体を「０」クリアする構成としてもよい。

【１２０８】

また、ステップＳ７２０４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には管理実行処理（図１０６）におけるステップＳ７１０２～ステップＳ７１０７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２２４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２２４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２２４には別監視処理が終了した後における管理実行処理（図１０６）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。
【１２０９】
その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７２０５）。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Ｓ７２０４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。
【１２１０】
その後、クリア報知処理を実行する（ステップＳ７２０６）。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。
【１２１１】
ステップＳ７２０１～ステップＳ７２０３の全てにて否定判定をした場合、又はステップＳ７２０６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１０６）に復帰する。
【１２１２】
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。
【１２１３】
プログラム監視部２５２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２５１によりリセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われることにより主側ＣＰＵ６３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１００）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２２１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２２１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Ｓ６６０７）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２２１においてパチンコ機１０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２２２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２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２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。
【１２１４】
プログラム監視部２５２において主側ＣＰＵ６３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２５１によりリセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われることにより主側ＣＰＵ６３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１００）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２２１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２２１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Ｓ６６０７）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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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。

【１２１５】

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、上記のようにプログラム監視部２５２において情報異常が特定されたことで主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリア、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。

【１２１６】

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Ｓ６６０７）が実行される構成において、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１００）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２５２にて特定された情報異常を解消することが可能となる。

【１２１７】

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。

【１２２３】

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２２３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。

【１２２４】

なお、メイン処理（図１００）ではステップＳ６６０８及びステップＳ６６１４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ＣＰＵ６３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いとしても、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１０３）の設定監視処理（ステップＳ６８２０）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。

【１２２５】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）がタイマ割込み処理（図１０３）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１０３）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Ｓ６８２０）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。

【１２２６】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）がメイン処理（図１００）における残余処理（ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３）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。

【１２２７】

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Ｓ６８２０）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Ｓ６８２０）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。

【１２２８】

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、設定値更新処理（ステップＳ６９０４）に移行する構成に代えて、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」をセットする構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理（図１０３）においてステップＳ６８０７にて肯定判定をすることでステップＳ６８０８～ステップＳ６８２１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Ｓ６８０１～ステップＳ６８０６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。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いとしても、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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【１２３６】

また、別監視処理（図１０７）では非特定制御用のスタックエリア２２４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は消去しないようにすることが好ましい。

【１２３７】

また、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。

【１２３８】

＜第３１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３０の実施形態と相違している。以下、上記第３０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３０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。

【１２３９】

図１０８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Ｓ７３０１～ステップＳ７３２２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。

【１２４０】

まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップＳ７３０１）。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Ｓ７３０２）。

【１２４１】

その後、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Ｓ７３０３）。停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ７３０３：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Ｓ７３０４）。チェックサムの算出方法は上記第３０の実施形態におけるメイン処理（図１００）のステップＳ６６０４と同一である。

【１２４２】

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Ｓ７３０４にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ７３０５）。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Ｓ７３０６）。

【１２４３】

ステップＳ７３０６にて肯定判定をした場合、ステップＳ７３０７～ステップＳ７３２０の処理を実行する。この場合、ステップＳ７３０７～ステップＳ７３１４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Ｓ６６１４～ステップＳ６６２１と同一であり、ステップＳ７３１６～ステップＳ７３２０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Ｓ６６０９～ステップＳ６６１３と同一である。

【１２４４】

また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているのに対して（ステップＳ７３０８：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。

【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。

【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。

【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。

【１２５０】

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。

【１２５１】

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。

【１２５２】

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。

【１２５３】

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）。

【１２５４】

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。

【１２５５】

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）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。

【１２５６】

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、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。

【１２５７】

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。

【１２５８】

ステップＳ７５０２～ステップＳ７５０７の処理を実行した後は、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７５０８）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３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ＣＰＵ６３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２２３の各記憶エリアのうちＷＡバッファ、ＢＣバッファ、ＤＥバッファ、ＨＬバッファ、ＩＸバッファ及びＩＹ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。

【１２５９】

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。

【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。

【１２６２】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」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＋α）を設定する（ステップＳ７５１０）。Ｙ（ｒ＋α）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。

【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。

【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、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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【１２７２】

また、非特定制御用のクリア処理（図１１０）におけるステップＳ７５０８及びステップＳ７５０９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。

【１２７３】

また、非特定制御用のクリア処理（図１１０）におけるステップＳ７５０８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１１０）におけるステップＳ７５０８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。

【１２７４】

＜第３２の実施形態＞

本実施形態ではチェックサムを利用した主側ＲＡＭ６５の情報異常の監視に関する処理構成が上記第３０の実施形態と相違している。以下、上記第３０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３０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。

【１２７５】

図１１１は主側ＣＰＵ６３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１０３）におけるステップＳ６８０１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Ｓ７６０１～ステップＳ７６１３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。

【１２７６】

停電情報記憶処理におけるステップＳ７６０１～ステップＳ７６０８では上記第３０の実施形態における停電情報記憶処理（図１０１）のステップＳ６７０１～ステップＳ６７０８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Ｓ７６０８にて肯定判

定をしてステップＳ７６０９～ステップＳ７６１３の停電時処理を実行する。
【１２７７】
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Ｓ７６０９）。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ＲＡＭ６５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ＣＰＵ６３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。
【１２７８】
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についてチェックサムを算出する（ステップＳ７６１０）。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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２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１１２）のステップＳ７７０１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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２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。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２２１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。
【１２７９】
その後、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についてチェックサムを算出する（ステップＳ７６１１）。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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４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１１２）のステップＳ７７０６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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４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２２１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。
【１２８０】
その後、主側ＣＰＵ６３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Ｓ７６１２）、主側ＲＡＭ６５へのアクセスを禁止する（ステップＳ７６１３）。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。
【１２８１】
次に、図１１２のフローチャートを参照しながら主側ＣＰＵ６３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１００）においてステップＳ６６０４～ステップＳ６６０６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Ｓ７７０１～ステップＳ７７１１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。
【１２８２】
まず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について特定制御用のチェックサムを算出する（ステップＳ７７０１）。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１１１）におけるステップＳ７６１０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のステップＳ７６１０に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

出した特定制御用のチェックサムを、ステップＳ７７０１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Ｓ７７０２）。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Ｓ７７０３）。

【１２８３】

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Ｓ７７０３：ＮＯ）。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Ｓ７７０４）。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、当該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。また、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（ステップＳ７７０５）。

【１２８４】

ステップＳ７７０３にて肯定判定をした場合、又はステップＳ７７０５の処理を実行した場合、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について非特定制御用のチェックサムを算出する（ステップＳ７７０６）。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１１１）におけるステップＳ７６１１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のステップＳ７６１１に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２２１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Ｓ７７０６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Ｓ７７０７）。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Ｓ７７０８）。

【１２８５】

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Ｓ７７０８：ＮＯ）、「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Ｓ７７０９）。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。

【１２８６】

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Ｓ７７１０）。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。

【１２８７】

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Ｓ７７０９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Ｓ７７１１）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ７７０９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。

【１２８８】

図１１３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Ｓ７８０１～ステップＳ７８１８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。

【１２８９】

非特定制御用のクリア処理におけるステップＳ７８０１～ステップＳ７８０７では上記第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Ｓ７５０１～ステップＳ７５０７と同一の処理を実行する。

【１２９０】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７８０８）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３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ＣＰＵ６３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２２３の各記憶エリアのうちＷＡバッファ、ＢＣバッファ、ＤＥバッファ、ＨＬバッファ、ＩＸバッファ及びＩＹ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。

【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。

【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Ｓ

７８１２～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。

【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】

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。

【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。

【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タイマ割込み処理（図１１７）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１２３）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。

【１３０４】

つまり、本実施形態では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。

【１３０５】

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。

【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２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２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はＭＰＵ６２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。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２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は含まれていない。
【１３１２】
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Ｓ７９０７にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ７９０８）。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Ｓ７９０９）。
【１３１３】
ステップＳ７９０６又はステップＳ７９０９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Ｓ７９１０）。遊技停止フラグは、後述する第１タイマ割込み処理（図１１７）においてステップＳ８２０７にて肯定判定をしてステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１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、後述する第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、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。
【１３１４】
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。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。
【１３１５】
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。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。
【１３１６】
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８１に送信する（ステップＳ７９１１）。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。
【１３１７】
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、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。
【１３１８】
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Ｓ７９１８）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。
【１３１９】
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Ｓ７９０６及びステップＳ７９０９：ＹＥＳ）、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Ｓ７９１２）、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Ｓ７９１３）。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Ｓ７９１２：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Ｓ７９１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳ７９１４）。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を行うための処理を実行する。

【１３２０】

図１１５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Ｓ８００１～ステップＳ８００３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。

【１３２１】

まず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Ｓ８００１）。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ＣＰＵ６３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。

【１３２２】

その後、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。

【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。

【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。
【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と、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と、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と、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と、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と、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うおそれがある。
【１３２７】
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い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。
【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２

２４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。
【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。
【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。

【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ことが可能となる。

【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】

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。

【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。

【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。

【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。

【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生じた場合には、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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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が図柄表示装置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ＣＰＵ６３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）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ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実行さ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ＣＰＵ６３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に起動される。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。

【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。

【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。
【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。

【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。

【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２０１～２０

４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。

【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。

【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２６１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を特図保留表示部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。

【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。

【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。

【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、その後に第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、その後に第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との電気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とを利用して電気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ＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷ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ＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷ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ＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷ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ＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷ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ＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。
【１３７６】
表示データ信号線ＬＮ３を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６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ＬＮ４を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６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ＣＰＵ６３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ＩＣ２６６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。

【１３７８】
上記のように主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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。
【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。
【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。
【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。

【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。

【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表示が行われるとともに、設定確認用処理（図１１５）又は設定値更新処理（図１１６）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２７５は特定制御用のワークエリア２２１に設けられているため、第５表示データバッファ２７５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６１パラメータ～第６８パラメータは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において順次表示対象となる。

【１３８６】

そこで、図１２０（ｂ）に示すように非特定制御用のワークエリア２２３には第６１パラメータ～第６８パラメータを格納するための演算結果記憶エリア２３４だけではなく、それら第６１パラメータ～第６８パラメータのうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２７６が設けられている。本実施形態であっても上記第１５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１０秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、１０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２３４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２７６に格納される。そして、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１２３）にて、表示対象設定エリア２７６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２７５に格納される。

【１３８７】

一方、設定確認用処理（図１１５）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１２３）にて、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてパチンコ機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２７５に格納される。また、設定値更新処理（図１１６）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１２３）にて、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてパチンコ機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２７５に格納される。

【１３８８】

上記のように第１～第５表示データバッファ２７１～２７５が設けられた構成において、主側ＣＰＵ６３は第２タイマ割込み処理（図１２３）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２７１～２７５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ＩＣ２６６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２６１～２６５のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示ＩＣ２６６に送信する。図１２１は表示ＩＣ２６６の電気的な構成を説明するための説明図である。

【１３８９】

表示ＩＣ２６６は図１２１に示すように、種別データバッファ２８１と、選択信号出力部２８２と、表示データバッファ２８３と、表示データ出力部２８４と、を備えている。表示データバッファ２８３には主側ＣＰＵ６３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２８４は表示データバッファ２８３に格納された表示データを第１～第５表示回路２６１～２６５に送信する。種別データバッファ２８１には主側ＣＰＵ６３から受信した種別データが格納される。選択信号出力部２８２は第１～第５表示回路２６１～２６５のうち種別データバッファ２８１に格納されている種別データに対応する表示回路２６１～２６５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。

【１３９０】

詳細には図１１９に示すように、表示ＩＣ２６６と第１表示回路２６１とは表示用信号群２９１を利用して電気的に接続されている。表示用信号群２９１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ＩＣ２６６から送信される。また、表示用信号群２９１から分岐させて分岐信号群２９２が設けられており、当該分岐信号群２９２は第２表示回路２６２、第３表示回路２６３、第４表示回路２６４及び第５表示回路２６５のそれぞれと電気的に接続されている。分岐信号群２９２は表示用信号群２９１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ＩＣ２６６から送信される。

【１３９１】

上記のように表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２が設けられていることにより、表示データバッファ２８３に格納された表示データが表示データ出力部２８４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２６１～２６５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２６１～２６５を指定するために第１～第５選択信号線３０１～３０５が設けられている。

【１３９２】

第１選択信号線３０１は表示ＩＣ２６６と第１表示回路２６１とを電気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１表示回路２６１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１表示回路２６１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１選択信号線３０１を通じて第１表示回路２６１に第１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１表示回路２６１のみにおいて受信されて利用される。

【１３９３】

第２選択信号線３０２は表示ＩＣ２６６と第２表示回路２６２とを電気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２表示回路２６２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２表示回路２６２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２選択信号線３０２を通じて第２表示回路２６２に第２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２表示回路２６２のみにおいて受信されて利用される。

【１３９４】

第３選択信号線３０３は表示ＩＣ２６６と第３表示回路２６３とを電気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３表示回路２６３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３表示回路２６３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３選択信号線３０３を通じて第３表示回路２６３に第３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３表示回路２６３のみにおいて受信されて利用される。

【１３９５】

第４選択信号線３０４は表示ＩＣ２６６と第４表示回路２６４とを電気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４表示回路２６４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４表示回路２６４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４選択信号線３０４を通じて第４表示回路２６４に第４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４表示回路２６４のみにおいて受信されて利用される。

【１３９６】

第５選択信号線３０５は表示ＩＣ２６６と第５表示回路２６５とを電気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。

【１３９７】

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。

【１３９８】

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。

【１３９９】

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。

【１４００】

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。

【１４０１】

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。

【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。

【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。

【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」の状態に近付くこととなる。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付くこととなり、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タイマ割込み処理（図１２３）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ＩＣ２６６への表示データの送信が集約して行われる。

【１４０７】

以下、第２タイマ割込み処理について図１２３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Ｓ８４０１～ステップＳ８４１３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。

【１４０８】

まず第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）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ８４０１）。第１タイマ割込み処理（図１１７）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１２３）に対して第１タイマ割込み処理（図１１７）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１２３）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１２３）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１２３）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。

【１４０９】

その後、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に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８４０２）。設定更新表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図１１６）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値更新処理（図１１６）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にて設定値更新処理（図１１６）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。

【１４１０】

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１２３）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図１１６）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Ｓ８４０２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２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０３）。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。

【１４１１】

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（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。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。

【１４１２】

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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）。

【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。

【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。

【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。

【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づらくさせることが可能となる。
【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。
【１４３４】
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と、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と、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と、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と、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と、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うおそれがある。
【１４３５】
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い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。
【１４３６】
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ことが可能となる。

【１４３７】

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。

【１４３８】

リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源の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の電源の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ことが可能となる。

【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。

【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、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ＣＰＵ６３から送信された表示データに従って表示ＩＣ２６６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ＣＰＵ６３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ＩＣ２６６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ＩＣ２６６が兼用されている。これにより、表示ＩＣ２６６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ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６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２６１～２６５に対して表示ＩＣ２６６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ＩＣ２６６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。

【１４４４】

主側ＣＰＵ６３は表示データを表示ＩＣ２６６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２６１～２６５の種類を特定可能とする種別データを表示ＩＣ２６６に送信する。これにより、表示ＩＣ２６６は、主側ＣＰＵ６３から表示データが送信された場合には主側ＣＰＵ６３から送信されている種別データに対応する表示回路２６１～２６５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ＩＣ２６６が兼用される構成であっても、表示ＩＣ２６６の構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１４４５】

主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ため、主側ＣＰＵ６３の処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１４４６】

主側ＣＰＵ６３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ＩＣ２６６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。

【１４４７】

主側ＣＰＵ６３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１２３）にて表示ＩＣ２６６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ＩＣ２６６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ＩＣ２６６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。

【１４４８】

表示ＩＣ２６６により表示設定の対象となる第１～第５表示回路２６１～２６５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１２３）に集約されている。これにより、第１～第５表示回路２６１～２６５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。

【１４４９】

主側ＣＰＵ６３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１１７）を実行する。この場合に、第２タイマ割込み処理（図１２３）の第２割込み周期は第１タイマ割込み処理（図１１７）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１１７）にて表示ＩＣ２６６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。

【１４５０】

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１１７）よりも割込み周期が短い第２タイマ割込み処理（図１２３）に表示ＩＣ２６６に表示デ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。

【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。

【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。

【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。

【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】

また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）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Ｓ７９１８）に移行する構成としてもよい。

【１４６６】

また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）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１１４）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１１４）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いとしても、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１１４）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。

【１４６７】

また、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が区別して記憶されるとともに、特図表示部３７ａ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と、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側ＣＰＵ６３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Ｓ７９１４）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。

【１４６８】

また、低頻度サポートモードにおいては普図表示部３８ａ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と、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側ＣＰＵ６３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Ｓ７９１４）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。

【１４６９】

また、設定確認用処理（図１１５）が実行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２０３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２０１及び第２報知用表示装置２０２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２０１～２０３は消灯状態となり第４報知用表示装置２０４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。

【１４７０】

また、設定値更新処理（図１１６）が実行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２０３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２０１及び第２報知用表示装置２０２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２０１～２０３は消灯状態となり第４報知用表示装置２０４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。

【１４７１】

また、主側ＣＰＵ６３は表示ＩＣ２６６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。

【１４７２】

また、表示ＩＣ２６６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。

【１４７３】

また、当たり乱数カウンタＣ１が主側ＲＡＭ６５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。

【１４７４】

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。

【１４７５】

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。

【１４７６】

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。

【１４７７】

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１２３）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。

【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。

【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。
【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Ｓ８５０８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。
【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。
【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。
【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操作するだけでは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づらくさせることが可能となる。
【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】
図１２６は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の電気的構成を説明するための説明図である。
【１４９０】
演算結果記憶エリア２３４には、主側ＣＰＵ６３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）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。
【１４９１】
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２２３に通常用カウンタエリア２３１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２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３は設けられていない。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用カウンタエリア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（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「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。
【１４９２】
ベース値の算出は、後述する第１タイマ割込み処理（図１３３）の管理用処理（ステップＳ８９２０）にて後述する結果演算処理（図１３０）が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値は、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）がシフト基準個数となることで「０」クリアされる。

【１４９３】

管理開始基準個数は、上記第１５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３００個に設定されている。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２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅを「０」クリアすることで、パチンコ機１０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３００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、３００個よりも少ない個数に設定されていてもよく、３００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、６００００個に設定されている。パチンコ機１０では１分間に最大で１００個の遊技球の発射が行われるため、６００００個は１０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１３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１０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２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅ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６００００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、６００００個よりも少ない個数に設定されていてもよく、６００００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２３４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。これら各種エリア３１１～３１４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３１１には直近の結果演算処理（図１３０）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３１１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。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３１２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３１２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。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３１３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３１３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ったタイミングにおけるベース値が格納される。

【１４９９】

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。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３１４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３１４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ったタイミングにおけるベース値が格納される。

【１５００】

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に格納されたベース値は、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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。

【１５０１】

図１２７（ａ）～図１２７（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３１１～３１４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２０１～２０４の表示内容を説明するための説明図である。図１２７（ａ）は現状エリア３１１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２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図１２７（ｂ）は第１履歴エリア３１２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２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図１２７（ｃ）は第２履歴エリア３１３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２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図１２７（ｄ）は第３履歴エリア３１４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２０１～２０４の表示内容の一例を示す。

【１５０２】

図１２７（ａ）～図１２７（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４

はいずれも８個の表示用セグメント３２１～３２４を有している。８個の表示用セグメント３２１～３２４のうち７個の表示用セグメント３２１～３２４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３２１～３２４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３２１～３２４に対して右下の位置に設けられている。各種エリア３１１～３１４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３２１～３２４が発光状態となる。

【１５０３】

第１報知用表示装置２０１では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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３１１～３１４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２０１には「ｂ」の文字が表示される。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２０１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２０１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２０１～２０４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。

【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う。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。

【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。

【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、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】

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。

【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。

【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】

その後、ｔ３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、ｔ４のタイミングでｔ３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。

【１５１５】

その後、ｔ５のタイミングでｔ４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、ｔ６のタイミングでｔ５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、ｔ６のタイミング～ｔ７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。

【１５１７】

その後、ｔ８のタイミングでｔ６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。

【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。

【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）。

【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」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値が「０」クリアされて新たな算出期間が開始される。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の影響が、パチンコ機１０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して及びづらくさせることが可能となる。

【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】

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→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ース値として第１履歴エリア３１２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、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ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。

【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（ステップＳ８６０８）。

【１５２７】

ステップＳ８６０３にて肯定判定をした場合、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Ｓ８６０９）。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である６０００個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップＳ８６１０）。ステップＳ８６１０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２２３に設けられた演算初期フラグに「１」をセットし（ステップＳ８６１１）、ステップＳ８６１０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Ｓ８６１２）。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。

【１５２８】

ステップＳ８６１１又はステップＳ８６１２の処理を実行した場合、ステップＳ８６０９にて算出した合計個数がシフト基準個数である６００００個以上であるか否かを判定する（ステップＳ８６１３）。ステップＳ８６１３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Ｓ８６１４）。データシフト処理ではステップＳ８６０７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ース値として第１履歴エリア３１２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、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ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２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ８６１５）。

【１５２９】

図１３１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Ｓ８７０１～ステップＳ８７１４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。

【１５３０】

まず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Ｓ８７０１）。ステップＳ８７０１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に設けられた切換タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ８７０２）。切換タイミングカウンタは、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切り換え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。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。

【１５３１】

ステップＳ８７０２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、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Ｓ８７０３）。ステップＳ８７０３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Ｓ８７０４）。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Ｓ８７０５：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ８７０６）。

【１５３２】

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。

【１５３３】

ステップＳ８７０５にて否定判定をした場合、又はステップＳ８７０６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回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Ｓ８７０７）。

【１５３４】

ステップＳ８７０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ８７０７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、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２７６に設定する（ステップＳ８７０８）。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。

【１５３５】

その後、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Ｓ８７０９）。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。

【１５３６】

上記のように表示対象設定エリア２７６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１３４）にて当該表示データが表示ＩＣ２６６に送信されることにより、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。

【１５３７】

また、ステップＳ８７０９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１３１）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１３０）が実行される度に通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～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換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１～４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。
【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。
【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。

【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（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）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Ｓ８８０１～ステップＳ８８１９）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。

【１５５３】

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Ｓ８９０１）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Ｓ８８０１～ステップＳ８８１９）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に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５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Ｓ８８１９）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１０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。

【１５５４】

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１３３）及び第２タイマ割込み処理（図１３４）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１３２）において第１タイマ割込み処理（図１３３）又は第２タイマ割込み処理（図１３４）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１３２）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２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ＣＰＵ６３の各種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２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図１３２）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２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【１５５５】

メイン処理（図１３２）の説明に戻り、ステップＳ８８０３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）に対応する値をセットする（ステップＳ８８０４）。本実施形態では主側ＣＰＵ６３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２０１～２０４に設けられた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遊技ホールの管理者に確認させるために、ステップＳ８８０４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２０１～２０４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の全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持される。ステップＳ８８０４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。

【１５５６】

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Ｓ８８１１、ステップＳ８８１２、ステップＳ８８１５及びステップＳ８８１９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。

【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。

【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）。

【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。

【１５６２】

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８１に送信する（ステップＳ８８１２）。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設定値更新処理（ステップＳ８８１９）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。

【１５６３】

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Ｓ８８０７及びステップＳ８８１０：ＹＥＳ）、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Ｓ８８１３）、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Ｓ８８１４）。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Ｓ８８１３：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Ｓ８８１４：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳ８８１５）。設定確認用処理の詳細については後に説明する。

【１５６４】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ８８０６：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ８８１６）。ＲＡＭクリア処理の内容は上記第３３の実施形態におけるメイン処理（図１１４）のステップＳ７９１５と同一である。その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ８８１７：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Ｓ８８１８：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳ８８１９）。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

【１５６５】

ステップＳ８８１２の処理を実行した場合、ステップＳ８８１３若しくはステップＳ８８１４にて否定判定をした場合、ステップＳ８８１５の処理を実行した場合、ステップＳ８８１７若しくはステップＳ８８１８にて否定判定をした場合、又はステップＳ８８１９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Ｓ８８２０）。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Ｓ８８２０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。

【１５６６】

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Ｓ８８２１）。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８１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Ｓ７９２０の場合と同一である。

【１５６７】

その後、ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第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）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５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。

【１５６８】

次に、主側ＣＰＵ６３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１３４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Ｓ９００１～ステップＳ９０１４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。

【１５６９】

まず第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）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ９００１）。第１タイマ割込み処理（図１３３）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１３４）に対して第１タイマ割込み処理（図１３３）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１３４）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１３４）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１３４）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。

【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Ｓ９００２）。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１３４）が起動される度に定期的に減算されることとなる。

【１５７１】

その後、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に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９００３）。設定更新表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図１３７）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値更新処理（図１３７）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ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図１３７）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。
【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１３４）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（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Ｓ９００３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２７５への設定処理を実行する（ステップＳ９００４）。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Ｓ８４０３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ＣＰＵ６３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１３６）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ＣＰＵ６３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。
【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ＣＰＵ６３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。
【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】
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）。

【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。
【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。
【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。
【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）。
【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～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２０

１～２０４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１３２）において設定確認用処理（図１３６）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。

【１５９２】

図１３７はメイン処理（図１３２）のステップＳ８８１９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Ｓ９３０１～ステップＳ９３１０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。

【１５９３】

まず更新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Ｓ９３０１）。音声発光制御装置８１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５４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。

【１５９４】

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Ｓ９３０２）。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Ｓ９３０２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Ｓ９３０３）。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。

【１５９５】

ステップＳ９３０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ９３０３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Ｓ９３０４）。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。

【１５９６】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ９３０４：ＮＯ）、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Ｓ９３０５）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ９３０５：ＹＥＳ）、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」がセットされていないことを条件として（ステップＳ９３０６：ＮＯ）、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Ｓ９３０７）、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Ｓ９３０８）。

【１５９７】

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１３４）では既に説明したとおりステップＳ９００３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Ｓ９００４）。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。

【１５９８】

ステップＳ９３０６にて肯定判定をした場合、又はステップＳ９３０８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ９３０９）。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Ｓ９３０５：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Ｓ９３０２の処理に戻ることとなるが、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」に戻ることになる。

【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こととなる。

【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。

【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】

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。

【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、その後に第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。

【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。

【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】

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。

【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。

【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。

【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。

【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】

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１３６）が開始されて、ｔ１０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ｔ１０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ｔ１０のタイミングで図１３８（ｅ）に示すように設定確認中表示期間が開始される。

【１６２５】

その後、ｔ１１のタイミングで図１３８（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ｔ１１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。

【１６２６】

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）又は設定値更新処理（図１３７）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。

【１６２７】

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。

【１６２８】

チェック用表示として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４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３２１～３２４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２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【１６２９】

主側ＣＰＵ６３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２０１～２０４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２０１～２０４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。

【１６３０】

主側ＣＰＵ６３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２０１～２０４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２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【１６３１】

主側ＣＰＵ６３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２０１～２０４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２０１～２０４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。

【１６３２】

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２０１～２０４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２０１～２０４にて他の表示を行わせることが可能となる。

【１６３３】

主側ＣＰＵ６３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２０１～２０４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２０１～２０４が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【１６３４】

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１３６）及び設定値更新処理（図１３７）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。

【１６３５】

設定確認用処理（図１３６）及び設定値更新処理（図１３７）では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２０１～２０４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２０１～２０４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２０１～２０４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。

【１６３６】

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１３６）又は設定値更新処理（図１３７）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２０１～２０４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１３６）又は設定値更新処理（図１３７）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２０１～２０４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２０１～２０４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。

【１６３７】

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１３６）又は設定値更新処理（図１３７）が実行された場合であってリセットボタン６８ｃ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２０１～２０４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１３６）又は設定値更新処理（図１３７）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１３６）又は設定値更新処理（図１３７）が開始された場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２０１～２０４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。

【１６３８】

また、設定値更新処理（図１３７）においてはリセットボタン６８ｃ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６８ｃが押圧操作された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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。

【１６３９】
演算結果記憶エリア２３４には、異なる期間における通常用カウンタエリア２３１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ＰＡ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。
【１６４０】
演算結果記憶エリア２３４には、直近のベース値が記憶される現状エリア３１１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３１２～３１４とが設けられている。これにより、遊技領域ＰＡ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。
【１６４１】
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３１１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３１２～３１４に記憶される。これにより、遊技領域ＰＡ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３１２～３１４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３１２～３１４に記憶されるベース値の数を抑えることが可能となる。
【１６４２】
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２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅが「０」クリアされる。これにより、通常用カウンタエリア２３１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２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅ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３１２～３１４に記憶されるため、過去の算出期間における遊技領域ＰＡ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。
【１６４３】
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３１２～３１４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。
【１６４４】
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は、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、報知用装置２０１～２０４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。
【１６４５】
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Ｓ８９０１）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。
【１６４６】
第１タイマ割込み処理（図１３３）に停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）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。
【１６４７】
第１タイマ割込み処理（図１３３）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。

【１６４８】

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１３３）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２２１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。

【１６４９】

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１３７）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Ｓ８９０１）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。

【１６５０】

なお、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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１３６）及び設定値更新処理（図１３７）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６８ｃが操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃ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２０１～２０４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２０１～２０４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２０１～２０４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。

【１６５１】

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６８ｂやリセットボタン６８ｃ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２０１～２０４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。

【１６５２】

また、更新ボタン６８ｂといったリセットボタン６８ｃ以外の特定の操作部が操作された状態で主側ＣＰＵ６３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２０１～２０４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ＣＰＵ６３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。

【１６５３】

また、遊技機本体１２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２０１～２０４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１２が開放状態となっていることが本体開放センサ９６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２０１～２０４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１２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２０１～２０４のチェック用表示が開始され、その後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２０１～２０４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い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い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い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×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「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３１１～３１４の情報をそのまま表示対象設定エリア２７６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３１１～３１４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２７６に設定することとなる。

【１６６１】

また、演算結果記憶エリア２３４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３１１及び第１履歴エリア３１２のみが設けられている構成としてもよく、現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２及び第２履歴エリア３１３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。

【１６６２】

また、演算結果記憶エリア２３４は各種エリア３１１～３１４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３１１～３１４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３１１～３１４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。

【１６６３】

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１５の実施形態のように第６１パラメータ～第６８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のそれぞれには第６１～第６８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３１１には第６１～第６８パラメータが記憶されるものの第１～第３履歴エリア３１２～３１４には第６１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。

【１６６４】

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。

【１６６５】

また、演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４においてベース値のシフトが行われる契機は、遊技領域ＰＡ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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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１０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。

【１６６６】

また、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

されるまでは、第１，第２報知用表示装置２０２のそれぞれにおける表示用セグメント３２１，３２２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２０２のそれぞれにおける表示用セグメント３２１，３２２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２０１～２０４において「ｂＬ．－－」→「ｂ１．－－」→「ｂ２．－－」→「ｂ３．－－」という表示が繰り返される構成としてもよい。

【１６６７】

また、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」がセットされるまでは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける表示用セグメント３２１～３２４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２０１，２０２のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１，３２２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２０３，２０４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。

【１６６８】

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２０１～２０４においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント３２１～３２４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３２１～３２４が点滅状態となる構成としてもよい。

【１６６９】

また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が主側ＣＰＵ６３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８１により行われる構成としてもよく、表示制御装置８２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２０１～２０４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ＣＰＵ６３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２０１～２０４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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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２０１～２０４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ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。

【１６７０】

＜第３６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。

【１６７１】

図１３９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Ｓ９４０１～ステップＳ９４２６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。

【１６７２】

ステップＳ９４０１～ステップＳ９４０３では上記第３５の実施形態におけるメイン処理（図１３２）のステップＳ８８０１～ステップＳ８８０３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Ｓ９４０４）。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Ｓ９４０３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。

【１６７３】

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Ｓ９４０５）。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。

【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。

【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。

【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】

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Ｓ

７９１９～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。
【１６８２】
また、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）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２０１～２０４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２０１～２０４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。
【１６８３】
なお、初期チェック期間が経過するまでステップＳ９５２０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２０１～２０４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。
【１６８４】
＜第３８の実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される通常時の設定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。
【１６８５】
図１４１は主側ＣＰＵ６３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Ｓ９６０１～ステップＳ９６０５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。
【１６８６】
まず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Ｓ９６０１）。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Ｓ９６０１：ＮＯ）、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Ｓ９６０２）。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、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。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～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。
【１６８７】
管理開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理を実行する。ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理内容は上記第３５の実施形態における通常時の設定処理（図１３５）におけるステップＳ９１０７～ステップＳ９１０９と同一である。ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理が実行されることにより、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３１１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２０１，２０２にて演算初期表示が行

われる。
【１６８８】
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２０１～２０４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ＣＰＵ６３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１０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。
【１６８９】
＜第３９の実施形態＞
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。
【１６９０】
図１４２（ａ）～図１４２（ｄ）は主側ＲＯＭ６４に設けられた設定対応記憶エリア３２５を説明するための説明図である。
【１６９１】
設定対応記憶エリア３２５には、パチンコ機１０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１１５）及び設定値更新処理（図１１６）において第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３２５には第１設定情報記憶エリア３２５ａ、第２設定情報記憶エリア３２５ｂ、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ、第４設定情報記憶エリア３２５ｄ、第５設定情報記憶エリア３２５ｅ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆが設けられている。
【１６９２】
第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆ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１１５）及び設定値更新処理（図１１６）において第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３２５ａ～３２５ｆ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３２５ａ～３２５ｆ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３２５ａ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３２５ｂ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３２５ｃ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３２５ｄ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３２５ｅ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３２５ｆの開始アドレスはＡ（６）となっている。
【１６９３】
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１０では、当該パチンコ機１０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１４２（ａ）に示すように第１設定情報記憶エリア３２５ａ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。第２設定情報記憶エリア３２５ｂ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ＬＴ（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「２」を表示するための表示データが記憶されている。

【１６９４】

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。

【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。

【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。

【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。

【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～３

２５ｆ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「６」である場合には第６設定情報記憶エリア３２５ｆを選択する。

【１７００】

この選択に際しては主側ＲＯＭ６４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３２５ａ～３２５ｆ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３２５ａ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３２５ｂ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３２５ｃ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３２５ｄ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３２５ｅ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３２５ｆの開始アドレスであるＡ（６）が設定されている。

【１７０１】

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Ｓ９７０３：ＮＯ）、ステップＳ９７０２にて選択した設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから低確率モードの当否テーブルを読み出す（ステップＳ９７０４）。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Ｓ９７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ９７０２にて選択した設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから高確率モードの当否テーブルを読み出す（ステップＳ９７０５）。

【１７０２】

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３２５ａ～３２５ｆ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１３）の当否判定処理（ステップＳ５０４）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。

【１７０３】

次に、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１２３）では設定値更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０３）。図１４４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Ｓ９８０１～ステップＳ９８０５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。

【１７０４】

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Ｓ９８０１）。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Ｓ９８０１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Ｓ９８０２）。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「６」である場合には第６設定情報記憶エリア３２５ｆ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１４３）と同様に主側ＲＯＭ６４に予め記憶された対応テーブルが参照される。

【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。

【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１～６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。

【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。

【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。

【１７１６】

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、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。

【１７１７】

なお、第２形態のパチンコ機１０において第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第２設定情報記憶エリア３２５ｂ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３２５ｃ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄ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３２５ｅ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆ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３２５ａ～３２５ｆ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３２５ａ～３２５ｆ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」→「３」→「３」→「６」→「６」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。

【１７１８】

第３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（ｃ）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２設定情報記憶エリア３２５ｂ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２設定情報記憶エリア３２５ｂ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。

【１７１９】

第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄ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３２５ｃ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２」に対応する第２低確当否テーブルＬＴ（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「２」を表示するための表示データが記憶されている。

【１７２０】

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。
【１７２１】
第６設定情報記憶エリア３２５ｆ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。
【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１～６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。
【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。
【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。
【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。
【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「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。

【１７３４】

設定値更新処理（ステップＳ７９１８）ではリセットボタン６８ｃが操作される度に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３２５ａ～３２５ｆ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、設定され得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３２５ａ～３２５ｆ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３２５ａ～３２５ｆ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３２５ａ～３２５ｆ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３２５ａ～３２５ｆ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。

【１７３５】

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３２５ａ～３２５ｆ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。

【１７３６】

設定値更新処理（ステップＳ７９１８）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３２５ａ～３２５ｆ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２０４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。

【１７３７】

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。

【１７３８】

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３２５の第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに記憶されているのではなく、主側ＲＯＭ６４における設定対応記憶エリア３２５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。

【１７３９】

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。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～３２５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得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。
【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。
【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。
【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、いずれかの大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。
【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が消灯状態となり、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が点灯状態となる。
【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なっており、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。
【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。
【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なっており、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。
【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】

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。
【１７６７】
その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳ９９０２）。内部機能レジスタ設定処理では、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Ｓ７９０２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タイマ割込み処理（図１４８）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１２３）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。
【１７６８】
その後、第２タイマ割込み処理（図１２３）について割込み許可の設定を行う（ステップＳ９９０３）。これにより、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。一方、第１タイマ割込み処理（図１４８）については割込み許可の設定が行われない。これにより、第１タイマ割込み処理（図１４８）は依然として割込みが禁止された状態に維持される。
【１７６９】
その後、ステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７の処理を実行する。これらステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７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Ｓ７９０５～ステップＳ７９１８と同一である。
【１７７０】
ステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７の処理を終了した後は、第１タイマ割込み処理（図１４８）について割込み許可の設定を行う（ステップＳ９９１８）。これにより、第１タイマ割込み処理（図１４８）が第１割込み周期で割り込んで起動される。つまり、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。その後、ステップＳ９９１９～ステップＳ９９２３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Ｓ７９２０～ステップＳ７９２４と同一の処理を実行する。
【１７７１】
図１４８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。
【１７７２】
まず第１タイマ割込み処理（図１４８）及び第２タイマ割込み処理（図１２３）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ＳＡ１０１）。第１タイマ割込み処理（図１４８）の発生が禁止されることにより、第１タイマ割込み処理（図１４８）の発生が禁止されることにより、第１タイマ割込み処理（図１４８）の実行途中において仮に第１割込み周期が経過してしまったとしても第１タイマ割込み処理（図１４８）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タイマ割込み処理（図１２３）の発生が禁止されることにより、第２割込み周期が経過したとしても第１タイマ割込み処理（図１４８）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てしまわないようにすることが可能となる。
【１７７３】
その後、ステップＳＡ１０２～ステップＳＡ１２１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Ｓ８２０２～ステップＳ８２２１と同一の処理を実行する。ステップＳＡ１０７にて肯定判定をした場合、又はステップＳＡ１２１の処理を実行した場合、第１タイマ割込み処理（図１４８）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ＳＡ１２２）。

【１７７４】

上記構成によればメイン処理（図１４７）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タイマ割込み処理（図１２３）の割込みは許可される一方、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。

【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用カウンタエリア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（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「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。

【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。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ＳＡ２０１～ステップＳＡ２１７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ＳＡ２０１）。当該演算処理では、上記第３５の実施形態と同様に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。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ＳＡ２０１にて、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ９１～Ｋ９５とした場合に、Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９４×「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ＳＡ２０１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×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「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ＳＡ２０１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。

【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。

【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Ｓ

Ａ２０６）。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。

【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か否かを判定する（ステップＳＡ２０８）。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ＳＡ２０８：ＮＯ）、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ＳＡ２０９）。そして、その算出した合計個数がシフト基準個数である６００００個以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２１０）。

【１７９１】

ステップＳＡ２１０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におけるシフト契機フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ２１１）。また、非特定制御用のワークエリア２２３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ＳＡ２１２）。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対応するシフト前表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始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。

【１７９２】

シフト契機フラグに「１」がセットされておりステップＳＡ２０８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におけるシフト時の演算完了フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２１３）。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おいて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ＳＡ２１３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におけるシフト契機フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ２１４）。また、非特定制御用のワークエリア２２３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ＳＡ２１５）。

【１７９３】

その後、データシフト処理を実行する（ステップＳＡ２１６）。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。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履歴エリア３１２に記憶される。また、現状エリア３１１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、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ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２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅを全て「０」クリアする（ステップＳＡ２１７）。

【１７９４】

図１５０は主側ＣＰＵ６３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チャートである。なお、表示用処理におけるステップＳＡ３０１～ステップＳＡ３２０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。

【１７９５】
まず非特定制御用のワークエリア２２３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ＳＡ３０１）。ステップＳＡ３０１にて否定判定をした場合、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Ｓ８７１４と同様に、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ＳＡ３０２）。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。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２０１～２０４の表示内容は上記第３５の実施形態と同様である。
【１７９６】
ステップＳＡ３０１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に設けられた切換タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳＡ３０３）。切換タイミングカウンタは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２０１～２０４の表示内容を切り換えるタイミングを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。
【１７９７】
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）がシフト基準個数に達していない状況においては、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が消灯状態となることで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が非表示状態となる。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。
【１７９８】
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２０１～２０４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２０１～２０４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２０１～２０４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２０１～２０４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２０１～２０４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。
【１７９９】

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２０１～２０４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２０１～２０４の表示内容、設定確認用処理（図１３６）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２０１～２０４の表示内容、及び設定値更新処理（図１３７）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２０１～２０４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２０１～２０４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。

【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。

【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おいて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。

【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。

【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）。

【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回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、次回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、次回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。
【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。
【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。
【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。

【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ＳＡ３１４）。当該設定処理では、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回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２２３におけるインターバルフラグを「０」クリアする（ステップＳＡ３１５）。これにより、次回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、次回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。

【１８１０】

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にインターバルデータを設定する（ステップＳＡ３１６）。インターバルデータは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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）にて当該インターバルデータが表示ＩＣ２６６に送信され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも非表示状態となる。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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。

【１８１１】

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ことでステップＳＡ３０５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ＳＡ３１７）。当該設定処理では、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回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。

【１８１２】

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を「０」クリアするととも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を「０」クリアし（ステップＳＡ３１８）、さらに非特定制御用のワークエリア２２３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ＳＡ３１９）。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ＳＡ３０６にて否定判定をした場合にはステップＳＡ３０７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ＳＡ３０８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２３４の現状エリア３１１のベース値となる。

【１８１３】

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とし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お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３１１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。

【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。

【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。

【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。

【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、ｔ４のタイミングでｔ３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ｔ４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ｔ５のタイミングで図１５１（ｅ）に示すように終了される。

【１８２０】

ｔ５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、ｔ６のタイミングでｔ５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ｔ６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ｔ７のタイミングで図１５１（ｅ）に示すように終了される。

【１８２２】

ｔ７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、ｔ８のタイミングでｔ７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ｔ８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ｔ９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、ｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘ってｔ１のタイミング～ｔ２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ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングに亘ってｔ２のタイミング～ｔ３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、ｔ１１のタイミングでｔ３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中のタイミングであるｔ１２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６００００個）に達する。但し、当該ｔ１２のタイミングでは、ｔ１１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。

【１８２６】

その後、ｔ１３のタイミングでｔ１１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。

【１８２７】

その後、ｔ１４のタイミングでｔ１３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。

【１８２８】

その後、ｔ１５のタイミングでｔ１４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ｔ１５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ｔ１６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。

【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。
【１８３２】
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。
【１８３３】
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。
【１８３４】
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。
【１８３５】
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。
【１８３６】
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。
【１８３７】
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。
【１８３８】
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続されてしまわないようにすることが可能となる。

【１８３９】

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）に達するまでは上記第３５の実施形態と同様に、現状エリア３１１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２０１～２０４にて演算初期表示が行われる構成としてもよい。

【１８４０】

また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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６００００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２０１～２０４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６００００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。

【１８４１】

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２０１～２０４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２０１～２０４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３２１～３２４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２０１～２０４の一部については全ての表示用セグメント３２１～３２４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。

【１８４２】

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６００００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。

【１８４３】

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２０１～２０４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３１４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。

【１８４４】

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用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅ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ＳＡ２１６）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。
【１８４５】
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２０１～２０４の少なくとも一部では所定の表示が行われるとともに第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２０１～２０４のそれぞれにおいて中央の表示用セグメント３２１～３２４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２０１～２０４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。
【１８４６】
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２０１～２０４にて開始されることとなる。
【１８４７】
＜第４４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４３の実施形態と相違している。以下、上記第４３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４３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。
【１８４８】
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１５２のタイムチャートを参照しながら説明する。図１５２（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１５２（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１５２（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１５２（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１５２（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１５２（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１５２（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。
【１８４９】
ｔ１～ｔ１１のタイミングでは、上記第４３の実施形態における図１５１（ａ）～図１５１（ｇ）のタイムチャートと同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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２３４の現状エリア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の順序で繰り返される。そして、ｔ１１のタイミングで図１５２（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。
【１８５０】
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中のタイミングであるｔ１２のタイミングで、図１５２（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６００００個

）に達する。この場合、当該ｔ１２のタイミングでは、ｔ１１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ものの、図１５２（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１５２（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。

【１８５１】

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タイミングでシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。

【１８５２】

その後、ｔ１３のタイミングでｔ１２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１５２（ｆ）に示すようにシフト前表示が終了され、図１５２（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。

【１８５３】

その後、ｔ１４のタイミングでｔ１３のタイミングから表示継続期間が経過することで、図１５２（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１５２（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ｔ１４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ｔ１５のタイミングで図１５２（ｅ）に示すように終了され、図１５２（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。

【１８５４】

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、そのタイミングで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４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。

【１８５５】

＜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。

【１８５６】

（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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８５７】

（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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８５８】

（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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８５９】

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。

【１８６０】

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。

【１８６１】

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Ｋ５２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×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５５×「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。

【１８６２】

（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類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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８６３】

（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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８６４】

（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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８６５】

（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成としてもよい。例えば遊技領域ＰＡ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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８６６】

（８）上記第１～第１４の実施形態において、主側ＣＰＵ６３とは別に管理用ＩＣ６６が設けられている構成に限定されることはなく、管理用ＩＣ６６の機能が主側ＣＰＵ６３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ＲＯＭ６４に予め記憶さ

れることとなる。また、主側ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）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ＲＡＭ６５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ＩＣ６６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。

【１８６７】

（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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８６８】

（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ＣＰＵ６３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。

【１８６９】

本構成において、主側ＲＡＭ６５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Ｓ１１７）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Ｓ１１８）の前後で設定値が変更されたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定することが可能となる。この場合、主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２に信号出力を行い、主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２に信号出力を行う構成としてもよい。

【１８７０】

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ＣＰＵ６３から受信した場合には管理側ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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１１７のクリア処理を実行しないようにし、管理側ＣＰＵ１１２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１１７のクリア処理を実行するようにすることが可能となる。

【１８７１】

（１１）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ＣＰＵ６３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。
【１８７２】
本構成において、主側ＲＡＭ６５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Ｓ１１７）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Ｓ１１８）の前後で設定値が変更されたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定することが可能となる。この場合、主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２に信号出力を行い、主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２に信号出力を行う構成としてもよい。
【１８７３】
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ＣＰＵ６３から受信した場合には管理側ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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ＣＰＵ１１２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。
【１８７４】
（１２）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場合にはその時点で各種演算処理（ステップＳ１８０７）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１３１に記憶されている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１３１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１０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１７１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。
【１８７５】
（１３）第３～第５の実施形態において、別保存用メモリ１７１の第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６９ａ～６９ｃ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１７１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。
【１８７６】
（１４）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３１、特電入賞装置３２及び第２作動口３４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く、一般入賞口３１のみが履歴情報の格納対象となっている構成としていもよい。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。
【１８７７】
（１５）第１入賞口検知センサ４２ａ、第２入賞口検知センサ４３ａ及び第３入賞口検知センサ４４ａ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１１８ａ～１１８ｃ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とも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ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類数を抑えることが可能となる。

【１８７８】

（１６）上記第１～第１４の実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報が、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６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ＩＣ６６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ＩＣ６６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ＣＰＵ６３の処理負荷を軽減することが可能となる。

【１８７９】

（１７）上記第１～第１４の実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報の主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６への送信が、主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３と管理用ＩＣ６６とを双方向通信可能とし、管理用ＩＣ６６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ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６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１１６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１０の出荷後において主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に提供された対応関係情報は主側ＣＰＵ６３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１１６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。

【１８８０】

（１８）上記第１～第１４の実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報の主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６への送信が、各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果の情報を送信するための信号経路１１８ａ～１１８ｇ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ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６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ＩＣ６６は、いずれの種類の情報を主側ＣＰＵ６３から受信しているのかを、その情報を受信するバッファ１２２ａ～１２２ｏの種類によって把握することが可能となる。

【１８８１】

（１９）上記第１～第１４の実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６には情報が送信される一方、管理用ＩＣ６６から主側ＣＰＵ６３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ＩＣ６６から主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ１１２にて算出された各種パラメータが主側ＣＰＵ６３に送信される構成としてもよい。この場合、主側ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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８１に送信することで、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４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。

【１８８２】

（２０）上記第１～第１４の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た場合に、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報に基づいて主側ＣＰＵ６３又は管理側ＣＰＵ１１２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４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４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ＰＡ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１５～第４４の実施形態に適用してもよい。

【１８８３】

（２１）上記第１～第１４の実施形態において履歴用メモリ１１７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１０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４２ａ～４９ａが無効化される構成としてもよく、第１作動口３３又は第２作動口３４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６８ｃが押圧操作された状態でパチンコ機１０の電源を再投入する操作としてもよく、遊技機本体１２を外枠１１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ＰＡ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１５～第４４の実施形態に適用してもよい。

【１８８４】

（２２）上記第１～第１４の実施形態において入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７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ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２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６８ｄに電気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ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２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４４の実施形態に適用してもよい。

【１８８５】

（２３）上記第１～第１４の実施形態において管理用ＩＣ６６には主側ＣＰＵ６３とは別電源が設けられており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても、管理用ＩＣ６６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ＣＰＵ６３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。

【１８８６】

（２４）上記第１～第１４の実施形態では主側ＲＯＭ６４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６８ｄ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ＲＯＭ６４からプログラムを読み取るための読み取り用端子６８ｄ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、ＭＰＵ６２に設けられていてもよく、主制御基板６１におけるＭＰＵ６２とは別の位置に設けられている構成としてもよい。

【１８８７】

（２５）上記第１～第１４の実施形態において対応関係用メモリ１１６、履歴用メモリ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。

【１８８８】

（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バ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バ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。

【１８８９】

（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。

【１８９０】

（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。

【１８９１】

（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。

【１８９２】

（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バッファ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バッファ１２２ｐ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。

【１８９３】
（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。
【１８９４】
（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。
【１８９５】
（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。
【１８９６】
（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。
【１８９７】
（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４４の実施形態に適用してもよい。
【１８９８】
（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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５を「０」クリアする構成としてもよい。

【１８９９】
（３７）上記第１５～第２１の実施形態では主側ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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。
【１９００】
（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。
【１９０１】
（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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３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。
【１９０２】
（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。
【１９０３】

（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。

【１９０４】

（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。

【１９０５】

（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。

【１９０６】

（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。

【１９０７】

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。

【１９０８】

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は「０」クリアされ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に記憶された情報を保護することが可能となる。

【１９０９】

また、上記（４３）の構成を備えている場合には、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、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は「０」クリアされない構成としてもよい。

【１９１０】

（４５）上記第１～第４４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ＰＡ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ＰＡ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２７から発射されて遊技領域ＰＡ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ＰＡ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２４ａ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４８ａが設けられていない構成としてもよい。

【１９１１】

（４６）上記第１５～第４４の実施形態において、主側ＣＰＵ６３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２２２又は非特定制御用のスタックエリア２２４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２２２，２２４への情報の退避に際して主側ＣＰＵ６３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２２２，２２４に退避された情報がロード命令により主側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。この場合も、スタックエリア２２２，２２４からの情報の復帰に際して主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。

【１９１２】

（４７）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４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４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。

【１９１３】

（４８）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ＲＡＭ６５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８１に設けられたＲＡＭ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ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に送信されるようにし、音声発光制御装置８１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８１のＲＡＭ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８１のＲＡＭ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４１にて表示される構成としてもよい。

【１９１４】

（４９）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。

【１９１５】

（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ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５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。
【１９１６】
（５１）上記第２２～第４４の実施形態において主側ＣＰＵ６３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関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に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。
【１９１７】
（５２）上記第２２～第４４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。
【１９１８】
（５３）上記第２２～第４４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。
【１９１９】
（５４）上記各実施形態において主側ＲＡＭ６５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ＲＡＭ６５に供給される構成としたが、主側ＲＡＭ６５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。
【１９２０】
（５５）上記各実施形態において主側ＲＡＭ６５の各種クリア処理では主側ＲＡＭ６５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。
【１９２１】
（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。

【１９２２】

（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。

【１９２３】

（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。

【１９２４】

（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がスピーカ部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（図１１６）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（図１１６）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。

【１９２５】

（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一方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。

【１９２６】

（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。

【１９２７】

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。

【１９２８】

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。

【１９２９】

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。

【１９３０】

（６２）上記第１～第４４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、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４４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。

【１９３１】

＜上記各実施形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対

応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【１９３２】

＜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、

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。

【１９３３】

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。

【１９３４】

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。

【１９３５】

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ことを特徴とする特徴Ａ１に記載の遊技機。

【１９３６】

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。

【１９３７】

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。

【１９３８】

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。

【１９３９】

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。

【１９４０】

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。

【１９４１】

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。

【１９４２】

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。

【１９４３】

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。
【１９４４】
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。
【１９４５】
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。
【１９４６】
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。
【１９４７】
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。
【１９４８】
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。
【１９４９】
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。
【１９５０】
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。
【１９５１】
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。
【１９５２】
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。
【１９５３】
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。
【１９５４】
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。
【１９５５】
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。
【１９５６】
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。
【１９５７】
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。
【１９５８】
特徴Ａ１３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。
【１９５９】
特徴Ａ１４．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、
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ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０４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ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０３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Ａ１乃至Ａ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【１９６０】
特徴Ａ１４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。
【１９６１】
特徴Ａ１５．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態様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Ａ１４に記載の遊技機。
【１９６２】
特徴Ａ１５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態様情報の導出を適切に行うことが可能となる。
【１９６３】
なお、特徴Ａ１～Ａ１５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。
【１９６４】
＜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、
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、
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。
【１９６５】
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、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。

【１９６６】

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。

【１９６７】

特徴Ｂ２．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ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１３０７の処理を実行する機能、第７の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２４０８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Ｂ１に記載の遊技機。

【１９６８】

特徴Ｂ２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。

【１９６９】

特徴Ｂ３．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Ｂ２に記載の遊技機。

【１９７０】

特徴Ｂ３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。

【１９７１】

特徴Ｂ４．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１８１～１８６）を備えていることを特徴とする特徴Ｂ１乃至Ｂ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１９７２】

特徴Ｂ４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。

【１９７３】

特徴Ｂ５．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ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２４０６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Ｂ４に記載の遊技機。

【１９７４】

特徴Ｂ５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。

【１９７５】

特徴Ｂ６．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態様情報を導出する情報導出手段（管理側ＣＰＵ１１２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Ｂ５に記載の遊技機。

【１９７６】
特徴Ｂ６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態様情報を導出することが可能となる。
【１９７７】
特徴Ｂ７．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ことを特徴とする特徴Ｂ１乃至Ｂ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１９７８】
特徴Ｂ７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。
【１９７９】
なお、特徴Ｂ１～Ｂ７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。
【１９８０】
＜特徴Ｃ群＞
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。
【１９８１】
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。
【１９８２】
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。
【１９８３】
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。
【１９８４】
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。
【１９８５】
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、
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対して、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、
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。
【１９８６】
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。

【１９８７】
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態様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。
【１９８８】
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態様情報の導出を適切に行うことが可能となる。
【１９８９】
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、
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。
【１９９０】
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。
【１９９１】
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～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。
【１９９２】
＜特徴Ｄ群＞
特徴Ｄ１．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、
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、第５の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０６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。
【１９９３】
特徴Ｄ１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。

【１９９４】

特徴Ｄ２．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Ｄ１に記載の遊技機。

【１９９５】

特徴Ｄ２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。

【１９９６】

特徴Ｄ３．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Ｄ１又はＤ２に記載の遊技機。

【１９９７】

特徴Ｄ３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。

【１９９８】

特徴Ｄ４．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Ｄ１乃至Ｄ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１９９９】

特徴Ｄ４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。

【２０００】

特徴Ｄ５．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特徴Ｄ１乃至Ｄ４のいずれか１に記載の遊技機。

【２００１】

特徴Ｄ５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。

【２００２】

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。

【２００３】

特徴Ｄ６．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Ｄ５に記載の遊技機。

【２００４】

特徴Ｄ６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。

【２００５】

特徴Ｄ７．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Ｄ５又はＤ６に記載の遊技機。

【２００６】

特徴Ｄ７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。

【２００７】

特徴Ｄ８．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Ｄ７に記載の遊技機。

【２００８】

特徴Ｄ８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。

【２００９】

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。

【２０１０】

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。

【２０１１】

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が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。
【２０１２】
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。
【２０１３】
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。
【２０１４】
＜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、
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。
【２０１５】
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。
【２０１６】
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。
【２０１７】
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。
【２０１８】
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。
【２０１９】
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。
【２０２０】
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。
【２０２１】
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。
【２０２２】
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。
【２０２３】
特徴Ｅ５．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Ｅ１乃至Ｅ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２０２４】
特徴Ｅ５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。
【２０２５】
特徴Ｅ６．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ことを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ５のいずれか１に記載の遊技機。

【２０２６】
特徴Ｅ６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。
【２０２７】
なお、特徴Ｅ１～Ｅ６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。
【２０２８】
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。
【２０２９】
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。
【２０３０】
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。
【２０３１】
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。
【２０３２】
＜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。
【２０３３】
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。
【２０３４】
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。
【２０３５】
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。
【２０３６】
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。
【２０３７】
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、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。
【２０３８】
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。
【２０３９】
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。
【２０４０】
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。

【２０４１】
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。
【２０４２】
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。
【２０４３】
＜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、
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。
【２０４４】
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。
【２０４５】
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。
【２０４６】

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。

【２０４７】

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。

【２０４８】

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。

【２０４９】

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。

【２０５０】

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。

【２０５１】

特徴Ｇ５．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Ｇ４に記載の遊技機。

【２０５２】

特徴Ｇ５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。

【２０５３】

特徴Ｇ６．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Ｇ５に記載の遊技機。

【２０５４】

特徴Ｇ６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Ｇ５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。

【２０５５】

特徴Ｇ７．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Ｇ５又はＧ６に記載の遊技機。

【２０５６】

特徴Ｇ７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。

【２０５７】

特徴Ｇ８．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Ｇ５乃至Ｇ７のいずれか１に記載の遊技機。

【２０５８】

特徴Ｇ８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。

【２０５９】

特徴Ｇ９．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）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Ｇ５乃至Ｇ８のいずれか１に記載の遊技機。

【２０６０】

特徴Ｇ９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。

【２０６１】

特徴Ｇ１０．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Ｇ９に記載の遊技機。

【２０６２】

特徴Ｇ１０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。

【２０６３】

特徴Ｇ１１．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Ｇ５乃至Ｇ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【２０６４】
特徴Ｇ１１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。
【２０６５】
特徴Ｇ１２．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特徴Ｇ１乃至Ｇ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【２０６６】
特徴Ｇ１２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。
【２０６７】
特徴Ｇ１３．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Ｇ１２に記載の遊技機。
【２０６８】
特徴Ｇ１３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。
【２０６９】
特徴Ｇ１４．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Ｇ１２又はＧ１３に記載の遊技機。
【２０７０】

特徴Ｇ１４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。

【２０７１】

特徴Ｇ１５．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、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Ｇ１乃至Ｇ１４のいずれか１に記載の遊技機。

【２０７２】

特徴Ｇ１５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。

【２０７３】

特徴Ｇ１６．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Ｇ１５に記載の遊技機。

【２０７４】

特徴Ｇ１６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。

【２０７５】

特徴Ｇ１７．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Ｇ１乃至Ｇ１６のいずれか１に記載の遊技機。

【２０７６】

特徴Ｇ１７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。

【２０７７】

特徴Ｇ１８．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Ｇ１７に記載の遊技機。

【２０７８】

特徴Ｇ１８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。

【２０７９】

なお、特徴Ｇ１～Ｇ１８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。

【２０８０】

＜特徴Ｈ群＞

特徴Ｈ１．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、
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。
【２０８１】
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。
【２０８２】
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。
【２０８３】

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。
【２０８４】
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。
【２０８５】
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。
【２０８６】
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。
【２０８７】
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。
【２０８８】
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。
【２０８９】
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。
【２０９０】
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。
【２０９１】
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、
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。
【２０９２】
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。
【２０９３】
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。
【２０９４】
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。
【２０９５】
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、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。
【２０９６】
＜特徴Ｉ群＞
特徴Ｉ１．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）を表示制御する第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、
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。
【２０９７】
特徴Ｉ１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。
【２０９８】
特徴Ｉ２．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Ｉ１に記載の遊技機。
【２０９９】
特徴Ｉ２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。
【２１００】
特徴Ｉ３．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Ｉ１又はＩ２に記載の遊技機。
【２１０１】
特徴Ｉ３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。
【２１０２】
特徴Ｉ４．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Ｇ１又はＧ２に記載の遊技機。
【２１０３】
特徴Ｉ４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。
【２１０４】
特徴Ｉ５．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２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２１０５】
特徴Ｉ５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。
【２１０６】
特徴Ｉ６．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Ｉ５に記載の遊技機。
【２１０７】
特徴Ｉ６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。
【２１０８】
特徴Ｉ７．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２０３及び第４報知用表示装置２０４）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Ｉ６に記載の遊技機。

【２１０９】

特徴Ｉ７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Ｉ７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。

【２１１０】

特徴Ｉ８．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Ｉ６又はＩ７に記載の遊技機。

【２１１１】

特徴Ｉ８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。

【２１１２】

特徴Ｉ９．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Ｉ６乃至Ｉ８のいずれか１に記載の遊技機。

【２１１３】

特徴Ｉ９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。

【２１１４】

なお、特徴Ｉ１～Ｉ９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。

【２１１５】

＜特徴Ｊ群＞

特徴Ｊ１．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、
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。

【２１１６】
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。

【２１１７】
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。

【２１１８】
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。

【２１１９】
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。

【２１２０】
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。

【２１２１】
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。

【２１２２】
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。

【２１２３】

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、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。

【２１２４】

＜特徴Ｋ群＞

特徴Ｋ１．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）を備え、

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ＣＰＵ６３におけるステップＳ３５０１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。

【２１２５】

特徴Ｋ１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わないようにすることが可能となる。

【２１２６】

特徴Ｋ２．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Ｋ１に記載の遊技機。

【２１２７】

特徴Ｋ２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。

【２１２８】

特徴Ｋ３．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ３６１０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ＣＰＵ６３におけるステップＳ３６２１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Ｋ２に記載の遊技機。

【２１２９】

特徴Ｋ３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。
【２１３０】
特徴Ｋ４．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Ｋ１乃至Ｋ３のいずれか１に記載の遊技機。
【２１３１】
特徴Ｋ４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。
【２１３２】
特徴Ｋ５．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、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。
【２１３３】
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。
【２１３４】
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。
【２１３５】
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。
【２１３６】
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。
【２１３７】
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。
【２１３８】
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。

【２１３９】

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群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【２１４０】

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。

【２１４１】

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。

【２１４２】

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。

【２１４３】

＜特徴Ｌ群＞

特徴Ｌ１．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、

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Ｓ３８０２及びステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７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、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、

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Ｓ３８０４及びステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５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Ｓ４４０４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、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【２１４４】
特徴Ｌ１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。
【２１４５】
特徴Ｌ２．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Ｌ１に記載の遊技機。
【２１４６】
特徴Ｌ２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。
【２１４７】
特徴Ｌ３．前記内部記憶手段は、第１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）と第２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Ｌ２に記載の遊技機。
【２１４８】
特徴Ｌ３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。
【２１４９】
特徴Ｌ４．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Ｌ１乃至Ｌ３のいずれか１に記載の遊技機。
【２１５０】
特徴Ｌ４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。
【２１５１】
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、
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。
【２１５２】
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。
【２１５３】
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。
【２１５４】
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。
【２１５５】
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、
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。

【２１５６】
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。
【２１５７】
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徴とする特徴Ｌ７に記載の遊技機。
【２１５８】
特徴Ｌ８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。
【２１５９】
特徴Ｌ９．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Ｌ４乃至Ｌ８のいずれか１に記載の遊技機。
【２１６０】
特徴Ｌ９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。
【２１６１】
特徴Ｌ１０．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、
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Ｌ１乃至Ｌ９のいずれか１に記載の遊技機。
【２１６２】
特徴Ｌ１０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。
【２１６３】
特徴Ｌ１１．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Ｌ１０に記載の遊技機。
【２１６４】
特徴Ｌ１１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。
【２１６５】
特徴Ｌ１２．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２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Ｌ１１に記載の遊技機。
【２１６６】
特徴Ｌ１２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。
【２１６７】
特徴Ｌ１３．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Ｌ１２に記載の遊技機。
【２１６８】
特徴Ｌ１３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。
【２１６９】
特徴Ｌ１４．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Ｌ１乃至Ｌ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【２１７０】
特徴Ｌ１４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。
【２１７１】
特徴Ｌ１５．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Ｌ１４に記載の遊技機。
【２１７２】
特徴Ｌ１５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。
【２１７３】
特徴Ｌ１６．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１５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０１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Ｓ４５０１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Ｓ４６０１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Ｌ１４又はＬ１５に記載の遊技機。
【２１７４】
特徴Ｌ１６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。
【２１７５】
特徴Ｌ１７．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Ｌ１乃至Ｌ１６のいずれか１に記載の遊技機。
【２１７６】
特徴Ｌ１７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。
【２１７７】
特徴Ｌ１８．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Ｌ１７に記載の遊技機。
【２１７８】
特徴Ｌ１８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。
【２１７９】
特徴Ｌ１９．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Ｌ１８に記載の遊技機。
【２１８０】
特徴Ｌ１９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。
【２１８１】
特徴Ｌ２０．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Ｌ１９に記載の遊技機。
【２１８２】
特徴Ｌ２０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。
【２１８３】

なお、特徴Ｌ１～Ｌ２０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。

【２１８４】

＜特徴Ｍ群＞

特徴Ｍ１．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、

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、

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、

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。

【２１８５】

特徴Ｍ１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。
【２１８６】
特徴Ｍ２．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、
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Ｍ１に記載の遊技機。
【２１８７】
特徴Ｍ２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。
【２１８８】
特徴Ｍ３．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２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Ｍ２に記載の遊技機。
【２１８９】
特徴Ｍ３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。
【２１９０】
特徴Ｍ４．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Ｍ３に記載の遊技機。
【２１９１】
特徴Ｍ４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。
【２１９２】
特徴Ｍ５．前記ワーク領域は、
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２２１）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２２３）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Ｍ２乃至Ｍ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２１９３】
特徴Ｍ５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。
【２１９４】
特徴Ｍ６．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。
【２１９５】
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。
【２１９６】
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、
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、
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、
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、
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。
【２１９７】
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。

【２１９８】

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。

【２１９９】

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。

【２２００】

＜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。

【２２０１】

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。

【２２０２】

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。

【２２０３】
特徴Ｎ２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。
【２２０４】
特徴Ｎ３．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１５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０１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Ｓ４５０１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Ｓ４６０１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又はＮ２に記載の遊技機。
【２２０５】
特徴Ｎ３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。
【２２０６】
特徴Ｎ４．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Ｓ３８０２及びステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７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、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、
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Ｓ３８０４及びステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５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Ｓ４４０４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、
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Ｎ１乃至Ｎ３のいずれか１に記載の遊技機。
【２２０７】
特徴Ｎ４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。
【２２０８】
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。
【２２０９】
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。
【２２１０】
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。
【２２１１】
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。
【２２１２】
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。
【２２１３】
＜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、

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ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８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ＣＰＵ６３におけるステップＳ４９０３～ステップＳ４９０８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。
【２２１４】
特徴Ｏ１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。
【２２１５】
特徴Ｏ２．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Ｏ１に記載の遊技機。
【２２１６】
特徴Ｏ２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。
【２２１７】
特徴Ｏ３．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Ｏ１又はＯ２に記載の遊技機。
【２２１８】
特徴Ｏ３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。
【２２１９】
特徴Ｏ４．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Ｏ１乃至Ｏ３のいずれか１に記載の遊技機。
【２２２０】
特徴Ｏ４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。
【２２２１】
特徴Ｏ５．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Ｏ４に記載の遊技機。

【２２２２】
特徴Ｏ５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。
【２２２３】
特徴Ｏ６．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Ｏ１乃至Ｏ５のいずれか１に記載の遊技機。
【２２２４】
特徴Ｏ６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。
【２２２５】
特徴Ｏ７．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、
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Ｏ１乃至Ｏ６のいずれか１に記載の遊技機。
【２２２６】
特徴Ｏ７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。
【２２２７】
特徴Ｏ８．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Ｏ１乃至Ｏ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２２２８】
特徴Ｏ８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。
【２２２９】
特徴Ｏ９．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Ｏ８に記載の遊技機。
【２２３０】
特徴Ｏ９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。
【２２３１】
特徴Ｏ１０．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Ｏ９に記載の遊技機。
【２２３２】
特徴Ｏ１０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。
【２２３３】
特徴Ｏ１１．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Ｏ１０に記載の遊技機。
【２２３４】
特徴Ｏ１１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。
【２２３５】
なお、特徴Ｏ１～Ｏ１１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。
【２２３６】

＜特徴Ｐ群＞
特徴Ｐ１．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、
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、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【２２３７】
特徴Ｐ１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。
【２２３８】
特徴Ｐ２．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Ｐ１に記載の遊技機。
【２２３９】
特徴Ｐ２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。
【２２４０】
特徴Ｐ３．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Ｐ２に記載の遊技機。
【２２４１】
特徴Ｐ３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。
【２２４２】
特徴Ｐ４．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Ｐ３に記載の遊技機。
【２２４３】

特徴Ｐ４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。

【２２４４】

特徴Ｐ５．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Ｐ４に記載の遊技機。

【２２４５】

特徴Ｐ５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。

【２２４６】

特徴Ｐ６．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、

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、

を備えていることを特徴とする特徴Ｐ１乃至Ｐ５のいずれか１に記載の遊技機。

【２２４７】

特徴Ｐ６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。

【２２４８】

特徴Ｐ７．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１５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４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Ｓ４４０４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、

を備えていることを特徴とする特徴Ｐ６に記載の遊技機。

【２２４９】
特徴Ｐ７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。
【２２５０】
特徴Ｐ８．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Ｐ６又はＰ７に記載の遊技機。
【２２５１】
特徴Ｐ８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。
【２２５２】
特徴Ｐ９．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Ｐ６乃至Ｐ８のいずれか１に記載の遊技機。
【２２５３】
特徴Ｐ９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。
【２２５４】
特徴Ｐ１０．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２２４）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２２３）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Ｐ９に記載の遊技機。
【２２５５】
特徴Ｐ１０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。
【２２５６】
特徴Ｐ１１．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Ｐ１０に記載の遊技機。
【２２５７】
特徴Ｐ１１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。
【２２５８】
特徴Ｐ１２．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Ｐ６乃至Ｐ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【２２５９】
特徴Ｐ１２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。
【２２６０】
なお、特徴Ｐ１～Ｐ１２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。

【２２６１】

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。

【２２６２】

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。

【２２６３】

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。

【２２６４】

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。

【２２６５】

＜特徴Ｑ群＞

特徴Ｑ１．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（ＭＰＵ６２）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ＲＡＭ２４１）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）を備えていることを特徴とする遊技機。

【２２６６】

特徴Ｑ１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となる。

【２２６７】

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。
【２２６８】
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。
【２２６９】
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。
【２２７０】
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。
【２２７１】
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。
【２２７２】
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。
【２２７３】
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。
【２２７４】
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。
【２２７５】
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。
【２２７６】
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。
【２２７７】
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。

【２２７８】

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。

【２２７９】

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。

【２２８０】

＜特徴Ｒ群＞

特徴Ｒ１．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、

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、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【２２８１】

特徴Ｒ１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づらくさせることが可能となる。

【２２８２】

特徴Ｒ２．開閉体（前扉枠１４）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２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００５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Ｒ１に記載の遊技機。

【２２８３】

特徴Ｒ２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。

【２２８４】

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。
【２２８５】
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は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づ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。
【２２８６】
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。
【２２８７】
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づ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。
【２２８８】
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。
【２２８９】
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づ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。
【２２９０】
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。
【２２９１】
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はなく、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づらくさせることが可能となる。
【２２９２】
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。
【２２９３】
特徴Ｒ７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はなく、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づらくさせることが可能となる。

【２２９４】
特徴Ｒ８．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４９ａ）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Ｒ１乃至Ｒ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２２９５】
特徴Ｒ８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づらくさせることが可能となる。
【２２９６】
特徴Ｒ９．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ＣＰＵ６３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Ｒ１乃至Ｒ８のいずれか１に記載の遊技機。
【２２９７】
特徴Ｒ９によれば、不正により設定値を確認する行為を行いづ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。
【２２９８】
特徴Ｒ１０．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、
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、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【２２９９】
特徴Ｒ１０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はなく、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づらくさせることが可能となる。
【２３００】
特徴Ｒ１１．開閉体（前扉枠１４）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２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００５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。

【２３０１】
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。
【２３０２】
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。
【２３０３】
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は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づ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。
【２３０４】
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。
【２３０５】
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づ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。
【２３０６】
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。
【２３０７】
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づ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。
【２３０８】
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。
【２３０９】
特徴Ｒ１５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はなく、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づらくさせることが可能となる。
【２３１０】

特徴Ｒ１６．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４９ａ）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Ｒ１０乃至Ｒ１５のいずれか１に記載の遊技機。

【２３１１】

特徴Ｒ１６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はなく、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づらくさせることが可能となる。

【２３１２】

特徴Ｒ１７．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ＣＰＵ６３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Ｒ１０乃至Ｒ１６のいずれか１に記載の遊技機。

【２３１３】

特徴Ｒ１７によれば、不正により設定値を確認する行為を行いづ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。

【２３１４】

なお、特徴Ｒ１～Ｒ１７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。

【２３１５】

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。

【２３１６】

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。

【２３１７】

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。

【２３１８】

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。

【２３１９】

＜特徴Ｓ群＞

特徴Ｓ１．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及びステップＳ５４０１～ステップＳ５４０８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、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、
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２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０１７及びステップＳ５１１１～ステップＳ５１１２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Ｓ５６１１～ステップＳ５６１２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。

【２３２０】

特徴Ｓ１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。

【２３２１】

特徴Ｓ２．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Ｓ１に記載の遊技機。

【２３２２】

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対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【２３２３】

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対応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。

【２３２４】
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。
【２３２５】
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。
【２３２６】
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対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。
【２３２７】
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対応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。
【２３２８】
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。
【２３２９】
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。
【２３３０】
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対応する処理を実行することが可能となる。
【２３３１】
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対応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。
【２３３２】
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。
【２３３３】
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。
【２３３４】
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、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。
【２３３５】
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～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３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。
【２３３６】
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。
【２３３７】
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。
【２３３８】
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。

【２３３９】

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。

【２３４０】

＜特徴Ｔ群＞

特徴Ｔ１．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２５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２５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、

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２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４０４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、第３２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０１～ステップＳ７７０３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２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０５～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Ｓ５８０９、ステップＳ５８１０、ステップＳ５８１２及びステップＳ５８１３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Ｓ６１０１、ステップＳ６１０２、ステップＳ６１０５及びステップＳ６１０６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Ｓ７７０６～ステップＳ７７０８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。

【２３４１】

特徴Ｔ１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、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。

【２３４２】

特徴Ｔ２．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Ｔ１に記載の遊技機。

【２３４３】

特徴Ｔ２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。

【２３４４】

特徴Ｔ３．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Ｔ１又はＴ２に記載の遊技機。

【２３４５】

特徴Ｔ３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。

【２３４６】

特徴Ｔ４．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２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４１０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Ｓ５８０６、ステップＳ５８１１及びステップＳ５８１４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Ｓ５９０６、ステップＳ６１０３及びステップＳ６１０７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Ｔ１乃至Ｔ３のいずれか１に記載の遊技機。

【２３４７】

特徴Ｔ４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。

【２３４８】

特徴Ｔ５．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Ｔ４に記載の遊技機。

【２３４９】

特徴Ｔ５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。

【２３５０】

特徴Ｔ６．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Ｔ４又はＴ５に記載の遊技機。

【２３５１】

特徴Ｔ６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。

【２３５２】

特徴Ｔ７．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Ｔ６に記載の遊技機。

【２３５３】

特徴Ｔ７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。

【２３５４】

特徴Ｔ８．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Ｔ４乃至Ｔ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２３５５】
特徴Ｔ８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。
【２３５６】
特徴Ｔ９．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Ｔ４乃至Ｔ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２３５７】
特徴Ｔ９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。
【２３５８】
特徴Ｔ１０．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Ｔ１乃至Ｔ９のいずれか１に記載の遊技機。
【２３５９】
特徴Ｔ１０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。
【２３６０】
特徴Ｔ１１．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Ｔ１０に記載の遊技機。
【２３６１】
特徴Ｔ１１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。
【２３６２】
特徴Ｔ１２．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。
【２３６３】
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。
【２３６４】
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。

【２３６５】
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。
【２３６６】
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。
【２３６７】
＜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、
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。
【２３６８】
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。
【２３６９】
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。
【２３７０】
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ことが可能となる。
【２３７１】

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。
【２３７２】
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ことが可能となる。
【２３７３】
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。
【２３７４】
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。
【２３７５】
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。
【２３７６】
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。
【２３７７】
特徴Ｕ６．前記所定記憶手段は、
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。
【２３７８】
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。
【２３７９】
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。
【２３８０】
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。
【２３８１】
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。
【２３８２】
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。
【２３８３】
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。
【２３８４】
＜特徴Ｖ群＞
特徴Ｖ１．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、
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、第２０の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０２の処理を実行する機能、第２８の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０２～ステップＳ６４０５の処理を実行する機能、第２９の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０２～ステップＳ６５０９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１５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４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Ｓ４４０４の処理を実行する機能、第２０の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８１０の処理を実行する機能、第２８の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０７～ステップＳ６４１５の処理を実行する機能、第２９の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５１１～ステップＳ６５１８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。
【２３８５】
特徴Ｖ１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。
【２３８６】
特徴Ｖ２．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Ｖ１に記載の遊技機。
【２３８７】
特徴Ｖ２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、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。
【２３８８】
特徴Ｖ３．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Ｖ２に記載の遊技機。
【２３８９】
特徴Ｖ３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。
【２３９０】
特徴Ｖ４．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（特定制御用のスタックエリア２２２）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２２１）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Ｖ１乃至Ｖ３のいずれか１に記載の遊技機。
【２３９１】
特徴Ｖ４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。
【２３９２】
特徴Ｖ５．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Ｖ４に記載の遊技機。
【２３９３】
特徴Ｖ５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。
【２３９４】
特徴Ｖ６．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２８の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０２及びステップＳ６４０３の処理を実行する機能、第２９の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０２～ステップＳ６５０５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２８の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０４の処理を実行する機能、第２９の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０６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Ｖ１乃至Ｖ５のいずれか１に記載の遊技機。
【２３９５】
特徴Ｖ６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。
【２３９６】
なお、特徴Ｖ１～Ｖ６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。

【２３９７】

＜特徴Ｗ群＞

特徴Ｗ１．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、

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、

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２５２）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２５１）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【２３９８】

特徴Ｗ１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。

【２３９９】

特徴Ｗ２．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、

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。

【２４００】

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。

【２４０１】

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、

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。

【２４０２】

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。

【２４０３】

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、

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。

【２４０４】

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。

【２４０５】

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。

【２４０６】

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。

【２４０７】

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。

【２４０８】

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。

【２４０９】

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。

【２４１０】

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。

【２４１１】

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。

【２４１２】

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。

【２４１３】

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。

【２４１４】

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。

【２４１５】

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Ｗ９に記載の遊技機。

【２４１６】

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。

【２４１７】

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Ｗ１０に記載の遊技機。

【２４１８】

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。

【２４１９】

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。

【２４２０】

＜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、

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２５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６１０３及びステップＳ６１０７の処理を実行する機能、第３０の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７２０４の処理を実行する機能、第３１の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７５０８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遊技機。

【２４２１】

特徴Ｘ１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。

【２４２２】

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。

【２４２３】

特徴Ｘ２．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Ｘ１に記載の遊技機。

【２４２４】

特徴Ｘ２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。

【２４２５】

特徴Ｘ３．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３０の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７１０２～ステップＳ７１０７の処理を実行する機能、第３１の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７５０２～ステップＳ７５０７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Ｓ７８０２～ステップＳ７８０７の処理を実行する機能）を備え、

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Ｘ２に記載の遊技機。

【２４２６】

特徴Ｘ３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。

【２４２７】

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。

【２４２８】

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。

【２４２９】

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。

【２４３０】
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。
【２４３１】
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。
【２４３２】
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。
【２４３３】
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。
【２４３４】
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。
【２４３５】
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。
【２４３６】
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。
【２４３７】
特徴Ｘ９．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Ｘ８に記載の遊技機。
【２４３８】
特徴Ｘ９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。
【２４３９】
特徴Ｘ１０．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Ｘ９に記載の遊技機。

【２４４０】

特徴Ｘ１０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。

【２４４１】

特徴Ｘ１１．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Ｘ１０に記載の遊技機。

【２４４２】

特徴Ｘ１１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。

【２４４３】

なお、特徴Ｘ１～Ｘ１１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。

【２４４４】

＜特徴Ｙ群＞

特徴Ｙ１．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、

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、

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３０の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０４及びステップＳ６７１０の処理を実行する機能、第３１の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７３０４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Ｓ７６１０及びステップＳ７７０１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。

【２４４５】

特徴Ｙ１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。

【２４４６】

特徴Ｙ２．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におけるステップＳ７４０１及びステップＳ７４０２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Ｓ７７０４及びステップＳ７７０５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に記載の遊技機。

【２４４７】

特徴Ｙ２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。

【２４４８】

特徴Ｙ３．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３０の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップ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Ｓ７６１０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３０の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０４の処理を実行する機能、第３１の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７３０４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Ｓ７７０１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。

【２４４９】

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。

【２４５０】

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。

【２４５１】

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。

【２４５２】

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。

【２４５３】

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。

【２４５４】

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。

【２４５５】

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。

【２４５６】

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。

【２４５７】

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。

【２４５８】

特徴Ｙ８．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Ｙ１乃至Ｙ７のいずれか１に記載の遊技機。

【２４５９】

特徴Ｙ８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。

【２４６０】

特徴Ｙ９．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Ｙ８に記載の遊技機。

【２４６１】

特徴Ｙ９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。

【２４６２】

特徴Ｙ１０．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Ｙ９に記載の遊技機。

【２４６３】

特徴Ｙ１０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。

【２４６４】

特徴Ｙ１１．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Ｙ１０に記載の遊技機。

【２４６５】

特徴Ｙ１１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。

【２４６６】

なお、特徴Ｙ１～Ｙ１１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。

【２４６７】

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。

【２４６８】

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。

【２４６９】

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。

【２４７０】

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。

【２４７１】

＜特徴Ｚ群＞

特徴Ｚ１．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、
当該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（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、
前記設定手段を有する制御手段（主側ＣＰＵ６３）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ＣＰＵ６３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。

【２４７２】

特徴Ｚ１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づ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。

【２４７３】

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。

【２４７４】

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。

【２４７５】

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、
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。

【２４７６】

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はなく第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づらくさせることが可能となる。

【２４７７】

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。
【２４７８】
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づらくさせることが可能となる。
【２４７９】
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、
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。
【２４８０】
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はなく第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づ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。
【２４８１】
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Ｚ５に記載の遊技機。
【２４８２】
特徴Ｚ６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。
【２４８３】
特徴Ｚ７．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Ｚ６に記載の遊技機。
【２４８４】
特徴Ｚ７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づらくさせながらも、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。

【２４８５】

特徴Ｚ８．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１５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Ｚ６又はＺ７に記載の遊技機。

【２４８６】

特徴Ｚ８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。

【２４８７】

特徴Ｚ９．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Ｚ８に記載の遊技機。

【２４８８】

特徴Ｚ９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。

【２４８９】

特徴Ｚ１０．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Ｚ８又はＺ９に記載の遊技機。

【２４９０】

特徴Ｚ１０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。

【２４９１】

なお、特徴Ｚ１～Ｚ１０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。

【２４９２】

＜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、

当該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（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、

情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１５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ＣＰＵ６３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）と、
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）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。
【２４９３】
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、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。
【２４９４】
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づらくさせることが可能となる。
【２４９５】
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。
【２４９６】
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。
【２４９７】
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。

【２４９８】
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。
【２４９９】
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づらくさせることが可能となる。
【２５００】
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。
【２５０１】
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づらくさせながらも、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。
【２５０２】
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。
【２５０３】
上記特徴Ｚ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。
【２５０４】
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。
【２５０５】
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。
【２５０６】
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。

【２５０７】

＜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、

当該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（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。

【２５０８】

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。

【２５０９】

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。

【２５１０】

特徴ｂ２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ｂ１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。

【２５１１】

特徴ｂ３．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ｂ１又はｂ２に記載の遊技機。

【２５１２】

特徴ｂ３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。

【２５１３】

特徴ｂ４．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ｂ３に記載の遊技機。

【２５１４】

特徴ｂ４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。

【２５１５】

特徴ｂ５．定期的に起動される割込み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ｂ１乃至ｂ４の

いずれか１に記載の遊技機。
【２５１６】
特徴ｂ５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。
【２５１７】
特徴ｂ６．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２０７及びステップＳ８３０２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ｂ１乃至ｂ５のいずれか１に記載の遊技機。
【２５１８】
特徴ｂ６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。
【２５１９】
特徴ｂ７．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８３０３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ｂ１乃至ｂ６のいずれか１に記載の遊技機。
【２５２０】
特徴ｂ７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。
【２５２１】
なお、特徴ｂ１～ｂ７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。
【２５２２】
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。
【２５２３】
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。
【２５２４】
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。

【２５２５】

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。

【２５２６】

＜特徴ｃ群＞

特徴ｃ１．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。

【２５２７】

特徴ｃ１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。

【２５２８】

特徴ｃ２．前記所定表示手段は複数の発光部（表示用セグメント３２１～３２４）を有しており、
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ｃ１に記載の遊技機。

【２５２９】

特徴ｃ２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。

【２５３０】

特徴ｃ３．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ｃ１又はｃ２に記載の遊技機。

【２５３１】

特徴ｃ３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。

【２５３２】

特徴ｃ４．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ｃ１乃至ｃ３のいずれか１に記載の遊技機。

【２５３３】

特徴ｃ４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。

【２５３４】

特徴ｃ５．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ｃ１乃至ｃ４のいずれか１に記載の遊技機。

【２５３５】

特徴ｃ５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。

【２５３６】

特徴ｃ６．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ｃ１乃至ｃ５のいずれか１に記載の遊技機。

【２５３７】

特徴ｃ６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。

【２５３８】

特徴ｃ７．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０６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ｃ６に記載の遊技機。

【２５３９】

特徴ｃ７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。

【２５４０】

特徴ｃ８．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００２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、

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、

を備えていることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ７のいずれか１に記載の遊技機。

【２５４１】

特徴ｃ８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。

【２５４２】
特徴ｃ９．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）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ｃ８に記載の遊技機。
【２５４３】
特徴ｃ９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。
【２５４４】
特徴ｃ１０．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、
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ｃ８又はｃ９に記載の遊技機。
【２５４５】
特徴ｃ１０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。
【２５４６】
特徴ｃ１１．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０６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ｃ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【２５４７】
特徴ｃ１１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。
【２５４８】
特徴ｃ１２．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ｃ１乃至ｃ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【２５４９】
特徴ｃ１２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。
【２５５０】
特徴ｃ１３．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、
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ｃ１２に記載の遊技機。
【２５５１】
特徴ｃ１３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。

【２５５２】

特徴ｃ１４．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３５の実施形態では主側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、第３６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０４及びステップＳ９４０５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ｃ１３に記載の遊技機。

【２５５３】

特徴ｃ１４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。

【２５５４】

特徴ｃ１５．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ｃ１３又はｃ１４に記載の遊技機。

【２５５５】

特徴ｃ１５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ｃ１３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。

【２５５６】

また、上記特徴ｃ１４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。

【２５５７】

特徴ｃ１６．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、

を備えていることを特徴とする特徴ｃ１５に記載の遊技機。

【２５５８】

特徴ｃ１６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。

【２５５９】

特徴ｃ１７．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）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ｃ１６に記載の遊技機。

【２５６０】

特徴ｃ１７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。

【２５６１】

特徴ｃ１８．前記所定の設定関連処理として、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３５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０６、ステップＳ８８１７及びステップＳ８８１８にて肯定判定をする機能、第３６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０７、ステップＳ９４１８及びステップＳ９４１９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ｃ１３乃至ｃ１７のいずれか１に記載の遊技機。

【２５６２】

特徴ｃ１８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。

【２５６３】

特徴ｃ１９．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。

【２５６４】

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。

【２５６５】

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。

【２５６６】

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。

【２５６７】

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。

【２５６８】

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。

【２５６９】

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確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【２５７０】

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。

【２５７１】

＜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、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。

【２５７２】

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。

【２５７３】

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、

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。

【２５７４】

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。

【２５７５】

特徴ｄ３．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３５の実施形態では主側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、第３６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０４及びステップＳ９４０５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ｄ２に記載の遊技機。

【２５７６】

特徴ｄ３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。

【２５７７】

特徴ｄ４．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ｄ２又はｄ３に記載の遊技機。

【２５７８】

特徴ｄ４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ｄ２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。
【２５７９】
また、上記特徴ｄ３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。
【２５８０】
特徴ｄ５．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、
を備えていることを特徴とする特徴ｄ４に記載の遊技機。
【２５８１】
特徴ｄ５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。
【２５８２】
特徴ｄ６．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）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ｄ５に記載の遊技機。
【２５８３】
特徴ｄ６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。
【２５８４】
特徴ｄ７．前記所定の設定関連処理として、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３５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０６、ステップＳ８８１７及びステップＳ８８１８にて肯定判定をする機能、第３６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０７、ステップＳ９４１８及びステップＳ９４１９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ｄ２乃至ｄ６のいずれか１に記載の遊技機。
【２５８５】
特徴ｄ７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。
【２５８６】
特徴ｄ８．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ｄ７に記載の遊技機。
【２５８７】
特徴ｄ８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。
【２５８８】
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。
【２５８９】
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。
【２５９０】
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。
【２５９１】
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。
【２５９２】
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。
【２５９３】
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。

【２５９４】

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。

【２５９５】

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。

【２５９６】

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。

【２５９７】

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。

【２５９８】

＜特徴ｅ群＞

特徴ｅ１．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Ｓ８６０１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２３４）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。

【２５９９】

特徴ｅ１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。

【２６００】

特徴ｅ２．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３１１）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３１２～３１４）と、を備えていることを特徴とする特徴ｅ１に記載の遊技機。

【２６０１】

特徴ｅ２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。

【２６０２】

特徴ｅ３．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０５及びステップＳ８６１３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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０２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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４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ｅ２に記載の遊技機。

【２６０３】

特徴ｅ３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。

【２６０４】

特徴ｅ４．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０８及びステップＳ８６１５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ｅ３に記載の遊技機。

【２６０５】

特徴ｅ４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。

【２６０６】

特徴ｅ５．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ｅ２乃至ｅ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２６０７】
特徴ｅ５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。
【２６０８】
特徴ｅ６．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Ｓ８６０５及びステップＳ８６１３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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４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ｅ１乃至ｅ５のいずれか１に記載の遊技機。
【２６０９】
特徴ｅ６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。
【２６１０】
特徴ｅ７．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０８及びステップＳ８６１５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ｅ６に記載の遊技機。
【２６１１】
特徴ｅ７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。
【２６１２】
特徴ｅ８．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２０１～２０４）を制御する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０２～ステップＳ８７０９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ｅ１乃至ｅ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２６１３】
特徴ｅ８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。
【２６１４】
特徴ｅ９．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３１２）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３１３）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ＬＤＩＲ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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４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ｅ１乃至ｅ８のいずれか１に記載の遊技機。
【２６１５】
特徴ｅ９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。
【２６１６】
なお、特徴ｅ１～ｅ９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。
【２６１７】
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。
【２６１８】
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。
【２６１９】
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。
【２６２０】
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。
【２６２１】
＜特徴ｆ群＞
特徴ｆ１．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、
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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１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。
【２６２２】
特徴ｆ１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。
【２６２３】
特徴ｆ２．定期的に起動される割込み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ｆ１に記載の遊技機。
【２６２４】
特徴ｆ２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。
【２６２５】
特徴ｆ３．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５）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ｆ２に記載の遊技機。
【２６２６】
特徴ｆ３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。
【２６２７】
特徴ｆ４．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）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、
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ｆ３に記載の遊技機。
【２６２８】
特徴ｆ４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。
【２６２９】
特徴ｆ５．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、
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り得ることを特徴とする特徴ｆ１乃至ｆ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２６３０】
特徴ｆ５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。
【２６３１】
特徴ｆ６．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

ｆ５に記載の遊技機。
【２６３２】
特徴ｆ６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。
【２６３３】
なお、特徴ｆ１～ｆ６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。
【２６３４】
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。
【２６３５】
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。
【２６３６】
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。
【２６３７】
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。
【２６３８】
＜特徴ｇ群＞
特徴ｇ１．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。
【２６３９】
特徴ｇ１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。
【２６４０】
特徴ｇ２．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ｇ１に記載の遊技機。
【２６４１】
特徴ｇ２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。
【２６４２】
特徴ｇ３．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ＣＰＵ６３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ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０４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に記載の遊技機。
【２６４３】

特徴ｇ３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。

【２６４４】

特徴ｇ４．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８０４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ＣＰＵ６３におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８０３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（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。

【２６４５】

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。

【２６４６】

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。

【２６４７】

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。

【２６４８】

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。

【２６４９】

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。

【２６５０】

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。

【２６５１】

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。

【２６５２】

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。

【２６５３】

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。

【２６５４】

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。

【２６５５】

＜特徴ｈ群＞

特徴ｈ１．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、第１～第５表示回路２６１～２６５）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ＣＰＵ６３）と、

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ＩＣ２６６）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ＣＰＵ６３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、

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。

【２６５６】

特徴ｈ１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。

【２６５７】

特徴ｈ２．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ｈ１に記載の遊技機。

【２６５８】

特徴ｈ２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。

【２６５９】

特徴ｈ３．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ｈ１又はｈ２に記載の遊技機。

【２６６０】

特徴ｈ３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。

【２６６１】

特徴ｈ４．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ｈ１乃至ｈ３のいずれか１に記載の遊技機。

【２６６２】

特徴ｈ４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。

【２６６３】

特徴ｈ５．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込み処理（第２タイマ割込み処理）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ｈ１乃至ｈ４のいずれか１に記載の遊技機。

【２６６４】

特徴ｈ５によれば、所定割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。
【２６６５】
特徴ｈ６．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、前記所定割込み処理に集約されていることを特徴とする特徴ｈ５に記載の遊技機。
【２６６６】
特徴ｈ６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。
【２６６７】
特徴ｈ７．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込み処理（第１タイマ割込み処理）を割り込んで起動させる手段（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ｈ５又はｈ６に記載の遊技機。
【２６６８】
特徴ｈ７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。
【２６６９】
特徴ｈ８．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ｈ７に記載の遊技機。
【２６７０】
特徴ｈ８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。
【２６７１】
特徴ｈ９．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ｈ７又はｈ８に記載の遊技機。
【２６７２】
特徴ｈ９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。
【２６７３】
特徴ｈ１０．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ｈ７乃至ｈ９のいずれか１に記載の遊技機。
【２６７４】
特徴ｈ１０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。
【２６７５】
特徴ｈ１１．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ｈ５乃至ｈ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【２６７６】

特徴ｈ１１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。

【２６７７】

特徴ｈ１２．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、
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。

【２６７８】

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。

【２６７９】

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。

【２６８０】

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。

【２６８１】

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。

【２６８２】

＜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ＣＰ

Ｕ６３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。
【２６８３】
特徴ｉ１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。
【２６８４】
特徴ｉ２．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ｉ１に記載の遊技機。
【２６８５】
特徴ｉ２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。
【２６８６】
特徴ｉ３．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ｉ１又はｉ２に記載の遊技機。
【２６８７】
特徴ｉ３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。
【２６８８】
特徴ｉ４．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ｉ１乃至ｉ３のいずれか１に記載の遊技機。
【２６８９】
特徴ｉ４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。
【２６９０】
特徴ｉ５．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ＣＰＵ６３におけるメイン処理を実行する機能）を備え、
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ｉ１乃至ｉ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２６９１】
特徴ｉ５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。
【２６９２】
特徴ｉ６．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、

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ｉ５に記載の遊技機。

【２６９３】

特徴ｉ６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。

【２６９４】

特徴ｉ７．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ｉ５又はｉ６に記載の遊技機。

【２６９５】

特徴ｉ７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。

【２６９６】

なお、特徴ｉ１～ｉ７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。

【２６９７】

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。

【２６９８】

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。

【２６９９】

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。

【２７００】

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。

【２７０１】

＜特徴ｊ群＞

特徴ｊ１．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）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ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能、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、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【２７０２】

特徴ｊ１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。

【２７０３】

特徴ｊ２．前記所定割込み実行手段は、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ｊ１に記載の遊技機。

【２７０４】

特徴ｊ２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。

【２７０５】

特徴ｊ３．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、

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り得る構成であり、

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２０４）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ｊ１又はｊ２に記載の遊技機。

【２７０６】

特徴ｊ３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。

【２７０７】

特徴ｊ４．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ｊ１乃至ｊ３のいずれか１に記載の遊技機。

【２７０８】

特徴ｊ４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。

【２７０９】

特徴ｊ５．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Ｓ８９０１）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ｊ１乃至ｊ４のいずれか１に記載の遊技機。

【２７１０】

特徴ｊ５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。

【２７１１】

特徴ｊ６．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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）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ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５）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ｊ５に記載の遊技機。

【２７１２】

特徴ｊ６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。

【２７１３】

なお、特徴ｊ１～ｊ６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。

【２７１４】

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。

【２７１５】

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。

【２７１６】
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。
【２７１７】
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。
【２７１８】
＜特徴ｋ群＞
特徴ｋ１．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、
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、
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）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【２７１９】
特徴ｋ１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。
【２７２０】
特徴ｋ２．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）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ｋ１に記載の遊技機。
【２７２１】
特徴ｋ２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。
【２７２２】
特徴ｋ３．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ｋ２に記載の遊技機。
【２７２３】
特徴ｋ３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。
【２７２４】
特徴ｋ４．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ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１７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ｋ３に記載の遊技機。
【２７２５】
特徴ｋ４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。
【２７２６】
特徴ｋ５．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）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、
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ｋ２乃至ｋ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２７２７】
特徴ｋ５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。
【２７２８】

特徴ｋ６．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のであることを特徴とする特徴ｋ５に記載の遊技機。
【２７２９】
特徴ｋ６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。
【２７３０】
特徴ｋ７．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ＣＰＵ６３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ｋ１乃至ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。
【２７３１】
特徴ｋ７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ｋ１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。
【２７３２】
特徴ｋ８．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ｋ１乃至ｋ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２７３３】
特徴ｋ８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。
【２７３４】
特徴ｋ９．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ｋ１乃至ｋ７のいずれか１に記載の遊技機。
【２７３５】
特徴ｋ９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。
【２７３６】
特徴ｋ１０．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）を備え、
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特徴ｋ１乃至ｋ９のいずれか１に記載の遊技機。
【２７３７】
特徴ｋ１０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。
【２７３８】
特徴ｋ１１．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ｋ１０に記載の遊技機。
【２７３９】
特徴ｋ１１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。
【２７４０】
特徴ｋ１２．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ｋ１０又はｋ１１に記載の遊技機。
【２７４１】
特徴ｋ１２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。
【２７４２】
特徴ｋ１３．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、
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、
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ｋ１０乃至ｋ１２のいずれか１に記載の遊技機。
【２７４３】
特徴ｋ１３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。
【２７４４】
特徴ｋ１４．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ｋ１乃至ｋ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【２７４５】
特徴ｋ１４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。

【２７４６】
特徴ｋ１５．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、
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、
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ｋ１４に記載の遊技機。
【２７４７】
特徴ｋ１５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。
【２７４８】
特徴ｋ１６．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ｋ１５に記載の遊技機。
【２７４９】
特徴ｋ１６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。
【２７５０】
なお、特徴ｋ１～ｋ１６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。
【２７５１】
＜特徴ｌ群＞

特徴ｌ１．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。

【２７５２】

特徴ｌ１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。

【２７５３】

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。

【２７５４】

特徴ｌ２．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ｌ１に記載の遊技機。

【２７５５】

特徴ｌ２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。

【２７５６】

特徴ｌ３．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ｌ１又はｌ２に記載の遊技機。

【２７５７】
特徴ｌ３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。
【２７５８】
特徴ｌ４．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、
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、
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ｌ１乃至ｌ３のいずれか１に記載の遊技機。
【２７５９】
特徴ｌ４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。
【２７６０】
特徴ｌ５．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ＣＰＵ６３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ｌ１乃至ｌ４のいずれか１に記載の遊技機。
【２７６１】
特徴ｌ５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。
【２７６２】
なお、特徴ｌ１～ｌ５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。
【２７６３】
＜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

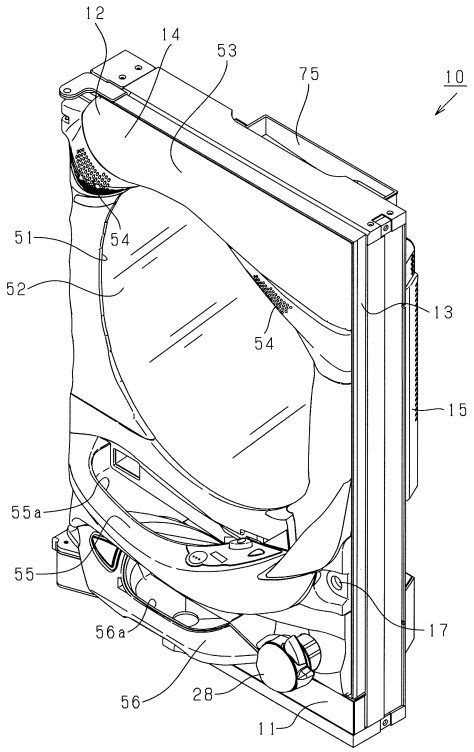
処理を実行する機能）と、
を備え、
前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする遊技機。
【２７６４】
特徴ｍ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態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。
【２７６５】
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。
【２７６６】
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。
【２７６７】
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示

手段にて行わせることを特徴とする特徴ｍ２に記載の遊技機。
【２７６８】
特徴ｍ３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。
【２７６９】
なお、特徴ｍ１～ｍ３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。
【２７７０】
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。
【２７７１】
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。
【２７７２】
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。
【２７７３】
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。
【２７７４】
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。
【２７７５】
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。
【２７７６】
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

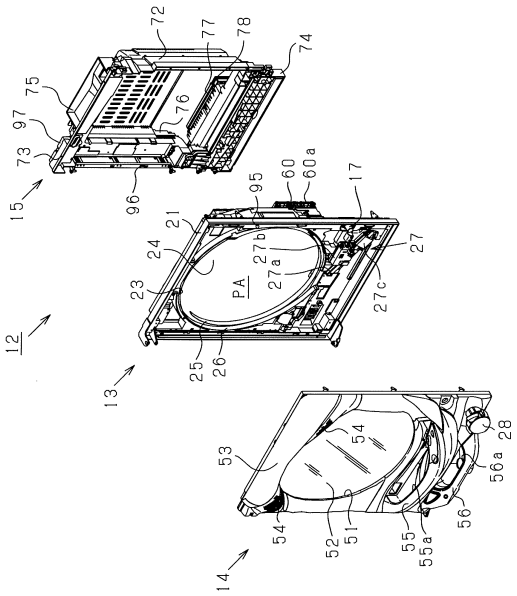
停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。
【符号の説明】
【２７７７】
１０…パチンコ機、１２…遊技機本体、１４…前扉枠、２８…発射操作装置、３３…第１作動口、３４…第２作動口、３５…スルーゲート、４９ａ…ゲート検知センサ、６３…主側ＣＰＵ、６５…主側ＲＡＭ、６８ａ…設定キー挿入部、６８ｂ…更新ボタン、６８ｃ…リセットボタン、６９ａ…第１報知用表示装置、６９ｂ…第２報知用表示装置、６９ｃ…第３報知用表示装置、１１２…管理側ＣＰＵ、１１７…履歴用メモリ、１７１…別保存用メモリ、１８１～１８６…設定１～６用の履歴用メモリ、１９１…第１履歴用メモリ、１９２…第２履歴用メモリ、２０１…第１報知用表示装置、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。

【図面】

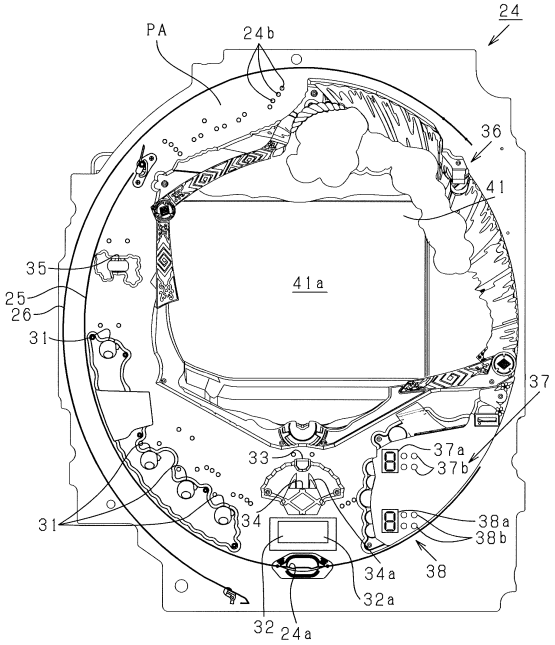
【図１】


12
14
53
75
10
51
54
52
54
13
15
55a
55
56a
17
56
28
11

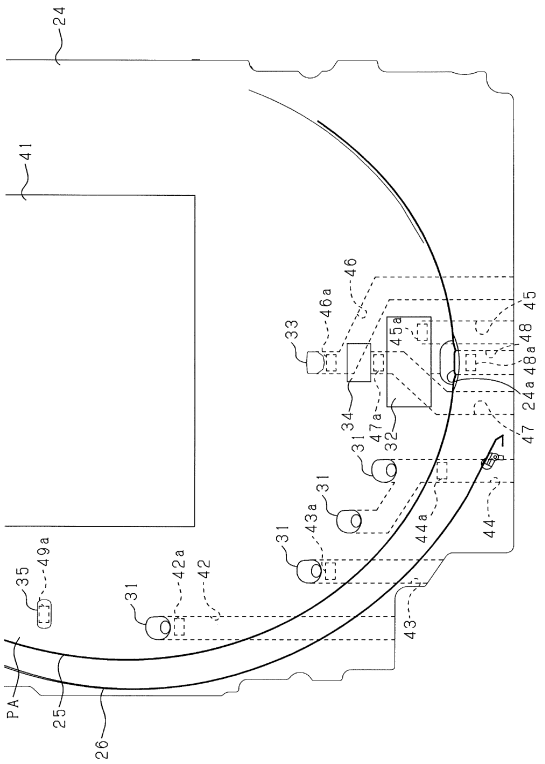
【図２】


72
77
78
74
75
97
76
73
15
96
95
60
60a
17
21
27b
27
24
27a
PA
27c
23
12
25
26
13
53
54
28
56a
54
52
51
55
55a
56
14

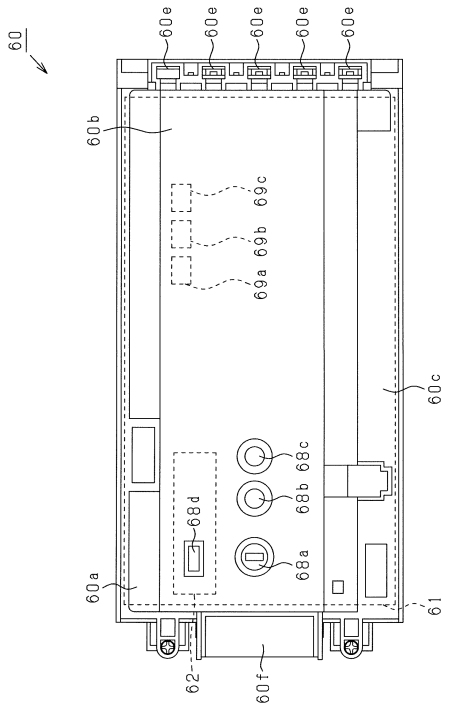
【図３】


24
PA
24b
36
41
41a
35
25
26
31
37
33
37a
37b
31
34
38a
38b
38
34a
32a
32
24a

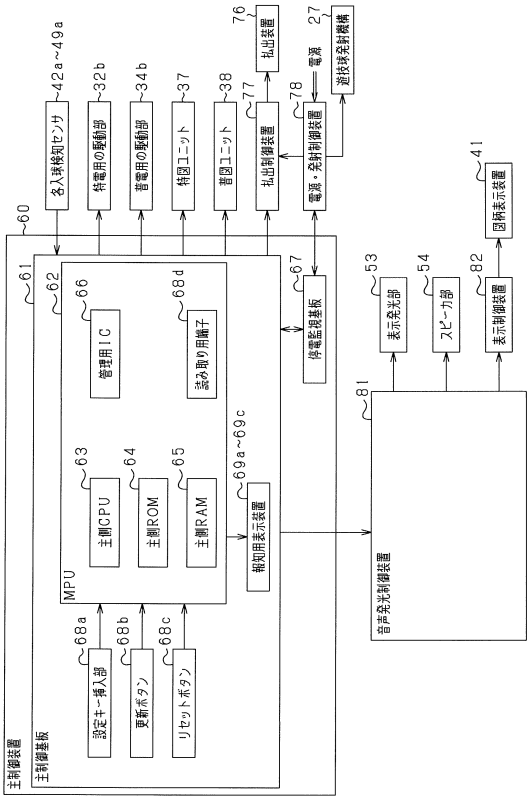
【図４】


24
41
46
46a
33
45a
45
48
48a
24a
47
34
47a
32
31
31
43a
44a
44
31
35
49a
42a
42
31
43
PA
25
26

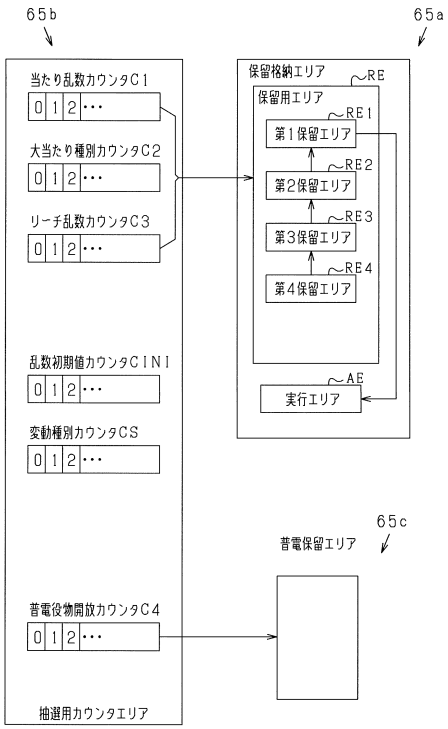
【図５】


60
60e
60b
69c
69b
69a
60c
68c
68b
68d
68a
60a
61
62
60f

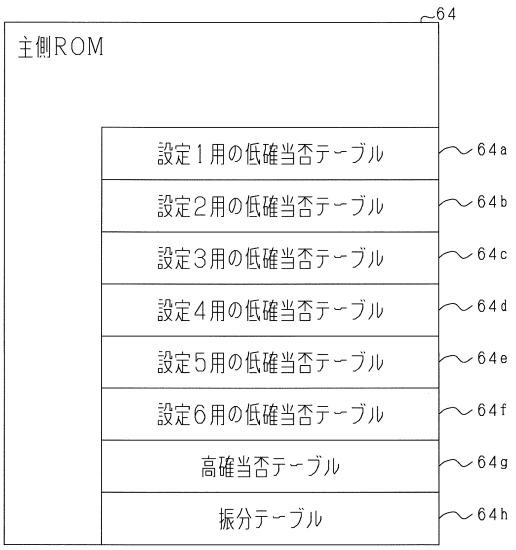
【図６】


42a~49a
各入球検知センサ
32b
特電用の駆動部
34b
普電用の駆動部
37
特図ユニット
38
普図ユニット
76
払出装置
77
払出制御装置
78
電源・発射制御装置
27
電源
遊技球発射機構
41
図柄表示装置
53
表示発光部
54
スピーカ部
82
表示制御装置
60
61
62
66
管理用IC
68d
読み取り用端子
67
停電監視基板
63
主側CPU
64
主側ROM
65
主側RAM
69a~69c
報知用表示装置
81
音声発光制御装置
68a
設定キー挿入部
68b
更新ボタン
68c
リセットボタン
MPU
主制御装置
主制御基板

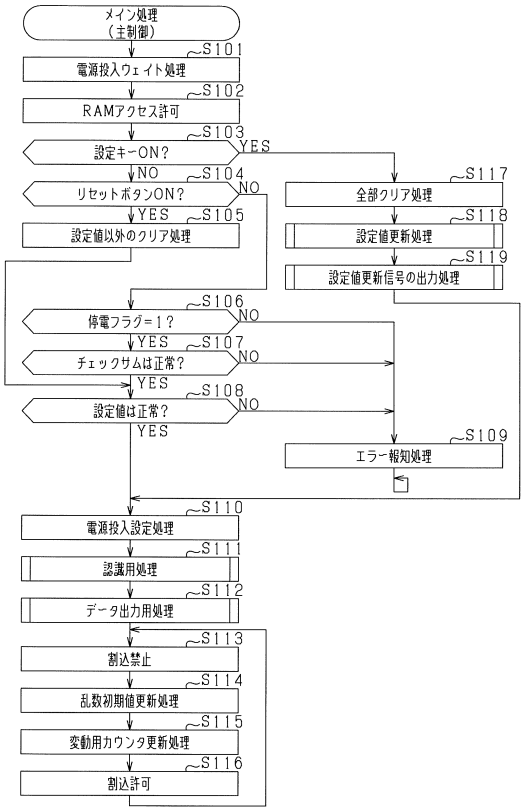
【図７】


65b
65a
当たり乱数カウンタC1
0 1 2 …
大当たり種別カウンタC2
0 1 2 …
リーチ乱数カウンタC3
0 1 2 …
乱数初期値カウンタCINI
0 1 2 …
変動種別カウンタCS
0 1 2 …
普電役物開放カウンタC4
0 1 2 …
抽選用カウンタエリア
保留格納エリア
RE
保留用エリア
RE1
第1保留エリア
RE2
第2保留エリア
RE3
第3保留エリア
RE4
第4保留エリア
AE
実行エリア
65c
普電保留エリア

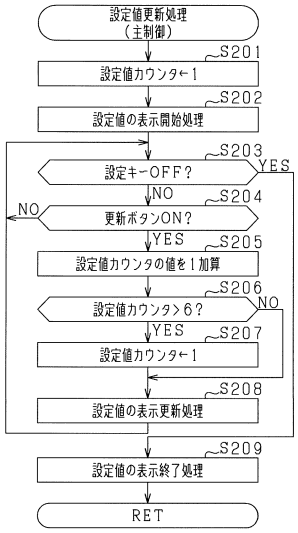
【図８】


64
主側ROM
設定1用の低確当否テーブル
64a
設定2用の低確当否テーブル
64b
設定3用の低確当否テーブル
64c
設定4用の低確当否テーブル
64d
設定5用の低確当否テーブル
64e
設定6用の低確当否テーブル
64f
高確当否テーブル
64g
振分テーブル
64h

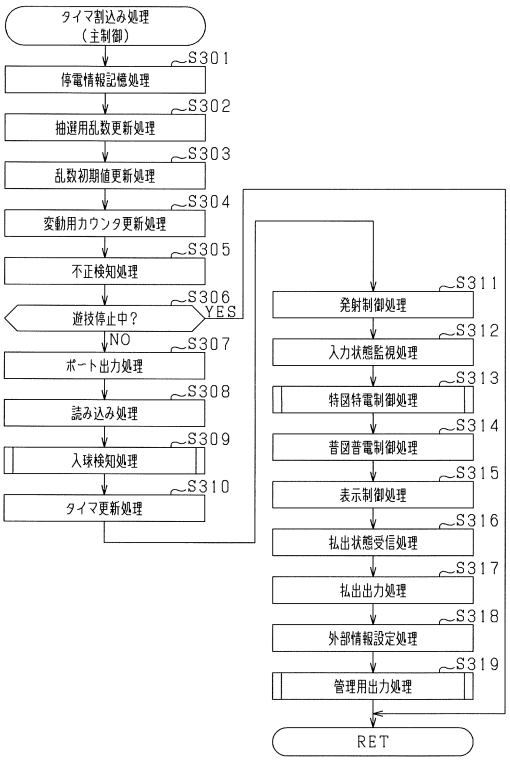
【図９】



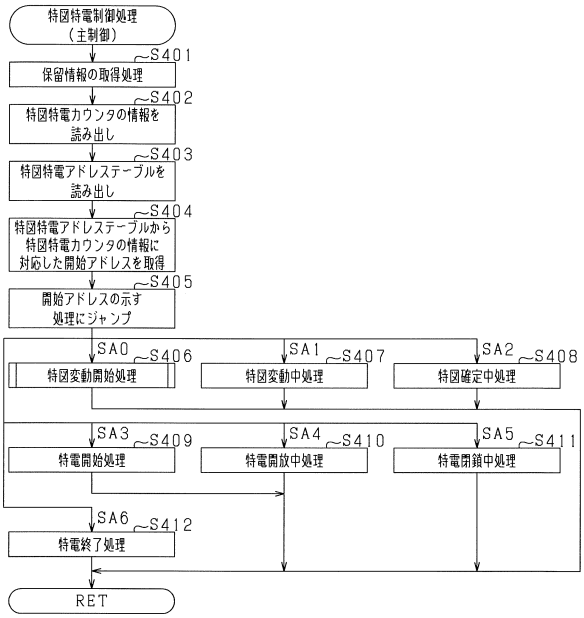

【図１０】



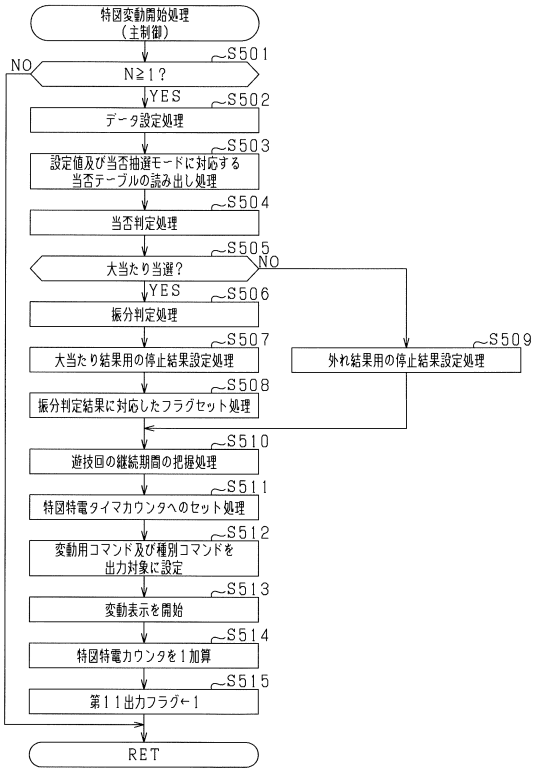

【図１１】



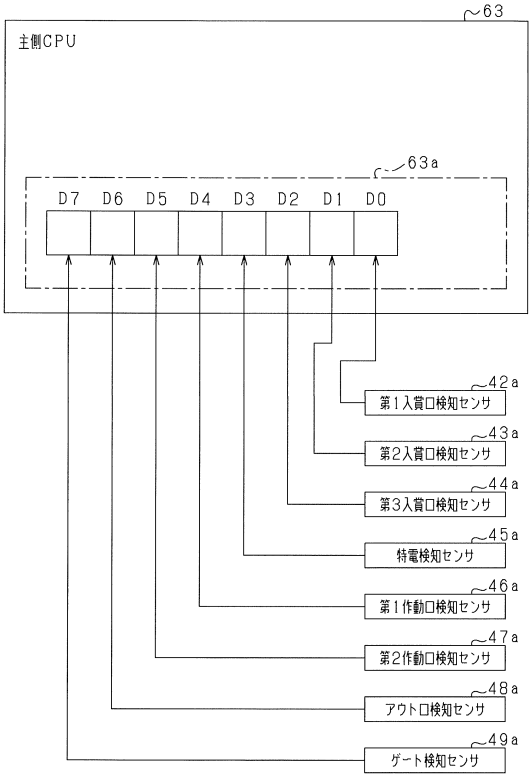

【図１２】



【図１３】



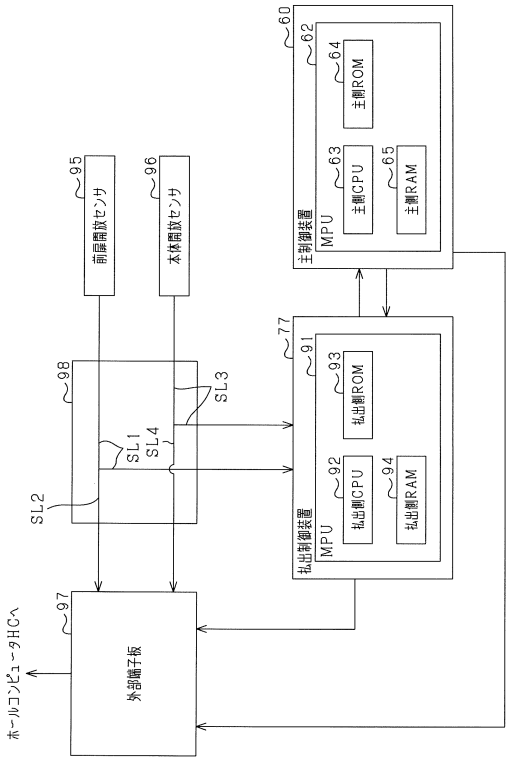

【図１４】



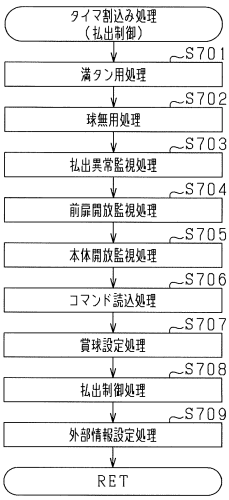

【図１５】



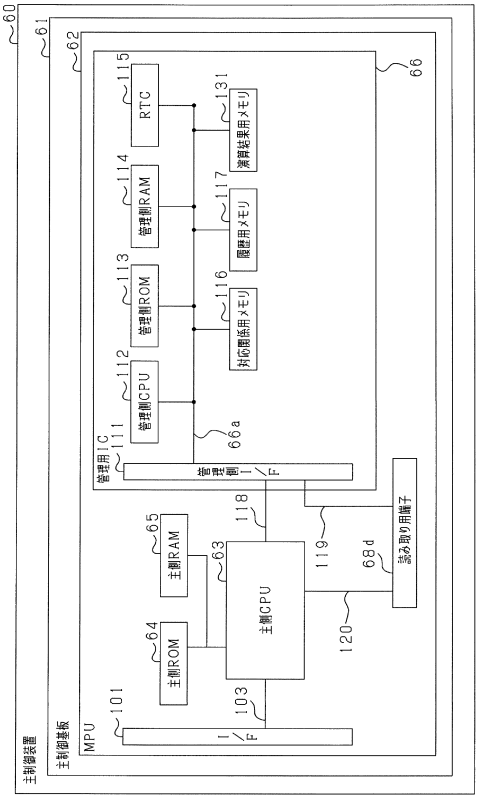

【図１６】



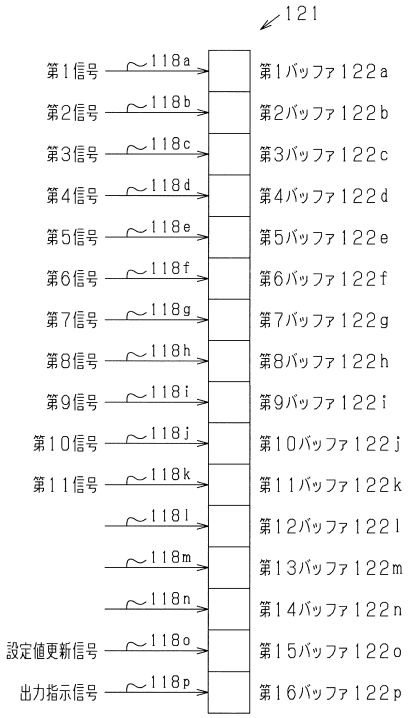
【図１７】




【図１８】



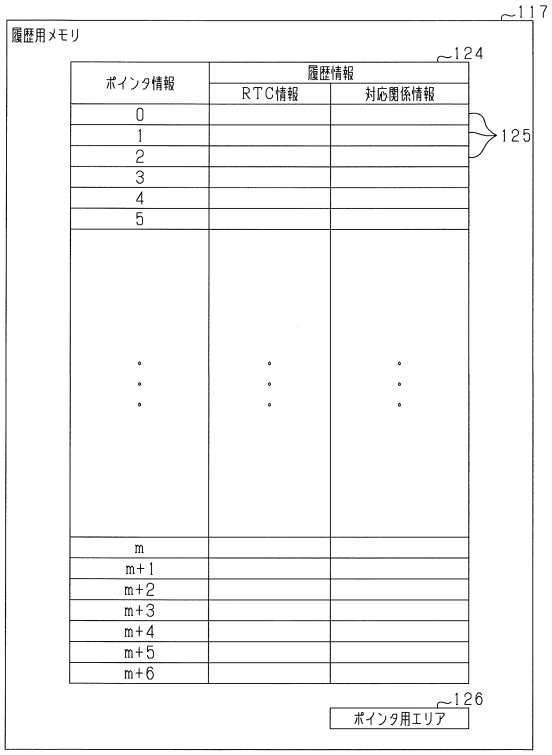

【図１９】



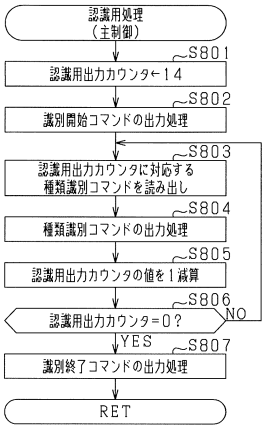

【図２０】



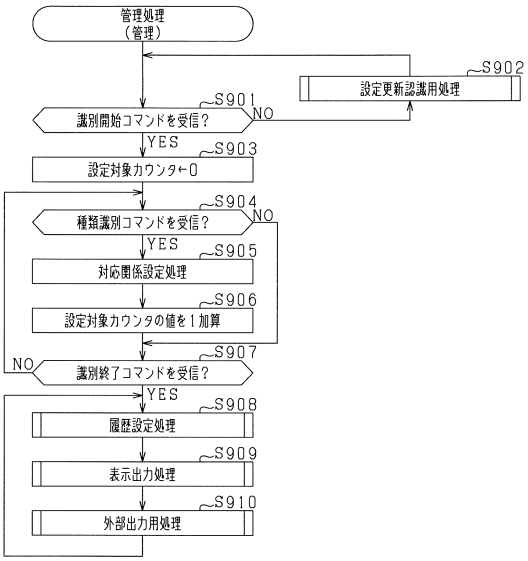
【図２１】



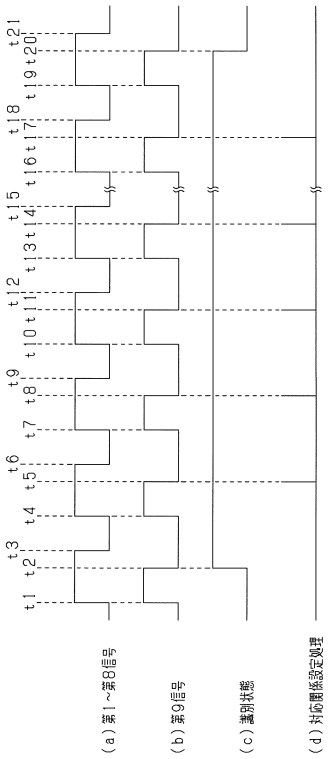

【図２２】



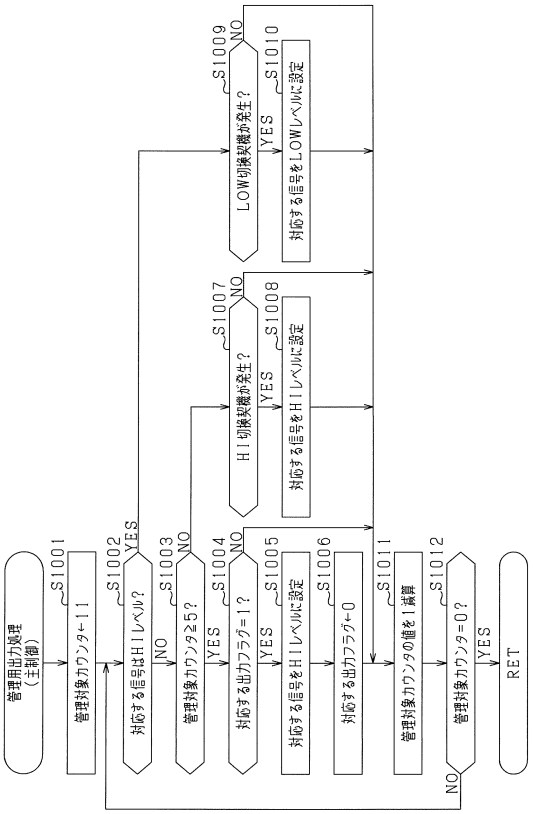

【図２３】



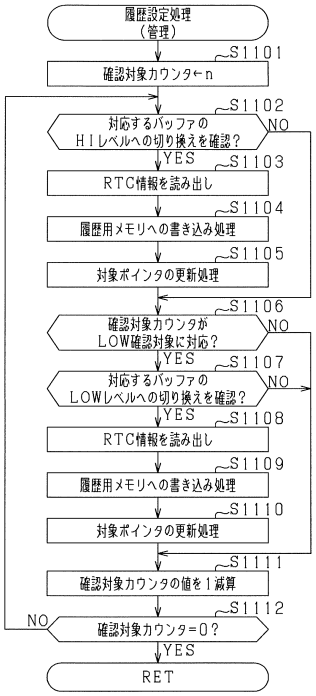

【図２４】



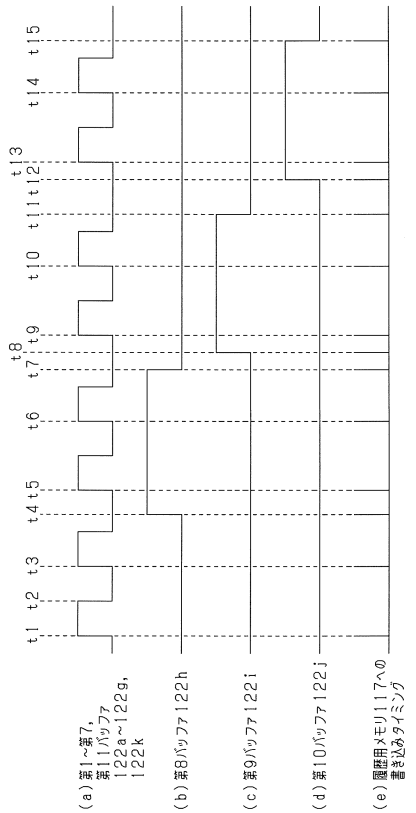
【図２５】



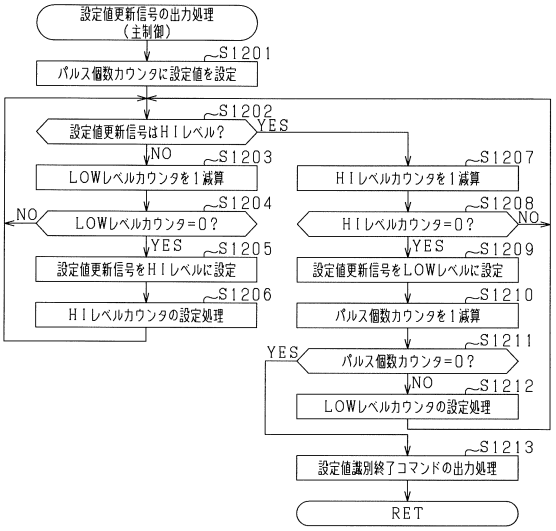

【図２６】



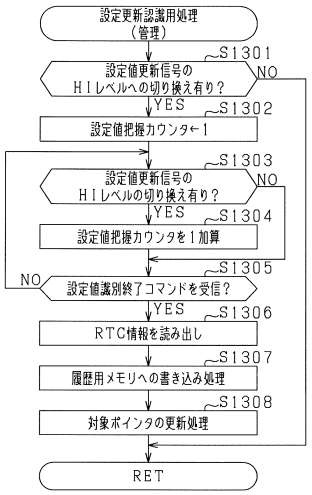

【図２７】



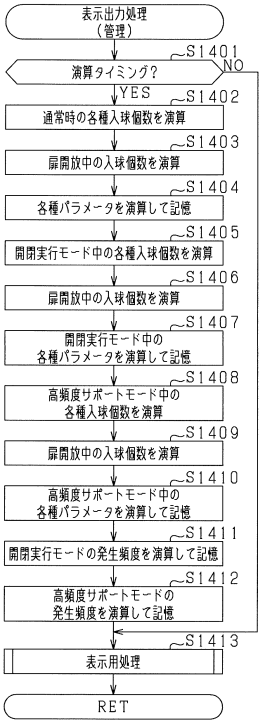

【図２８】



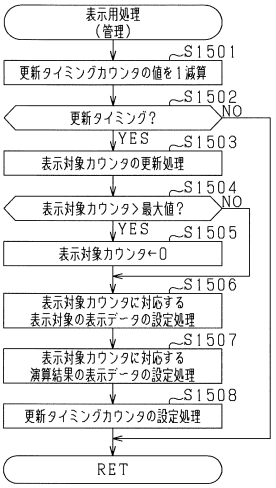
【図２９】



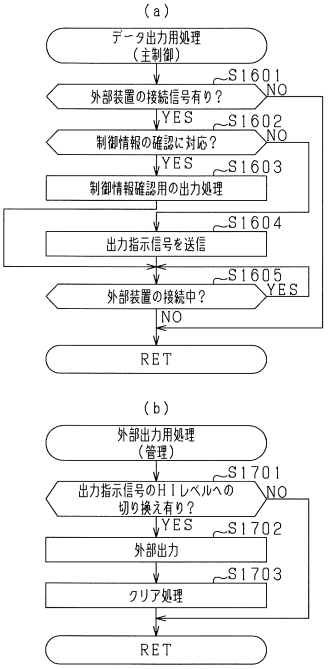

【図３０】



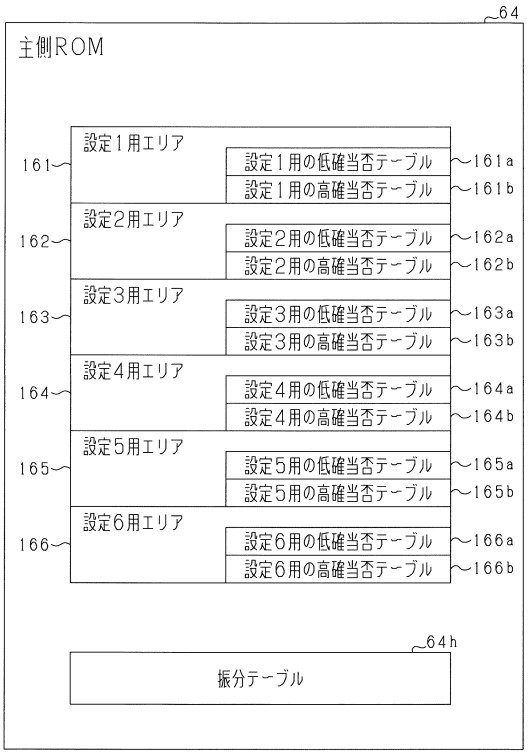

【図３１】



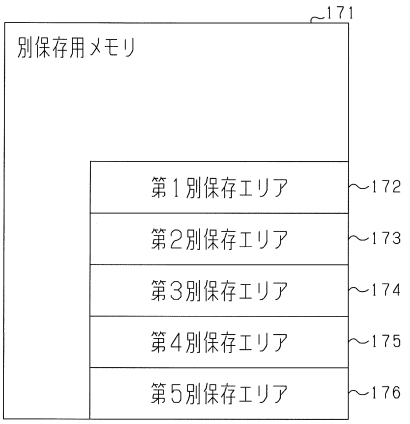

【図３２】



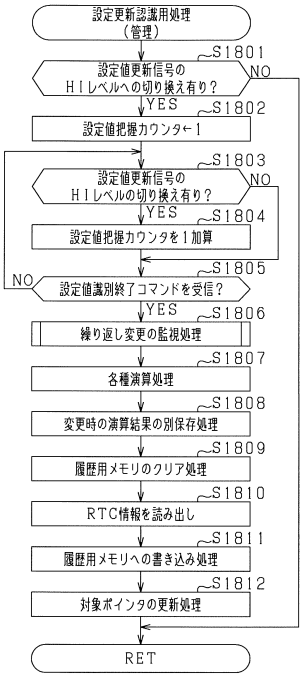
【図３３】



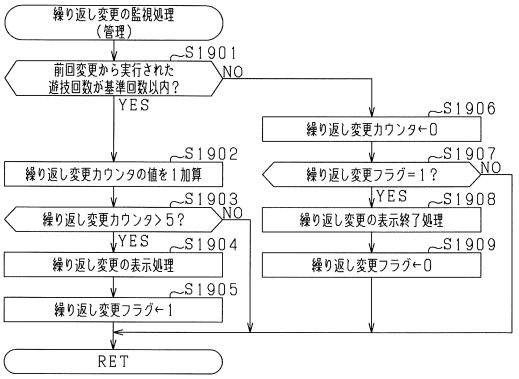

【図３４】



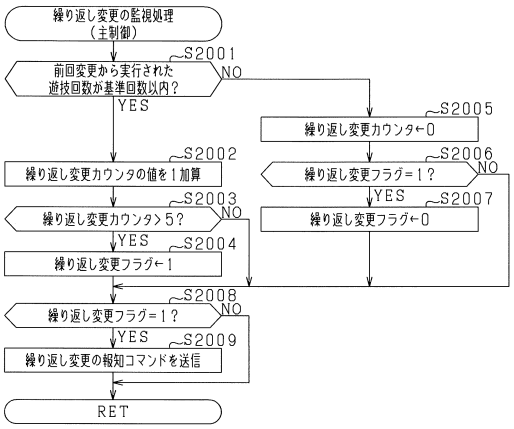

【図３５】



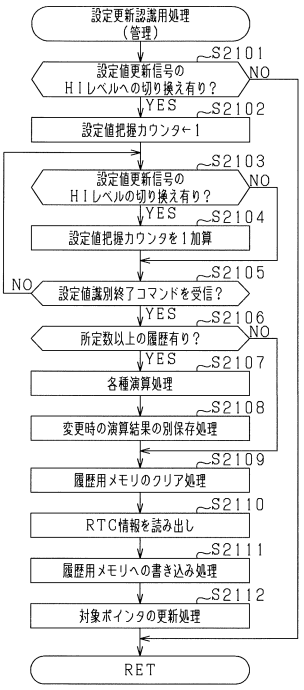

【図３６】



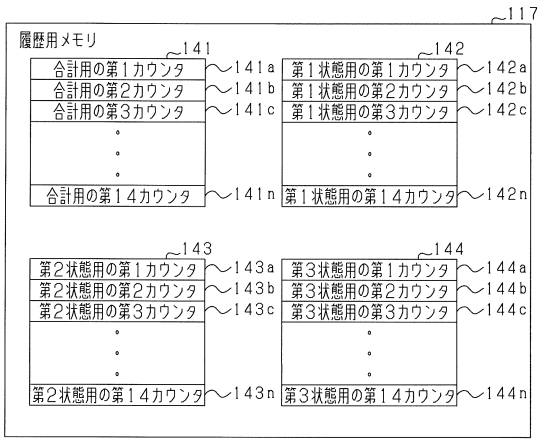
【図３７】



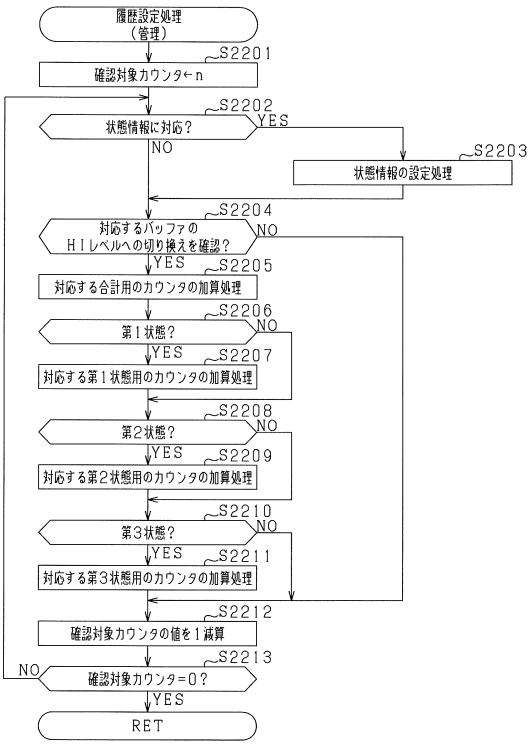

【図３８】



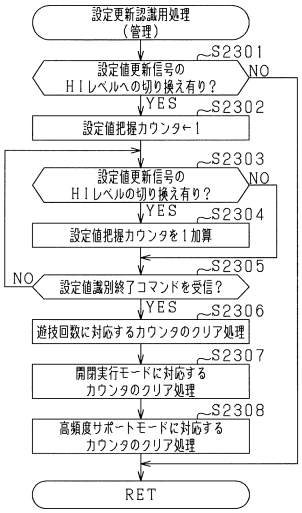

【図３９】



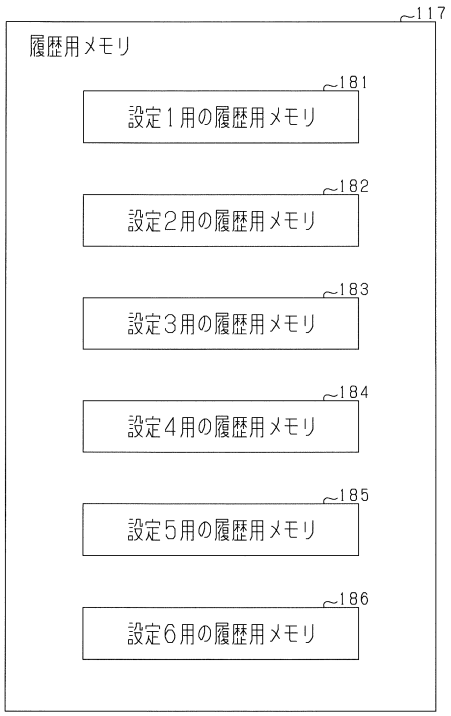

【図４０】



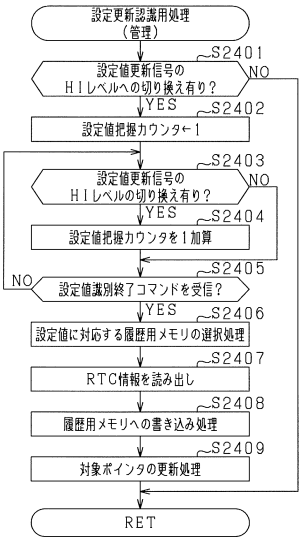
【図４１】



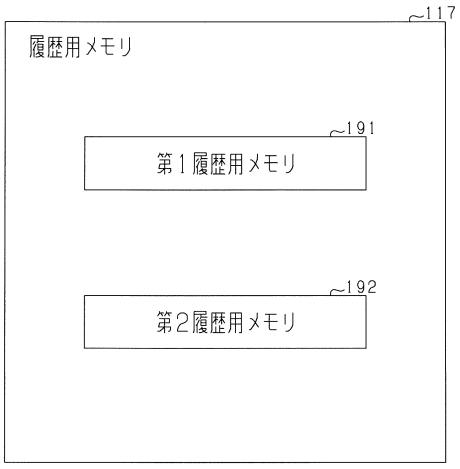

【図４２】



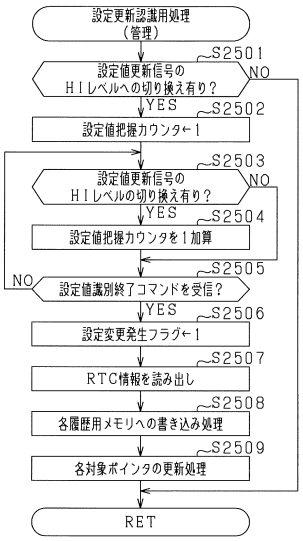

【図４３】



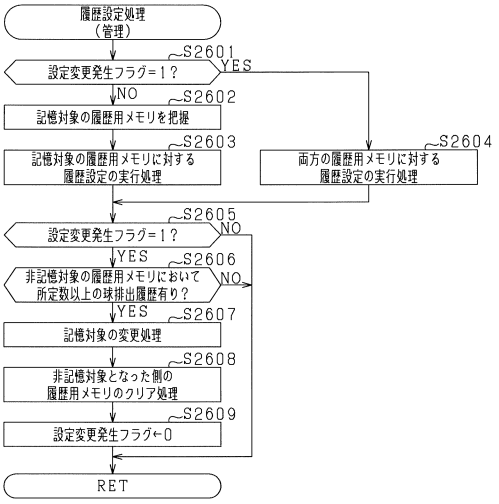

【図４４】



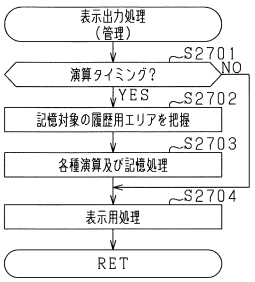
【図４５】



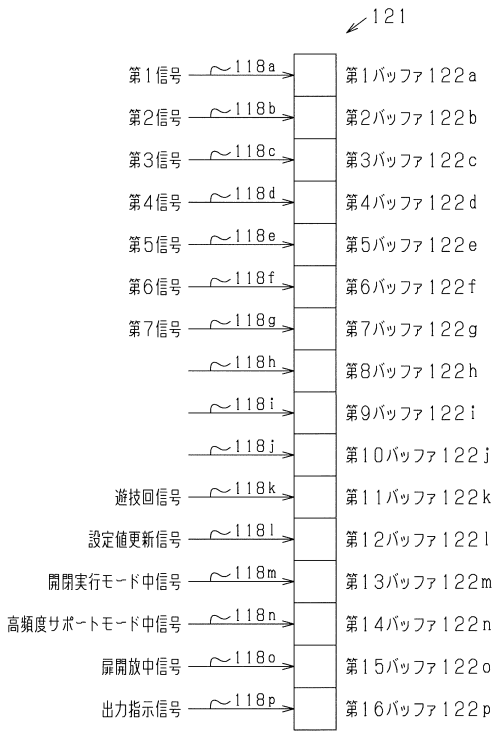

【図４６】



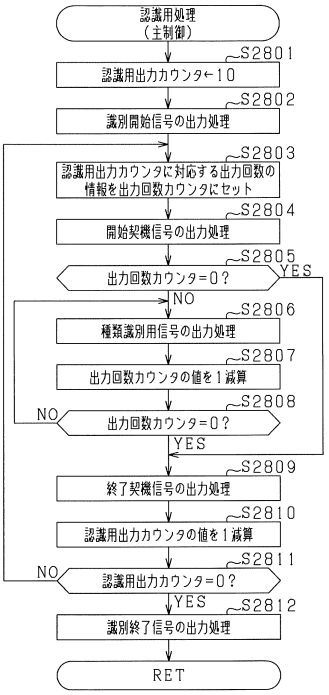

【図４７】



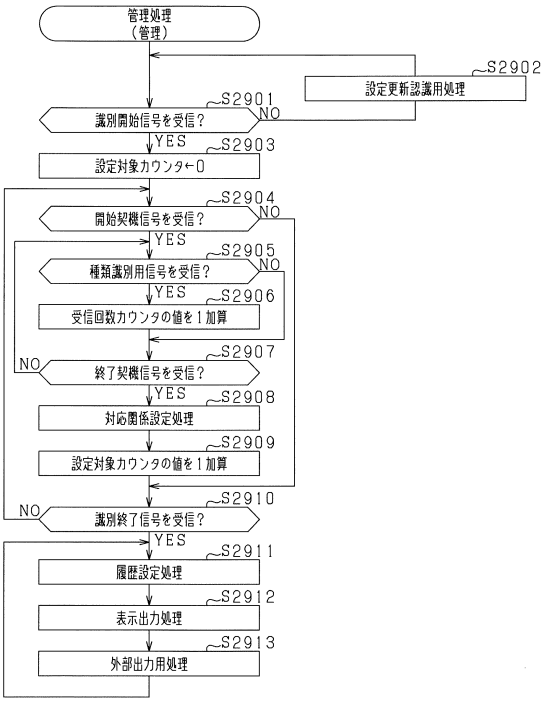

【図４８】



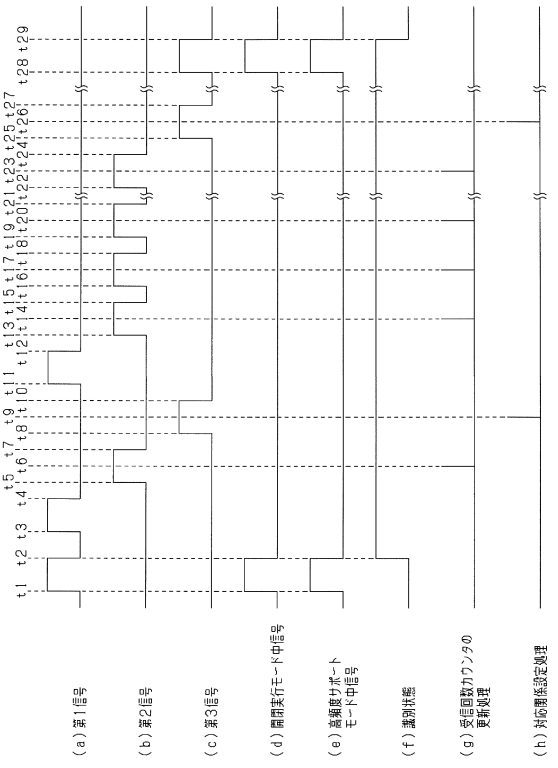
【図４９】



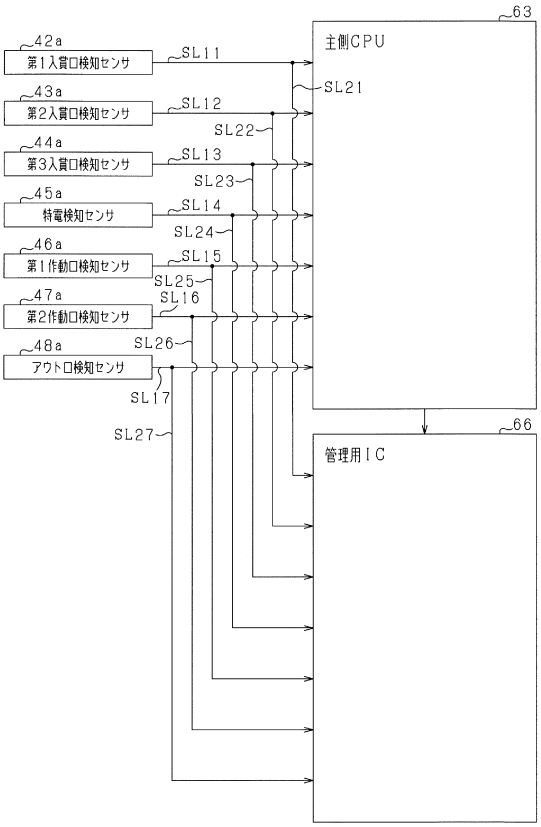

【図５０】



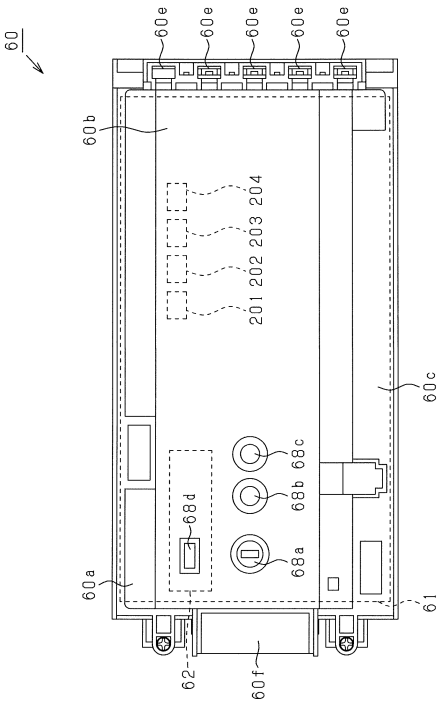

【図５１】



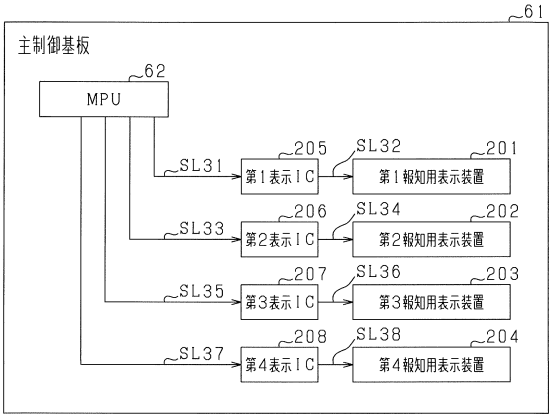

【図５２】



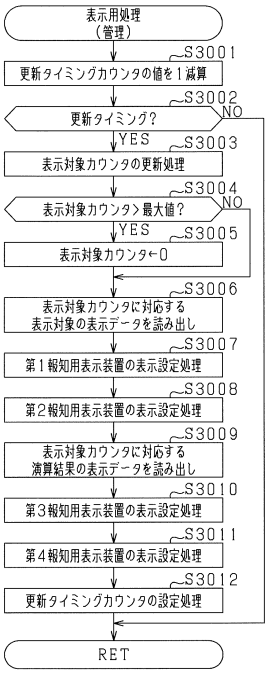
【図５３】



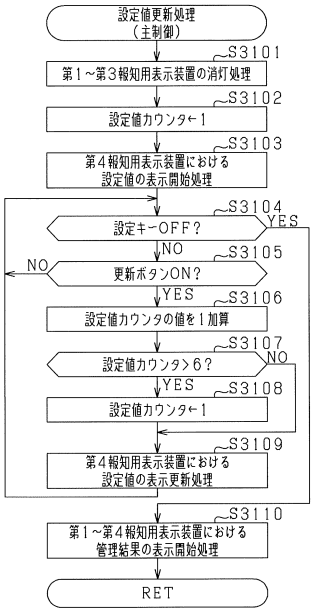

【図５４】



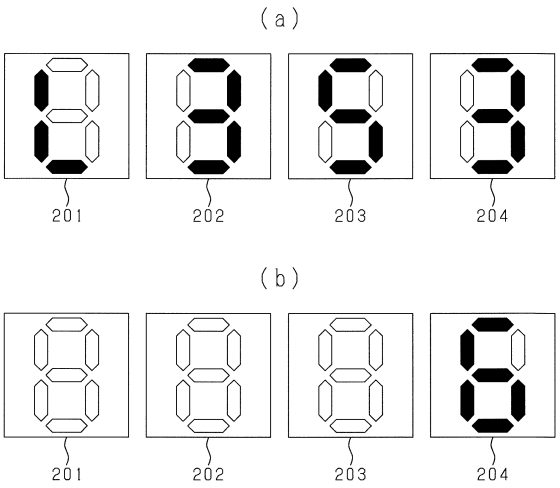

【図５５】



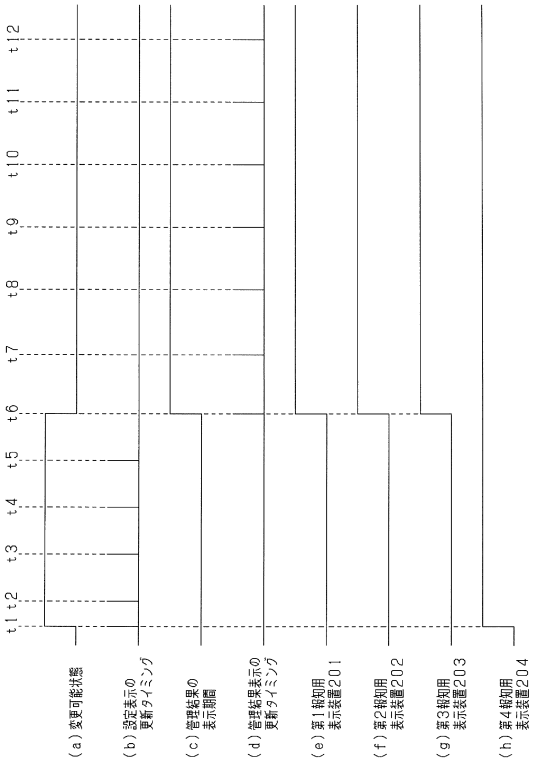

【図５６】



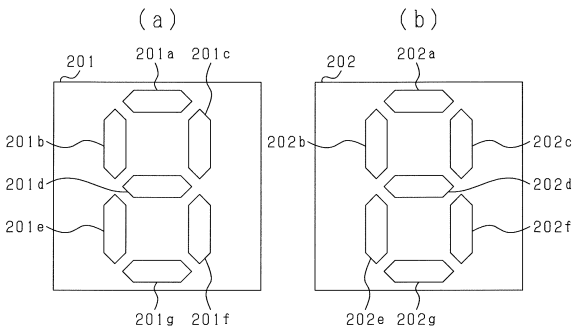
【図５７】




【図５８】



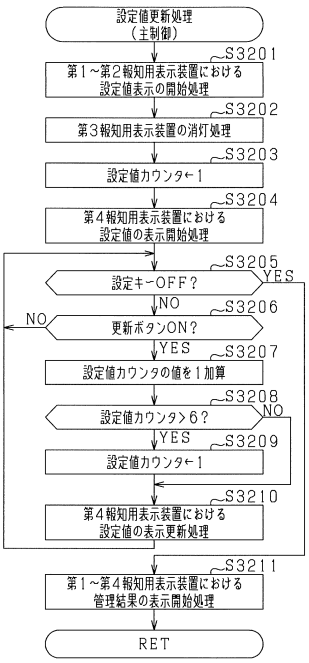

【図５９】



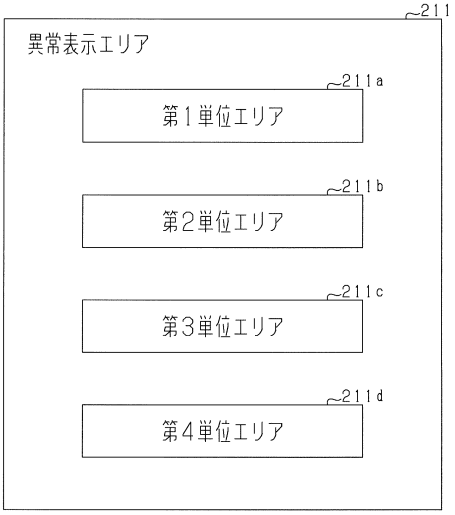

【図６０】

| | 第１報知用<br>表示装置２０１ | 第２報知用<br>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 | | |

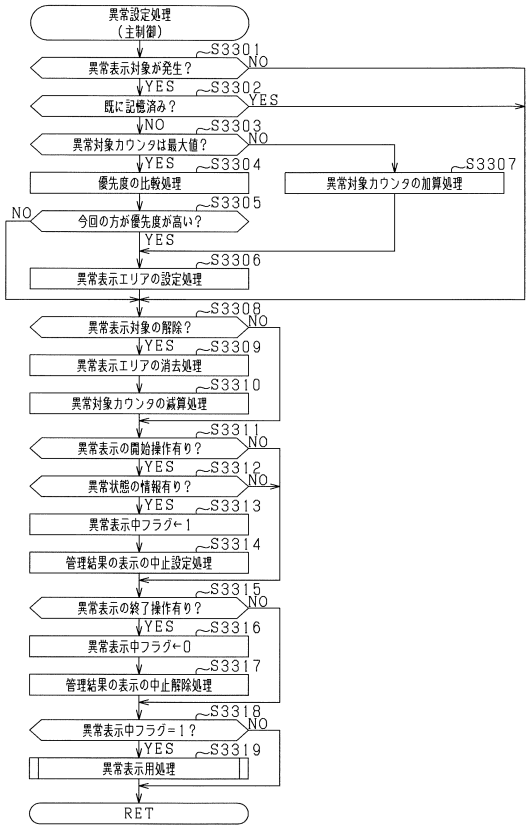
【図６１】



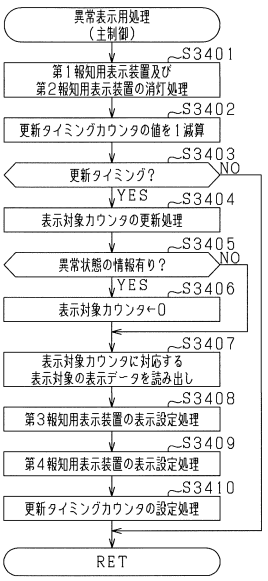

【図６２】



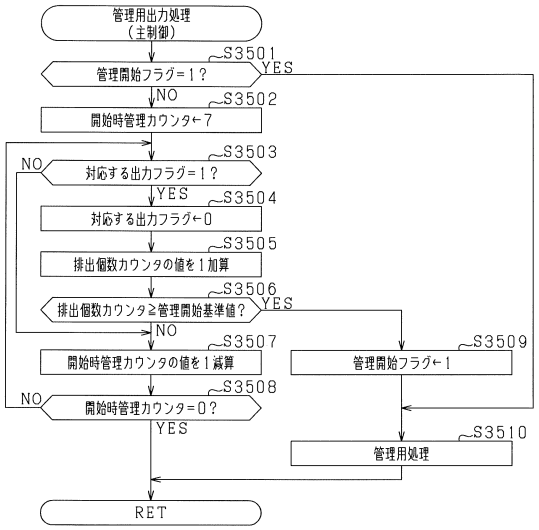

【図６３】



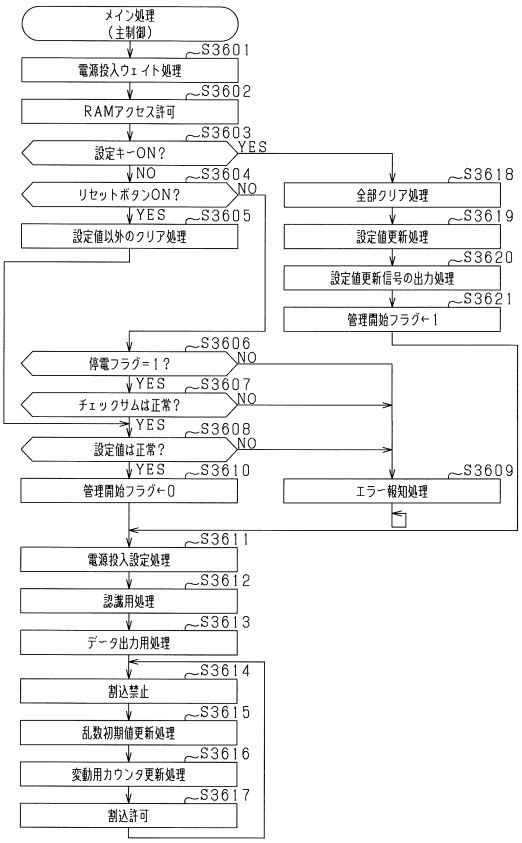

【図６４】



【図６５】




【図６６】




【図６７】

64

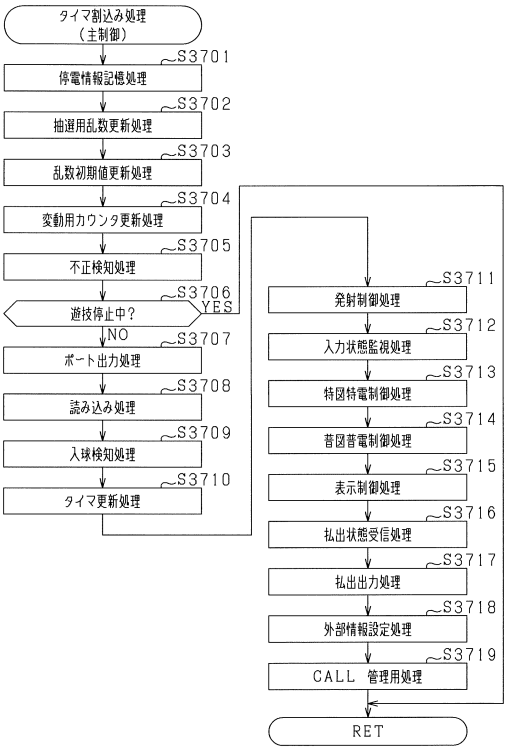
| アドレス | 内容 |
|---|---|
| X(1) | 特定制御用のプログラム |
| X(2) | 特定制御用のプログラム |
| X(3) | 特定制御用のプログラム |
| ・<br>・<br>・ | ・<br>・<br>・ |
| X(k) | 特定制御用のプログラム |
| X(k＋1) | 特定制御用のプログラム |
| X(k＋2) | 特定制御用のプログラム |
| X(k＋3) | 未使用 |
| X(k＋4) | 未使用 |
| X(k＋5) | 未使用 |
| X(k＋6) | 特定制御用のデータ |
| X(k＋7) | 特定制御用のデータ |
| X(k＋8) | 特定制御用のデータ |
| ・<br>・<br>・ | ・<br>・<br>・ |
| 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 |
| ・<br>・<br>・ | ・<br>・<br>・ |
| 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 |
| ・<br>・<br>・ | ・<br>・<br>・ |
| 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】

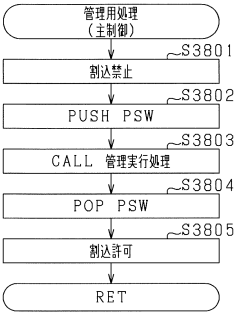
65

| アドレス | 内容 | |
|---|---|---|
| Y(1) | 特定制御用のワークエリア | 221 |
| 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 | |
| ・<br>・<br>・ | ・<br>・<br>・ | |
| 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 | 222 |
| 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 | |
| ・<br>・<br>・ | ・<br>・<br>・ | |
| 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 | 223 |
| 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 | |
| ・<br>・<br>・ | ・<br>・<br>・ | |
| 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 | 224 |
| 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 | |
| ・<br>・<br>・ | ・<br>・<br>・ | |
| 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 | |

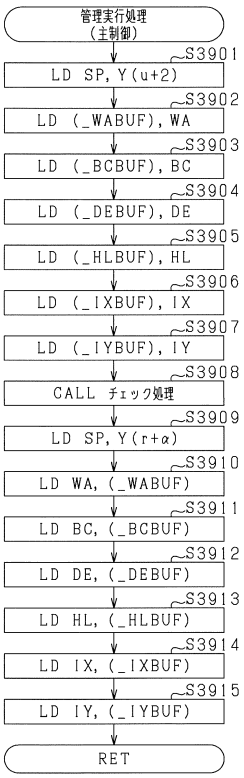
【図６９】



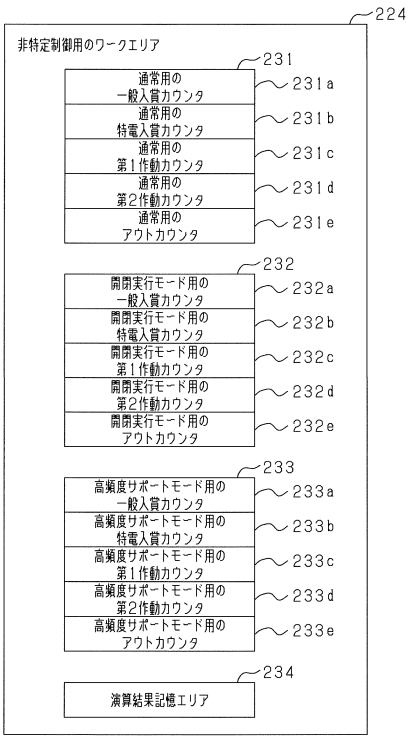

【図７０】



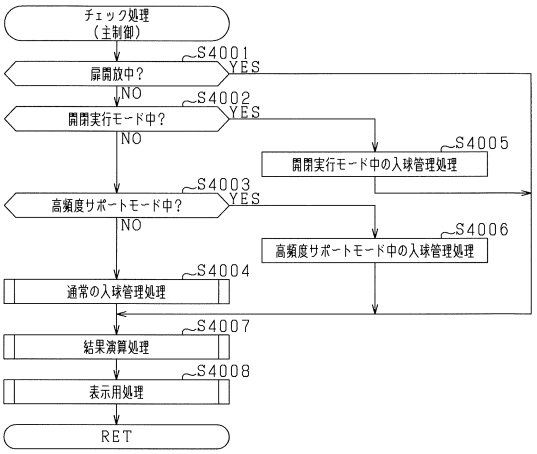

【図７１】



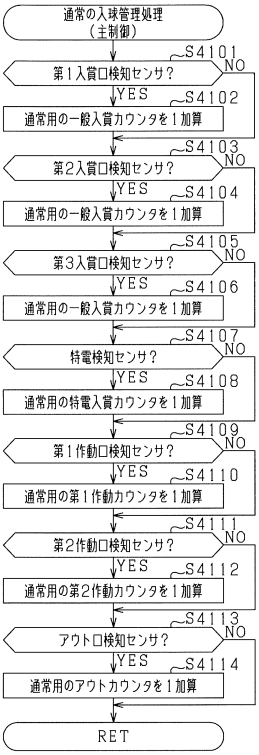

【図７２】



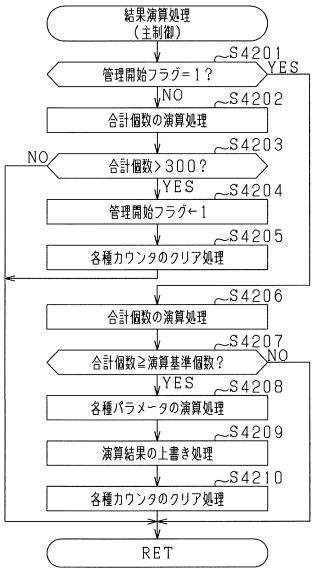
【図７３】



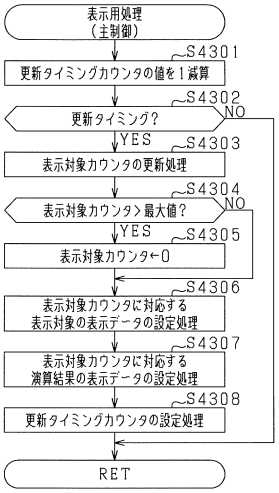

【図７４】



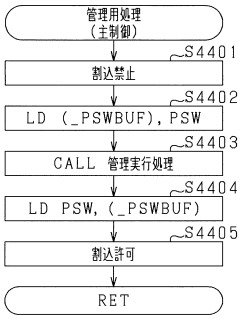

【図７５】



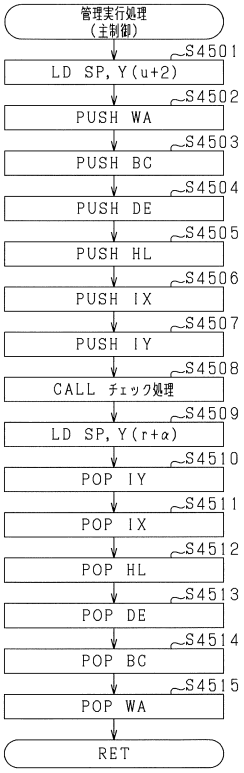

【図７６】



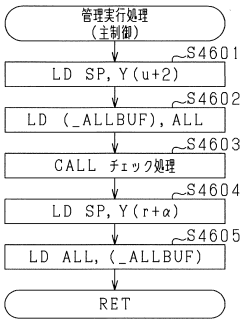
【図７７】



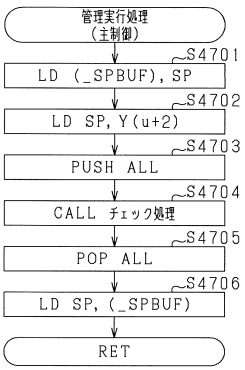

【図７８】



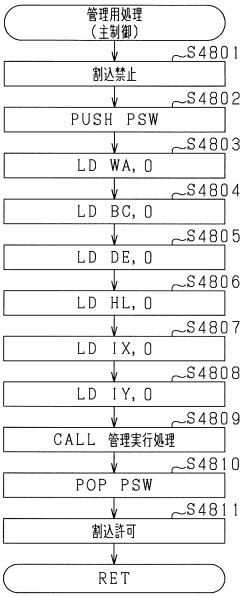

【図７９】



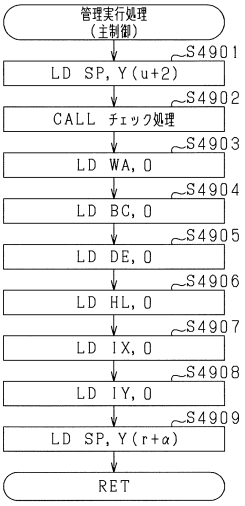

【図８０】



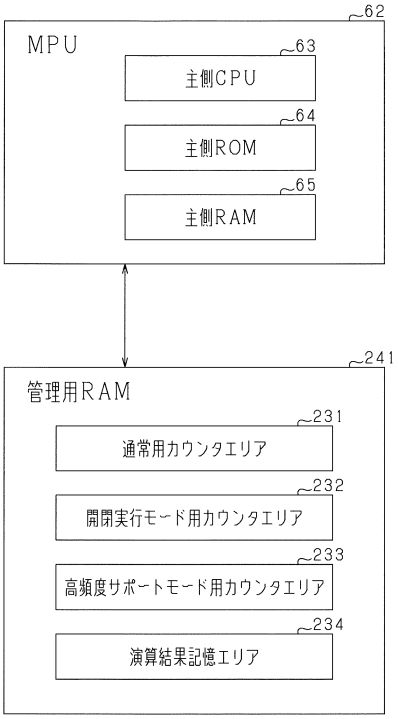
【図８１】



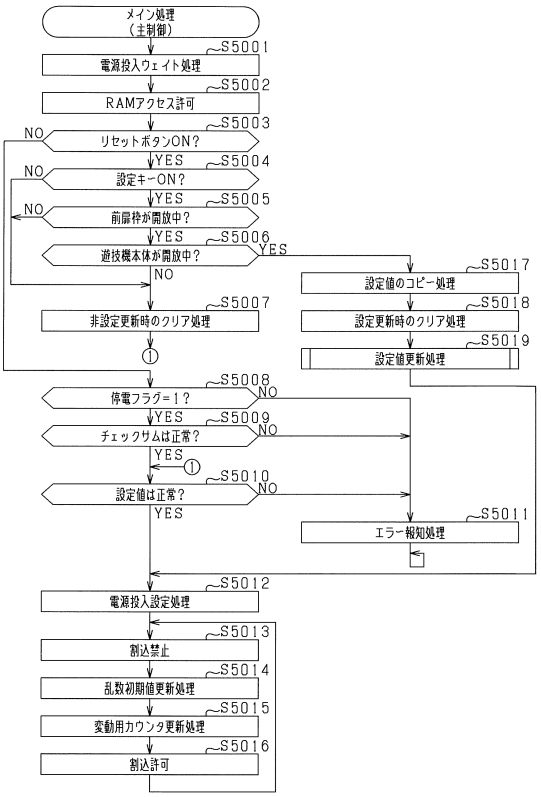

【図８２】



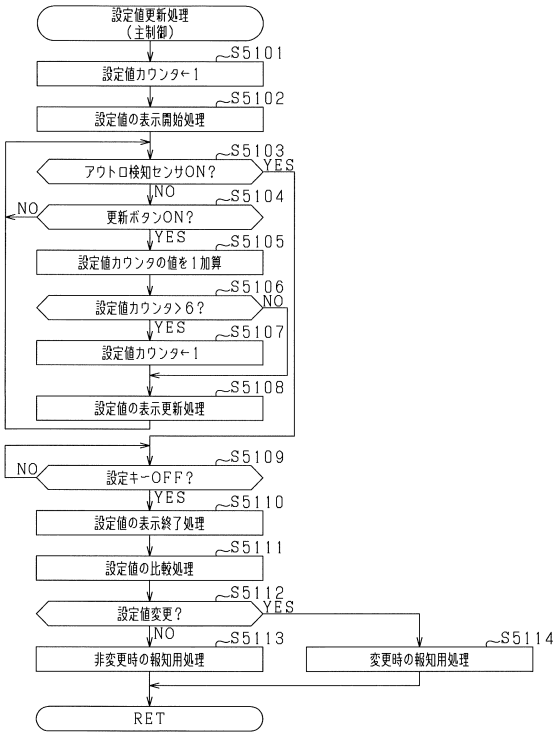

【図８３】



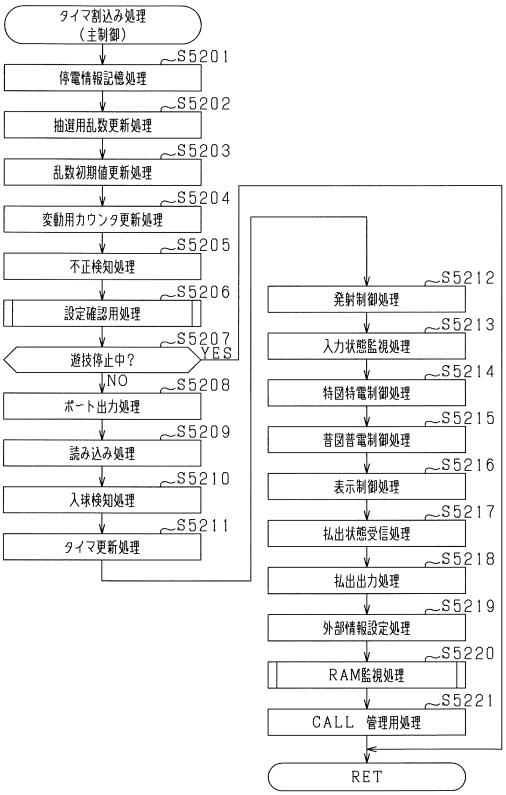

【図８４】



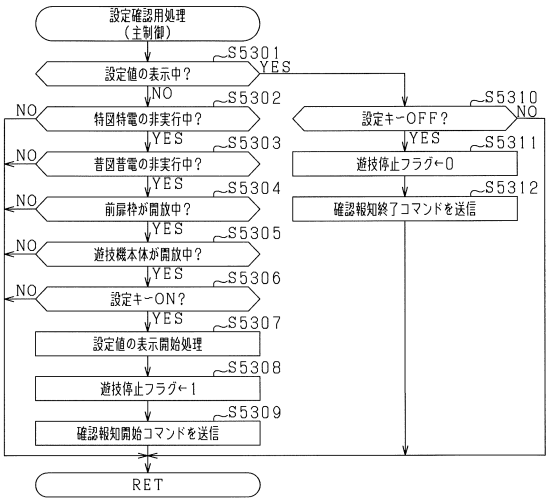
【図８５】



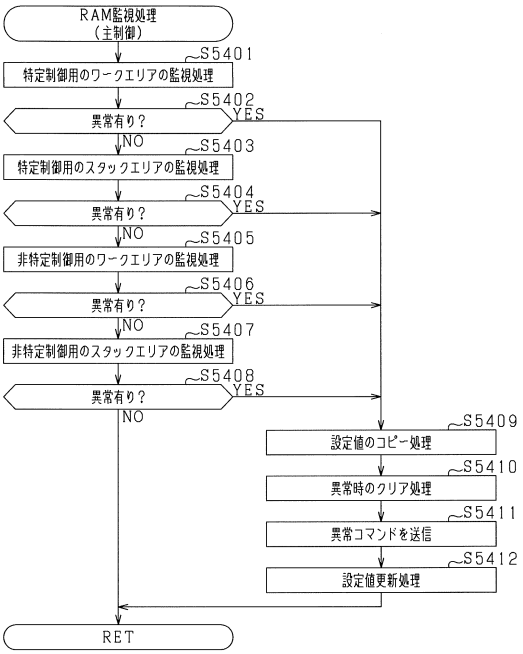

【図８６】



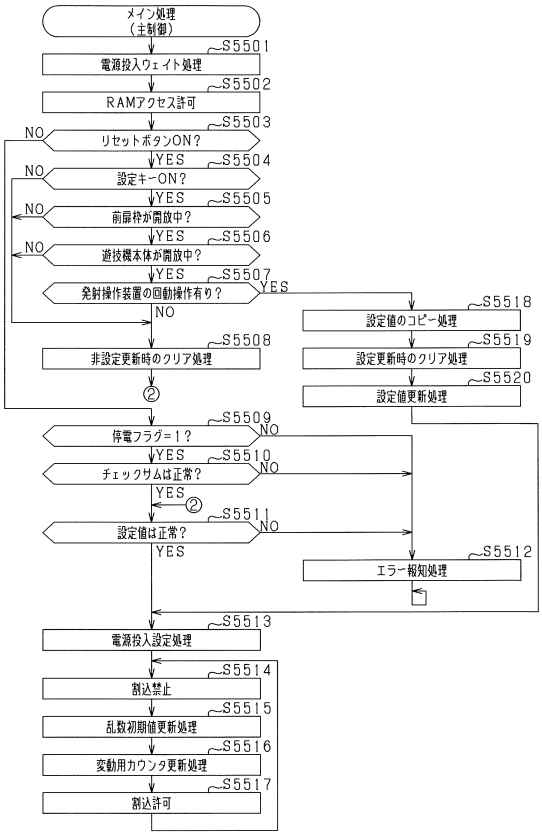

【図８７】



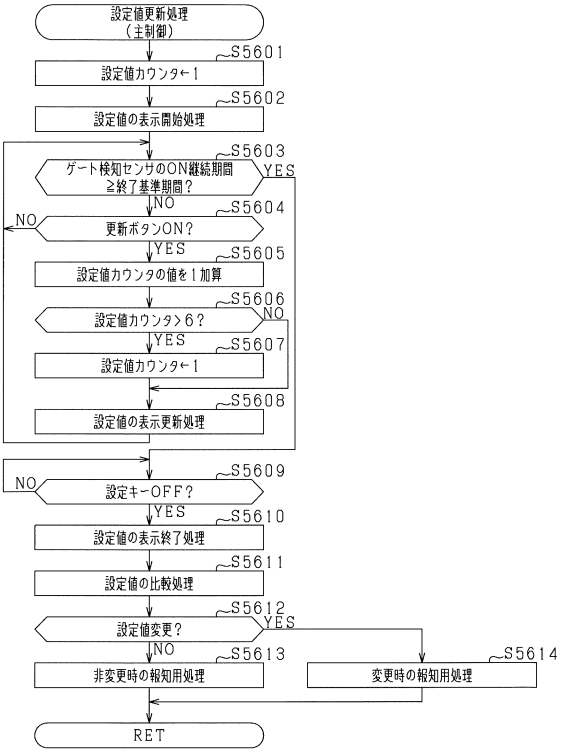

【図８８】



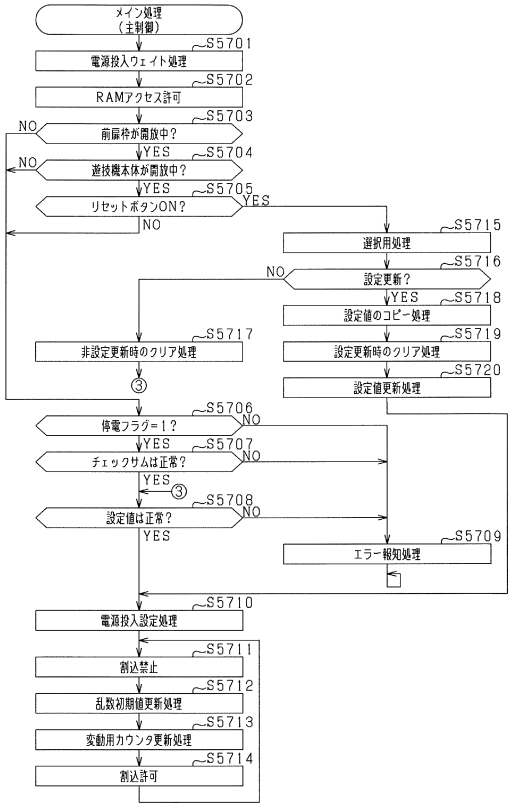
【図８９】



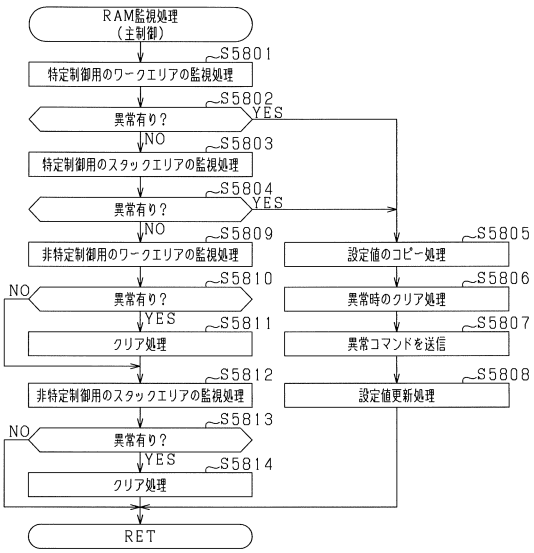

【図９０】



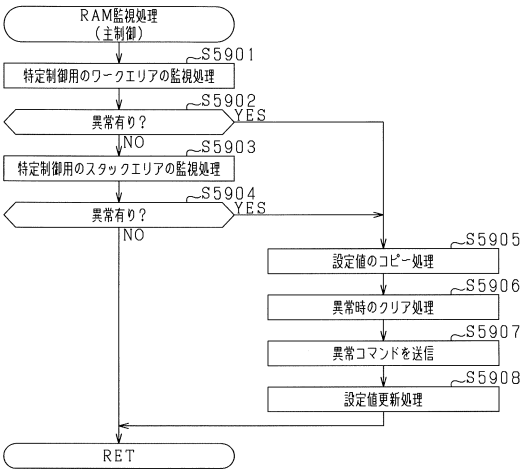

【図９１】



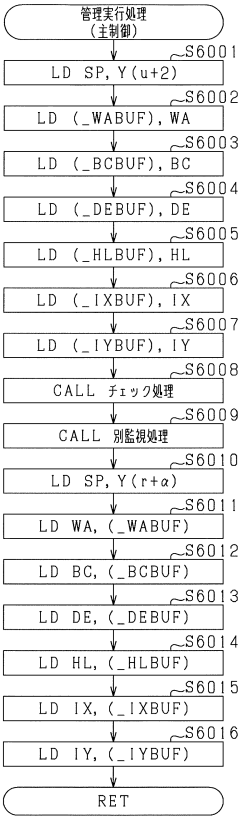

【図９２】



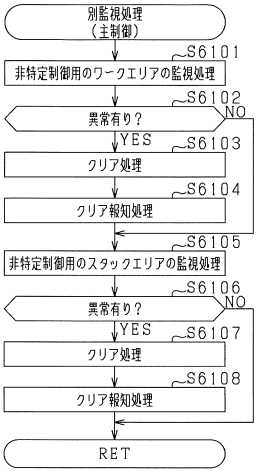
【図９３】



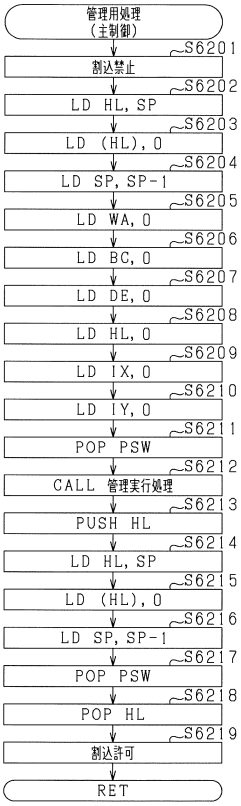

【図９４】



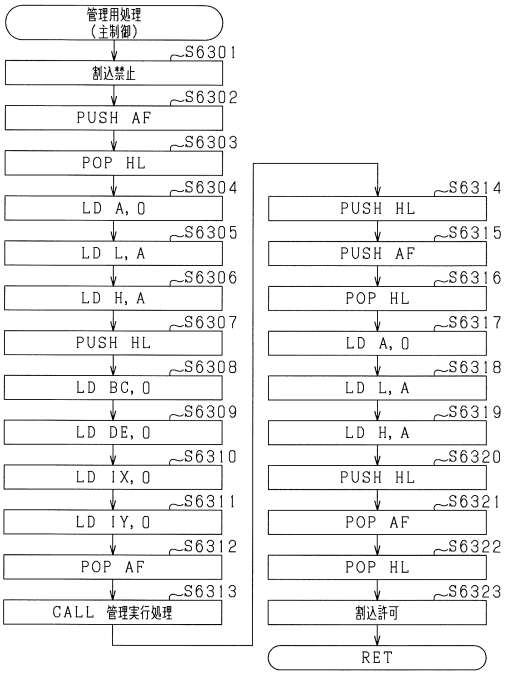

【図９５】



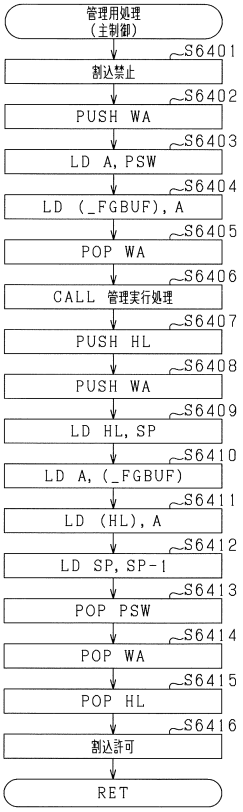

【図９６】



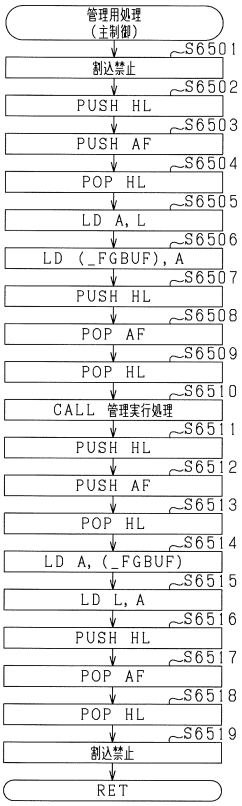
【図９７】



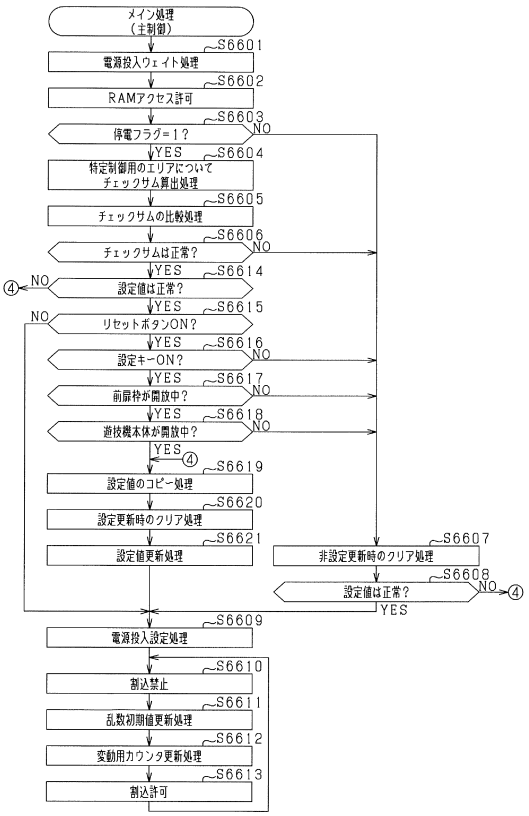

【図９８】



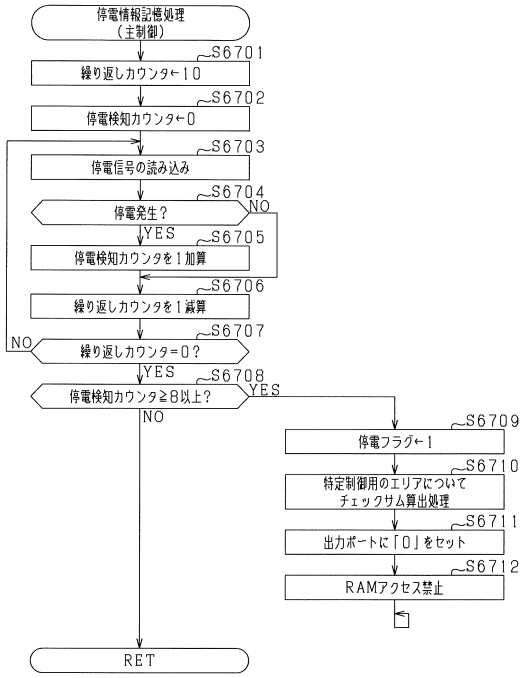

【図９９】



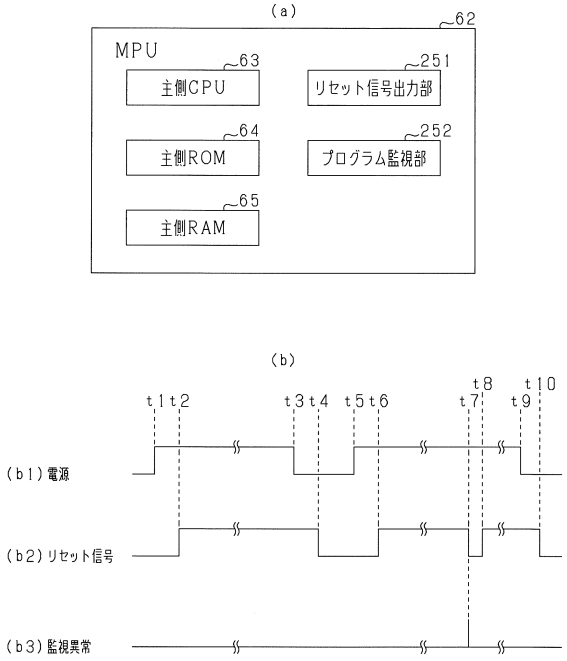

【図１００】



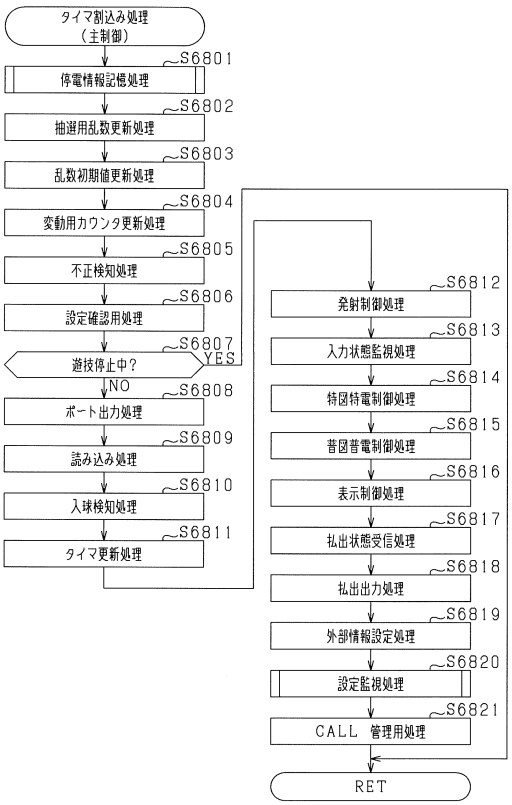
【図１０１】



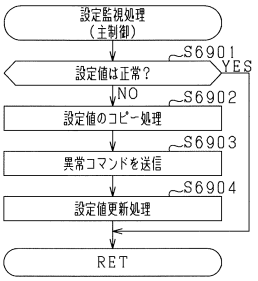

【図１０２】



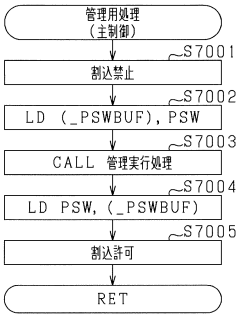

【図１０３】



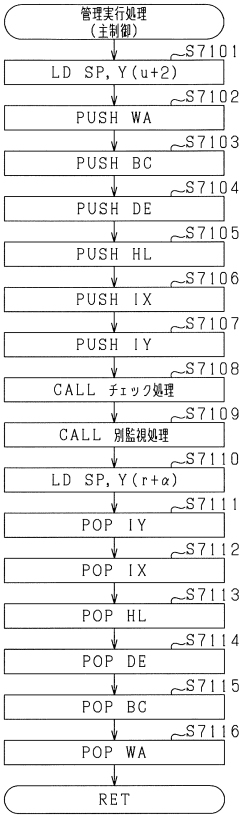

【図１０４】



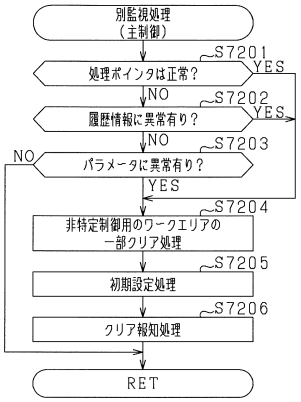
【図１０５】



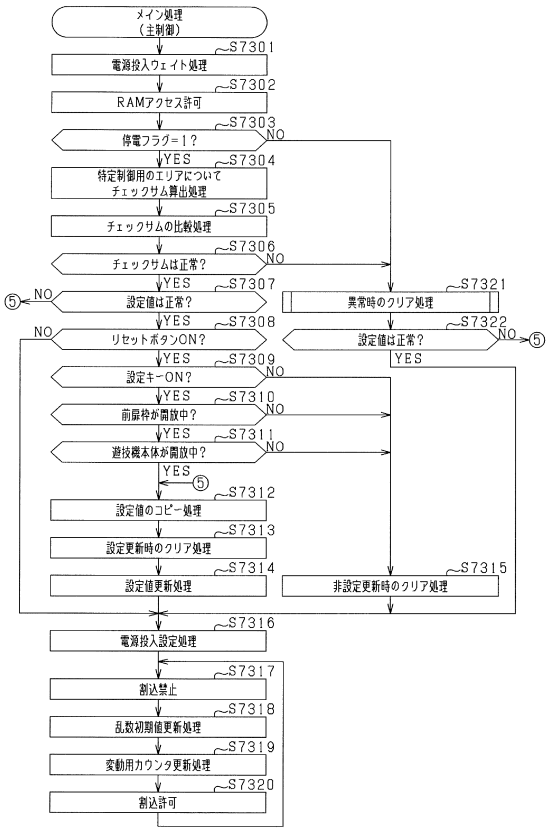

【図１０６】



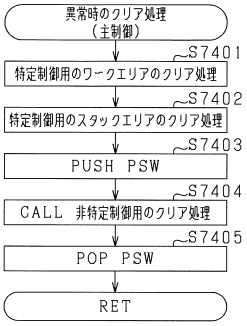

【図１０７】




【図１０８】



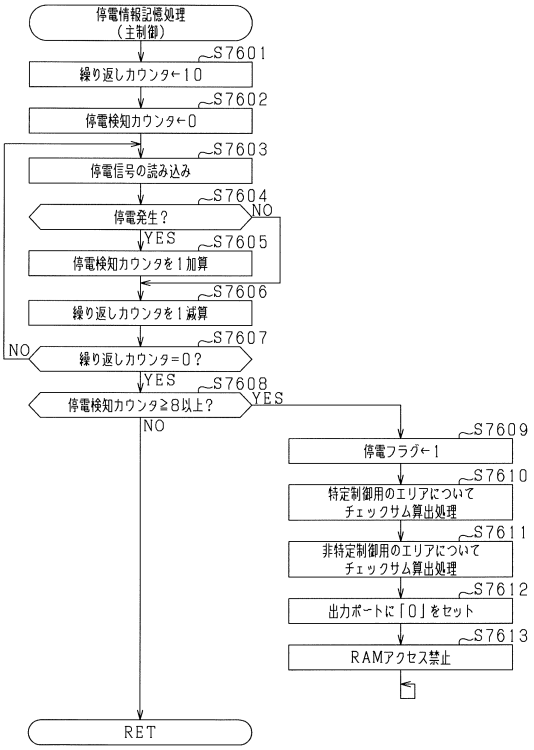
【図１０９】



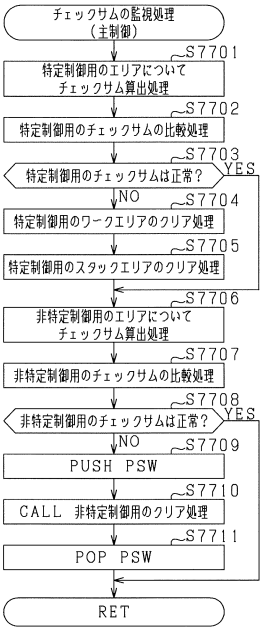

【図１１０】




【図１１１】



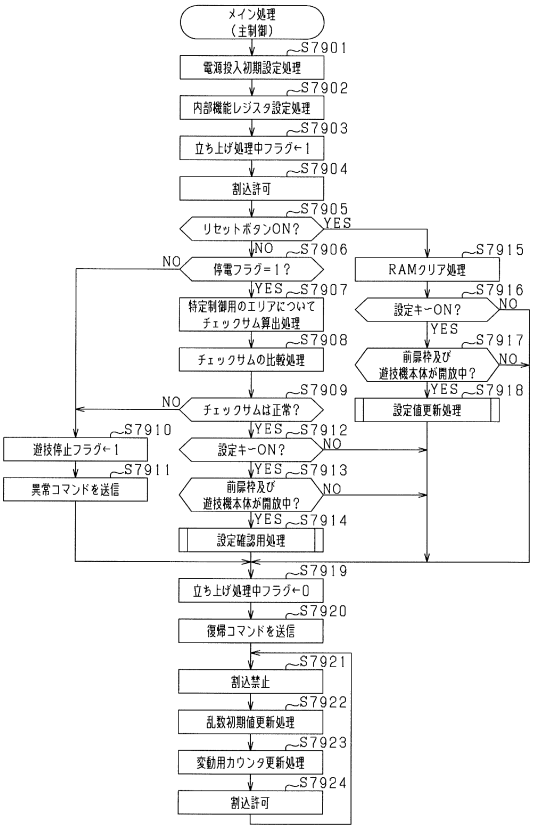

【図１１２】



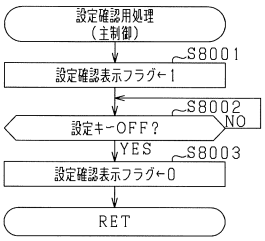
【図１１３】



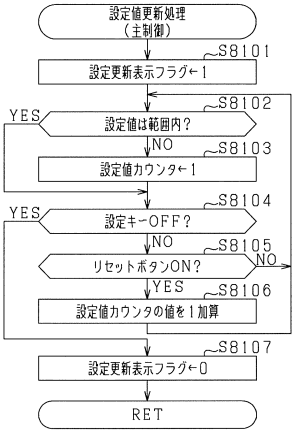

【図１１４】



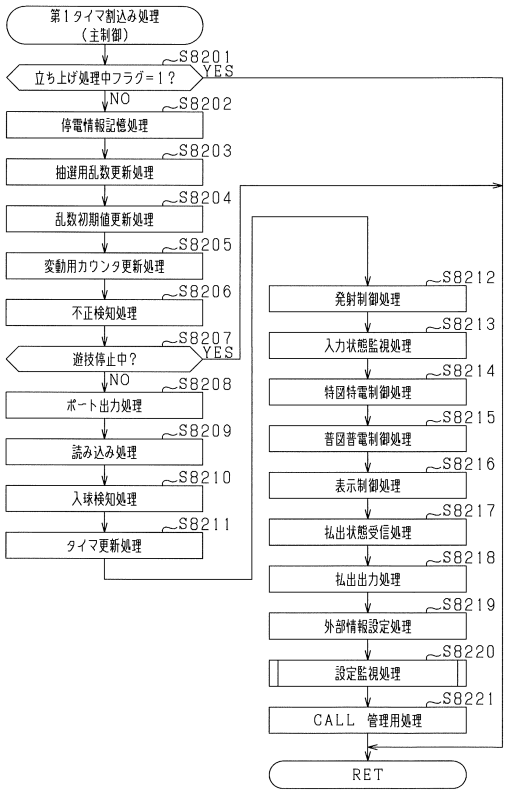

【図１１５】



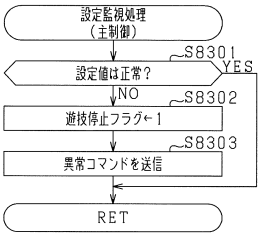

【図１１６】



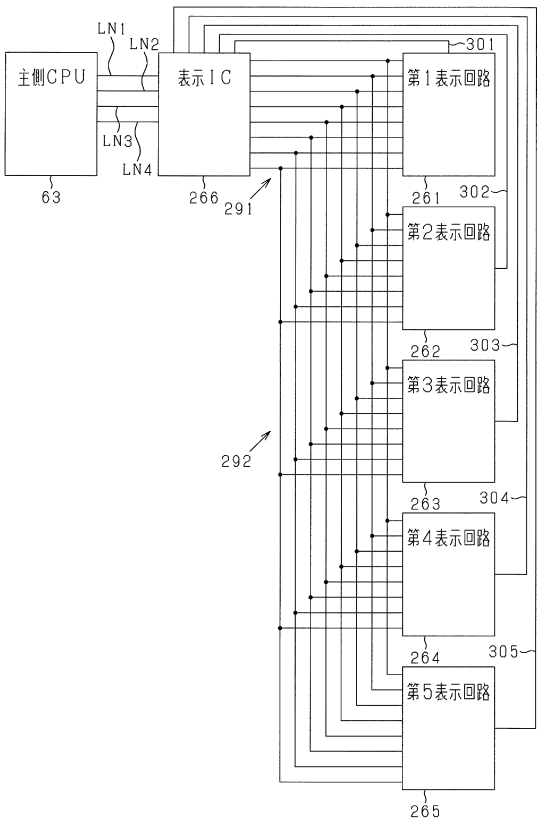
【図１１７】



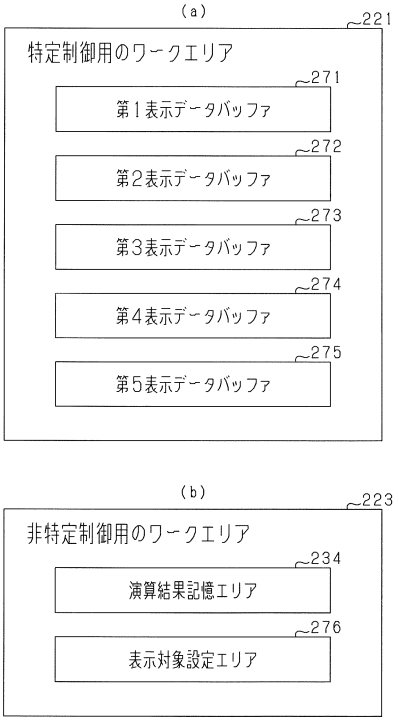

【図１１８】



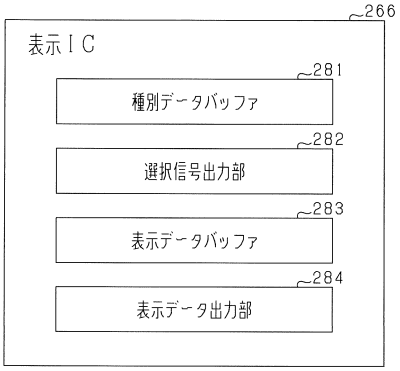

【図１１９】



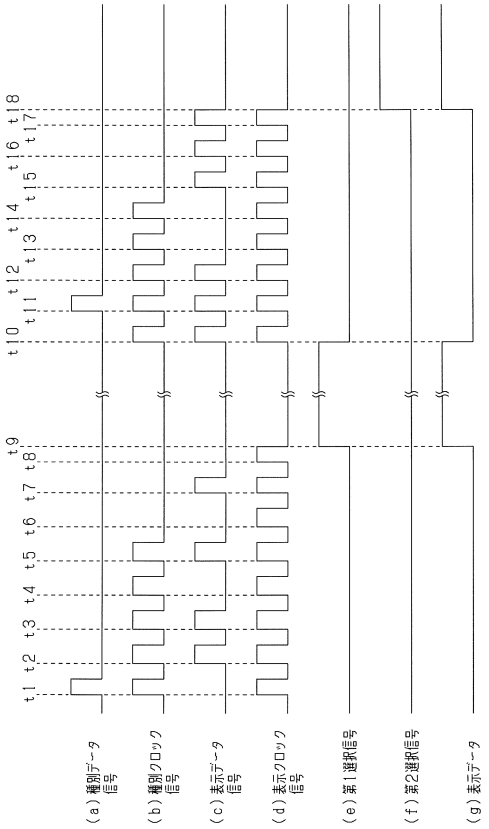

【図１２０】



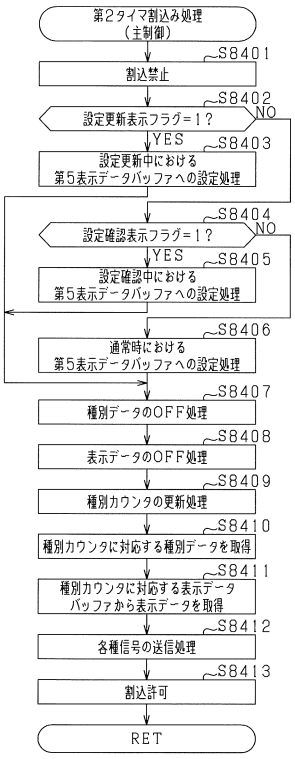
【図１２１】



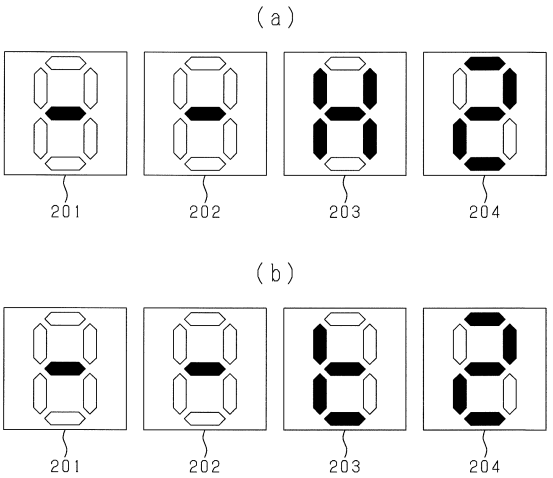

【図１２２】



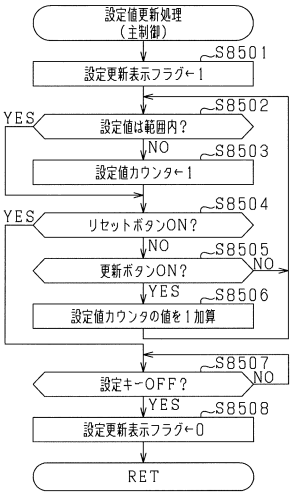

【図１２３】



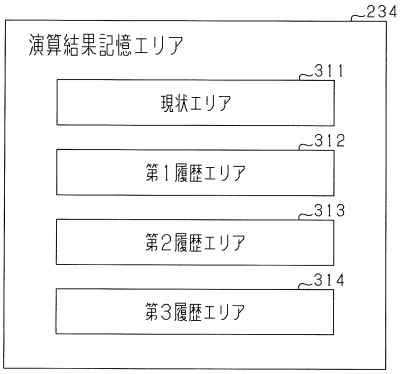

【図１２４】



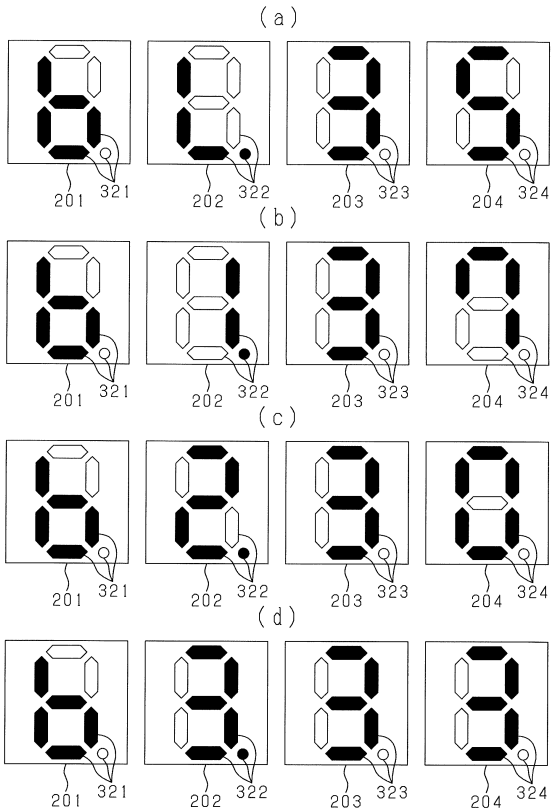
【図１２５】



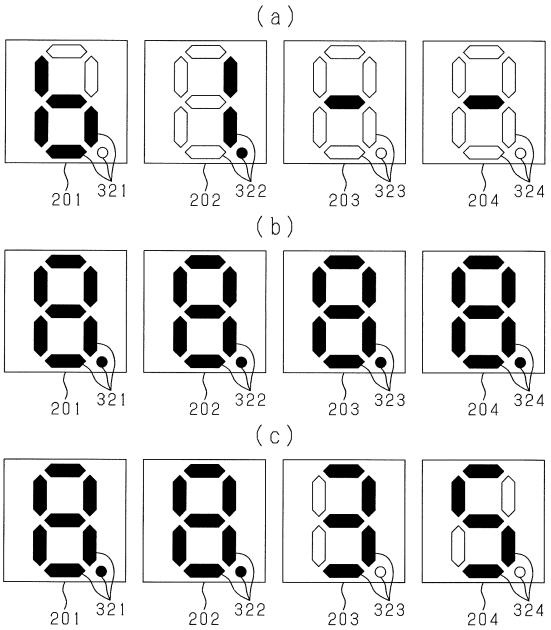

【図１２６】



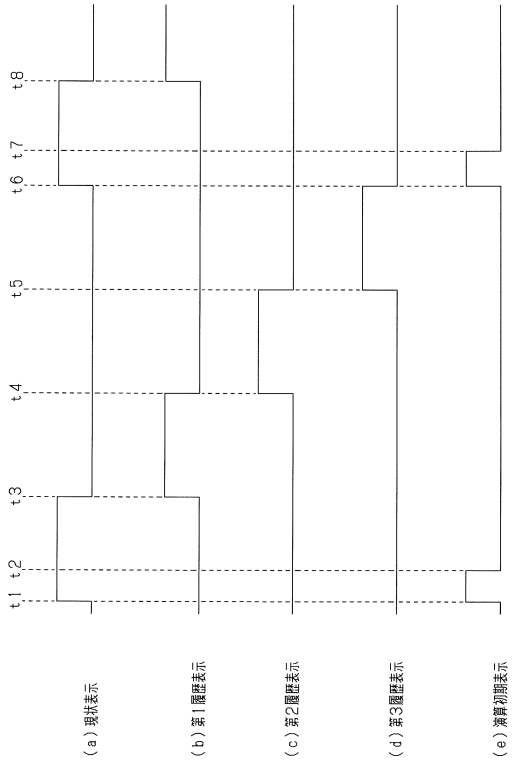

【図１２７】



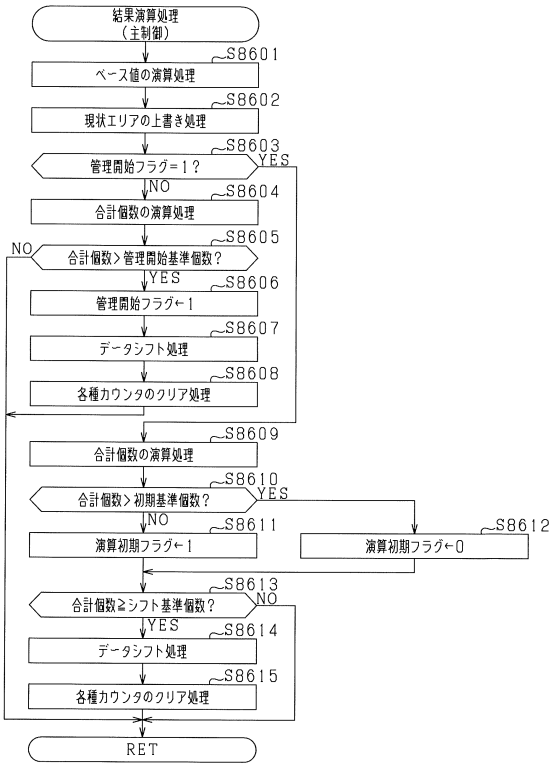

【図１２８】



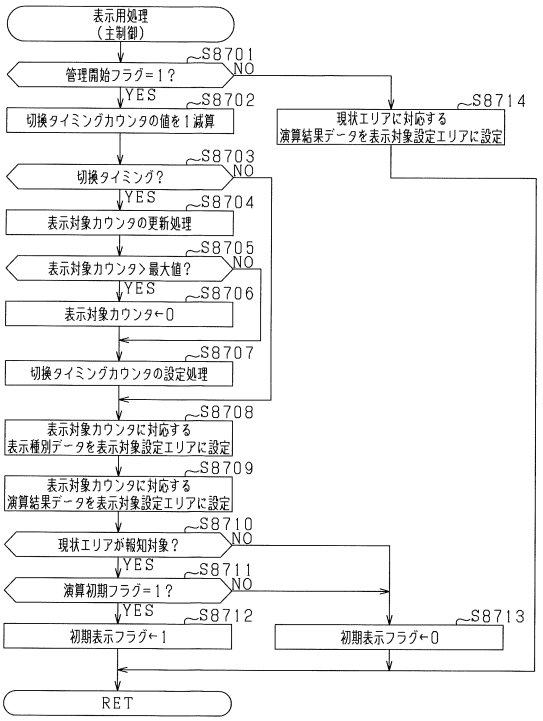
【図１２９】



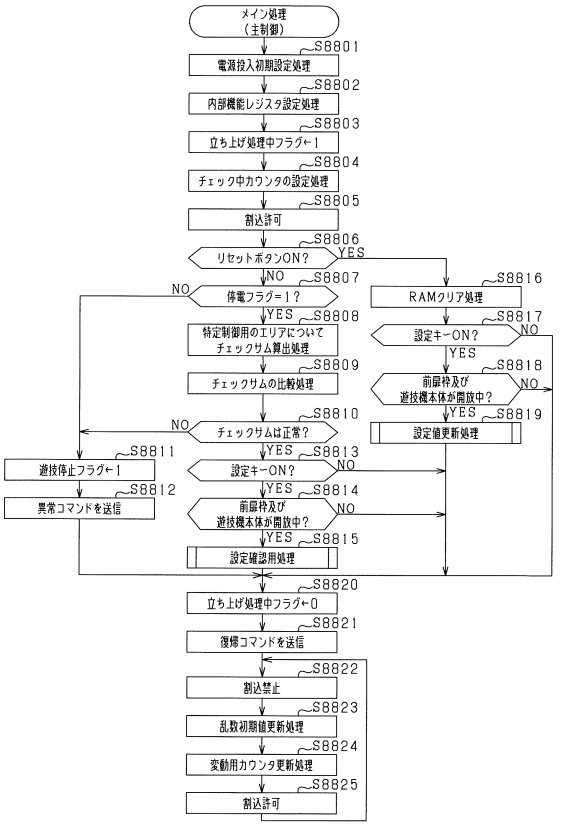

【図１３０】



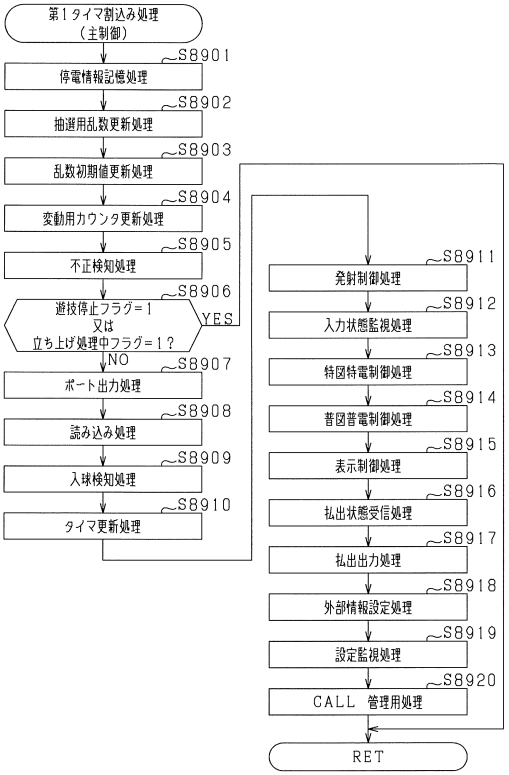

【図１３１】



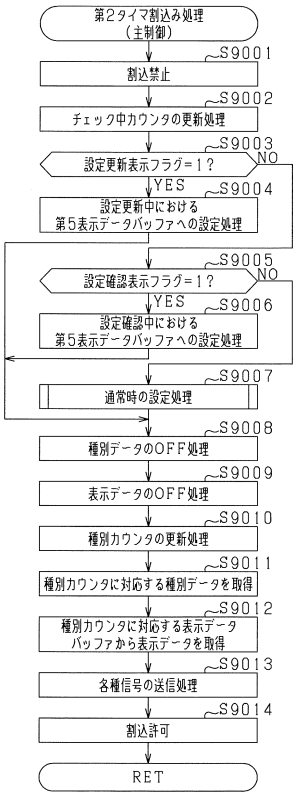

【図１３２】



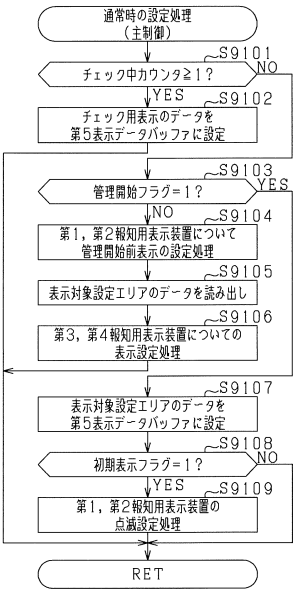
【図１３３】



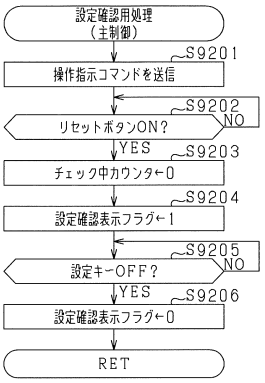

【図１３４】



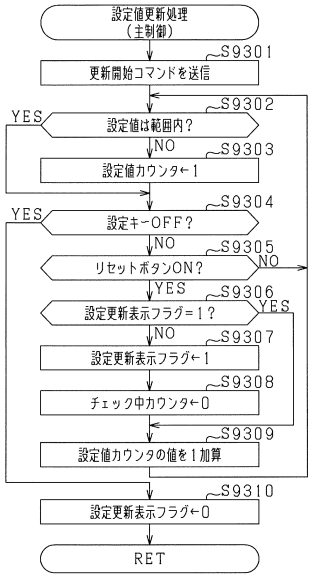

【図１３５】



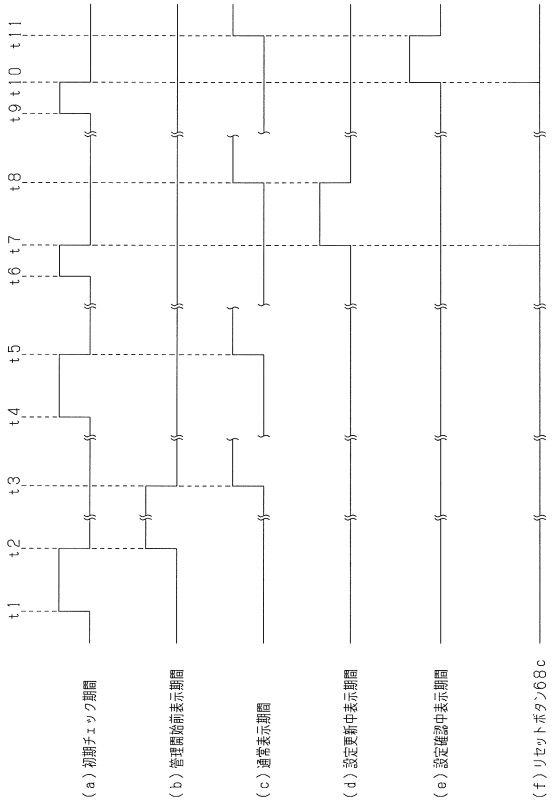

【図１３６】



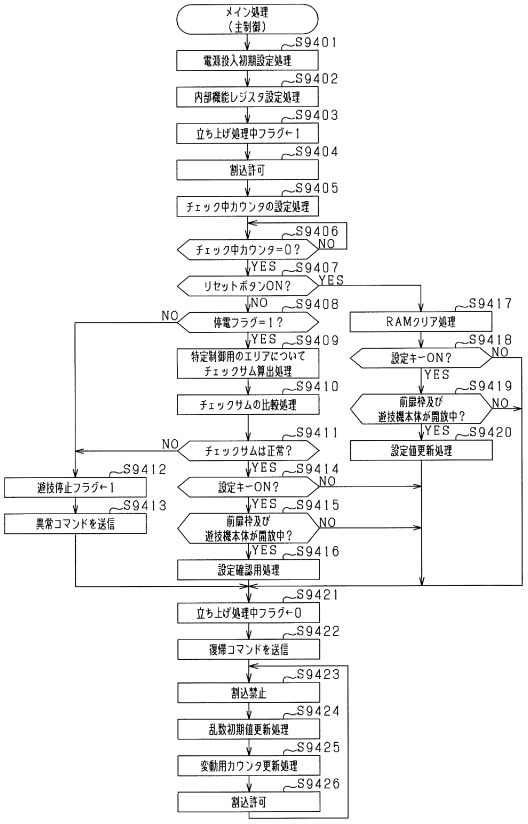
【図１３７】



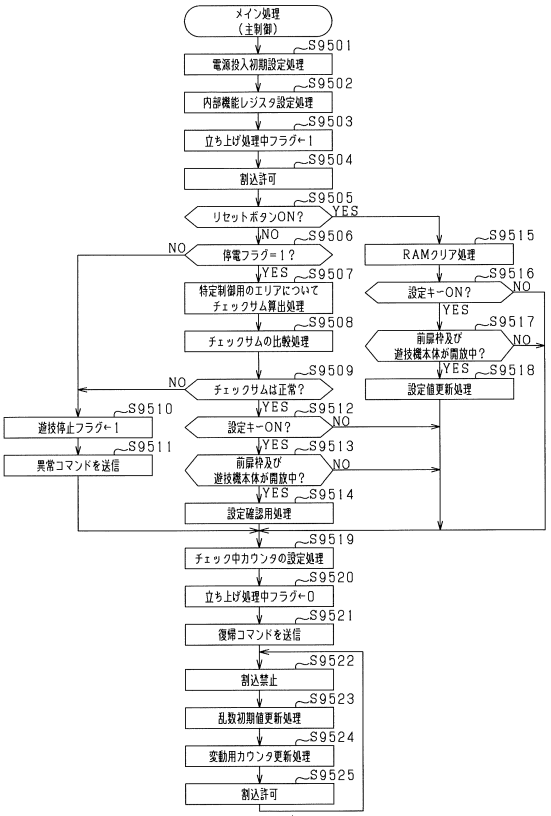

【図１３８】



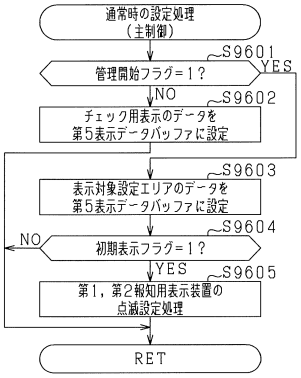

【図１３９】




【図１４０】



【図１４１】




【図１４２】

(a)

325

| 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 | 325a |
| A(2) | LT(2):1/310 | HT:1/30 | 2 | 325b |
| A(3) | LT(3):1/300 | HT:1/30 | 3 | 325c |
| A(4) | LT(4):1/290 | HT:1/30 | 4 | 325d |
| A(5) | LT(5):1/280 | HT:1/30 | 5 | 325e |
| A(6) | LT(6):1/270 | HT:1/30 | 6 | 325f |

(b)

325

| 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 | 325a |
| A(2) | LT(3):1/300 | HT(3):1/28 | 3 | 325b |
| A(3) | LT(6):1/270 | HT(6):1/25 | 6 | 325c |
| A(4) | LT(1):1/320 | HT(1):1/30 | 1 | 325d |
| A(5) | LT(3):1/300 | HT(3):1/28 | 3 | 325e |
| A(6) | LT(6):1/270 | HT(6):1/25 | 6 | 325f |

(c)

325

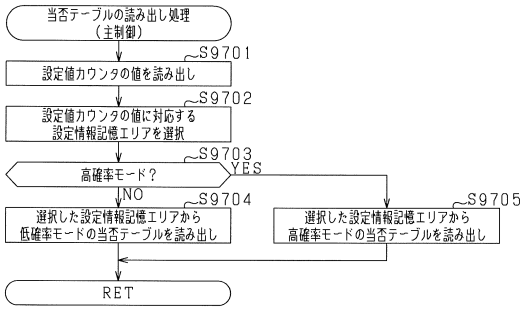
| アドレス | 低確率モードの当否テーブル | 高確率モードの当否テーブル | 設定値の表示データ | |
|---|---|---|---|---|
| A(1) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 325a |
| A(2) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 325b |
| A(3) | LT(2):1/310 | HT:1/30 | 2 | 325c |
| A(4) | LT(2):1/310 | HT:1/30 | 2 | 325d |
| A(5) | LT(3):1/300 | HT:1/30 | 3 | 325e |
| A(6) | LT(4):1/290 | HT:1/30 | 4 | 325f |

(d)

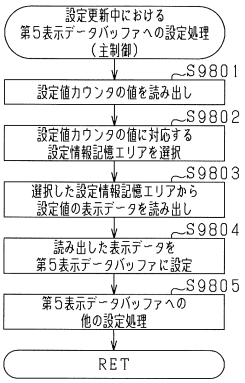
325

| 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 | 325a |
| A(2) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 325b |
| A(3) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 325c |
| A(4) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 325d |
| A(5) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 325e |
| A(6) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 325f |

【図１４３】




【図１４４】



【図１４５】

(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 | 326a |
| A(2) | LT(2):1/300 | HT:1/30 | 2 | 326b |
| A(3) | LT(3):1/280 | HT:1/30 | 3 | 326c |

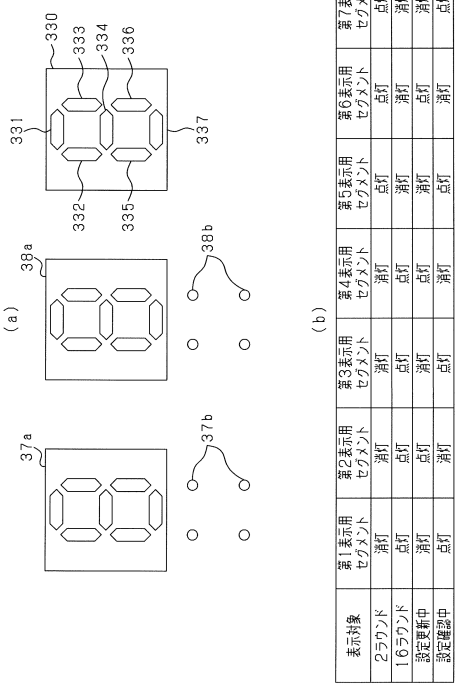
(b)

| 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 | 326a |
| A(2) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 326b |
| A(3) | LT(1):1/320 | HT:1/30 | 1 | 326c |

(c)

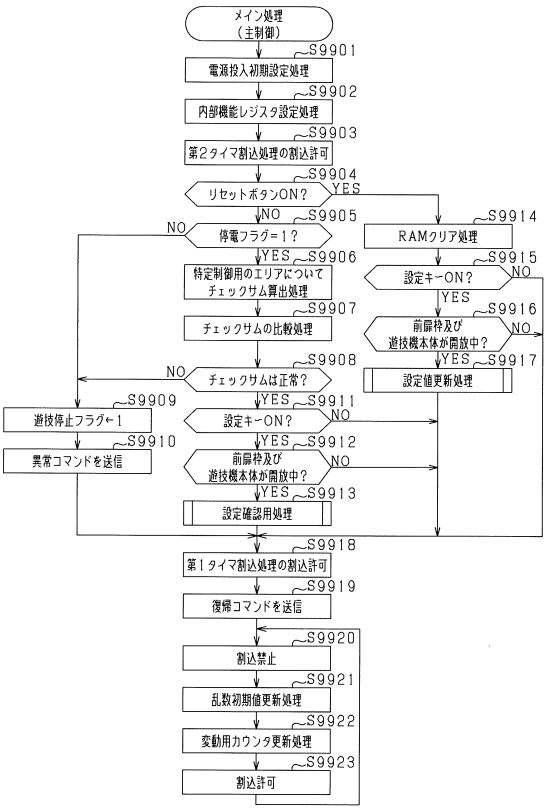
| アドレス | 低確率モードの当否テーブル | 高確率モードの当否テーブル | 設定値の表示データ | |
|---|---|---|---|---|
| A(1) | LT(1):1/320 | HT(1):1/30 | 1 | 326a |
| A(2) | LT(1):1/320 | HT(1):1/30 | 1 | 326b |
| A(3) | LT(3):1/280 | HT(3):1/25 | 3 | 326c |

【図１４６】

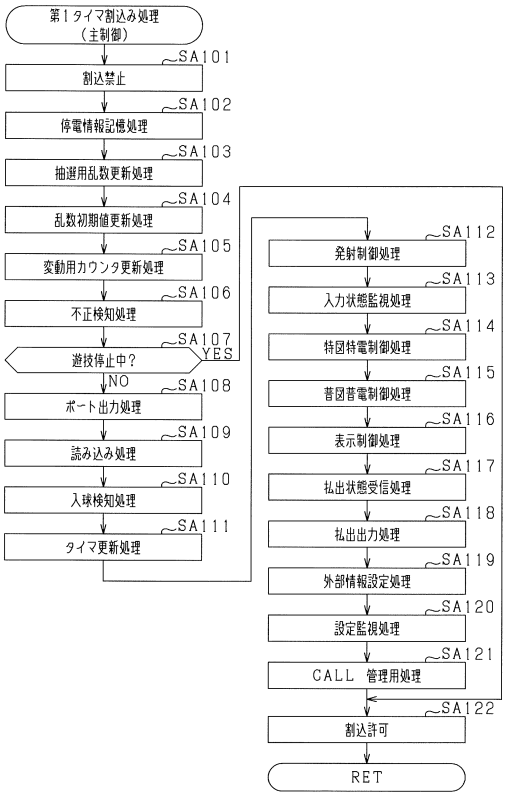



| 表示対象 | 第1表示用セグメント | 第2表示用セグメント | 第3表示用セグメント | 第4表示用セグメント | 第5表示用セグメント | 第6表示用セグメント | 第7表示用セグメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2ラウンド | 消灯 | 消灯 | 消灯 | 消灯 | 点灯 | 点灯 | 点灯 |
| 16ラウンド | 点灯 | 点灯 | 点灯 | 点灯 | 消灯 | 消灯 | 消灯 |
| 設定更新中 | 消灯 | 点灯 | 消灯 | 点灯 | 消灯 | 点灯 | 消灯 |
| 設定確認中 | 点灯 | 消灯 | 点灯 | 消灯 | 点灯 | 消灯 | 点灯 |

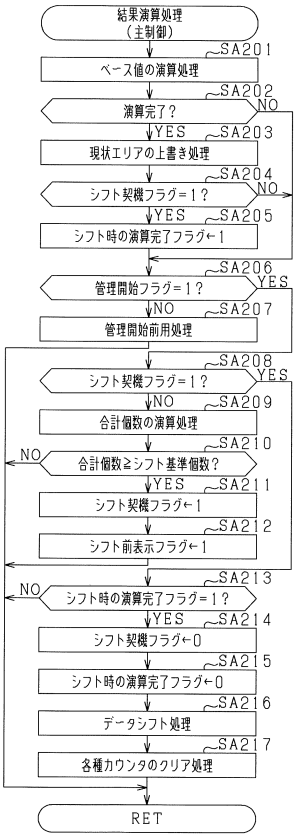
【図１４７】



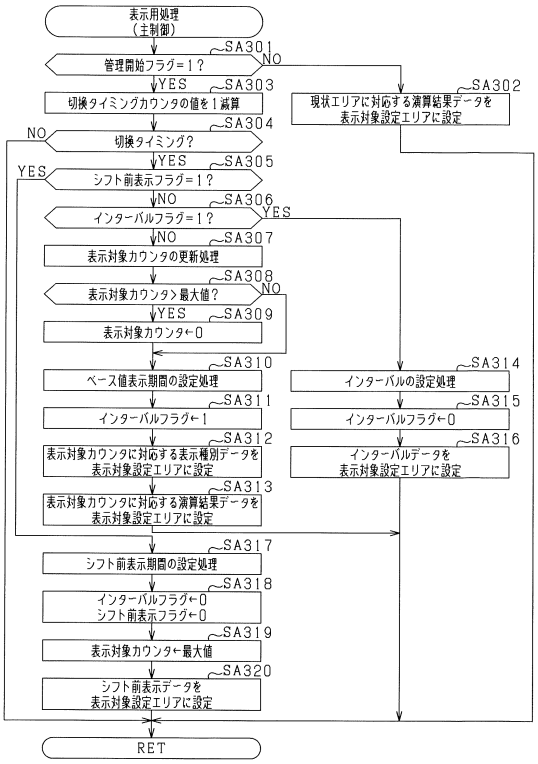

【図１４８】



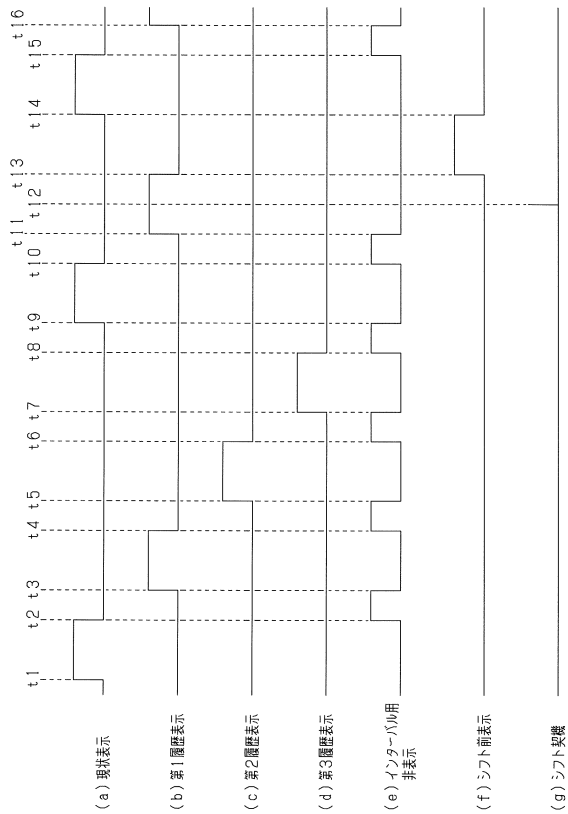
【図１４９】



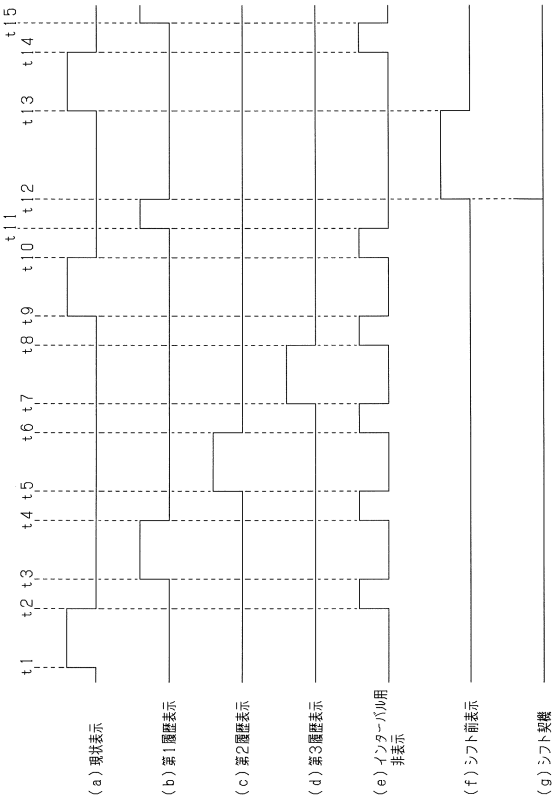

【図１５０】




【図１５１】




【図１５２】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１７－１０４４００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－８７４９３（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１７７７９６（ＪＰ，Ａ）
（案）性能表示モニタの搭載要件（Ver.106），日本遊技機工業組合，2017年05月11日

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４