

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7272402号
(P7272402)

(45)発行日 令和5年5月12日(2023.5.12)

(24)登録日 令和5年5月1日(2023.5.1)

(51)国際特許分類		F I		
A 6 3 F	7/02 (2006.01)	A 6 3 F	7/02	3 3 2 B
		A 6 3 F	7/02	3 2 6 Z
		A 6 3 F	7/02	3 3 4
請求項の数 1 (全1257頁)				
(21)出願番号	特願2021-186070(P2021-186070)	(73)特許権者	000144522	
(22)出願日	令和3年11月16日(2021.11.16)		株式会社三洋物産	
(62)分割の表示	特願2018-218766(P2018-218766)の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号	
原出願日	平成30年11月22日(2018.11.22)	(74)代理人	100143063	
(65)公開番号	特開2022-31273(P2022-31273A)		弁理士 安藤 悟	
(43)公開日	令和4年2月18日(2022.2.18)	(72)発明者	原 康高	
審査請求日	令和3年12月15日(2021.12.15)		愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目49 番地 株式会社ジェイ・ティ内	
		(72)発明者	岡村 鉦	
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内	
		審査官	井上 昌宏	
最終頁に続く				

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

扉体と遊技盤との間の遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段に記憶させるための履歴記憶処理を実行する履歴記憶実行手段と、

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

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段を表示制御する態様情報表示制御手段と、

所定異常が発生したことに基づいて、遊技を進行させるための所定処理の実行が規制される規制状況とする手段と、

を備え、

前記履歴記憶実行手段は、前記扉体が閉鎖状態である状況及び開放状態である状況のいずれであっても前記所定入球手段に遊技球が入球した場合にそれに対応する履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる構成であり、

前記態様情報表示制御手段は、

特定事象が発生したことに基づいて、前記情報表示手段を特定事象対応状態に変化させる特定事象対応手段と、

前記所定の期間が新たに開始された場合、前記履歴情報を利用して把握される遊技状況が所定遊技状況となるまで前記情報表示手段に特定表示が行われるようにするための制御を

行う特定表示制御手段と、

を備え、

前記履歴記憶実行手段は、前記規制状況であっても前記履歴記憶処理を実行するための手段を備え、

前記特定表示制御手段は、前記規制状況であっても前記履歴情報を利用して把握される遊技状況が前記所定遊技状況となったことに基づいて前記特定表示が終了されるようにするための手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2011-125488号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、情報表示手段の表示制御を好適に行う必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、情報表示手段の表示制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決すべく請求項1記載の発明は、扉体と遊技盤との間の遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段に記憶させるための履歴記憶処理を実行する履歴記憶実行手段と、

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

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段を表示制御する態様情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

所定異常が発生したことに基づいて、遊技を進行させるための所定処理の実行が規制される規制状況とする手段と、

を備え、

前記履歴記憶実行手段は、前記扉体が閉鎖状態である状況及び開放状態である状況のいずれであっても前記所定入球手段に遊技球が入球した場合にそれに対応する履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる構成であり、

前記態様情報表示制御手段は、

特定事象が発生したことに基づいて、前記情報表示手段を特定事象対応状態に変化させる特定事象対応手段と、

前記所定の期間が新たに開始された場合、前記履歴情報を利用して把握される遊技状況が所定遊技状況となるまで前記情報表示手段に特定表示が行われるようにするための制御を行う特定表示制御手段と、

を備え、

前記履歴記憶実行手段は、前記規制状況であっても前記履歴記憶処理を実行するための手段を備え、

前記特定表示制御手段は、前記規制状況であっても前記履歴情報を利用して把握される遊技状況が前記所定遊技状況となったことに基づいて前記特定表示が終了されるようにするための手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、情報表示手段の表示制御を好適に行うことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1の実施形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。

【図3】遊技盤の構成を示す正面図である。

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

【図5】主制御装置の正面図である。

【図6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

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

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

【図9】主側CPUにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

【図11】主側CPUにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

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

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

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

【図15】主側CPUにて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

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

【図17】払出側CPUにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図18】管理用ICの電氣的構成を説明するためのブロック図である。

【図19】管理側E/Fの入力ポートの構成を説明するための説明図である。

【図20】対応関係用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図21】履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図22】主側CPUにて実行される認識用処理を示すフローチャートである。

【図23】管理側CPUにて実行される管理処理を示すフローチャートである。

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

【図 29】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 30】管理側 CPU にて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。

【図 31】管理側 CPU にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 32】(a) 主側 CPU にて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートであり、(b) 管理側 CPU にて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。

10

【図 33】第 2 の実施形態における主側 ROM に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。

【図 34】第 3 の実施形態における別保存用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図 35】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 36】管理側 CPU にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。

【図 37】第 4 の実施形態における主側 CPU にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。

【図 38】第 5 の実施形態における管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

20

【図 39】第 6 の実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図 40】管理側 CPU にて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。

【図 41】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 42】第 7 の実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図 43】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 44】第 8 の実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図 45】管理側 CPU にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 46】管理側 CPU にて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。

【図 47】管理側 CPU にて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。

30

【図 48】第 9 の実施形態における管理側 I/F の入力ポートの構成を説明するための説明図である。

【図 49】主側 CPU にて実行される認識用処理を示すフローチャートである。

【図 50】管理側 CPU にて実行される管理処理を示すフローチャートである。

【図 51】(a) ~ (h) 第 1 ~ 第 12 バッファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。

【図 52】第 10 の実施形態における各入球検知センサの検知結果を主側 CPU 及び管理用 IC に送信する信号経路の構成を説明するためのブロック図である。

【図 53】第 11 の実施形態における主制御装置の正面図である。

【図 54】MPU の制御に基づき第 1 ~ 第 4 報知用表示装置において各種表示を行うための電気的な構成を説明するためのブロック図である。

40

【図 55】管理側 CPU にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 56】主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 57】(a) 遊技履歴の管理結果が表示される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図であり、(b) パチンコ機の設定状態が変更される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図である。

【図 58】(a) ~ (h) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置が表示状態となる様子を示すタイムチャートである。

【図 59】(a) 第 12 の実施形態における第 1 報知用表示装置の構成を説明するための説明図であり、(b) 第 2 報知用表示装置の構成を説明するための説明図である。

50

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

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

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

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

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

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

【図 6 6】別形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

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

【図 6 9】主側 CPU にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 8 4】第 2 2 の実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

【図 8 6】主側 CPU にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

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

【図 8 8】主側 CPU にて実行される RAM 監視処理を示すフローチャートである。

【図 8 9】別形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

【図 9 1】第 2 3 の実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

10

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

【図 1 0 0】第 3 0 の実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

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

【図 1 0 3】主側 CPU にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

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

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

20

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

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

【図 1 0 8】第 3 1 の実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

30

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

【図 1 1 4】第 3 3 の実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

40

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

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

【図 1 2 1】表示 IC の電氣的な構成を説明するための説明図である。

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

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

50

る。

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

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

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

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

10

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

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

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

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

【図 1 3 2】 主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

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

20

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

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

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

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

【図 1 3 9】 第 3 6 の実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 0】 第 3 7 の実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

30

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

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

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

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

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

40

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

【図 1 4 7】 第 4 2 の実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

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

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

50

【図151】(a)～(g)第1～第4報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。

【図152】(a)～(g)第44の実施形態における第1～第4報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。

【図153】第45の実施形態における主側CPUにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図154】特定制御用のワークエリアに設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図155】主側CPUにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図156】主側CPUにて実行される設定確認中における第5表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

10

【図157】主側CPUにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図158】主側CPUにて実行される設定更新中における第5表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図159】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図160】(a)～(e)設定値更新処理及び設定確認用処理の設定キー挿入部の操作状態との関係での終了タイミングを示すタイムチャートである。

【図161】第46の実施形態における主側CPUにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図162】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図163】第47の実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図164】第48の実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

30

【図165】第49の実施形態における主側CPUにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図166】主側CPUにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図167】主側CPUにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図168】(a)～(h)動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みが許可される様子を示すタイムチャートである。

【図169】(a)～(g)停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常が発生した場合における処理の進行態様を示すタイムチャートである。

【図170】(a)～(g)主側CPUへの動作電力の供給が開始された場合における第1～第4報知用表示装置の表示内容を示すタイムチャートである。

40

【図171】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図172】音声発光制御装置の電氣的構成を説明するための説明図である。

【図173】音光側CPUにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図174】主側CPUにおける動作電力の供給開始時の処理にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。

【図175】第50の実施形態における音光側CPUにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 7 6】主側 C P U における動作電力の供給開始時の処理にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。

【図 1 7 7】第 5 1 の実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8】第 5 2 の実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9】第 5 3 の実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 0】(a) ~ (g) 設定値更新処理が実行されている状況において主側 C P U への動作電力の供給が停止された場合におけるその後の処理の様子を示すタイムチャートである。

10

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

【図 1 8 2】特定制御用のワークエリアに設けられた記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 1 8 3】(a) ~ (f) 更新対象の設定値が更新される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 8 4】第 5 4 の実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 5】第 5 5 の実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 8 6】特定制御用のワークエリアに設けられたクリア対象エリア及びクリア対象外エリアを説明するための説明図である。

【図 1 8 7】主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8】主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 9】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 9 0】第 5 6 の実施形態における特定制御用のワークエリアのクリア対象エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【図 1 9 1】主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 9 2】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 9 3】第 5 7 の実施形態における主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 9 5】第 5 8 の実施形態における特定制御用のワークエリアのクリア対象エリア及びクリア対象外エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【図 1 9 6】主側 C P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 9 7】主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8】(a) 特図用の外れ表示抽選テーブルを説明するための説明図であり、(b) 普図用の外れ表示抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図 1 9 9】第 5 9 の実施形態における主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0】(a) 特図用の初期表示抽選テーブルを説明するための説明図であり、(b) 普図用の初期表示抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図 2 0 1】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 2 0 2】第 6 0 の実施形態における主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフ

50

ローチャートである。

【図 2 0 3】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 2 0 4】第 6 1 の実施形態における主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】第 6 2 の実施形態における主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 6】主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 7】(a) 特図用の第 1 表示振分テーブルを説明するための説明図であり、(b) 特図用の第 2 表示振分テーブルを説明するための説明図であり、(c) 普図用の第 1 表示振分テーブルを説明するための説明図であり、(d) 普図用の第 2 表示振分テーブルを説明するための説明図である。

10

【図 2 0 8】第 6 3 の実施形態における主側 C P U にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 9】第 6 4 の実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 2 1 0】(a) 非誘導状態である場合における第 2 作動部の縦断面図であり、(b) 誘導状態である場合における第 2 作動部の縦断面図である。

【図 2 1 1】(a) , (b) 遊技回が実行される場合における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 2 1 2】(a) ~ (j) 各図柄列にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。

20

【図 2 1 3】振分入賞装置の内部構成を説明するための縦断面図である。

【図 2 1 4】主側 C P U にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 2 1 5】(a) 第 1 特図の当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第 2 特図の当否テーブルを説明するための説明図である。

【図 2 1 6】(a) 大当たり用の種別テーブルを説明するための説明図であり、(b) 複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容を説明するための説明図であり、(c) 小当たり用の種別テーブルを説明するための説明図であり、(d) 複数種類の小当たり結果のそれぞれの内容を説明するための説明図である。

30

【図 2 1 7】主側 C P U にて実行される普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8】主側 C P U にて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9】主側 C P U にて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 0】主側 C P U にて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 1】主側 C P U にて実行される振分用処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】主側 C P U にて実行される特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 3】特定制御用のワークエリアのクリア対象エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。

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

40

【図 2 2 5】(a) 主側 C P U にて実行される設定更新中における第 1 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 C P U にて実行される設定確認中における第 6 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】(a) ~ (g) パチンコ機の状態に応じて第 1 特図表示部、第 2 特図表示部及び特別表示部の表示内容が変化の様子を示すタイムチャートである。

【図 2 2 7】第 6 5 の実施形態における主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】第 6 6 の実施形態における主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 3 0】第 6 7 の実施形態における主側 CPU にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1】(a) 第 6 8 の実施形態における特別表示部の構成を説明するための説明図であり、(b) 設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況における 1 5 R 表示部、6 R 表示部及び小当たり表示部の表示内容を示すタイムチャートである。

【図 2 3 2】第 6 9 の実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 2 3 3】主側 CPU にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 2 3 4】(a) 低確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 高確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 低確率時の第 2 当否
10 テーブルを説明するための説明図であり、(d) 高確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図である。

【図 2 3 5】(a) 種別テーブルを説明するための説明図であり、(b) 複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容及び 1 種類の小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(c) サポートモードの内容を説明するための説明図である。

【図 2 3 6】遊技回の表示継続期間の設定態様を説明するための説明図である。

【図 2 3 7】主側 CPU にて実行される第 1 特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 8】主側 CPU にて実行される第 2 特図特電制御処理を示すフローチャートである。
20

【図 2 3 9】主側 CPU にて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0】主側 CPU にて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1】(a) 第 7 0 の実施形態における低確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 高確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、
(c) 低確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、(d) 高確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図である。

【図 2 4 2】(a) 第 7 1 の実施形態における低確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 高確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、
(c) 低確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、(d) 高確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図である。
30

【図 2 4 3】第 7 2 の実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 2 4 4】主制御装置及び音声発光制御装置の電氣的構成を説明するための説明図である。

【図 2 4 5】主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】主側 CPU にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7】主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 8】主側 RAM における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図 2 4 9】(a) アドレスカウンタの内容を説明するための説明図であり、(b) ~ (e) 対象アドレスが更新された結果、キャリアフラグに「1」が設定される様子を説明するための説明図である。
40

【図 2 5 0】主側 CPU にて実行される RAM クリア処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 1】主側 CPU にて実行される対象アドレスの加算処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 2】主側 CPU にて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3】主側 CPU にて実行されるチェックサムの算出処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】音光側 CPU にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】(a) ~ (f) 主側 CPU 及び音光側 CPU への動作電力の供給が開始された場合に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にてチェック用表示が実行されるとともに可動体にて
50

初期動作が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 2 5 6】第 7 3 の実施形態における音光側 C P U にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 7】第 7 4 の実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 8】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】主側 C P U にて実行される R A M クリア処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 1】主側 C P U にて実行される開閉監視処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 2】音声発光制御装置の電氣的構成を説明するための説明図である。

10

【図 2 6 3】確認後報知用テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図 2 6 4】各種報知用テーブルと読み出し対象となる実行エリアの種類との関係を説明するための説明図である。

【図 2 6 5】(a) ～ (h) 確認後報知と本体閉鎖報知との関係、及びクリア後報知と本体閉鎖報知との関係を示すタイムチャートである。

【図 2 6 6】音光側 C P U にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7】音光側 C P U にて実行されるタスク処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8】第 7 5 の実施形態における主側 C P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 9】主側 C P U にて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 7 0】主側 C P U にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】主側 C P U にて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】主側 C P U にて実行される特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3】主側 C P U にて実行されるエンディング用処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4】(a) , (b) 図柄表示装置にて実行されるエンディング演出の一例を説明するための説明図である。

【図 2 7 5】主側 R O M のデータ構成を説明するための説明図である。

【図 2 7 6】各種テーブルのそれぞれが選択された場合における第 1 ～ 第 5 示唆演出情報の選択確率を説明するための説明図である。

【図 2 7 7】音声発光制御装置にて実行されるエンディング演出制御処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 7 8】第 7 6 の実施形態における主側 C P U にて実行されるエンディング用処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 9】第 7 7 の実施形態における主側 C P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】(a) 不正を監視するためのセンサを説明するための説明図であり、(b) 主側 C P U にて実行される不正検知処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 1】主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 2】音光側 R A M における記憶エリアを説明するための説明図である。

40

【図 2 8 3】音光側 C P U にて実行される音光側立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】音光側 C P U にて実行される音光側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】音光側 C P U にて実行される開始待ち演出用処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 6】(a) ～ (i) パチンコ機への動作電力の供給開始後にデモ演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 2 8 7】(a) ～ (e) 開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出のいずれもが実行されていない状態が予め設定された期間となった後にデモ演出が開始される様子を示すタ

50

イムチャートである。

【図 2 8 8】第 7 8 の実施形態における音光側 C P U にて実行される音光側立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】音光側 C P U にて実行される開始待ち演出用処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 0】(a) 第 7 9 の実施形態における特定制御用のワークエリアに設けられた記憶エリアを説明するための説明図であり、(b) 音光側 R A M における初期化対象外エリア及び初期化対象エリアを説明するための説明図である。

【図 2 9 1】音光側 C P U にて実行される音光側立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 2】(a) 音光側 C P U にて実行されるタイミング変更抽選用処理を示すフローチャートであり、(b) タイミング変更抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図 2 9 3】(a) 第 8 0 の実施形態における音光側 C P U にて実行されるタイミング変更抽選用処理を示すフローチャートであり、(b) タイミング変更抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図 2 9 4】第 8 1 の実施形態における音光側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 2 9 5】(a) 第 8 2 の実施形態における代表値データの外部出力を行うための構成を説明する説明図であり、(b) 特定制御用のワークエリアにおける代表値データの外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 2 9 6】主側 C P U にて実行される外部情報設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 7】データ表示器に外部出力される代表値データに基づいてベース値の異常が把握可能となる様子を示すタイムチャートである。

【図 2 9 8】(a) 第 8 3 の実施形態における加工代表値データを外部出力するための構成を説明するためのブロック図であり、(b) 特定制御用のワークエリアに設けられた加工代表値データの外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 2 9 9】主側 C P U にて実行される外部情報設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 0】(a) 第 8 4 の実施形態におけるベース値異常信号を外部出力するための構成を説明するためのブロック図であり、(b) 特定制御用のワークエリアに設けられたベース値異常信号の外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図であり、(c) 閾値テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図 3 0 1】主側 C P U にて実行される外部情報設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 2】主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 3】主側 C P U にて実行されるベース値初期出力用処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 4】現状エリアにおけるベース値の異常に基づいてベース値異常信号が異常報知器に外部出力される様子を示すタイムチャートである。

【図 3 0 5】第 1 履歴エリア～第 3 履歴エリアにおけるベース値の異常に基づいてベース値異常信号が異常報知器に外部出力される様子を示すタイムチャートである。

【図 3 0 6】(a) 第 8 5 の実施形態における上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を外部出力するための構成を説明するためのブロック図であり、(b) 特定制御用のワークエリアに設けられた上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号の外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 3 0 7】主側 C P U にて実行される外部情報設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 8】主側 C P U にて実行される異常フラグ設定用処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 9】主側 C P U にて実行される異常信号出力用処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 0】主側 C P U にて実行されるベース値初期出力用処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】(a) 第 8 6 の実施形態における特定制御用のワークエリアに設けられた上

10

20

30

40

50

側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号の外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図であり、(b) 閾値テーブルの内容を説明するための説明図であり、(c) 上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号を外部出力するための構成を説明するための説明図である。

【図312】ベース値異常信号が外部出力される様子を示すタイムチャートである。

【図313】主側CPUにて実行される異常フラグ設定用処理を示すフローチャートである。

【図314】主側CPUにて実行される異常信号出力用処理を示すフローチャートである。

【図315】(a), (b) 第87の実施形態における共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を外部出力するための構成を説明するためのブロック図である。

10

【図316】主側CPUにて実行される異常信号出力用処理を示すフローチャートである。

【図317】第88の実施形態における音声発光制御基板の電氣的構成を説明するための説明図である。

【図318】音光側CPUにて実行される音光側立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図319】(a) 音光側CPUにて実行される最大値設定処理を示すフローチャートであり、(b) 最大値抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図320】音光側CPUにて実行されるデモ開始用タイマカウンタの更新処理を示すフローチャートである。

20

【図321】第89の実施形態における主制御装置の正面図である。

【図322】遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。

【図323】(a) ~ (g) 第1単位更新エリア、第1算出期間の直近エリア、第2単位更新エリア、及び第2算出期間の直近エリアが更新される様子を示すタイムチャートである。

【図324】(a) ~ (d) 第1 ~ 第5報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図325】主側CPUにて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。

【図326】主側CPUにて実行される出玉率記憶処理を示すフローチャートである。

30

【図327】主側CPUにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図328】主側CPUにて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。

【図329】(a) ~ (k) 第1報知開始フラグ及び第2報知開始フラグに「1」がセットされる様子を示すタイムチャートである。

【図330】第90の実施形態における遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。

【図331】主側CPUにて実行される出玉率記憶処理を示すフローチャートである。

【図332】主側CPUにて実行される第1出玉率演算処理を示すフローチャートである。

【図333】第91の実施形態における遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。

40

【図334】主側CPUにて実行される出玉率記憶処理を示すフローチャートである。

【図335】(a), (b) 第92の実施形態における第1, 第3 ~ 第5報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

<第1の実施形態>

以下、遊技機的一种であるパチンコ機10の第1の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の斜視図、図2はパチンコ機10の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図2では便宜上パチンコ機10の遊技領域PA内の構成を省略している。

50

【0011】

パチンコ機10は、図1に示すように、当該パチンコ機10の外壳を形成する外枠11と、この外枠11に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体12と、を有する。外枠11は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機10は、外枠11を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機10において外枠11は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠11が備え付けられた構成としてもよい。

【0012】

遊技機本体12は図2に示すように、内枠13と、その内枠13の前方に配置される前扉枠14と、内枠13の後方に配置される裏パックユニット15と、を備えている。遊技機本体12のうち内枠13が外枠11に回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠13が前方へ回動可能とされている。

【0013】

内枠13には、前扉枠14が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠13には、裏パックユニット15が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【0014】

なお、遊技機本体12には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体12を外枠11に対して開放不能に施錠状態とする機能を有するとともに、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機10前面にて露出させて設けられたシリンダ錠17に解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【0015】

次に、遊技機本体12の前面側の構成について説明する。

【0016】

内枠13は、外形が外枠11とほぼ同一形状をなす樹脂ベース21を主体に構成されている。樹脂ベース21の中央部には略楕円形状の窓孔23が形成されている。樹脂ベース21には遊技盤24が着脱可能に取り付けられている。遊技盤24は合板よりなり、遊技盤24の前面に形成された遊技領域PAが樹脂ベース21の窓孔23を通じて内枠13の前面側に露出した状態となっている。

【0017】

ここで、遊技盤24の構成を図3に基づいて説明する。図3は遊技盤24の正面図である。

【0018】

遊技盤24には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部25と外レール部26とが取り付けられており、これら内レール部25と外レール部26とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース21において窓孔23の下方に取り付けられた遊技球発射機構27（図2参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域PAの上部に案内されるようになっている。

【0019】

ちなみに、遊技球発射機構27は、誘導レールに向けて延びる発射レール27aと、後述する上皿55aに貯留されている遊技球を発射レール27a上に供給する球送り装置27bと、発射レール27a上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイド27cと、を備えている。前扉枠14に設けられた発射操作装置（又は操作ハンドル）28が回動操作されることによりソレノイド27cが駆動制御され、遊技球が発射される。

【0020】

遊技盤24には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート

10

20

30

40

50

35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38等がそれぞれ設けられている。一般入賞口31は合計で4個設けられており、それ以外はそれぞれ1個ずつ設けられている。

【0021】

スルーゲート35への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34への入球が発生すると、所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第1作動口33への1個の遊技球の入球が発生した場合又は第2作動口34への1個の遊技球の入球が発生した場合には、1個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口31への1個の遊技球の入球が発生した場合には、10個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置32への1個の遊技球の入球が発生した場合には、15個の賞球の払い出しが実行される。

10

【0022】

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

【0023】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口24aを通して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

20

【0024】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域PAから排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域PAから排出されることなく遊技領域PAの流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口24aへの遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【0025】

第1作動口33及び第2作動口34は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤24に設置されている。第1作動口33及び第2作動口34は共に上向きに開放されている。また、第1作動口33が上方となるようにして両作動口33、34は鉛直方向に並んでいる。第2作動口34には、左右一對の可動片よりなるガイド片としての普電役物34aが設けられている。普電役物34aの閉鎖状態では遊技球が第2作動口34に入賞できず、普電役物34aが開放状態となることで第2作動口34への入賞が可能となる。

30

【0026】

第2作動口34よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート35が設けられている。スルーゲート35は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート35に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域PAを流下する。これにより、スルーゲート35に入賞した遊技球が第2作動口34へ入賞することが可能となっている。

40

【0027】

スルーゲート35への入賞に基づき第2作動口34の普電役物34aが閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート35への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット38の普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部38aの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物34aが所定の態様で開放状態となる。

【0028】

なお、普図表示部38aは、LEDによる複数の表示用セグメントが所定の態様で配列

50

されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部３８ａにて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

【００２９】

普図ユニット３８において、普図表示部３８ａに隣接した位置には、普図保留表示部３８ｂが設けられている。遊技球がスルーゲート３５に入賞した個数は最大４個まで保留され、普図保留表示部３８ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

10

【００３０】

第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞をトリガとして当たり抽選が行われる。そして、当該抽選結果は特図ユニット３７及び可変表示ユニット３６の図柄表示装置４１における表示演出を通じて明示される。

【００３１】

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

20

【００３２】

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

30

【００３３】

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

【００３４】

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

40

50

述する低入賞高確大当たり結果となる場合には同一の図柄の組み合わせではないものの低入賞高確大当たり結果ではない場合には停止表示されない図柄の組み合わせが停止表示される。

【0035】

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

10

【0036】

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

20

【0037】

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

【0038】

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

30

【0039】

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

40

【0040】

各排出通路部42～48には遊技球を検知するための各種検知センサ42a～48aが設けられている。これら排出通路部42～48及び検知センサ42a～48aについて以下に説明する。一般入賞口31は既に説明したとおり4個設けられているため、それら4個のそれぞれに対応させて排出通路部42～44が存在している。この場合、最も左の一般入賞口31に対応する第1排出通路部42及びその右隣りの一般入賞口31に対応する第2排出通路部43のそれぞれに対しては1個ずつ検知センサ42a、43aが設けられている。具体的には、第1排出通路部42の途中位置に検知範囲が存在するようにして第

50

1 入賞口検知センサ 4 2 a が設けられているとともに、第 2 排出通路部 4 3 の途中位置に検知範囲が存在するように第 2 入賞口検知センサ 4 3 a が設けられている。最も左の一般入賞口 3 1 に入球した遊技球は第 1 排出通路部 4 2 を通過する途中で第 1 入賞口検知センサ 4 2 a にて検知され、その右隣の一般入賞口 3 1 に入球した遊技球は第 2 排出通路部 4 3 を通過する途中で第 2 入賞口検知センサ 4 3 a にて検知される。また、右側 2 個の一般入賞口 3 1 に対しては途中位置で合流するように形成された第 3 排出通路部 4 4 が設けられている。当該第 3 排出通路部 4 4 は、2 個の一般入賞口 3 1 のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで 1 個の出口側領域を有している。第 3 排出通路部 4 4 における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第 3 入賞口検知センサ 4 4 a が設けられている。右側 2 個のいずれかの一般入賞口 3 1 に入球した遊技球は第 3 排出通路部 4 4 を通過する途中で第 3 入賞口検知センサ 4 4 a にて検知される。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【 0 0 4 6 】

次に、遊技機本体 1 2 の背面側の構成について説明する。

【 0 0 4 7 】

図 2 に示すように、内枠 1 3（具体的には、遊技盤 2 4）の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置 6 0 が搭載されている。図 5 は主制御装置 6 0 の正面図である。

【 0 0 4 8 】

主制御装置 6 0 は、図 5 に示すように、主制御基板 6 1 が基板ボックス 6 0 a に收容されてなる。主制御基板 6 1 の一方の板面である素子搭載面には、M P U 6 2 が搭載されている。基板ボックス 6 0 a は当該基板ボックス 6 0 a の外部から当該基板ボックス 6 0 a 内に收容された M P U 6 2 を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス 6 0 a は無色透明に形成されているが、基板ボックス 6 0 a の外部から当該基板ボックス 6 0 a 内に收容された M P U 6 2 を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置 6 0 は基板ボックス 6 0 a において主制御基板 6 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 6 0 b がパチンコ機 1 0 後方を向くようにして樹脂ベース 2 1 の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 2 1 の背面を露出させることにより、基板ボックス 6 0 a の対向壁部 6 0 b を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 6 0 b を通じて M P U 6 2 を目視することが可能となる。

【 0 0 4 9 】

基板ボックス 6 0 a は複数のケース体 6 0 c を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体 6 0 c には、これらケース体 6 0 c の分離を阻止するとともにこれらケース体 6 0 c の分離に際してその痕跡を残すための結合部 6 0 e が設けられている。結合部 6 0 e は、略直方体形状の基板ボックス 6 0 a における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 6 0 e を利用してケース体 6 0 c の分離を阻止している状態において当該一部の結合部 6 0 e を破壊してケース体 6 0 c を分離したとしても、その後に別の結合部 6 0 e を結合状態とすることでケース体 6 0 c の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体 6 0 c の分離に際して結合部 6 0 e が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 6 0 e を目視確認することでケース体 6 0 c の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス 6 0 a において結合部 6 0 e が並設された一辺とは逆の一辺にはケース体 6 0 c 間の境界を跨ぐようにして封印シール 6 0 f が貼り付けられている。封印シール 6 0 f はその引き剥がしに際して粘着層がケース体 6 0 c に残る。これにより、ケース体 6 0 c の分離に際して封印シール 6 0 f が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【 0 0 5 0 】

上記構成の主制御装置 6 0 において主制御基板 6 1 には、パチンコ機 1 0 の設定状態を「設定 1」から「設定 6」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されて O N 操作される設定キー挿入部 6 8 a と、設定キー挿入部 6 8 a に対する O N 操作後においてパチンコ機 1 0 の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン 6 8 b と、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 に設けられた後述する主側 R A M 6 5 のデータをクリアするために操作されるリセットボタン 6 8 c と、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c と、が設けられている。また、主制御基板 6 1 に搭載された M P U 6 2 には、遊技履歴の管理結果又は主側 R

10

20

30

40

50

OM 6 4に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子6 8 dが設けられている。なお、パチンコ機1 0の設定状態は「設定1」～「設定6」の6段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

【0 0 5 1】

これら設定キー挿入部6 8 a、更新ボタン6 8 b、リセットボタン6 8 c、読み取り用端子6 8 d（すなわちMP U 6 2）及び第1～第3報知用表示装置6 9 a～6 9 cはいずれも主制御基板6 1の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板6 1の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス6 0 aの対向壁部6 0 bと対向しているが、設定キー挿入部6 8 a、更新ボタン6 8 b、リセットボタン6 8 c及び読み取り用端子6 8 dは対向壁部6 0 bにより覆われていない。つまり、対向壁部6 0 bには設定キー挿入部6 8 a、更新ボタン6 8 b、リセットボタン6 8 c及び読み取り用端子6 8 dのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス6 0 aの開放を要することなく、設定キー挿入部6 8 aに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン6 8 bを押圧操作することが可能であり、リセットボタン6 8 cを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子6 8 dに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【0 0 5 2】

設定キー挿入部6 8 aに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部6 8 aがON操作された状態となる。その状態でパチンコ機1 0への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置6 0のMP U 6 2への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機1 0の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン6 8 bを1回押圧操作する度にパチンコ機1 0の設定状態が「設定1」～「設定6」の範囲において昇順で1段階ずつ変更される。なお、「設定6」の状態では更新ボタン6 8 bが操作された場合には「設定1」に更新される。また、設定キー挿入部6 8 aに挿入している設定キーをON操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部6 8 aがOFF操作された状態となる。設定キー挿入部6 8 aがOFF操作された状態となることで上記変更可能状態が終了し、その時点における設定値の状態では遊技を行うことが可能な状態となる。つまり、変更可能状態が終了した後に更新ボタン6 8 bを操作しても設定値を変更することはできない。

【0 0 5 3】

設定キー挿入部6 8 aに対するON操作はパチンコ機1 0への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置6 0のMP U 6 2への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置6 0のMP U 6 2において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部6 8 aに対するON操作を行ったとしても設定値を変更することはできない。

【0 0 5 4】

パチンコ機1 0の設定状態は当該パチンコ機1 0における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定n」（nは「1」～「6」の整数）のnが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。一方、いずれの設定値であっても高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は一定となっている。

【0 0 5 5】

リセットボタン6 8 cは上記のとおり主側RAM 6 5のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン6 8 cを押圧操作した状態でパチンコ機1 0への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置6 0のMP U 6 2への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン6 8 cに対するON操作はパチンコ機1 0への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置6

0のMPU62への動作電力の供給開始時)のみ有効とされる。したがって、主制御装置60のMPU62において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン68cを押圧操作したとしても主側RAM65のデータのクリアを行うことはできない。

【0056】

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

【0057】

第1～第3報知用表示装置69a～69cはいずれも、LEDによる表示用セグメントが7個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1～第3報知用表示装置69a～69cはいずれもその表示面が主制御基板61の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス60aの対向壁部60bにより覆われている。この場合に、基板ボックス60aが透明に形成されていることにより、基板ボックス60aの外部から当該基板ボックス60a内に収容された第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置60は基板ボックス60aにおいて主制御基板61の素子搭載面と対向する対向壁部60bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部60bを通じて第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示面を目視することが可能となる。

【0058】

第1報知用表示装置69aの表示面においては「0」～「9」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示される。一方、第2報知用表示装置69b及び第3報知用表示装置69cにおいては「0」～「9」の数字が表示される。第1～第3報知用表示装置69a～69cを利用して遊技履歴の管理結果が報知されるが、この報知内容については後に詳細に説明する。また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が第3報知用表示装置69cにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第1報知用表示装置69aにて表示される構成としてもよく、第2報知用表示装置69bにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第1～第3報知用表示装置69a～69cのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第1～第3報知用表示装置69a～69cのうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

【0059】

図2に示すように、主制御装置60を含めて内枠13の背面側を覆うようにして裏パックユニット15が設置されている。裏パックユニット15は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏パック72を備えており、当該裏パック72に払出機構部73及び制御装置集合ユニット74が取り付けられている。

【0060】

払出機構部73は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク75と、当該タンク75に貯留された遊技球を払い出すための払出装置76と、を備えている。払出装置76より払い出された遊技球は、当該払出装置76の下流側に設けられた

10

20

30

40

50

払出通路を通じて、上皿 55a 又は下皿 56a に排出される。なお、払出機構部 73 には、例えば交流 24 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

【0061】

制御装置集合ユニット 74 は、払出装置 76 を制御する機能を有する払出制御装置 77 と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置 28 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置 78 と、を備えている。これら払出制御装置 77 と電源・発射制御装置 78 とは、払出制御装置 77 がパチンコ機 10 後方となるように前後に重ねて配置されている。

【0062】

＜パチンコ機 10 の電氣的構成＞

図 6 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。

【0063】

主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 と、電源を監視する停電監視基板 67 と、を具備している。主制御基板 61 には、MPU 62 が搭載されている。MPU 62 には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である主側 CPU 63 の他に、主側 ROM 64、主側 RAM 65 及び管理用 IC 66 が内蔵されている。なお、MPU 62 には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【0064】

主側 ROM 64 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側 ROM 64 は、主側 CPU 63 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【0065】

主側 RAM 65 は、SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側 RAM 65 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側 ROM 64 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側 RAM 65 は、主側 ROM 64 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【0066】

管理用 IC 66 は、主側 CPU 63 から供給された情報に基づいて遊技履歴を管理する管理装置である。詳細は後述するが、管理用 IC 66 にて一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34 及びアウト口 24a への遊技球の入球履歴が把握されるとともに、その把握された入球履歴に応じて一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 への入球頻度が把握される。また、管理用 IC 66 にて後述する開閉実行モード及び高頻度サポートモードの発生頻度が把握される。

【0067】

MPU 62 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 62 の入力側には主制御装置 60 に設けられた停電監視基板 67 及び払出制御装置 77 が接続されている。停電監視基板 67 には動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 78 が接続されており、MPU 62 には停電監視基板 67 を介して動作電力が供給される。

【0068】

MPU 62 の入力側には、各入球検知センサ 42a～49a といった各種センサが接続されている。各入球検知センサ 42a～49a には、既に説明したとおり、第 1 入賞口検知センサ 42a、第 2 入賞口検知センサ 43a、第 3 入賞口検知センサ 44a、特電検知センサ 45a、第 1 作動口検知センサ 46a、第 2 作動口検知センサ 47a、アウト口検知センサ 48a 及びゲート検知センサ 49a が含まれる。これら入球検知センサ 42a～49a の検知結果に基づいて、主側 CPU 63 にて各入球部への入球判定が行われる。ま

10

20

30

40

50

た、主側CPU63では第1作動口33への入賞に基づいて各種抽選が実行されるとともに第2作動口34への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

【0069】

MPU62の入力側には、主制御基板61に設けられた設定キー挿入部68a、更新ボタン68b及びリセットボタン68cが設けられている。設定キー挿入部68aには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部68aがON操作の位置及びOFF操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、主側CPU63はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部68aがON操作の位置及びOFF操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン68bには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン68bが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側CPU63はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン68bが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン68cには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン68cが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側CPU63はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを特定する。

10

【0070】

MPU62の出力側には、停電監視基板67、払出制御装置77及び音声発光制御装置81が接続されている。払出制御装置77には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置81には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

20

【0071】

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

30

【0072】

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

40

【0073】

MPU62の出力側には第1～第3報知用表示装置69a～69cが接続されている。また、管理用IC66における遊技履歴の管理結果が第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける表示を通じて報知される。また、パチンコ機10の設定状態の変更に際しては第3報知用表示装置69cにて現状の設定値が表示される。この場合、第1報知用表示装置69a及び第2報知用表示装置69bは管理用IC66により表示制御され主側CPU63により表示制御されないのに対して、第3報知用表示装置69cは主側CPU63により表示制御されるとともに管理用IC66により表示制御される。第3報知用表示

50

装置 6 9 c の表示は管理用 I C 6 6 による表示制御よりも主側 C P U 6 3 による表示制御が優先される。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

M P U 6 2 には読み取り用端子 6 8 d が設けられている。読み取り用端子 6 8 d には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子 6 8 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、主側 C P U 6 3 はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子 6 8 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子 6 8 d に外部装置が接続されている場合、管理用 I C 6 6 における遊技履歴の管理結果又は主側 R O M 6 4 に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【 0 0 7 6 】

停電監視基板 6 7 は、主制御基板 6 1 と電源・発射制御装置 7 8 とを中継し、電源・発射制御装置 7 8 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。払出制御装置 7 7 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 6 により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【 0 0 7 7 】

電源・発射制御装置 7 8 は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 6 1 や払出制御装置 7 7 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。ちなみに、電源・発射制御装置 7 8 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、パチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態の場合であっても当該電断時電源部から主制御装置 6 0 の主側 R A M 6 5 及び払出制御装置 7 7 に記憶保持用の電力が供給される。また、電源・発射制御装置 7 8 は遊技球発射機構 2 7 の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構 2 7 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部 7 3 には既に説明したとおり電源スイッチが設けられており、電源スイッチが O N 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始され、電源スイッチが O F F 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される。

【 0 0 7 8 】

音声発光制御装置 8 1 は、主制御装置 6 0 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられた表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 を駆動制御するとともに、表示制御装置 8 2 を制御するものである。表示制御装置 8 2 は、音声発光制御装置 8 1 から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。

【 0 0 7 9 】

<主側 C P U 6 3 にて各種抽選を行うための電氣的構成>

次に、主側 C P U 6 3 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 7 を用いて説明する。

【 0 0 8 0 】

主側 C P U 6 3 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図表示部 3 7 a の表示の設定、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定、普図表示部 3 8 a の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 7 に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、図柄表示装置 4 1 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ

10

20

30

40

50

C I N I と、特図表示部 3 7 a 及び図柄表示装置 4 1 における表示継続時間を決定する変動種別カウンタ C S と、を用いることとしている。さらに、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタ C 4 を用いることとしている。なお、上記各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、主側 R A M 6 5 の各種カウンタエリア 6 5 b に設けられている。

【 0 0 8 1 】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 6 5 に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア 6 5 a に格納される。

10

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

20

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

30

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

【 0 0 8 6 】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【 0 0 8 7 】

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

40

【 0 0 8 8 】

本パチンコ機 1 0 では、普電役物 3 4 a によるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【 0 0 8 9 】

50

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタC4を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に4/5）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物34aが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに1回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部38aにおける1回の表示継続時間）が短く設定されている。

10

【0090】

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

【0091】

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

20

30

【0092】

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

40

【0093】

次に、当たり乱数カウンタC1について説明する。当たり乱数カウンタC1は、例えば0～599の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタC

50

INIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～599）。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口33又は第2作動口34に入賞したタイミングで主側RAM65の保留格納エリア65aに格納される。

【0094】

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

10

【0095】

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

20

【0096】

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

30

【0097】

一方、高確当否テーブル64gは、「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となるように1種類のみ設けられている。高確当否テーブル64gは「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても低確当否テーブル64a～64fよりも大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。具体的には、高確当否テーブル64gが参照された場合には約1/30で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機10の設定状態に関係なく高確率モードを低確率モードよりも有利な状態とすることが可能となる。また、最も低い設定状態である「設定1」であっても高確率モードとなることで最も高い設定状態である「設定6」の低確率モードよりも大当たり結果となる確率を高くすることが可能となる。また、高確率モードについてはパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、高確当否テーブル64gを主側ROM64にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

40

【0098】

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

【0099】

本パチンコ機10では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり

50

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

【０１００】

開閉実行モードにおける特電入賞装置３２の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における特電入賞装置３２への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。

10

【０１０１】

ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続期間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置３２に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は１５ラウンドに設定されている。

【０１０２】

また、本パチンコ機１０では、特電入賞装置３２の１回の開放態様が、特電入賞装置３２が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されている。詳細には、開放継続時間が長時間である２９秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である０．０６秒に設定された短時間態様と、が設定されている。

20

【０１０３】

本パチンコ機１０では、発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では、０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が９個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で１回の開放が行われた場合には、特電入賞装置３２に対して、１回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で１回の開放が行われた場合には、特電入賞装置３２への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても１個程度となることが期待される。

30

【０１０４】

高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による特電入賞装置３２の開放が１回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による特電入賞装置３２の開放が１回行われる。

【０１０５】

40

なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける特電入賞装置３２の開閉回数、ラウンド遊技の回数、１回の開放に対する開放継続時間及び１回のラウンド遊技における上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における特電入賞装置３２への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。

【０１０６】

大当たり種別カウンタＣ２に対する大当たり結果の振分先は、図８に示すように主側ＲＯＭ６４に振分テーブル６４hとして記憶されている。そして、振分テーブル６４hにおいては、大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、最有利大当たり結果とが設定されている。

50

【0107】

低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、100回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。

【0108】

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

10

【0109】

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

【0110】

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

20

【0111】

振分テーブル64hでは、「0～29」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～9」が低確大当たり結果に対応しており、「10～14」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「15～29」が最有利大当たり結果に対応している。

【0112】

振分テーブル64hは、「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となるように1種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル64hを主側ROM64にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

30

【0113】

なお、パチンコ機10の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど最有利大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど最有利大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

40

【0114】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。本パチンコ機10には、図柄表示装置41における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置4

50

1を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【0115】

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

【0116】

リーチ表示には、図柄表示装置41の表示面41aに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【0117】

予告表示には、図柄表示装置41の表示面41aにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【0118】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ROM64に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタC3がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【0119】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置60において行うのではなく、音声発光制御装置81において行われる。この場合、音声発光制御装置81は、いずれかの当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置41にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【0120】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【0121】

次に、変動種別カウンタCSについて説明する。変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となってい

10

20

30

40

50

る。変動種別カウンタCSは、特図表示部37aにおける表示継続時間と、図柄表示装置41における図柄の表示継続時間とを主側CPU63において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述するタイマ割込み処理が1回実行される毎に1回更新され、次のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図表示部37aにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。

【0122】

＜主側CPU63の処理構成について＞

次に、主側CPU63にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側CPU63の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では4ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【0123】

＜メイン処理＞

まず、図9のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【0124】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップS101）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側RAM65のアクセスを許可する（ステップS102）。

【0125】

その後、設定キー挿入部68aがON操作されているか否かを判定する（ステップS103）。設定キー挿入部68aがON操作されていない場合（ステップS103：NO）、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップS104）。リセットボタン68cが押圧操作されている場合（ステップS104：YES）、主側RAM65においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアを除いて、主側RAM65の各エリアを「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップS105）。つまり、設定キー挿入部68aのON操作を伴わずにリセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合には設定値の情報についてはパチンコ機10への動作電力の供給が停止される前の状態に維持したまま主側RAM65のクリア処理が実行されるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。これにより、設定値の変更を要することなく主側RAM65の他のエリアを初期化させることが可能となる。なお、ステップS105では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を行う。

【0126】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップS104：NO）、停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS106）。停電フラグは主側RAM65に設けられており、主側CPU63への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「1」がセットされることとなる。停電フラグに「1」がセットされている場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かを記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップS107）。ステップS105の処理を実行した場合、又はステップS107にて肯定判定をした場合、主側RAM65を確認することでパチンコ機10の設定値が正常か否かを判定する（ステップS108）。具体的には、設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。

【0127】

ステップS106～ステップS108のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処

10

20

30

40

50

理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップS109）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する全部クリア処理（ステップS117）が実行されることにより解除される。

【0128】

ステップS106～ステップS108の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する（ステップS110）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側RAM65の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置81に送信する。また、ステップS110の処理を実行した後は、管理用IC66に各種情報を認識させるための認識用処理（ステップS111）、及びMPU62の読み取り用端子68dに接続された外部装置に各種データを出力するためのデータ出力用処理を実行する（ステップS112）。これら認識用処理及びデータ出力用処理の詳細については後に説明する。

【0129】

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

【0130】

その後、ステップS113～ステップS116の残余処理に進む。つまり、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS113～ステップS116の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS113～ステップS116の残余処理は非定期的に行う非定期処理であると言える。

【0131】

残余処理では、まずステップS113にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップS114では、乱数初期値カウンタCINIの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップS115にて変動種別カウンタCSの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側RAM65の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS116にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップS116の処理を実行した場合、ステップS113に戻り、ステップS113～ステップS116の処理を繰り返す。

【0132】

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

る場合であってもリセットボタン 68c が押圧操作されていない場合には主側 RAM 65 の全部クリア処理が実行されずに、パチンコ機 10 の設定状態を変更するための操作が行われているとともにリセットボタン 68c が押圧操作されている場合に全部クリア処理が実行される構成としてもよい。

【0133】

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

【0134】

まず主側 RAM 65 に設けられた設定値カウンタに「1」をセットする（ステップ S201）。設定値カウンタはパチンコ機 10 の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側 CPU 63 にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定 1」となる。

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

更新ボタン 68b が 1 回押圧操作されている場合（ステップ S204：YES）、主側 RAM 65 の設定値カウンタの値を 1 加算する（ステップ S205）。また、1 加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合（ステップ S206：YES）、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップ S207）。これにより、更新ボタン 68b が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新され、「設定 6」の状況で更新ボタン 68b が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【0138】

ステップ S206 にて否定判定をした場合、又はステップ S207 の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップ S208）。設定値の表示更新処理では、主側 RAM 65 の設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第 3 報知用表示装置 69c を表示制御する。遊技ホールの管理者は第 3 報知用表示装置 69c を確認することで更新ボタン 68b を押圧操作した後のパチンコ機 10 の設定状態を把握することが可能となる。

【0139】

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

【0140】

<タイマ割込み処理>

10

20

30

40

50

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

【0141】

まず停電情報記憶処理を実行する（ステップ S 301）。停電情報記憶処理では、停電監視基板 67 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側 RAM 65 の停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

【0142】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップ S 302）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 及び普電役物開放カウンタ C4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 及び普電役物開放カウンタ C4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S 303 ではステップ S 114 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S 304 にてステップ S 115 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【0143】

その後、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（ステップ S 305）。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生していることを確認することで、主側 RAM 65 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。続くステップ S 306 では、上記遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。ステップ S 306 にて否定判定をした場合に、ステップ S 307 以降の処理を実行する。

【0144】

ステップ S 307 では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 32b、34b に行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置 32 を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部 32b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 作動口 34 の普電役物 34a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部 34b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【0145】

その後、読み込み処理を実行する（ステップ S 308）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【0146】

その後、入球検知処理を実行する（ステップ S 309）。当該入球検知処理では、各入球検知センサ 42a～49a から受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口 24a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34 及びスルーゲート 35 への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【0147】

その後、主側 RAM 65 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（ステップ S 310）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、

10

20

30

40

50

減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【0148】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップS311）。発射操作装置28への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である0.6秒に1個の遊技球が発射される。続くステップS312では、入力状態監視処理として、ステップS308の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入球検知センサ42a～49aの断線確認や、遊技機本体12や前扉枠14の開放確認を行う。

【0149】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップS313）。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【0150】

その後、普図普電制御処理を実行する（ステップS314）。普図普電制御処理では、スルーゲート35への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第2作動口34の普電役物34aを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

【0151】

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

【0152】

その後、払出制御装置77から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップS316）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップS317）。また、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップS318）。その後、遊技領域PAにおける遊技球の入球結果に対応する情報を管理用IC66に出力するための管理用出力処理を実行する（ステップS319）。管理用出力処理の詳細については後に説明する。

【0153】

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

【0154】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップS401）。保留情報の取得処理では、第1作動口33又は第2作動口34への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア65aにおける保留数が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を1加算するとともに、前回のステップS302にて更新した当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報を、保留用エリアREの空き保留エリアRE1～RE4のうち最初の保留エリアに格納する。なお、第1作動口33及び第2作動口34への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を1回実

10

20

30

40

50

行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【0155】

その後、主側 RAM 6 5 に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出すとともに（ステップ S 4 0 2）、主側 ROM 6 4 に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップ S 4 0 3）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップ S 4 0 4）、ステップ S 4 0 6～ステップ S 4 1 2 の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする（ステップ S 4 0 5）。特図特電カウンタは、ステップ S 4 0 6～ステップ S 4 1 2 の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側 CPU 6 3 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルは、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S 4 0 6～ステップ S 4 1 2 の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【0156】

ステップ S 4 0 6 では特図変動開始処理を実行する。図 1 3 は特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【0157】

特図変動開始処理では保留用エリア RE に格納されている保留情報の個数が 1 以上であることを条件として（ステップ S 5 0 1：YES）、データ設定処理を実行する（ステップ S 5 0 2）。データ設定処理では、まず保留数を 1 減算するとともに、保留用エリア RE の第 1 保留エリア RE 1 に格納されたデータを実行エリア AE に移動する。その後、保留用エリア RE の各保留エリア RE 1～RE 4 に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 保留エリア RE 1～第 4 保留エリア RE 4 に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第 2 保留エリア RE 2→第 1 保留エリア RE 1、第 3 保留エリア RE 3→第 2 保留エリア RE 2、第 4 保留エリア RE 4→第 3 保留エリア RE 3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第 4 保留エリア RE 4 を「0」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【0158】

データ設定処理を実行した後は当否テーブルを主側 ROM 6 4 から読み出す（ステップ S 5 0 3）。具体的には、まず主側 RAM 6 5 の当否抽選モードを示す情報を読み出すことにより現状の当否抽選モードを把握する。高確率モードである場合には主側 ROM 6 4 から高確当否テーブル 6 4 g を読み出す。一方、低確率モードである場合には主側 RAM 6 5 の設定値カウンタの値を読み出すことによりパチンコ機 1 0 の設定状態を把握する。そして、その把握した設定値に対応する低確当否テーブル 6 4 a～6 4 f を主側 ROM 6 4 から読み出す。

【0159】

その後、ステップ S 5 0 3 にて読み出した当否テーブル 6 4 a～6 4 g を参照して当否判定処理を実行する（ステップ S 5 0 4）。当否判定処理では、実行エリア AE に格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタ C 1 に係る数値情報が、ステップ S 5 0 3 にて読み出した当否テーブル 6 4 a～6 4 g に設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【0160】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップ S 5 0 5：YES）、振分判定処理を実行する（ステップ S 5 0 6）。振分判定処理では、実行エリア AE に格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値

10

20

30

40

50

情報を読み出す。そして、主側ROM64に設けられた振分テーブル64hを参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタC2に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び最有利大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【0161】

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

10

【0162】

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

【0163】

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

20

【0164】

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

30

【0165】

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

40

【0166】

なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリアREに格納されている保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間

50

テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。

【0167】

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

10

【0168】

その後、変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS512）。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、音声発光制御装置81では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

20

【0169】

音声発光制御装置81は変動用コマンド及び種別コマンドを主側CPU63から受信した場合、表示発光部53、スピーカ部54及び図柄表示装置41において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置41では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【0170】

30

その後、特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップS513）。そして、特図特電カウンタを1加算する（ステップS514）。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「0」であるため特図特電カウンタの数値情報は「1」となる。その後、主側RAM65に設けられた第11出力フラグに「1」をセットする（ステップS515）。第11出力フラグは、遊技回が開始されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【0171】

特図特電制御処理（図52）の説明に戻り、ステップS407では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図表示部37aにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなった場合には、特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したものから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施形態においては主側CPU63から音声発光制御装置81に最終停止コマンドは送信されない。

40

【0172】

ステップS408では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図表示部37aにおける絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過してい

50

る場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「0」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したもののから特電開始処理に対応したものに更新する。

【0173】

ステップS409では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はオープニングコマンドを受信することにより、表示発光部53、スピーカ部54及び図柄表示装置41にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるための開始用処理を実行する。当該開始用処理では、特電入賞装置32を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置32を開放状態に継続させる場合の上限継続期間をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置32に入賞可能な遊技球の上限個数を主側RAM65に設けられた入賞個数カウンタにセットする。

【0174】

ステップS410では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には特電入賞装置32を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電カウンタの数値情報を1加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したもののから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電カウンタの数値情報を2加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したもののから特電終了処理に対応したものに更新する。

【0175】

ステップS411では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、特電入賞装置32を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を1減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対応したもののから特電開放中処理に対応したものに更新する。

【0176】

ステップS412では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば5秒）をセットするとともに、エンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はエンディングコマンドを受信することにより、表示発光部53、スピーカ部54及び図柄表示装置41にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。

【0177】

次に、主側CPU63にて、各入球検知センサ42a～49aの検知結果に基づき、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図14は主側CPU63に入球検知センサ42a～49aの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【0178】

主側CPU63には入力ポート63aが設けられている。入力ポート63aは、8種類

10

20

30

40

50

の信号を同時に扱うことができるように8ビットの平行インターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に1対1で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第0ビットD0～第7ビットD7を備えている。また、入力ポート63aには8種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を8種類に制限するために、入力ポート63aへの入力対象となる信号群はドライバICによる切換制御を通じて切り換えられる。

【0179】

タイマ割込み処理（図11）の入球検知処理（ステップS309）では、入力ポート63aへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ42a～49aからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第0ビットD0は第1入賞口検知センサ42aからの検知信号に対応した情報が格納され、第1ビットD1は第2入賞口検知センサ43aからの検知信号に対応した情報が格納され、第2ビットD2は第3入賞口検知センサ44aからの検知信号に対応した情報が格納され、第3ビットD3は特電検知センサ45aからの検知信号に対応した情報が格納され、第4ビットD4は第1作動口検知センサ46aからの検知信号に対応した情報が格納され、第5ビットD5は第2作動口検知センサ47aからの検知信号に対応した情報が格納され、第6ビットD6はアウト口検知センサ48aからの検知信号に対応した情報が格納され、第7ビットD7はゲート検知センサ49aからの検知信号に対応した情報が格納される。

【0180】

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

【0181】

図15はタイマ割込み処理（図11）のステップS309にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【0182】

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

【0183】

第1ビットD1に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技

10

20

30

40

50

球が検知されたと判定する（ステップS604：YES）。この場合、主側RAM65に設けられた第2出力フラグに「1」をセットするとともに（ステップS605）、主側RAM65に設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS606）。第2出力フラグは、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【0184】

第2ビットD2に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第3入賞口検知センサ44aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS607：YES）。この場合、主側RAM65に設けられた第3出力フラグに「1」をセットするとともに（ステップS608）、主側RAM65に設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS609）。第3出力フラグは、第3入賞口検知センサ44aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【0185】

第3ビットD3に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS610：YES）。この場合、主側RAM65に設けられた特電入賞フラグに「1」をセットするとともに（ステップS611）、主側RAM65に設けられた第4出力フラグに「1」をセットし（ステップS612）、さらに主側RAM65に設けられた15個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS613）。特電入賞フラグは開閉実行モードのラウンド遊技において特電入賞装置32に1個の遊技球が入球したことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図11）の特図特電制御処理（ステップS313）では特電入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、特電入賞装置32への1個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における特電入賞装置32への残りの入球可能個数を1減算する。かかる入球可能個数を1減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「0」クリアする。第4出力フラグは、特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。15個賞球用カウンタは、15個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。15個賞球用カウンタの値が1以上である場合、タイマ割込み処理（図11）におけるステップS317の払出出力処理にて15個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、15個賞球コマンドを1回出力した場合には15個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は15個賞球コマンドを受信した場合、15個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。

【0186】

第4ビットD4に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS614：YES）。この場合、主側RAM65に設けられた第1作動入賞フラグに「1」をセットするとともに（ステップS615）、主側RAM65に設けられた第5出力フラグに「1」をセットし（ステップS616）、さらに主側RAM65に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS617）。第1作動入賞フラグは第1作動口33に1個の遊技球が入球したことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図11）の特図特電制御処理（ステップS313）では第1作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア65aの保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理（ステップS313）にて第1作動入賞フラグに「1」がセットさ

10

20

30

40

50

れていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第1作動入賞フラグを「0」クリアする。第5出力フラグは、第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。1個賞球用カウンタは、1個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。1個賞球用カウンタの値が1以上である場合、タイマ割込み処理（図11）におけるステップS317の払出出力処理にて1個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、1個賞球コマンドを1回出力した場合には1個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は1個賞球コマンドを受信した場合、1個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。

10

【0187】

第5ビットD5に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS618：YES）。この場合、主側RAM65に設けられた第2作動入賞フラグに「1」をセットするとともに（ステップS619）、主側RAM65に設けられた第6出力フラグに「1」をセットし（ステップS620）、さらに主側RAM65に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS621）。第2作動入賞フラグは第2作動口34に1個の遊技球が入球したことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図11）の特図特電制御処理（ステップS313）では第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア65aの保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理（ステップS313）にて第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第2作動入賞フラグを「0」クリアする。第6出力フラグは、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

20

【0188】

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

30

【0189】

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

40

【0190】

なお、タイマ割込み処理（図11）は既に説明したとおり4ミリ秒周期で起動されるため、1個の入球検知センサ42a～49aにて1個の遊技球の検知が開始された場合、当

50

該入球検知センサ 42a～49a にてその 1 個の遊技球の検知を継続している状況において当該入球検知センサ 42a～49a にて 1 個の遊技球が検知されたことの特が主側 CPU 63 にて行われる。したがって、第 1～第 7 出力フラグはそれぞれ 1 個ずつ設けられていれば十分である。

【0191】

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

【0192】

払出制御装置 77 は MPU 91 を備えている。MPU 91 には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である払出側 CPU 92 の他に、払出側 ROM 93、払出側 RAM 94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【0193】

払出側 ROM 93 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側 ROM 93 は、払出側 CPU 92 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【0194】

払出側 RAM 94 は、SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側 RAM 94 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側 ROM 93 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側 RAM 94 は、払出側 ROM 93 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【0195】

払出側 CPU 92 は、主側 CPU 63 と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側 CPU 92 は主側 CPU 63 から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置 76 を駆動制御する。また、払出側 CPU 92 は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側 RAM 94 に未払出の賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置 76 を停止させる。また、払出側 CPU 92 は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドを主側 CPU 63 に送信する。主側 CPU 63 は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置 41、表示発光部 53 及びスピーカ部 54 にて実行されるように音声発光制御装置 81 に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿 56a が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク 75 に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置 76 が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体 12 が外枠 11 から開放された本体開放状態と、前扉枠 14 が内枠 13 から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【0196】

払出装置 76 から下皿 56a へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側 CPU 92 に入力される。払出側 CPU 92 は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

【0197】

タンク 75 から払出装置 76 へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側 CPU 92 に入力される。払出側 CPU 92 は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球

10

20

30

40

50

無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【0198】

払出装置76には当該払出装置76から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側CPU92に入力される。払出側CPU92は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置76から1個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側CPU92は、遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

10

【0199】

内枠13の前面部には前扉開放センサ95が設けられており（図2参照）、当該前扉開放センサ95の検知結果は払出側CPU92に入力される。この場合、内枠13に対して前扉枠14が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ95は閉鎖検知信号を払出側CPU92に送信し、内枠13に対して前扉枠14が開放状態である場合に前扉開放センサ95は開放検知信号を払出側CPU92に送信する。払出側CPU92は、前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠14が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ95から開放検知信号を受信している場合に前扉枠14が開放状態であると特定する。また、払出側CPU92は、前扉枠14が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側CPU63に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠14が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側CPU63に前扉閉鎖コマンドを送信する。主側CPU63は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠14が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠14が閉鎖状態となったと特定する。

20

【0200】

裏パックユニット15の前面部には本体開放センサ96が設けられており（図2参照）、当該本体開放センサ96の検知結果は払出側CPU92に入力される。この場合、外枠11に対して遊技機本体12が閉鎖状態である場合に本体開放センサ96は閉鎖検知信号を払出側CPU92に送信し、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合に本体開放センサ96は開放検知信号を払出側CPU92に送信する。払出側CPU92は、本体開放センサ96から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体12が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ96から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体12が開放状態であると特定する。また、払出側CPU92は、遊技機本体12が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側CPU63に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側CPU63に本体閉鎖コマンドを送信する。主側CPU63は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体12が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体12が閉鎖状態となったと特定する。

30

【0201】

図17のフローチャートを参照しながら、払出側CPU92にて実行されるタイマ割り込み処理について説明する。タイマ割り込み処理は、予め定められた周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し起動されるものである。

40

【0202】

まず満タン用処理を実行する（ステップS701）。満タン用処理では、既に説明したとおり満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを主側CPU63に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを主側CPU63に送信する。

【0203】

50

その後、球無用処理を実行する（ステップ S 7 0 2）。球無用処理では、既に説明したとおり球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

【 0 2 0 4 】

その後、払出異常監視処理を実行する（ステップ S 7 0 3）。払出異常監視処理では、既に説明したとおり払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

10

【 0 2 0 5 】

その後、前扉開放監視処理を実行する（ステップ S 7 0 4）。前扉開放監視処理では、既に説明したとおり前扉開放センサ 9 5 の検知結果に基づいて前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、前扉枠 1 4 が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

20

【 0 2 0 6 】

その後、本体開放監視処理を実行する（ステップ S 7 0 5）。本体開放監視処理では、既に説明したとおり本体開放センサ 9 6 の検知結果に基づいて遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体 1 2 が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、遊技機本体 1 2 が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

【 0 2 0 7 】

その後、コマンド読込処理を実行する（ステップ S 7 0 6）。当該コマンド読込処理では、主側 C P U 6 3 が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側 R A M 9 4 に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側 R A M 9 4 における未払出の賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップ S 7 0 7）、払出装置 7 6 による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップ S 7 0 8）。払出制御処理では、払出側 R A M 9 4 に記憶されている未払出の賞球個数情報が 1 以上の値である場合に払出装置 7 6 の駆動制御を行い、払出検知センサにて 1 個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を 1 減算する。そして、賞球個数情報の値が「0」となった場合には払出装置 7 6 の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップ S 7 0 9）。

30

【 0 2 0 8 】

次に、遊技ホールに設けられたホールコンピュータ H C にパチンコ機 1 0 から情報を外部出力するための構成について説明する。

【 0 2 0 9 】

図 2 に示すように、裏パックユニット 1 5 には外部端子板 9 7 が設けられている。外部端子板 9 7 には多数の外部端子が設けられており、一部の外部端子であって複数の外部端子が主側 C P U 6 3 と電氣的に接続されているとともに、一部の外部端子であって複数の外部端子が払出側 C P U 9 2 と電氣的に接続されている。このように主側 C P U 6 3 及び払出側 C P U 9 2 のそれぞれが外部端子板 9 7 と電氣的に接続されていることにより、図 1 6 に示すように、主側 C P U 6 3 及び払出側 C P U 9 2 はホールコンピュータ H C に情

40

50

報を外部出力することが可能である。

【0210】

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

10

【0211】

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

20

【0212】

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

【0213】

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

30

【0214】

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

40

【0215】

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

- ・パチンコ機10の遊技領域PAから100個の遊技球が排出されるまでに発生した遊技球の払出個数の割合である出玉率
- ・開閉実行モード及び高頻度サポートモードではない通常遊技状態における出玉率（以下、この出玉率を「B」とする）
- ・開閉実行モードにおける出玉率

50

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

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

【0216】

<遊技球の入賞態様を管理するための構成>

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

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

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

【0221】

管理側CPU112は、制御部及び演算部を含む演算処理装置である。管理側ROM1

10

20

30

40

50

13は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。管理側ROM113は、管理側CPU112により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。管理側RAM114は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。管理側RAM114は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に管理側ROM113よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。管理側RAM114は管理側ROM113内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【0222】

RTC115はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、管理側CPU112からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。なお、RTC115にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機10の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。

【0223】

対応関係用メモリ116は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。対応関係用メモリ116は、管理側I/F111の入力ポート121に設けられた各バッファ122a～122pとそれらバッファ122a～122pに入力される信号の種類との対応関係の情報を記憶しておくために利用される。対応関係用メモリ116の内容の詳細については後に説明する。

【0224】

履歴用メモリ117は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。履歴用メモリ117は、管理側I/F111を通じて主側CPU63から受信した遊技履歴に関する情報を記憶しておくために利用される。履歴用メモリ117の内容の詳細については後に説明する。

【0225】

演算結果用メモリ131は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。演算結果用メモリ131は、履歴用メモリ117に格納されている履歴情報を利用して管理側CPU112にて演算された各種パラメータを順次記憶するために利用される。演算結果用メモリ131に記憶された各種パラメータの内容は、第1～第3報知用表示装置69a～69cにて順次表示されるとともに、読み取り用端子68dに接続された外部装置に出力される。

【0226】

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

【0227】

入力ポート121には複数のバッファ122a～122pが設けられている。具体的には第1～第16バッファ122a～122pが設けられている。第1～第16バッファ122a～122pのそれぞれには信号経路118a～118pを通じて1種類の信号を入力可能となっており、第1～第16バッファ122a～122pのそれぞれは入力対象となっている信号がLOWレベルである場合に第1データとして「0」の情報が格納され、入力対象となっている信号がHIレベルである場合に第2データとして「1」の情報が格納される。なお、これらLOW及びHIと第1データ及び第2データとの関係が逆であってもよい。

【0228】

第1バッファ122aには第1入賞口検知センサ42aの検知結果に対応する第1信号

10

20

30

40

50

が入力される。この場合、主側CPU63は第1入賞口検知センサ42aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第1信号を出力し、第1入賞口検知センサ42aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってHIレベルの第1信号を出力する。この特定期間は、第1バッファ122aにHIレベルの第1信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

【0229】

第2バッファ122bには第2入賞口検知センサ43aの検知結果に対応する第2信号が入力される。この場合、主側CPU63は第2入賞口検知センサ43aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第2信号を出力し、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってHIレベルの第2信号を出力する。この特定期間は、第2バッファ122bにHIレベルの第2信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

10

【0230】

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

【0231】

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

20

【0232】

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

30

【0233】

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

40

【0234】

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

【0235】

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

50

の第 8 信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況では H I レベルの第 8 信号を継続して出力する。

【 0 2 3 6 】

第 9 バッファ 1 2 2 i には高頻度サポートモードの期間中であるか否かに対応する第 9 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は高頻度サポートモードではない状況では L O W レベルの第 9 信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況では H I レベルの第 9 信号を継続して出力する。

【 0 2 3 7 】

第 1 0 バッファ 1 2 2 j には前扉枠 1 4 が開放されている期間中であるか否かに対応する第 1 0 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は前扉枠 1 4 が閉鎖状態である状況では L O W レベルの第 1 0 信号を継続して出力し、前扉枠 1 4 が開放状態である状況では H I レベルの第 1 0 信号を継続して出力する。

【 0 2 3 8 】

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

【 0 2 3 9 】

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

【 0 2 4 0 】

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

【 0 2 4 1 】

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

【 0 2 4 2 】

第 1 5 バッファ 1 2 2 o に設定値更新信号が入力されること及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p に出力指示信号が入力されることは管理用 I C 6 6 の設計段階において決定されており

10

20

30

40

50

、主側CPU63からの指示を受けることなく、管理側CPU112は第15バッファ122oに設定値更新信号が入力されることと第16バッファ122pに出力指示信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第1～第14バッファ122a～122nにどのような種類の信号が入力されるのかは管理用IC66の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側CPU63からの指示を受けることで管理側CPU112にて特定される。管理側CPU112におけるこれら信号の種類の特定期は、詳細は後述するが、MPU62への動作電力の供給開始に伴い主側CPU63及び管理側CPU112において制御が開始された場合に主側CPU63から管理側CPU112に種類識別コマンドが送信されることにより行われる。この場合、種類識別コマンドにより提供された各種信号の種類情報は対応関係用メモリ116に記憶され、動作電力が供給されている状況において各種信号の種類を管理側CPU112にて特定する場合には対応関係用メモリ116に記憶された情報が参照される。

10

【0243】

図20は対応関係用メモリ116の構成を説明するための説明図である。対応関係用メモリ116には、管理側I/F111の入力ポート121に設けられた第1～第14バッファ122a～122nに1対1で対応させて第1～第14対応関係エリア123a～123nが設けられている。

【0244】

第1対応関係エリア123aには第1バッファ122aに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、一般入賞口31であることを示す情報が格納される。また、第1対応関係エリア123aには一般入賞口31であることを示す情報とともに一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報(10個)も格納される。第2対応関係エリア123bには第2バッファ122bに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、一般入賞口31であることを示す情報が格納される。また、第2対応関係エリア123bには一般入賞口31であることを示す情報とともに一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報(10個)も格納される。第3対応関係エリア123cには第3バッファ122cに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、一般入賞口31であることを示す情報が格納される。また、第3対応関係エリア123cには一般入賞口31であることを示す情報とともに一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報(10個)も格納される。

20

30

【0245】

第4対応関係エリア123dには第4バッファ122dに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、特電入賞装置32であることを示す情報が格納される。また、第4対応関係エリア123dには特電入賞装置32であることを示す情報とともに特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報(15個)も格納される。第5対応関係エリア123eには第5バッファ122eに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、第1作動口33であることを示す情報が格納される。また、第5対応関係エリア123eには第1作動口33であることを示す情報とともに第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報(1個)も格納される。第6対応関係エリア123fには第6バッファ122fに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、第2作動口34であることを示す情報が格納される。また、第6対応関係エリア123fには第2作動口34であることを示す情報とともに第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報(1個)も格納される。第7対応関係エリア123gには第7バッファ122gに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、アウト口24aであることを示す情報が格納される。

40

【0246】

第8対応関係エリア123hには第8バッファ122hに入力される信号の種類を管理

50

側CPU112にて特定するための情報として、開閉実行モードであることを示す情報が格納される。第9対応関係エリア123 iには第9バッファ122 iに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、高頻度サポートモードであることを示す情報が格納される。第10対応関係エリア123 jには第10バッファ122 jに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、前扉枠14であることを示す情報が格納される。第11対応関係エリア123 kには第11バッファ122 kに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、遊技回の開始であることを示す情報が格納される。

【0247】

第12対応関係エリア123 lには第12バッファ122 lに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、いずれにも対応しないblankであることを示す情報が格納される。第13対応関係エリア123 mには第13バッファ122 mに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、いずれにも対応しないblankであることを示す情報が格納される。第14対応関係エリア123 nには第14バッファ122 nに入力される信号の種類を管理側CPU112にて特定するための情報として、いずれにも対応しないblankであることを示す情報が格納される。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

履歴用メモリ117には、履歴情報を順次記憶するための履歴用エリア124が設けら

10

20

30

40

50

れている。履歴用エリア124には、複数のポイント情報が連番で設定されているとともに、各ポイント情報に1対1で対応させて履歴情報格納エリア125が設定されている。履歴情報格納エリア125には、RTC情報と対応関係情報との組合せを格納可能となっている。この場合、各履歴情報格納エリア125は2バイトのデータ容量となっており、RTC情報を格納するためのエリアとして1バイトのデータ容量が割り当てられており、対応関係情報を格納するためのエリアとして1バイトのデータ容量が割り当てられている。第1～第14バッファ122a～122n（本パチンコ機10の場合は実際には第1～第11バッファ122a～122k）に入力されている信号に応じて対応関係情報を格納する必要が生じた場合には、まず現状の書き込み対象となっているポイント情報に対応する履歴情報格納エリア125のRTC情報を格納するためのエリアに、現状のRTC115において計測されている日時情報を格納する。その後、今回の情報格納契機となったバッファ122a～122nに対応する対応関係情報を対応関係用メモリ116における当該バッファ122a～122nに対応する対応関係エリア123a～123nから読み出し、その読み出した対応関係情報を現状の書き込み対象となっているポイント情報に対応する履歴情報格納エリア125の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【0254】

履歴情報格納エリア125に格納される対応関係情報について具体的には、第1～第7バッファ122a～122gは既に説明したとおり入球検知センサ42a～48aの検知結果に対応する信号が入力されるため、対応関係用メモリ116における第1～第7対応関係エリア123a～123gには入球検知センサ42a～48aの種類に対応する情報が格納されている。より詳細には、入球検知センサ42a～48aのそれぞれに対応する入球部の種類に対応する情報が、第1～第7対応関係エリア123a～123gに格納されている。本パチンコ機10では既に説明したとおり第1～第3入賞口検知センサ42a～44aはいずれも一般入賞口31に入球した遊技球を検知するものであるため、これら第1～第3入賞口検知センサ42a～44aに対応する第1～第3対応関係エリア123a～123cにはいずれも一般入賞口31であることを示す情報が格納されている。また、第4対応関係エリア123dには特電入賞装置32であることを示す情報が格納されており、第5対応関係エリア123eには第1作動口33であることを示す情報が格納されており、第6対応関係エリア123fには第2作動口34であることを示す情報が格納されており、第7対応関係エリア123gにはアウト口24aであることを示す情報が格納されている。今回の情報格納契機となったバッファ122a～122nが第1～第7バッファ122a～122gのいずれかである場合には、そのバッファ122a～122gに対応する入球部の種類の情報が第1～第7対応関係エリア123a～123gのいずれかから読み出され、その読み出された入球部の種類の情報が履歴情報格納エリア125の対応関係情報を格納するためのエリアにそのまま格納される。

【0255】

一方、第8バッファ122hは開閉実行モード中であるか否かを示す信号が入力され、第9バッファ122iは高頻度サポートモード中であるか否かを示す信号が入力され、第10バッファ122jは前扉枠14が開放中であるか否かを示す信号が入力され、第11バッファ122kは遊技回が開始されたか否かを示す信号が入力される。したがって、第8対応関係エリア123hには開閉実行モードであることを示す情報が格納され、第9対応関係エリア123iには高頻度サポートモードであることを示す情報が格納され、第10対応関係エリア123jには前扉枠14であることを示す情報が格納され、第11対応関係エリア123kには遊技回であることを示す情報が格納される。

【0256】

主側CPU63は既に説明したとおり開閉実行モードではない状況ではLOWレベルの第8信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況ではHIレベルの第8信号を継続して出力するため、管理側CPU112は第8信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合に開閉実行モードが開始されたと特定し、第8信号がHIレベルからLOWレベルに変化した場合に開閉実行モードが終了したと特定することが可能となる。そして、第

8 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合、及び HI レベルから LOW レベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側 CPU 112 は履歴情報格納エリア 125 への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第 8 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合には、第 8 対応関係エリア 123 h から読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく開始情報と一緒に、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第 8 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合には、第 8 対応関係エリア 123 h から読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく終了情報と一緒に、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【0257】

主側 CPU 63 は既に説明したとおり高頻度サポートモードではない状況では LOW レベルの第 9 信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況では HI レベルの第 9 信号を継続して出力するため、管理側 CPU 112 は第 9 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合に高頻度サポートモードが開始されたと特定し、第 9 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合に高頻度サポートモードが終了したと特定することが可能となる。そして、第 9 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合、及び HI レベルから LOW レベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側 CPU 112 は履歴情報格納エリア 125 への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第 9 信号が LOW レベルから HI レベルに変化した場合には、第 9 対応関係エリア 123 i から読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく開始情報と一緒に、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第 9 信号が HI レベルから LOW レベルに変化した場合には、第 9 対応関係エリア 123 i から読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく終了情報と一緒に、履歴情報格納エリア 125 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【0258】

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

【0259】

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

【0260】

履歴情報格納エリア 125 は、仮に開店から閉店まで本パチンコ機 10 における遊技球の発射が継続される営業日が 10 日間連続したとしてもその間に発生した各履歴情報を全

10

20

30

40

50

て記憶しておくことを可能とする数分設けられている。例えば1日に履歴情報が60000回発生するとした場合、600000個以上の履歴情報格納エリア125が設けられている。これにより、少なくとも10日間は全ての履歴情報を履歴用メモリ117において記憶保持することが可能である。

【0261】

履歴用メモリ117には履歴用エリア124とは別にポインタ用エリア126が設けられている。ポインタ用エリア126には、履歴用メモリ117において現状の書き込み対象となっているポインタ情報を管理側CPU112にて特定するための情報が格納されている。具体的には、パチンコ機10の出荷段階ではポインタ用エリア126には「0」のポインタ情報を書き込み対象に指定する情報が設定されている。そして、1個の履歴情報が履歴情報格納エリア125に新たに格納される度に、書き込み対象となるポインタ情報の値が1加算されるようにポインタ用エリア126の情報が更新される。最後の順番のポインタ情報が書き込み対象となり当該最後の順番のポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125に履歴情報が格納された場合には、「0」のポインタ情報が書き込み対象となるようにポインタ用エリア126の情報が更新される。これにより、格納可能な履歴情報の個数を超えて履歴情報の格納契機が発生した場合には、古い履歴情報が格納されている履歴情報格納エリア125から順に新しい履歴情報に上書きされていくこととなる。

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

その後、識別開始コマンドの出力処理を実行する(ステップS802)。主側CPU63は、第1～第14バッファ122a～122nがいずれの種類信号に対応しているのかを管理側CPU112に認識させるために当該管理側CPU112に各種コマンドを出力する。このコマンド出力に際しては第1～第8バッファ122a～122hに入力される第1～第8信号が利用される。つまり、履歴情報の格納契機を管理側CPU112に指示するために利用される第1～第8信号(すなわち第1～第8信号経路118a～118h)を利用して、第1～第14バッファ122a～122nがいずれの種類信号に対応しているのかを管理側CPU112に認識させるためのコマンド出力が行われる。これにより、当該コマンド出力を行うための信号経路を、第1～第16バッファ122a～122pに信号出力するための信号経路118a～118pとは別に設ける構成に比べて、信号経路の数を減らすことが可能となり構成を簡素化させることが可能となる。識別開始コ

10

20

30

40

50

マンドは8ビットのデータ容量となっており各ビットのデータがそれぞれ第1～第8信号として第1～第8バッファ122a～122hに入力される。また、識別開始コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側CPU112に認識させるために、識別開始コマンドの出力を開始するタイミングで第9信号の出力状態をHイレベルに切り換える。また、識別開始コマンドの出力期間及び第9信号の出力状態をHイレベルに維持する期間は、これら識別開始コマンド及び第9信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別開始コマンドを受信することにより、管理側CPU112は第1～第14バッファ122a～122nと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ116に格納するための処理を開始すべきことを特定する。

【0266】

その後、主側RAM65の認識用出力カウンタの現状の値に対応する種類識別コマンドを主側ROM64から読み出す(ステップS803)。この場合、第1バッファ122aが最初に信号種類の設定対象となり、その後は第nバッファの次に第n+1バッファが信号種類の設定対象となるように、第1～第14バッファ122a～122nに対応する信号種類の認識設定が行われる。したがって、認識用出力カウンタが「14」～「12」であれば一般入賞口31であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「11」であれば特電入賞装置32であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「10」であれば第1作動口33であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「9」であれば第2作動口34であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「8」であればアウト口24aであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「7」であれば開閉実行モードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「6」であれば高頻度サポートモードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「5」であれば前扉枠14であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「4」であれば遊技回であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「3」～「1」であればブランクであることを示す種類識別コマンドを読み出す。

【0267】

その後、読み出した種類識別コマンドの出力処理を実行する(ステップS804)。種類識別コマンドは、識別開始コマンドと同様に8ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第1～第8信号として第1～第8バッファ122a～122hに入力される。また、識別種類コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側CPU112に認識させるために、識別種類コマンドの出力を開始するタイミングで第9信号の出力状態をHイレベルに切り換える。また、識別種類コマンドの出力期間及び第9信号の出力状態をHイレベルに維持する期間は、これら識別種類コマンド及び第9信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別種類コマンドを受信することにより、管理側CPU112は第1～第14バッファ122a～122nのうち今回の設定対象となっているバッファに対応する対応関係エリア123a～123nに、その識別種類コマンドに対応する情報を格納する。

【0268】

その後、主側RAM65の認識用出力カウンタの値を1減算し(ステップS805)、その1減算後における認識用出力カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS806)。認識用出力カウンタの値が1以上である場合には(ステップS806:NO)、1減算後における認識用出力カウンタの値に対応する種類識別コマンドを出力するための処理を実行する(ステップS803及びステップS804)。

【0269】

一方、認識用出力カウンタの値が「0」である場合には(ステップS806:YES)、識別終了コマンドの出力処理を実行する(ステップS807)。識別終了コマンドは8ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第1～第8信号として第1～第8バッファ122a～122hに入力される。また、識別終了コマンドの出力処理

10

20

30

40

50

では、新たなコマンドを送信したことを管理側CPU112に認識させるために、識別終了コマンドの出力を開始するタイミングで第9信号の出力状態をHレベルに切り換える。また、識別終了コマンドの出力期間及び第9信号の出力状態をHレベルに維持する期間は、これら識別終了コマンド及び第9信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別終了コマンドを受信することにより、管理側CPU112は第1～第14バッファ122a～122nと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ116に格納するための処理が完了したことを特定する。

【0270】

次に、管理側CPU112にて実行される管理処理について、図23のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、管理側CPU112への動作電力の供給が開始された場合に開始される。なお、管理側CPU112の処理速度は主側CPU63の処理速度よりも速い構成であり、主側CPU63において1回のタイマ割込み処理（図11）が開始されてから次のタイマ割込み処理（図11）が開始されるまでに、管理処理におけるステップS908以降の処理の組合せが16回以上実行される。

【0271】

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

【0272】

主側CPU63から識別開始コマンドを受信した場合（ステップS901：YES）、管理側RAM114に設けられた設定対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS903）。設定対象カウンタは、信号の種類の設定対象となっているバッファ122a～122nの種類を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。第1バッファ122aが最初に信号種類の設定対象となり、その後は第nバッファの次に第n+1バッファが信号種類の設定対象となる。

【0273】

その後、主側CPU63から種類識別コマンドを受信していることを条件として（ステップS904：YES）、対応関係設定処理を実行する（ステップS905）。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ116の第1～第14対応関係エリア123a～123nのうち、管理側RAM114の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、今回受信した種類識別コマンドに設定されている信号種類の情報を格納する。その後、管理側RAM114の設定対象カウンタの値を1加算する（ステップS906）。

【0274】

ステップS904にて否定判定をした場合、又はステップS906の処理を実行した場合、主側CPU63から識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS907）。識別終了コマンドを受信していない場合（ステップS907：NO）、ステップS904に戻り、主側CPU63から種類識別コマンドを新たに受信することを条件として（ステップS904：YES）、ステップS905及びステップS906の処理を再度実行する。

【0275】

主側CPU63から識別終了コマンドを受信している場合（ステップS907：YES）、ステップS908～ステップS910の処理を繰り返し実行する。ステップS908では詳細は後述するが、主側CPU63から受信した信号の種類に対応する履歴情報を履歴用メモリ117に格納するための履歴設定処理を実行する。ステップS909では、詳細は後述するが、履歴用メモリ117に格納された履歴情報を利用して各種パラメータを演算するとともにその演算結果を第1～第3報知用表示装置69a～69cにて報知するための表示出力処理を実行する。ステップS910では、詳細は後述するが、履歴用メモリ117に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ131に記憶された各種パラメータ

10

20

30

40

50

を読み取り用端子 68d に出力するための外部出力用処理を実行する。

【0276】

図24は第1～第14バッファ122a～122nとこれらバッファ122a～122nに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ116に格納される様子を示すタイムチャートである。図24(a)は第1～第8信号(すなわち第1～第8信号経路118a～118h)を利用して主側CPU63から管理側CPU112にコマンドが出力されている期間を示し、図24(b)は第9信号の出力状態がHイレベルとなっている期間を示し、図24(c)は第1～第14バッファ122a～122nとこれらバッファ122a～122nに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図24(d)は管理側CPU112にて対応関係設定処理(ステップS905)が実行されるタイミングを示す。

10

【0277】

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

20

【0278】

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

30

【0279】

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

40

【0280】

その後、t19のタイミングで図24(a)に示すように第1～第8信号を利用した識別終了コマンドの出力が開始される。また、当該t19のタイミングで図24(b)に示すように第9信号の出力状態がLOWレベルからHイレベルに変更される。その後、識別終了コマンドの出力が継続されている状況であるt20のタイミングで、図24(b)に

50

示すように第9信号の出力状態がH IレベルからL O Wレベルに変更される。管理側C P U 1 1 2は第9信号の出力状態がH IレベルからL O Wレベルに変更されたことを確認することで主側C P U 6 3からコマンドが送信されたことを特定し、第1～第8バッファ1 2 2 a～1 2 2 hの情報を確認することで主側C P U 6 3から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別終了コマンドを受信しているため、t 2 0のタイミングで図2 4 (c) に示すように管理側C P U 1 1 2の識別状態が終了する。その後、t 2 1のタイミングで図2 4 (a) に示すように識別終了コマンドの出力が停止される。

【0 2 8 1】

上記のように第9信号を利用してコマンドが出力されている状況であるか否かを管理側C P U 1 1 2に認識させる構成であることにより、履歴情報の格納契機を管理側C P U 1 1 2に指示するために利用される第1～第8信号（すなわち第1～第8信号経路）を利用してコマンド出力が行われる構成であってもコマンドが出力されている状況であることを管理側C P U 1 1 2に明確に認識させることが可能となる。

【0 2 8 2】

次に、履歴情報を履歴用メモリ1 1 7に格納させるための処理構成について説明する。図2 5は主側C P U 6 3にて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。なお、管理用出力処理はタイマ割込み処理（図1 1）におけるステップS 3 1 9にて実行される。

【0 2 8 3】

まず主側R A M 6 5に設けられた管理対象カウンタに「1 1」をセットする（ステップS 1 0 0 1）。管理対象カウンタは、今回の管理用出力処理において管理側C P U 1 1 2への信号出力状態を変更すべきか否かの特定対象となっていない管理対象が存在しているか否かを主側C P U 6 3にて特定するとともに、いずれの管理対象について管理側C P U 1 1 2への信号出力状態を変更すべきか否かを主側C P U 6 3にて特定するためのカウンタである。1回の管理用出力処理にて、管理側C P U 1 1 2への信号出力状態を変更すべきか否かを主側C P U 6 3にて特定する対象となる管理対象は、7個の入球検知センサ4 2 a～4 8 a、開閉実行モードの実行の有無、高頻度サポートモードの実行の有無、前扉枠1 4の開閉の有無、及び遊技回の開始の有無の合計1 1個である。したがって、最初に管理対象カウンタに「1 1」をセットする。

【0 2 8 4】

その後、現状の管理対象カウンタの値に対応する管理対象についての管理側C P U 1 1 2への信号の出力状態がH Iレベルであるか否かを判定する（ステップS 1 0 0 2）。H Iレベルではない場合（ステップS 1 0 0 2：N O）、管理対象カウンタの値が5以上であるか否かを判定することで、管理対象カウンタの値に対応する管理対象が7個の入球検知センサ4 2 a～4 8 aのいずれかであることを特定する（ステップS 1 0 0 3）。

【0 2 8 5】

ステップS 1 0 0 3にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する主側R A M 6 5の出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS 1 0 0 4）。具体的には、管理対象カウンタの値が「1 1」であり第1入賞口検知センサ4 2 aに対応している場合には第1出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「1 0」であり第2入賞口検知センサ4 3 aに対応している場合には第2出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「9」であり第3入賞口検知センサ4 4 aに対応している場合には第3出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「8」であり特電検知センサ4 5 aに対応している場合には第4出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「7」であり第1作動口検知センサ4 6 aに対応している場合には第5出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「6」であり第2作動口検知センサ4 7 aに対応している場合には第6出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「5」でありアウト口2 4 aに対応している場合には第7出力フラグに「1」がセットされているか否か

10

20

30

40

50

を判定する。なお、これら第1～第7出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図15）にて「1」がセットされる。

【0286】

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

【0287】

ステップS1003にて否定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をHIレベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する（ステップS1007）。具体的には、管理対象カウンタの値が「4」である場合には開閉実行モードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「3」である場合には高頻度サポートモードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「2」である場合には前扉枠14が開放状態となったか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「1」である場合には第11出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで遊技回が開始されたか否かを判定する。ステップS1007にて肯定判定をした場合には、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をHIレベルに設定する（ステップS1008）。なお、管理対象カウンタの値が「1」である場合にステップS1008の処理を実行した場合、第11出力フラグを「0」クリアする。

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

その後、第1～第14バッファ122a～122nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「0」から「1」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側CPU63からの入力信号の出力状態がLOWレベルからHILEVELに切り換えられたか否かを判定する（ステップS1102）。なお、確認対象カウンタの値が「n」である場合には第nバッファ122a～122nが数値情報の確認対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第11バッファ122kが数値情報の確認対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第5バッファ122eが数値情報の確認対象となる。

【0293】

ステップS1102にて肯定判定をした場合には、RTC115から年月日情報及び時刻情報であるRTC情報を読み出す（ステップS1103）。そして、履歴用メモリ117への書き込み処理を実行する（ステップS1104）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ117のポインタ用エリア126を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア124のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア124の履歴情報格納エリア125に、ステップS1103にて読み出したRTC情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア123a～123nから対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125に書き込む。また、対応関係情報が、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠14であることを示す情報のうちいずれかである場合には、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125に対応関係情報だけではなく開始情報を書き込む。なお、確認対象カウンタの値が「n」である場合には第n対応関係エリア123a～123nが対応関係情報の読み出し対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第11対応関係エリア123kが対応関係情報の読み出し対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第5対応関係エリア123eが対応関係情報の読み出し対象となる。

【0294】

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

【0295】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップS1105）。当該更新処理では、履歴用メモリ117のポインタ用エリア126に格納されている数値情報を読み出し

10

20

30

40

50

1 加算する。その 1 加算後におけるポイント情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポイント情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポイント情報を新たな書き込み対象のポイント情報としてポイント用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポイント情報が最初のポイント情報となるようにポイント用エリア 1 2 6 を「0」クリアする。

【0 2 9 6】

ステップ S 1 1 0 2 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 1 0 5 の処理を実行した場合、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n に、信号出力が LOW レベルに切り換えられたか否かを確認すべき対象となる対応関係情報が格納されているか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 6）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値が「8」~「10」である場合には対応する対応関係エリア 1 2 3 h ~ 1 2 3 j に、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠 1 4 であることを示す情報のいずれかが格納されているため、ステップ S 1 1 0 6 にて肯定判定をする。

【0 2 9 7】

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

【0 2 9 8】

ステップ S 1 1 0 6 にて否定判定をした場合、ステップ S 1 1 0 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 1 1 0 の処理を実行した場合、管理側 RAM 1 1 4 の確認対象カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 1 1 1 1）。そして、その 1 減算後における確認対象カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 1 2）。確認対象カウンタの値が 1 以上である場合には（ステップ S 1 1 1 2：NO）、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップ S 1 1 0 2 以降の処理を実行する。

【0 2 9 9】

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

【0 3 0 0】

t 1のタイミングで、図27(a)に示すように第1～第7, 第11バッファ122a～122g, 122kのいずれかに入力されている信号の出力状態がLOWレベルからHレベルに切り換えられる。したがって、当該t 1のタイミングで図27(e)に示すように履歴用メモリ117に履歴情報が書き込まれる。その後、t 2のタイミングで、図27(a)に示すようにt 1のタイミングでHレベルに切り換えられた信号がLOWレベルに切り換えられる。しかしながら、当該信号は第1～第7, 第11バッファ122a～122g, 122kのいずれかに入力されている信号であり、LOWレベルの切り換えが履歴情報の格納対象となっていないため、当該t 2のタイミングでは図27(e)に示すように履歴情報の書き込みは実行されない。

【0301】

その後、t 3のタイミング、t 5のタイミング、t 6のタイミング、t 9のタイミング、t 10のタイミング、t 13のタイミング及びt 14のタイミングのそれぞれにおいて、図27(a)に示すように、第1～第7, 第11バッファ122a～122g, 122kのいずれかに入力されている信号の出力状態がLOWレベルからHレベルに切り換えられる。したがって、これら各タイミングにおいて図27(e)に示すように履歴情報が書き込まれる。

【0302】

図27(b)に示すようにt 4のタイミング～t 7のタイミングに亘って、第8バッファ122hに入力されている信号の出力状態がHレベルとなる。この第8バッファ122hは開閉実行モードの発生の有無に対応している。したがって、図27(e)に示すように第8バッファ122hに入力されている信号の出力状態がHレベルに切り換わるタイミングであるt 4のタイミング、及び当該信号の出力状態がLOWレベルに切り換わるタイミングであるt 7のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、t 4のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、t 7のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ117の履歴情報を確認することで開閉実行モードの実行期間を把握することが可能となる。

【0303】

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

【0304】

図27(c)に示すようにt 8のタイミング～t 11のタイミングに亘って、第9バッファ122iに入力されている信号の出力状態がHレベルとなる。この第9バッファ122iは高頻度サポートモードの発生の有無に対応している。したがって、図27(e)に示すように第9バッファ122iに入力されている信号の出力状態がHレベルに切り換わるタイミングであるt 8のタイミング、及び当該信号の出力状態がLOWレベルに切り換わるタイミングであるt 11のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、t 8のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、t 11のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ117の履歴情報を確認することで高頻度サポートモードの実行期間を把握することが可能となる。

【0305】

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

10

20

30

40

50

め、当該 R T C 情報を対比することによっても、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。

【0306】

図 2 7 (d) に示すように t 1 2 のタイミング～t 1 5 のタイミングに亘って、第 1 0 バッファ 1 2 2 j に入力されている信号の出力状態が H I レベルとなる。この第 1 0 バッファ 1 2 2 j は前扉枠 1 4 の開放の有無に対応している。したがって、図 2 7 (e) に示すように第 1 0 バッファ 1 2 2 j に入力されている信号の出力状態が H I レベルに切り換わるタイミングである t 1 2 のタイミング、及び当該信号の出力状態が L O W レベルに切り換わるタイミングである t 1 5 のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、t 1 2 のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、t 1 5 のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴情報を確認することで前扉枠 1 4 が開放状態となっている期間を把握することが可能となる。

【0307】

また、履歴用メモリ 1 1 7 には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠 1 4 の開放中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報には R T C 情報が含まれるため、当該 R T C 情報を対比することによっても、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠 1 4 の開放中のものか否かを区別することが可能となる。

【0308】

次に、主側 C P U 6 3 にてパチンコ機 1 0 の設定状態の設定が行われた場合に実行される設定値更新信号の出力処理について説明する。図 2 8 は主側 C P U 6 3 にて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新信号の出力処理はメイン処理（図 9）におけるステップ S 1 1 9 にて実行される。

【0309】

主側 R A M 6 5 に設けられたパルス個数カウンタに今回設定されたパチンコ機 1 0 の設定値に対応する値を設定する（ステップ S 1 2 0 1）。具体的には、主側 R A M 6 5 の設定値カウンタの値をパルス個数カウンタに設定する。その後、管理側 C P U 1 1 2 に向けた設定値更新信号が H I レベルとなっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 2）。既に説明したとおり、設定値更新信号は管理用 I C 6 6 における入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている。ここで、設定値更新信号の出力処理は、メイン処理（図 9）において入力ポート 1 2 1 の第 1 ～第 1 4 バッファ 1 2 2 a ～1 2 2 n に入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 に特定させるための処理である認識用処理よりも前のタイミングで実行される。これに対して、第 1 5 バッファ 1 2 2 o に設定値更新信号が入力されることはパチンコ機 1 0 の設計段階において管理用 I C 6 6 に設定されているため、認識用処理よりも前に設定値更新信号の出力処理が実行されたとしても、管理側 C P U 1 1 2 において第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている信号が設定値更新信号であることを特定することが可能となる。

【0310】

ステップ S 1 2 0 2 にて否定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた L O W レベルカウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 2 0 3）、その 1 減算後における L O W レベルカウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 4）。L O W レベルカウンタは設定値更新信号が H I レベルとなるパルスを複数出力する間において当該設定値更新信号を L O W レベルに所定期間に亘って維持したか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。L O W レベルカウンタの値が「0」となっている場合（ステップ S 1 2 0 4：Y E S）、設定値更新信号を H I レベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号を H I レベルに設定する（ステップ S 1 2

05)。

【0311】

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

【0312】

設定値更新信号がHIレベルである場合（ステップS1202：YES）、主側RAM65のHIレベルカウンタの値を1減算し（ステップS1207）、その1減算後におけるHIレベルカウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップS1208）。HIレベルカウンタの値が「0」となっている場合（ステップS1208：YES）、設定値更新信号をLOWレベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号をLOWレベルに設定する（ステップS1209）。

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号がLOW

10

20

30

40

50

レベルからH Iレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップS 1 3 0 1）。ステップS 1 3 0 1にて肯定判定をした場合、管理側R A M 1 1 4に設けられた設定値把握カウンタの値を「1」に設定する（ステップS 1 3 0 2）。設定値把握カウンタはパチンコ機1 0の設定値を管理側C P U 1 1 2にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定6」であることを意味する。

【0 3 1 8】

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

10

【0 3 1 9】

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

【0 3 2 0】

ステップS 1 3 0 5にて肯定判定をした場合、R T C 1 1 5から年月日情報及び時刻情報であるR T C情報を読み出す（ステップS 1 3 0 6）。そして、履歴用メモリ1 1 7への書き込み処理を実行する（ステップS 1 3 0 7）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ1 1 7のポインタ用エリア1 2 6を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア1 2 4のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア1 2 4の履歴情報格納エリア1 2 5に、ステップS 1 3 0 6にて読み出したR T C情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア1 2 5に書き込む。これにより、パチンコ機1 0の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するR T C情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

20

30

【0 3 2 1】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップS 1 3 0 8）。当該更新処理では、履歴用メモリ1 1 7のポインタ用エリア1 2 6に格納されている数値情報を読み出し1加算する。その1加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア1 2 4におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には1加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア1 2 6に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア1 2 6を「0」クリアする。

【0 3 2 2】

40

上記のように設定更新認識用処理が実行されることにより、パチンコ機1 0の設定状態が新たに設定された場合には、当該設定が行われたこと、当該設定が行われた日時、及び当該設定が行われた場合の設定値の組合せが履歴情報として履歴用エリア1 2 4に格納される。これにより、読み取り用端子6 8 dに接続した外部装置を利用して履歴用メモリ1 1 7に格納された情報を読み出して解析することにより、パチンコ機1 0の設定状態が新たに設定された日時及び当該設定が行われた場合の設定値の内容を把握することが可能となる。

【0 3 2 3】

ここで、パチンコ機1 0の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ1 1 7に記憶されている情報はそのまま維持される。これにより、パチンコ機1 0の設定状態が新

50

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

【0324】

次に、管理側CPU112にて実行される表示出力処理について、図30のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示出力処理は、管理処理（図23）のステップS909にて実行される。

10

【0325】

まず演算タイミングであるか否かを判定する（ステップS1401）。管理側CPU112への動作電力の供給が開始されてから51秒が経過した場合、又は前回ステップS1401にて肯定判定をしてから51秒が経過した場合、ステップS1401にて肯定判定をする。ステップS1401にて肯定判定をした場合、通常時の各種入球個数を演算する（ステップS1402）。具体的には、まず履歴用メモリ117の履歴用エリア124においてアウト口24aであることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、アウト口24aへの入球個数を演算する。また、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において一般入賞口31であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、一般入賞口31への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において特電入賞装置32であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、特電入賞装置32への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において第1作動口33であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、第1作動口33への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において第2作動口34であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、第2作動口34への入球個数を演算する。

20

【0326】

その後、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において前扉枠14であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125と、前扉枠14であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア125との間の期間に存在している履歴情報格納エリア125を参照することで、前扉枠14が開放状態である状況で発生したアウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップS1403）。履歴用メモリ117の履歴用エリア124において前扉枠14であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125と、前扉枠14であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア125との間の期間は、これら履歴情報格納エリア125に格納されているRTC情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、前扉枠14であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125と、前扉枠14であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア125との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、前扉枠14であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア125よりも後の時間に対応するRTC情報が格納されている履歴情報格納エリア125に前扉枠14であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、前扉枠14であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125よりも後の時間に対応するRTC情報が格納されている履歴情報格納エリア125の履歴情報はいずれも前扉枠14が開

30

40

50

放状態におけるものとして扱う。

【0327】

その後、ステップS1402及びステップS1403の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップS1404）。具体的には、まずステップS1402で算出した各入球個数から、ステップS1403にて算出した前扉枠14が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第1～第8パラメータを演算する。なお、ステップS1402にて算出したアウト口24aの入球個数に対するステップS1403にて算出したアウト口24aの入球個数の差を入球個数K1とし、ステップS1402にて算出した一般入賞口31の入球個数に対するステップS1403にて算出した一般入賞口31の入球個数の差を入球個数K2とし、ステップS1402にて算出した特電入賞装置32の入球個数に対するステップS1403にて算出した特電入賞装置32の入球個数の差を入球個数K3とし、ステップS1402にて算出した第1作動口33の入球個数に対するステップS1403にて算出した第1作動口33の入球個数の差を入球個数K4とし、ステップS1402にて算出した第2作動口34の入球個数に対するステップS1403にて算出した第2作動口34の入球個数の差を入球個数K5とする。

・第1パラメータ：遊技球の合計払出個数（ $K2 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K3 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K4 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K5 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合（以下、この割合を「D1」とする）

・第2パラメータ：一般入賞口31への遊技球の合計入球個数K2 $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合

・第3パラメータ：特電入賞装置32への遊技球の合計入球個数K3 $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合

・第4パラメータ：第1作動口33への遊技球の合計入球個数K4 $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合（以下、この割合を「D2」とする）

・第5パラメータ：第2作動口34への遊技球の合計入球個数K5 $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合（以下、この割合を「D3」とする）

・第6パラメータ： $D1 - (D2 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ D3 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)

・第7パラメータ： $(K3 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K5 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」) $\div$ 遊技球の合計払出個数（ $K2 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K3 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K4 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K5 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）の割合

・第8パラメータ： $K3 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $\div$ 遊技球の合計払出個数（ $K2 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K3 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K4 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K5 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）の割合

ステップS1404では演算結果である上記第1～第8パラメータを演算結果用メモリ131における通常時記憶エリアに記憶させる。当該通常時記憶エリアに記憶された上記第1～第8パラメータは次のステップS1404が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップS1404が実行されて上記第1～第8パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第1～第8パラメータが通常時記憶エリアに記憶されることで、それまで通常時記憶エリアに記憶されていた前回の第1～第8パラメータの演算結果が上書きされる。

【0328】

その後、履歴用メモリ 117 の履歴用エリア 124 において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 との間の期間に存在している履歴情報格納エリア 125 を参照することで、開閉実行モードである状況で発生したアウト口 24a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップ S1405）。履歴用メモリ 117 の履歴用エリア 124 において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 との間の期間は、これら履歴情報格納エリア 125 に格納されている R T C 情報から算出される。また、連番となるポイント情報の全体において、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア 125 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 に開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 の履歴情報はいずれも開閉実行モードにおけるものとして扱う。

【0329】

その後、ステップ S1405 にて特定した開閉実行モードである期間のうち、前扉枠 14 が開放状態である状況で発生したアウト口 24a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップ S1406）。これら入球個数の演算の方法は、ステップ S1405 にて特定した開閉実行モードである期間を前提とする点を除き、ステップ S1403 の場合と同様である。

【0330】

その後、ステップ S1405 及びステップ S1406 の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップ S1407）。具体的には、まずステップ S1405 にて算出した各入球個数から、ステップ S1406 にて算出した前扉枠 14 が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第 11～第 18 パラメータを演算する。なお、ステップ S1405 にて算出したアウト口 24a の入球個数に対するステップ S1406 にて算出したアウト口 24a の入球個数の差を入球個数 K11 とし、ステップ S1405 にて算出した一般入賞口 31 の入球個数に対するステップ S1406 にて算出した一般入賞口 31 の入球個数の差を入球個数 K12 とし、ステップ S1405 にて算出した特電入賞装置 32 の入球個数に対するステップ S1406 にて算出した特電入賞装置 32 の入球個数の差を入球個数 K13 とし、ステップ S1405 にて算出した第 1 作動口 33 の入球個数に対するステップ S1406 にて算出した第 1 作動口 33 の入球個数の差を入球個数 K14 とし、ステップ S1405 にて算出した第 2 作動口 34 の入球個数に対するステップ S1406 にて算出した第 2 作動口 34 の入球個数の差を入球個数 K15 とする。

・第 11 パラメータ：遊技球の合計払出個数（ $K12 \times$ 「一般入賞口 31 への入賞に対する賞球個数」 $+ K13 \times$ 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」 $+ K14 \times$ 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」 $+ K15 \times$ 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数（ $K11 + K12 + K13 + K14 + K15$ ）の割合（以下、この割合を「D11」とする）

・第 12 パラメータ：一般入賞口 31 への遊技球の合計入球個数 K12 $\div$ 遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数（ $K11 + K12 + K13 + K14 + K15$ ）の割合

・第 13 パラメータ：特電入賞装置 32 への遊技球の合計入球個数 K13 $\div$ 遊技領域 PA

から排出された遊技球の合計個数 ($K11 + K12 + K13 + K14 + K15$) の割合

・第14パラメータ：第1作動口33への遊技球の合計入球個数 $K14$ / 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数 ($K11 + K12 + K13 + K14 + K15$) の割合 (以下、この割合を「D12」とする)

・第15パラメータ：第2作動口34への遊技球の合計入球個数 $K15$ / 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数 ($K11 + K12 + K13 + K14 + K15$) の割合 (以下、この割合を「D13」とする)

・第16パラメータ： $D11 - (D12 \times \text{「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」} + D13 \times \text{「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」})$

・第17パラメータ： $(K13 \times \text{「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」} + K15 \times \text{「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」}) / \text{遊技球の合計払出個数} (K12 \times \text{「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」} + K13 \times \text{「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」} + K14 \times \text{「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」} + K15 \times \text{「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」})$ の割合

・第18パラメータ： $K13 \times \text{「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」} / \text{遊技球の合計払出個数} (K12 \times \text{「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」} + K13 \times \text{「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」} + K14 \times \text{「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」} + K15 \times \text{「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」})$ の割合

ステップS1407では演算結果である上記第11～第18パラメータを演算結果用メモリ131における開閉実行モード時記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード時記憶エリアに記憶された上記第11～第18パラメータは次のステップS1407が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップS1407が実行されて上記第11～第18パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第11～第18パラメータが開閉実行モード時記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード時記憶エリアに記憶されていた前回の第11～第18パラメータの演算結果が上書きされる。

【0331】

その後、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア125との間の期間に存在している履歴情報格納エリア125を参照することで、高頻度サポートモードである状況で発生したアウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のそれぞれへの入球個数を演算する(ステップS1408)。履歴用メモリ117の履歴用エリア124において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア125との間の期間は、これら履歴情報格納エリア125に格納されているRTC情報から算出される。また、連番となるポイント情報の全体において、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア125との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア125よりも後の時間に対応するRTC情報が格納されている履歴情報格納エリア125に高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア125よりも後の時間に対応するRTC情報が格納されている履歴情報格納エリア125の履歴情報はいずれも高頻度サポートモードにおけるものとして扱う。

【0332】

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

【0 3 3 3】

その後、ステップ S 1 4 0 8 及びステップ S 1 4 0 9 の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップ S 1 4 1 0）。具体的には、まずステップ S 1 4 0 8 にて算出した各入球個数から、ステップ S 1 4 0 9 にて算出した前扉枠 1 4 が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第 2 1 ～第 2 6 パラメータを演算する。なお、ステップ S 1 4 0 8 にて算出したアウト口 2 4 a の入球個数に対するステップ S 1 4 0 9 にて算出したアウト口 2 4 a の入球個数の差を入球個数 K 2 1 とし、ステップ S 1 4 0 8 にて算出した一般入賞口 3 1 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 9 にて算出した一般入賞口 3 1 の入球個数の差を入球個数 K 2 2 とし、ステップ S 1 4 0 8 にて算出した特電入賞装置 3 2 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 9 にて算出した特電入賞装置 3 2 の入球個数の差を入球個数 K 2 3 とし、ステップ S 1 4 0 8 にて算出した第 1 作動口 3 3 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 9 にて算出した第 1 作動口 3 3 の入球個数の差を入球個数 K 2 4 とし、ステップ S 1 4 0 8 にて算出した第 2 作動口 3 4 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 9 にて算出した第 2 作動口 3 4 の入球個数の差を入球個数 K 2 5 とする。

・第 2 1 パラメータ：遊技球の合計払出個数（ $K 2 2 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 2 3 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 2 4 \times$ 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 2 5 \times$ 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 2 1 + K 2 2 + K 2 3 + K 2 4 + K 2 5$ ）の割合（以下、この割合を「D 1 1」とする）

・第 2 2 パラメータ：一般入賞口 3 1 への遊技球の合計入球個数 K 2 2 $\div$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 2 1 + K 2 2 + K 2 3 + K 2 4 + K 2 5$ ）の割合

・第 2 3 パラメータ：特電入賞装置 3 2 への遊技球の合計入球個数 K 2 3 $\div$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 2 1 + K 2 2 + K 2 3 + K 2 4 + K 2 5$ ）の割合

・第 2 4 パラメータ：第 1 作動口 3 3 への遊技球の合計入球個数 K 2 4 $\div$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 2 1 + K 2 2 + K 2 3 + K 2 4 + K 2 5$ ）の割合（以下、この割合を「D 2 2」とする）

・第 2 5 パラメータ：第 2 作動口 3 4 への遊技球の合計入球個数 K 2 5 $\div$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 2 1 + K 2 2 + K 2 3 + K 2 4 + K 2 5$ ）の割合（以下、この割合を「D 2 3」とする）

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

ステップ S 1 4 1 0 では演算結果である上記第 2 1 ～第 2 6 パラメータを演算結果用メモリ 1 3 1 における高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶された上記第 2 1 ～第 2 6 パラメータは次のステップ S 1 4 1 0 が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップ S 1 4 1 0 が実行されて上記第 2 1 ～第 2 6 パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第 2 1 ～第 2 6 パラメータが高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶されていた前回の第 2 1 ～第 2 6 パラメータの演算結果が上書きされる。

【0 3 3 4】

その後、開閉実行モードの発生頻度を演算して記憶する（ステップ S 1 4 1 1）。具体的には、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウン

トすることで、開閉実行モードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ117の履歴用エリア124において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア125の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する。なお、開閉実行モードの発生回数を発生回数K31とし、遊技回の発生回数を発生回数K32とする。

・第31パラメータ：K31／K32

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

【0335】

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

・第41パラメータ：K41／K42

・第42パラメータ：K41／K43

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

【0336】

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

【0337】

まず管理側RAM114に設けられた更新タイミングカウンタの値を1減算する（ステップS1501）。更新タイミングカウンタは第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。管理側CPU112は第1～第3報知用表示装置69a～69cを表示制御することにより、上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータの演算結果を報知する。この場合、第1報知用表示装置69aでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを100倍した値のうち、10の位に対応する数字が第2報知用表示装置69bにて表示され、1の位に対応する数字が第3報知用表示装置69cにて表

10

20

30

40

50

示される。そして、第1～第3報知用表示装置69a～69cにおいては、上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第42パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第1パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。

【0338】

ここで、管理側CPU112における上記各種パラメータの演算周期は51秒となっている。これに対して、各種パラメータの数は25個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。したがって、管理側CPU112にて演算された各種パラメータは少なくとも1回は第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける表示対象となる。

10

【0339】

ステップS1501の処理を実行した場合、1減算後における更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップS1502）。ステップS1502にて肯定判定をした場合、管理側RAM114に設けられている表示対象カウンタの値を1加算する（ステップS1503）。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「24」を超えた場合（ステップS1504：YES）、表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS1505）。

20

【0340】

表示対象カウンタは第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける表示対象となっているパラメータの種類を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータと、「0」～「24」の表示対象カウンタの取り得る値とは1対1で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「0」である場合、最初の表示対象である第1パラメータが第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「24」である場合、最後の表示対象である第42パラメータが第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示対象となる。

30

【0341】

ステップS1504にて否定判定をした場合、又はステップS1505の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第1報知用表示装置69aを表示制御する（ステップS1506）。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ131から読み出すとともに、その読み出したパラメータを100倍し、10の位に対応する数字が第2報知用表示装置69bにて表示され、1の位に対応する数字が第3報知用表示装置69cにて表示されるようにする（ステップS1507）。ステップS1506及びステップS1507により第1～第3報知用表示装置69a～69cにて表示された内容は次回の更新タイミングとなるまで、又は管理側CPU112への動作電力の供給が停止されるまで継続される。その後、管理側RAM114の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として2秒に対応する値を設定する（ステップS1508）。

40

【0342】

上記のように表示用処理が実行されることにより、管理側CPU112に動作電力の供給が開始されている場合、第1～第3報知用表示装置69a～69cにて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体12が外枠11に対して開放操作されて主制御装置60がパチンコ機10の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機10の状態に関係なく第1～第3報知用表示装置69a～6

50

9 c の表示制御が実行されるようにすることにより、第 1 ～第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 0 3 4 3 】

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

10

【 0 3 4 4 】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にパチンコ機 1 0 の設定状態の設定が行われる場合、変更途中の設定値に対応する情報が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示されることとなるが、当該設定値に対応する情報の表示は主側 CPU 6 3 から識別終了コマンドが送信される前に行われるのに対して、第 1 ～第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c における遊技履歴の管理結果の表示は主側 CPU 6 3 から識別終了コマンドが送信された後に開始される。これにより、第 3 報知用表示装置 6 9 c が設定値に対応する情報の表示と遊技履歴の管理結果の表示とを行うための表示装置として兼用されている構成であっても、これらの表示の表示期間が重複してしまわないようにすることが可能となる。

【 0 3 4 5 】

20

また、設定値に対応する情報の表示が行われる場合には第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b が非表示とされる。これに対して、遊技履歴の管理結果の表示が行われている場合、第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b が非表示とならない。これにより、第 3 報知用表示装置 6 9 c において設定値に対応する情報の表示及び遊技履歴の管理結果の表示のうちいずれが行われているのかを識別することが可能となる。

【 0 3 4 6 】

次に、MPU 6 2 の読み取り用端子 6 8 d に電氣的に接続された外部装置に、履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報及び演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶された各種パラメータを出力するための処理構成について説明する。図 3 2 (a) は主側 CPU 6 3 にて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートである。なお、データ出力用処理はメイン処理 (図 9) におけるステップ S 1 1 2 にて実行される。

30

【 0 3 4 7 】

データ出力用処理では、まず読み取り用端子 6 8 d に外部装置が電氣的に接続されていることを示す接続信号を、読み取り用端子 6 8 d から受信しているか否かを判定する (ステップ S 1 6 0 1) 。ステップ S 1 6 0 1 にて否定判定をした場合にはそのまま本データ出力用処理を終了する。この場合、データ出力用処理が実行されるようにするためには主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が再度開始されるようにする必要がある。これにより、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには、読み取り用端子 6 8 d に外部装置を電氣的に接続した状態で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。主側 CPU 6 3 への動作電力の供給の停止操作及び開始操作を行うための電源スイッチは裏パックユニット 1 5 の背面に搭載された払出機構部 7 3 に設けられているため、これら停止操作及び開始操作を行うためには外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 を開放させて裏パックユニット 1 5 の背面を露出させる必要がある。このような事情において、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには読み取り用端子 6 8 d に外部装置を電氣的に接続した状態で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある構成とすることで、履歴情報及び各種パラメータを読み取る操作を遊技ホールの管理者以外が行おうとしても、それを行いつくさせることが可能となる。

40

【 0 3 4 8 】

50

ステップ S 1 6 0 1 にて肯定判定をした場合、読み取り用端子 6 8 d から制御情報確認用の信号を受信しているか否かを判定することで、読み取り用端子 6 8 d への外部装置の今回の接続が主側 R O M 6 4 の制御情報（プログラム及びデータ）の確認に対応しているか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 2）。外部装置は制御情報の確認と、履歴情報及び各種パラメータの確認との両方を行うことが可能な構成であり、外部装置に対する手動操作により制御情報の確認が選択されている場合には外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、外部装置に対する手動操作により履歴情報及び各種パラメータの確認が選択されている場合には外部装置から履歴確認用の信号が送信される。なお、これに限定されることはなく、制御情報確認用の外部装置と履歴確認用の外部装置とが別である構成としてもよい。この場合、読み取り用端子 6 8 d に制御情報確認用の外部装置が電氣的に接続されている場合には当該外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、読み取り用端子 6 8 d に履歴確認用の外部装置が電氣的に接続されている場合には当該外部装置から履歴確認用の信号が送信される。

10

【 0 3 4 9 】

ステップ S 1 6 0 2 にて肯定判定をした場合には、制御情報確認用の出力処理を実行する（ステップ S 1 6 0 3）。当該出力処理では、主側 R O M 6 4 から制御情報としてプログラム及びデータを読み出し、その読み出した制御情報を読み取り用端子 6 8 d に出力する。これにより、当該読み取り用端子 6 8 d に電氣的に接続されている外部装置において制御情報を読み取ることが可能となり、制御情報が正規のものであるか否か又は正常なものであるか否かの確認を行うことが可能となる。

20

【 0 3 5 0 】

ステップ S 1 6 0 2 にて否定判定をした場合には、管理側 C P U 1 1 2 に出力指示信号を送信する（ステップ S 1 6 0 4）。具体的には、出力指示信号の出力状態を L O W レベルから H I レベルに切り換える。この H I レベルの出力状態は特定期間に亘って継続される。この特定期間は、第 1 6 バッファ 1 2 2 p に H I レベルの出力指示信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。出力指示信号の出力状態が H I レベルに切り換えられることにより、管理側 C P U 1 1 2 において履歴情報を出力するための処理が実行される。

【 0 3 5 1 】

具体的には、図 3 2（b）のフローチャートに示すように管理側 C P U 1 1 2 は入力ポート 1 2 1 の第 1 6 バッファ 1 2 2 p に入力されている出力指示信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換わった場合（ステップ S 1 7 0 1：Y E S）、履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている履歴情報及び演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている各種パラメータを読み出し、その読み出した履歴情報及び各種パラメータを読み取り用端子 6 8 d に出力する（ステップ S 1 7 0 2）。これにより、当該読み取り用端子 6 8 d に電氣的に接続されている外部装置において履歴情報及び各種パラメータを読み取ることが可能となり、遊技履歴の管理結果の情報を解析することが可能となる。また、管理側 C P U 1 1 2 は履歴情報を読み取り用端子 6 8 d に出力した場合、履歴用メモリ 1 1 7 を「0」クリアする（ステップ S 1 7 0 3）。履歴用メモリ 1 1 7 の履歴情報は外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合にのみ消去される。

30

40

【 0 3 5 2 】

データ出力用処理（図 3 2（a））の説明に戻り、ステップ S 1 6 0 3 の処理を実行した場合、又はステップ S 1 6 0 4 の処理を実行した場合、読み取り用端子 6 8 d への外部装置の電氣的な接続が継続されているか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 5）。継続されている場合には（ステップ S 1 6 0 5：Y E S）、そのままステップ S 1 6 0 5 にて待機する。これにより、読み取り用端子 6 8 d に対する外部装置の接続が解除されるまでは、データ出力用処理よりも後の実行順序に設定されている処理が実行されないようにすることが可能となる。読み取り用端子 6 8 d への外部装置の接続が解除された場合（ステップ S 1 6 0 5：N O）、本データ出力用処理を終了する。

【 0 3 5 3 】

50

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0354】

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

10

【0355】

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

【0356】

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

20

【0357】

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

30

【0358】

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

【0359】

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

40

【0360】

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

50

【0361】

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

【0362】

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

10

【0363】

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

【0364】

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

20

【0365】

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

【0366】

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

30

【0367】

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

40

【0368】

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

【0369】

履歴対象入球部への遊技球の入球の有無を示す情報を送信するための信号経路118a～118gを利用して、対応関係情報が主側CPU63から管理用IC66に送信される

50

。これにより、対応関係情報を送信するための専用の信号経路を設ける構成に比べて通信に関する構成を簡素化することが可能となる。

【0370】

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

【0371】

主側CPU63から管理用IC66に出力されている出力指示信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わることにより、管理用IC66から読み取り用端子68dへの情報出力が行われる。この場合に、第16バッファ122pに対応する信号経路が出力指示信号に対応していることは、主側CPU63からの対応関係情報を受信しなくても管理側CPU112にて特定可能となっている。これにより、対応関係情報の送信に関する構成が極端に複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【0372】

管理用IC66には、主側CPU63からの情報を受信することが可能なバッファ122a～122pとして、主側CPU63から管理用IC66に送信する必要がある情報の種類数よりも多い数のバッファが設けられている。これにより、パチンコ機10の機種に応じて当該情報の種類数が増減する場合であってもバッファ122a～122pに関する構成を変更することなく対応することが可能となる。よって、管理用IC66の汎用性を高めることが可能となる。

【0373】

管理用IC66から履歴情報が読み取り用端子68dに送信される場合、当該履歴情報に対応する履歴対象入球部の種類を示す対応関係情報が各履歴情報に含まれている。これにより、読み取った履歴情報を利用して、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を特定することが可能となる。

【0374】

管理用IC66において、履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を利用することにより、所定の期間における遊技領域PAの遊技球の入球態様に対応する各種パラメータ（第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ、第41～第42パラメータ）が演算される。そして、これら演算された結果の各種パラメータが第1～第3報知用表示装置69a～69cにて順次表示される。これにより、履歴情報を利用して演算した結果である各種パラメータをパチンコ機10にて報知することが可能となる。

【0375】

前扉枠14が開放中である状況に対応する履歴情報を除外した状態で各種パラメータが演算される。これにより、前扉枠14が閉鎖状態である正常な状況における各種パラメータを導き出すことが可能となる。また、開閉実行モードである状況及び高頻度サポートモードである状況のそれぞれに対応した各種パラメータが演算される。これにより、各状況に応じた遊技球の入球態様を遊技ホールの管理者などが把握することが可能となる。

【0376】

履歴用メモリ117の履歴情報が外部装置に出力された場合、履歴用メモリ117のクリア処理が実行されることにより当該履歴用メモリ117が初期化される。これにより、履歴用メモリ117の記憶容量を超えてしまうほどの履歴情報が履歴用メモリ117への記憶対象となってしまう、本来なら記憶保持されるべき履歴情報が上書きによって消去されてしまうという事象を発生しづらくさせることが可能となる。

【0377】

第1作動口33や第2作動口34への遊技球の入球が発生した場合にそれに対応する外

10

20

30

40

50

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

【0378】

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

10

【0379】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定 1」～「設定 6」のパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率についてはパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動しない。これにより、大当たり結果となる確率に対するパチンコ機 1 0 の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、高確率モードにおいて参照される高確当否テーブル 6 4 g をパチンコ機 1 0 の設定状態のいずれであっても共通のものとするのが可能となるため、主側 ROM 6 4 において当否テーブル 6 4 a ～ 6 4 g を予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

20

【0380】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定 1」～「設定 6」のパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動する一方、大当たり結果の種類の振分態様はパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動しない。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、大当たり結果の種類を振り分ける場合に参照される振分テーブル 6 4 h をパチンコ機 1 0 の設定状態のいずれであっても共通のものとするのが可能となるため、主側 ROM 6 4 において振分テーブル 6 4 h を予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【0381】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴用メモリ 1 1 7 に継続して記憶させておくことが可能となり、長期間に亘って履歴用メモリ 1 1 7 に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

30

【0382】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持されている構成において、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ 1 1 7 に記憶される。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。

【0383】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われることで履歴用メモリ 1 1 7 にそれに対応する履歴情報が記憶される場合、その設定値に対応する情報が当該履歴情報に含まれる。これにより、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。

40

【0384】

設定値更新処理（図 1 0）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図 1 0）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図 1 0）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

50

【0385】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定1」となっている。したがって、設定値更新処理（図10）が開始された場合には有利度が最も低い「設定1」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図10）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図10）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【0386】

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

10

【0387】

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

20

【0388】

また、主制御装置60の基板ボックス60aに読み取り用端子68dを露出させるための開口部が設けられている構成としたが、当該開口部が設けられておらず読み取り用端子69dが対向壁部60bにより覆われている構成としてもよい。この場合、読み取り用端子68dに外部装置を接続するためには基板ボックス60aを開放させる必要が生じる。

【0389】

<第2の実施形態>

本実施形態ではパチンコ機10の設定状態に対応する当否テーブルの内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【0390】

図33は本実施形態における主側ROM64に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。

【0391】

図33に示すように主側ROM64には設定1用エリア161と、設定2用エリア162と、設定3用エリア163と、設定4用エリア164と、設定5用エリア165と、設定6用エリア166と、が設けられている。設定1用エリア161には、パチンコ機10の設定状態が「設定1」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定1用の低確当否テーブル161aと、パチンコ機10の設定状態が「設定1」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定1用の高確当否テーブル161bと、が記憶されている。設定2用エリア162には、パチンコ機10の設定状態が「設定2」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定2用の低確当否テーブル162aと、パチンコ機10の設定状態が「設定2」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定2用の高確当否テーブル162bと、が記憶されている。設定3用エリア163には、パチンコ機10の設定状態が「設定3」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定3用の低確当否テーブル163aと、パチンコ機10の設定状態が「設定3」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定3用の高確当否テーブル163bと、が記憶されている。

40

【0392】

50

設定4用エリア164には、パチンコ機10の設定状態が「設定4」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定4用の低確当否テーブル164aと、パチンコ機10の設定状態が「設定4」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定4用の高確当否テーブル164bと、が記憶されている。設定5用エリア165には、パチンコ機10の設定状態が「設定5」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定5用の低確当否テーブル165aと、パチンコ機10の設定状態が「設定5」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定5用の高確当否テーブル165bと、が記憶されている。設定6用エリア166には、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定6用の低確当否テーブル166aと、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定6用の高確当否テーブル166bと、が記憶されている。

10

【0393】

低確当否テーブル161a～166aのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定1用の低確当否テーブル161aが参照された場合には約 $1/320$ で大当たり結果となり、設定2用の低確当否テーブル162aが参照された場合には約 $1/310$ で大当たり結果となり、設定3用の低確当否テーブル163aが参照された場合には約 $1/300$ で大当たり結果となり、設定4用の低確当否テーブル164aが参照された場合には約 $1/290$ で大当たり結果となり、設定5用の低確当否テーブル165aが参照された場合には約 $1/280$ で大当たり結果となり、設定6用の低確当否テーブル166aが参照された場合には約 $1/270$ で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機10の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

20

【0394】

高確当否テーブル161b～166bのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定1用の高確当否テーブル161bが参照された場合には約 $1/45$ で大当たり結果となり、設定2用の高確当否テーブル162bが参照された場合には約 $1/40$ で大当たり結果となり、設定3用の高確当否テーブル163bが参照された場合には約 $1/35$ で大当たり結果となり、設定4用の高確当否テーブル164bが参照された場合には約 $1/30$ で大当たり結果となり、設定5用の高確当否テーブル165bが参照された場合には約 $1/25$ で大当たり結果となり、設定6用の高確当否テーブル166bが参照された場合には約 $1/20$ で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機10の設定状態が高い設定値である方が高確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

30

【0395】

つまり、上記第1の実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率はパチンコ機10の設定状態が高い設定値であるほど高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となる構成としたが、本実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率の両方が、パチンコ機10の設定状態が高い設定値であるほど高くなる構成となっている。これにより、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度を高めることが可能となる。

40

【0396】

また、最も高い設定状態である「設定6」の場合における低確率モードの大当たり結果の当選確率であっても、最も低い設定状態である「設定1」の場合における高確率モードの大当たり結果の当選確率よりも低く設定されている。これにより、パチンコ機10の設定状態が「設定1」である場合の遊技者の有利度が極端に低くならないようにすることが可能となるとともに、パチンコ機10の設定状態が「設定6」である場合の遊技者の有利度が極端に高くなってしまうようにすることが可能となる。

【0397】

50

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

<第 3 の実施形態>

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

【0401】

管理用 IC 6 6 には情報を記憶するためのメモリとして上記第 1 の実施形態における各メモリに加えて別保存用メモリ 1 7 1 が設けられている。図 3 4 は別保存用メモリ 1 7 1 を説明するための説明図である。別保存用メモリ 1 7 1 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。

【0402】

別保存用メモリ 1 7 1 には第 1 別保存エリア 1 7 2、第 2 別保存エリア 1 7 3、第 3 別保存エリア 1 7 4、第 4 別保存エリア 1 7 5 及び第 5 別保存エリア 1 7 6 が設けられている。これら第 1～第 5 別保存エリア 1 7 2～1 7 6 にはパチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された場合に算出された遊技履歴の管理結果の情報、より具体的には上記第 1 の実施形態で説明した各種パラメータ（第 1～第 8 パラメータ、第 11～第 18 パラメータ、第 21～第 26 パラメータ、第 31 パラメータ、第 41～第 42 パラメータ）が順次記憶される。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された場合、まず第 1 別保存エリア 1 7 2 に各種パラメータが記憶され、その後はパチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定される毎に第 n 別保存エリア 1 7 2～1 7 6→第 n+1 別保存エリア 1 7 2～1 7 6 となるように記憶対象となるエリアが切り換えられる。そして、第 5 別保存エリア 1 7 6 に各種パラメータが記憶された後にパチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された場合には第 1 別保存エリア 1 7 2 に各種パラメータが再度記憶される。この際、既に第 1 別保存エリア 1 7 2 に記憶されていた各種パラメータは消去される。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が 5 回実行されるまでにおける各種パラメータが別保存用メモリ 1 7 1 に記憶されることとなり、5 回を超える分については最も古い各種パラメータを消去することで記憶される。

【0403】

第 1～第 5 別保存エリア 1 7 2～1 7 6 に記憶された各種パラメータは、読み取り用端

子68dに外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機10において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【0404】

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

【0405】

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

10

【0406】

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

20

【0407】

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

【0408】

ステップS1805にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の監視処理を実行する（ステップS1806）。繰り返し変更の監視処理では詳細は後述するが、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し発生した場合にそれを報知するための処理を実行する。パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ171に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。

30

【0409】

その後、各種演算処理を実行する（ステップS1807）。各種演算処理では上記第1の実施形態における表示出力処理（図30）のステップS1402～ステップS1412の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ及び第41～第42パラメータ）が算出される。

40

【0410】

その後、ステップS1807にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ171の第1～第5別保存エリア172～176のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップS1808）。別保存用メモリ171には第1～第5別保存エリア172～176のうち記憶対象となるエリアを管理側CPU112にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第1～第5別保存エリア172～176のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップS180

50

8 の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定に対し、その時点における各種パラメータが別保存用メモリ 171 に記憶されることとなる。

【0411】

その後、履歴用メモリ 117 を「0」クリアする（ステップ S1809）。つまり、本実施形態では読み取り用端子 68d に接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ 117 の履歴情報が消去される。

【0412】

その後、RTC 115 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S1810）。そして、履歴用メモリ 117 への書き込み処理を実行する（ステップ S1811）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 124 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 124 の履歴情報格納エリア 125 に、ステップ S1810 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 125 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【0413】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S1812）。当該更新処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 124 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 126 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 126 を「0」クリアする。

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

ステップS1903にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の表示処理を実行する（ステップS1904）。繰り返し変更の表示処理では第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示内容を、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間において報知基準値を超える回数繰り返されたことに対応する繰り返し変更の表示内容とする。当該繰り返し変更の表示内容は、第1～第3報知用表示装置69a～69cの全てにおいて「E」を表示する表示内容となっており、この表示内容は他の状況においては発生しない。また、第1～第3報知用表示装置69a～69cにおいて繰り返し変更の表示内容が表示された状態は、別保存用メモリ171に設けられた繰り返し変更フラグが「0」クリアされるまで継続される。繰り返し変更フラグは第1～第3報知用表示装置69a～69cにおいて繰り返

10

【0419】

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

20

【0420】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0421】

パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ117に記憶されている履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた後に実行された遊技による履歴情報を履歴用メモリ117に残すことが可能となる。

【0422】

パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点における履歴用メモリ117の履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果として各種パラメータが算出される。これにより、パチンコ機10において設定状態の新たな設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合に履歴用メモリ117の履歴情報が消去されるとしても、当該消去対象となる履歴情報による遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

30

【0423】

パチンコ機10において設定状態の新たな設定が行われた場合にその時点における履歴用メモリ117の履歴情報を利用して各種パラメータが算出される構成において、この算出された各種パラメータは別保存用メモリ171に記憶される。これにより、パチンコ機10において設定状態の新たな設定が行われたとしても、その後の任意のタイミングで当該設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

40

【0424】

別保存用メモリ171に複数の別保存エリア172～176が設けられていることにより、複数回分の設定状態の設定タイミングに対応する各種パラメータを記憶することが可能となる。これにより、設定状態の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下においてパチンコ機10の設定状態の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して算出された各種パラメータが別保存用メモリ171に残っている可能性を高めることが可能となる。

50

【0425】

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

【0426】

パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ171に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者などに報知することが可能となる。

10

【0427】

パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知は第1～第3報知用表示装置69a～69cにて行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を報知するための第1～第3報知用表示装置69a～69cを利用して、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うことが可能となる。

【0428】

パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うべき状況においては、第1～第3報知用表示装置69a～69cでは繰り返し変更の表示内容が表示され続け、通常時の遊技履歴の管理結果の報知は第1～第3報知用表示装置69a～69cにて行われない。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を強調することが可能となる。

20

【0429】

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

30

【0430】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が監視基準期間（例えば600秒）内に報知基準値を超えて実行された場合に、それに対応する報知が実行される構成としてもよい。

40

【0431】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で設定値が変更された事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

50

【0432】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定を契機とした各種パラメータが演算される事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【0433】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、それに加えて又は代えて、遊技の進行が所定期間（例えば1時間）に亘って制限される構成としてもよい。

【0434】

＜第4の実施形態＞

本実施形態では繰り返し変更の監視処理が主側CPU63にて実行される点で上記第3の実施形態と相違している。以下、上記第3の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第3の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0435】

図37は主側CPU63にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。なお、繰り返し変更の監視処理はメイン処理（図9）において設定値更新処理（ステップS118）が実行された場合に実行される。つまり、パチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される。但し、これに限定されることはなく設定値が変更された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。

【0436】

まずパチンコ機10の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には100回）以内であるか否かを判定する（ステップS2001）。主側RAM65にはパチンコ機10の設定状態が新たに設定されてから実行された遊技回の回数を計測するための遊技回数カウンタが設けられており、主側CPU63は遊技回が新たに実行される度に遊技回数カウンタの値を1加算する。当該遊技回数カウンタは主側RAM65のクリア処理（ステップS105、ステップS117）が実行される場合であっても「0」クリアの対象から除外されている。

【0437】

ステップS2001にて肯定判定をした場合、主側RAM65に設けられた繰り返し変更カウンタの値を1加算する（ステップS2002）。当該繰り返し変更カウンタは主側RAM65のクリア処理（ステップS105、ステップS117）が実行される場合であっても「0」クリアの対象から除外されている。

【0438】

その後、1加算後における繰り返し変更カウンタの値が報知基準値である「5」を超えているか否かを判定する（ステップS2003）。報知基準値は別保存用メモリ171に設けられた第1～第5別保存エリア172～176の数に対応している。したがって、ステップS2003では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機10の設定状態の新たな設定が繰り返された回数が第1～第5別保存エリア172～176の数を超えたか否かを判定している。

【0439】

ステップS2003にて肯定判定をした場合、主側RAM65に設けられた繰り返し変更フラグに「1」をセットする（ステップS2004）。繰り返し変更フラグは繰り返し変更の報知を行うべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。当該繰り返し変更フラグは主側RAM65のクリア処理（ステップS105、ステップS117）が実行される場合であっても「0」クリアの対象から除外されている。

【0440】

ステップS2001にて否定判定をした場合、主側RAM65の繰り返し変更カウンタの値を「0」クリアする（ステップS2005）。その後、主側RAM65の繰り返し変更フラグに「1」がセットされていることを条件として（ステップS2006：YES）、繰り返し変更フラグを「0」クリアする（ステップS2007）。

【0441】

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

【0442】

上記構成によれば、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を主側CPU63による制御に基づき行うことが可能となる。また、当該報知が図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54にて行われるため、外枠11に対して遊技機本体12を前方に開放させなくても、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者に認識させることが可能となる。

【0443】

なお、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われた場合には繰り返し変更の報知コマンドが主側CPU63から音声発光制御装置81に送信される構成に加えて又は代えて、それに対応する外部出力が行われる構成としてもよい。

【0444】

また、主側CPU63において本実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行されるとともに、管理側CPU112において上記第3の実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われるか否かの監視を厳重に行うことが可能となる。

【0445】

<第5の実施形態>

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

ステップS2103にて否定判定をした場合、又はステップS2104の処理を実行し

10

20

30

40

50

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

【0 4 5 0】

ステップ S 2 1 0 5 にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ 1 1 7 に所定数以上の所定の履歴情報が存在しているか否かを判定する（ステップ S 2 1 0 6）。具体的には、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、パチンコ機 1 0 の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数（具体的には 1 0 0 回）を超えているか否かを判定する。但し、これに限定されることはなく、遊技領域 P A から遊技球が排出されたことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数が基準数（具体的には 1 0 0 0 個）を超えているか否かをステップ S 2 1 0 6 にて判定する構成としてもよい。また、所定の入球部（例えばアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれか又は所定の組合せ）に遊技球が入球したことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数が基準数（具体的には 1 0 0 0 個）を超えているか否かをステップ S 2 1 0 6 にて判定する構成としてもよい。また、履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている履歴情報の総数基準数（具体的には 1 0 0 0 個）を超えているか否かをステップ S 2 1 0 6 にて判定する構成としてもよい。

【0 4 5 1】

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

【0 4 5 2】

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

【0 4 5 3】

その後、ステップ S 2 1 0 7 にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ 1 7 1 の第 1 ～第 5 別保存エリア 1 7 2 ～1 7 6 のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップ S 2 1 0 8）。別保存用メモリ 1 7 1 には第 1 ～第 5 別保存エリア 1 7 2 ～1 7 6 のうち記憶対象となるエリアを管理側 CPU 1 1 2 にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第 1 ～第 5 別保存エリア 1 7 2 ～1 7 6 のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップ S 2 1 0

8の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機10の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ171に記憶されることとなる。

【0454】

ステップS2106にて否定判定をした場合、又はステップS2108の処理を実行した場合、履歴用メモリ117を「0」クリアする(ステップS2109)。つまり、本実施形態では読み取り用端子68dに接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ117の履歴情報が消去される。

【0455】

その後、RTC115から年月日情報及び時刻情報であるRTC情報を読み出す(ステップS2110)。そして、履歴用メモリ117への書き込み処理を実行する(ステップS2111)。当該書き込み処理では、履歴用メモリ117のポインタ用エリア126を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア124のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア124の履歴情報格納エリア125に、ステップS2110にて読み出したRTC情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125に書き込む。これにより、パチンコ機10の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するRTC情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【0456】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する(ステップS2112)。当該更新処理では、履歴用メモリ117のポインタ用エリア126に格納されている数値情報を読み出し1加算する。その1加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア124におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には1加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア126に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア126を「0」クリアする。

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

<第6の実施形態>

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

【0460】

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

【0461】

履歴用メモリ117には、合計用エリア141と、第1状態用エリア142と、第2状態用エリア143と、第3状態用エリア144と、が設けられている。これら各エリア141～144のそれぞれには、第1～第14カウンタ141a～141n, 142a～142n, 143a～143n, 144a～144nが設けられている。各エリア141～144の第1カウンタ141a～144aには第1バッファ122aに入力される第1信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第2カウンタ141b～144bには第2バッファ122bに入力される第2信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第3カウンタ141c～144cには第3バッファ122cに入力される第3信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第4カウンタ141d～144dには第4バッファ122dに入力される第4信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第5カウンタ141e～144eには第5バッファ122eに入力される第5信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第6カウンタ141f～144fには第6バッファ122fに入力される第6信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第7カウンタ141g～144gには第7バッファ122gに入力される第7信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第8カウンタ141h～144hには第8バッファ122hに入力される第8信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第9カウンタ141i～144iには第9バッファ122iに入力される第9信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第10カウンタ141j～144jには第10バッファ122jに入力される第10信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第11カウンタ141k～144kには第11バッファ122kに入力される第11信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第12カウンタ141l～144lには第12バッファ122lに入力される第12信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第13カウンタ141m～144mには第13バッファ122mに入力される第13信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア141～144の第14カウンタ141n～144nには第14バッファ122nに入力される第14信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更された回数の情報が記憶される。

【0462】

図40は管理側CPU112にて実行される本実施形態における履歴設定処理を示すフローチャートである。

【0463】

まず管理側RAM114の確認対象カウンタに、第1～第14バッファ122a～122nのうち管理側CPU112において確認対象となるバッファの数をセットする（ステップS2201）。具体的には、対応関係用メモリ116における第1～第14対応関係エリア123a～123nのうちブランクであることを示す情報以外の情報が格納されている対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセットする。本パチンコ機10では第1～第11対応関係エリア123a～123kにブランクであることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップS2201では確認対象カウンタに「11」をセットする。

【0464】

その後、現状の確認対象カウンタに対応するバッファ122a～122nが状態情報の

信号が入力されるバッファであるか否かを判定する（ステップ S 2 2 0 2）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n に、対応関係情報として、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠 1 4 であることを示す情報のいずれかが格納されているか否かを判定する。

【 0 4 6 5 】

ステップ S 2 2 0 2 にて肯定判定をした場合、状態情報の設定処理を実行する（ステップ S 2 2 0 3）。当該設定処理では、開閉実行モード中か否かを示す第 8 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合には開閉実行モード中であることを示す第 1 状態の情報を管理側 RAM 1 1 4 に記憶し、当該第 8 信号の出力状態が HI レベルから LOW レベルに切り換わった場合には第 1 状態の情報を管理側 RAM 1 1 4 から消去する。また、高頻度サポートモード中か否かを示す第 9 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合には高頻度サポートモード中であることを示す第 2 状態の情報を管理側 RAM 1 1 4 に記憶し、当該第 9 信号の出力状態が HI レベルから LOW レベルに切り換わった場合には第 2 状態の情報を管理側 RAM 1 1 4 から消去する。また、前扉枠 1 4 が開放中か否かを示す第 1 0 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合には前扉枠 1 4 が開放中であることを示す第 3 状態の情報を管理側 RAM 1 1 4 に記憶し、当該第 1 0 信号の出力状態が HI レベルから LOW レベルに切り換わった場合には第 3 状態の情報を管理側 RAM 1 1 4 から消去する。

【 0 4 6 6 】

ステップ S 2 2 0 2 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 2 0 3 の処理を実行した場合、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n のうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「0」から「1」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側 CPU 6 3 からの入力信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップ S 2 2 0 4）。なお、現状の確認対象カウンタの値が第 8 バッファ 1 2 2 h に対応する値である状況において第 8 バッファ 1 2 2 h に格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップ S 2 2 0 3 にて第 1 状態の情報が管理側 RAM 1 1 4 に記憶されるとともに、ステップ S 2 2 0 4 にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第 9 バッファ 1 2 2 i に対応する値である状況において第 9 バッファ 1 2 2 i に格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 状態の情報が管理側 RAM 1 1 4 に記憶されるとともに、ステップ S 2 2 0 4 にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第 1 0 バッファ 1 2 2 j に対応する値である状況において第 1 0 バッファ 1 2 2 j に格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップ S 2 2 0 3 にて第 3 状態の情報が管理側 RAM 1 1 4 に記憶されるとともに、ステップ S 2 2 0 4 にて肯定判定をする。

【 0 4 6 7 】

ステップ S 2 2 0 4 にて肯定判定をした場合、対応する合計用のカウンタの加算処理を実行する（ステップ S 2 2 0 5）。当該加算処理では、履歴用メモリ 1 1 7 の合計用エリア 1 4 1 における合計用の第 1 ~ 第 1 4 カウンタ 1 4 1 a ~ 1 4 1 n のうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を 1 加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「1 1」であれば合計用の第 1 1 カウンタ 1 4 1 k が加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば合計用の第 5 カウンタ 1 4 1 e が加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば合計用の第 1 カウンタ 1 4 1 a が加算対象となる。

【 0 4 6 8 】

その後、管理側 RAM 1 1 4 の状態情報を参照することで第 1 状態であるか否か、すなわち開閉実行モード中であるか否かを判定する（ステップ S 2 2 0 6）。第 1 状態である場合には（ステップ S 2 2 0 6 : Y E S）、対応する第 1 状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップ S 2 2 0 7）。当該加算処理では、履歴用メモリ 1 1 7 の第 1 状態用エリア 1 4 2 における第 1 状態用の第 1 ~ 第 1 4 カウンタ 1 4 2 a ~ 1 4 2 n のうち現状

の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第1状態用の第11カウンタ142kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第1状態用の第5カウンタ142eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば第1状態用の第1カウンタ142aが加算対象となる。

【0469】

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

10

【0470】

その後、管理側RAM114の状態情報を参照することで第3状態であるか否か、すなわち前扉枠14が開放中であるか否かを判定する（ステップS2210）。第3状態である場合には（ステップS2210：YES）、対応する第3状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップS2211）。当該加算処理では、履歴用メモリ117の第3状態用エリア144における第3状態用の第1～第14カウンタ144a～144nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第3状態用の第11カウンタ144kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第3状態用の第5カウンタ144eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば第3状態用の第1カウンタ144aが加算対象となる。

20

【0471】

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

30

【0472】

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

40

【0473】

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

【0474】

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

【0475】

入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている設定値更新信号がLOW

50

レベルからH Iレベルに切り換わった場合（ステップS 2 3 0 1：Y E S）、管理側R A M 1 1 4の設定値把握カウンタの値を「1」に設定する（ステップS 2 3 0 2）。設定値把握カウンタはパチンコ機1 0の設定値を管理側C P U 1 1 2にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定6」であることを意味する。

【0 4 7 6】

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

10

【0 4 7 7】

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

【0 4 7 8】

ステップS 2 3 0 5にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ1 1 7における合計用エリア1 4 1において遊技回の実行回数を計測している合計用の第1 1カウンタ1 4 1 k、履歴用メモリ1 1 7における合計用エリア1 4 1において開閉実行モードの発生回数を計測している合計用の第8カウンタ1 4 1 h、及び履歴用メモリ1 1 7における合計用エリア1 4 1において高頻度サポートモードの発生回数を計測している合計用の第9カウンタ1 4 1 iのそれぞれを「0」クリアする（ステップS 2 3 0 6～ステップS 2 3 0 8）。これにより、遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機1 0の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「0」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第3 1パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第4 1パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第4 2パラメータの演算結果は、パチンコ機1 0の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機1 0の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変更される構成において、上記のように第3 1パラメータ、第4 1パラメータ及び第4 2パラメータの演算結果がパチンコ機1 0の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第3 1パラメータ、第4 1パラメータ及び第4 2パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

20

30

【0 4 7 9】

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

40

【0 4 8 0】

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

【0 4 8 1】

50

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

【0482】

遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「0」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第31パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第41パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第42パラメータの演算結果は、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機10の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変わられる構成において、上記のように第31パラメータ、第41パラメータ及び第42パラメータの演算結果がパチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第31パラメータ、第41パラメータ及び第42パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

【0483】

その一方、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ117において合計用の第8カウンタ141h、合計用の第9カウンタ141i及び第11カウンタ141k以外のカウンタは「0」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機10の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

【0484】

なお、本実施形態のような履歴用メモリ117の構成を上記第1～第5の実施形態や本実施形態以降に記載されている実施形態に対して適用してもよい。例えば上記第1の実施形態に適用した場合、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ117の情報はそのまま維持される。また、第3の実施形態に適用した場合、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ117の全体が「0」クリアされる。

【0485】

また、パチンコ機10の設定値が変更された場合に設定更新認識用処理（図41）においてステップS2306～ステップS2308の処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されない場合には遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「0」クリアされることはなく、パチンコ機10の設定値が変更された場合に遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「0」クリアされるようにすることが可能となる。

【0486】

また、設定更新認識用処理（図41）においてステップS2306～ステップS2308の処理が実行される前に履歴用メモリ117の各カウンタ141～144を利用して各種パラメータが演算されるとともにその演算された各種パラメータが演算結果用メモリ131に記憶される構成としてもよい。

【0487】

<第7の実施形態>

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

【0488】

図 4 2 は本実施形態における履歴用メモリ 1 1 7 の構成を説明するための説明図である。
【 0 4 8 9 】

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

10

【 0 4 9 0 】

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

20

【 0 4 9 1 】

なお、設定 1～6 用の履歴用メモリ 1 8 1～1 8 6 のそれぞれに、上記第 6 の実施形態における合計用エリア 1 4 1、第 1 状態用エリア 1 4 2、第 2 状態用エリア 1 4 3 及び第 3 状態用エリア 1 4 4 の組み合わせが設定されている構成としてもよい。

【 0 4 9 2 】

次に、管理側 CPU 1 1 2 にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図 4 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 4 9 3 】

入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合（ステップ S 2 4 0 1：YES）、演算結果用メモリ 1 3 1 に設けられた設定値把握カウンタの値を「1」に設定する（ステップ S 2 4 0 2）。設定値把握カウンタはパチンコ機 1 0 の設定値を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定 1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定 6」であることを意味する。また、本実施形態では記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ 1 3 1 に設定値把握カウンタが設けられているため管理用 IC 6 6 への動作電力の供給が停止されたとしても設定値把握カウンタに記憶された値は記憶保持される。

30

【 0 4 9 4 】

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

40

【 0 4 9 5 】

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

50

【0496】

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

【0497】

その後、RTC115から年月日情報及び時刻情報であるRTC情報を読み出す（ステップS2407）。そして、履歴用メモリ117への書き込み処理を実行する（ステップS2408）。当該書き込み処理では、設定1～6用の履歴用メモリ181～186のうちステップS2406にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ181～186を選択する。そして、その記憶対象となっている履歴用メモリ181～186においてポインタ用エリア126を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア124のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア124の履歴情報格納エリア125に、ステップS2407にて読み出したRTC情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア125に書き込む。これにより、パチンコ機10の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するRTC情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【0498】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップS2409）。当該更新処理では、設定1～6用の履歴用メモリ181～186のうちステップS2406にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ181～186を選択し、その履歴用メモリ181～186のポインタ用エリア126に格納されている数値情報を読み出し1加算する。その1加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア124におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には1加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア126に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア126を「0」クリアする。

【0499】

上記構成によれば、履歴用メモリ117として、「設定1」～「設定6」のそれぞれに対応するように設定1～6用の履歴用メモリ181～186が設けられている。これにより、「設定1」～「設定6」のパチンコ機10の設定状態のそれぞれに対応させて遊技履歴を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ181～186が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機10の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能

となる。また、現状設定されているパチンコ機 10 の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

【0500】

なお、履歴用メモリ 117 として、設定 1～6 用の履歴用メモリ 181～186 の 6 個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、1 個のメモリに対して、設定 1 用の履歴用メモリ 181 に対応するエリアと、設定 2 用の履歴用メモリ 182 に対応するエリアと、設定 3 用の履歴用メモリ 183 に対応するエリアと、設定 4 用の履歴用メモリ 184 に対応するエリアと、設定 5 用の履歴用メモリ 185 に対応するエリアと、設定 6 用の履歴用メモリ 186 に対応するエリアとが設定されている構成としてもよい。

10

【0501】

<第 8 の実施形態>

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

【0502】

図 44 は本実施形態における履歴用メモリ 117 の構成を説明するための説明図である。

【0503】

履歴用メモリ 117 として、第 1 履歴用メモリ 191 と第 2 履歴用メモリ 192 とが設けられている。第 1 履歴用メモリ 191 及び第 2 履歴用メモリ 192 のそれぞれには、上記第 1 の実施形態における履歴用メモリ 117 の履歴用エリア 124 及びポインタ用エリア 126 の組合せが設けられている。この場合、第 1 履歴用メモリ 191 及び第 2 履歴用メモリ 192 のうち一方の履歴用メモリ 191, 192 を利用して履歴情報の記憶を行っている状況においてパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その後、所定数以上の履歴情報が他方の履歴用メモリ 191, 192 に記憶されるまでは上記一方の履歴用メモリ 191, 192 の履歴情報を消去することなく残すことが可能となるとともに、上記他方の履歴用メモリ 191, 192 に所定数以上の履歴情報が記憶されるまでは両方の履歴用メモリ 191, 192 において履歴情報を新たに記憶しておくことが可能となる。

20

【0504】

次に、管理側 CPU 112 にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図 45 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【0505】

入力ポート 121 の第 15 バッファ 122 o に入力されている設定値更新信号が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合（ステップ S2501：YES）、管理側 RAM 114 に設けられた設定値把握カウンタの値を「1」に設定する（ステップ S2502）。設定値把握カウンタはパチンコ機 10 の設定値を管理側 CPU 112 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定 1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定 6」であることを意味する。

40

【0506】

その後、入力ポート 121 の第 15 バッファ 122 o に入力されている設定値更新信号が再度 LOW レベルから HI レベルに切り換わったか否かを判定する（ステップ S2503）。ステップ S2503 にて肯定判定をした場合、管理側 RAM 114 の設定値把握カウンタの値を 1 加算する（ステップ S2504）。これにより、管理側 CPU 112 において特定しているパチンコ機 10 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

【0507】

ステップ S2503 にて否定判定をした場合、又はステップ S2504 の処理を実行した場合、入力ポート 121 の第 1～第 8 バッファ 122 a～122 h に入力されている第 1～第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 CPU 63 から設定値識別終了コマンドを受信

50

したか否かを判定する（ステップ S 2 5 0 5）。ステップ S 2 5 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 2 5 0 3 の処理に戻る。

【 0 5 0 8 】

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

【 0 5 0 9 】

その後、RTC 1 1 5 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S 2 5 0 7）。そして、各履歴用メモリ 1 9 1, 1 9 2 への書き込み処理を実行する（ステップ S 2 5 0 8）。当該書き込み処理では、まず第 1 履歴用メモリ 1 9 1 のポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 2 5 0 7 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第 1 履歴用メモリ 1 9 1 に記憶された状態となる。また、当該書き込み処理では、第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 2 5 0 7 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第 2 履歴用メモリ 1 9 2 に記憶された状態となる。

【 0 5 1 0 】

その後、各対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 2 5 0 9）。当該更新処理では、まず第 1 履歴用メモリ 1 9 1 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 1 2 6 を「0」クリアする。また、当該更新処理では、第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 1 2 6 を「0」クリアする。

【 0 5 1 1 】

次に、管理側 CPU 1 1 2 にて実行される本実施形態における履歴設定処理について、図 4 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0512】

演算結果用メモリ131の設定変更発生フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS2601：NO）、第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192のうち記憶対象となっている側にのみ履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、まず現状の記憶対象となっている履歴用メモリ191、192を把握する（ステップS2602）。演算結果用メモリ131には記憶対象フラグが設けられており、記憶対象フラグの値が「0」である場合には第1履歴用メモリ191が記憶対象となり、記憶対象フラグの値が「1」である場合には第2履歴用メモリ192が記憶対象となる。なお、記憶対象フラグは記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ131に設けられているため、管理用IC66への動作電力の供給が停止されたとしても記憶対象フラグの値は記憶保持される。

10

【0513】

その後、記憶対象となっている履歴用メモリ191、192に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップS2603）。具体的には、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ191、192に対して上記第1の実施形態における履歴設定処理（図26）のステップS1101～ステップS1112の処理を実行する。これにより、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ191、192に履歴情報が記憶される。

【0514】

一方、演算結果用メモリ131の設定変更発生フラグに「1」がセットされている場合（ステップS2601：YES）、第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192のうち記憶対象となっている側だけではなく他方にも履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、両方の履歴用メモリ191、192に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップS2604）。具体的には、まず第1履歴用メモリ191に対して上記第1の実施形態における履歴設定処理（図26）のステップS1101～ステップS1112の処理を実行する。これにより、第1履歴用メモリ191に履歴情報が記憶される。その後、第2履歴用メモリ192に対して上記第1の実施形態における履歴設定処理（図26）のステップS1101～ステップS1112の処理を実行する。これにより、第2履歴用メモリ192に履歴情報が記憶される。

20

【0515】

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

30

40

【0516】

ステップS2606にて肯定判定をした場合、記憶対象の変更処理を実行する（ステップS2607）。記憶対象の変更処理では、演算結果用メモリ131の記憶対象フラグの値を2値の間で現状の値とは異なる値に設定することで第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192のうち記憶対象となる側を変更する。具体的には、記憶対象フラグの値が「0」であれば記憶対象フラグに「1」をセットすることで記憶対象を第1履歴用メ

50

メモリ191から第2履歴用メモリ192に変更する。また、記憶対象フラグの値が「1」であれば記憶対象フラグを「0」クリアすることで記憶対象を第2履歴用メモリ192から第1履歴用メモリ191に変更する。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による履歴情報のみが記憶された履歴用メモリ191, 192が記憶対象として設定される。そして、この新たに記憶対象となった履歴用メモリ191, 192の履歴情報を利用して各種パラメータが算出されることにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による各種パラメータを導出することが可能となる。

【0517】

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

【0518】

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

【0519】

演算タイミングである場合（ステップS2701：YES）、第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192のうち記憶対象となっている側を把握する（ステップS2702）。具体的には、演算結果用メモリ131の記憶対象フラグの値が「0」であれば第1履歴用メモリ191を記憶対象として把握し、記憶対象フラグの値が「1」であれば第2履歴用メモリ192を記憶対象として把握する。その後、ステップS2702にて把握した記憶対象の履歴用メモリ191, 192に記憶された履歴情報を利用して上記第1の実施形態における表示出力処理（図30）のステップS1402～ステップS1412を実行することで、各種パラメータ（第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ、第41～第42パラメータ）を算出するとともに、その算出した各種パラメータを演算結果用メモリ131に記憶させる（ステップS2703）。この場合、演算結果用メモリ131の設定変更発生フラグに「1」がセットされていることにより第1履歴用メモリ191及び第2履歴用メモリ192の両方に対して履歴情報が記憶される状況であったとしても、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ191, 192を利用して各種パラメータが算出される。

【0520】

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

【0521】

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

【0522】

その一方、上記構成によれば、各種パラメータの算出を適切に行わせないようにすべく

10

20

30

40

50

パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、記憶対象となる履歴用メモリ 191, 192 は変更されることなく維持される。これにより、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、それまでの遊技履歴の管理結果を適切に導出することが可能となる。

【0523】

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

【0524】

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

【0525】

また、履歴情報を消去するタイミングは、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域 PA からの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合に限定されることはなく、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が所定回数以上となった場合としてもよい。

【0526】

また、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されていない場合には上記のような記憶対象の履歴用メモリ 191, 192 の変更及び履歴情報の消去は行われないうに、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合であってその前後で設定値が変更された場合に上記のような記憶対象の履歴用メモリ 191, 192 の変更及び履歴情報の消去が行われる構成としてもよい。

【0527】

<第 9 の実施形態>

本実施形態では、管理側 I / F 111 における入力ポート 121 の第 1 ~ 第 16 バッファ 122 a ~ 122 p のうち、入力される信号の種類が管理用 IC 66 の設計段階において決定されているバッファの種類が上記第 1 の実施形態と相違している。また、入力される信号の種類を管理側 CPU 112 に特定させるために主側 CPU 63 にて実行される処理構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0528】

図 48 は本実施形態における管理側 I / F 111 の入力ポート 121 の構成を説明するための説明図である。

【0529】

第 1 ~ 第 7 バッファ 122 a ~ 122 g 及び第 16 バッファ 122 p には、上記第 1 の実施形態と同一の種類の信号が入力される。詳細には、第 1 バッファ 122 a には第 1 入賞口検知センサ 42 a の検知結果に対応する第 1 信号が入力され、第 2 バッファ 122 b には第 2 入賞口検知センサ 43 a の検知結果に対応する第 2 信号が入力され、第 3 バッファ 122 c には第 3 入賞口検知センサ 44 a の検知結果に対応する第 3 信号が入力され、

第4バッファ122dには特電検知センサ45aの検知結果に対応する第4信号が入力され、第5バッファ122eには第1作動口検知センサ46aの検知結果に対応する第5信号が入力され、第6バッファ122fには第2作動口検知センサ47aの検知結果に対応する第6信号が入力され、第7バッファ122gにはアウト口検知センサ48aの検知結果に対応する第7信号が入力され、第16バッファ122pには出力指示信号が入力される。

【0530】

一方、上記第1の実施形態では開閉実行モードに対応する信号が第8信号として第8バッファ122hに入力され、高頻度サポートモードに対応する信号が第9信号として第9バッファ122iに入力され、前扉枠14に対応する信号が第10信号として第10バッファ122jに入力され、遊技回の開始に対応する信号が第11信号として第11バッファ122kに入力され、設定値更新信号が第15バッファ122oに入力される構成としたが、本実施形態ではこれら信号の入力対象となるバッファが異なっている。具体的には遊技回の開始に対応する信号は遊技回信号として第11バッファ122kに入力され、設定値更新信号は第12バッファ122lに入力され、開閉実行モードに対応する信号は開閉実行モード中信号として第13バッファ122mに入力され、高頻度サポートモードに対応する信号は高頻度サポートモード中信号として第14バッファ122nに入力され、前扉枠14に対応する信号は扉開放中信号として第15バッファ122oに入力される。

【0531】

第11バッファ122kに遊技回信号が入力されること、第12バッファ122lに設定値更新信号が入力されること、第13バッファ122mに開閉実行モード中信号が入力されること、第14バッファ122nに高頻度サポートモード中信号が入力されること、第15バッファ122oに扉開放中信号が入力されること、及び第16バッファ122pに出力指示信号が入力されることは管理用IC66の設計段階において決定されており、主側CPU63からの指示を受けることなく、管理側CPU112はこれら第11～第16バッファ122k～122pにそれぞれに対応する上記各信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第1～第10バッファ122a～122jにどのような種類の信号が入力されるのかは管理用IC66の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側CPU63からの指示を受けることで管理側CPU112にて特定される。この信号の種類を特定するための処理は、上記第1の実施形態と同様に、主側CPU63及び管理側CPU112に動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【0532】

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

【0533】

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

【0534】

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

【0535】

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

【0536】

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

【0537】

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

【0538】

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

【0539】

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

【0540】

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

【0541】

その後、主側RAM65の認識用出力カウンタの値を1減算し（ステップS2810）、その1減算後における認識用出力カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS2811）。認識用出力カウンタの値が1以上である場合には（ステップS2811：NO）、ステップS2803に戻り、1減算後における認識用出力カウンタの値に対

10

20

30

40

50

応する信号の種類を認識させるための処理を実行する。

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

主側CPU63からの識別開始信号の受信が終了した場合（ステップS2901：YES）、管理側RAM114の設定対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS2903）。その後、主側CPU63から開始契機信号を受信していることを条件として（ステップS2904：YES）、ステップS2905に進む。ステップS2905では、主側CPU63から種類識別用信号を受信しているか否かを判定する。種類識別用信号を受信している場合（ステップS2905：YES）、管理側RAM114に設けられた受信回数カウンタの値を1加算する（ステップS2906）。受信回数カウンタは、主側CPU63から種類識別用信号を受信した回数を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。なお、受信回数カウンタの値はステップS2904にて肯定判定をした場合に「0」クリアされる。

【0546】

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

【0547】

ステップS2904にて否定判定をした場合、又はステップS2909の処理を実行した場合、主側CPU63からの識別終了信号の受信が終了したか否かを判定する（ステップS2910）。識別終了信号の受信が終了していない場合（ステップS2910：NO）、ステップS2904に戻り、主側CPU63から開始契機信号を受信することを条件

10

20

30

40

50

として（ステップS 2 9 0 4：Y E S）、ステップS 2 9 0 5以降の処理を実行する。主側C P U 6 3からの識別終了信号の受信が終了している場合（ステップS 2 9 1 0：Y E S）、ステップS 2 9 1 1の履歴設定処理、ステップS 2 9 1 2の表示出力処理及びステップS 2 9 1 3の外部出力用処理を繰り返し実行する。

【0 5 4 8】

図5 1は第1～第1 0バッファ1 2 2 a～1 2 2 jとこれらバッファ1 2 2 a～1 2 2 jに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ1 1 6に格納される様子を示すタイムチャートである。図5 1（a）は第1信号の出力状態がH Iレベルとなっている期間を示し、図5 1（b）は第2信号の出力状態がH Iレベルとなっている期間を示し、図5 1（c）は第3信号の出力状態がH Iレベルとなっている期間を示し、図5 1（d）は開閉実行モード中信号の出力状態がH Iレベルとなっている期間を示し、図5 1（e）は高頻度サポートモード中信号の出力状態がH Iレベルとなっている期間を示し、図5 1（f）は第1～第1 0バッファ1 2 2 a～1 2 2 jとこれらバッファ1 2 2 a～1 2 2 jに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図5 1（g）は管理側R A M 1 1 4の受信回数カウンタの値が1加算されるタイミングを示し、図5 1（h）は管理側C P U 1 1 2にて対応関係設定処理（ステップS 2 9 0 8）が実行されるタイミングを示す。

【0 5 4 9】

主側C P U 6 3及び管理側C P U 1 1 2への動作電力の供給が開始されることで、t 1のタイミングで、図5 1（a）、図5 1（d）及び図5 1（e）に示すように、第1信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がL O WレベルからH Iレベルに変更される。これにより、主側C P U 6 3から管理側C P U 1 1 2への識別開始信号の出力が開始される。その後、t 2のタイミングで、第1信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がH IレベルからL O Wレベルに変更される。これにより、主側C P U 6 3から管理側C P U 1 1 2への識別開始信号の出力が停止される。当該t 2のタイミングで、管理側C P U 1 1 2は管理処理（図5 0）のステップS 2 9 0 1にて肯定判定をすることで、図5 1（f）に示すように識別状態となる。

【0 5 5 0】

その後、t 3のタイミング～t 4のタイミングに亘って図5 1（a）に示すように第1信号の出力状態がH Iレベルに維持される。これにより、管理側C P U 1 1 2に開始契機信号が出力された状態となる。そして、t 5のタイミング～t 7のタイミングに亘って図5 1（b）に示すように第2信号の出力状態がH Iレベルに維持される。これにより、管理側C P U 1 1 2に種類識別用信号が1回出力された状態となる。この場合、t 6のタイミングで、図5 1（g）に示すように管理側R A M 1 1 4の受信回数カウンタの値が1加算される。

【0 5 5 1】

その後、t 8のタイミング～t 1 0のタイミングに亘って図5 1（c）に示すように第3信号の出力状態がH Iレベルに維持される。これにより、管理側C P U 1 1 2に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、t 9のタイミングで、図5 1（h）に示すように管理側C P U 1 1 2にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「1」となっているため、対応関係用メモリ1 1 6における今回の設定対象の対応関係エリア1 2 3 a～1 2 3 jに対応関係情報として「1」の情報を格納する。

【0 5 5 2】

その後、t 1 1のタイミング～t 1 2のタイミングに亘って図5 1（a）に示すように第1信号の出力状態がH Iレベルに維持される。これにより、管理側C P U 1 1 2に開始契機信号が出力された状態となる。そして、t 1 3のタイミング～t 1 5のタイミング、t 1 6のタイミング～t 1 8のタイミング、t 1 9のタイミング～t 2 1のタイミング、及びt 2 2のタイミング～t 2 4のタイミングのそれぞれに亘って図5 1（b）に示すように第2信号の出力状態がH Iレベルに維持される。これにより、管理側C P U 1 1 2に

10

20

30

40

50

種類識別用信号がそれぞれ1回出力された状態となる。この場合、 t_{14} のタイミング、 t_{17} のタイミング、 t_{20} のタイミング、 t_{23} のタイミングのそれぞれで、図51 (g) に示すように管理側RAM114の受信回数カウンタの値が1加算される。

【0553】

その後、 t_{25} のタイミング～ t_{27} のタイミングに亘って図51 (c) に示すように第3信号の出力状態がHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、 t_{26} のタイミングで、図51 (h) に示すように管理側CPU112にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「10」となっているため、対応関係用メモリ116における今回の設定対象の対応関係エリア123a～123jに对应関係情報として「10」の情報を格納する。

10

【0554】

その後、 t_{28} のタイミングで、図51 (c)、図51 (d) 及び図51 (e) に示すように、第3信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がLOWレベルからHレベルに変更される。これにより、主側CPU63から管理側CPU112への識別終了信号の出力が開始される。その後、 t_{29} のタイミングで、第3信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がHレベルからLOWレベルに変更される。これにより、主側CPU63から管理側CPU112への識別終了信号の出力が停止される。当該 t_{29} のタイミングで、管理側CPU112は管理処理(図50)のステップS2910にて肯定判定をすることで、図51 (f) に示すように識別状態が解除される。

20

【0555】

なお、本実施形態では対応関係情報として賞球個数の情報が格納されるため、履歴用メモリ117に格納される履歴情報にはその履歴情報の格納契機となった入球部に対応する賞球個数の情報が対応関係情報として含まれる。当該構成においては、賞球個数が同一である入球部が複数種類存在している場合、履歴情報においてそれら入球部を区別することができない。具体的には、第1作動口33と第2作動口34とは賞球個数がいずれも1個であるため、履歴情報において第1作動口33と第2作動口34とを区別することができない。このような事情において第1作動口33と第2作動口34との賞球個数を異ならせてもよい。これにより、本実施形態のような履歴情報が格納される構成であっても、履歴情報において第1作動口33と第2作動口34とを区別することが可能となる。

30

【0556】

以上詳述した本実施形態によれば、設定値更新信号及び出力指示信号だけではなく、遊技回が開始されたか否かに対応する情報、開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、及び前扉枠14が開放中であるか否かに対応する情報についても、これら情報に対応する信号経路であることを主側CPU63からの対応関係情報を受信しなくても管理側CPU112にて特定可能となっている。この場合、各入球検知センサ42a～48aの検知結果に対応する情報のみが、各情報と各信号経路118a～118jとの対応関係を主側CPU63から管理側CPU112に認識させる必要がある情報となる。そして、対応関係情報を管理側CPU112に認識させる場合、各入球検知センサ42a～48aに対応する賞球個数と同一の数のパルス信号が第2信号を利用して主側CPU63から管理側CPU112に出力される。これにより、対応関係情報の送信に関する構成を簡素化することが可能となる。

40

【0557】

<第10の実施形態>

本実施形態では、各入球結果の情報を管理用IC66に提供するための構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0558】

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

50

66に入力されるようにするための信号経路の構成を説明するための説明図である。

【0559】

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

10

【0560】

第1信号経路SL11の途中位置から分岐させるようにして第1分岐経路SL21が形成されており、当該第1分岐経路SL21は管理用IC66と電氣的に接続されている。また、第2信号経路SL12の途中位置から分岐させるようにして第2分岐経路SL22が形成されており、当該第2分岐経路SL22は管理用IC66と電氣的に接続されている。また、第3信号経路SL13の途中位置から分岐させるようにして第3分岐経路SL23が形成されており、当該第3分岐経路SL23は管理用IC66と電氣的に接続されている。また、第4信号経路SL14の途中位置から分岐させるようにして第4分岐経路SL24が形成されており、当該第4分岐経路SL24は管理用IC66と電氣的に接続されている。また、第5信号経路SL15の途中位置から分岐させるようにして第5分岐経路SL25が形成されており、当該第5分岐経路SL25は管理用IC66と電氣的に接続されている。また、第6信号経路SL16の途中位置から分岐させるようにして第6分岐経路SL26が形成されており、当該第6分岐経路SL26は管理用IC66と電氣的に接続されている。また、第7信号経路SL17の途中位置から分岐させるようにして第7分岐経路SL27が形成されており、当該第7分岐経路SL27は管理用IC66と電氣的に接続されている。

20

【0561】

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

30

【0562】

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

【0563】

<第11の実施形態>

40

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

【0564】

図53は本実施形態における主制御装置60の正面図である。

【0565】

上記第1の実施形態では主制御装置60に第1報知用表示装置69a、第2報知用表示装置69b及び第3報知用表示装置69cが設けられていたが、本実施形態では第1報知用表示装置201、第2報知用表示装置202、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204が設けられている。これら第1～第4報知用表示装置201～204は

50

主制御基板 61 の素子搭載面において横並びで設けられている。

【0566】

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

10

【0567】

第1報知用表示装置201の表示面においては「A」、「E」、「H」、「L」、「O」といったアルファベットが表示される。一方、第2報知用表示装置202、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204においては「0」～「9」の範囲で数字が表示される。第1～第4報知用表示装置201～204を利用して遊技履歴の管理結果が報知される。この場合、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202では報知対象となっている遊技履歴の管理結果（上記第1の実施形態における第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ、第41～第42パラメータ）の種類に対応する表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では報知対象となっている種類の遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。

20

【0568】

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

30

【0569】

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

40

50

象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「7」が表示され、第8パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「8」が表示される。また、第21～第26パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第21パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「1」が表示され、第22パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「2」が表示され、第23パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「3」が表示され、第24パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「4」が表示され、第25パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「5」が表示され、第26パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「6」が表示される。

10

【0570】

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

【0571】

第1～第4報知用表示装置201～204においては、上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第42パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第1パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。これに対して、管理側CPU112における上記各種パラメータの演算周期は51秒となっているとともに、各種パラメータの数は25個となっている。したがって、管理側CPU112にて演算された各種パラメータは少なくとも1回は第1～第4報知用表示装置201～202における報知対象となる。

20

【0572】

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

30

40

【0573】

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

【0574】

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

50

【0575】

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

10

【0576】

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

20

【0577】

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

30

【0578】

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

40

【0579】

第3表示IC207は第3報知用表示装置203に対応させて設けられており、信号経路SL35によりMPU62と電氣的に接続されているとともに信号経路SL36により第3報知用表示装置203と電氣的に接続されている。第3表示IC207にはMPU62から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第3報知用表示装置203の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第3表示IC207は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持

50

している表示データに対応する表示内容を第3報知用表示装置203に継続して表示させる。そして、表示データがMPU62により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第3報知用表示装置203の表示が変更される。また、第3表示IC207への動作電力の供給が開始された後であってMPU62による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第3報知用表示装置203は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【0580】

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

10

【0581】

第4表示IC208は第4報知用表示装置204に対応させて設けられており、信号経路SL37によりMPU62と電気的に接続されているとともに信号経路SL38により第4報知用表示装置204と電気的に接続されている。第4表示IC208にはMPU62から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第4報知用表示装置204の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第4表示IC208は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第4報知用表示装置204に継続して表示させる。そして、表示データがMPU62により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第4報知用表示装置204の表示が変更される。また、第4表示IC208への動作電力の供給が開始された後であってMPU62による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第4報知用表示装置204は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

20

【0582】

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

30

【0583】

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

40

【0584】

なお、仮に主側CPU63による表示データの出力設定と管理側CPU112による表示データの出力設定とが同期時に行われた場合には主側CPU63による表示データの出

50

力設定が優先される。但し、これに限定されることはなく管理側CPU112による表示データの出力設定が優先される構成としてもよい。

【0585】

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

【0586】

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

【0587】

ステップS3002にて肯定判定をした場合、管理側RAM114の表示対象カウンタの値を1加算する（ステップS3003）。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「24」を超えた場合（ステップS3004：YES）、表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS3005）。表示対象カウンタは第1～第4報知用表示装置201～204における表示対象となっているパラメータの種類を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータと、「0」～「24」の表示対象カウンタの取り得る値とは1対1で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「0」である場合、最初の表示対象である第1パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204の表示対象となり、表示対象カウンタの値が「24」である場合、最後の表示対象である第42パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204の表示対象となる。

【0588】

ステップS3004にて否定判定をした場合、又はステップS3005の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する表示データを管理側ROM113から読み出す（ステップS3006）。そして、第1報知用表示装置201に対応する表示データの設定処理を実行するとともに（ステップS3007）、第2報知用表示装置202に対応する表示データの設定処理を実行する（ステップS3008）。例えば表示対象カウンタの値が「0」であり第1パラメータが表示対象となっているのであれば、第1報知用表示装置201に「A」を表示するための表示データを第1表示IC205に出力するとともに、第2報知用表示装置202に「1」を表示するための表示データを第2表示IC206に出力する。また、例えば表示対象カウンタの値が「24」であり第42パラメータが表示対象となっているのであれば、第1報知用表示装置201に「0」を表示するための表示データを第1表示IC205に出力するとともに、第2報知用表示装置202に「2」を表示するための表示データを第2表示IC206に出力する。

【0589】

その後、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ131から読み出すとともに、その読み出したパラメータを100倍した結果の10の位に対応する表示データと1の位に対応する表示データとを管理側ROM113から読み出す（ステップS3009）。そして、その結果の10の位に対応する数字が表示されるように第3報知用表示装置203を表示制御するとともに（ステップS3010）、1の位に対応する数字が表示されるように第4報知用表示装置204を表示制御する（ステップS3011）。例えば100倍した結果が「53」である場合には第3報知用表示装置203に「5」を表示するための表示データを第3表示IC207に出力するとともに、第4報知用表示装置204に「3」を表示するための表示データを第4表示IC208に出力する。

【0590】

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

【 0 5 9 1 】

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

10

【 0 5 9 2 】

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

【 0 5 9 3 】

第 1 ～第 4 表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 は動作電力が供給されている間は M P U 6 2 から出力された表示データを記憶保持するとともに、その表示データに従って対応する第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を表示制御する。したがって、遊技履歴の管理結果の表示が開始された後は第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 は消灯状態（すなわち非表示状態）となることはなく、何らかの表示に対応する点灯状態（すなわち表示状態）となっている。

20

【 0 5 9 4 】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図 5 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 5 9 5 】

まず第 1 ～第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 の消灯処理を実行する（ステップ S 3 1 0 1）。具体的には、第 1 ～第 3 表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 7 に対してオール「0」となる表示データを出力する。これにより、第 1 ～第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 の表示用セグメントは全て消灯状態となり、第 1 ～第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 は非表示状態となる。なお、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された直後においては第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示用セグメントは全て消灯状態であり第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 は非表示状態である。したがって、ステップ S 3 1 0 1 は、第 1 ～第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 を非表示状態に維持させる処理であるとともに、仮に何らかの影響で第 1 ～第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 のいずれかが表示状態となっていた場合にはそれを非表示状態とする処理である。

30

【 0 5 9 6 】

その後、主側 R A M 6 5 の設定値カウンタに「1」をセットする（ステップ S 3 1 0 2）。設定値カウンタはパチンコ機 1 0 の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定 1」となる。

【 0 5 9 7 】

その後、第 4 報知用表示装置 2 0 4 における設定値の表示開始処理を実行する（ステップ S 3 1 0 3）。設定値の表示開始処理では、「1」を表示するための表示データを第 4 表示 I C 2 0 8 に出力する。これにより、「設定 1」に対応する「1」の数字が第 4 報知

40

50

用表示装置 204 にて表示される。

【0598】

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

【0599】

更新ボタン 68b が 1 回押圧操作されている場合（ステップ S3105：YES）、主側 RAM 65 の設定値カウンタの値を 1 加算する（ステップ S3106）。また、1 加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合（ステップ S3107：YES）、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップ S3108）。これにより、更新ボタン 68b が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新され、「設定 6」の状態で更新ボタン 68b が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【0600】

ステップ S3107 にて否定判定をした場合、又はステップ S3108 の処理を実行した場合、第 4 報知用表示装置 204 における設定値の表示更新処理を実行する（ステップ S3109）。設定値の表示更新処理では、主側 RAM 65 の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第 4 表示 IC 208 に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第 4 報知用表示装置 204 にて表示される。遊技ホールの管理者は第 4 報知用表示装置 204 を確認することで更新ボタン 68b を押圧操作した後のパチンコ機 10 の設定状態を把握することが可能となる。

【0601】

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

【0602】

当該表示開始処理では主側 CPU 63 から管理側 CPU 112 に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側 CPU 112 は演算結果用メモリ 131 に記憶されている各種パラメータのうち第 1 パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理（図 55）におけるステップ S3006～ステップ S3012 と同様である。これにより、パチンコ機 10 の動作電力が前回停止される直前に演算された第 1 パラメータに対応する表示が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて行われる。

【0603】

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

【0604】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、図 57（a）に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれが表示状態となる。そして、これは第 1～第 8 パラメータ、第 11～第 18 パラメータ、第 21～第 26 パラメータ、第 31 パラメータ及び第 41～第 42 パラメータのいずれが報知対象となる場

10

20

30

40

50

合であっても同様である。これにより、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204の全てが表示状態となっていることを目視することで、第1～第4報知用表示装置201～204において遊技履歴の管理結果が表示されていることを把握することが可能となる。

【0605】

一方、パチンコ機10の設定状態が変更される場合、図57(b)に示すように第1～第3報知用表示装置201～203のそれぞれにおいて全ての表示用セグメントが消灯状態となる。つまり、第1～第3報知用表示装置201～203のそれぞれが非表示状態となる。また、第4報知用表示装置204において「1」～「6」のいずれかの表示が行われる。このように第4報知用表示装置204において「1」～「6」のいずれかの表示が行われるとともに第1～第3報知用表示装置201～203のそれぞれが非表示状態となることにより、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204において設定値に対応する表示が行われていることを把握することが可能となるとともに、現状の設定値を明確に把握することが可能となる。

【0606】

次に、図58(a)～図58(h)のタイムチャートを参照しながら第1～第4報知用表示装置201～204が表示状態となる様子について説明する。図58(a)はパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態の期間を示し、図58(b)は第1～第4報知用表示装置201～204における設定表示の更新タイミングを示し、図58(c)は遊技履歴の管理結果を第1～第4報知用表示装置201～204に表示する期間を示し、図58(d)は第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果に対応する表示の更新タイミングを示し、図58(e)は第1報知用表示装置201が表示状態となっている期間を示し、図58(f)は第2報知用表示装置202が表示状態となっている期間を示し、図58(g)は第3報知用表示装置203が表示状態となっている期間を示し、図58(h)は第4報知用表示装置204が表示状態となっている期間を示す。

【0607】

設定キー挿入部68aがON操作された状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始されることで図58(a)に示すようにt1のタイミングでパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。当該t1のタイミングで図58(b)に示すように設定表示の更新タイミングとなり図58(h)に示すように第4報知用表示装置204が表示状態となりその表示状態が継続される。この場合、「設定1」が選択されているため、第4報知用表示装置204では「1」が表示される。一方、t1のタイミングでは図58(e)～図58(g)に示すように第1～第3報知用表示装置201～203は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

【0608】

その後、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング及びt5のタイミングのそれぞれで更新ボタン68bの操作により設定値を変更する操作が行われることにより、図58(b)に示すようにこれら各タイミングで設定値表示の更新タイミングとなる。この場合、図58(h)に示すように第4報知用表示装置204ではそれら各タイミングにおいて、変更後における設定値に対応する数字に表示内容が切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第4報知用表示装置204は表示状態に維持される。一方、図58(e)～図58(g)に示すようにこれら設定値表示の更新タイミングのそれぞれにおいても第1～第3報知用表示装置201～203は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

【0609】

その後、t6のタイミングで設定キー挿入部68aがOFF操作されることで図58(a)に示すように変更可能状態が終了される。この場合、当該t6のタイミングで図58(c)に示すように遊技履歴の管理結果の表示期間が開始される。具体的には、演算結果用メモリ131に記憶されている第1パラメータの表示が開始される。したがって、当該

10

20

30

40

50

t 6 のタイミングで図 5 8 (e) ～図 5 8 (g) に示すように第 1 ～第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 3 が非表示状態から表示状態に切り換えられるとともに第 4 報知用表示装置 2 0 4 が表示内容は変更されるものの表示状態に維持される。

【 0 6 1 0 】

その後、t 7 のタイミング、t 8 のタイミング、t 9 のタイミング、t 1 0 のタイミング、t 1 1 のタイミング及び t 1 2 のタイミングのそれぞれで図 5 8 (d) に示すように遊技履歴の管理結果の表示の更新タイミングとなる。この場合、図 5 8 (e) ～図 5 8 (h) に示すように第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 ではそれら各タイミングにおいて、更新後における遊技履歴の管理結果に対応する表示内容に切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 はいずれも表示状態に維持される。

10

【 0 6 1 1 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 6 1 2 】

遊技履歴の管理結果が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて表示される構成において、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においてはそれに対応する表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて行われる。これにより、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく変更可能状態においてそれに対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。

20

【 0 6 1 3 】

第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 において設定値の変更可能状態であることに対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 において表示が行われている状況を把握することで、当該第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

【 0 6 1 4 】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が表示制御される。これにより、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の表示態様を把握することで、当該第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

30

【 0 6 1 5 】

複数の報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【 0 6 1 6 】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第 1 ～第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 3 が非表示状態となる。これにより、第 1 ～第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 3 が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

40

【 0 6 1 7 】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第 4 報知用表示装置 2 0 4 が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示され得る表示内容である。このように第 4 報知用表示装置

50

204における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及び設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように第4報知用表示装置204における表示内容が重複し得る構成であっても、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には第1～第3報知用表示装置201～203が非表示状態とされるため、第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

【0618】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれが表示状態となる。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで第1～第4報知用表示装置201～204の表示態様を明確に相違させることが可能となる。

10

【0619】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類が変更される場合であっても第1～第4報知用表示装置201～204は非表示状態に維持されない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示されている状況における第1～第4報知用表示装置201～204を確認したタイミングに関係なく、遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、第1～第4報知用表示装置201～204を確認したタイミングに関係なく、第1～第4報知用表示装置201～204において遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

20

【0620】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第4報知用表示装置204の1個のみが表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【0621】

第1～第4報知用表示装置201～204が横方向に配列されている構成において右端に配置された第4報知用表示装置204のみを利用して設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

30

【0622】

遊技履歴の管理結果が表示される場合には第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を利用して表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類に対応する表示が行われるとともに第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204を利用して遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を把握し易くなる。この場合に、設定値の変更可能状態においては遊技履歴の管理結果の種類が表示される第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202がいずれも非表示状態となる。これにより、種類を表示するための第1、第2報知用表示装置201、202が非表示の状態が設定値の変更可能状態に対応していることとなり、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。

40

【0623】

また、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には、遊技履歴の管理結果の種類が表示される第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202だけではなく、遊技履歴の管理結果の内容が表示される第3報知用表示装置203も非表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。

【0624】

M P U 6 2 から第1～第4表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 に表示データが出力され、第1～第4表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 はその表示データに従って第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせる構成において、第1～第4表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 にて表

50

示データが記憶保持される。これにより、例えば電波検知異常や振動検知異常が発生したことで主側CPU63において遊技を進行させるための処理の実行が停止された場合であっても（ステップS306にて肯定判定をする場合）、第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示を維持させることが可能となる。

【0625】

なお、第1～第4報知用表示装置201～204のうちパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態において非表示状態（全消灯状態）となる対象は、第1～第3報知用表示装置201～203に限定されることはなく第1，第2報知用表示装置201，202としてもよい。この場合、第3報知用表示装置203にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示（例えば「5」の表示）が行われるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよく、第4報知用表示装置204にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示（例えば「5」の表示）が行われるとともに、第3報知用表示装置203にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよい。また、第1報知用表示装置201と第3報知用表示装置203とが非表示状態（全消灯状態）となり第2報知用表示装置202と第4報知用表示装置204とが表示状態となる構成としてもよく、第1報知用表示装置201と第4報知用表示装置204とが非表示状態（全消灯状態）となり第2報知用表示装置202と第3報知用表示装置203とが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202と第3報知用表示装置203とが非表示状態（全消灯状態）となり第1報知用表示装置201と第4報知用表示装置204とが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202と第4報知用表示装置204とが非表示状態（全消灯状態）となり第1報知用表示装置201と第3報知用表示装置203とが表示状態となる構成としてもよい。

【0626】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第1報知用表示装置201のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第3報知用表示装置203のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第4報知用表示装置204のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよい。

【0627】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第1報知用表示装置201のみが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202のみが表示状態となる構成としてもよく、第3報知用表示装置203のみが表示状態となる構成としてもよい。

【0628】

<第12の実施形態>

本実施形態では、設定値の変更可能状態における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容が上記第11の実施形態と相違している。以下、上記第11の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第11の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0629】

図59（a）は第1報知用表示装置201の構成を説明するための説明図であり、図59（b）は第2報知用表示装置202の構成を説明するための説明図である。

【0630】

図59（a）に示すように第1報知用表示装置201は7個の第1～第7表示用セグメント201a～201gを備えている。第1～第7表示用セグメント201a～201gはいずれも棒状に形成されており、内部にLEDなどの発光体を有している。これら7個の第1～第7表示用セグメント201a～201gは第1報知用表示装置201が所謂7セグメントディスプレイとなるように配列されている。

【0631】

図59（b）に示すように第2報知用表示装置202は7個の第1～第7表示用セグメ

ント202a～202gを備えている。第1～第7表示用セグメント202a～202gはいずれも棒状に形成されており、内部にLEDなどの発光体を有している。これら7個の第1～第7表示用セグメント202a～202gは第2報知用表示装置202が所謂7セグメントディスプレイとなるように配列されている。

【0632】

図60は第1～第4報知用表示装置201～204にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容を説明するための説明図である。

【0633】

遊技履歴の管理結果を表示する場合における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容は上記第11の実施形態と同様である。したがって、第1報知用表示装置201では「A」、「E」、「H」、「L」、「O」のいずれかが表示され、第2報知用表示装置202では「1」～「8」のいずれかが表示される。

【0634】

この場合、第1報知用表示装置201の第1～第7表示用セグメント201a～201gのそれぞれは、第1報知用表示装置201における「A」、「E」、「H」、「L」、「O」の表示のうち少なくとも1種類の表示において発光対象となる。つまり、第1報知用表示装置201において「A」、「E」、「H」、「L」、「O」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント201a～201gは存在していない。

【0635】

第2報知用表示装置202についても同様に、第2報知用表示装置202の第1～第7表示用セグメント202a～202gのそれぞれは、第2報知用表示装置202における「1」～「8」の表示のうち少なくとも1種類の表示において発光対象となる。つまり、第2報知用表示装置202において「1」～「8」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント202a～202gは存在していない。

【0636】

パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第1報知用表示装置201では第2表示用セグメント201bと第5表示用セグメント201eとが発光状態となる。これら第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eは既に説明したとおり第1報知用表示装置201にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。さらに言うと第1報知用表示装置201にて遊技履歴の管理結果を表示する場合のいずれにおいても第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eは発光状態となる。その一方、第1～第7表示用セグメント201a～201gのうち第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eのみが発光状態となる第1報知用表示装置201の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント201b、201eを利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第1報知用表示装置201に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント201a～201gを兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第1報知用表示装置201にて行わせることが可能となる。

【0637】

設定値の変更可能状態においては第2報知用表示装置202では第3表示用セグメント202cが発光状態となる。第3表示用セグメント202cは既に説明したとおり第2報知用表示装置202にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。その一方、第1～第7表示用セグメント202a～202gのうち第3表示用セグメント202cのみが発光状態となる第2報知用表示装置202の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態におい

10

20

30

40

50

て、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント 202c を利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第 2 報知用表示装置 202 に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント 202a ~ 202g を兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第 2 報知用表示装置 202 にて行わせることが可能となる。

【0638】

次に、主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図 61 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0639】

まず第 1 ~ 第 2 報知用表示装置 201, 202 における設定値表示の開始処理を実行する (ステップ S3201)。具体的には、第 1 報知用表示装置 201 については第 2 表示用セグメント 201b 及び第 5 表示用セグメント 201e が発光状態となりそれ以外の表示用セグメント 201a, 201c, 201d, 201f, 201g が消灯状態となる表示データを第 1 表示 IC 205 に出力する。また、第 2 報知用表示装置 202 については第 3 表示用セグメント 202c が発光状態となりそれ以外の表示用セグメント 202a, 202b, 202d ~ 202g が消灯状態となる表示データを第 2 表示 IC 206 に出力する。これにより、パチンコ機 10 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを報知するための表示が第 1 報知用表示装置 201 及び第 2 報知用表示装置 202 にて開始される。

【0640】

その後、第 3 報知用表示装置 203 の消灯処理を実行する (ステップ S3202)。具体的には、第 3 表示 IC 207 に対してオール「0」となる表示データを出力する。これにより、第 3 報知用表示装置 203 は全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第 3 報知用表示装置 203 は非表示の状態となる。

【0641】

その後、主側 RAM 65 の設定値カウンタに「1」をセットする (ステップ S3203)。設定値カウンタはパチンコ機 10 の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側 CPU 63 にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定 1」となる。

【0642】

その後、第 4 報知用表示装置 204 における設定値の表示開始処理を実行する (ステップ S3204)。設定値の表示開始処理では、「1」を表示するための表示データを第 4 表示 IC 208 に出力する。これにより、「設定 1」に対応する「1」の数字が第 4 報知用表示装置 204 にて表示される。

【0643】

その後、設定キー挿入部 68a が OFF 操作されていないことを条件として (ステップ S3205: NO)、更新ボタン 68b が 1 回押圧操作されたか否かを判定する (ステップ S3206)。具体的には更新ボタン 68b の押圧操作を検知するセンサからの信号が LOW レベルから HI レベルに切り換わったか否かを判定する。ステップ S3206 にて否定判定をした場合、ステップ S3205 の処理に戻り、設定キー挿入部 68a が OFF 操作されているか否かを判定する。

【0644】

更新ボタン 68b が 1 回押圧操作されている場合 (ステップ S3206: YES)、主側 RAM 65 の設定値カウンタの値を 1 加算する (ステップ S3207)。また、1 加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合 (ステップ S3208: YES)、設定値カウンタに「1」をセットする (ステップ S3209)。これにより、更新ボタン 68b が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新され、「設定 6」の状況で更新ボタン 68b が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【0645】

10

20

30

40

50

ステップ S 3 2 0 8 にて否定判定をした場合、又はステップ S 3 2 0 9 の処理を実行した場合、第 4 報知用表示装置 2 0 4 における設定値の表示更新処理を実行する（ステップ S 3 2 1 0）。設定値の表示更新処理では、主側 R A M 6 5 の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第 4 表示 I C 2 0 8 に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。遊技ホールの管理者は第 4 報知用表示装置 2 0 4 を確認することで更新ボタン 6 8 b を押圧操作した後のパチンコ機 1 0 の設定状態を把握することが可能となる。

【 0 6 4 6 】

ステップ S 3 2 1 0 の処理を実行した後はステップ S 3 2 0 5 に戻り、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されているか否かを判定する。O F F 操作されていない場合（ステップ S 3 2 0 5 : N O）、ステップ S 3 2 0 6 以降の処理を再度実行する。O F F 操作されている場合（ステップ S 3 2 0 5 : Y E S）、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における管理結果の表示開始処理を実行する（ステップ S 3 2 1 1）。

【 0 6 4 7 】

当該表示開始処理では主側 C P U 6 3 から管理側 C P U 1 1 2 に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側 C P U 1 1 2 は演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている各種パラメータのうち第 1 パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理（図 5 5）におけるステップ S 3 0 0 6 ～ステップ S 3 0 1 2 と同様である。これにより、パチンコ機 1 0 の動作電力が前回停止される直前に演算された第 1 パラメータに対応する表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる。

【 0 6 4 8 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 6 4 9 】

遊技履歴の管理結果が表示される場合に発光状態となり得る第 1、第 2 報知用表示装置 2 0 1、2 0 2 の表示用セグメント 2 0 1 a ～ 2 0 1 g、2 0 2 a ～ 2 0 2 g を発光状態とすることにより設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果の表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 のそれぞれについて、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合に発光状態となる表示用セグメント 2 0 1 a ～ 2 0 1 g、2 0 2 a ～ 2 0 2 g の組合せが、遊技履歴の管理結果が表示される場合には存在しない組合せとなっている。これにより、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 のそれぞれについて発光状態となる表示用セグメント 2 0 1 a ～ 2 0 1 g、2 0 2 a ～ 2 0 2 g の組合せを把握することにより、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

【 0 6 5 0 】

第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 のそれぞれについて、遊技履歴の管理結果の表示が全パターン行われたとしても発光状態とならない表示用セグメント 2 0 1 a ～ 2 0 1 g、2 0 2 a ～ 2 0 2 g は存在していない。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果の表示内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

【 0 6 5 1 】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第 3 報知用表示装置 2 0 3 が非表示状態となる。これにより、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示内容だけではなく、第 3 報知用表示装置 2 0 3 が非表示状態となっているか否かを確認することで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【 0 6 5 2 】

なお、第1, 第2報知用表示装置201, 202におけるパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示内容の種類が1種類のみ設定されている構成に限定されることはなく、複数種類設定されている構成としてもよい。この場合、当該複数種類の表示内容は表示順序が予め定められており、変更可能状態が新たに実行される度にその表示順序に従って表示対象となる表示内容が変更される構成としてもよい。このように設定値の変更可能状態に対応する表示内容が複数種類存在している場合であっても、それら表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となる表示用セグメント201a~201g, 202a~202gを利用して表示されるとともに、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示内容となっている。

【0653】

また、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示を行う場合のうち一方においては第1, 第2報知用表示装置201, 202において点滅表示が行われ、他方においては点灯を維持する表示が行われる構成としてもよい。この場合、点滅表示及び点灯表示のいずれであるかによって遊技履歴の管理結果の表示及び変更可能状態に対応する表示のうちいずれであるかを遊技ホールの管理者が特定することができるため、変更可能状態に対応する表示において発光状態とされる表示用セグメント201a~201g, 202a~202gの組合せが、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される組合せであってもよく、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用されない組合せであってもよい。また、点滅表示における点灯期間と消灯期間とが、第1報知用表示装置201と第2報知用表示装置202とで相互に一致している構成としてもよく、完全にずれている構成としてもよく、一部だけ重複する構成としてもよい。

【0654】

<第13の実施形態>

本実施形態ではパチンコ機10に異常状態が発生した場合にそれに対応する表示が第1~第4報知用表示装置201~204を利用して行われることが上記第11の実施形態と相違している。以下、上記第11の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第11の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0655】

図62は主側RAM65に設けられた異常表示エリア211の構成を説明するための説明図である。

【0656】

異常表示エリア211は、第1~第4報知用表示装置201~204にて表示すべき異常状態の情報を記憶するためのエリアである。異常表示エリア211には、複数の単位エリア211a~211dが設けられている。具体的には、第1単位エリア211a、第2単位エリア211b、第3単位エリア211c及び第4単位エリア211dが設けられている。これら第1~第4単位エリア211a~211dのそれぞれには1個ずつパチンコ機10の異常状態の情報を格納することが可能である。つまり、異常表示エリア211においてはパチンコ機10の異常状態の情報を最大で4個記憶保持可能である。

【0657】

ここで、本実施形態ではパチンコ機10において発生する異常状態の全ての情報が主側CPU63にて特定される。例えば、遊技球の払い出しに関する異常（例えば、下皿56aの満タン、タンク75の球無し、払出装76による払出異常）が発生した場合には、その発生した異常に対応するコマンドが払出側CPU92から主側CPU63に送信される。また、パチンコ機10には図示しない電波検知センサ及び振動検知センサが設けられており、不正な電波を電波検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側CPU63に送信され、異常な振動を振動検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側CPU63に送信される。また、各入球検知センサ42a~49aから正常な信号の送信が行われなくなることを特定することに基づいて、これら入球検知センサ42a~49aの断線異常の発生を特定する。

【0658】

主側CPU63にて特定される異常状態の種類は、異常表示エリア211において記憶可能な異常状態の情報の最大数よりも多い数となっている。そうすると、多数の異常状態が同時に発生した場合には異常表示エリア211に既に最大数の異常状態の情報が記憶されているにも関わらず新たな異常情報が発生することが想定される。これに対して、異常状態の情報に対してはパチンコ機10の設定段階において記憶優先度が設定されており、異常表示エリア211に既に最大数の異常状態の情報が記憶されている状況において新たに異常状態が発生した場合には記憶優先度が高い異常状態の情報が異常表示エリア211に残されることとなる。これにより、記憶優先度が高い異常状態の報知を優先して実行することが可能となる。

10

【0659】

次に、主側CPU63にて実行される異常設定処理について、図63のフローチャートを参照しながら説明する。なお、異常設定処理はタイマ割込み処理（図11）の最初の処理として実行される。

【0660】

まず異常表示対象が発生しているか否かを判定する（ステップS3301）。異常表示対象の種類は、下皿56aの満タン、タンク75の球無し、払出装置76による払出異常、電波検知異常、振動検知異常、各入球検知センサ42a～49aの断線異常が含まれる。この異常表示対象の種類数は異常表示エリア211に設けられた第1～第4単位エリア211a～211dの数よりも多い数となっている。

20

【0661】

ステップS3301にて肯定判定をした場合、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア211の第1～第4単位エリア211a～211dのいずれかに既に記憶されているか否かを判定する（ステップS3302）。既に記憶されている場合には今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報は異常表示エリア211に記憶されない。これにより、同一種類の異常状態の情報が異常表示エリア211に重複して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【0662】

ステップS3302にて否定判定をした場合、主側RAM65に設けられた異常対象カウンタの値が最大値（具体的には「4」）であるか否かを判定する（ステップS3303）。異常対象カウンタは、異常表示エリア211における第1～第4単位エリア211a～211dのうち異常状態の情報が格納されているエリアの数を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

30

【0663】

異常対象カウンタの値が最大値である場合（ステップS3303：YES）、優先度の比較処理を実行する（ステップS3304）。優先度の比較処理では、まず異常表示エリア211の第1～第4単位エリア211a～211dに記憶されている異常状態の情報のうち最も記憶優先度が低い異常状態の情報を特定する。記憶優先度はパチンコ機10の設定段階において予め定められており、具体的には下皿56aの満タン→タンク75の球無し→振動検知異常→払出装置76による払出異常→入球検知センサ42a～49aの断線異常→電波検知異常の順序で記憶優先度が高くなる。優先度の比較処理では、第1～第4単位エリア211a～211dに記憶されている最も記憶優先度が低い異常状態の情報と、今回発生した異常表示対象とのうちいずれの記憶優先度が高いのかを比較判定する。

40

【0664】

今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が低い場合には（ステップS3305：NO）、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を異常表示エリア211に記憶しない。これにより、異常表示対象の種類数が異常表示エリア211に設けられた第1～第4単位エリア211a～211dの数よりも多い数である構成において、記憶優先度が高い異常状態の情報を異常表示エリア211に残すことが可能となる。

【0665】

50

今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が高い場合には（ステップ S 3 3 0 5：Y E S）、異常表示エリア 2 1 1 の設定処理を実行する（ステップ S 3 3 0 6）。ステップ S 3 3 0 5 にて肯定判定をした場合に実行される異常表示エリア 2 1 1 の設定処理では、記憶優先度が最も低い異常状態の情報が記憶されていると特定された単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d に、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を上書きする。

【0 6 6 6】

一方、主側 R A M 6 5 の異常対象カウンタの値が最大値に達していない場合には（ステップ S 3 3 0 3：N O）、異常対象カウンタの値を 1 加算した後に（ステップ S 3 3 0 7）、異常表示エリア 2 1 1 の設定処理を実行する（ステップ S 3 3 0 6）。当該設定処理では、異常表示エリア 2 1 1 において異常状態の情報が格納されていない単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d の中から一のエリアを選択し、その選択したエリアに今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を格納する。

10

【0 6 6 7】

なお、ステップ S 3 3 0 6 では、異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が 1 個のみである場合にはその異常状態の情報は第 1 単位エリア 2 1 1 a に格納されるようにし、異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第 n 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 b の「n」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。

【0 6 6 8】

異常設定処理では、異常表示対象の解除事象が発生したか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 8）。例えば下皿 5 6 a の満タンが解除されたこと、タンク 7 5 の球無しが解除されたこと、又は払出装 7 6 による払出異常が解除されたことを示すコマンドを払出側 C P U 9 2 から受信したか否かを判定する。また、電波検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、振動検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、又は断線異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否かを判定する。

20

【0 6 6 9】

ステップ S 3 3 0 8 にて肯定判定をした場合、異常表示エリア 2 1 1 の消去処理を実行する（ステップ S 3 3 0 9）。当該消去処理では、今回解除対象となった異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア 2 1 1 の第 1 ～ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d のいずれかに格納されているか否かを特定し、格納されている場合にはその格納されているエリアを「0」クリアすることでその異常状態の情報を消去する。この場合、消去後において異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が 1 個のみである場合にはその異常状態の情報は第 1 単位エリア 2 1 1 a に格納されるようにし、消去後において異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第 n 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 b の「n」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。また、主側 R A M 6 5 の異常対象カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 3 3 1 0）。

30

【0 6 7 0】

異常設定処理では、異常表示の開始操作が発生したか否かを判定する（ステップ S 3 3 1 1）。異常表示の開始操作は、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 を前方に開放させた状態で更新ボタン 6 8 b を押圧操作することにより行われる。

40

【0 6 7 1】

ステップ S 3 3 1 1 にて肯定判定をした場合、異常表示エリア 2 1 1 に 1 個以上の異常状態の情報が記憶されているか否かを判定する（ステップ S 3 3 1 2）。異常状態の情報が記憶されていない場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における異常表示が開始されない。これにより、報知すべき異常状態の情報が存在していないにも関わらず異常表示が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【0 6 7 2】

ステップ S 3 3 1 2 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた異常表示中

50

フラグに「1」をセットする（ステップS3313）。異常表示中フラグは、遊技履歴の管理結果に対応する表示を中止して、異常表示エリア211に格納されている異常状態の情報に対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行うべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。なお、既に異常表示中フラグに「1」がセットされている状況で異常表示の開始操作が行われたとしてもステップS3311にて否定判定をする。

【0673】

その後、管理結果の表示の中止設定処理を実行する（ステップS3314）。当該中止設定処理では、管理側CPU112に対して表示中止コマンドを送信することで、第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示の更新を一旦中止させる。管理側CPU112は当該表示中止コマンドを受信することで、表示用処理（図55）の実行を中止する。但し、管理側CPU112は表示中止コマンドを受信したとしても第1～第4表示IC205～208にオール「0」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、主側CPU63から第1～第4表示IC205～208に表示データが送信されるまではその時点における遊技履歴の管理結果の表示が第1～第4報知用表示装置201～204において継続される。

【0674】

異常設定処理では、異常表示の終了操作が発生したか否かを判定する（ステップS3315）。異常表示の終了操作は、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠11に対して遊技機本体12を前方に開放させた状態でリセットボタン68cを押圧操作することにより行われる。ステップS3315にて肯定判定をした場合、主側RAM65の異常表示中フラグを「0」クリアする（ステップS3316）。なお、既に異常表示中フラグの値が「0」である状況で異常表示の終了操作が行われたとしてもステップS3315にて否定判定をする。

【0675】

その後、管理結果の表示の中止解除処理を実行する（ステップS3317）。当該中止解除処理では、管理側CPU112に対して中止解除コマンドを送信することで、第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状態を解除する。管理側CPU112は当該中止解除コマンドを受信することで、表示用処理（図55）の実行を再開する。但し、管理側CPU112は中止解除コマンドを受信したとしても第1～第4表示IC205～208にオール「0」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、管理側CPU112から第1～第4表示IC205～208に表示データが送信されるまではその時点における異常表示が第1～第4報知用表示装置201～204において継続される。また、管理側CPU112は遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状況であっても履歴情報の記憶及び各種パラメータの演算を継続しており、各種パラメータの演算を行った結果は演算結果用メモリ131に記憶されている。したがって、遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止された状態が解除された場合には、直近の遊技履歴の管理結果についての表示が第1～第4報知用表示装置201～204において即座に再開されることとなる。

【0676】

異常設定処理では、主側RAM65の異常表示中フラグに「1」がセットされている場合（ステップS3318：YES）、異常表示用処理を実行する（ステップS3319）。図64は異常表示用処理を示すフローチャートである。

【0677】

まず第1，第2報知用表示装置201，202の消灯処理を実行する（ステップS3401）。具体的には、第1，第2表示IC205，206に対してオール「0」となる表示データを出力する。これにより、第1，第2報知用表示装置201，202はいずれも全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第1，第2報知用表示装置201，202は非表示の状態となる。

【0678】

その後、主側RAM65に設けられた更新タイミングカウンタの値を1減算する（ステップS3402）。更新タイミングカウンタは第1～第4報知用表示装置201～204における異常表示の表示内容を更新するタイミングであることを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。なお、既に更新タイミングカウンタの値が「0」となっている場合にはその状態を維持する。その後、更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップS3403）。

【0679】

ステップS3403にて肯定判定をした場合、主側RAM65に設けられた表示対象カウンタの更新処理を実行する（ステップS3404）。当該更新処理では、今回が主側RAM65の異常表示中フラグに「1」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回である場合には表示対象カウンタに「0」をセットする。表示対象カウンタの値は異常表示エリア211の第1～第4単位エリア211a～211dに対応しており、具体的には表示対象カウンタの「0」の値は第1単位エリア211aに対応しており、表示対象カウンタの「1」の値は第2単位エリア211bに対応しており、表示対象カウンタの「2」の値は第3単位エリア211cに対応しており、表示対象カウンタの「3」の値は第4単位エリア211dに対応している。更新処理では、今回が主側RAM65の異常表示中フラグに「1」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回ではない場合には表示対象カウンタの値を1加算する。

【0680】

その後、第1～第4単位エリア211a～211dのうち表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されているか否かを判定する（ステップS3405）。ここで、既に説明したとおり異常状態の情報が1個のみ記憶されている場合にはその異常状態の情報は第1単位エリア211aに記憶されており、異常状態の情報が複数個記憶されている場合には第n単位エリア211a～211bの「n」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されている。したがって、表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されていない場合には当該表示対象カウンタの値よりも大きい値に対応するエリアにも異常状態の情報が格納されていないことになる。また、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えている場合にはそもそも対応するエリアが存在していないため、異常状態の情報は格納されていないものとして扱われる。

【0681】

ステップS3405にて肯定判定をした場合、主側RAM65の表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS3406）。ここで、異常表示が行われている状況において異常表示の対象となっている異常状態の全てが解除されることが想定される。この場合、異常表示用処理が実行される状況であっても異常表示エリア211に異常状態の情報が記憶されていない状況となる。このような状況においては、第3，第4報知用表示装置203，204にて異常状態の情報が記憶されていないことを示す表示が行われる。

【0682】

ステップS3405にて否定判定をした場合、又はステップS3406の処理を実行した場合、主側RAM65の表示対象カウンタの値に対応する表示対象の表示データを主側ROM64から読み出す（ステップS3407）。具体的には、異常表示エリア211の第1～第4単位エリア211a～211dのうち主側RAM65の表示対象カウンタの値に対応するエリアに記憶されている情報を読み出す。そして、その情報に対応する表示データを主側ROM64から読み出す。表示データは異常状態の情報に対して1対1で対応させて設定されており、その表示データによる第3，第4報知用表示装置203，204の表示内容は異常状態の情報の種類毎に相違している。また、異常状態の情報が存在していないことに対応する表示データも存在しており、この表示データは異常状態の情報に対応する表示データと相違している。したがって、異常状態の情報が存在していない場合には、第3，第4報知用表示装置203，204の表示内容は異常状態の情報が存在してい

10

20

30

40

50

る場合とは異なる表示内容となる。

【0683】

一方、第3、第4報知用表示装置203、204における異常状態の情報に対応する表示の表示内容及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示の表示内容は、第3、第4報知用表示装置203、204にて遊技履歴の管理結果を表示する場合の表示内容及び第4報知用表示装置204における設定値の表示内容と重複している。これに対して、遊技履歴の管理結果を表示する場合には第1～第4報知用表示装置201～204の全てが表示状態となり、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第1～第3報知用表示装置201～203が非表示状態となるとともに第4報知用表示装置204が表示状態となり、異常表示を行う場合には第1、第2報知用表示装置201、202が非表示状態となるとともに第3、第4報知用表示装置203、204が表示状態となるため、上記のように表示内容が重複しているとしてもいずれの状況に対応している表示であるのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

10

【0684】

その後、ステップS3407にて読み出した表示データに従って第3報知用表示装置203を表示制御するとともに（ステップS3408）、第4報知用表示装置204を表示制御する（ステップS3409）。この場合、異常状態の情報に対応する表示を行う場合及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示を行う場合のいずれであっても第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204はいずれも非表示状態となることはなく（すなわち全消灯状態となることはなく）、何らかの表示状態となっている。

20

【0685】

その後、主側RAM65の更新タイミングカウンタに次の更新タイミングに対応する値として2秒に対応する値を設定する（ステップS3410）。

【0686】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0687】

遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される構成において、パチンコ機10の異常状態に対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく異常状態に対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。

30

【0688】

パチンコ機10に異常状態が発生していない場合において異常状態に対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204に行わせる場合、第1～第4報知用表示装置201～204では異常状態が発生していないことに対応する表示が行われる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204を確認することでパチンコ機10に異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

【0689】

第1～第4報知用表示装置201～204において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第1～第4報知用表示装置201～204においてパチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204において表示が行われている状況を把握することで、当該第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

40

【0690】

パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第1～第4報知用表示装置201～204が表示制御される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204の表示態様を把握することで、当該第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

50

【0691】

複数の報知用表示装置201～204が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置201～204が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合とパチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【0692】

パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第1, 第2報知用表示装置201, 202が非表示状態となる。これにより、第1, 第2報知用表示装置201, 202が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及びパチンコ機10の異常状態に対応する表示のうちいずれが第1～第4報知用表示装置201～204にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【0693】

パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合、第3, 第4報知用表示装置203, 204が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第3, 第4報知用表示装置203, 204にて表示され得る表示内容である。このように第3, 第4報知用表示装置203, 204における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように第3, 第4報知用表示装置203, 204における表示内容が重複し得る構成であっても、パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合には第1, 第2報知用表示装置201, 202が非表示状態とされるため、第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

【0694】

なお、異常表示エリア211に異常状態の情報が記憶されていない状況において異常表示の開始操作が行われた場合、その時点で第1～第4報知用表示装置201～204にて異常状態の情報が記憶されていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【0695】

<第14の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される管理用出力処理の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0696】

図65は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用出力処理を示すフローチャートである。

【0697】

まず主側RAM65に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS3501)。管理開始フラグは、履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させるべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機10への動作電力の供給が開始された後(すなわちMPU62への動作電力の供給が開始された後)において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ117への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴

10

20

30

40

50

情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【0698】

ステップS3501にて否定判定をした場合、主側RAM65に設けられた開始時管理カウンタに「7」をセットする（ステップS3502）。開始時管理カウンタは、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において7個の入球検知センサ42a～48aのうちいずれのセンサについて遊技球の検知状態の特定を行う状況であるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

【0699】

その後、開始時管理カウンタの値に対応する主側RAM65の出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3503）。具体的には、開始時管理カウンタの値が「7」であり第1入賞口検知センサ42aに対応している場合には第1出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「6」であり第2入賞口検知センサ43aに対応している場合には第2出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「5」であり第3入賞口検知センサ44aに対応している場合には第3出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「4」であり特電検知センサ45aに対応している場合には第4出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「3」であり第1作動口検知センサ46aに対応している場合には第5出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「2」であり第2作動口検知センサ47aに対応している場合には第6出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「1」でありアウト口24aに対応している場合には第7出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第1～第7出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図15）にて「1」がセットされる。

【0700】

ステップS3503にて肯定判定をした場合、開始時管理カウンタの値に対応する出力フラグを「0」クリアする（ステップS3504）。その後、主側RAM65に設けられた排出個数カウンタの値を1加算する（ステップS3505）。排出個数カウンタは、主側RAM65の管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

【0701】

その後、排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上となっているか否かを判定する（ステップS3506）。管理開始基準値は「300」に設定されているが、これに限定されることはなく「300」よりも少ない数である構成としてもよく、「300」よりも多い数である構成としてもよい。

【0702】

ステップS3503にて否定判定をした場合、又はステップS3506にて否定判定をした場合、主側RAM65の開始時管理カウンタの値を1減算する（ステップS3507）。そして、その1減算後における開始時管理カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS3508）。ステップS3508にて否定判定をした場合にはステップS3503に戻り、ステップS3508にて肯定判定をした場合にはそのまま本管理用出力処理を終了する。

【0703】

一方、主側RAM65の排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上である場合（ステップS3506：YES）、主側RAM65の管理開始フラグに「1」をセットする（ステップS3509）。その後、管理用処理を実行する（ステップS3510）。また、管理開始フラグに「1」がセットされておりステップS3501にて肯定判定をした場合にも管理用処理を実行する（ステップS3510）。管理用処理の処理内容は上記第1の実施形態における管理用出力処理（図25）のステップS1001～ステップS1012と

10

20

30

40

50

同一である。

【0704】

上記構成によれば、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後（すなわちMPU62への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ117への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【0705】

ここで、上記のようにパチンコ機10への動作電力の供給が開始された後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴情報が記憶されない構成においては、その間の遊技履歴の管理結果を算出することができない。そこでこのような状況においては第1～第4報知用表示装置201～204において当該状況に対応する表示が行われる構成としてもよい。例えば第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメントを発光状態とする構成としてもよい。当該表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態であることを表示する場合のいずれであっても表示されないため、第1～第4報知用表示装置201～204を確認することで上記のように履歴情報が記憶されない状況であるか否かを特定することが可能となる。

20

【0706】

なお、パチンコ機10への動作電力の供給開始後においてパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となったか否かにより主側RAM65の管理開始フラグの情報の設定態様が相違する構成としてもよい。図66は主側CPU63にて実行される当該別形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。ステップS3601～ステップS3609では上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS101～ステップS109と同一の処理を実行し、ステップS3611～ステップS3620では上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS110～ステップS119と同一の処理を実行する。一方、本別形態ではステップS3608にて肯定判定をした場合には主側RAM65の管理開始フラグを「0」クリアし（ステップS3610）、ステップS3620の処理を実行した後に主側RAM65の管理開始フラグに「1」をセットする（ステップS3621）。当該構成によれば、パチンコ機10の設定状態を新たに設定するための処理が実行されない場合にはパチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させないようにされ、パチンコ機10の設定状態を新たに設定するための処理が実行された場合にはパチンコ機10への動作電力の供給開始後における遊技球の排出個数に関係なく履歴用メモリ117に履歴情報が記憶される。これにより、パチンコ機10の出荷段階における動作チェックに該当しない可能性が高い状況においてはパチンコ機10への動作電力の供給開始直後から遊技履歴の管理を行うことが可能となる。

30

40

【0707】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われない構成に代えて、履歴用メモリ117とは別に、遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴情報を格納するためのエリアを設ける構成としてもよい。

50

これにより、当該状況における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【0708】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われない状況が発生する条件として、履歴用メモリ117に履歴情報が格納されていない状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合という条件が追加されている構成としてもよい。この場合、履歴用メモリ117に履歴情報が既に格納されている状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合には遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるか否かに関係なく当初から履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われることとなる。

10

【0709】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われない構成に加えて又は代えて、電波検知異常や振動検知異常といった異常状態となった場合には当該異常状態が解除されるまで履歴用メモリ117に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、異常状態である状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

【0710】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ117への履歴情報の格納が行われない構成に加えて又は代えて、遊技機本体12又は前扉枠14が開放されている状況においては履歴用メモリ117に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、遊技機本体12又は前扉枠14が開放されている状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【0711】

<第15の実施形態>

本実施形態では遊技履歴を管理する処理の実行主体が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0712】

上記第1の実施形態ではMPU62に管理用IC66が設けられている構成としたが、本実施形態ではMPU62に管理用IC66が設けられていない。管理用IC66が設けられていない代わりに、本実施形態では遊技履歴を管理するための処理が主側CPU63にて実行される。また、本実施形態では主側CPU63は特定制御と非特定制御とに区別して各種制御を実行する。具体的には、遊技履歴の管理に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。

30

【0713】

特定制御について詳細には、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図9）による制御は全て特定制御に含まれている。なお、本実施形態では上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のうち認識用処理（ステップS111）、データ出力用処理（ステップS112）及び設定値更新信号の出力処理（ステップS119）は実行されない。また、本実施形態であってもメイン処理（図9）におけるステップS113～ステップS116の処理に割り込むようにしてタイマ割り込み処理が定期的に行われることとなるが、当該タイマ割り込み処理の各種処理のうち後述する管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれる。また、管理用処理についても一部は特定制御に含まれる。

40

【0714】

図67は主側ROM64におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側CPU63にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されて

50

いることに対応させて、図 6 7 に示すように、主側 R O M 6 4 においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【 0 7 1 5 】

具体的には、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ に連続するアドレス $X(k+3) \sim X(k+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ に連続するアドレス $X(m+3) \sim X(m+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ に連続するアドレス $X(n+3) \sim X(n+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス $X(n+6) \sim X(p+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側 R O M 6 4 における物理アドレス及び主側 C P U 6 3 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【 0 7 1 6 】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【 0 7 1 7 】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【 0 7 1 8 】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【 0 7 1 9 】

図 6 8 は主側 R A M 6 5 における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側 C P U 6 3 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 6 8 に示すように、主側 R A M 6 5 においても特定制御用のワークエリア 2

2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【0 7 2 0】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア 2 2 1 として設定されている。また、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ に連続するアドレス $Y(r+3) \sim Y(r+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア 2 2 2 として設定されている。また、アドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ に連続するアドレス $Y(s+3) \sim Y(s+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア 2 2 3 として設定されている。また、アドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ に連続するアドレス $Y(t+3) \sim Y(t+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(t+6) \sim Y(u+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側 RAM 6 5 における物理アドレス及び主側 CPU 6 3 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

10

【0 7 2 1】

上記のように特定制御用のワークエリア 2 2 1 と、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 とが区別して設定されていることにより、主側 CPU 6 3 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側 RAM 6 5 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のどちら一方を実行する場合に他方において必要な主側 RAM 6 5 の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア 2 2 1, 2 2 3 への情報の書き込み及び各ワークエリア 2 2 1, 2 2 3 からの情報の読み出しに際しては主側 CPU 6 3 にてロード命令が行われる。

20

【0 7 2 2】

特定制御用のスタックエリア 2 2 2 と、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 とが区別して設定されていることにより、主側 CPU 6 3 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側 CPU 6 3 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側 RAM 6 5 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のどちら一方を実行している状況において主側 CPU 6 3 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア 2 2 2, 2 2 4 への情報の書き込みの際には主側 CPU 6 3 にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア 2 2 2, 2 2 4 からの情報の読み出しの際には主側 CPU 6 3 にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア 2 2 2, 2 2 4 からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア 2 2 2, 2 2 4 への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

30

40

【0 7 2 3】

ここで、主側 CPU 6 3 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 CPU 6 3 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 CPU 6 3 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 CPU 6 3 は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2

50

4 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0724】

また、主側CPU63において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側CPU63は非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224からの情報の読み出しが可能である。一方、主側CPU63において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側CPU63は特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

10

【0725】

なお、主側RAM65にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に記憶された情報は、パチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

20

【0726】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図69のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、上記第1の実施形態と同様にメイン処理（図9）においてステップS113～ステップS116の処理が実行されている状況で定期的（例えば4ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【0727】

ステップS3701～ステップS3718では上記第1の実施形態におけるタイマ割込み処理（図11）のステップS301～ステップS318と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。タイマ割込み処理におけるステップS3719では管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

30

40

【0728】

図70は管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS3801～ステップS3805の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0729】

まずタイマ割込み処理（図69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS3801）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0730】

50

その後、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側CPU63のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS3802）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は1バイトとなっている。

【0731】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS3803）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【0732】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップS3802にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる（ステップS3804）。これにより、主側CPU63のフラグレジスタの情報が、ステップS3802が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【0733】

その後、タイマ割込み処理（図69）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップS3805）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【0734】

図71は管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS3901～ステップS3915の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【0735】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS3901）。スタックポインタは、スタックエリア222, 224においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU63にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア224を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア224における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア224における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS3901では、非特定制御用のスタックエリア224における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、特定制御用のスタックエリア222についても同様である。

【0736】

ちなみに、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれについても、全ての記憶エリアに情報が設定されているにも関わらず追加でプ

10

20

30

40

50

ッシュ命令が実行された場合には、記憶処理に関して異常が発生したものと主側RAM 65の全エリアが「0」クリアされる。これにより、記憶処理に関して異常が発生しているにも関わらずそのまま遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【0737】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側CPU 63のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたWAバッファに退避させる(ステップS3902)。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側CPU 63のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたBCバッファに退避させる(ステップS3903)。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側CPU 63のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたDEバッファに退避させる(ステップS3904)。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側CPU 63のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたHLバッファに退避させる(ステップS3905)。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側CPU 63のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたIXバッファに退避させる(ステップS3906)。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側CPU 63のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたIYバッファに退避させる(ステップS3907)。

【0738】

主側CPU 63のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS3902～ステップS3907では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア223における対応するバッファに退避させている。なお、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報量はいずれも2バイトとなっている。

【0739】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理(ステップS3908)にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理(ステップS3908)の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア223に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【0740】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア223に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア223においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア223の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側CPU 63における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定さ

れた情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【0741】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア224の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア224を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア224に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

10

【0742】

ステップS3902～ステップS3907の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップS3908）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア224に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の詳細については後に説明する。

20

【0743】

チェック処理を実行した後は、「LD SP, Y(r+α)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+α)を設定する（ステップS3909）。Y(r+α)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【0744】

管理用処理（図70）のステップS3803にて管理実行処理のサブルーチンが実行される直前において特定制御用のスタックエリア222に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側CPU63のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア222に記憶されている情報としては、例えば管理実行処理（図71）が終了した後における管理用処理（図70）の戻り番地の情報、及び管理用処理（図70）が終了した後におけるタイマ割込み処理（図69）の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がY(r+α)となっている。したがって、非特定制御に対応する処理であるチェック処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるY(r+α)を主側CPU63のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側CPU63のスタックポインタの情報を主側RAM65に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側RAM65において確保する必要がなくなる。

30

40

【0745】

その後、「LD WA, (__WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のWAバッファに退避された情報を主側CPU63のWAレジスタに上書きする（ステップS3910）。また「LD BC, (__BCBUF)」として、

50

ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の B C バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の B C レジスタに上書きする（ステップ S 3 9 1 1）。また「L D D E, (_ D E B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の D E バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の D E レジスタに上書きする（ステップ S 3 9 1 2）。また「L D H L, (_ H L B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の H L バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の H L レジスタに上書きする（ステップ S 3 9 1 3）。また「L D I X, (_ I X B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の I X バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の I X レジスタに上書きする（ステップ S 3 9 1 4）。また「L D I Y, (_ I Y B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の I Y バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の I Y レジスタに上書きする（ステップ S 3 9 1 5）。ステップ S 3 9 1 0 ～ステップ S 3 9 1 5 の処理が実行されることにより、主側 C P U 6 3 の W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【 0 7 4 6 】

ここで、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側 C P U 6 3 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理が再開される場合に主側 R A M 6 5 に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する必要が生じない。

【 0 7 4 7 】

また、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側 C P U 6 3 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理への復帰後において非特定制御に対応する処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御に対応する処理を間に挟んで実行される非特定制御に対応する処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 又は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に記憶されており、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側 C P U 6 3 のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側 R A M 6 5 に退避されないとしても、非特定制御に対応する処理を実行する上で問題が生じない。

【 0 7 4 8 】

次に、ステップ S 3 9 0 8 にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理について説明する。当該チェック処理では遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理を実行する。つまり、遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理は、非特定制御に対応する処理として実行される。

【 0 7 4 9 】

チェック処理の説明に先立ち、遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各種エリア 2 3 1 ～ 2 3 4 の内容について説明する。図 7 2 は遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各種エリア 2 3 1 ～ 2 3 4 を説明するための説明図である。

【 0 7 5 0 】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 が設けられている。これら各エリア 2 3 1 ～ 2 3 3 のそれぞれには、一般入賞カウンタ 2 3 1 a, 2 3 2 a, 2 3 3 a、特電入賞カウンタ 2 3 1 b, 2 3 2 b, 2 3 3 b、第 1 作動カウンタ 2 3 1 c, 2 3 2 c, 2 3 3 c、第 2 作動カウンタ 2 3 1 d, 2 3 2 d, 2 3 3 d、及びアウトカウンタ 2 3 1 e, 2 3 2 e, 2 3 3 e が設けられている。一般入賞カウンタ 2 3

1 a, 2 3 2 a, 2 3 3 a は所定の計測開始契機からの一般入賞口 3 1 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ 2 3 1 b, 2 3 2 b, 2 3 3 b は所定の計測開始契機からの特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 1 作動カウンタ 2 3 1 c, 2 3 2 c, 2 3 3 c は所定の計測開始契機からの第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 2 作動カウンタ 2 3 1 d, 2 3 2 d, 2 3 3 d は所定の計測開始契機からの第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ 2 3 1 e, 2 3 2 e, 2 3 3 e は所定の計測開始契機からのアウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

【0751】

通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において対象となる入球部 2 4 a, 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 の各カウンタ 2 3 2 a ~ 2 3 2 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モードである状況において対象となる入球部 2 4 a, 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の各カウンタ 2 3 3 a ~ 2 3 3 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって高頻度サポートモードである状況において対象となる入球部 2 4 a, 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。

【0752】

なお、前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠 1 4 を開放した状態で入球部 2 4 a, 3 1 ~ 3 4 に手入れで遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況も前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

【0753】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 以外にも演算結果記憶エリア 2 3 4 が設けられている。演算結果記憶エリア 2 3 4 は、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

【0754】

図 7 3 はステップ S 3 9 0 8 にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップ S 4 0 0 1 ~ ステップ S 4 0 0 8 の処理はサブルーチンの処理も含めて、主側 CPU 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。また、サブルーチンの処理を実行する場合には当該サブルーチンの処理の実行後における戻り番地の情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 において主側 CPU 6 3 の現状のスタックポインタの値に対応する記憶エリアに書き込むとともに、当該スタックポインタの値を次の順番の記憶対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。また、サブルーチンの処理が完了した場合には主側 CPU 6 3 の現状のスタックポインタの値に対して手前の順番の値に対応する記憶エリアから戻り番地の情報を読み出してその戻り番地の情報に対応するプログラムに復帰するとともに、当該スタックポインタの値をその戻り番地の情報の読み出し元となった記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0755】

チェック処理では、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には（ステップ S 4 0 0 1 : Y E

10

20

30

40

50

S)、通常の入球管理処理(ステップS4004)、開閉実行モード中の入球管理処理(ステップS4005)及び高頻度サポートモード中の入球管理処理(ステップS4006)のいずれも実行することなく、後述する結果演算処理(ステップS4007)及び表示用処理(ステップS4008)を実行する。前扉枠14に設けられた窓パネル52の裏面と遊技盤24の前面によって前後に区画された空間によって遊技領域PAが形成されているため、前扉枠14が開放状態となった場合には遊技領域PAが前方に向けて開放された状態となりその状態で遊技領域PAに向けて遊技球が発射されたとしてもその遊技球は遊技領域PAを正常に流下することはできない。また、前扉枠14が開放状態である状態で入球部24a、31~34への遊技球の入球が発生する場合というのは、メンテナンスや不具合の解消のために遊技ホールの管理者により前扉枠14が開放状態とされて手入れなどにより遊技球の入球が発生する場合である。このような遊技球の入球は正規の遊技の実行状況における遊技球の入球ではないため、そのような遊技球の入球を管理対象とする必要がない。したがって、チェック処理では上記のとおり前扉枠14が開放状態である場合にはステップS4004~ステップS4006のいずれの処理も実行しない。

【0756】

前扉枠14が閉鎖状態であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合(ステップS4001~ステップS4003:NO)、通常の入球管理処理を実行する(ステップS4004)。また、前扉枠14が閉鎖状態であって開閉実行モードである場合(ステップS4001:NO、ステップS4002:YES)、開閉実行モード中の入球管理処理を実行する(ステップS4005)。また、前扉枠14が閉鎖状態であって高頻度サポートモードである場合(ステップS4001:NO、ステップS4003:YES)、高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する(ステップS4006)。

【0757】

図74は、ステップS4004における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

【0758】

第1入賞口検知センサ42aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4101:YES)、すなわち第1入賞口検知センサ42aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4103:YES)、すなわち第2入賞口検知センサ43aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、又は第3入賞口検知センサ44aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4105:YES)、すなわち第3入賞口検知センサ44aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の一般入賞カウンタ231aの値を1加算する(ステップS4102、ステップS4104、ステップS4106)。

【0759】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4102、ステップS4104及びステップS4106に対応する処理として開閉実行モード用の一般入賞カウンタ232aの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4102、ステップS4104及びステップS4106に対応する処理として高頻度サポートモード用の一般入賞カウンタ233aの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図69)の入球検知処理(ステップS3709)においても第1~第3入賞口検知センサ42a~44aの検知結果が監視され、第1~第3入賞口検知センサ42a~44aのいずれかにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には一般入賞口31に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する。

【0760】

特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4107:YES)、すなわち特電検知センサ45aから受信している信号がLOWレベルか

10

20

30

40

50

らH Iレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の特電入賞カウンタ231bの値を1加算する(ステップS4108)。

【0761】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4108に対応する処理として開閉実行モード用の特電入賞カウンタ232bの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4108に対応する処理として高頻度サポートモード用の特電入賞カウンタ233bの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図69)の入球検知処理(ステップS3709)においても特電検知センサ45aの検知結果が監視され、特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には特電入賞装置32に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともにラウンド遊技の終了契機を特定するための処理を実行する。

10

【0762】

第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4109:YES)、すなわち第1作動口検知センサ46aから受信している信号がLOWレベルからH Iレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第1作動カウンタ231cの値を1加算する(ステップS4110)。

【0763】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4110に対応する処理として開閉実行モード用の第1作動カウンタ232cの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4110に対応する処理として高頻度サポートモード用の第1作動カウンタ233cの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図69)の入球検知処理(ステップS3709)においても第1作動口検知センサ46aの検知結果が監視され、第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には第1作動口33に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

20

【0764】

第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4111:YES)、すなわち第2作動口検知センサ47aから受信している信号がLOWレベルからH Iレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第2作動カウンタ231dの値を1加算する(ステップS4112)。

30

【0765】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4112に対応する処理として開閉実行モード用の第2作動カウンタ232dの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4112に対応する処理として高頻度サポートモード用の第2作動カウンタ233dの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図69)の入球検知処理(ステップS3709)においても第2作動口検知センサ47aの検知結果が監視され、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には第2作動口34に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

40

【0766】

アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4113:YES)、すなわちアウト口検知センサ48aから受信している信号がLOWレベルからH Iレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用のアウトカウンタ231eの値を1加算する(ステップS4114)。

【0767】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4114に対応する処理として開閉実行モード用のアウトカウンタ232eの値を1加算し、高頻度サポートモード

50

中の入球管理処理であればステップS 4 1 1 4に対応する処理として高頻度サポートモード用のアウトカウンタ2 3 3 eの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図6 9）の入球検知処理（ステップS 3 7 0 9）においてはアウト口検知センサ4 8 aの検知結果は監視されない。

【0 7 6 8】

以上のようにステップS 4 0 0 4～ステップS 4 0 0 6の処理が実行されることにより、一般入賞口3 1への遊技球の入球個数が一般入賞カウンタ2 3 1 a, 2 3 2 a, 2 3 3 aを利用して計測され、特電入賞装置3 2への遊技球の入球個数が特電入賞カウンタ2 3 1 b, 2 3 2 b, 2 3 3 bを利用して計測され、第1作動口3 3への遊技球の入球個数が第1作動カウンタ2 3 1 c, 2 3 2 c, 2 3 3 cを利用して計測され、第2作動口3 4への遊技球の入球個数が第2作動カウンタ2 3 1 d, 2 3 2 d, 2 3 3 dを利用して計測され、アウト口2 4 aへの遊技球の入球個数がアウトカウンタ2 3 1 e, 2 3 2 e, 2 3 3 eを利用して計測される。これにより、各入球部2 4 a, 3 1～3 4への入球履歴を主側CPU 6 3にて把握することが可能となる。また、通常用カウンタエリア2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア2 3 2及び高頻度サポートモード用カウンタエリア2 3 3のそれぞれが区別して設けられていることにより、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況と、開閉実行モードである状況と、高頻度サポートモードである状況とのそれぞれを区別して各入球部2 4 a, 3 1～3 4への入球履歴を主側CPU 6 3にて把握することが可能となる。

【0 7 6 9】

チェック処理（図7 3）の説明に戻り、ステップS 4 0 0 1にて肯定判定をした場合、ステップS 4 0 0 4の処理を実行した場合、ステップS 4 0 0 5の処理を実行した場合、又はステップS 4 0 0 6の処理を実行した場合、ステップS 4 0 0 7にて結果演算処理を実行し、ステップS 4 0 0 8にて表示用処理を実行する。

【0 7 7 0】

図7 5はステップS 4 0 0 7の結果演算処理を示すフローチャートである。

【0 7 7 1】

まず非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS 4 2 0 1）。管理開始フラグは、遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行すべき状況であるか否かを主側CPU 6 3にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機1 0の製造後に初めて当該パチンコ機1 0への動作電力の供給が開始された場合（すなわちMPU 6 2への動作電力の供給が開始された場合）、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行することなく、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行する。パチンコ機1 0の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機1 0の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機1 0への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴として収集されてしまわないようにすることが可能となる。

【0 7 7 2】

ここで、パチンコ機1 0の製造後に初めて当該パチンコ機1 0への動作電力の供給が開始された場合（すなわちMPU 6 2への動作電力の供給が開始された場合）、管理開始フラグの値は「0」となっている。この場合、通常用カウンタエリア2 3 1の各カウンタ2 3 1 a～2 3 1 eの値、開閉実行モード用カウンタエリア2 3 2の各カウンタ2 3 2 a～2 3 2 eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア2 3 3の各カウンタ2 3 3 a～2 3 3 eの値も「0」となっている。一方、管理開始フラグの値が「1」である状況に

においてパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止され、その後に主側 RAM 65 にバックアップ電力が供給されている状況においてパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合には管理開始フラグの値が「1」のままとなる。この場合、通常用カウンタエリア 231 の各カウンタ 231 a ~ 231 e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 232 の各カウンタ 232 a ~ 232 e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 の各カウンタ 233 a ~ 233 e の値もパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前の状態に維持される。上記構成であることにより管理開始フラグの値が「0」である場合には通常用カウンタエリア 231 の各カウンタ 231 a ~ 231 e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 232 の各カウンタ 232 a ~ 232 e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 の各カウンタ 233 a ~ 233 e の値も「0」となる。

10

【0773】

ちなみに、メイン処理（図 9）におけるステップ S 105 又はステップ S 117 にて主側 RAM 65 のクリア処理が実行される場合、そのクリア処理の対象となるのは特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 であり、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 はクリア処理の対象から除外される。これにより、遊技ホールの管理者が意図的に非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 を「0」クリアすることができない構成となっている。

【0774】

また、主側 CPU 63 は後述するタイマ割込み処理（図 69）において非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 に異常が発生していないか否かを確認し、異常の発生を確認した場合には非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 が「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 に異常が発生した場合には初期化することが可能となる。また、当該構成において非特定制御用のワークエリア 223 に異常が発生した場合には非特定制御用のスタックエリア 224 を「0」クリアすることなく非特定制御用のワークエリア 223 を「0」クリアし、非特定制御用のスタックエリア 224 に異常が発生した場合には非特定制御用のワークエリア 223 を「0」クリアすることなく非特定制御用のスタックエリア 224 を「0」クリアする構成としてもよい。また、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 に異常が発生したとしても演算結果記憶エリア 234 は「0」クリアの対象から除外される構成としてもよい。

20

30

【0775】

ステップ S 4201 にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア 231 の各カウンタ 231 a ~ 231 e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 232 の各カウンタ 232 a ~ 232 e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 の各カウンタ 233 a ~ 233 e の値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップ S 4202）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準値である「300」よりも多い個数となっているか否かを判定する（ステップ S 4203）。

【0776】

40

ステップ S 4203 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 223 の管理開始フラグに「1」をセットする（ステップ S 4204）。また、通常用カウンタエリア 231 の各カウンタ 231 a ~ 231 e、開閉実行モード用カウンタエリア 232 の各カウンタ 232 a ~ 232 e、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 の各カウンタ 233 a ~ 233 e を全て「0」クリアする（ステップ S 4205）。これにより、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された後（すなわち MPU 62 への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでに収集された遊技履歴の情報が全て消去されることとなる。よって、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始後において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算

50

出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることが可能となる。

【0777】

ステップS4201にて肯定判定をした場合、ステップS4202と同様に合計個数の演算処理を実行する（ステップS4206）。つまり、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値を全て合計することで合計個数を算出する。そして、その算出した合計個数が演算基準個数である「6000」以上の個数となっているか否かを判定する（ステップS4207）。

【0778】

ステップS4207にて肯定判定をした場合、各種パラメータの演算処理を実行する（ステップS4208）。具体的には、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値をK61～K65とし、開閉実行モード用カウンタエリア232の各種カウンタ232a～232eの値をK71～K75とし、高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各種カウンタ233a～233eの値をK81～K85とした場合において以下の第61パラメータ～第68パラメータを算出する。

・第61パラメータ：遊技球の合計払出個数（「K61+K71+K81」×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+「K62+K72+K82」×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+「K63+K73+K83」×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+「K64+K74+K84」×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K61+K62+K63+K64+K65+K71+K72+K73+K74+K75+K81+K82+K83+K84+K85）の割合

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

・第63パラメータ：開閉実行モード時における遊技球の合計払出個数（K71×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+K72×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+K73×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+K74×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）／開閉実行モード時における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K71+K72+K73+K74+K75）の割合

・第64パラメータ：高頻度サポートモード時における遊技球の合計払出個数（K81×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+K82×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+K83×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+K84×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）／高頻度サポートモード時における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K81+K82+K83+K84+K85）の割合

・第65パラメータ：一般入賞口31への遊技球の合計入球個数（K61+K71+K81）／遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K61+K62+K63+K64+K65+K71+K72+K73+K74+K75+K81+K82+K83+K84+K85）の割合

・第66パラメータ：第1作動口33への遊技球の合計入球個数（K63+K73+K83）／遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K61+K62+K63+K64+K65+K71+K72+K73+K74+K75+K81+K82+K83+K84+K85）の割合

・第67パラメータ：（「K62+K72+K82」×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+「K64+K74+K84」×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）／遊技球の合計払出個数（「K61+K71+K81」×「一般入賞口31への

10

20

30

40

50

入賞に対する賞球個数」+「 $K62 + K72 + K82$ 」×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+「 $K63 + K73 + K83$ 」×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+「 $K64 + K74 + K84$ 」×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)の割合

・第68パラメータ:「 $K62 + K72 + K82$ 」×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」/遊技球の合計払出個数(「 $K61 + K71 + K81$ 」×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+「 $K62 + K72 + K82$ 」×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+「 $K63 + K73 + K83$ 」×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+「 $K64 + K74 + K84$ 」×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)の割合

その後、ステップS4208にて算出した第61～第68パラメータを演算結果記憶エリア234に上書きする(ステップS4209)。この場合、演算結果記憶エリア234に既に記憶されていた前回の処理回における演算結果の第61～第68パラメータは消去される。なお、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状況であっても主側RAM65にはバックアップ電力が供給されるため、当該バックアップ電力が供給されている状況であればパチンコ機10への動作電力の供給開始直後であっても演算結果記憶エリア234にはパチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に算出された第61～第68パラメータの情報が記憶されている。

【0779】

その後、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231e、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232e、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eを全て「0」クリアする(ステップS4210)。これにより、第61～第68パラメータが演算されたことを契機として、その時点で遊技履歴の情報を一旦消去することが可能となる。

【0780】

なお、管理開始フラグに「1」がセットされた直後においては遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が演算基準個数から管理開始基準値を減算した値以上となった場合にステップS4208～ステップS4210の処理を実行し、その後は遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が演算基準個数以上となった場合にステップS4208～ステップS4210の処理を実行する構成としてもよい。

【0781】

図76はチェック処理(図73)におけるステップS4008の表示用処理を示すフローチャートである。

【0782】

まず非特定制御用のワークエリア223に設けられた更新タイミングカウンタの値を1減算する(ステップS4301)。更新タイミングカウンタは第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。主側CPU63は第1～第3報知用表示装置69a～69cを表示制御することにより、上記第61～第68パラメータの演算結果を報知する。この場合、第1報知用表示装置69aでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを100倍した値のうち、10の位に対応する数字が第2報知用表示装置69bにて表示され、1の位に対応する数字が第3報知用表示装置69cにて表示される。そして、第1～第3報知用表示装置69a～69cにおいては、上記第61～第68パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第68パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第61パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は10秒となっている。

【0783】

ここで、主側CPU63における上記第61～第68パラメータの演算周期は最短で6

0分となっている。これに対して、第61～第68パラメータの数は8個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は10秒となっている。したがって、主側CPU63にて演算された第61～第68パラメータは少なくとも1回は第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける表示対象となる。

【0784】

ステップS4301の処理を実行した場合、1減算後における更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップS4302）。ステップS4302にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象カウンタの値を1加算する（ステップS4303）。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「7」を超えた場合（ステップS4304：YES）、表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS4305）。

10

【0785】

表示対象カウンタは第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける表示対象となっているパラメータの種類を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。上記第61～第68パラメータと、「0」～「7」の表示対象カウンタの取り得る値とは1対1で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「0」である場合、最初の表示対象である第61パラメータが第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「7」である場合、最後の表示対象である第68パラメータが第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示対象となる。

20

【0786】

ステップS4304にて否定判定をした場合、又はステップS4305の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第1報知用表示装置69aを表示制御する（ステップS4306）。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果記憶エリア234から読み出すとともに、その読み出したパラメータを100倍し、10の位に対応する数字が第2報知用表示装置69bにて表示され、1の位に対応する数字が第3報知用表示装置69cにて表示されるようにする（ステップS4307）。

【0787】

ここで、第1～第3報知用表示装置69a～69cのそれぞれに対応させて表示ICが設けられている。ステップS4306では主側CPU63は第1報知用表示装置69aに対応する表示ICに表示データを出力し、ステップS4307では主側CPU63は第2報知用表示装置69bに対応する表示IC、及び第3報知用表示装置69cに対応する表示ICのそれぞれに表示データを出力する。これら表示ICは動作電力が供給されている場合には表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容に対応する報知用表示装置69a～69cに継続して表示させる。そして、表示データが主側CPU63により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に報知用表示装置69a～69cの表示が変更される。これにより、非特定制御に対応する処理である管理実行処理（図71）が終了して特定制御に対応する処理に復帰した後においても、非特定制御に対応する処理の実行状況において設定された表示データに対応する表示が第1～第3報知用表示装置69a～69cにて継続されることとなる。

30

40

【0788】

その後、非特定制御用のワークエリア223の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として10秒に対応する値を設定する（ステップS4308）。

【0789】

上記のように表示用処理が実行されることにより、主側CPU63に動作電力の供給が開始されている場合、第1～第3報知用表示装置69a～69cにて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体12が外枠11に対して開放操作されて主制御装置60が

50

パチンコ機 10 の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機 10 の状態に関係なく第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c の表示制御が実行されるようにすることにより、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【0790】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0791】

主側 RAM 65 には、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 と、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 とが設けられている。そして、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が主側 CPU 63 にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理が主側 CPU 63 にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。また、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 は、非特定制御に対応する処理が主側 CPU 63 にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、特定制御に対応する処理が主側 CPU 63 にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。これにより、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 を特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うとともに、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 を非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。したがって、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで主側 RAM 65 における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【0792】

特定制御に対応する処理には遊技の進行を制御するための処理が含まれ、非特定制御に対応する処理には遊技履歴を管理するための処理が含まれる。そして、上記のとおり特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 は特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 は非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して、遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報、例えば通常用カウンタエリア 231、開閉実行モード用カウンタエリア 232、高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 及び演算結果記憶エリア 234 に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【0793】

遊技履歴を管理するための情報が記憶される通常用カウンタエリア 231、開閉実行モード用カウンタエリア 232、高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 及び演算結果記憶エリア 234 が主側 RAM 65 に設けられている。これにより、主側 CPU 63 にて遊技履歴を管理するための処理を完結することが可能となる。また、遊技履歴の情報及び当該遊技履歴の情報を利用して算出された各種パラメータの情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【0794】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合には主側 CPU 63 の各種レジスタの情報が主側 RAM 65 に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が実行される場合に、特定制御に対応する処理の実行に際して主側 CPU 63 の各種レジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能と

なる。また、非特定制御に対応する処理を終了する場合又は終了した後に、主側 R A M 6 5 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの状態から特定制御に対応する処理を実行することが可能となる。

【 0 7 9 5 】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側 C P U 6 3 の各種レジスタのうち一部のレジスタの情報が主側 R A M 6 5 に退避される。これにより、主側 R A M 6 5 において主側 C P U 6 3 のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

10

【 0 7 9 6 】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側 C P U 6 3 の各種レジスタのうち非特定制御に対応する処理にて情報の記憶対象となるレジスタの情報が主側 R A M 6 5 に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側 C P U 6 3 のレジスタの状態から特定制御に対応する処理を再開することを可能としながら、主側 R A M 6 5 において主側 C P U 6 3 のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

20

【 0 7 9 7 】

非特定制御に対応する処理が開始される場合、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避され、主側 C P U 6 3 の W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報が非特定制御に対応する処理において非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避される。これにより、主側 C P U 6 3 の各種レジスタに記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分散させて実行することが可能となる。

【 0 7 9 8 】

フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、 P / V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。この場合に、フラグレジスタの情報は非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。これにより、非特定制御に対応するサブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させておくことが可能となる。

30

【 0 7 9 9 】

W A レジスタ、 B C レジスタ、 D E レジスタ、 H L レジスタ、 I X レジスタ及び I Y レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

40

【 0 8 0 0 】

50

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合に主側CPU63のスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、当該スタックポインタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側RAM65に退避されない。これにより、主側RAM65においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、主側RAM65の記憶容量をそれだけ抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合において主側CPU63のスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理が開始される前におけるスタックポインタの情報の復帰させることが可能である。

10

【0801】

なお、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側CPU63のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

20

【0802】

また、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側RAM65に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

30

【0803】

<第16の実施形態>

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0804】

図77は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS4401～ステップS4405の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

【0805】

まずタイマ割込み処理（図69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS4401）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0806】

その後、「LD（__PSWBUF），PSW」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に設定されたPSWバッファに退避させる（ステップS4402）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ロー

50

テート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避させておくことが可能となる。

【0807】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S 4 4 0 3）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【0808】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には、「L D P S W, (_ P S W B U F)」として、ロード命令により、ステップ S 4 4 0 2 にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における P S W バッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S 4 4 0 4）。これにより、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が、ステップ S 4 4 0 2 が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【0809】

その後、タイマ割込み処理（図 6 9）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップ S 4 4 0 5）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【0810】

上記構成によれば特定制御から非特定制御に切り換わる直前における主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ではなく特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避される。これにより、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の容量を抑えながらフラグレジスタの情報を退避させることが可能となる。

【0811】

なお、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における P S W バッファは専用エリアとして確保されているがこれに限定されることはなく、他の情報も書き込まれ得る兼用エリアである構成としてもよい。つまり、管理用処理が実行されない状況においては特定制御に対応する主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を退避させる必要がないため、管理用処理が実行されない状況における特定制御に対応する処理にて所定の演算処理を実行する場合などに P S W バッファとしても利用される兼用エリアを利用する構成としてもよい。この場合、当該兼用エリアは管理用処理の実行に際してフラグレジスタの情報を退避させるために確実に利用されることとなるため、フラグレジスタの情報以外の情報として、管理用処理が実行される前に不要となる情報が兼用エリアに書き込まれる構成とする必要がある。

【0812】

<第 1 7 の実施形態>

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第 1 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0813】

図 7 8 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップ S 4 5 0 1 ～ステップ S 4 5 1 5 の処理は、主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【0814】

まず、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS4501）。

【0815】

その後、「PUSH WA」として、プッシュ命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4502）。この場合、ステップS4501にて主側CPU63のスタックポインタに設定した固定アドレスに対応する記憶エリアにWAレジスタの情報を退避させる。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

10

【0816】

その後、「PUSH BC」として、プッシュ命令により、主側CPU63のBCレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4503）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【0817】

その後、「PUSH DE」として、プッシュ命令により、主側CPU63のDEレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4504）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

20

【0818】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4505）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

30

【0819】

その後、「PUSH IX」として、プッシュ命令により、主側CPU63のIXレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4506）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【0820】

その後、「PUSH IY」として、プッシュ命令により、主側CPU63のIYレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4507）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

40

【0821】

ステップS4502～ステップS4507の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップS4508）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりそ

50

の戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第15の実施形態と同一である。

【0822】

その後、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3909と同様に「LD SP, Y(r+α)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+α)を設定する（ステップS4509）。Y(r+α)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【0823】

その後、「POP IY」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のIYレジスタに上書きする（ステップS4510）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

10

【0824】

その後、「POP IX」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のIXレジスタに上書きする（ステップS4511）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

20

【0825】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS4512）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0826】

その後、「POP DE」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のDEレジスタに上書きする（ステップS4513）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

30

【0827】

その後、「POP BC」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のBCレジスタに上書きする（ステップS4514）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【0828】

その後、「POP WA」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のWAレジスタに上書きする（ステップS4515）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

40

【0829】

ステップS4510～ステップS4515の処理が実行されることにより、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【0830】

50

主側CPU63のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS4502～ステップS4507では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のスタックエリア224に退避させている。これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップS4508）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理（ステップS4508）の実行に先立ち非特定制御用のスタックエリア224に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のスタックエリア224に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

10

【0831】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を選択的に非特定制御用のスタックエリア224に退避させることにより、非特定制御用のスタックエリア224においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のスタックエリア224の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。

20

【0832】

<第18の実施形態>

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0833】

図79は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS4601～ステップS4605の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【0834】

まず、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS4601）。

【0835】

その後、「LD (__ALLBUF), ALL」として、ロード命令により、主側CPU63の全レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたALLバッファに退避させる（ステップS4602）。これにより、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア223のALLバッファに退避されることとなる。このように主側CPU63の全レジスタを非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、主側CPU63のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

40

【0836】

50

ここで、退避対象となるレジスタにはフラグレジスタも含まれる。フラグレジスタの情報は管理用処理（図 70）のステップ S 3 8 0 2 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されているが、ステップ S 4 6 0 2 においてはフラグレジスタの情報が非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避される。これにより、フラグレジスタの情報も含めて、主側 CPU 6 3 のレジスタの情報の選択的な退避を行う必要が生じない。また、このようにフラグレジスタの情報が重複させて退避されるとしても、当該管理実行処理の終了後において管理用処理（図 70）のステップ S 3 8 0 4 にて特制御用のスタックエリア 2 2 2 から主側 CPU 6 3 のフラグレジスタへの情報の復帰が行われるため、特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側 CPU 6 3 のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

10

【0837】

その後、チェック処理を実行する（ステップ S 4 6 0 3）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における主側 CPU 6 3 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第 1 5 の実施形態と同一である。

20

【0838】

その後、上記第 1 5 の実施形態における管理実行処理（図 7 1）のステップ S 3 9 0 9 と同様に「LD SP, Y (r + α)」として、ロード命令により、主側 CPU 6 3 のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとして Y (r + α) を設定する（ステップ S 4 6 0 4）。Y (r + α) のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における Y (r + 8) と Y (s) との間のアドレスとして設定されている。

【0839】

その後、「LD ALL, (__ALLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の ALL バッファに退避された情報を主側 CPU 6 3 のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップ S 4 6 0 5）。これにより、主側 CPU 6 3 の全レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

30

【0840】

上記構成によれば、主側 CPU 6 3 のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

40

【0841】

また、主側 CPU 6 3 のレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用される WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の ALL バッファに退避されることとなる。このように主側 CPU 6 3 の全レジスタを非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、主側 CPU 6

50

3のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【0842】

なお、主側CPU63の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側RAM65に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

【0843】

＜第19の実施形態＞

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0844】

図80は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS4701～ステップS4706の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【0845】

まず「LD (__SPBUF), SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたSPバッファに退避させる（ステップS4701）。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア223に退避されることとなる。

【0846】

その後、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS4702）。

【0847】

その後、「PUSH ALL」として、プッシュ命令により、主側CPU63の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避させる（ステップS4703）。この場合、主側CPU63の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における一の記憶エリアに記憶させることができないため、上記のとおり非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアをレジスタの情報の退避先とする。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を全レジスタの情報の退避に際して最後の情報を記憶させた記憶エリアに対して次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【0848】

その後、チェック処理を実行する（ステップS4704）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第15の実施

10

20

30

40

50

形態と同一である。

【0849】

その後、「POP ALL」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避された情報を主側CPU63のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップS4705）。これにより、主側CPU63の全レジスタの情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【0850】

その後、「LD SP, (__SPBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のSPバッファに退避された情報を主側CPU63のスタックポインタに上書きする（ステップS4706）。これにより、主側CPU63のスタックポインタの情報が非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰することとなる。

【0851】

上記構成によれば、主側CPU63のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のスタックエリア224に退避されることとなる。このように主側CPU63の全レジスタを非特定制御用のスタックエリア224に退避させることにより、主側CPU63のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【0852】

非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア223に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応するスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、主側CPU63のスタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【0853】

なお、主側CPU63の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側RAM65に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

【0854】

＜第20の実施形態＞

本実施形態では管理用処理及び管理実行処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0855】

図81は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS4801～ステップS4811の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0856】

まずタイマ割込み処理（図69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS4801）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処

10

20

30

40

50

理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 6 9）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0857】

その後、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させる（ステップ S 4802）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させておくことが可能となる。

【0858】

その後、「LD WA, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の WA レジスタを「0」クリアする（ステップ S 4803）。また、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の BC レジスタを「0」クリアする（ステップ S 4804）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の DE レジスタを「0」クリアする（ステップ S 4805）。また、「LD HL, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の HL レジスタを「0」クリアする（ステップ S 4806）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の IX レジスタを「0」クリアする（ステップ S 4807）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の IY レジスタを「0」クリアする（ステップ S 4808）。

【0859】

主側 CPU 63 のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップ S 4803～ステップ S 4808 では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタである WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタのそれぞれを「0」クリアする。これら WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップ S 4902）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップ S 4809）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【0860】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前における WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【0861】

ステップ S 4803～ステップ S 4808 の処理を実行した後は、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S 4809）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【0862】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップS4802にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる（ステップS4810）。これにより、主側CPU63のフラグレジスタの情報が、ステップS4802が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【0863】

その後、タイマ割込み処理（図69）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップS4811）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【0864】

図82は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS4901～ステップS4909の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【0865】

まず上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS4901）。

【0866】

その後、チェック処理を実行する（ステップS4902）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア224に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第15の実施形態と同一である。

【0867】

その後、「LD WA, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のWAレジスタを「0」クリアする（ステップS4903）。また、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタを「0」クリアする（ステップS4904）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタを「0」クリアする（ステップS4905）。また、「LD HL, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のHLレジスタを「0」クリアする（ステップS4906）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタを「0」クリアする（ステップS4907）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタを「0」クリアする（ステップS4908）。

【0868】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは既に説明したとおり非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップS4902）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【0869】

また、特定制御に対応する処理が開始される前におけるWAレジスタ、BCレジスタ、

10

20

30

40

50

DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該特定制御に対応する処理が終了した後における非特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した非特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【0870】

その後、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3909と同様に「LD SP, Y(r+α)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+α)を設定する（ステップS4909）。Y(r+α)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

10

【0871】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、これら各レジスタの情報を主側RAM65に退避させる必要が生じない。よって、これら各情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

【0872】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させる場合にも主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、これら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

20

【0873】

上記各レジスタが「0」クリアされた状態は、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【0874】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において「0」クリアの実行対象となるレジスタは主側CPU63の各種レジスタのうち一部のレジスタである。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

30

【0875】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合にWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成において、それ以外のレジスタは「0」クリアしない。これにより、特定制御に対応する処理において必要な情報を非特定制御に対応する処理の開始に際して消去してしまわないようにすることが可能となる。

40

【0876】

また、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側RAM65に退避されない。これにより、これら情報を退避させるための領域を主側RAM65において確保する必要が生じない。

【0877】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合に上記各レジスタ

50

が「0」クリアされる構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【0878】

なお、管理用処理（図81）におけるステップS4803～ステップS4808にて主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成に代えて、これらレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、これら主側CPU63の各レジスタは一旦「0」クリアされた後に、初期状態となるように各レジスタの情報設定が行われるが、ステップS4803～ステップS4808ではこの初期状態となるように各レジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップS4903～ステップS4908においても上記初期状態となるように各レジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

10

【0879】

また、管理用処理（図81）におけるステップS4803～ステップS4808にて主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成に代えて、これらレジスタの全てに「1」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップS4903～ステップS4908においても上記各レジスタの全てに「1」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

20

【0880】

また、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側CPU63のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

【0881】

また、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて実行される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタを「0」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタを「0」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタを「0」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

30

【0882】

また、管理用処理（図81）においてステップS4802における「PUSH PSW」の処理がステップS4803～ステップS4808にて各レジスタに「0」を設定する前に実行される構成としたが、これに代えて、ステップS4802における「PUSH PSW」の処理がステップS4803～ステップS4808にて各レジスタに「0」を設定した後であってステップS4809にて管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが読み出される前に実行される構成としてもよい。これにより、ステップS4803～ステップS4808のロード命令により変化した後におけるフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させることが可能となる。

40

【0883】

<第21の実施形態>

50

本実施形態では遊技履歴の情報を収集するための構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0884】

図83は本実施形態における電氣的構成を説明するための説明図である。

【0885】

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

10

【0886】

主側RAM65には上記第15の実施形態と同様に特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が設けられている。したがって、主側CPU63にて主側ROM64における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理を実行する場合には主側RAM65における特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222を利用し、主側CPU63にて主側ROM64における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理を実行する場合には主側RAM65における非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を利用する。

20

【0887】

管理用RAM241には通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234が設けられている。これら各エリア231～234の内容は上記第15の実施形態と同一である。本実施形態においても主側CPU63における非特定制御に対応する処理としてチェック処理を含む管理実行処理が実行される。そして、当該チェック処理において上記第15の実施形態と同様に通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の更新を通じて遊技履歴の収集が行われるとともに、その収集された遊技履歴を利用して算出された第61～第68パラメータは演算結果記憶エリア234に書き込まれる。つまり、管理用RAM241は主側CPU63において非特定制御に対応する処理を実行する場合に利用されることとなるため、管理用RAM241は非特定制御用のワークエリアとして利用されることとなる。

30

【0888】

また、遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第61～第68パラメータを算出する場合に主側RAM65の非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が適宜利用される。

【0889】

上記構成によれば、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234がMPU62に外付けされた管理用RAM241に設けられている。これにより、主側RAM65における非特定制御用のワークエリア223において必要な記憶容量を増加させないようにしながら、収集した遊技履歴の情報を記憶することが可能となるとともに、当該遊技履歴を利用して算出された第61～第68パラメータを記憶することが可能となる。また、汎用的なMPU62を利用しながら、遊技履歴の情報を記憶するための記憶容量を増大化させることが可能となる。

40

【0890】

遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第61～第68パラメータを算出する場合に主側RAM65の非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が適宜利用される。これにより、履歴情報に関する処理を実行する場合

50

における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【0891】

なお、管理用RAM241に通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234が設けられる構成に加えて又は代えて、上記第1の実施形態などにおける履歴用メモリ117に対応する記憶エリアが設定されている構成としてもよい。この場合、履歴情報を記憶するために必要な記憶容量を増大化させる必要があるが、MPU62に外付けされた管理用RAM241が当該履歴情報を記憶するための記憶手段として利用される構成であるため、記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

【0892】

＜第22の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63にて実行される処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0893】

図84は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS5001～ステップS5019の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0894】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップS5001）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側RAM65のアクセスを許可する（ステップS5002）。

【0895】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定し（ステップS5003）、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定し（ステップS5004）、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かを判定し（ステップS5005）、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定する（ステップS5006）。

【0896】

本実施形態では内枠13に対して前扉枠14が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ95が主側CPU63と電氣的に接続されており、前扉開放センサ95の検知結果は主側CPU63に入力される。この場合、内枠13に対して前扉枠14が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ95は閉鎖検知信号を主側CPU63に送信し、内枠13に対して前扉枠14が開放状態である場合に前扉開放センサ95は開放検知信号を主側CPU63に送信する。主側CPU63は、前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠14が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ95から開放検知信号を受信している場合に前扉枠14が開放状態であると特定する。

【0897】

また、本実施形態では外枠11に対して遊技機本体12が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ96が主側CPU63と電氣的に接続されており、本体開放センサ96の検知結果は主側CPU63に入力される。この場合、外枠11に対して遊技機本体12が閉鎖状態である場合に本体開放センサ96は閉鎖検知信号を主側CPU63に送信し、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合に本体開放センサ96は開放検知信号を主側CPU63に送信する。主側CPU63は、本体開放センサ96から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体12が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ96から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体12が開放状態であると特定する。

10

20

30

40

50

【0898】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合であって（ステップS5003：YES）、ステップS5004～ステップS5006のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップS5007）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアする。また、非設定更新時のクリア処理では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を行う。

10

【0899】

非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。これにより、リセットボタン68cを押圧操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始したとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

20

【0900】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップS5003：NO）、停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5008）。停電フラグは特定制御用のワークエリア221に設けられており、主側CPU63への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「1」がセットされることとなる。停電フラグに「1」がセットされている場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップS5009）。ステップS5007にて非設定更新時のクリア処理を実行した場合、又はステップS5009にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機10の設定値が正常か否かを判定する（ステップS5010）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。

30

【0901】

ステップS5008～ステップS5010のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップS5011）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する設定更新時のクリア処理（ステップS5018）が実行されることにより解除される。

40

【0902】

ステップS5008～ステップS5010の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する（ステップS5012）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア221の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置81に送信する。

【0903】

なお、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、メイン処

50

理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップS5012の処理が完了してステップS5013の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にはステップS5012の電源投入設定処理が終了して、ステップS5013の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側CPU63にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

【0904】

その後、ステップS5013～ステップS5016の残余処理に進む。つまり、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS5013～ステップS5016の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS5013～ステップS5016の残余処理は非定期的に行う非定期処理であると言える。ステップS5013～ステップS5016では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

10

【0905】

一方、リセットボタン68cが押圧操作されている場合であって（ステップS5003：YES）、ステップS5004～ステップS5006の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップS5017）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア221に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理（ステップS5018）にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機10の設定値（すなわちパチンコ機10への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機10の設定値）を把握することが可能となる。

20

【0906】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップS5018）。設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア221における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機10の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「0」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を行う。

30

40

【0907】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「0」クリアしないため、設定値更新処理（ステップS5019）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機10への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「0」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。

50

【0908】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。これにより、パチンコ機10の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【0909】

その後、ステップS5019にて設定値更新処理を実行した後に、ステップS5012の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。図85は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS5101～ステップS5114の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

10

【0910】

まず特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS5101）。設定値カウンタはパチンコ機10の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定1」となる。

【0911】

その後、設定値の表示開始処理を実行する（ステップS5102）。設定値の表示開始処理では、「設定1」に対応する「1」の数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第3報知用表示装置69cを確認することでパチンコ機10の現状の設定状態を把握することが可能となる。

20

【0912】

その後、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップS5103）。具体的にはアウト口検知センサ48aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS5103にて否定判定をした場合、更新ボタン68bが1回押圧操作されたか否かを判定する（ステップS5104）。具体的には更新ボタン68bの押圧操作を検知するセンサからの信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS5104にて否定判定をした場合、ステップS5103の処理に戻り、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球を検知したか否かを判定する。

30

【0913】

更新ボタン68bが1回押圧操作されている場合（ステップS5104：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を1加算する（ステップS5105）。また、1加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合（ステップS5106：YES）、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS5107）。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新され、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻るようになる。

40

【0914】

ステップS5106にて否定判定をした場合、又はステップS5107の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップS5108）。設定値の表示更新処理では、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は第3報知用表示装置69cを確認することで更新ボタン68bを押圧操作した後のパチンコ機10の設定状態を把握することが可能となる。

【0915】

ステップS5108の処理を実行した後はステップS5103に戻り、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたか否かを判定する。アウト口検知センサ48a

50

にて1個の遊技球を検知していない場合（ステップS5103：NO）、ステップS5104以降の処理を再度実行する。アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球を検知している場合（ステップS5103：YES）、設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップS5109）。この場合、設定キー挿入部68aがOFF状態であるか否かが特定されるのではなく、ON状態からOFF状態への切り換わりが発生したか否かが特定され、当該切り換わりが発生したと特定された場合にステップS5109にて肯定判定をする。

【0916】

OFF状態に切り換わっていない場合（ステップS5109：NO）、ステップS5109の処理を再度実行する。これにより、設定キー挿入部68aがOFF操作されるまで処理の進行を待機することとなる。OFF状態に切り換わった場合（ステップS5109：YES）、設定値の表示終了処理を実行する（ステップS5110）。設定値の表示終了処理では、第3報知用表示装置69cにおける設定値の表示を終了させる。この場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算結果記憶エリア234に記憶された各種パラメータの情報の表示が第1～第3報知用表示装置69a～69cにて開始される。

【0917】

その後、設定値の比較処理を実行する（ステップS5111）。設定値の比較処理では特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの情報が、特定制御用のワークエリア221におけるコピー領域に記憶された情報と一致しているか否かを判定する。つまり、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。

【0918】

パチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合（ステップS5112：NO）、非変更時の報知用処理を実行する（ステップS5113）。非変更時の報知用処理では設定値が変更されなかったことを示す設定維持コマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は当該設定維持コマンドを受信することにより、表示発光部53を設定維持に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定維持です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定維持です。」という文字画像が表示されるようにする。

【0919】

これら報知は設定維持コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば10秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン68bが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン68cが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が維持されたことを把握することが可能となる。なお、非変更時の報知用処理では、第1～第3報知用表示装置69a～69cの少なくとも一の表示装置における表示内容を設定維持に対応する表示内容とすることで設定値が維持されたことを報知する構成としてもよく、設定値が維持されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。

【0920】

パチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一ではない場合（ステップS5112：YES）、変更時の報知用処理を実行する（ステップS5114）。変更時の報知用処理では設定値が変更されたことを示す設定変更コマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は当該設定変更コマンドを受信することにより、表示発光部53を設定変更に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更です。」という文字画像が表示されるようにする。

【0921】

これら報知は設定変更コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば10秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン68bが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン68cが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が変更されたことを把握することが可能となる。なお、変更時の報知用処理では、第1～第3報知用表示装置69a～69cの少なくとも一の表示装置における表示内容を設定変更に対応する表示内容とすることで設定値が変更されたことを報知する構成としてもよく、設定値が変更されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。

10

【0922】

上記のとおり本実施形態では設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部68aがON操作されるだけでなく、リセットボタン68cが押圧操作されており、前扉枠14が開放状態とされており、遊技機本体12が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【0923】

また、設定値更新処理が実行されるためには前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

20

【0924】

特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置60を露出させるために必要な遊技機本体12の開放操作だけではなく、前扉枠14の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【0925】

また、設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口24aに遊技球を入球させてアウト口検知センサ48aに遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部68aをOFF操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いつらくさせることが可能となる。

30

【0926】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。

40

【0927】

図86は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、メイン処理（図84）においてステップS5013～ステップS5016の処理が実行されている状況で定期的（例えば4ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【0928】

ステップS5201～ステップS5205では上記第1の実施形態におけるタイマ割込み処理（図11）のステップS301～ステップS305と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを

50

利用して実行される。

【0929】

その後、設定確認用処理を実行する（ステップS5206）。設定確認用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている設定確認用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては設定確認用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、設定確認用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【0930】

図87は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップS5301～ステップS5312の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0931】

まず第3報知用表示装置69cにて特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの情報に対応する設定値の表示が行われているか否かを判定する（ステップS5301）。ステップS5301にて否定判定をした場合、遊技回及び開閉実行モードのいずれでもないか否かを判定し（ステップS5302）、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回及び普電役物34aが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないか否かを判定し（ステップS5303）、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かを判定し（ステップS5304）、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定し（ステップS5305）、設定キー挿入部68aがON操作されているか否かを判定する（ステップS5306）。前扉枠14が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図84）におけるステップS5005と同様に前扉開放センサ95の検知結果に基づき行い、遊技機本体12が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図84）におけるステップS5006と同様に本体開放センサ96の検知結果に基づき行う。

【0932】

ステップS5302～ステップS5306のいずれかにて否定判定をした場合、ステップS5307～ステップS5309の処理を実行することなく本設定確認用処理を終了する。ステップS5302～ステップS5306の全てにて肯定判定をした場合、設定値の表示開始処理を実行する（ステップS5307）。設定値の表示開始処理では、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの情報に対応する設定値の数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の確認に際しては第3報知用表示装置69cを目視することでパチンコ機10の現状の設定状態を把握することが可能となる。

【0933】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS5308）。遊技停止フラグは、タイマ割込み処理（図86）においてステップS5207にて肯定判定をしてステップS5208～ステップS5221の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図86）のステップS5207にて肯定判定をすることでステップS5208～ステップS5221の処理が実行されない状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。但し、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であってもタイマ割込み処理（図86）におけるステップS5201～ステップS5205の処理が実行されるため、設定値の確認が行われている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

10

20

30

40

50

【0934】

その後、確認報知開始コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS5309）。音声発光制御装置81は当該確認報知開始コマンドを受信することにより、表示発光部53を設定確認中に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定確認中です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定確認中です。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知は主側CPU63から確認報知終了コマンドを受信するまで継続される。なお、設定値の確認中であることを示す外部出力を行う構成としてもよい。

【0935】

上記のとおり遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回及び普電役物34aが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【0936】

また、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、設定キー挿入部68aがON操作されるだけではなく、前扉枠14が開放状態とされており、遊技機本体12が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【0937】

また、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【0938】

特に、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、主制御装置60を露出させるために必要な遊技機本体12の開放操作だけではなく、前扉枠14の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【0939】

ステップS5301にて肯定判定をした場合、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する（ステップS5310）。OFF操作されている場合（ステップS5310：YES）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグを「0」クリアする（ステップS5311）。これにより、タイマ割込み処理（図86）のステップS5207にて否定判定をすることでステップS5208～ステップS5221の処理が実行される状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状態が解除される。

【0940】

その後、確認報知終了コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS5312）。音声発光制御装置81は当該確認報知終了コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54における設定値の確認中であることを示す報知を終了させる。

【0941】

タイマ割込み処理（図86）の説明に戻り、ステップS5206の設定確認用処理を終了した後は、遊技停止中か否かを判定する（ステップS5207）。この場合、ステップS5206の設定確認用処理にて特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされている場合にはステップS5207にて肯定判定をしてステップS5208～ステップS5221の処理を実行しない。また、ステップS5205の不正検知処理にて不正の発生を検知している場合にもステップS5207にて肯定判定をして

10

20

30

40

50

ステップ S 5 2 0 8 ～ステップ S 5 2 2 1 の処理を実行しない。

【 0 9 4 2 】

ステップ S 5 2 0 8 ～ステップ S 5 2 1 9 では上記第 1 の実施形態におけるタイマ割込み処理（図 1 1）のステップ S 3 0 7 ～ステップ S 3 1 8 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、ステップ S 5 2 2 1 では上記第 1 5 の実施形態におけるタイマ割込み処理（図 6 9）のステップ S 3 7 1 9 と同一の処理を実行する。

【 0 9 4 3 】

一方、ステップ S 5 2 2 0 では R A M 監視処理を実行する。R A M 監視処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている R A M 監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては R A M 監視処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、R A M 監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【 0 9 4 4 】

図 8 8 は R A M 監視処理を示すフローチャートである。なお、R A M 監視処理におけるステップ S 5 4 0 1 ～ステップ S 5 4 1 2 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 0 9 4 5 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 の監視処理を実行する（ステップ S 5 4 0 1）。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のワークエリア 2 2 1 において主側 C P U 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

【 0 9 4 6 】

ステップ S 5 4 0 1 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 4 0 2：Y E S）、ステップ S 5 4 0 9 ～ステップ S 5 4 1 2 の処理を実行する。ステップ S 5 4 0 1 にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 4 0 2：N O）、ステップ S 5 4 0 3 に進む。

【 0 9 4 7 】

ステップ S 5 4 0 3 では、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において主側 C P U 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

【 0 9 4 8 】

ステップ S 5 4 0 3 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 4 0 4：Y E S）、ステップ S 5 4 0 9 ～ステップ S 5 4 1 2 の処理を実行する。ステップ S 5 4 0 3 にて異常

10

20

30

40

50

有り」と判定しなかった場合（ステップ S 5 4 0 4 : N O）、ステップ S 5 4 0 5 に進む。

【 0 9 4 9 】

ステップ S 5 4 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のワークエリア 2 2 3 において主側 C P U 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

10

【 0 9 5 0 】

ステップ S 5 4 0 5 にて異常有り」と判定した場合（ステップ S 5 4 0 6 : Y E S）、ステップ S 5 4 0 9 ~ ステップ S 5 4 1 2 の処理を実行する。ステップ S 5 4 0 5 にて異常有り」と判定しなかった場合（ステップ S 5 4 0 6 : N O）、ステップ S 5 4 0 7 に進む。

【 0 9 5 1 】

ステップ S 5 4 0 7 では、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 において主側 C P U 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

20

【 0 9 5 2 】

ステップ S 5 4 0 7 にて異常有り」と判定した場合（ステップ S 5 4 0 8 : Y E S）、ステップ S 5 4 0 9 ~ ステップ S 5 4 1 2 の処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップ S 5 4 0 9）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップ S 5 4 1 0）にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機 1 0 の設定値を把握することが可能となる。

30

【 0 9 5 3 】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップ S 5 4 1 0）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアする。また、「0」クリアした後に初期設定を行う。つまり、RAM 監視処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 のいずれか 1 つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアする。これにより、主側 R A M 6 5 において何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべてのワークエリアをクリアする処理及び非特

40

50

定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0954】

なお、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合、RAM監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合にはステップS5412の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図22）におけるステップS5013の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップS5013に限定されることはなく、タイマ割込み処理（図86）におけるステップS5221であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合には主側CPU63のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア222における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

10

【0955】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS5411）。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン68bが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン68cが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は主側RAM65が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

20

【0956】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップS5412）。つまり、異常時のクリア処理が発生した場合には特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタを含めて「0」クリアが実行されることとなるため、パチンコ機10の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容はメイン処理（図84）のステップS5019と同一である。したがって、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に設定値が1段階ずつ更新され、アウト口検知センサ48aにて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第3報知用表示装置69cにて表示される。その後、設定キー挿入部68aのON状態からOFF状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。

30

【0957】

ここで、設定キー挿入部68aがOFF状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。RAM監視処理（図88）にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部68aがOFF状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部68aに設定キーを挿入して一旦ON操作を行った後にOFF操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

40

【0958】

設定キー挿入部68aのON状態からOFF状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理（図85）におけるステップS5111を実行することで、特定制御用のワークエリア221におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、異常時のクリア処理（ステップS5410）が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された

50

設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合（ステップ S 5 1 1 2：N O）、非変更時の報知用処理（ステップ S 5 1 1 3）を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合（ステップ S 5 1 1 2：Y E S）、変更時の報知用処理（ステップ S 5 1 1 4）を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

【0959】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0960】

パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されるだけでなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されており、前扉枠 1 4 が開放状態とされており、遊技機本体 1 2 が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

10

【0961】

設定値更新処理が実行されるためには前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【0962】

特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置 6 0 を露出させるために必要な遊技機本体 1 2 の開放操作だけではなく、前扉枠 1 4 の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

20

【0963】

設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口 2 4 a に遊技球を入球させてアウト口検知センサ 4 8 a に遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部 6 8 a を O F F 操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いつらくさせることが可能となる。

30

【0964】

パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。

【0965】

遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示回及び普電役物 3 4 a が開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。

40

【0966】

設定値を確認するための表示が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて行われるようにするためには、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されるだけでなく、前扉枠 1 4 が開放状態とされており、遊技機本体 1 2 が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【0967】

設定値を確認するための表示が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて行われるようにするためには、前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開

50

放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【0968】

特に、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、主制御装置60を露出させるために必要な遊技機本体12の開放操作だけではなく、前扉枠14の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【0969】

特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれか1つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアする。これにより、主側RAM65に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべてのワークエリアに対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【0970】

特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に情報異常が発生しているか否かが監視される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて情報異常が発生しているか否かを監視する構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

【0971】

特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれか1つでも異常が発生していると特定した場合には、特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされる。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて「0」クリアを行う構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

【0972】

情報異常が発生していることにより異常時のクリア処理が実行された場合には設定値更新処理が実行される。これにより、設定値が設定されていないにも関わらず遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値と、異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、異常時のクリア処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、異常時のクリア処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機10の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理を実行することが可能である。

【0973】

なお、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件を上記実施形態とは異なる条件としてもよい。図89は別形態となるメイン処理を示すフローチャートである。当該メイン処理ではステップS5501～ステップS5506及びステップS5508～ステップS5520にて上記実施形態におけるメイン処理（図84）のステップS5001～ステップS5019と同一の処理を実行する。一方、当該メイン処理ではステップS5507にて遊技領域PAに遊技球を発射させるために操作される発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されている

10

20

30

40

50

か否かを判定する。そして、リセットボタン 68c が押圧操作されており（ステップ S5503：YES）、設定キー挿入部 68a が ON 操作されており（ステップ S5504：YES）、内枠 13 に対して前扉枠 14 が開放状態とされており（ステップ S5505：YES）、外枠 11 に対して遊技機本体 12 が開放状態とされており（ステップ S5506：YES）、発射操作装置 28 の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されている場合に（ステップ S5507：YES）、設定値更新処理（ステップ S5520）が実行される。これにより、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部 68a に設定キーを挿入して ON 操作を行うだけでなく、発射操作装置 28 の操作ハンドルを回動操作した状態でパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。なお、ステップ S5507 にて発射操作装置 28 の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定するのではなく、発射操作装置 28 が遊技者により触れられているか否かを判定する構成としてもよい。

10

【0974】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、内枠 13 に対して前扉枠 14 が開放状態となっていること及び外枠 11 に対して遊技機本体 12 が開放状態となっていることという両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

20

【0975】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、リセットボタン 68c が押圧操作されていることという条件が設定されている構成としたが、当該条件が設定されていない構成としてもよい。

【0976】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、ゲート検知センサ 49a において遊技球が検知されている状態でパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されたことという条件が設定されている構成としてもよい。これにより、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部 68a に設定キーを挿入して ON 操作を行うだけでなく、スルーゲート 35 に遊技球を滞留させた状態でパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

30

【0977】

また、設定値更新処理において設定値を確定させるための操作の内容を上記実施形態とは異なる内容としてもよい。図 90 は別形態となる設定値更新処理を示すフローチャートである。当該設定値更新処理ではステップ S5601～ステップ S5602 及びステップ S5604～ステップ S5614 にて上記実施形態における設定値更新処理（図 85）のステップ S5101～ステップ S5102 及びステップ S5104～ステップ S5114 と同一の処理を実行する。一方、当該設定値更新処理ではステップ S5603 にて、アウト口検知センサ 48a にて遊技球を検知したか否かを判定するのではなく、ゲート検知センサ 49a から ON 信号が継続して出力されている ON 継続期間が終了基準期間（具体的には 5 秒）以上となっているか否かを判定する。そして、ステップ S5603 にて肯定判定をした場合に選択中の設定値を確定させてステップ S5609 に進む。当該構成によれば、選択中の設定値を確定させるためにはスルーゲート 35 に遊技球を終了基準期間以上に亘って意図的に滞留させる必要がある。スルーゲート 35 に遊技球が終了基準期間以上に亘って滞留することは通常の遊技が行われている状況においては発生しない。これにより、選択中の設定値を確定させるための条件が通常の遊技が行われている状況においては成立しない又は成立しづらくすることが可能となる。また、不正により設定値更新処理が開始されたとしても、当該設定値更新処理にて選択中の設定値を確定させるための操作を行いつらくさせることが可能となる。

40

50

【0978】

また、設定値更新処理において、発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回転操作された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、発射操作装置28が遊技者により触れられた場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。

【0979】

また、設定値更新処理において、開閉部材が設けられた特電入賞装置32に遊技球が入球したことが特電検知センサ45aにて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、開閉部材が設けられた第2作動口34に遊技球が入球したことが第2作動口検知センサ47aにて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには対象となる入球部を手動で開放状態とした後に遊技球を手入れする必要があるため、不正に設定値を変更する行為を行いつらくさせることが可能となる。

10

【0980】

また、設定値更新処理において、第1の入球部に遊技球が入球したことが検知された後に第2の入球部に遊技球が入球したことが検知されたことに基づいて選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには所定の順序に従って複数の入球部に手入れにより遊技球を入球させる必要があるため、不正に設定値を変更する行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合、第1の入球部及び第2の入球部をいずれも開閉部材が設けられていない入球部とすることで、正規の作業の作業性が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

20

【0981】

また、設定値更新処理では設定キー挿入部68aをON状態からOFF状態に切り換えることで、選択中の設定値が確定されるとともに設定値更新処理の終了条件が成立する構成としてもよい。

【0982】

また、設定値更新処理において設定値を1段階更新させるための操作が更新ボタン68bの押圧操作である構成に限定されることはなく、リセットボタン68cが押圧操作されることで設定値が1段階更新される構成としてもよい。

【0983】

また、リセットボタン68cが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部68aが設定キーによりON操作されている状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠13に対して前扉枠14が開放状態ではない場合又は外枠11に対して遊技機本体12が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理（ステップS5007）が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者の意思に反して非設定更新時のクリア処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【0984】

また、リセットボタン68cが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部68aが設定キーによりON操作されていない状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠13に対して前扉枠14が開放状態ではない場合又は外枠11に対して遊技機本体12が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理（ステップS5007）が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

40

【0985】

<第23の実施形態>

本実施形態ではメイン処理の処理構成が上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0986】

50

図 9 1 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 5 7 0 1 ～ステップ S 5 7 2 0 の処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0987】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップ S 5 7 0 1）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側 RAM 6 5 のアクセスを許可する（ステップ S 5 7 0 2）。

10

【0988】

その後、前扉開放センサ 9 5 の検知結果に基づき内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを判定し（ステップ S 5 7 0 3）、本体開放センサ 9 6 の検知結果に基づき外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定し（ステップ S 5 7 0 4）、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S 5 7 0 5）。ステップ S 5 7 0 3 ～ステップ S 5 7 0 5 のいずれかにて否定判定をした場合、ステップ S 5 7 0 6 ～ステップ S 5 7 1 4 の処理を実行する。これらステップ S 5 7 0 6 ～ステップ S 5 7 1 4 の処理は上記第 2 2 の実施形態におけるメイン処理（図 8 4）のステップ S 5 0 0 8 ～ステップ S 5 0 1 6 と同一である。

【0989】

20

ステップ S 5 7 0 3 ～ステップ S 5 7 0 5 の全てにて肯定判定をした場合、選択用処理を実行する（ステップ S 5 7 1 5）。選択用処理では、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者による選択操作に基づき決定する処理を実行する。具体的には、更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作される度に上記各状況のうち一方の状況が選択されている状態から他方の状況が選択されている状態に切り換わるようにする。なお、当該選択操作がリセットボタン 6 8 c の操作により行われる構成としてもよく、他の操作部の操作により行われる構成としてもよい。また、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況を選択している場合には第 1 報知用表示装置 6 9 a において「0」を表示するとともに第 2 報知用表示装置 6 9 b 及び第 3 報知用表示装置 6 9 c を消灯状態とし、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況を選択している場合には第 2 報知用表示装置 6 9 b において「0」を表示するとともに第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 3 報知用表示装置 6 9 c を消灯状態とする。また、リセットボタン 6 8 c が確定選択期間（具体的には 1 0 秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に、上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する。

30

【0990】

なお、更新ボタン 6 8 b が確定選択期間（具体的には 1 0 秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよく、他の操作部が確定選択期間（具体的には 1 0 秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。また、発射操作装置 2 8 の操作ハンドルが回動操作されることにより上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。

40

【0991】

選択用処理において、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況が今回の選択対象として確定された場合（ステップ S 5 7 1 6：NO）、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 5 7 1 7）。非設定更新時のクリア処理の処理内容は、上記第 2 2 の実施形態におけるメイン処理（図 8 4）のステップ S 5 0 0 7 と同一である。

50

【0992】

選択用処理において、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況が今回の選択対象として確定された場合（ステップS5716：YES）、設定値のコピー処理を実行し（ステップS5718）、設定更新時のクリア処理を実行し（ステップS5719）、設定値更新処理を実行する（ステップS5720）。これらステップS5718～ステップS5720の処理内容は上記第22の実施形態におけるメイン処理（図84）のステップS5017～ステップS5019と同一である。

【0993】

上記構成によれば、設定キー挿入部68aが設けられていない構成であっても、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【0994】

また、設定値更新処理を実行する場合だけではなく非設定更新時のクリア処理を実行する場合であっても、リセットボタン68cが押圧操作されている状況でパチンコ機10への動作電力の供給を開始するだけではなく、内枠13に対して前扉枠14を開放状態するとともに外枠11に対して遊技機本体12を開放状態とする必要がある。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【0995】

なお、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、内枠13に対して前扉枠14が開放状態となっていること及び外枠11に対して遊技機本体12が開放状態となっていることの両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

【0996】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、発射操作装置28の発射ハンドルが回動操作されていることという条件が追加されている構成としてもよく、発射操作装置28が触れられていることという条件が追加されている構成としてもよく、ゲート検知センサ49aにおいて遊技球を検知していることという条件が追加されている構成としてもよい。

【0997】

<第24の実施形態>

本実施形態ではRAM監視処理の処理構成が上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0998】

図92は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるRAM監視処理を示すフローチャートである。なお、RAM監視処理におけるステップS5801～ステップS5814の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【0999】

まず特定制御用のワークエリア221の監視処理を実行する（ステップS5801）。当該監視処理の内容は上記第22の実施形態におけるRAM監視処理（図88）のステップS5401と同一である。ステップS5801にて異常有りと判定した場合（ステップS5802：YES）、ステップS5805～ステップS5808の処理を実行する。

【1000】

ステップS5801にて異常有りと判定しなかった場合（ステップS5802：NO）、特定制御用のスタックエリア222の監視処理を実行する（ステップS5803）。当該監視処理の内容は上記第22の実施形態におけるRAM監視処理（図88）のステップS5403と同一である。ステップS5803にて異常有りと判定した場合（ステップS

10

20

30

40

50

5804: YES)、ステップS5805～ステップS5808の処理を実行する。

【1001】

ステップS5805～ステップS5808の処理について詳細には、まず設定値のコピー処理を実行する(ステップS5805)。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア221に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理(ステップS5806)にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機10の設定値を把握することが可能となる。

【1002】

その後、異常時のクリア処理を実行する(ステップS5806)。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアする。また、「0」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224の「0」クリアは実行しない。つまり、本実施形態におけるRAM監視処理では、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア221又は特定制御用のスタックエリア222に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態

【1003】

で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア221又は特定制御用のスタックエリア222に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224は「0」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア221又は特定制御用のスタックエリア222における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

【1004】

なお、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合、RAM監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合にはステップS5808の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理(図22)におけるステップS5013の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップS5013に限定されることはなく、タイマ割込み処理(図86)におけるステップS5221であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされた場合には主側CPU63のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア222における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する(ステップS5807)。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「強制クリアされました。」という音声出力させる。また、図柄表示装置41にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン68bが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン68cが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【1005】

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

【1006】

ステップS5801及びステップS5803の両方にて異常有りと判定しなかった場合（ステップS5802及びステップS5804：NO）、非特定制御用のワークエリア223の監視処理を実行する（ステップS5809）。当該監視処理の内容は上記第22の実施形態におけるRAM監視処理（図88）のステップS5405と同一である。ステップS5809にて異常有りと判定した場合（ステップS5810：YES）、非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップS5811）。この場合、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233、演算結果記憶エリア234及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア223における情報異常を解消することが可能となる。

10

【1007】

その一方、ステップS5811では、特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のスタックエリア224は「0」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア223に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

20

【1008】

なお、ステップS5811では、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234を「0」クリアするものの管理開始フラグは「0」クリアしない構成としてもよい。また、ステップS5811では、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び管理開始フラグを「0」クリアするものの演算結果記憶エリア234は「0」クリアしない構成としてもよい。また、ステップS5811では、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233を「0」クリアするものの演算結果記憶エリア234及び管理開始フラグは「0」クリアしない構成としてもよい。

30

【1009】

ステップS5810にて否定判定をした場合又はステップS5811の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア224の監視処理を実行する（ステップS5812）。当該監視処理の内容は上記第22の実施形態におけるRAM監視処理（図88）のステップS5407と同一である。ステップS5812にて異常有りと判定した場合（ステップS5813：YES）、非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップS5814）。これにより、非特定制御用のスタックエリア224における情報異常を解消することが可能となる。

40

【1010】

その一方、ステップS5814では、特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のワークエリア223は「0」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア224に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のワークエリア223が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【1011】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア2

50

２２を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべての特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１０１２】

特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

10

【１０１３】

非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【１０１４】

非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

20

【１０１５】

なお、特定制御用のワークエリア２２１に情報異常が発生していた場合にはコピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１が「０」クリアされる一方、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされない構成としてもよい。

【１０１６】

また、特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生している場合には特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされる一方、特定制御用のワークエリア２２１が「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされたとしてもステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行しない構成としてもよい。

30

【１０１７】

<第２５の実施形態>

本実施形態では主側ＲＡＭ６５の各エリア２２１～２２４に情報異常が発生しているかを監視するための処理構成が上記第２２の実施形態と相違している。以下、上記第２２の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第２２の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【１０１８】

図９３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０８の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【１０１９】

まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５９０１）。当該監視処理の内容は上記第２２の実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図８８）のステップＳ５４０１と同一である。ステップＳ５９０１にて異常有りと判定した場合（ステップ

50

S 5 9 0 2 : Y E S) 、ステップ S 5 9 0 5 ～ステップ S 5 9 0 8 の処理を実行する。

【 1 0 2 0 】

ステップ S 5 9 0 1 にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 9 0 2 : N O ）
、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の監視処理を実行する（ステップ S 5 9 0 3 ）
。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8 ）のステップ
S 5 4 0 3 と同一である。ステップ S 5 9 0 3 にて異常有りと判定した場合（ステップ S
5 9 0 4 : Y E S ）
、ステップ S 5 9 0 5 ～ステップ S 5 9 0 8 の処理を実行する。

【 1 0 2 1 】

ステップ S 5 9 0 5 ～ステップ S 5 9 0 8 の処理について詳細には、まず設定値のコピー
処理を実行する（ステップ S 5 9 0 5 ）
。当該コピー処理では、特定制御用のワークエ
リア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタ
の情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これ
により、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップ S 5 9 0 6 ）にて設定値カウ
ンタの情報が「 0 」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前にお
ける本パチンコ機 1 0 の設定値を把握することが可能となる。

【 1 0 2 2 】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップ S 5 9 0 6 ）
。異常時のクリア処理
では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに
、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。また、「 0 」クリアした後に
初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタック
エリア 2 2 4 の「 0 」クリアは実行しない。つまり、本実施形態における R A M 監視処理
では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のいずれ
かで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワーク
エリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」ク
リアする。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエ
リア 2 2 2 に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのま
まの状態
で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また
、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が
発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタック
エリア 2 2 4 は「 0 」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は
特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における情報異常を契機として非特定制御用のワーク
エリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされてしまわない
ようにすることが可能となる。

【 1 0 2 3 】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8
1 に送信する（ステップ S 5 9 0 7 ）
。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信
することにより、表示発光部 5 3 を特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のス
タックエリア 2 2 2 の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4
から「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という音声を出力させる。また
、図柄表示装置 4 1 にて「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という文字
画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止さ
れるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される
。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた
場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタ
ン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されること
としてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワーク
エリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が強制クリアされたことを把握する
ことが可能となる。

【 1 0 2 4 】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S 5 9 0 8 ）
。設定値更新処理の処理内

10

20

30

40

50

容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8）におけるステップ S 5 4 1 2 と同一である。

【1 0 2 5】

上記のとおり特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される R A M 監視処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 について情報異常の監視が実行されるものの、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 について情報異常の監視は実行されない。これら非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 についての情報異常の監視は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが利用される非特定制御に対応する処理にて実行される。

10

【1 0 2 6】

図 9 4 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理は上記第 1 5 の実施形態と同様に管理用処理（図 7 0）にてサブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行される。また、管理実行処理におけるステップ S 6 0 0 1 ～ステップ S 6 0 1 6 の処理は、主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1 0 2 7】

ステップ S 6 0 0 1 ～ステップ S 6 0 0 8 及びステップ S 6 0 1 0 ～ステップ S 6 0 1 6 では上記第 1 5 の実施形態における管理実行処理（図 7 1）のステップ S 3 9 0 1 ～ステップ S 3 9 1 5 と同一の処理を実行する。また、ステップ S 6 0 0 9 では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

20

【1 0 2 8】

図 9 5 は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップ S 6 1 0 1 ～ステップ S 6 1 0 8 の処理は、主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【1 0 2 9】

まず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の監視処理を実行する（ステップ S 6 1 0 1）。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の実施形態における R A M 監視処理（図 8 8）のステップ S 5 4 0 5 と同一である。ステップ S 6 1 0 1 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 6 1 0 2 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S 6 1 0 3）。この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3、演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消することが可能となる。

【1 0 3 0】

40

その一方、ステップ S 6 1 0 3 では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「0」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【1 0 3 1】

なお、ステップ S 6 1 0 3 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 を「0」クリアするものの管理開始フラグは「0」クリアしない構成としてもよい。また、ステップ S 6 1 0 3 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カ

50

ウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び管理開始フラグを「0」クリアするものの演算結果記憶エリア 2 3 4 は「0」クリアしない構成としてもよい。また、ステップ S 6 1 0 3 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を「0」クリアするものの演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグは「0」クリアしない構成としてもよい。

【1 0 3 2】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップ S 6 1 0 4）。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「0」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【1 0 3 3】

ステップ S 6 1 0 2 にて否定判定をした場合又はステップ S 6 1 0 4 の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の監視処理を実行する（ステップ S 6 1 0 5）。当該監視処理の内容は上記第 2 2 の実施形態における RAM 監視処理（図 8 8）のステップ S 5 4 0 7 と同一である。ステップ S 6 1 0 5 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 6 1 0 6：YES）、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S 6 1 0 7）。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における情報異常を解消することが可能となる。

【1 0 3 4】

その一方、ステップ S 6 1 0 7 では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 は「0」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【1 0 3 5】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップ S 6 1 0 8）。クリア報知処理では非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【1 0 3 6】

なお、非特定制御用のスタックエリア 224 が強制クリアされた場合、別監視処理の実行後における戻り番地の情報として管理実行処理（図 94）におけるステップ S6010 のプログラムのアドレスが一義的に設定される。これにより、非特定制御用のスタックエリア 224 が強制クリアされたとしても、管理実行処理において本来復帰すべきプログラムに復帰することが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 224 が強制クリアされた場合には主側 CPU63 のスタックポインタも非特定制御用のスタックエリア 224 における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

【1037】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 に情報異常が発生しているか否かの監視が主側 CPU63 における特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 に情報異常が発生しているか否かの監視が主側 CPU63 における非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで、利用対象となる主側 RAM65 のエリア 221～224 を明確に区別するだけでなく、監視対象となる主側 RAM65 のエリア 221～224 も明確に区別することが可能となる。

【1038】

なお、非特定制御用のワークエリア 223 が「0」クリアされた場合、特定制御に対応する処理にて利用される主側 CPU63 の各種レジスタの情報であって非特定制御用のワークエリア 223 に退避された情報も「0」クリアされる。この場合、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰したとしても非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰することができないおそれがある。したがって、非特定制御用のワークエリア 223 が「0」クリアされた場合には特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 も「0」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成においては特定制御用のワークエリア 221 における設定値カウンタも「0」クリアされてしまうため、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理に復帰した場合には特定制御に対応する処理として設定値更新処理が最初に行われる構成としてもよい。

【1039】

＜第 26 の実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第 20 の実施形態と相違している。以下、上記第 20 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 20 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1040】

図 96 は主側 CPU63 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S6201～ステップ S6219 の処理は、主側 CPU63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1041】

まずタイマ割込み処理（図 69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S6201）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1042】

その後、「LD HL, SP」として、ロード命令により、主側 CPU63 のスタックポインタの情報を主側 CPU63 の HL レジスタに上書きする（ステップ S6202）。この場合、スタックポインタの情報量は 16 ビットとなっており、H レジスタ及び L レジスタのそれぞれの情報量は 8 ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する 8 ビットの情報が H レジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する 8 ビットの情報が L レジスタに上書きされる。

【1043】

その後、「LD HL, 0」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のHLレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアを「0」クリアする（ステップS6203）。なお、主側CPU63のHLレジスタにはステップS6202にて主側CPU63のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップS6203の処理が実行されるまでに主側CPU63のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップS6203では特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアを「0」クリアしたことになる。

【1044】

その後、「LD SP, SP-1」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップS6204）。特定制御用のスタックエリア222を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア222における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア222における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS6204では、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における1個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップS6204の処理を実行することにより、ステップS6203にて「0」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップS6203にて「0」クリアした記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【1045】

その後、「LD WA, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のWAレジスタを「0」クリアする（ステップS6205）。また、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタを「0」クリアする（ステップS6206）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタを「0」クリアする（ステップS6207）。また、「LD HL, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のHLレジスタを「0」クリアする（ステップS6208）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタを「0」クリアする（ステップS6209）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタを「0」クリアする（ステップS6210）。

【1046】

主側CPU63のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS6205～ステップS6210では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタのそれぞれを「0」クリアする。これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6212）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6212）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【1047】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報で

10

20

30

40

50

ある。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【1048】

その後、「POP PSW」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きする（ステップS6211）。ステップS6211のポップ命令が実行される直前における主側CPU63のスタックポインタの情報は、ステップS6203にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア222における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップS6203にて「0」クリアした記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア222における1個の記憶エリアは8ビット（1バイト）の情報量となっているとともに主側CPU63のフラグレジスタも8ビット（1バイト）の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6212）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【1049】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS6212）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【1050】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第20の実施形態における管理実行処理（図82）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは「0」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「0」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【1051】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6213）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【1052】

その後、「LD HL, SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6214）。この場合、スタックポインタの情報量は16ビットとなっているとともにHレジスタ及びLレジスタのそれぞれの情報量は8ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する8ビットの情報がHレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から

連続する 8 ビットの情報が L レジスタに上書きされる。

【1053】

その後、「LD HL, 0」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 の HL レジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する 1 バイトの記憶エリアを「0」クリアする（ステップ S 6 2 1 5）。なお、主側 CPU 63 の HL レジスタにはステップ S 6 2 1 4 にて主側 CPU 63 のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップ S 6 2 1 5 の処理が実行されるまでに主側 CPU 63 のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップ S 6 2 1 5 では特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 のスタックポインタの情報に対応する 1 バイトの記憶エリアを「0」クリアしたことになる。

10

【1054】

その後、「LD SP, SP-1」として、ロード命令により、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップ S 6 2 1 6）。特定制御用のスタックエリア 222 を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア 222 における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア 222 における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップ S 6 2 1 6 では、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 における 1 個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップ S 6 2 1 6 の処理を実行することにより、ステップ S 6 2 1 5 にて「0」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップ S 6 2 1 5 にて「0」クリアした記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

20

【1055】

その後、「POP PSW」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して 1 個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側 CPU 63 のフラグレジスタに上書きする（ステップ S 6 2 1 7）。ステップ S 6 2 1 7 のポップ命令が実行される直前における主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は、ステップ S 6 2 1 5 にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア 222 における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して 1 個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップ S 6 2 1 5 にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア 222 における記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側 CPU 63 のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア 222 における 1 個の記憶エリアは 8 ビット（1 バイト）の情報量となっているとともに主側 CPU 63 のフラグレジスタも 8 ビット（1 バイト）の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップ S 6 2 1 2）の実行後に「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 222 における書き込み順序が 1 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

40

【1056】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップ S 6 2 1 3 にて特定制御用のスタックエリア 222 に退避させた HL レジスタの情報を主側 CPU 63 の HL レジスタに復帰させる（ステップ S 6 2 1 8）。なお、HL レジスタは管理実行処理（ステップ S 6 2 1 2）が終了する直前において「0」クリアされているため、ステップ S 6 2

50

13ではその「0」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア222に退避されているとともに、ステップS6218ではその「0」クリアされた情報が主側CPU63のHLレジスタに復帰されるため、結果的に主側CPU63のHLレジスタが「0」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1057】

その後、タイマ割込み処理（図69）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップS6219）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【1058】

上記構成によれば上記第20の実施形態にて説明した効果に加え以下の効果を奏することが可能である。

【1059】

特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において特定制御に対応する処理にて利用されるフラグレジスタの情報を主側RAM65に退避させておく必要が生じない。よって、当該情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

【1060】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合にも主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【1061】

フラグレジスタが「0」クリアされた状態は、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合においてフラグレジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【1062】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側CPU63のフラグレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合にフラグレジスタが「0」クリアされる構成であったとしても非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【1063】

特定制御用のスタックエリア222の所定の記憶エリアを「0」クリアし、その「0」クリアした記憶エリアの情報をポップ命令によりフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、フラグレジスタに対する「0」クリアをロード命令により直接的に行うことが規制されている構成であっても、当該フラグレジスタを「0」クリアすることが可能となる。

【1064】

なお、フラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、主側CPU63のフラグレジスタは一旦「0」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップS6213～ステップS6218においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させ

10

20

30

40

50

ることが可能となる。

【1065】

また、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211では主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「1」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップS6213～ステップS6218においてもフラグレジスタの全てに「1」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【1066】

また、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211の処理に代えて、「LD PSW, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタを直接的に「0」クリアする構成としてもよい。また、ステップS6213～ステップS6218の処理に代えて、「LD PSW, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタを直接的に「0」クリアする構成としてもよい。

【1067】

また、ステップS6213及びステップS6218の処理を実行する構成に代えて、「LD HL, 0」としてロード命令によりHLレジスタを「0」クリアする構成としてもよい。この場合であっても、HLレジスタの状態を非特定制御に対応する処理である管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【1068】

また、フラグレジスタを「0」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【1069】

<第27の実施形態>

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第20の実施形態と相違している。以下、上記第20の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第20の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1070】

図97は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS6301～ステップS6323の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1071】

まずタイマ割込み処理（図69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS6301）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1072】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側CPU63のAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6302）。主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Aレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1073】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6302にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を

10

20

30

40

50

主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6303）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたAレジスタの情報が主側CPU63のHレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のLレジスタに上書きされる。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1074】

その後、「LD A, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタを「0」クリアする（ステップS6304）。そして、「LD L, A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のLレジスタに上書きするとともに（ステップS6305）、「LD H, A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のHレジスタに上書きする（ステップS6306）。AレジスタはステップS6304にて「0」クリアされているため、そのAレジスタの情報をLレジスタ及びHレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらLレジスタ及びHレジスタのそれぞれが「0」クリアされた状態となる。

【1075】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6307）。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Hレジスタの情報及びLレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1076】

その後、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタを「0」クリアする（ステップS6308）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタを「0」クリアする（ステップS6309）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタを「0」クリアする（ステップS6310）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタを「0」クリアする（ステップS6311）。

【1077】

主側CPU63のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS6308～ステップS6311では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるBCレジスタ、DEレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタのそれぞれを「0」クリアする。また、ステップS6305及びステップS6306にてHLレジスタが「0」クリアされている。これらBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6313）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6313）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【1078】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する

10

20

30

40

50

処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【1079】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6307にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6312）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報及びLレジスタの情報はいずれもオール「0」の情報であるため、ステップS6312の処理が実行されることにより主側CPU63のAレジスタが「0」クリアされた状態となるとともに主側CPU63のフラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。これにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1080】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS6313）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【1081】

なお、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは「0」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「0」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【1082】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6314）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【1083】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側CPU63のAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6315）。主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Aレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1084】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6315にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6316）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたAレジスタの情報が主側CPU63のHレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のLレジスタに上書きされる。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

【1085】

その後、「LD A, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタを「0」クリアする（ステップS6317）。そして、「LD L, A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のLレジスタに上書きするとともに（ステップS6318）、「LD H, A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のHレジスタに上書きする（ステップS6319）。AレジスタはステップS6317にて「0」クリアされているため、そのAレジスタの情報をLレジスタ及びHレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらLレジスタ及びHレジスタのそれぞれが「0」クリアされた状態となる。

20

【1086】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6320）。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Hレジスタの情報及びLレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

【1087】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6320にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6321）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報及びLレジスタの情報はいずれもオール「0」の情報であるため、ステップS6321の処理が実行されることにより主側CPU63のAレジスタが「0」クリアされた状態となるとともに主側CPU63のフラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6313）の実行後に「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

【1088】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6314にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに復帰させる（ステップS6322）。なお、HLレジスタは管理実行処理（ステップS6313）が終了する直前において「0」クリアされているため、ステップS63

50

14ではその「0」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア222に退避されているとともに、ステップS6322ではその「0」クリアされた情報が主側CPU63のHLレジスタに復帰されるため、結果的に主側CPU63のHLレジスタが「0」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1089】

その後、タイマ割込み処理（図69）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップS6323）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【1090】

上記構成によれば、特定制御用のスタックエリア222における所定の記憶エリアをロード命令により「0」クリアするという処理を実行することなく、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアすることが可能となる。これにより、特定制御用のスタックエリア222における所定の記憶エリアに対する「0」クリアをロード命令により行うことが規制されている構成であっても、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアすることが可能となる。

【1091】

なお、フラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、主側CPU63のフラグレジスタは一旦「0」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップS6302～ステップS6307及びステップS6312ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップS6314～ステップS6322においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【1092】

また、ステップS6302～ステップS6307及びステップS6312では主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「1」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップS6314～ステップS6322においてもフラグレジスタの全てに「1」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【1093】

また、ステップS6302及びステップS6303の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。

【1094】

また、ステップS6315及びステップS6316の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。

【1095】

また、ステップS6302～ステップS6306の処理を実行する構成に代えて、「LD HL, 0」として、ロード命令により、HLレジスタを「0」クリアした後に、その「0」クリアしたHLレジスタをプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に退避させた後にポップ命令によりその退避させた情報をAFレジスタに復帰させることで、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成としてもよい。

【1096】

また、フラグレジスタを「0」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【1097】

10

20

30

40

50

＜第 28 の実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第 15 の実施形態と相違している。以下、上記第 15 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 15 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1098】

図 98 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 6401～ステップ S 6416 の処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1099】

まずタイマ割込み処理（図 69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 6401）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1100】

その後、「PUSH WA」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 の WA レジスタ（すなわち W レジスタ及び A レジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア 222 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6402）。主側 CPU 63 の W レジスタ及び A レジスタはそれぞれ 8 ビット（1 バイト）の情報量となっているため、W レジスタ及び A レジスタの情報はアドレスが連続する 2 個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 222 における書き込み順序が 2 個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1101】

その後、「LD A, PSW」として、ロード命令により、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を主側 CPU 63 の A レジスタに上書きする（ステップ S 6403）。この場合、フラグレジスタ及び A レジスタはいずれも情報量が 8 ビット（1 バイト）となっている。そして、「LD (__FGBUF), A」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の A レジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に設定された FG バッファに退避させる（ステップ S 6404）。A レジスタにはステップ S 6403 にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップ S 6404 が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア 221 に退避された状態となる。

【1102】

その後、「POP WA」として、ポップ命令により、ステップ S 6402 にて特定制御用のスタックエリア 222 に退避させた WA レジスタの情報を主側 CPU 63 の WA レジスタに復帰させる（ステップ S 6405）。これにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に退避させるために A レジスタが利用されたとしても、当該 A レジスタの状態を当該退避が行われる前の状態に復帰させることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 222 における書き込み順序が 2 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1103】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S 6406）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【1104】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が開始される前に主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア223に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア223に退避された各情報が主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

【1105】

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第17の実施形態における管理実行処理（図78）と同一である構成としてもよく、上記第18の実施形態における管理実行処理（図79）と同一である構成としてもよく、上記第19の実施形態における管理実行処理（図80）と同一である構成としてもよい。

【1106】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6407）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【1107】

その後、「PUSH WA」として、プッシュ命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6408）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてWAレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【1108】

その後、「LD HL, SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6409）。この場合、スタックポインタの情報量は16ビットとなっているとともにHレジスタ及びLレジスタのそれぞれの情報量は8ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する8ビットの情報がHレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する8ビットの情報がLレジスタに上書きされる。

【1109】

その後、「LD A, (__FGBUF)」として、ロード命令により、ステップS6406にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタに上書きする（ステップS6410）。そして、「LD (HL), A」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のHLレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアに、主側CPU63のAレジスタの情報を記憶させる（ステップS6411）。これにより、ステップS6404にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア222に退避された状態となる。

【1110】

その後、「LD SP, SP-1」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップS6412）。特定制御用のスタックエリア222を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリ

10

20

30

40

50

ア 2 2 2 における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップ S 6 4 1 2 では、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における 1 個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップ S 6 4 1 2 の処理を実行することにより、ステップ S 6 4 1 1 にて A レジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップ S 6 4 1 1 にて A レジスタの情報を退避させた記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【1 1 1 1】

その後、「POP PSW」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して 1 個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに上書きする（ステップ S 6 4 1 3）。ステップ S 6 4 1 3 のポップ命令が実行される直前における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は、ステップ S 6 4 1 1 にて A レジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して 1 個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップ S 6 4 1 1 にて A レジスタの情報を退避させた記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに上書きすることにより、ステップ S 6 4 0 4 にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における F G バッファに退避させたフラグレジスタの情報が主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰されることとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 1 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1 1 1 2】

その後、「POP WA」として、ポップ命令により、ステップ S 6 4 0 8 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させた W A レジスタの情報を主側 C P U 6 3 の W A レジスタに復帰させる（ステップ S 6 4 1 4）。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 2 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。また、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップ S 6 4 0 7 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させた H L レジスタの情報を主側 C P U 6 3 の H L レジスタに復帰させる（ステップ S 6 4 1 5）。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 2 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1 1 1 3】

その後、タイマ割込み処理（図 6 9）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップ S 6 4 1 6）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【1 1 1 4】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ではなく特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避させることが可能となる。そして、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避されたフラグレジスタの情報が主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰される。これにより、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を参照することなくプログラム上において指定された特定制御用のワークエリア 2 2 1 の記憶エリアから主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに情報を復帰せればよいため、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報がノイズなどの原因で書き換

10

20

30

40

50

えられてしまった場合であっても主側CPU63のフラグレジスタに情報を復帰させることが可能となる。

【1115】

また、フラグレジスタの情報を主側RAM65に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側RAM65に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【1116】

＜第29の実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1117】

図99は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS6501～ステップS6519の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1118】

まずタイマ割込み処理（図69）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS6501）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図69）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1119】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6502）。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Hレジスタ及びLレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1120】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側CPU63のAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6503）。主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Aレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1121】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6503にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6504）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたAレジスタの情報が主側CPU63のHレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のLレジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合

10

20

30

40

50

、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1122】

その後、「LD A, L」として、ロード命令により、主側CPU63のLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタに上書きする（ステップS6505）。LレジスタにはステップS6504にて主側CPU63のフラグレジスタの情報が上書きされているため、そのLレジスタの情報をAレジスタに上書きすることで当該Aレジスタにフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。そして、「LD (__FGBUF), A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に設定されたFGバッファに退避させる（ステップS6506）。AレジスタにはステップS6505にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6506が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア221に退避された状態となる。

10

【1123】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6507）。この場合、HLレジスタにはステップS6504にてAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6507ではそのAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させたことになる。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

20

【1124】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6507にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6508）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報はステップS6503の時点におけるAレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報はステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップS6508の処理が実行されることにより、主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップS6503の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

【1125】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6502にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに復帰させる（ステップS6509）。これにより、主側CPU63のHLレジスタの状態がステップS6502の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

【1126】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS65

50

10)。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【1127】

なお、管理実行処理ではチェック処理が開始される前に主側CPU63のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア223に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア223に退避された各情報が主側CPU63のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側CPU63のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

10

【1128】

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第17の実施形態における管理実行処理（図78）と同一である構成としてもよく、上記第18の実施形態における管理実行処理（図79）と同一である構成としてもよく、上記第19の実施形態における管理実行処理（図80）と同一である構成としてもよい。

【1129】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6511）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

20

【1130】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側CPU63のAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6512）。主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Aレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

【1131】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6512にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6513）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたAレジスタの情報が主側CPU63のHレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のLレジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

【1132】

その後、「LD A, (__FGBUF)」として、ロード命令により、ステップS6506にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタに上書きする（ステップS6514）。そして、「LD L, A」として、ロード命令により、主側

50

CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のLレジスタに上書きする（ステップS6515）。AレジスタにはステップS6514にてステップS6503の時点における主側CPU63のフラグレジスタの情報が復帰されているため、そのAレジスタの情報をLレジスタに上書きすることで当該LレジスタにステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。

【1133】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6516）。この場合、HレジスタにはステップS6513にて当該ステップS6512の時点におけるAレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6516ではそのAレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させたことになる。また、LレジスタにはステップS6515にてステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6516ではそのフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させたことになる。

【1134】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6516にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6517）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報はステップS6512の時点におけるAレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報はステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップS6517の処理が実行されることにより、主側CPU63のAレジスタの状態がステップS6512の状態に復帰するとともに、フラグレジスタの状態がステップS6503の時点における状態に復帰することとなる。

【1135】

ちなみに、管理実行処理においては主側CPU63のAレジスタは利用されない。したがって、ステップS6512の時点におけるAレジスタの状態はステップS6508の時点におけるAレジスタの状態であり、ステップS6508の時点におけるAレジスタの状態はステップS6503の時点におけるAレジスタの状態である。したがって、ステップS6517の処理が実行されることにより、主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップS6503の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1136】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6511にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに復帰させる（ステップS6518）。これにより、主側CPU63のHLレジスタの状態がステップS6511の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【1137】

その後、タイマ割込み処理（図69）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップS6519）。これにより、タイマ割

10

20

30

40

50

込み処理の新たな実行が可能となる。

【1138】

上記構成によれば、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタから当該主側CPU63の他のレジスタに当該フラグレジスタの情報を直接上書きする処理を実行することなく、主側CPU63のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に退避させることが可能となる。

【1139】

なお、ステップS6505～ステップS6508の処理を実行することなく、その代わりに、ステップS6504の処理を実行した後に、「LD (_FGBUF), L」として、ロード命令により、フラグレジスタの情報が上書きされたLレジスタの情報をFGバッファに退避させることにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に退避させる構成としてもよい。

10

【1140】

また、ステップSステップS6514及びステップS6515の処理を実行することなく、その代わりに、ステップS6513の処理を実行した後に、「LD L, (_FGBUF)」として、ロード命令により、特定制御用のワークエリア221に退避されたフラグレジスタの情報をLレジスタに上書きする構成としてもよい。

【1141】

また、フラグレジスタの情報を主側RAM65に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側RAM65に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

20

【1142】

<第30の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1143】

図100は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS6601～ステップS6621の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【1144】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップS6601）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側RAM65のアクセスを許可する（ステップS6602）。

【1145】

その後、主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6603）。停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップS6603：YES）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する（ステップS6604）。

40

【1146】

チェックサムの算出方法は任意であるが、例えばチェックサムの演算対象となる記憶エリアの全ての数値を加算する算出方法が挙げられる。このチェックサムの算出方法は後述する停電時処理におけるチェックサムの算出方法と同一の算出方法となっている。後述する停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア221に記憶

50

されることがとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア 2 2 1 の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

【1 1 4 7】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において一部の記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、MP U 6 2 への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してから MP U 6 2 への動作電力の供給が再開されてステップ S 6 6 0 4 の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、MP U 6 2 への動作電力の供給が停止されてから当該 MP U 6 2 への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムは MP U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前と同一である。なお、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。

【1 1 4 8】

その後、MP U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 6 6 0 4 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 6 6 0 5）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 6 6 0 6）。

【1 1 4 9】

ここで、図 1 0 1 のフローチャートを参照しながら主側 CPU 6 3 にて実行される停電情報記憶処理について説明する。なお、停電情報記憶処理は後述するタイマ割込み処理（図 1 0 3）におけるステップ S 6 8 0 1 にて実行される。

【1 1 5 0】

停電情報記憶処理では、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「1 0」の情報をセットするとともに（ステップ S 6 7 0 1）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電検知カウンタを「0」クリアする（ステップ S 6 7 0 2）。

【1 1 5 1】

その後、MP U 6 2 の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する（ステップ S 6 7 0 3）。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（LOW レベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「0」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（HIGH レベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「1」の情報が格納されている。ステップ S 6 7 0 3 では、かかる停電信号の情報を主側 CPU 6 3 のレジスタに読み込む処理を実行する。

【1 1 5 2】

ステップ S 6 7 0 3 にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合（ステップ S 6 7 0 4：YES）、停電検知カウンタの数値情報を 1 加算する（ステップ S 6 7 0 5）。ステップ S 6 7 0 4 にて否定判定をした場合又はステップ S 6 7 0 5 の処理を実行した場合、繰り返しカウンタの数値情報を 1 減算する（ステップ S 6 7 0 6）。そして、その 1 減算後における繰り返しカウンタの数値情報が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 6 7 0 7）。ステップ S 6 7 0 7 にて否定判定をした場合には、ステップ S 6 7 0 3 に戻りステップ S 6 7 0 3～ステップ S 6 7 0 6 の処理を繰り返す。一方、ステップ S 6 7 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 6 7 0

8に進む。

【1153】

ステップS6708では、停電検知カウンタの現状の数値情報が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップS6709～ステップS6712の停電時処理を実行する。

【1154】

具体的には、まず特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットする（ステップS6709）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側RAM65における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側CPU63への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア221の停電フラグに「1」がセットされていることとなる。

【1155】

その後、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する（ステップS6710）。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222における記憶エリアは、メイン処理（図100）のステップS6604にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

【1156】

その後、主側CPU63のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「0」にセットするとともに（ステップS6711）、主側RAM65へのアクセスを禁止する（ステップS6712）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【1157】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側RAM65に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。

【1158】

メイン処理（図100）の説明に戻り、ステップS6603又はステップS6606にて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップS6607）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、非設定更新時のクリア処理では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアし

10

20

30

40

50

た後に初期設定を実行する。

【1159】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「1」がセットされていなかったとしても非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

10

【1160】

ステップS6603又はステップS6606にて否定判定をした場合においてステップS6607にて非設定更新時のクリア処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機10の設定値が正常か否かを判定する（ステップS6608）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップS6608：NO）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップS6619～ステップS6621）を実行する。これにより、ステップS6603又はステップS6606にて否定判定をして非設定更新時のクリア処理（ステップS6607）が実行される場合であっても設定値が正常であるか否かを監視することが可能となるとともに、設定値が異常である場合には設定値の再設定を行うようにすることが可能となる。

20

【1161】

設定値が正常である場合（ステップS6608：YES）、電源投入設定処理を実行する（ステップS6609）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア221の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置81に送信する。

【1162】

なお、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップS6609の処理が完了してステップS6610の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にはステップS6609の電源投入設定処理が終了して、ステップS6610の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側CPU63にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

30

【1163】

その後、ステップS6610～ステップS6613の残余処理に進む。つまり、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS6610～ステップS6613の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS6610～ステップS6613の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップS6610～ステップS6613では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

40

【1164】

上記のとおり本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において、特定制御用のワークエリア221の停電フラグに「1」がセットされていない場合、又はチェックサムが一致しない場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に、設定

50

値が正常であれば（ステップ S 6 6 0 8 : Y E S）、遊技を進行させるための処理に移行する。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「1」がセットされていなかったとしても、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された後に再度の電源の O N ・ O F F 操作をする必要がない。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された後に再度の電源の O N ・ O F F 操作をする必要がない。

【1165】

ステップ S 6 6 0 3 及びステップ S 6 6 0 6 の両方にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否かを判定する（ステップ S 6 6 1 4）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は 7 以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップ S 6 6 1 4 : N O）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップ S 6 6 1 9 ～ステップ S 6 6 2 1）を実行する。

【1166】

設定値が正常である場合（ステップ S 6 6 1 4 : Y E S）、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定し（ステップ S 6 6 1 5）、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されているか否かを判定し（ステップ S 6 6 1 6）、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを判定し（ステップ S 6 6 1 7）、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定する（ステップ S 6 6 1 8）。

【1167】

本実施形態では内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ 9 5 が主側 C P U 6 3 と電氣的に接続されており、前扉開放センサ 9 5 の検知結果は主側 C P U 6 3 に入力される。この場合、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ 9 5 は閉鎖検知信号を主側 C P U 6 3 に送信し、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態である場合に前扉開放センサ 9 5 は開放検知信号を主側 C P U 6 3 に送信する。主側 C P U 6 3 は、前扉開放センサ 9 5 から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ 9 5 から開放検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が開放状態であると特定する。

【1168】

また、本実施形態では外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ 9 6 が主側 C P U 6 3 と電氣的に接続されており、本体開放センサ 9 6 の検知結果は主側 C P U 6 3 に入力される。この場合、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 9 6 は閉鎖検知信号を主側 C P U 6 3 に送信し、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合に本体開放センサ 9 6 は開放検知信号を主側 C P U 6 3 に送信する。主側 C P U 6 3 は、本体開放センサ 9 6 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 9 6 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が開放状態であると特定する。

【1169】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 6 6 1 5 : N O）、ステップ S 6 6 0 9 にて電源投入設定処理を実行した後に、ステップ S 6 6 1 0 ～ステップ S 6 6 1 3 の残余処理を繰り返す。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のクリア処理を実行することなく、遊技の進行を制御するための処理に移行する。

【1170】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって（ステップ S 6 6 1 5 : Y E S）、ステップ S 6 6 1 6 ～ステップ S 6 6 1 8 のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に（ステップ S 6 6 0 7）、設定値が正常であるこ

とを条件として（ステップ S 6 6 0 8：Y E S）、ステップ S 6 6 0 9 以降における遊技の進行を制御するための処理に移行する。非設定更新時のクリア処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【 1 1 7 1 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって（ステップ S 6 6 1 5：Y E S）、ステップ S 6 6 1 6～ステップ S 6 6 1 8 の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。また、ステップ S 6 6 0 8 又はステップ S 6 6 1 4 にて設定値が異常であると判定した場合にも、設定値を更新するための処理を実行する。

【 1 1 7 2 】

具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップ S 6 6 1 9）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 2 0）にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機 1 0 の設定値（すなわちパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機 1 0 の設定値）を把握することが可能となる。

【 1 1 7 3 】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 6 6 2 0）。設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「0」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。

【 1 1 7 4 】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「0」クリアしないため、設定値更新処理（ステップ S 6 6 2 1）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「0」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。なお、上記構成に限定されることはなく設定更新時のクリア処理ではパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「0」クリアしない構成としてもよく、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「0」クリアする構成としてもよい。

【 1 1 7 5 】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしない。これにより、パチンコ機 1 0 の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【 1 1 7 6 】

その後、ステップ S 6 6 2 1 にて設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第 2 2 の実施形態における設定値更新処理（図 8 5）と同一である。設定値更新

10

20

30

40

50

処理を実行した後は、ステップ S 6 6 0 9 以降の遊技の進行を制御するための処理に移行する。

【1177】

上記構成によれば設定値が異常であった場合、遊技ホールの管理者による特別な操作を要することなく設定値更新処理が開始される。そして、設定値更新処理が完了した場合には遊技の進行を制御するための処理に移行する。これにより、正常な設定値に設定された状況において遊技が行われるようにすることが可能となる。その一方、設定値更新処理を完了させるためには設定キー挿入部 6 8 a に対する設定キーによる O F F 操作などを要するため、遊技ホールの管理者以外の者により設定値が勝手に設定されて遊技が開始されてしまうという事象の発生を阻止することが可能となる。

10

【1178】

次に、主側 C P U 6 3 にて各種処理を正常に行うことができない状況となった場合に遊技の進行を強制的に停止させるための構成について説明する。図 1 0 2 (a) は M P U 6 2 の構成を説明するためのブロック図である。

【1179】

図 1 0 2 (a) に示すように M P U 6 2 には主側 C P U 6 3、主側 R O M 6 4 及び主側 R A M 6 5 が設けられているとともに、リセット信号出力部 2 5 1 及びプログラム監視部 2 5 2 が設けられている。リセット信号出力部 2 5 1 は主側 C P U 6 3 にリセット信号を出力する機能を有している。具体的には、リセット信号出力部 2 5 1 は、電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合であって出力不可条件が成立していない場合に H I レベルの信号としてリセット信号を主側 C P U 6 3 に出力し、電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されていない場合又は動作電力が供給されている場合であっても出力不可条件が成立している場合にはリセット信号を主側 C P U 6 3 に出力しない。主側 C P U 6 3 は電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合であってリセット信号出力部 2 5 1 からリセット信号を受信している場合に各種処理を実行し、電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号出力部 2 5 1 からリセット信号を受信していない場合には各種処理を実行しない。また、主側 C P U 6 3 は電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合においてリセット信号出力部 2 5 1 からリセット信号を受信していない状況からリセット信号を受信している状況に切り換わった場合にメイン処理（図 1 0 0）を開始する。

20

30

【1180】

プログラム監視部 2 5 2 は主側 C P U 6 3 にて各種処理を正常に行うことができる状況であるか否かを監視する機能を有している。具体的には、プログラム監視部 2 5 2 は、主側 C P U 6 3 に設けられたプログラムカウンタの値が異常な値であるか否かを監視する。プログラムカウンタは主側 C P U 6 3 において実行すべき命令が格納されているアドレスを記憶するためのものである。プログラムカウンタは取り得る値が定められており、プログラム監視部 2 5 2 はプログラムカウンタの値が取り得る値以外の値となっているか否かを監視する。また、プログラム監視部 2 5 2 は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 に書き込む場合にその書き込み先のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する。なお、プログラム監視部 2 5 2 は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出す場合にその読み出し対象のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する構成としてもよい。

40

【1181】

プログラム監視部 2 5 2 は、プログラムカウンタの値が異常な値であると判断した場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであると判断した場合、リセット信号出力部 2 5 1 に監視異常信号を出力する。リセット信号出力部 2 5 1 はプログラム監視部 2 5 2 から監視異常信号を受信した場合には電源・発射制御装置 7 8 から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号の出力を一旦停止させ、停止継続期間に亘ってリセット信号の出力を停止させた後にリセット信号の出力を再開させる。停止継続期間はリセット信号の出力が停止されていることを主側 C P U 6

50

3にて特定するのに十分な期間となっている。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となった場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなった場合には、リセット信号のOFF・ONを通じて主側CPU63にてメイン処理が実行されることとなる。

【1182】

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

10

【1183】

まずプログラム監視部252から監視異常信号が出力されない場合について説明すると、t1のタイミングで図102(b1)に示すように電源・発射制御装置78からMPU62への動作電力の供給が開始されることで、t2のタイミングで図102(b)に示すようにリセット信号出力部251からのリセット信号の出力が開始される。その後、t3のタイミングで図102(b1)に示すように電源・発射制御装置78からMPU62への動作電力の供給が停止されることで、t4のタイミングで図102(b2)に示すようにリセット信号出力部251からのリセット信号の出力が停止される。

【1184】

次にプログラム監視部252から監視異常信号が出力される場合について説明すると、t5のタイミングで図102(b1)に示すように電源・発射制御装置78からMPU62への動作電力の供給が開始されることで、t6のタイミングで図102(b)に示すようにリセット信号出力部251からのリセット信号の出力が開始される。その後、t7のタイミングで、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることにより、図102(b3)に示すようにプログラム監視部252からリセット信号出力部251に監視異常信号が出力される。これにより、図102(b2)に示すようにリセット信号出力部251からのリセット信号の出力がt7のタイミングで一旦停止され、その後のt8のタイミングで再開される。

20

【1185】

この場合、主側CPU63はt7のタイミングで各種処理の実行を停止し、リセット信号の立ち上がりを確認したタイミングであるt8のタイミングでメイン処理(図100)を開始する。但し、主側CPU63の各種処理の実行の停止に際して停電時処理は実行されていないため、特定制御用のワークエリア221における停電フラグに「1」がセットされていない状況でメイン処理(図100)が開始されるとともに、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてのチェックサムが保存されることなくメイン処理(図100)が開始される。したがって、メイン処理(図100)ではステップS6603又はステップS6606にて否定判定をすることとなり、非設定更新時のクリア処理(ステップS6607)を実行する。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部252から監視異常信号が出力された場合には、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のうち所定の記憶エリアが「0」クリアされることとなる非設定更新時のクリア処理が実行されるようにすることが可能となる。

30

【1186】

但し、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部252から監視異常信号が出力されたとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が

40

50

「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【1187】

図102(b)の説明に戻り、その後、t9のタイミングで図102(b1)に示すように電源・発射制御装置78からMPU62への動作電力の供給が停止されることで、t10のタイミングで図102(b2)に示すようにリセット信号出力部251からのリセット信号の出力が停止される。

【1188】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図103のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、メイン処理（図100）においてステップS6610～ステップS6613の処理が実行されている状況で定期的（例えば4ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【1189】

ステップS6801～ステップS6819では上記第22の実施形態におけるタイマ割込み処理（図86）のステップS5201～ステップS5219と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。その後、設定監視処理を実行する（ステップS6820）。図104は設定監視処理を示すフローチャートである。

【1190】

特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機10の設定値が正常か否かを判定する（ステップS6901）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。

【1191】

設定値が異常である場合（ステップS6901：NO）、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップS6902）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア221に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定値更新処理の実行前における本パチンコ機10の設定値を把握することが可能となる。

【1192】

その後、設定値の異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS6903）。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定値の異常を検出しました。」という音声出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定値の異常を検出しました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン68bが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン68cが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値異常が発生したことを把握することが可能となる。

【1193】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップS6904）。つまり、タイマ割込み処理（図103）が実行される度に設定値に異常が発生しているか否かが監視され、設定値異常の発生を特定した場合にはパチンコ機10の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第22の実施形態における設定値更新処理（図85）と同一である。したがって、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に設定値が1段階ずつ更新され、アウト口検知センサ48aにて遊技球を検知することで選

10

20

30

40

50

択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第3報知用表示装置69cにて表示される。その後、設定キー挿入部68aのON状態からOFF状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。設定値更新処理を実行した後は、タイマ割込み処理(図103)に復帰する。

【1194】

ここで、設定値更新処理では、設定キー挿入部68aがOFF状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。設定監視処理にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部68aがOFF状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部68aに設定キーを挿入して一旦ON操作を行った後にOFF操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【1195】

設定キー挿入部68aのON状態からOFF状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理(図85)におけるステップS5111を実行することで、特定制御用のワークエリア221におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、設定値更新処理(ステップS6904)が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合(ステップS5112:NO)、非変更時の報知用処理(ステップS5113)を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合(ステップS5112:YES)、変更時の報知用処理(ステップS5114)を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

【1196】

設定値異常が発生している場合には設定値更新処理が実行される構成において、当該設定値更新処理が実行される前に設定されていた設定値と、当該設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、設定値異常により設定値更新処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、設定値異常による設定値更新処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機10の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように設定値異常による設定値更新処理を実行することが可能である。

【1197】

タイマ割込み処理(図103)の説明に戻り、ステップS6820にて設定監視処理を実行した後は、ステップS6821にて管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【1198】

図105は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS7001～ステップS7005の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1199】

まずタイマ割込み処理（図 103）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 7001）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 103）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1200】

その後、「LD（__PSWBUF），PSW」として、ロード命令により、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に設定された PSW バッファに退避させる（ステップ S 7002）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に退避させておくことが可能となる。

10

【1201】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S 7003）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

20

【1202】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には「LD PSW，（__PSWBUF）」として、ロード命令により、ステップ S 7002 にて特定制御用のワークエリア 221 における PSW バッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側 CPU 63 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S 7004）。これにより、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報が、ステップ S 7002 が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【1203】

その後、タイマ割込み処理（図 103）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップ S 7005）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

30

【1204】

図 106 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップ S 7101～ステップ S 7116 の処理は、主側 CPU 63 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1205】

ステップ S 7101～ステップ S 7108 及びステップ S 7110～ステップ S 7116 では上記第 17 の実施形態における管理実行処理（図 78）のステップ S 4501～ステップ S 4515 と同一の処理を実行する。また、ステップ S 7109 では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 224 に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

40

【1206】

図 107 は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステッ

50

プ S 7 2 0 1 ～ステップ S 7 2 0 6 の処理は、主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 2 0 7 】

別監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定する（ステップ S 7 2 0 1）。また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する（ステップ S 7 2 0 2）。例えば通常用カウンタエリア 2 3 1 において通常用のアウトカウンタ 2 3 1 e の値が「0」であるにも関わらず通常用の一般入賞カウンタ 2 3 1 a の値が 1 0 0 0 以上となっている場合には異常と判定する。また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する（ステップ S 7 2 0 3）。例えば第 6 1 パラメータが「0」であるにも関わらず第 6 2 ～第 6 4 パラメータのいずれかが「0」ではない場合には異常と判定する。

10

【 1 2 0 8 】

ステップ S 7 2 0 1 ～ステップ S 7 2 0 3 のいずれかにて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 について情報異常が発生しているとして、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理を実行する（ステップ S 7 2 0 4）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 において管理開始フラグ以外の記憶エリアを「0」クリアする。この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 の全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消することが可能となる。

20

【 1 2 0 9 】

また、管理開始フラグを「0」クリアしないようにすることにより管理開始フラグに既に「1」がセットされている状態を維持させることが可能となり、既にパチンコ機 1 0 が遊技ホールにて継続して使用されているにも関わらず履歴情報の収集に関してパチンコ機 1 0 の出荷段階の規制を生じさせてしまわないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなくステップ S 7 2 0 4 では管理開始フラグを含めて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の全体を「0」クリアする構成としてもよい。

30

【 1 2 1 0 】

また、ステップ S 7 2 0 4 では非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 には管理実行処理（図 1 0 6）におけるステップ S 7 1 0 2 ～ステップ S 7 1 0 7 にて特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報が退避されている。この場合に、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしないようにすることにより、この特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報であって非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避されている情報を消去してしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 には別監視処理が終了した後における管理実行処理（図 1 0 6）の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 1 2 1 1 】

その後、初期設定処理を実行する（ステップ S 7 2 0 5）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 においてステップ S 7 2 0 4 にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【 1 2 1 2 】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップ S 7 2 0 6）。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「0」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御

50

装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

10

【1 2 1 3】

ステップ S 7 2 0 1 ～ステップ S 7 2 0 3 の全てにて否定判定をした場合、又はステップ S 7 2 0 6 の処理を実行した場合、別監視処理を終了して監視実行処理（図 1 0 6）に復帰する。

【1 2 1 4】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1 2 1 5】

プログラム監視部 2 5 2 においてロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであることが特定された場合、リセット信号出力部 2 5 1 によりリセット信号の OFF → ON が行われることにより主側 CPU 6 3 では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理（図 1 0 0）が実行される。そして、リセット信号の OFF → ON が行われた場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグに「1」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 0 7）が実行される。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値が記憶された記憶エリア以外の記憶エリアが「0」クリアされるとともに特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされ、さらにこれらエリアの初期設定処理が実行される。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に関して情報異常が発生している可能性がある場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して「0」クリア処理と初期設定処理とを実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

20

30

【1 2 1 6】

プログラム監視部 2 5 2 において主側 CPU 6 3 のプログラムカウンタの値が異常な値であることが特定された場合、リセット信号出力部 2 5 1 によりリセット信号の OFF → ON が行われることにより主側 CPU 6 3 では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理（図 1 0 0）が実行される。そして、リセット信号の OFF → ON が行われた場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグに「1」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 0 7）が実行される。非設定更新時のクリア処理では、各種レジスタを含めた主側 CPU 6 3 の内部記憶エリアが「0」クリアされるとともに初期設定処理が実行される。これにより、主側 CPU 6 3 の内部記憶エリアに関して情報異常が発生している可能性がある場合には、主側 CPU 6 3 の内部記憶エリアに対して「0」クリア及び初期設定処理を実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

40

【1 2 1 7】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしない。これにより、上記のようにプログラム監視部 2 5 2 において情報異常が特定されたことで主側 CPU 6 3 の内部記憶エリア、

50

特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して「0」クリアと初期設定処理とが実行される場合であっても、遊技履歴の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となるとともに、遊技履歴の管理結果の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【1 2 1 8】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図 1 0 0）にて停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しない場合には非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 0 7）が実行される構成において、プログラム監視部 2 5 2 にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号の OFF → ON を行うことで停電フラグに「1」がセットされていないとともにチェックサムが記憶されていない状況にてメイン処理（図 1 0 0）が実行されるようにする。これにより、動作電力の供給開始時において情報異常を解消するための構成を利用して、プログラム監視部 2 5 2 にて特定された情報異常を解消することが可能となる。

10

【1 2 1 9】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図 1 0 0）にてチェックサムが正常であるか否かが監視される構成において、当該チェックサムの算出対象には特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が含まれ、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は含まれない。これにより、主側 RAM 6 5 において特定制御に対応する記憶エリアのみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

20

【1 2 2 0】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図 1 0 0）にてチェックサムが異常であることが特定された場合には非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 0 7）が実行されることとなるが、当該非設定更新時のクリア処理では特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 には「0」クリアする処理と初期設定処理とが実行されるのに対して、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 には「0」クリアする処理が実行されない。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態にて特定制御に対応する処理が継続して実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の情報異常を契機として主側 RAM 6 5 の非特定制御に対応する記憶エリアまで「0」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

30

【1 2 2 1】

停電情報記憶処理（図 1 0 1）の停電時処理（ステップ S 6 7 0 9 ～ステップ S 6 7 1 2）では特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムが算出されるのに対して、主側 RAM 6 5 の非特定制御に対応する記憶エリアについてはチェックサムが算出されない。これにより、停電時処理を完了するまでに要する処理期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【1 2 2 2】

非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図 1 0 7）にて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御に対応する処理である当該別監視処理（図 1 0 7）にて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「0」クリアするとともに初期設定処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に何らかの異常が発生しているにも関わらず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の情報がそのまま保持された状態で非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「0」クリアする処理及び初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行されるため、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の情報の更新に関して特定制御に対応する処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

40

【1 2 2 3】

50

非特定制御に対応する処理である別監視処理（図１０７）において非特定制御用のワークエリア２２３に異常が発生しているか否かの監視が実行されるとともに、異常が発生している場合には当該非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理と初期設定する処理とが実行される。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に異常が発生しているか否かの監視と当該非特定制御用のワークエリア２２３の初期化の実行とを非特定制御に対応する処理における一連の処理として実行することが可能となる。

【１２２４】

非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図１０７）にて非特定制御用のワークエリア２２３に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処理を実行するものの、非特定制御用のスタックエリア２２４に対しては「０」クリアする処理及び初期設定する処理を実行しない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消可能としながら、非特定制御用のスタックエリア２２４に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報及び別管理処理が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２２５】

特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定する処理は特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、このような初期化の処理に関しても、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

【１２２６】

なお、メイン処理（図１００）ではステップＳ６６０８及びステップＳ６６１４にて設定値が正常であるか否かの監視を実行する構成としたが、これら設定値が正常であるか否かを監視する処理が実行されない構成としてもよい。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理では設定値が正常であるか否かの監視が行われなくても、当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後に実行されるタイマ割込み処理（図１０３）の設定監視処理（ステップＳ６８２０）にて設定値が正常であるか否かの監視が行われるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

【１２２７】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）がタイマ割込み処理（図１０３）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えばタイマ割込み処理（図１０３）が複数として定められた契機回数（例えば１００００回）実行される度に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

【１２２８】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）がメイン処理（図１００）における残余処理（ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３）にて実行される構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【１２２９】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにする

10

20

30

40

50

ことが可能となる。

【1230】

また、設定監視処理（ステップS6820）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップS6904）に移行する構成に代えて、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理（図103）においてステップS6807にて肯定判定をすることでステップS6808～ステップS6821の処理が実行されないため、設定値が異常である場合には遊技の進行が停止されることとなる。但し、ステップS6801～ステップS6806の処理は実行されるため、停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。また、遊技停止フラグに「1」をセットした場合には設定値を更新すべきことを示す報知が実行されるようにすることで、設定値更新処理の実行を促すようにしてもよい。この場合、当該報知を確認した遊技ホールの管理者が、電源OFF操作を行った後に、設定値更新処理が実行される状態で電源のON操作を行うことで、遊技停止フラグが「0」クリアされて遊技の進行が停止された状態が解除されるとともに、設定値更新処理が実行されて正常な設定値が設定されることとなる。

10

【1231】

また、設定監視処理（ステップS6820）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定異常フラグに「1」をセットした状態でメイン処理（図100）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「1」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源のOFF→ONが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図100）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われなくても、設定異常フラグに「1」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図100）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

20

【1232】

また、プログラム監視部252にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的にOFF→ONされた場合には、特定制御用のワークエリア221に対して初期化処理が実行されることで、パチンコ機10の設定値が「設定1」となる構成としてもよい。また、プログラム監視部252にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的にOFF→ONされた場合には、特定制御用のワークエリア221に対して初期化処理が実行された後に設定値更新処理が実行される構成としてもよい。

30

【1233】

また、プログラム監視部252にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号が強制的にOFF→ONされることなく、非設定更新時のクリア処理（ステップS6607）が実行される構成としてもよく、設定更新時のクリア処理（ステップS6620）及び設定値更新処理（ステップS6621）が実行される構成としてもよい。

【1234】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップS6607）では特定制御用のワークエリア221において設定値の情報を記憶する記憶エリアを初期化することでパチンコ機10の設定値が「設定1」となる構成としてもよく、「設定1」以外の予め定められた設定値となる構成としてもよい。これにより、非設定更新時のクリア処理が実行された場合には予め定められた設定値とすることが可能となる。

40

【1235】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップS6607）では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされない構成としたが「0」クリアされる構成としてもよい。

【1236】

50

また、別監視処理（図107）におけるステップS7204では管理開始フラグを「0」クリアしない構成としたが、管理開始フラグを「0」クリアする構成としてもよい。また、別監視処理（図107）におけるステップS7204では通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233を「0」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア234を「0」クリアしない構成としてもよい。

【1237】

また、別監視処理（図107）におけるステップS7204では非特定制御用のワークエリア223だけではなく非特定制御用のスタックエリア224に対しても「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア224において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報及び非特定制御用のスタックエリア224に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は消去しないようにすることが好ましい。

【1238】

また、別監視処理（図107）では非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生しているか否かを監視し、異常が発生していることが特定された場合には非特定制御用のスタックエリア224に対して「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア224において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。

【1239】

また、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア221のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア222のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【1240】

＜第31の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第30の実施形態と相違している。以下、上記第30の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第30の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1241】

図108は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS7301～ステップS7322の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1242】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップS7301）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側RAM65のアクセスを許可する（ステップS7302）。

【1243】

その後、主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7303）。停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップS7303：YES）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する（ステップS7304）。チェックサムの算出方法は上記第30の実施形態におけるメイン処理（図100）のステップS6604と同一である。

【1244】

その後、主側CPU63への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア221に保存された特定制御用のワークエ

10

20

30

40

50

リア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 7 3 0 4 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 7 3 0 5）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 3 0 6）。

【1 2 4 5】

ステップ S 7 3 0 6 にて肯定判定をした場合、ステップ S 7 3 0 7 ～ステップ S 7 3 2 0 の処理を実行する。この場合、ステップ S 7 3 0 7 ～ステップ S 7 3 1 4 の処理内容は上記第 3 0 の実施形態におけるメイン処理（図 1 0 0）のステップ S 6 6 1 4 ～ステップ S 6 6 2 1 と同一であり、ステップ S 7 3 1 6 ～ステップ S 7 3 2 0 は上記第 3 0 の実施形態におけるメイン処理（図 1 0 0）のステップ S 6 6 0 9 ～ステップ S 6 6 1 3 と同一である。

10

【1 2 4 6】

また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているのに対して（ステップ S 7 3 0 8 : Y E S）、ステップ S 7 3 0 9 ～ステップ S 7 3 1 1 のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 7 3 1 5）。非設定更新時のクリア処理の処理内容は上記第 3 0 の実施形態におけるメイン処理（図 1 0 0）のステップ S 6 6 0 7 と同一である。但し、本実施形態では非設定更新時のクリア処理を実行した後は設定値が正常であるか否かの判定を行うことなくステップ S 7 3 1 6 ～ステップ S 7 3 2 0 の処理に進む。ステップ S 7 3 0 9 ～ステップ S 7 3 1 1 のいずれかにて否定判定をした場合にのみ非設定更新時のクリア処理（ステップ S 7 3 1 5）が実行されることとなるが、ステップ S 7 3 0 9 ～ステップ S 7 3 1 1 の処理が実行される前にステップ S 7 3 0 7 にて設定値が正常であるか否かの判定を行っているため、非設定更新時のクリア処理を実行した後に設定値が正常であるか否かの判定を行う必要がない。

20

【1 2 4 7】

ステップ S 7 3 0 3 又はステップ S 7 3 0 6 にて否定判定をした場合、すなわち特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサム異常が発生した場合、異常時のクリア処理を実行する（ステップ S 7 3 2 1）。図 1 0 9 は異常時のクリア処理を示すフローチャートである。なお、異常時のクリア処理におけるステップ S 7 4 0 1 ～ステップ S 7 4 0 5 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【1 2 4 8】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア処理を実行する（ステップ S 7 4 0 1）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともにその「0」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。

40

【1 2 4 9】

その後、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のクリア処理を実行する（ステップ S 7 4 0 2）。当該クリア処理では、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を行う。

【1 2 5 0】

その後、「P U S H P S W」として、プッシュ命令により、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させる（ステップ S 7 4 0 3

50

）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は1バイトとなっている。

【1251】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップS7404）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後における異常時のクリア処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す異常時のクリア処理のプログラムに復帰する。

【1252】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップS7402にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のフラグレジスタに復帰させる（ステップS7405）。これにより、主側CPU63のフラグレジスタの情報が、ステップS7402が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【1253】

図110は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップS7501～ステップS7516の処理は主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1254】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS7501）。この場合、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3901と同様に、非特定制御用のスタックエリア224における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。

【1255】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたWAバッファに退避させる（ステップS7502）。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたBCバッファに退避させる（ステップS7503）。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたDEバッファに退避させる（ステップS7504）。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたHLバッファに退避させる（ステップS7505）。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたIXバッファに退避させる（ステップS7506）。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に設定されたIYバッファに退避させる（ステップS7507）。

【1256】

主側CPU63のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS7502～ステップS7507では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア223における対応するバッファに退避させている。なお、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報量はいずれも2バイトとなっている。

【1257】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア223の一部クリア処理（ステップS7508）及び初期設定処理（ステップS7509）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を非特定制御用のワークエリア223の一部クリア処理（ステップS7508）及び初期設定処理（ステップS7509）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア223に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【1258】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア223に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア223の一部クリア処理（ステップS7508）及び初期設定処理（ステップS7509）にて利用対象となるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア223においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、非特定制御用のワークエリア223の一部クリア処理（ステップS7508）及び初期設定処理（ステップS7509）に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア223の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側CPU63における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【1259】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア224の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア224を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア224に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【1260】

ステップS7502～ステップS7507の処理を実行した後は、非特定制御用のワークエリア223の一部クリア処理を実行する（ステップS7508）。当該一部クリア処

理では非特定制御用のワークエリア223の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側CPU63の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「0」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア223の各記憶エリアのうちWAバッファ、BCバッファ、DEバッファ、HLバッファ、IXバッファ及びIYバッファは「0」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「0」クリアする。

【1261】

この場合、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233、演算結果記憶エリア234及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア223における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側CPU63の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「0」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側CPU63の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

【1262】

また、ステップS7508では非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア224には非特定制御用のクリア処理が終了した後における異常時のクリア処理（図109）の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【1263】

その後、初期設定処理を実行する（ステップS7509）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア223においてステップS7508にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【1264】

その後、「LD SP, Y(r+α)」として、ロード命令により、上記第15の実施形態における管理実行処理（図71）のステップS3909と同様に、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+α)を設定する（ステップS7510）。Y(r+α)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【1265】

その後、「LD WA, (__WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のWAバッファに退避された情報を主側CPU63のWAレジスタに上書きする（ステップS7511）。また「LD BC, (__BCBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のBCバッファに退避された情報を主側CPU63のBCレジスタに上書きする（ステップS7512）。また「LD DE, (__DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のDEバッファに退避された情報を主側CPU63のDEレジスタに上書きする（ステップS7513）。また「LD HL, (__HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のHLバッファに退避された情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS7514）。また「LD IX, (__IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のIXバッファに退避された情報を主側CPU63のIXレジスタに上書きする（ステップS7515）。また「LD IY, (__IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のIYバッファに退避された情報を主側CPU63のIYレジスタに上書きする（ステップS7516）。ステップS7511～ステップS7516の処理が実行されることにより、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【1266】

上記構成によれば、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図108）にて停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には、異常時のクリア処理（ステップS7321）が実行されることにより、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく非特定制御用のワークエリア223も「0」クリアされるとともに初期設定される。特定制御用のワークエリア221について情報異常が発生している場合には非特定制御用のワークエリア223も情報異常が発生している可能性があるが、異常時のクリア処理において非特定制御用のワークエリア223も初期化されることにより非特定制御用のワークエリア223に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態では非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【1267】

異常時のクリア処理（ステップS7321）において非特定制御用のワークエリア223に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、当該非特定制御用のワークエリア223に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は「0」クリアされない。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した後に特定制御に対応する処理にて利用される情報を消去しないようにしながら、非特定制御用のワークエリア223に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理を実行することが可能となる。

【1268】

異常時のクリア処理（ステップS7321）において非特定制御用のワークエリア223に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、非特定制御用のスタックエリア224に対しては「0」クリアする処理及び初期設定する処理は実行されない。これにより、非特定制御用のクリア処理（図110）が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【1269】

特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「0」クリアする処理及び初期設定する処理に関しても、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア223が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

30

【1270】

なお、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア221のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア222のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【1271】

また、非特定制御用のワークエリア223がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア221及び非特定制御用のワークエリア223がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のワークエリア223がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222及び非特定制御用のワークエリア223がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

40

【1272】

また、非特定制御用のスタックエリア224がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア221及び非特定制御用のスタックエリア224がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリ

50

ア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【 1 2 7 3 】

また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

10

【 1 2 7 4 】

また、非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 0 8 及びステップ S 7 5 0 9 では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 だけではなく非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対しても「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のクリア処理の終了後における異常時のクリア処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。

【 1 2 7 5 】

20

また、非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 0 8 では管理開始フラグを「0」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「0」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 0 8 では通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を「0」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア 2 3 4 を「0」クリアしない構成としてもよい。

【 1 2 7 6 】

< 第 3 2 の実施形態 >

本実施形態ではチェックサムを利用した主側 R A M 6 5 の情報異常の監視に関する処理構成が上記第 3 0 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 0 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 0 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

【 1 2 7 7 】

図 1 1 1 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における停電情報記憶処理を示すフローチャートである。なお、停電情報記憶処理はタイマ割込み処理（図 1 0 3）におけるステップ S 6 8 0 1 にて実行される。また、停電情報記憶処理におけるステップ S 7 6 0 1 ～ステップ S 7 6 1 3 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 2 7 8 】

停電情報記憶処理におけるステップ S 7 6 0 1 ～ステップ S 7 6 0 8 では上記第 3 0 の実施形態における停電情報記憶処理（図 1 0 1）のステップ S 6 7 0 1 ～ステップ S 6 7 0 8 と同一の処理を実行する。停電の発生を特定した場合、ステップ S 7 6 0 8 にて肯定判定をしてステップ S 7 6 0 9 ～ステップ S 7 6 1 3 の停電時処理を実行する。

40

【 1 2 7 9 】

具体的には、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 6 0 9）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側 R A M 6 5 における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア 2 2 1 の停電フラグに「1」がセットされていることとなる。

【 1 2 8 0 】

50

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（ステップ S 7 6 1 0）。この場合、特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理（図 1 1 2）のステップ S 7 7 0 1 にて特定制御用のチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアと同一である。また、この特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出した特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当該特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

10

【1 2 8 1】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 についてチェックサムを算出する（ステップ S 7 6 1 1）。この場合、非特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理（図 1 1 2）のステップ S 7 7 0 6 にて非特定制御用のチェックサムの演算対象となる非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における記憶エリアと同一である。そして、その算出した非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当該非特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

20

【1 2 8 2】

その後、主側 CPU 6 3 のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「0」にセットするとともに（ステップ S 7 6 1 2）、主側 RAM 6 5 へのアクセスを禁止する（ステップ S 7 6 1 3）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【1 2 8 3】

次に、図 1 1 2 のフローチャートを参照しながら主側 CPU 6 3 にて実行されるチェックサムの監視処理について説明する。なお、チェックサムの監視処理はメイン処理（図 1 0 0）においてステップ S 6 6 0 4 ～ステップ S 6 6 0 6 の代わりに実行される。また、チェックサムの監視処理におけるステップ S 7 7 0 1 ～ステップ S 7 7 1 1 の処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【1 2 8 4】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 について特定制御用のチェックサムを算出する（ステップ S 7 7 0 1）。当該特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図 1 1 1）におけるステップ S 7 6 1 0 と同一である。その後、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップ S 7 6 1 0 にて算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出した特定制御用のチェックサムを、ステップ S 7 7 0 1 にて算出した特定制御用のチェックサムと比較する（ステップ S 7 7 0 2）。そして、それら特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 7 0 3）。

40

【1 2 8 5】

特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップ S 7 7 0 3：NO）。特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア処理を実行する（ステップ S 7 7 0 4）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御

50

用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、当該クリア処理では主側 CPU 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。また、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する（ステップ S 7 7 0 5）。

10

【1 2 8 6】

ステップ S 7 7 0 3 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 7 7 0 5 の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 について非特定制御用のチェックサムを算出する（ステップ S 7 7 0 6）。当該非特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図 1 1 1）におけるステップ S 7 6 1 1 と同一である。その後、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップ S 7 6 1 1 にて算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出した非特定制御用のチェックサムを、ステップ S 7 7 0 6 にて算出した非特定制御用のチェックサムと比較する（ステップ S 7 7 0 7）。そして、それら非特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 7 0 8）。

20

【1 2 8 7】

非特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップ S 7 7 0 8：NO）、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側 CPU 6 3 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させる（ステップ S 7 7 0 9）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は 1 バイトとなっている。

30

【1 2 8 8】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップ S 7 7 1 0）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後におけるチェックサムの監視処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すチェックサムの監視処理のプログラムに復帰する。

40

【1 2 8 9】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップ S 7 7 0 9 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 CPU 6 3 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S 7 7 1 1）。これにより、主側 CPU 6 3 のフラグレジスタの情報が、ステップ S 7 7 0 9 が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 CPU 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【1 2 9 0】

50

図 1 1 3 は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップ S 7 8 0 1～ステップ S 7 8 1 8 の処理は主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 2 9 1 】

非特定制御用のクリア処理におけるステップ S 7 8 0 1～ステップ S 7 8 0 7 では上記第 3 1 の実施形態における非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 0 1～ステップ S 7 5 0 7 と同一の処理を実行する。

【 1 2 9 2 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理を実行する（ステップ S 7 8 0 8）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「0」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち W A バッファ、B C バッファ、D E バッファ、H L バッファ、I X バッファ及び I Y バッファは「0」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「0」クリアする。

【 1 2 9 3 】

この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3、演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「0」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側 C P U 6 3 の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

【 1 2 9 4 】

その後、初期設定処理を実行する（ステップ S 7 8 0 9）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 においてステップ S 7 8 0 8 にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【 1 2 9 5 】

その後、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の一部クリア処理を実行する（ステップ S 7 8 1 0）。当該一部クリア処理では非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の各記憶エリアのうち、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理（図 1 1 2）の戻り番地の情報が格納された記憶エリア以外の記憶エリアを「0」クリアする。これにより、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理（図 1 1 2）の戻り番地の情報が消去されてしまわないようにしながら、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の情報異常を解消することが可能となる。

【 1 2 9 6 】

その後、初期設定処理を実行する（ステップ S 7 8 1 1）。初期設定処理では、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 においてステップ S 7 8 1 0 にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【 1 2 9 7 】

その後、ステップ S 7 8 1 2～ステップ S 7 8 1 8 の処理を実行する。これらステップ S 7 8 1 2～ステップ S 7 8 1 8 の処理は上記第 3 1 の実施形態における非特定制御用のクリア処理（図 1 1 0）におけるステップ S 7 5 1 0～ステップ S 7 5 1 6 と同一の処理を実行する。

【 1 2 9 8 】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムと、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 についてのチェックサムとが個別に算出される。これにより、主側 R A M 6 5 における特定制御に対応する記憶エリアと、主側 R A M 6 5 における非特定

10

20

30

40

50

制御に対応する記憶エリアとのそれぞれについて個別に情報異常を特定することが可能となる。

【1299】

特定制御用のチェックサムに異常がある場合には特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222に対して「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行し、非特定制御用のチェックサムに異常がある場合には非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に対して「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する。これにより、「0」クリアの処理及び初期設定処理を実行する対象を、チェックサムの異常が特定されたエリアに絞ることが可能となる。

【1300】

特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「0」クリアする処理及び初期設定処理に関しても、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア223が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

【1301】

なお、非特定制御用のクリア処理（図113）におけるステップS7808では管理開始フラグを「0」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「0」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図113）におけるステップS7808では通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233を「0」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア234を「0」クリアしない構成としてもよい。

【1302】

＜第33の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63にて実行される処理構成が上記第15の実施形態と相違している。以下、上記第15の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第15の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1303】

図114は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS7901～ステップS7924の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1304】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップS7901）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM65のアクセスを許可する。

【1305】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップS7902）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割り込み処理（図117）の割り込み周期を第1割り込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割り込み処理（図123）の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

【1306】

つまり、本実施形態ではタイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるよう

10

20

30

40

50

に第1タイマ割込み処理と第2タイマ割込み処理とが存在している。第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割込み処理は第1タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割込み処理は第2タイマ割込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の両方が実行されていない状況において第1割込み周期及び第2割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割込み処理から先に起動される。この点、第2タイマ割込み処理は第1タイマ割込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。

【1307】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割込み処理の第1割込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割込み処理の第2割込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【1308】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする(ステップS7903)。立ち上げ処理中フラグは、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理は実行されることはなく当該第1タイマ割込み処理が終了されることとなる。

【1309】

その後、割込み許可の設定を行う(ステップS7904)。これにより、第1タイマ割込み処理(図117)が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理(図123)が第2割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップS7903にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理が終了される。

【1310】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップS7905)。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側CPU63への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では主制御装置60に設定キー挿入部68a及びリセットボタン68cが設けられているものの更新ボタン68bは設けられていない。また、主制御装置60には第1～第3報知用表示装置69a～69cではなく第11の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204が設けられている。

【1311】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップS7905:NO)、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS7906)。後述する第1タイマ割込み処理(図117)の停電情報記憶処理(ステップS8202)にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1312】

停電フラグに「1」がセットされている場合(ステップS7906:YES)、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する(ステップS7907)。チェックサムの算出方法は任意であるが、後述する第1タイマ割込み処理(図117)の停電情報記憶処理(ステップS8202)における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となって

10

20

30

40

50

いる。当該停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア 2 2 1 の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

【1 3 1 3】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において一部の記憶エリアである演算対象となる記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してから M P U 6 2 への動作電力の供給が再開されてステップ S 7 9 0 7 の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止されてから当該 M P U 6 2 への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムは M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前と同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。なお、上記チェックサムの演算対象には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は含まれていない。

【1 3 1 4】

その後、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 7 9 0 7 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 7 9 0 8）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 9 0 9）。

【1 3 1 5】

ステップ S 7 9 0 6 又はステップ S 7 9 0 9 にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 9 1 0）。遊技停止フラグは、後述する第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）においてステップ S 8 2 0 7 にて肯定判定をしてステップ S 8 2 0 8 ～ステップ S 8 2 2 1 の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、後述する第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）のステップ S 8 2 0 7 にて肯定判定をすることでステップ S 8 2 0 8 ～ステップ S 8 2 2 1 の処理が実行されない状況となる。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。

【1 3 1 6】

この場合に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。したがって、前回の電源遮断時の後において設定値異常が発生している場合にはチェックサムが一致しないこととなり、遊技の進行が停止された状態となる。

【1 3 1 7】

その一方、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であっても第1タイマ割込み処理（図117）におけるステップS8202～ステップS8206の処理が実行される。したがって、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【1318】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS7911）。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップS7918）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【1319】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機10への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機10への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップS7918）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップS7918）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

【1320】

特に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれているため、チェックサムに異常が発生している場合には設定値に異常が発生している可能性がある。これに対して、上記のようにチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップS7918）の実行が促されることにより、異常な設定値のまま遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【1321】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップS7906及びステップS7909：YES）、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定し（ステップS7912）、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるとともに外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定する（ステップS7913）。内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かの検知は上記第30の実施形態と同様に前扉開放センサ95が利用され、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かの検知は上記第30の実施形態と同様に本体開放センサ96が利用される。設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されており（ステップS7912：YES）、さらに内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるとともに外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合（ステップS7913：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップS7914）。設定確認用処理では、遊技履歴の管理結果である各種パラメータを表示するために利用される第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行うための処理を実行する。

【1322】

図115は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけ

10

20

30

40

50

るステップ S 8 0 0 1 ～ステップ S 8 0 0 3 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 1 3 2 3 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップ S 8 0 0 1）。設定確認表示フラグは、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、後述する第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にてそれに対応する表示制御が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 に対して行われる。これにより、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる。

10

【 1 3 2 4 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O F F 操作されているか否かを判定する（ステップ S 8 0 0 2）。この場合、設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されていない場合（ステップ S 8 0 0 2：N O）、そのままステップ S 8 0 0 2 の処理を繰り返す。

【 1 3 2 5 】

設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されている場合（ステップ S 8 0 0 2：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップ S 8 0 0 3）。これにより、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

20

【 1 3 2 6 】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作した状態でパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われることにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

30

【 1 3 2 7 】

遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置 3 2 に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置 3 2 に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。

40

【 1 3 2 8 】

設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表

50

示装置 4 1 における図柄の変動表示を再開させようとする、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物 3 4 a の開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待つ設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、及び普電役物 3 4 a の開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまうおそれがある。

10

【1 3 2 9】

これに対して、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われないようにすることが可能となるとともに、設定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

20

【1 3 3 0】

メイン処理（図 1 1 4）の説明に戻り、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S 7 9 0 5：YES）、RAM クリア処理を実行する（ステップ S 7 9 1 5）。RAM クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、RAM クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAM クリア処理では主側 CPU 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S 7 9 0 2 の内部機能レジスタ設定処理（ステップ S 7 9 0 2）と同様の処理を実行する。

30

【1 3 3 1】

一方、RAM クリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしない。これにより、遊技ホールの管理者によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

40

【1 3 3 2】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定し（ステップ S 7 9 1 6）、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定する（ステップ S 7 9 1 7）。内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かの検知は上記第 3 0 の実施形態と同様に前扉開放センサ 9 5 が利用され、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かの検知は上記第 3 0 の実施形態と同様に本体開放センサ 9 6 が利用される。設定

50

キー挿入部 68a が設定キーを利用して ON 操作されており（ステップ S 7916：YES）、さらに内枠 13 に対して前扉枠 14 が開放状態であるとともに外枠 11 に対して遊技機本体 12 が開放状態である場合（ステップ S 7917：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップ S 7918）。

【1333】

図 116 は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S 8101～ステップ S 8107 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1334】

まず特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップ S 8101）。設定更新表示フラグは、パチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、後述する第 2 タイマ割込み処理（図 123）にてそれに対応する表示制御が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 に対して行われる。これにより、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて、パチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われる。

【1335】

その後、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定値カウンタの値が「設定 1」に対応する 1 以上であって「設定 6」に対応する 6 以下であるか否かを判定する（ステップ S 8102）。設定値カウンタの値が「0」である場合又は 7 以上である場合、ステップ S 8102 にて否定判定をして、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップ S 8103）。これにより、パチンコ機 10 の設定値が「設定 1」となる。

【1336】

ステップ S 8102 にて肯定判定をした場合又はステップ S 8103 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 68a が設定キーを利用して OFF 操作されているか否かを判定する（ステップ S 8104）。この場合、設定キー挿入部 68a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 68a が OFF 状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【1337】

設定キー挿入部 68a が OFF 操作されていない場合（ステップ S 8104：NO）、リセットボタン 68c が押圧操作されていることを条件として（ステップ S 8105：YES）、特定制御用のワークエリア 221 における設定値カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 8106）。これにより、リセットボタン 68c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 68c が押圧操作されていない場合（ステップ S 8105：NO）又は設定値カウンタの値を 1 加算した場合にはステップ S 8102 の処理に戻ることもなるが、ステップ S 8102 にて設定値カウンタの値が 7 以上であると判定されると、ステップ S 8103 にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 68c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【1338】

設定キー挿入部 68a が OFF 操作されている場合（ステップ S 8104：YES）、特定制御用のワークエリア 221 における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップ S 8107）。これにより、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて、パチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

【1339】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン 68c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われることにより、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて

10

20

30

40

50

メイン処理が開始された状況においてリセットボタン68cが押圧操作された状態となり、設定キー挿入部68aがON操作されているか否かに関係なくRAMクリア処理（ステップS7915）が実行される。これにより、リセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うという操作内容が、RAMクリア処理（ステップS7915）の実行に一義的に結びつくこととなり、RAMクリア処理（ステップS7915）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとする事が可能となる。

【1340】

RAMクリア処理（ステップS7915）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタは「0」クリアされないとともに設定値カウンタの情報に変更されない。これにより、RAMクリア処理（ステップS7915）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【1341】

リセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うだけでなくさらに設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うことに基づき、RAMクリア処理（ステップS7915）だけではなく設定値更新処理（ステップS7918）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うことに基づき、設定確認用処理（ステップS7914）が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部68aに対するON操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとする事が可能となる。

20

【1342】

また、設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行う場合であって、リセットボタン68cの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン68cの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン68cの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとする事が可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

30

【1343】

メイン処理（図114）の説明に戻り、ステップS7911の処理を実行した場合、ステップS7912若しくはステップS7913にて否定判定をした場合、ステップS7914の処理を実行した場合、ステップS7916若しくはステップS7917にて否定判定をした場合、又はステップS7918の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップS7919）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップS7919では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

40

【1344】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS7920）。復帰コマンドには、特図表示部37a用の保留情報の数を示す情報、現状の当否抽選モードを示す情報、現状のサポートモードを示す情報、開閉実行モードの実行途中であるか否かを示す情報、及び遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。これら情報は特定制御用のワークエリア221に記憶された情報に基づき設定される。音声発光制御装置81は復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置41の表示内容、表示発光

50

部 5 3 の発光内容及びスピーカ部 5 4 の音出力内容を、復帰コマンドに設定されている各種情報に対応する内容とする。

【 1 3 4 5 】

ここで、パチンコ機 1 0 の設定値の確認を行う場合、設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行う必要がある。そうすると、例えば遊技回の実行途中に設定値を確認する必要がある場合には、遊技回の実行途中でパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われ、その後に設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることとなる。この場合に、音声発光制御装置 8 1 に設けられた RAM にはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われた段階で、音声発光制御装置 8 1 の RAM における遊技回用の演出を制御するための情報は消去されてしまう。これに対して、主側 RAM 6 5 にはバックアップ電力が供給されるとともに設定値の確認に際しては主側 RAM 6 5 のクリア処理は実行されないため、遊技回の実行途中でパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われ、その後に設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われた場合には、設定確認用処理の実行後には特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が再開されることとなる。そうすると特図表示部 3 7 a では絵柄の変動表示が行われているにも関わらず、図柄表示装置 4 1 では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまう。

【 1 3 4 6 】

これに対して、設定確認用処理が終了した後に復帰コマンドが音声発光制御装置 8 1 に送信されるとともに当該復帰コマンドには遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。そして、音声発光制御装置 8 1 は復帰コマンドを受信した場合には図柄表示装置 4 1 において図柄の変動表示を開始させる。これにより、特図表示部 3 7 a では絵柄の変動表示が行われているにも関わらず図柄表示装置 4 1 では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまわないようにすることが可能となる。この図柄の変動表示は変動表示中の各図柄が遊技者にとって識別不可又は識別しづらくなるように相対的に速い速度で行われる。また、復帰コマンドには再開対象となる遊技回の当否判定処理の結果及び振分判定処理の結果が含まれていないとともに再開対象となる遊技回の終了タイミングを示す情報も含まれていない。したがって、音声発光制御装置 8 1 は復帰コマンドに基づき図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を開始させた場合、再開対象の遊技回が外れ結果に対応しているのであれば次の遊技回の開始を示すコマンド又はデモ表示を図柄表示装置 4 1 にて開始すべきコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてその新たに受信したコマンドに対応する表示を開始させ、再開対象の遊技回が大当たり結果に対応しているのであれば開閉実行モードの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてオープニング演出を開始させる。

【 1 3 4 7 】

また、復帰コマンドに開閉実行モードの実行途中であることを示す情報が含まれている場合には、音声発光制御装置 8 1 は開閉実行モードであることを示す表示演出を図柄表示装置 4 1 にて開始されるようにする。これにより、開閉実行モードが実行されていることを遊技者に認識させることが可能となる。

【 1 3 4 8 】

その後、ステップ S 7 9 2 1 ～ステップ S 7 9 2 4 の残余処理に進む。つまり、主側 CPU 6 3 は第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S 7 9 2 1 ～ステップ S 7 9 2 4 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S 7 9 2 1 ～ステップ S 7 9 2 4 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S 7 9 2 1 ～ステップ S 7 9 2 4 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 9）のス

テップ S 1 1 3 ～ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

【1 3 4 9】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される第 1 タイマ割込み処理について、図 1 1 7 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 1 タイマ割込み処理は既に説明したとおり第 1 割込み周期である 4 ミリ秒周期で定期的起動される。また、第 1 タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【1 3 5 0】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 2 0 1）。既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグにはメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 0 3 にて「1」がセットされる。そして、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 8 2 0 1：Y E S）、ステップ S 8 2 0 2 ～ステップ S 8 2 2 1 の各種処理を実行することなく第 1 タイマ割込み処理を終了する。これにより、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図 1 1 4）が開始された場合には早期に第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行が許可される構成であっても、動作電力の供給開始時の処理が終了して遊技の進行を制御するための処理の実行が許可されるまでは第 1 タイマ割込み処理において遊技の進行を制御するための各種処理が実行されないようにすることが可能となる。

【1 3 5 1】

既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図 1 1 4）において動作電力の供給開始時の処理が終了した場合にステップ S 7 9 1 9 にて「0」クリアされる。第 1 タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 8 2 0 1：N O）、ステップ S 8 2 0 2 以降の処理を実行する。

【1 3 5 2】

ステップ S 8 2 0 2 ～ステップ S 8 2 1 9 及びステップ S 8 2 2 1 では上記第 1 5 の実施形態におけるタイマ割込み処理（図 6 9）のステップ S 3 7 0 1 ～ステップ S 3 7 1 9 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。この場合に、既に説明したとおりメイン処理（図 1 1 4）において停電フラグに「1」がセットされていないと判定した場合（ステップ S 7 9 0 6：N O）又はチェックサムが一致していないと判定した場合（ステップ S 7 9 0 9：N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 9 1 0）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合、第 1 タイマ割込み処理ではステップ S 8 2 0 1 ～ステップ S 8 2 0 6 の処理は実行するものの、ステップ S 8 2 0 7 にて肯定判定をすることでステップ S 8 2 0 8 ～ステップ S 8 2 2 1 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。例えばステップ S 8 2 1 2 の処理が実行されないことで遊技球の発射が禁止される。また、ステップ S 8 2 1 4 の処理が実行されないことで遊技回及び開閉実行モードの実行が禁止される。また、ステップ S 8 2 1 8 の処理が実行されないことで遊技球の払い出しが禁止される。

【1 3 5 3】

その一方、このように遊技の進行が停止されている状況であってもステップ S 8 2 0 2 による停電監視が実行されるとともに、ステップ S 8 2 0 3 及びステップ S 8 2 0 4 による当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらにステップ S 8 2 0 6 による不正の検知が実行される。

【1 3 5 4】

第1タイマ割込み処理ではステップS8220にて設定監視処理を実行する。図118は設定監視処理を示すフローチャートである。なお、設定監視処理におけるステップS8301～ステップS8303の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1355】

特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機10の設定値が正常か否かを判定する（ステップS8301）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。

【1356】

設定値が異常である場合（ステップS8301：NO）、メイン処理（図114）におけるステップS7910と同様に、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS8302）。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図117）のステップS8207にて肯定判定をすることでステップS8208～ステップS8221の処理が実行されない状況となる。これにより、設定値が異常であることが特定された場合には遊技の進行が停止された状態となる。その一方、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であっても第1タイマ割込み処理（図117）におけるステップS8202～ステップS8206の処理が実行されるため、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【1357】

その後、設定値が異常であることを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS8303）。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしてもメイン処理（図114）の設定値更新処理（ステップS7918）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【1358】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機10への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機10への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップS7918）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、設定値異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップS7918）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

【1359】

ここで、設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第1タイマ割込み処理（図117）にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

【1360】

メイン処理（図114）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図114）における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時

10

20

30

40

50

において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまふ。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合にはRAMクリア処理（ステップS7915）及び設定値更新処理（ステップS7918）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまふ。これに対して、メイン処理（図114）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとするのが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、上記のとおり第1タイマ割込み処理（図117）にて設定監視処理（ステップS8220）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

10

【1361】

第1タイマ割込み処理が上記のように実行される構成において、本実施形態では既に説明したとおりタイマ割込み処理として第1タイマ割込み処理（図117）とは別に第2タイマ割込み処理（図123）が存在しているとともに、当該第2タイマ割込み処理は第1タイマ割込み処理の実行途中であっても当該第1タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。この場合に、第1タイマ割込み処理では図示は省略するが、ステップS8201～ステップS8221の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行っている。例えば、抽選用乱数更新処理（ステップS8203）を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、抽選用乱数更新処理（ステップS8203）を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、抽選用乱数更新処理が実行されている途中で第2タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、特図特電制御処理（ステップS8214）を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、特図特電制御処理（ステップS8214）を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、特図特電制御処理が実行されている途中で第2タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【1362】

次に、主側CPU63にて各種表示部を表示制御するための構成について説明する。図119は主側CPU63にて各種表示部を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

30

【1363】

主側CPU63にて表示制御が行われる対象として、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204が存在している。これらはいずれもLEDによる表示用セグメントが複数配列されたセグメント表示部として設けられている。これらセグメント表示部は、発光状態に対応するデータ（例えば2値データのうち一方である「1」のデータ）が設定されることにより発光状態となり、消灯状態に対応するデータ（例えば2値データのうち他方である「0」のデータ）が設定されることにより消灯状態となる。

【1364】

主制御基板61には、特図表示部37aに対応させて第1表示回路261が設けられており、特図保留表示部37bに対応させて第2表示回路262が設けられており、普図表示部38aに対応させて第3表示回路263が設けられており、普図保留表示部38bに対応させて第4表示回路264が設けられており、第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて第5表示回路265が設けられている。なお、上記第11の実施形態では主制御基板61に第1～第4報知用表示装置201～204に1対1に対応させて第1～第4表示IC205～208が設けられている構成としたが、本実施形態ではこれら第1～第4表示IC205～208は設けられていない。

40

【1365】

第1表示回路261は供給された表示データに対応するデータを特図表示部37aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第1表示回路261に提供さ

50

れた表示データに対応する態様で特図表示部 3 7 a の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 1 表示回路 2 6 1 は提供された表示データを所定期間（例えば 1 6 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 1 表示回路 2 6 1 に提供された表示データによって発光状態となっている特図表示部 3 7 a の表示用セグメントは新たな表示データが第 1 表示回路 2 6 1 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図表示部 3 7 a の表示内容が変更される場合だけではなく特図表示部 3 7 a の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 1 表示回路 2 6 1 に供給される。

10

【1 3 6 6】

特図表示部 3 7 a に設けられた表示用セグメントの数は 8 個である。したがって、特図表示部 3 7 a を表示制御するための表示データとして 8 ビットのデータが第 1 表示回路 2 6 1 に提供される。

【1 3 6 7】

第 2 表示回路 2 6 2 は供給された表示データに対応するデータの特図保留表示部 3 7 b の複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 2 表示回路 2 6 2 に提供された表示データに対応する態様で特図保留表示部 3 7 b の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 2 表示回路 2 6 2 は提供された表示データを所定期間（例えば 1 6 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 2 表示回路 2 6 2 に提供された表示データによって発光状態となっている特図保留表示部 3 7 b の表示用セグメントは新たな表示データが第 2 表示回路 2 6 2 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図保留表示部 3 7 b の表示内容が変更される場合だけではなく特図保留表示部 3 7 b の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 2 表示回路 2 6 2 に供給される。

20

【1 3 6 8】

特図保留表示部 3 7 b に設けられた表示用セグメントの数は 4 個である。したがって、特図保留表示部 3 7 b を表示制御するための表示データとして 4 ビットのデータが第 2 表示回路 2 6 2 に提供される。但し、表示データの提供は 8 ビット単位で行われるため、第 2 表示回路 2 6 2 に表示データが提供される場合にも 8 ビットのデータが提供されるが、そのうちの 4 ビットが特図保留表示部 3 7 b を表示制御するための表示データとして利用される。

30

【1 3 6 9】

第 3 表示回路 2 6 3 は供給された表示データに対応するデータを普図表示部 3 8 a の複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 3 表示回路 2 6 3 に提供された表示データに対応する態様で普図表示部 3 8 a の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 3 表示回路 2 6 3 は提供された表示データを所定期間（例えば 1 6 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 3 表示回路 2 6 3 に提供された表示データによって発光状態となっている普図表示部 3 8 a の表示用セグメントは新たな表示データが第 3 表示回路 2 6 3 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図表示部 3 8 a の表示内容が変更される場合だけではなく普図表示部 3 8 a の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 3 表示回路 2 6 3 に供給される。

40

【1 3 7 0】

普図表示部 3 8 a に設けられた表示用セグメントの数は 8 個である。したがって、普図表示部 3 8 a を表示制御するための表示データとして 8 ビットのデータが第 3 表示回路 2

50

6 3 に提供される。

【1 3 7 1】

第 4 表示回路 2 6 4 は供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部 3 8 b の複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 4 表示回路 2 6 4 に提供された表示データに対応する態様で普図保留表示部 3 8 b の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 4 表示回路 2 6 4 は提供された表示データを所定期間（例えば 1 6 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 4 表示回路 2 6 4 に提供された表示データによって発光状態となっている普図保留表示部 3 8 b の表示用セグメントは新たな表示データが第 4 表示回路 2 6 4 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図保留表示部 3 8 b の表示内容が変更される場合だけではなく普図保留表示部 3 8 b の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 4 表示回路 2 6 4 に供給される。

10

【1 3 7 2】

普図保留表示部 3 8 b に設けられた表示用セグメントの数は 4 個である。したがって、普図保留表示部 3 8 b を表示制御するための表示データとして 4 ビットのデータが第 4 表示回路 2 6 4 に提供される。但し、表示データの提供は 8 ビット単位で行われるため、第 4 表示回路 2 6 4 に表示データが提供される場合にも 8 ビットのデータが提供されるが、そのうちの 4 ビットが普図保留表示部 3 8 b を表示制御するための表示データとして利用される。

20

【1 3 7 3】

第 5 表示回路 2 6 5 は供給された表示データに対応するデータを第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 5 表示回路 2 6 5 に提供された表示データに対応する態様で第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 5 表示回路 2 6 5 は提供された表示データを所定期間（例えば 1 6 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 5 表示回路 2 6 5 に提供された表示データによって発光状態となっている第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の表示用セグメントは新たな表示データが第 5 表示回路 2 6 5 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の表示内容が変更される場合だけではなく第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 5 表示回路 2 6 5 に供給される。

30

【1 3 7 4】

第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 のそれぞれには表示用セグメントが 7 個設けられている。これに対して、表示データの提供は 8 ビット単位で行われる。第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の表示データが第 5 表示回路 2 6 5 に提供される場合、第 1 報知用表示装置 2 0 1 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後第 2 報知用表示装置 2 0 2 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後第 3 報知用表示装置 2 0 3 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、最後に第 4 報知用表示装置 2 0 4 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供される。

40

【1 3 7 5】

上記のように第 1 ～第 5 表示回路 2 6 1 ～2 6 5 が設けられた構成において、主側 CPU 6 3 は表示 IC 2 6 6 に対して表示データを供給する。つまり、第 1 ～第 5 表示回路 2 6 1 ～2 6 5 に 1 対 1 で表示 IC 2 6 6 が設けられているのではなく、第 1 ～第 5 表示回路 2 6 1 ～2 6 5 の全てに対して共通となるように 1 個の表示 IC 2 6 6 が設けられている。そして、主側 CPU 6 3 は表示 IC 2 6 6 に表示データを供給する場合、その表示デ

50

ータが第1～第5表示回路261～265のいずれに対応しているのかを示す種別データも表示IC266に供給する。

【1376】

主側CPU63と表示IC266との電氣的な接続について詳細には、主側CPU63と表示IC266とは、種別データ信号線LN1と、種別クロック信号線LN2と、表示データ信号線LN3と、表示クロック信号線LN4とを利用して電氣的に接続されている。これら信号線LN1～LN4はいずれも主側CPU63から表示IC266に一方方向通信で信号を送信するための信号線である。

【1377】

種別データ信号線LN1を利用して主側CPU63から表示IC266に種別データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による種別データの各1ビットの区切りが、種別クロック信号線LN2を利用して主側CPU63から表示IC266に送信される種別クロック信号により示される。種別データは送信対象となっている表示データが第1～第5表示回路261～265のいずれに対応しているのかを示すデータである。種別データは第1ビット～第5ビットによる5ビットのデータとして送信される。表示データが第1表示回路261に対応している場合には第1ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第2表示回路262に対応している場合には第2ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第3表示回路263に対応している場合には第3ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第4表示回路264に対応している場合には第4ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。表示データが第5表示回路265に対応している場合には第5ビットがHイレベルとなるとともに他のビットはLレベルとなる。

【1378】

表示データ信号線LN3を利用して主側CPU63から表示IC266に表示データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による表示データの各1ビットの区切りが、表示クロック信号線LN4を利用して主側CPU63から表示IC266に送信される表示クロック信号により示される。表示データは第1～第8ビットによる8ビット単位で送信される。

【1379】

主側CPU63は後述する第2タイマ割込み処理（図123）にて、第1～第5表示回路261～265のそれぞれに対応する表示データを表示IC266に送信する。この場合、第2タイマ割込み処理の1回の処理回では第1～第5表示回路261～265のうち1個の表示回路に対して表示データを送信するとともに、第n表示回路→第n+1表示回路となる順序に従って第2タイマ割込み処理の新たな処理回が発生する度に表示データの送信対象となる表示回路261～265が1個ずつ変更される。また、当該順序において最後の順番となる第5表示回路265に対応する表示データを送信した処理回の次の処理回における第2タイマ割込み処理では上記順序において最初の順番となる第1表示回路261に対応する表示データを送信する。なお、第1～第4表示回路261～264のいずれかに表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回では8ビット単位の表示データが1個のみ送信されるが、第5表示回路265に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回では8ビット単位の表示データが第1～第4報知用表示装置201～204の数に対応させて4個送信される。

【1380】

上記のように主側CPU63が表示データを送信する構成において特定制御用のワークエリア221及び非特定制御用のワークエリア223には表示データを送信するために主側CPU63により参照される各種記憶エリアが設定されている。図120(a)は特定制御用のワークエリア221に設けられた各種バッファ271～275を説明するための説明図であり、図120(b)は非特定制御用のワークエリア223に設けられた各種記憶エリア234、276を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【1381】

図120(a)に示すように特定制御用のワークエリア221には第1表示データバッファ271と、第2表示データバッファ272と、第3表示データバッファ273と、第4表示データバッファ274と、第5表示データバッファ275とが設けられている。

【1382】

第1表示データバッファ271には第1表示回路261に供給するための表示データが格納される。第1表示回路261は既に説明したとおり特図表示部37aに対応させて設けられているため、第1表示データバッファ271には特図表示部37aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第1表示データバッファ271に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図117)における特図特電制御処理(ステップS8214)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第1表示回路261に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図123)の処理回となった場合には、第1表示データバッファ271に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第1表示データバッファ271に格納された表示データが表示IC266に送信される。

10

【1383】

第2表示データバッファ272には第2表示回路262に供給するための表示データが格納される。第2表示回路262は既に説明したとおり特図保留表示部37bに対応させて設けられているため、第2表示データバッファ272には特図保留表示部37bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第2表示データバッファ272に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図117)における特図特電制御処理(ステップS8214)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第2表示回路262に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図123)の処理回となった場合には、第2表示データバッファ272に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第2表示データバッファ272に格納された表示データが表示IC266に送信される。

20

【1384】

第3表示データバッファ273には第3表示回路263に供給するための表示データが格納される。第3表示回路263は既に説明したとおり普図表示部38aに対応させて設けられているため、第3表示データバッファ273には普図表示部38aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第3表示データバッファ273に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図117)における普図普電制御処理(ステップS8215)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第3表示回路263に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図123)の処理回となった場合には、第3表示データバッファ273に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第3表示データバッファ273に格納された表示データが表示IC266に送信される。

30

【1385】

第4表示データバッファ274には第4表示回路264に供給するための表示データが格納される。第4表示回路264は既に説明したとおり普図保留表示部38bに対応させて設けられているため、第4表示データバッファ274には普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第4表示データバッファ274に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図117)における普図普電制御処理(ステップS8215)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第4表示回路264に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図123)の処理回となった場合には、第4表示データバッファ274に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場

40

50

合であっても、第 4 表示データバッファ 274 に格納された表示データが表示 IC 266 に送信される。

【1386】

第 5 表示データバッファ 275 には第 5 表示回路 265 に供給するための表示データが格納される。第 5 表示回路 265 は既に説明したとおり第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 に対応させて設けられているため、第 5 表示データバッファ 275 には第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。第 5 表示回路 265 に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第 5 表示データバッファ 275 に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第 5 表示データバッファ 275 に格納された表示データが表示 IC 266 に送信される。

10

【1387】

ここで、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 では遊技履歴の管理結果に対応する表示が行われるとともに、設定確認用処理（図 115）又は設定値更新処理（図 116）が実行される場合には現状の設定値に対応する表示が行われる。この場合に、第 5 表示データバッファ 275 は特定制御用のワークエリア 221 に設けられているため、第 5 表示データバッファ 275 に表示データを格納する処理は特定制御に対応する処理として行われる。一方、遊技履歴の管理結果を導出するための処理は非特定制御に対応する処理として行われるとともに、遊技履歴の管理結果である第 61 パラメータ～第 68 パラメータは第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 において順次表示対象となる。

20

【1388】

そこで、図 120（b）に示すように非特定制御用のワークエリア 223 には第 61 パラメータ～第 68 パラメータを格納するための演算結果記憶エリア 234 だけではなく、それら第 61 パラメータ～第 68 パラメータのうち第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 への表示対象となるパラメータを格納するための表示対象設定エリア 276 が設けられている。本実施形態であっても上記第 15 の実施形態と同様に一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は 10 秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、10 秒が経過する毎に予め定められた表示順序に従って表示対象となるパラメータの演算結果が演算結果記憶エリア 234 から読み出され、その読み出されたパラメータの演算結果が表示対象設定エリア 276 に格納される。そして、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて遊技履歴の管理結果を表示する状況である場合には、特定制御に対応する処理である第 2 タイマ割込み処理（図 123）にて、表示対象設定エリア 276 に格納された表示データが読み出され、その読み出された表示データが第 5 表示データバッファ 275 に格納される。

30

【1389】

一方、設定確認用処理（図 115）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第 2 タイマ割込み処理（図 123）にて、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 においてパチンコ機 10 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第 5 表示データバッファ 275 に格納される。また、設定値更新処理（図 116）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第 2 タイマ割込み処理（図 123）にて、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 においてパチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第 5 表示データバッファ 275 に格納される。

40

【1390】

上記のように第 1～第 5 表示データバッファ 271～275 が設けられた構成において、主側 CPU 63 は第 2 タイマ割込み処理（図 123）の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ 271～275 から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示 IC 266 に送信するとともに、その表示データが第 1～第 5 表示回路 2

50

61～265のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示IC266に送信する。図121は表示IC266の電氣的な構成を説明するための説明図である。

【1391】

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

10

【1392】

詳細には図119に示すように、表示IC266と第1表示回路261とは表示用信号群291を利用して電氣的に接続されている。表示用信号群291は8ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8ビット単位の表示データはパラレル通信で表示IC266から送信される。また、表示用信号群291から分岐させて分岐信号群292が設けられており、当該分岐信号群292は第2表示回路262、第3表示回路263、第4表示回路264及び第5表示回路265のそれぞれと電氣的に接続されている。分岐信号群292は表示用信号群291と同様に8ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8ビット単位の表示データはパラレル通信で表示IC266から送信される。

20

【1393】

上記のように表示用信号群291及び分岐信号群292が設けられていることにより、表示データバッファ283に格納された表示データが表示データ出力部284により送信された場合、その表示データは第1～第5表示回路261～265の全てに供給される。この場合に、その供給された表示データを受信して利用すべき表示回路261～265を指定するために第1～第5選択信号線301～305が設けられている。

【1394】

第1選択信号線301は表示IC266と第1表示回路261とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第1表示回路261に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第1表示回路261に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第1選択信号線301を通じて第1表示回路261に第1選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第5表示回路261～265の全てに供給されている表示データが、第1表示回路261のみにおいて受信されて利用される。

30

【1395】

第2選択信号線302は表示IC266と第2表示回路262とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第2表示回路262に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第2表示回路262に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第2選択信号線302を通じて第2表示回路262に第2選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第5表示回路261～265の全てに供給されている表示データが、第2表示回路262のみにおいて受信されて利用される。

40

【1396】

第3選択信号線303は表示IC266と第3表示回路263とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第3表示回路263に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第3表示回路263に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部2

50

82は第3選択信号線303を通じて第3表示回路263に第3選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第5表示回路261～265の全てに供給されている表示データが、第3表示回路263のみにおいて受信されて利用される。

【1397】

第4選択信号線304は表示IC266と第4表示回路264とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第4表示回路264に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第4表示回路264に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第4選択信号線304を通じて第4表示回路264に第4選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第5表示回路261～265の全てに供給されている表示データが、第4表示回路264のみにおいて受信されて利用される。

10

【1398】

第5選択信号線305は表示IC266と第5表示回路265とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第5表示回路265に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部284から供給している表示データを第5表示回路265に受信させて利用させるために、表示IC266の選択信号出力部282は第5選択信号線305を通じて第5表示回路265に第5選択信号を送信する。これにより、表示用信号群291及び分岐信号群292を通じて第1～第5表示回路261～265の全てに供給されている表示データが、第5表示回路265のみにおいて受信されて利用される。

20

【1399】

図122は、主側CPU63から表示IC266に種別データ及び表示データが送信されるとともに、表示IC266から送信された表示データが第1表示回路261又は第2表示回路262にて受信される様子を示すタイムチャートである。図122(a)は主側CPU63から表示IC266への種別データ信号の送信期間を示し、図122(b)は主側CPU63から表示IC266への種別クロック信号の送信期間を示し、図122(c)は主側CPU63から表示IC266への表示データ信号の送信期間を示し、図122(d)は主側CPU63から表示IC266への表示クロック信号の送信期間を示し、図122(e)は表示IC266から第1表示回路261への第1選択信号の送信期間を示し、図122(f)は表示IC266から第2表示回路262への第2選択信号の送信期間を示し、図122(g)は表示IC266から第1～第5表示回路261～265への表示データの送信期間を示す。なお、第3～第5表示回路263～265において表示データが受信される場合についても同様である。

30

【1400】

主側CPU63、表示IC266及び第1～第5表示回路261～265を含めてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された後におけるt1のタイミングで、主側CPU63から表示IC266への種別データ及び表示データの送信が開始される。具体的には、図122(b)に示すようにt1のタイミング、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング及びt5のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図122(a)に示すようにt1のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示IC266の種別データバッファ281には第1表示回路261に対応する情報が格納される。

40

【1401】

また、図122(d)に示すようにt1のタイミング、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング、t5のタイミング、t6のタイミング、t7のタイミング及びt8のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図122(c)に示すようにt2のタイミング、t3のタイミング、t5のタイミング及び

50

t 7 のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示 IC 2 6 6 の表示データバッファ 2 8 3 には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

【1 4 0 2】

そして、t 9 のタイミングで図 1 2 2 (d) に示すように 8 ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該 t 9 のタイミングで図 1 2 2 (e) に示すように、種別データバッファ 2 8 1 に格納された種別データに対応する第 1 表示回路 2 6 1 に向けて表示 IC 2 6 6 の選択信号出力部 2 8 2 により第 1 選択信号の送信が開始されるとともに、当該 t 9 のタイミングで図 1 2 2 (g) に示すように表示 IC 2 6 6 の表示データ出力部 2 8 4 により表示データバッファ 2 8 3 に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第 1 表示回路 2 6 1 にて表示データが受信されて利用される。

10

【1 4 0 3】

その後、t 1 0 のタイミングで、図 1 2 2 (a) ~ 図 1 2 2 (d) に示すように、主側 CPU 6 3 から表示 IC 2 6 6 への種別データ及び表示データの送信が新たに開始される。この場合、当該 t 1 0 のタイミングで、図 1 2 2 (e) 及び図 1 2 2 (g) に示すように表示 IC 2 6 6 から第 1 表示回路 2 6 1 に向けた第 1 選択信号の送信が停止されるとともに、表示 IC 2 6 6 から第 1 ~ 第 5 表示回路 2 6 1 ~ 2 6 5 に向けた表示データの送信が停止される。

【1 4 0 4】

種別データ及び表示データの新たな送信について詳細には、図 1 2 2 (b) に示すように t 1 0 のタイミング、t 1 1 のタイミング、t 1 2 のタイミング、t 1 3 のタイミング及び t 1 4 のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図 1 2 2 (a) に示すように t 1 1 のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示 IC 2 6 6 の種別データバッファ 2 8 1 には第 2 表示回路 2 6 2 に対応する情報が格納される。

20

【1 4 0 5】

また、図 1 2 2 (d) に示すように t 1 0 のタイミング、t 1 1 のタイミング、t 1 2 のタイミング、t 1 3 のタイミング、t 1 4 のタイミング、t 1 5 のタイミング、t 1 6 のタイミング及び t 1 7 のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図 1 2 2 (c) に示すように t 1 0 のタイミング、t 1 1 のタイミング、t 1 2 のタイミング、t 1 5 のタイミング、t 1 6 のタイミング及び t 1 7 のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示 IC 2 6 6 の表示データバッファ 2 8 3 には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

30

【1 4 0 6】

そして、t 1 8 のタイミングで図 1 2 2 (d) に示すように 8 ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該 t 1 8 のタイミングで図 1 2 2 (f) に示すように種別データバッファ 2 8 1 に格納された種別データに対応する第 2 表示回路 2 6 2 に向けて表示 IC 2 6 6 の選択信号出力部 2 8 2 により第 2 選択信号の送信が開始されるとともに、当該 t 1 8 のタイミングで図 1 2 2 (g) に示すように表示 IC 2 6 6 の表示データ出力部 2 8 4 により表示データバッファ 2 8 3 に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第 2 表示回路 2 6 2 にて表示データが受信されて利用される。

40

【1 4 0 7】

なお、第 1 ~ 第 4 表示回路 2 6 1 ~ 2 6 4 については表示データの送信対象となる第 2 タイマ割込み処理 (図 1 2 3) において 1 個の表示データのみが送信されるが、第 5 表示回路 2 6 5 については表示データの送信対象となる第 2 タイマ割込み処理 (図 1 2 3) において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の数に対応させて 4 個の表示データが送信される。第 2 タイマ割込み処理 (図 1 2 3) は既に説明したとおり第 2 割込み周期 (具体的には 2 ミリ秒) で起動されることとなるが、4 個の表示データを送信する処理回であっても第 2 割込み周期未満で 1 処理回が終了するように各処理時間が設定されている。

50

【1408】

上記構成であることにより1個の表示IC266を利用して複数の表示回路261～265に表示データを送信することが可能となる。ここで、既に説明したとおり第1～第5表示回路261～265のそれぞれは提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。この場合において各表示回路261～265における表示データの受信が所定期間を超えてしまうと、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204において表示内容が変更されていない状況であっても発光状態である表示用セグメントが一時的に消灯状態に近付くこととなり、結果的に表示用セグメントにおける光の点滅が生じてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では第1割込み周期（具体的には4ミリ秒）で起動される第1タイマ割込み処理（図117）とは別に、当該第1割込み周期よりも短い第2割込み周期（具体的には2ミリ秒）で起動される第2タイマ割込み処理（図123）が設定されており、当該第2タイマ割込み処理において表示IC266への表示データの送信が集約して行われる。

10

【1409】

以下、第2タイマ割込み処理について図123のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第2タイマ割込み処理におけるステップS8401～ステップS8413の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【1410】

まず第1タイマ割込み処理（図117）及び第2タイマ割込み処理（図123）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS8401）。第1タイマ割込み処理（図117）の発生が禁止されることにより、第1割込み周期が経過したとしても第2タイマ割込み処理（図123）に対して第1タイマ割込み処理（図117）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第2タイマ割込み処理（図123）の発生が禁止されることにより、第2タイマ割込み処理（図123）の実行途中において仮に第2割込み周期が経過してしまったとしても第2タイマ割込み処理（図123）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1411】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8402）。設定更新表示フラグは主側CPU63にて設定値更新処理（図116）を実行している状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図116）は主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図114）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第2タイマ割込み処理（図123）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側CPU63にて設定値更新処理（図116）が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理（図123）は割り込んで起動される。

30

40

【1412】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第2タイマ割込み処理（図123）の今回の処理回が主側CPU63にて設定値更新処理（図116）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップS8402にて肯定判定をした場合、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する（ステップS8403）。当該設定処理では、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する。

【1413】

50

第5表示データバッファ275に格納された当該表示データが表示IC266を介して第5表示回路265に送信された場合、第1～第4報知用表示装置201～204では図124(a)の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を更新している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第1～第4報知用表示装置201～204が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。なお、遊技履歴の管理結果が表示される場合であっても第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメントが発光状態となり、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれが表示状態となる。

10

【1414】

第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれの表示内容について詳細には、第1報知用表示装置201では中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても第1報知用表示装置201における中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第1報知用表示装置201の表示内容には中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第1報知用表示装置201の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

20

【1415】

第2報知用表示装置202では第1報知用表示装置201と同様に、中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても第2報知用表示装置202における中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第2報知用表示装置202の表示内容には中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第2報知用表示装置202の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

30

【1416】

第3報知用表示装置203では「H」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第3報知用表示装置203の表示内容には「H」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第3報知用表示装置203の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を確認している状況における第3報知用表示装置203の表示内容にも「H」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、第3報知用表示装置203において「H」を表示することにより、設定値を更新している状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

40

【1417】

第4報知用表示装置204では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図124(

50

a) の場合においては現状の設定値が「設定 2」であるため、第 4 報知用表示装置 204 においては「設定 2」に対応する「2」が表示されている。第 4 報知用表示装置 204 を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を更新している状況における第 4 報知用表示装置 204 の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を確認している状況のいずれにおいても表示され得る。

【1418】

第 2 タイマ割込み処理（図 123）の説明に戻り、ステップ S8402 にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 221 における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S8404）。設定確認表示フラグは主側 CPU63 にて設定確認用処理（図 115）を実行している状況であるか否かを主側 CPU63 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図 115）は主側 CPU63 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図 114）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第 2 タイマ割込み処理（図 123）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側 CPU63 にて設定確認用処理（図 115）が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理（図 123）は割り込んで起動される。

【1419】

設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第 2 タイマ割込み処理（図 123）の今回の処理回が主側 CPU63 にて設定確認用処理（図 115）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップ S8404 にて肯定判定をした場合、設定確認中における第 5 表示データバッファ 275 への設定処理を実行する（ステップ S8405）。当該設定処理では、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてパチンコ機 10 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 275 に格納する。

【1420】

第 5 表示データバッファ 275 に格納された当該表示データが表示 IC266 を介して第 5 表示回路 265 に送信された場合、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 では図 124（b）の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を確認している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。

【1421】

第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれの表示内容について詳細には、第 1 報知用表示装置 201 では中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 において表示される場合であっても第 1 報知用表示装置 201 における中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第 1 報知用表示装置 201 の表示内容には中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第 1 報知用表示装置 201 の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

【1422】

第 2 報知用表示装置 202 では第 1 報知用表示装置 201 と同様に、中央の 1 個の表示

10

20

30

40

50

用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても第2報知用表示装置202における中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第2報知用表示装置202の表示内容には中央の1個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第2報知用表示装置202の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

【1423】

ここで、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202における表示内容は設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであっても同一となる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204における表示対象が遊技履歴の管理結果ではなく設定値に関するものであることを、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示により遊技ホールの管理者に明確に報知することが可能となる。

【1424】

第3報知用表示装置203では「k」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第3報知用表示装置203の表示内容には「k」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第3報知用表示装置203の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を更新している状況では第3報知用表示装置203に「H」が表示されるのに対して、設定値を確認している状況では第3報知用表示装置203に「k」が表示される。これにより、第3報知用表示装置203の表示内容を確認することにより、設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであるのかを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【1425】

第4報知用表示装置204では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図124(b)の場合においては現状の設定値が「設定2」であるため、第4報知用表示装置204においては「設定2」に対応する「2」が表示されている。第4報知用表示装置204を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を確認している状況における第4報知用表示装置204の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を更新している状況のいずれにおいても表示され得る。

【1426】

第2タイマ割込み処理(図123)の説明に戻り、ステップS8404にて否定判定をした場合、通常時における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップS8406)。この場合、非特定制御用のワークエリア223における表示対象設定エリア276から情報を読み出し、その読み出した情報に対応するパラメータの表示を第1～第4報知用表示装置201～204に行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する。当該表示データが表示IC266を介して第5表示回路265に送信されることで、第1～第4報知用表示装置201～204では第61～第68パラメータのうち現状の表示対象のパラメータの演算結果が表示される。

【1427】

ステップS8403、ステップS8405又はステップS8406の処理を実行した場

10

20

30

40

50

合、種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 を通じた信号の送信状態を O F F 状態とするとともに（ステップ S 8 4 0 7）、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 を通じた信号の送信状態を O F F 状態とする（ステップ S 8 4 0 8）。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップ S 8 4 0 9）。

【1 4 2 8】

種別カウンタは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回において第 1 ～第 5 表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 5 のうち表示データの送信対象を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第 1 表示データバッファ 2 7 1 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第 2 表示データバッファ 2 7 2 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第 3 表示データバッファ 2 7 3 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第 4 表示データバッファ 2 7 4 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第 5 表示データバッファ 2 7 5 の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を 1 加算するとともに、その 1 加算後における種別カウンタの値が上限値である「5」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第 2 タイマ割込み処理の各処理回ごとに第 1 ～第 5 表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 5 において表示データの送信対象が順次変更される。

【1 4 2 9】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出す（ステップ S 8 4 1 0）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第 1 表示回路 2 6 1 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第 2 表示回路 2 6 2 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第 3 表示回路 2 6 3 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第 4 表示回路 2 6 4 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第 5 表示回路 2 6 5 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出す。

【1 4 3 0】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 5 から表示データを読み出す（ステップ S 8 4 1 1）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第 1 表示データバッファ 2 7 1 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第 2 表示データバッファ 2 7 2 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第 3 表示データバッファ 2 7 3 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第 4 表示データバッファ 2 7 4 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第 5 表示データバッファ 2 7 5 から表示データを読み出す。

【1 4 3 1】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップ S 8 4 1 2）。当該送信処理では、ステップ S 8 4 1 0 にて読み出した種別データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップ S 8 4 1 1 にて読み出した表示データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 に対する信号出力を行う。

【1 4 3 2】

その後、第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップ S 8 4 1 3）。

【1 4 3 3】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1 4 3 4】

リセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより

10

20

30

40

50

ON操作した状態でパチンコ機10の電源のON操作が行われることにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図114）が開始された状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部68aがON操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【1435】

遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置32に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置32に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。

10

【1436】

設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置41における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置41における図柄の変動表示を再開させようとする、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物34aの開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待つて設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、及び普電役物34aの開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまいうおそれがある。

20

30

【1437】

これに対して、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われないようにすることが可能となるとともに、設定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

40

【1438】

リセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源のON操作が行われることにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図114）が開始された状況においてリセットボタン68cが押圧操作された状態となり、設定キー挿入部68aがON操作されているか否かに関係なくRAMクリア処理（ステップS7915）が実行される。これにより、リセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行うという操作内容が、RAMクリア処理（ステップS7915）

50

の実行に一義的に結びつくこととなり、RAMクリア処理（ステップS7915）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

【1439】

RAMクリア処理（ステップS7915）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタは「0」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、RAMクリア処理（ステップS7915）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【1440】

リセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行うことに基づき、RAMクリア処理（ステップS7915）だけではなく設定値更新処理（ステップS7918）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行うことに基づき、設定確認用処理（ステップS7914）が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部68aに対するON操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

【1441】

設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行う場合であって、リセットボタン68cの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン68cの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン68cの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【1442】

設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第1タイマ割込み処理（図117）にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【1443】

設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。より詳細には第1タイマ割込み処理（図117）が起動される度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

【1444】

メイン処理（図114）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図114）における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合にはRAMクリア処理（ステップS7915）及び設定値更新処理（ステップS7918）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理（図114）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとするのが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設

10

20

30

40

50

定されていないとしても、第1タイマ割込み処理（図117）にて設定監視処理（ステップS8220）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

【1445】

主側CPU63から送信された表示データに従って表示IC266にて第1～第5表示回路261～265に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204が表示制御される。これにより、主側CPU63の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204といったように複数の表示部が設けられた構成においてそれら複数の表示部に1対1で対応させて表示IC266が設けられているのではなく、複数の表示部に対して1個の表示IC266が兼用されている。これにより、表示IC266の数の増加を抑えながら表示制御対象となる表示部の数を増加させることが可能となる。また、主側CPU63から表示IC266への表示データの送信間隔は、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対応する表示回路261～265に対して表示IC266による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示部に対して1個の表示IC266が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。

【1446】

主側CPU63は表示データを表示IC266に送信する場合、その表示データの設定対象となる表示回路261～265の種類を特定可能とする種別データを表示IC266に送信する。これにより、表示IC266は、主側CPU63から表示データが送信された場合には主側CPU63から送信されている種別データに対応する表示回路261～265に対してその表示データを設定すればよい。よって、複数の表示部に対して1個の表示IC266が兼用される構成であっても、表示IC266の構成を簡素なものとすることが可能となる。

【1447】

主側CPU63は、複数の表示部が予め定められた順序で1回ずつ表示データの設定対象となることを更新周回の1回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように表示データの送信を行う。これにより、主側CPU63は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示部を変更すればよい。よって、主側CPU63の処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【1448】

主側CPU63は、一の表示部に対する表示データの内容が当該表示部を送信対象として前回送信した場合における表示データの内容と同一であったとしても、当該表示部が送信対象となった場合にはその表示データを送信する。これにより、複数の表示部に対して1個の表示IC266が兼用される構成であっても、所定の表示部にて同一の表示を継続させることが可能となる。

【1449】

主側CPU63は第2割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで起動される第2タイマ割込み処理（図123）にて表示IC266に表示データを送信するための処理を実行する。これにより、各表示部に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。よって、複数の表示部に対して1個の表示IC266が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対して表示IC266による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる。

【1450】

表示IC266により表示設定の対象となる第1～第5表示回路261～265に対し

10

20

30

40

50

て表示データを送信するための処理は、第2タイマ割込み処理（図123）に集約されている。これにより、第1～第5表示回路261～265に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。

【1451】

主側CPU63は第1割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで第1タイマ割込み処理（図117）を実行する。この場合に、第2タイマ割込み処理（図123）の第2割込み周期は第1タイマ割込み処理（図117）の第1割込み周期よりも短い周期に設定されている。これにより、第1タイマ割込み処理（図117）にて表示IC266に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。

【1452】

また、遊技を進行させるための処理が設定されている第1タイマ割込み処理（図117）よりも割込み周期が短い第2タイマ割込み処理（図123）に表示IC266に表示データを送信する処理が設定されている。これにより、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第1タイマ割込み処理（図117）が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【1453】

第2タイマ割込み処理（図123）は第1タイマ割込み処理（図117）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。

【1454】

第2タイマ割込み処理（図123）が開始される場合に第1タイマ割込み処理（図117）の割込みが禁止され、第2タイマ割込み処理（図123）が終了される場合に第1タイマ割込み処理（図117）の割込みが許可される。これにより、第2タイマ割込み処理（図123）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図117）が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。よって、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。

【1455】

第2タイマ割込み処理（図123）はメイン処理（図114）において動作電力の供給開始時の処理（ステップS7901～ステップS7918）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示部を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第2タイマ割込み処理（図123）が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示部を表示制御することが可能となる。

【1456】

メイン処理（図114）にて設定値更新処理（ステップS7918）が実行されている状況においても第2タイマ割込み処理（図123）が割り込んで起動されるとともに、当該状況においては第2タイマ割込み処理（図123）にて現状の設定値を第4報知用表示装置204に表示させるための表示データが送信される。これにより、メイン処理（図114）の処理構成を複雑化させなくても、設定値更新処理（ステップS7918）が実行されている状況において現状の設定値が第4報知用表示装置204にて表示されるようにすることが可能となる。

【1457】

メイン処理（図114）にて動作電力の供給開始時の処理が実行された後であっても第2割込み周期が経過する度に第2タイマ割込み処理（図123）が割り込んで起動される。これにより、第2タイマ割込み処理（図123）を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示部を表示制御することが可能となる。

10

20

30

40

50

【1458】

なお、上記第1の実施形態と同様に更新ボタン68bが設けられており、設定値更新処理（図116）においてはリセットボタン68cが押圧操作される度に設定値が1段階更新されるのではなく更新ボタン68bが押圧操作される度に設定値が1段階更新される構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定1」～「設定6」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部68aの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aをON位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

10

【1459】

また、設定値更新処理（図116）では設定キー挿入部68aをOFF操作することで選択中の設定値が確定されるとともに、さらにリセットボタン68cが押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン68bが設けられた構成においては、設定値更新処理（図116）では設定キー挿入部68aをOFF操作することで選択中の設定値が確定されるとともに、さらに更新ボタン68bが押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。

【1460】

また、設定値更新処理（図116）が実行されるための条件として、遊技機本体12が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠14が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体12が開放状態であることという条件及び前扉枠14が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

20

【1461】

また、設定確認用処理（図115）が実行されるための条件として、遊技機本体12が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠14が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体12が開放状態であることという条件及び前扉枠14が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

【1462】

また、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図114）において停電フラグに「1」がセットされていないこと又はチェックサムが異常であることが特定された場合には、RAMクリア処理（ステップS7915）が実行される構成としてもよい。この場合、RAMクリア処理（ステップS7915）が実行された後は、設定値更新処理（ステップS7918）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（ステップS7918）を実行すべきことを示す報知を実行するとともに遊技の進行を停止させる構成としてもよく、遊技の進行を制御するための処理が開始される構成としてもよい。

30

【1463】

また、メイン処理（図114）において設定確認用処理（ステップS7914）が停電フラグに「1」がセットされているか否かの判定処理及びチェックサムの比較処理よりも後に実行される構成に代えて、これら処理よりも前に実行される構成としてもよい。この場合、設定値を確認させるための処理を優先させることが可能となる。

40

【1464】

また、設定監視処理（ステップS8220）が第1タイマ割込み処理（図117）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えば第1タイマ割込み処理（図117）が複数として定められた契機回数（例えば10000回）実行される度に設定監視処理（ステップS8220）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

50

【1465】

また、設定監視処理（ステップS8220）がメイン処理（図114）における残余処理（ステップS7921～ステップS7924）にて実行される構成としてもよい。この場合、第1タイマ割込み処理（図117）及び第2タイマ割込み処理（図123）が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【1466】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップS8220）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップS8220）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【1467】

また、設定監視処理（ステップS8220）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップS7918）に移行する構成としてもよい。

【1468】

また、設定監視処理（ステップS8220）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定異常フラグに「1」をセットした状態でメイン処理（図114）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「1」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源のOFF→ONが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図114）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われなくても、設定異常フラグに「1」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図114）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

20

【1469】

また、第1作動口33に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第2作動口34に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部37aとしてそれら保留情報に対応させて第1特図表示部と第2特図表示部とが設けられている構成としてもよい。この場合、第1特図表示部における絵柄の変動表示と第2特図表示部における絵柄の変動表示とが重複して実行され得るとともに、所定の遊技状態となった場合にはいずれか一方の特図表示部における絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとする、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップS7914）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

30

【1470】

また、低頻度サポートモードにおいては普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとする、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップS7914）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

40

【1471】

また、設定確認用処理（図115）が実行される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第3報知用表示装置203において「k」の文字が表示されるのではなく第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第1～第3報知用表示装置201～203は消

50

灯状態となり第４報知用表示装置２０４において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【１４７２】

また、設定値更新処理（図１１６）が実行される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第３報知用表示装置２０３において「H」の文字が表示されるのではなく第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は消灯状態となり第４報知用表示装置２０４において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

10

【１４７３】

また、主側ＣＰＵ６３は表示ＩＣ２６６に対して種別データと表示データとを同時に送信する構成に代えて、種別データの送信を開始した後に表示データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、種別データの送信途中において表示データの送信が開始される構成としてもよく、種別データの送信が完了した後に表示データの送信が開始される構成としてもよい。また、表示データの送信を開始した後に種別データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、表示データの送信途中において種別データの送信が開始される構成としてもよく、表示データの送信が完了した後に種別データの送信が開始される構成としてもよい。

【１４７４】

また、表示ＩＣ２６６は第１～第５表示回路２６１～２６５に対して共通となるように１個のみ設けられている構成に限定されることはなく、第１～第５表示回路２６１～２６５のそれぞれに１対１で対応させて設けられている構成としてもよい。当該構成において、第１～第５表示回路２６１～２６５に１対１で対応させて設けられた各表示ＩＣにて表示データを記憶保持する期間が短い場合には各表示ＩＣへの表示データの提供周期によっては各表示部にて意図しない点滅が発生してしまうおそれがある。これに対して、上記実施形態と同様に相対的に割込み周期が短い第２タイマ割込み処理（図１２３）に表示データを送信するための処理を集約させることにより、各表示ＩＣへの表示データの提供周期を短くすることが可能となり、各表示部にて意図しない点滅が発生してしまわないようにすることが可能となる。

20

【１４７５】

また、当たり乱数カウンタＣ１が主側ＲＡＭ６５に設けられている構成に代えて、当否判定処理にて取得される乱数を更新するための乱数回路が設けられている構成としてもよい。この場合、メイン処理（図１１４）における内部機能レジスタ設定処理において当該乱数回路の乱数を当否判定処理にて取得される乱数として対応付けるための設定が行われることとなる。

30

【１４７６】

また、第１タイマ割込み処理（図１１７）ではステップＳ８２０１～ステップＳ８２２１の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う構成としたがこれを変更してもよい。例えば、第１タイマ割込み処理（図１１７）の一部の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う一方、第１タイマ割込み処理（図１１７）のその他の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行わない構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図１１７）に含まれる複数の処理を間に挟むようにして、タイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とが設定されている構成としてもよい。

40

【１４７７】

また、第１タイマ割込み処理（図１１７）では第２タイマ割込み処理（図１２３）の割込みを禁止する設定が行われない構成としてもよい。この場合、第１タイマ割込み処理（図１１７）よりも第２タイマ割込み処理（図１２３）が優先して実行されることとなるため、複数の表示部の表示制御を優先させることが可能となる。また、当該構成において第

50

1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）では第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）が重複して起動されることを阻止するために第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）の割込みは禁止される一方、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の割込みは禁止されない構成としてもよい。

【1 4 7 8】

また、第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の両方の割込み契機が発生した場合、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の実行が第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）の実行よりも優先される構成に代えて、第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）の実行が第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の実行よりも優先される構成としてもよく、割込み契機が発生した順序が早い方のタイマ割込み処理から先に開始される構成としてもよい。

【1 4 7 9】

また、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）が実行されている状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）の実行が禁止される構成に代えて、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）が実行されている状況であっても第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）が割り込んで起動される構成としてもよい。これにより、複数の表示部の表示制御よりも遊技を進行させるための処理の実行を優先させることが可能となる。

【1 4 8 0】

また、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）が設定されておらず、当該第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）の各種処理がメイン処理（図 1 1 4）及び第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）のそれぞれにおいて分散して実行される構成としてもよい。例えば、メイン処理（図 1 1 4）における設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）に、設定確認中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、メイン処理（図 1 1 4）における設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）に、設定更新中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 を表示制御するための処理が設定されている構成としてもよい。

【1 4 8 1】

また、第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）では複数の表示部を表示制御するための処理のみが実行される構成に限定されることはなく、複数の表示部を表示制御するための処理に加えて又は代えて、複数の表示部を表示制御するための処理とは異なる処理が実行される構成としてもよい。例えば、遊技を進行させるための処理の一部が第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）にて実行され、残りが第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にて実行される構成としてもよい。この場合、実行周期が相対的に短い方が好ましい処理を割込み周期が相対的に短い第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にて実行し、実行周期が相対的に長くても問題が生じない処理を割込み周期が相対的に長い第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）にて実行する構成とすることが好ましい。また、上記実施形態の第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）におけるステップ S 8 2 0 2～ステップ S 8 2 2 1 の処理のうち、停電情報記憶処理（ステップ S 8 2 0 2）が第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にて実行され、それ以外の処理が第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）にて実行される構成としてもよい。この場合、停電監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。また、当該構成に加えて又は代えて、不正検知処理（ステップ S 8 2 0 6）が第 2 タイマ割込み処理（図 1 2 3）にて実行され、それ以外の処理が第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）にて実行される構成としてもよい。この場合、不正監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。

【1 4 8 2】

また、表示 IC 2 6 6 により表示データの表示設定が行われる対象となる表示回路 2 6 1～2 6 5 の数は 5 個に限定されることはなく、2 個、3 個、4 個又は 6 個以上である構

10

20

30

40

50

成としてもよい。また、第5表示回路265に対して第1～第4報知用表示装置201～204が対応付けられている構成に限定されることはなく、第1～第4報知用表示装置201～204に1対1で対応させて表示回路が設けられている構成としてもよい。

【1483】

＜第34の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63にて実行される設定値更新処理の処理構成が上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。また、本実施形態では主制御基板61に上記第1の実施形態と同様に更新ボタン68bが設けられている。

【1484】

図125は主側CPU63にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS8501～ステップS8508の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1485】

まず特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップS8501）。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値が「設定1」に対応する1以上であって「設定6」に対応する6以下であるか否かを判定する（ステップS8502）。設定値カウンタの値が「0」である場合又は7以上である場合、ステップS8502にて否定判定をして、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS8503）。これにより、パチンコ機10の設定値が「設定1」となる。

【1486】

ステップS8502にて肯定判定をした場合又はステップS8503の処理を実行した場合、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップS8504）。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップS8504：NO）、更新ボタン68bが押圧操作されていることを条件として（ステップS8505：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を1加算する（ステップS8506）。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、更新ボタン68bが押圧操作されていない場合（ステップS8505：NO）又は設定値カウンタの値を1加算した場合にはステップS8502の処理に戻ることとなるが、ステップS8502にて設定値カウンタの値が7以上であると判定されると、ステップS8503にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状態で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

【1487】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合（ステップS8504：YES）、現状の設定値を確定させてステップS8507に進む。ステップS8507では、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してOFF操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部68aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部68aがOFF操作されていない場合（ステップS8507：NO）、ステップS8507の処理を再度実行する。

【1488】

設定キー挿入部68aがOFF操作されている場合（ステップS8507：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップS8508）。

【1489】

上記構成によれば、更新ボタン68bが押圧操作されることにより設定値が更新される

10

20

30

40

50

構成においてリセットボタン68cが押圧操作されることにより設定値が確定され、設定キー挿入部68aがOFF操作されることにより設定値更新処理が終了される。つまり、設定値更新処理において設定値を更新させた後に当該設定値更新処理を終了させるためには、設定キー挿入部68aをOFF操作するだけでなくリセットボタン68cを押圧操作する必要がある。これにより、不正に設定値を更新させた後にその設定値にて遊技を行おうとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【1490】

＜第35の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63にて実行される第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御に関する処理構成が上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1491】

図126は非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算結果記憶エリア234の電氣的構成を説明するための説明図である。

【1492】

演算結果記憶エリア234には、主側CPU63により算出されるベース値の情報が記憶される。ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

【1493】

ベース値の算出に関して詳細には、本実施形態では非特定制御用のワークエリア223に通常用カウンタエリア231は設けられているものの、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233は設けられていない。通常用カウンタエリア231には上記第15の実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ231a、通常用の特電入賞カウンタ231b、通常用の第1作動カウンタ231c、通常用の第2作動カウンタ231d及び通常用のアウトカウンタ231eが設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ231aの値が1加算され、特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ231bの値が1加算され、第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合には通常用の第1作動カウンタ231cの値が1加算され、第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合には通常用の第2作動カウンタ231dの値が1加算され、アウト口24aに1個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ231eの値が1加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値をK91～K95とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ ）の割合。

【1494】

ベース値の算出は、後述する第1タイマ割込み処理（図133）の管理用処理（ステップS8920）にて後述する結果演算処理（図130）が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値は、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給され

10

20

30

40

50

た遊技球の合計個数)が管理開始基準個数となることで「0」クリアされるとともに、管理開始フラグに「1」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)がシフト基準個数となることで「0」クリアされる。

【1495】

管理開始基準個数は、上記第15の実施形態と同様にシフト基準個数よりも少ない個数である300個に設定されている。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況下におけるベース値は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数となった段階で一旦、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eを「0」クリアすることで、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対する上記動作チェックの影響を低減することが可能となる。なお、管理開始基準個数は300個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、300個よりも少ない個数に設定されていてもよく、300個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【1496】

シフト基準個数は、60000個に設定されている。パチンコ機10では1分間に最大で100個の遊技球の発射が行われるため、60000個は10時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は13時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は10時間程度となる。したがって、シフト基準個数は概ね1営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。シフト基準個数となる度に通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eを「0」クリアすることで、シフト基準個数の範囲においてベース値を算出することが可能となる。なお、シフト基準個数は60000個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、60000個よりも少ない個数に設定されていてもよく、60000個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【1497】

演算結果記憶エリア234には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア311と、第1履歴エリア312と、第2履歴エリア313と、第3履歴エリア314とが設けられている。これら各種エリア311~314はいずれも同一の記憶容量となっており、具体的にはベース値の情報を格納可能とするように1バイトの容量となっている。

【1498】

現状エリア311には直近の結果演算処理(図130)にて算出されたベース値が格納される。つまり、現状エリア311には直近のベース値が格納されることとなる。

【1499】

第1履歴エリア312には1回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、1回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第1履歴エリア312には、1回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、1回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第1履歴エリア312には、1回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモ

ードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【1500】

第2履歴エリア313には2回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、2回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第2履歴エリア313には、2回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、2回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第2履歴エリア313には、2回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

10

【1501】

第3履歴エリア314には3回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、3回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第3履歴エリア314には、3回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、3回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第3履歴エリア314には、3回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

20

【1502】

現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に格納されたベース値は、第1～第4報知用表示装置201～204にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア311→第1履歴エリア312→第2履歴エリア313→第3履歴エリア314という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

30

【1503】

図127(a)～図127(d)は管理開始フラグに「1」がセットされている状況において各種エリア311～314に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容を説明するための説明図である。図127(a)は現状エリア311に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図127(b)は第1履歴エリア312に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図127(c)は第2履歴エリア313に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図127(d)は第3履歴エリア314に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示す。

40

【1504】

図127(a)～図127(d)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204はいずれも8個の表示用セグメント321～324を有している。8個の表示用セグメント321～324のうち7個の表示用セグメント321～324はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列さ

50

れている。一方、1個の表示用セグメント321～324は円形状の発光領域となっており、「8」の字状に配列されている7個の表示用セグメント321～324に対して右下の位置に設けられている。各種エリア311～314のいずれのベース値を報知する場合であっても、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメント321～324が発光状態となる。

【1505】

第1報知用表示装置201では、第1～第4報知用表示装置201～204においてベース値を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、各種エリア311～314のいずれのベース値を報知する場合であっても第1報知用表示装置201には「b」の文字が表示される。第1～第4報知用表示装置201～204においてベース値以外の情報が報知される場合には第1報知用表示装置201にて「b」の文字が表示されることはない。これにより、第1報知用表示装置201にて「b」の文字が表示されていることを確認することで、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が報知されていることを把握することが可能となる。

【1506】

第2報知用表示装置202では、各種エリア311～314のうちいずれのベース値を報知している状況であるのかを示す表示が行われる。具体的には、現状エリア311のベース値が報知されている状況においては図127(a)に示すように第2報知用表示装置202にて「L」の文字が表示される。第1履歴エリア312のベース値が報知されている状況においては図127(b)に示すように第2報知用表示装置202にて「1」の文字が表示される。第2履歴エリア313のベース値が報知されている状況においては図127(c)に示すように第2報知用表示装置202にて「2」の文字が表示される。第3履歴エリア314のベース値が報知されている状況においては図127(d)に示すように第2報知用表示装置202にて「3」の文字が表示される。これにより、第2報知用表示装置202に表示されている文字を確認することで、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204にて報知されているベース値がいずれの算出期間におけるものであるのかを把握することが可能となる。

【1507】

第2報知用表示装置202では各種エリア311～314のうちいずれのベース値を報知している状況であっても円形状の表示用セグメント321～324が発光状態となる。後述するように第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204ではベース値に対応する表示として「0」～「9」のいずれかの数字が表示されることとなる。この場合に、第2報知用表示装置202にて「1」～「3」のいずれかの数字が表示されると、第2～第4報知用表示装置202～204にて3個の数字が並ぶこととなり、ベース値を把握しづらくなってしまう。これに対して、第2報知用表示装置202の右下に設けられた円形状の表示用セグメント321～324が発光状態となることにより、第2報知用表示装置202にて「1」～「3」のいずれかの数字が表示される場合であっても、その第2報知用表示装置202に表示される数字と第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204に表示される数字とを区別して把握することが可能となる。

【1508】

第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では、報知対象となっているベース値の数字が表示される。ベース値は小数点第2位までの少数として算出されることとなるが、当該ベース値のうち小数点第1位の数字が第3報知用表示装置203にて表示され、当該ベース値のうち小数点第2位の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。ここで、ベース値が「1.00」の場合には第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204のそれぞれにて「0」の数字が表示される。一方、報知対象となっているエリア311～314にベース値が未だ格納されていない場合には、図128(a)の説明図に示すように第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204のそれぞれにて「-」の文字が表示される。これにより、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の2個の表示装置にて小数点第2位までの少数として算出されるベース値

を報知する場合であっても、ベース値が「1.00」の場合と、報知対象となっているエリア311～314にベース値が未だ格納されていない場合とで表示内容を区別することが可能となる。

【1509】

なお、ベース値が「1.00」の場合とベース値が「0.00」の場合とでは第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の組合せの表示内容が同一となる。これに対して、両者を区別するために前者及び後者のうち一方では「00」の表示の発光状態が維持され、他方では「00」の表示が点滅状態とされる構成としてもよい。

【1510】

次に、図129のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「1」がセットされている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にて各種エリア311～314のベース値が報知される様子を説明する。図129(a)は現状エリア311に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図129(b)は第1履歴エリア312に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図129(c)は第2履歴エリア313に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図129(d)は第3履歴エリア314に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図129(e)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達するまでの期間を示す。

【1511】

t1のタイミングで図129(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。この報知に際しては図127(a)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では現状エリア311に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では現状エリア311に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【1512】

ここで、図129(e)に示すようにt1のタイミング～t2のタイミングに亘って演算初期表示が行われる。具体的には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達するまでの期間において、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202において表示対象となる文字の点灯を継続させるのではなく、演算初期表示として当該表示対象となる文字が点滅表示される。算出期間が開始された直後においてはベース値を算出するための遊技履歴の情報が少ないため、ベース値の実測値がベース値の理論値範囲から大きく外れた値となり得る。これに対して、このように算出期間が開始された直後においては演算初期表示を行わせることで、算出期間が開始された直後であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【1513】

また、演算初期表示ではベース値に対応する数字が表示される第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では当該数字の点灯を継続させるのに対して、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202において表示対象となる文字が点滅表示される。これにより、ベース値の視認性を低下させないようにしながら、算出期間が開始された直後であることを報知することが可能となる。なお、これに限定されることはなく演算初期表示であっても第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の少な

くとも一方において点滅表示が行われる構成としてもよく、これら両方において点滅表示が行われる構成としてもよく、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の一方のみにおいて点滅表示が行われる構成としてもよい。また、初期基準個数は6000個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、6000個よりも少ない個数に設定されていてもよく、6000個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【1514】

t2のタイミングで、t1のタイミングから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達することで、図129（e）に示すように演算初期表示が終了される。これにより、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204だけではなく第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202においても点灯表示が開始される。

10

【1515】

その後、t3のタイミングでt1のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129（a）に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了されて、図129（b）に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第1履歴エリア312に格納されたベース値は1回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【1516】

その後、t4のタイミングでt3のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129（b）に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が終了されて、図129（c）に示すように第2履歴エリア313に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第2履歴エリア313に格納されたベース値は2回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

20

【1517】

その後、t5のタイミングでt4のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129（c）に示すように第2履歴エリア313に格納されたベース値の報知が終了されて、図129（d）に示すように第3履歴エリア314に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第3履歴エリア314に格納されたベース値は3回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

30

【1518】

その後、t6のタイミングでt5のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129（d）に示すように第3履歴エリア314に格納されたベース値の報知が終了されて、図129（a）に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達するまでの期間であることを報知するために、t6のタイミング～t7のタイミングに亘って図129（e）に示すように演算初期表示が行われる。

40

【1519】

その後、t8のタイミングでt6のタイミングから表示継続期間が経過することで、図129（a）に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了されて、図129（b）に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第1履歴エリア312に格納されたベース値は1回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【1520】

次に、上記のようなベース値の報知を可能とするための処理構成について説明する。

【1521】

後述する第1タイマ割込み処理（図133）における管理用処理（ステップS8920

50

）では上記第15の実施形態における管理用処理（図70）と同様にステップS3803にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理（図71）では上記第15の実施形態と同様にステップS3908にてチェック処理を実行する。

【1522】

チェック処理では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口31への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の一般入賞カウンタ231aの値を1加算し、特電入賞装置32への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の特電入賞カウンタ231bの値を1加算し、第1作動口33への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第1作動カウンタ231cの値を1加算し、第2作動口34への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第2作動カウンタ231dの値を1加算し、アウト口24aへの1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用のアウトカウンタ231eの値を1加算する。また、チェック用処理では、結果演算処理及び表示用処理を実行する。

【1523】

図130は結果演算処理を示すフローチャートである。なお、結果演算処理におけるステップS8601～ステップS8615の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1524】

まずベース値の演算処理を実行する（ステップS8601）。当該演算処理では、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を利用してベース値を算出する。ベース値の演算方法は既に説明したとおりである。そして、その算出したベース値を現状エリア311に上書きする（ステップS8602）。

【1525】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8603）。管理開始フラグは、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。管理開始フラグが「0」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで管理開始フラグに「1」がセットされる。また、管理開始フラグに「1」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値が「0」クリアされて新たな算出期間が開始される。これにより、パチンコ機10の出荷段階における動作チェックの影響が、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対して及びづらくさせることが可能となる。

【1526】

ステップS8603にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS8604）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準個数である300個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップS8605）。

【1527】

ステップS8605にて肯定判定をした場合、管理開始フラグに「1」をセットする（ステップS8606）。その後、データシフト処理を実行する（ステップS8607）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報を、第2履歴エリア313→第3履歴エリア314、第1履歴エリア312→第2履歴エリア313、現状エリア311→第1履歴エリア312の順序でシフトする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値と

して第3履歴エリア314に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア313に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴エリア312に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。

【1528】

但し、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては基本的に第1～第3履歴エリア312～314にベース値の情報が記憶されていないため、ステップS8607では実質的に、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況における算出期間の最終的なベース値の第1履歴エリア312へのシフトのみが行われる。その後、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eを全て「0」クリアする（ステップS8608）。

【1529】

ステップS8603にて肯定判定をした場合、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS8609）。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である6000個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップS8610）。ステップS8610にて否定判定をした場合には非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算初期フラグに「1」をセットし（ステップS8611）、ステップS8610にて肯定判定をした場合には当該演算初期フラグを「0」クリアする（ステップS8612）。演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1530】

ステップS8611又はステップS8612の処理を実行した場合、ステップS8609にて算出した合計個数がシフト基準個数である60000個以上であるか否かを判定する（ステップS8613）。ステップS8613にて肯定判定をした場合、データシフト処理を実行する（ステップS8614）。データシフト処理ではステップS8607と同様に演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報を、第2履歴エリア313→第3履歴エリア314、第1履歴エリア312→第2履歴エリア313、現状エリア311→第1履歴エリア312の順序でシフトする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア314に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア313に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴エリア312に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eを全て「0」クリアする（ステップS8615）。

【1531】

図131は表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップS8701～ステップS8714の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1532】

まず非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセット

10

20

30

40

50

されているか否かを判定する（ステップ S 8 7 0 1）。ステップ S 8 7 0 1 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた切換タイミングカウンタの値を 1 減算する（ステップ S 8 7 0 2）。切換タイミングカウンタは、演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 3 1 1 → 第 1 履歴エリア 3 1 2 → 第 2 履歴エリア 3 1 3 → 第 3 履歴エリア 3 1 4 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

10

【1 5 3 3】

ステップ S 8 7 0 2 の処理を実行した場合、1 減算後における切換タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、現状の報知対象となっているベース値が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 8 7 0 3）。ステップ S 8 7 0 3 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた表示対象カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 8 7 0 4）。そして、1 加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えた場合（ステップ S 8 7 0 5 : Y E S）、表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 8 7 0 6）。

【1 5 3 4】

20

表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア 2 3 4 における現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 における報知対象となるベース値を主側 CPU 6 3 にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「0」である場合には現状エリア 3 1 1 に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「1」である場合には第 1 履歴エリア 3 1 2 に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「2」である場合には第 2 履歴エリア 3 1 3 に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「3」である場合には第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶されたベース値が報知対象となる。

【1 5 3 5】

30

ステップ S 8 7 0 5 にて否定判定をした場合、又はステップ S 8 7 0 6 の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の切換タイミングカウンタに次回の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する値を設定する（ステップ S 8 7 0 7）。

【1 5 3 6】

ステップ S 8 7 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 8 7 0 7 の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた表示対象設定エリア 2 7 6 に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、まず表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア 2 7 6 に設定する（ステップ S 8 7 0 8）。表示種別データは、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の報知対象がベース値であることを示す表示を第 1 報知用表示装置 2 0 1 に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア 2 3 4 における現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第 2 報知用表示装置 2 0 2 に行わせるための表示データとを含む。

40

【1 5 3 7】

その後、演算結果記憶エリア 2 3 4 における現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第 1 位の数字及び少数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア 2 7 6 に設定す

50

る（ステップ S 8 7 0 9）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第 1 位の数字に対応する表示を第 3 報知用表示装置 2 0 3 に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第 2 位の数字に対応する表示を第 4 報知用表示装置 2 0 4 に行わせるための表示データとを含む。

【1 5 3 8】

上記のように表示対象設定エリア 2 7 6 に表示種別データと演算結果データとからなる表示データが設定される。後述する第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）にて当該表示データが表示 IC 2 6 6 に送信されることにより、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて当該表示データに対応する表示が行われる。

【1 5 3 9】

また、ステップ S 8 7 0 9 の処理は報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理（図 1 3 1）が実行される度に実行される。既に説明したとおり演算結果記憶処理（図 1 3 0）が実行される度に通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ～2 3 1 e における現状の値を利用してベース値が算出され、その算出されたベース値が演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1 に記憶される。この場合に、上記のとおり演算結果データを表示対象設定エリア 2 7 6 に設定するためのステップ S 8 7 0 9 の処理が報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理（図 1 3 1）が実行される度に実行されることにより、現状エリア 3 1 1 のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が変更された場合にはその変更されたベース値を報知することが可能となる。

【1 5 4 0】

その後、表示対象カウンタの値に基づき現状エリア 3 1 1 のベース値が報知対象となっているか否かを判定するとともに（ステップ S 8 7 1 0）、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 7 1 1）。演算初期フラグは既に説明した通り、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。ステップ S 8 7 1 0 及びステップ S 8 7 1 1 の両方にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた初期表示フラグに「1」をセットし（ステップ S 8 7 1 2）、ステップ S 8 7 1 0 及びステップ S 8 7 1 1 のいずれかにて否定判定をした場合、初期表示フラグを「0」クリアする（ステップ S 8 7 1 3）。

【1 5 4 1】

初期表示フラグは、現状エリア 3 1 1 のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 を点滅表示させるべき状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。後述する第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）にて初期表示フラグに「1」がセットされていることを特定した場合、表示対象設定エリア 2 7 6 に記憶された表示データを表示 IC 2 6 6 に送信するだけではなく、当該表示データに対応する表示を第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて行わせる場合に第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 を点滅表示させるとともに第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 を点灯表示させる。なお、後述する第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）にて初期表示フラグに「1」がセットされていないことを特定した場合、表示対象設定エリア 2 7 6 に記憶された表示データに対応する表示を第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて行わせる場合に第 1 ～4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の全てを点灯表示させる。

【1 5 4 2】

一方、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされておらずステップ S 8 7 0 1 にて否定判定をした場合、表示対象カウンタの値に関

10

20

30

40

50

係なく、現状エリア 3 1 1 からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第 1 位の数字及び小数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア 2 7 6 に設定する（ステップ S 8 7 1 4）。当該演算結果データに対応する表示データが表示 IC 2 6 6 に送信されることにより、現状エリア 3 1 1 のベース値における小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて表示され、現状エリア 3 1 1 のベース値における小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。

【1 5 4 3】

管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア 2 7 6 に演算結果データは設定されるものの表示種別データは設定されない。詳細は後述するが管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値の報知が行われる場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示内容が、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においてベース値の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。

【1 5 4 4】

次に、主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理について、図 1 3 2 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップ S 8 8 0 1 ～ステップ S 8 8 2 5 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1 5 4 5】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S 8 8 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 RAM 6 5 のアクセスを許可する。

【1 5 4 6】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S 8 8 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

【1 5 4 7】

つまり、本実施形態では上記第 3 3 の実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割り込み処理と第 2 タイマ割り込み処理とが存在している。第 1 タイマ割り込み処理及び第 2 タイマ割り込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第 2 タイマ割り込み処理は第 1 タイマ割り込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割り込み処理は第 2 タイマ割り込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第 1 タイマ割り込み処理及び第 2 タイマ割り込み処理の両方が実行されていない状況において第 1 割り込み周期及び第 2 割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第 2 タイマ割り込み処理から先に起動される。この点、第 2 タイマ割り込み処理は第 1 タイマ割り込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第 1 タイマ割り込み処理が第 2 タイマ割り込み処理よりも優先して起動される構成としてもよい。

【1 5 4 8】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割り込み処理の第 1 割り込み周期を主側 CPU 6 3 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割り込み処理の第 2 割り込み周期を主側 CPU 6 3 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第

10

20

30

40

50

1, 第2割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【1549】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする(ステップS8803)。立ち上げ処理中フラグは、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1550】

図133は主側CPU63にて実行される本実施形態における第1タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理は既に説明したとおり第1割込み周期である4ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第1タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【1551】

ステップS8901～ステップS8905では上記第1の実施形態におけるタイマ割込み処理(図11)のステップS301～ステップS305と同一の処理を実行する。すなわち、ステップS8901にて停電情報記憶処理を実行することで停電監視を実行する。具体的には、上記第30の実施形態における停電情報記憶処理(図101)と同様に、停電監視基板67から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存する。また、ステップS8902にて抽選用乱数更新処理を実行することで当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普電役物開放カウンタC4の各数値情報を更新し、ステップS8903にて乱数初期値更新処理を実行することで乱数初期値カウンタCINIの数値情報を更新し、ステップS8904にて変動用カウンタ更新処理を実行することで変動種別カウンタCSの数値情報を更新する。また、ステップS8905にて不正検知処理を実行することで不正用の監視対象として設定されている事象が発生しているか否かを監視する。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、これら複数種類の事象のうちいずれかが発生していることを確認することで、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。

【1552】

ステップS8901～ステップS8905の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8906)。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合(ステップS8906:NO)、ステップS8907～ステップS8920の処理を実行する。ステップS8907～ステップS8919では上記第33の実施形態における第1タイマ割込み処理(図117)のステップS8208～ステップS8220と同一の処理を実行する。また、ステップS8920では上記第33の実施形態における第1タイマ割込み処理(図117)のステップS8221と同様に管理用処理を実行するものの、当該管理用処理において呼び出される管理実行処理のチェック処理の内容は既に説明した内容となっている。当該チェック処理にて通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの更新処理が実行されるとともに、結果演算処理(図130)及び表示用処理(図131)が実行される。

【1553】

一方、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの少なくとも一方に「1」がセットされている場合(ステップS8906:YES)、ステップS8907～ステップS892

10

20

30

40

50

0の処理を実行することなく本第1タイマ割込み処理を終了する。つまり、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況だけではなく立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にも、第1タイマ割込み処理においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。

【1554】

立ち上げ処理中フラグは、上記第33の実施形態と同様にメイン処理（図132）において動作電力の供給開始時の処理（ステップS8801～ステップS8819）が開始されて割込許可（ステップS8805）を行う前に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップS8822～ステップS8825）が開始される前に「0」クリアされる。この場合に、上記のとおり第1タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップS8801～ステップS8819）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS8901～ステップS8905の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップS8801～ステップS8819）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【1555】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップS8901）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップS8801～ステップS8819）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM65の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定値更新処理（ステップS8819）の途中で停電が発生した場合であってもその時点で選択されている設定値を現状のパチンコ機10の設定値として記憶保持することが可能となる。よって、設定値更新処理の実行途中で停電が発生したとしても、動作電力の供給が再度開始された場合に設定値更新処理を再度実行する必要がなくなる。

【1556】

ちなみに、設定値更新処理が実行されている状況では、第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）のいずれについても割込みが禁止されることなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定値更新処理を含めてメイン処理（図132）において第1タイマ割込み処理（図133）又は第2タイマ割込み処理（図134）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図132）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア222に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側CPU63の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア222に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア222に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図132）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア222に退避された情報が主側CPU63の各種レジスタに復帰される。

【1557】

メイン処理（図132）の説明に戻り、ステップS8803にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カ

ウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する値をセットする（ステップS8804）。本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、第1～第4報知用表示装置201～204に設けられた各表示用セグメント321～324が正常に発光状態となり得るかどうかを遊技ホールの管理者に確認させるために、ステップS8804の処理が開始されてから初期チェック期間が経過するまで、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる。当該チェック用表示として具体的には、図128（b）の説明図に示すように第1～第4報知用表示装置201～204の全ての表示用セグメント321～324が発光状態に維持される。ステップS8804では、この初期チェック期間に対応する情報をチェック中カウンタに設定する。

【1558】

なお、初期チェック期間は、メイン処理において後述するステップS8811、ステップS8812、ステップS8815及びステップS8819のいずれの処理も実行されなかった場合に遊技の進行を制御するための処理が開始されるまでに要する最長時間よりも長い時間に設定されている。したがって、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている状況において遊技が開始されることがある。

【1559】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップS8805）。これにより、第1タイマ割込み処理（図133）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図134）が第2割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップS8803にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理が終了される。

【1560】

その後、ステップS8806～ステップS8825では上記第33の実施形態におけるメイン処理（図114）のステップS7905～ステップS7924と同様の処理を実行する。具体的には、ステップS8806にてリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側CPU63への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第33の実施形態と同様に、主制御装置60に設定キー挿入部68a及びリセットボタン68cが設けられているものの更新ボタン68bは設けられていない。また、主制御装置60には第1～第3報知用表示装置69a～69cではなく第11の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204が設けられている。

【1561】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップS8806：NO）、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8807）。第1タイマ割込み処理（図133）の停電情報記憶処理（ステップS8901）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1562】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップS8807：YES）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する（ステップS8808）。チェックサムの算出方法は上記第33の実施形態と同一である。その後、主側CPU63への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア221に保存された特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア221から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップS8808にて算出したチェックサムと比較する（ステップS8809）。そ

10

20

30

40

50

して、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 8 8 1 0）。

【1 5 6 3】

ステップ S 8 8 0 7 又はステップ S 8 8 1 0 にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 8 8 1 1）。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）においてステップ S 8 9 0 1 ～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【1 5 6 4】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 8 8 1 2）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップ S 8 8 1 9）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【1 5 6 5】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップ S 8 8 0 7 及びステップ S 8 8 1 0：Y E S）、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定し（ステップ S 8 8 1 3）、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定する（ステップ S 8 8 1 4）。内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かの検知は上記第 3 0 の実施形態と同様に前扉開放センサ 9 5 が利用され、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かの検知は上記第 3 0 の実施形態と同様に本体開放センサ 9 6 が利用される。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されており（ステップ S 8 8 1 3：Y E S）、さらに内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合（ステップ S 8 8 1 4：Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 8 8 1 5）。設定確認用処理の詳細については後に説明する。

【1 5 6 6】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S 8 8 0 6：Y E S）、R A M クリア処理を実行する（ステップ S 8 8 1 6）。R A M クリア処理の内容は上記第 3 3 の実施形態におけるメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 1 5 と同一である。その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されており（ステップ S 8 8 1 7：Y E S）、さらに内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合（ステップ S 8 8 1 8：Y E S）、設定値更新処理を実行する（ステップ S 8 8 1 9）。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

【1 5 6 7】

ステップ S 8 8 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S 8 8 1 3 若しくはステップ S 8

814にて否定判定をした場合、ステップS8815の処理を実行した場合、ステップS8817若しくはステップS8818にて否定判定をした場合、又はステップS8819の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップS8820）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップS8820では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

【1568】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS8821）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置81の処理内容は、上記第33の実施形態におけるメイン処理（図114）のステップS7920の場合と同一である。

10

【1569】

その後、ステップS8822～ステップS8825の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS8822～ステップS8825の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS8822～ステップS8825の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップS8822～ステップS8825では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

20

【1570】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態における第2タイマ割込み処理について、図134のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第2タイマ割込み処理におけるステップS9001～ステップS9014の処理は主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1571】

まず第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS9001）。第1タイマ割込み処理（図133）の発生が禁止されることにより、第1割込み周期が経過したとしても第2タイマ割込み処理（図134）に対して第1タイマ割込み処理（図133）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第2タイマ割込み処理（図134）の発生が禁止されることにより、第2タイマ割込み処理（図134）の実行途中において仮に第2割込み周期が経過してしまったとしても第2タイマ割込み処理（図134）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【1572】

その後、チェック中カウンタの更新処理を実行する（ステップS9002）。チェック中カウンタの更新処理では、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタの値が1以上である場合に当該チェック中カウンタの値を1減算する。これにより、チェック中カウンタを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合、当該チェック中カウンタの値が第2タイマ割込み処理（図134）が起動される度に定期的に減算されることとなる。

40

【1573】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9003）。設定更新表示フラグは主側CPU63にて設定値更新処理（図137）を実行している状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図137）は主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図132）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第

50

２タイマ割込み処理（図１３４）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図１３７）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図１３４）は割り込んで起動される。

【１５７４】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図１３４）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図１３７）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ９００３にて肯定判定をした場合、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ９００４）。当該設定処理では、上記第３３の実施形態における第２タイマ割込み処理（図１２３）のステップＳ８４０３と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。これにより、上記第３３の実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【１５７５】

ステップＳ９００３にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９００５）。設定確認表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図１３６）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図１３６）は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図１３２）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図１３４）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図１３６）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図１３４）は割り込んで起動される。

【１５７６】

設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図１３４）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図１３６）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ９００５にて肯定判定をした場合、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ９００６）。当該設定処理では、上記第３３の実施形態における第２タイマ割込み処理（図１２３）のステップＳ８４０５と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。これにより、上記第３３の実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【１５７７】

ステップＳ９００５にて否定判定をした場合、通常時の設定処理を実行する（ステップＳ９００７）。通常時の設定処理については後に詳細に説明する。

【１５７８】

ステップＳ９００４、ステップＳ９００６又はステップＳ９００７の処理を実行した場合、ステップＳ９００８～ステップＳ９０１４の処理を実行する。これらステップＳ９００８～ステップＳ９０１４の処理内容は上記第３３の実施形態における第２タイマ割込み処理（図１２３）のステップＳ８４０７～ステップＳ８４１３と同一である。

【１５７９】

具体的には、まず種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とするとともに（ステップＳ９００８）、表示データ信号線ＬＮ

10

20

30

40

50

3 及び表示クロック信号線 L N 4 を通じた信号の送信状態を O F F 状態とする（ステップ S 9 0 0 9）。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップ S 9 0 1 0）。

【1580】

種別カウンタは、第2タイマ割込み処理の今回の処理回において第1～第5表示データバッファ271～275のうち表示データの送信対象を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第1表示データバッファ271の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第2表示データバッファ272の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第3表示データバッファ273の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第4表示データバッファ274の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第5表示データバッファ275の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を1加算するとともに、その1加算後における種別カウンタの値が上限値である「5」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第2タイマ割込み処理の各処理回ごとに第1～第5表示データバッファ271～275において表示データの送信対象が順次変更される。

10

【1581】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM64から読み出す（ステップS9011）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路263に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路264に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路265に対応する種別データを主側ROM64から読み出す。

20

【1582】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～275から表示データを読み出す（ステップS9012）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出す。

30

【1583】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップS9013）。当該送信処理では、ステップS9011にて読み出した種別データが表示IC266に送信されるように、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップS9012にて読み出した表示データが表示IC266に送信されるように、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4に対する信号出力を行う。

40

【1584】

その後、第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップS9014）。

【1585】

図135は第2タイマ割込み処理（図134）のステップS9007における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップS9101～ステップS9109の処理は主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1586】

50

まず特定制御用のワークエリア 221 に設けられたチェック中カウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 9101）。チェック中カウンタの値が 1 以上である場合（ステップ S 9101：YES）、初期チェック期間であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア 221 における第 5 表示データバッファ 275 に設定する（ステップ S 9102）。第 5 表示データバッファ 275 に設定された表示データは既に説明したとおり第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 321～324 を発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示 IC 266 に供給されることにより、図 128（b）の説明図に示すように、チェック用表示として、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 321～324 が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の各表示用セグメント 321～324 が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

10

【1587】

ここで、初期チェック期間は設定確認又は設定値更新に際してキャンセル可能な構成となっている。かかるキャンセル可能な構成について説明する。図 136 はメイン処理（図 132）のステップ S 8815 にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S 9201～ステップ S 9206 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【1588】

まず操作指示コマンドを音声発光制御装置 81 に送信する（ステップ S 9201）。音声発光制御装置 81 は当該操作指示コマンドを受信することにより、スピーカ部 54 から「リセットボタン 68c を操作して下さい。」という音声を出力させる。当該報知はリセットボタン 68c が押圧操作されるまで継続される。

【1589】

その後、リセットボタン 68c が押圧操作されたか否かを判定する（ステップ S 9202）。リセットボタン 68c が押圧操作されていない場合にはステップ S 9202 にて待機する。リセットボタン 68c が押圧操作された場合（ステップ S 9202：YES）、特定制御用のワークエリア 221 に設けられたチェック中カウンタを「0」クリアする（ステップ S 9203）。これにより、初期チェック期間がキャンセルされる。

30

【1590】

その後、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップ S 9204）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることで、第 2 タイマ割込み処理（図 134）では既に説明したとおりステップ S 9005 にて肯定判定をして、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてパチンコ機 10 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 275 に格納する（ステップ S 9006）。これにより、上記第 33 の実施形態と同様に、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

40

【1591】

その後、設定キー挿入部 68a が OFF 操作されていることを条件として（ステップ S 9205：YES）、特定制御用のワークエリア 221 における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップ S 9206）。これにより、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて、パチンコ機 10 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 ではベース値を示す表示が開始されることとな

50

る。

【1592】

上記のとおり設定確認用処理が開始された場合、リセットボタン68cが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第1～第4報知用表示装置201～204にて現状の設定値が報知される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて当該主側CPU63にてメイン処理(図132)が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を確認する場合には初期チェック期間をキャンセルして第1～第4報知用表示装置201～204に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく設定値を確認することが可能となる。

10

【1593】

また、メイン処理(図132)において設定確認用処理(図136)が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【1594】

図137はメイン処理(図132)のステップS8819にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS9301～ステップS9310の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【1595】

まず更新開始コマンドを音声発光制御装置81に送信する(ステップS9301)。音声発光制御装置81は当該更新開始コマンドを受信することにより、スピーカ部54から「設定変更中です。」という音声を出力させる。当該報知は本設定値更新処理が終了されるまで継続される。

【1596】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値が「設定1」に対応する1以上であって「設定6」に対応する6以下であるか否かを判定する(ステップS9302)。設定値カウンタの値が「0」である場合又は7以上である場合、ステップS9302にて否定判定をして、設定値カウンタに「1」をセットする(ステップS9303)。これにより、パチンコ機10の設定値が「設定1」となる。

30

【1597】

ステップS9302にて肯定判定をした場合又はステップS9303の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してOFF操作されているか否かを判定する(ステップS9304)。この場合、設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部68aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

40

【1598】

設定キー挿入部68aがOFF操作されていない場合(ステップS9304:NO)、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップS9305)。リセットボタン68cが押圧操作されている場合(ステップS9305:YES)、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として(ステップS9306:NO)、当該設定更新表示フラグに「1」をセットするとともに(ステップS9307)、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタを「0」クリアする(ステップS9308)。

【1599】

チェック中カウンタが「0」クリアされることで、初期チェック期間がキャンセルされ

50

る。また、設定更新表示フラグに「1」がセットされることで、第2タイマ割込み処理（図134）では既に説明したとおりステップS9003にて肯定判定をして、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する（ステップS9004）。これにより、上記第33の実施形態と同様に、第1～第4報知用表示装置201～204にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【1600】

ステップS9306にて肯定判定をした場合、又はステップS9308の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を1加算する（ステップS9309）。これにより、リセットボタン68cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップS9305：NO）又は設定値カウンタの値を1加算した場合にはステップS9302の処理に戻るることとなるが、ステップS9302にて設定値カウンタの値が7以上であると判定されると、ステップS9303にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン68cが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻るようになる。

【1601】

設定キー挿入部68aがOFF操作されている場合（ステップ9304：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップS9310）。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204ではベース値を示す表示が開始されることとなる。

【1602】

上記のとおり設定値更新処理が実行された場合、リセットボタン68cが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第1～第4報知用表示装置201～204にて現状の設定値が報知される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて当該主側CPU63にてメイン処理（図132）が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を更新する場合には初期チェック期間をキャンセルして第1～第4報知用表示装置201～204に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく、現状の設定値を確認しながら設定値を更新することが可能となる。

【1603】

また、メイン処理（図132）において設定値更新処理（図137）が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を更新することが可能となる。これにより、設定値の更新を正確に行うことが可能となる。

【1604】

また、設定値更新処理（図137）において設定値を更新させるためにリセットボタン68cが押圧操作された場合に初期チェック期間がキャンセルされる。これにより、設定値を更新するためにリセットボタン68cを押圧操作した場合にはそれに伴って初期チェック期間がキャンセルされることとなり、初期チェック期間をキャンセルするための操作性を向上させることが可能となる。

【1605】

通常時の設定処理（図135）の説明に戻り、チェック中カウンタの値が「0」であり

初期チェック期間ではない場合（ステップ S 9 1 0 1：N O）、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 1 0 3）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 9 1 0 3：N O）、第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 について管理開始前表示の設定処理を実行する（ステップ S 9 1 0 4）。当該設定処理では、第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1，3 2 2 を発光状態とするための表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する。なお、第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1，3 2 2 を発光状態とする構成に限定されることなく、第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1，3 2 2 にて点滅表示が行われるようにする構成としてもよい。

10

【1 6 0 6】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における表示対象設定エリア 2 7 6 に設定された演算結果データを読み出し（ステップ S 9 1 0 5）、その読み出した演算結果データを第 3，第 4 報知用表示装置 2 0 3，2 0 4 に適用する表示データとして第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する（ステップ S 9 1 0 6）。既に説明したとおり表示用処理（図 1 3 1）では管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 8 7 0 1：N O）、現状エリア 3 1 1 からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第 1 位の数字及び小数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア 2 7 6 に設定する（ステップ S 8 7 1 4）。ステップ S 9 1 0 6 ではこの演算結果データを第 3，第 4 報知用表示装置 2 0 3，2 0 4 に適用する表示データとして第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する。

20

【1 6 0 7】

ステップ S 9 1 0 4 及びステップ S 9 1 0 6 にて第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定された表示データが表示 IC 2 6 6 に供給されることにより、図 1 2 8（c）の説明図に示すように、第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1，3 2 2 が発光状態となっている状況において、第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第 1 位の数字が表示されるとともに、第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第 2 位の数字が表示される。第 1，第 2 報知用表示装置 2 0 1，2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1，3 2 2 を発光状態としながら第 3，第 4 報知用表示装置 2 0 3，2 0 4 にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

30

【1 6 0 8】

また、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 3 1 1 → 第 1 履歴エリア 3 1 2 → 第 2 履歴エリア 3 1 3 → 第 3 履歴エリア 3 1 4 という予め定められた順序で第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知対象となるベース値が切り換えられるのに対して、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては現状エリア 3 1 1 のベース値が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機 1 0 の出荷段階においてパチンコ機 1 0 の動作チェックが行われる場合には、現状のベース値を任意のタイミングで確認することが可能となる。

40

【1 6 0 9】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 9 1 0 3：Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における表示対象設定エリア 2 7 6 に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する（ステップ S 9 1 0 7）。当該表示データが表示 IC 2 6 6 に供給されることにより、現状エリア 3 1 1 のベース値が報知対象となっているのであれば図 1 2 7（a）の説明図に示すような表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われ、第 1 履歴エリア

50

312のベース値が報知対象となっているのであれば図127(b)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第2履歴エリア313のベース値が報知対象となっているのであれば図127(c)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第3履歴エリア314のベース値が報知対象となっているのであれば図127(d)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

【1610】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた初期表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS9108)。初期表示フラグは、既に説明したとおり現状エリア311のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。初期表示フラグに「1」がセットされている場合(ステップS9108:YES)、第1、第2報知用表示装置201、202について点滅設定処理を実行する(ステップS9109)。

【1611】

当該点滅設定処理では、第5表示データバッファ275に現状設定されている表示データに対応する表示が第1、第2報知用表示装置201、202にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設定として、具体的には第1、第2報知用表示装置201、202に対する表示データの送信については第5表示データバッファ275に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間(例えば0.5秒)が経過するまでは表示IC266に送信し、その後第1、第2報知用表示装置201、202の全ての表示用セグメント321、322を消灯状態とするデータを所定消灯期間(例えば0.5秒)が経過するまでは表示IC266に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、ベース値の新たな算出期間が開始された直後において現状エリア311のベース値が報知対象となった場合には第1、第2報知用表示装置201、202にて演算初期表示が行われることとなり、第1～第4報知用表示装置201～204にて報知されている現状のベース値が新たな算出期間の開始直後のものであることを遊技ホルの管理者に把握させることが可能となる。

【1612】

次に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容について、図138のタイムチャートを参照しながら説明する。図138(a)は初期チェック期間を示し、図138(b)は管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が報知される管理開始前表示期間を示し、図138(c)は演算結果記憶エリア234の各種エリア311～314に記憶されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて順次報知される通常表示期間を示し、図138(d)はパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる設定更新中表示期間を示し、図138(e)はパチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる設定確認中表示期間を示し、図138(f)はリセットボタン68cが押圧操作されたタイミングを示す。

【1613】

まず管理開始フラグに「1」がセットされていない状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理(図136)及び設定値更新処理(図137)が実行されない場合について説明する。

【1614】

t1のタイミングで図138(a)に示すように初期チェック期間が開始される。これ

により、図 1 2 8 (b) の説明図に示すように第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が開始される。

【1 6 1 5】

その後、t 2 のタイミングで図 1 3 8 (a) に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該 t 2 のタイミングで図 1 3 8 (b) に示すように管理開始前表示期間が開始される。管理開始前表示期間では、図 1 2 8 (c) の説明図に示すように第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 においては全ての表示用セグメント 3 2 1, 3 2 2 が発光状態となり、第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 においては現状のベース値に対応する数字が表示される。

【1 6 1 6】

その後、t 3 のタイミングで、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数に達する。これにより、管理開始フラグに「1」がセットされることで、図 1 3 8 (b) に示すように管理開始前表示期間が終了する。この場合、当該 t 3 のタイミングで図 1 3 8 (c) に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図 1 2 7 (a) ～図 1 2 7 (d) に示すように演算結果記憶エリア 2 3 4 における各種エリア 3 1 1 ～3 1 4 に記憶されたベース値が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて順次報知される。

【1 6 1 7】

次に、管理開始フラグに「1」がセットされている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図 1 3 6）及び設定値更新処理（図 1 3 7）が実行されない場合について説明する。

【1 6 1 8】

t 4 のタイミングで図 1 3 8 (a) に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図 1 2 8 (b) の説明図に示すように第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が開始される。

【1 6 1 9】

その後、t 5 のタイミングで図 1 3 8 (a) に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該 t 5 のタイミングで図 1 3 8 (c) に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図 1 2 7 (a) ～図 1 2 7 (d) に示すように演算結果記憶エリア 2 3 4 における各種エリア 3 1 1 ～3 1 4 に記憶されたベース値が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて順次報知される。

【1 6 2 0】

次に、管理開始フラグに「1」がセットされている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定値更新処理（図 1 3 7）が実行される場合について説明する。

【1 6 2 1】

t 6 のタイミングで図 1 3 8 (a) に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図 1 2 8 (b) の説明図に示すように第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が開始される。

【1 6 2 2】

その後、初期チェック期間の途中において設定値更新処理（図 1 3 7）が開始されて、t 7 のタイミングで図 1 3 8 (f) に示すようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作される。これにより、当該 t 7 のタイミングで図 1 3 8 (a) に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該 t 7 のタイミングで図 1 3 8 (d) に示すように設定更新中表示期間が開始される。

【1 6 2 3】

その後、t 8 のタイミングで図 1 3 8 (d) に示すように設定更新中表示期間が終了する。この場合、当該 t 8 のタイミングで図 1 3 8 (c) に示すように通常表示期間が開始

10

20

30

40

50

される。通常表示期間では、図 1 2 7 (a) ～図 1 2 7 (d) に示すように演算結果記憶エリア 2 3 4 における各種エリア 3 1 1 ～3 1 4 に記憶されたベース値が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて順次報知される。

【1 6 2 4】

次に、管理開始フラグに「1」がセットされている状況において主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図 1 3 6）が実行される場合について説明する。

【1 6 2 5】

t 9 のタイミングで図 1 3 8 (a) に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図 1 2 8 (b) の説明図に示すように第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が開始される。

【1 6 2 6】

その後、初期チェック期間の途中において設定確認用処理（図 1 3 6）が開始されて、t 1 0 のタイミングで図 1 3 8 (f) に示すようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作される。これにより、当該 t 1 0 のタイミングで図 1 3 8 (a) に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該 t 1 0 のタイミングで図 1 3 8 (e) に示すように設定確認中表示期間が開始される。

【1 6 2 7】

その後、t 1 1 のタイミングで図 1 3 8 (e) に示すように設定確認中表示期間が終了する。この場合、当該 t 1 1 のタイミングで図 1 3 8 (c) に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図 1 2 7 (a) ～図 1 2 7 (d) に示すように演算結果記憶エリア 2 3 4 における各種エリア 3 1 1 ～3 1 4 に記憶されたベース値が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて順次報知される。

【1 6 2 8】

なお、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図 1 3 6）又は設定値更新処理（図 1 3 7）が実行されて初期チェック期間が途中でキャンセルされた場合、設定更新中表示期間又は設定確認中表示期間が終了された後に、管理開始前表示期間が開始されることとなる。

【1 6 2 9】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1 6 3 0】

チェック用表示として第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 のそれぞれにおける各表示用セグメント 3 2 1 ～3 2 4 が発光状態となる初期チェック期間が発生し得る。これにより、各表示用セグメント 3 2 1 ～3 2 4 のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となり、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【1 6 3 1】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始された場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。

【1 6 3 2】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始される度に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始される度に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【1 6 3 3】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、特別な操作を要することなく第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の初期チェック期間が開始される。これにより、

10

20

30

40

50

第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かの確認作業を容易なものとする事が可能となる。

【1634】

初期チェック期間が経過していなくてもキャンセル契機が発生した場合に、第1～第4報知用表示装置201～204における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、初期チェック期間の途中であっても上記チェック用表示を終了させて第1～第4報知用表示装置201～204にて他の表示を行わせる事が可能となる。

【1635】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合であって遊技の進行を制御するための処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第1～第4報知用表示装置201～204にて上記チェック用表示が開始される。これにより、遊技が開始される前に、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かの確認を行う事が可能となる。

【1636】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図136）及び設定値更新処理（図137）といった所定の設定関連処理が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけではなく初期チェック期間を開始させるための処理を集約させる事が可能となる。

【1637】

設定確認用処理（図136）及び設定値更新処理（図137）では第1～第4報知用表示装置201～204にて現状の設定値に対応する表示が行われる構成において、これら所定の設定関連処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第1～第4報知用表示装置201～204にて上記チェック用表示が開始される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認した後に、当該第1～第4報知用表示装置201～204を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。よって、設定値の確認を正確に行う事が可能となる。

【1638】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図136）又は設定値更新処理（図137）が実行されたことに基づいて当該初期チェック期間が経過していなくても第1～第4報知用表示装置201～204における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図136）又は設定値更新処理（図137）が実行された場合には初期チェック期間が経過することを待たなくても第1～第4報知用表示装置201～204における上記チェック用処理を終了させて第1～第4報知用表示装置201～204にて現状の設定値を表示させる事が可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行う事が可能となる。

【1639】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図136）又は設定値更新処理（図137）が実行された場合であってリセットボタン68cが押圧操作された場合に当該初期チェック期間が経過していなくても第1～第4報知用表示装置201～204における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図136）又は設定値更新処理（図137）が開始された後の任意のタイミングで初期チェック期間を終了させる事が可能となる。例えば設定確認用処理（図136）又は設定値更新処理（図137）が開始された場合に、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であることを遊技ホールの管理者が十分に確認した後に、当該第1～第4報知用表示装置201～204において上記チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させる事が可能となる。

【1640】

また、設定値更新処理（図137）においてはリセットボタン68cが押圧操作されることで選択対象の設定値が更新される。この場合に、上記のとおりリセットボタン68c

10

20

30

40

50

が押圧操作された場合に第1～第4報知用表示装置201～204にて上記チェック用表示が終了されて現状の設定値の表示が開始されるようにすることで、チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させるための専用の操作が必要なくなる。よって、設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

【1641】

演算結果記憶エリア234には、異なる期間における通常用カウンタエリア231の情報を利用して導出された複数のベース値が記憶される。これにより、複数の期間におけるベース値を把握することが可能となるため、遊技領域PAに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を正確に把握することが可能となる。

【1642】

演算結果記憶エリア234には、直近のベース値が記憶される現状エリア311と、それよりも前に導出されたベース値が記憶される第1～第3履歴エリア312～314とが設けられている。これにより、遊技領域PAに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

【1643】

一の算出期間が経過する前において比較的短い周期で繰り返し算出されるベース値は現状エリア311に記憶されるとともに、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第1～第3履歴エリア312～314に記憶される。これにより、遊技領域PAに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合について直近のものを把握することが可能となるとともに、一の算出期間の単位での過去の上記割合を把握することが可能となる。また、第1～第3履歴エリア312～314には一の算出期間の単位でのベース値が記憶されるため、第1～第3履歴エリア312～314に記憶されるベース値の数を抑えることが可能となる。

【1644】

一の算出期間が経過したことに基づいて通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eが「0」クリアされる。これにより、通常用カウンタエリア231において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eが「0」クリアされる構成であったとしても、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第1～第3履歴エリア312～314に記憶されるため、過去の算出期間における遊技領域PAに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を後から把握することが可能となる。

【1645】

過去のベース値を記憶するためのエリアとして複数の履歴エリア312～314が設けられている。これにより、過去の複数の算出期間におけるベース値を比較することが可能となる。

【1646】

現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに記憶されたベース値は、第1～第4報知用表示装置201～204にて順次表示される。これにより、報知用表示装置201～204の数を抑えながら、複数の算出期間におけるベース値を個別に把握することが可能となる。

【1647】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップS8901）が実行されることで停電の発生が監視されるとともに停電の発生が特定された場合には停電時処理が実行される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【1648】

第1タイマ割込み処理（図133）に停電情報記憶処理（ステップS8901）が含まれている構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第1タイマ割込み処理が割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理

10

20

30

40

50

が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【1649】

第1タイマ割込み処理（図133）は動作電力の供給開始時の処理が終了した後において残余処理が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、残余処理に割り込んで起動される第1タイマ割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【1650】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図133）が割り込んで起動された場合、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされていることで遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第1タイマ割込み処理が割り込んで起動されることで停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【1651】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値更新処理（図137）が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップS8901）が実行される。これにより、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。

【1652】

なお、第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了される構成に限定されることはなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理（図136）及び設定値更新処理（図137）のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン68cが操作されることとしてもよく、リセットボタン68c以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示が継続されることとなるため、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【1653】

また、動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン68bやリセットボタン68cといった所定の操作部が操作された場合に、第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば5秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【1654】

また、更新ボタン68bといったリセットボタン68c以外の特定の操作部が操作された状態で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作によりチェック用表示を開始させるか否かを選択することが可能となる。

【1655】

また、遊技機本体12が開放状態であるか否かに関係なく第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示される構成に限定されることはなく、遊技機本体12が開放状態となっていることが本体開放センサ96の検知結果に基づき特定されている場合に第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体12が開放状態となった場合にはまず第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始され、その後に第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば5秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

10

【1656】

また、設定確認用処理（図136）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図132）が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくすることが可能となる。

20

【1657】

また、設定値更新処理（図137）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図132）が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくすることが可能となる。

【1658】

また、設定確認用処理（図136）が実行される条件及び設定値更新処理（図137）が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理（図132）が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくすることが可能となる。

30

【1659】

また、チェック用表示では第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて各表示用セグメント321～324が1個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント321～324が少なくとも1回は発光状態となる構成としてもよい。

40

【1660】

また、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行される構成に限定されることはなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【1661】

また、演算結果記憶エリア234の第1～第3履歴エリア312～314のいずれかにベース値が記憶されていない場合には、その履歴エリア312～314は第1～第4報知

50

用表示装置 201～204 にて報知対象とならない構成としてもよい。この場合、例えば現状エリア 311 及び第 1 履歴エリア 312 にベース値が記憶されている一方、第 2 履歴エリア 313 及び第 3 履歴エリア 314 にはベース値が記憶されていない場合には、表示継続期間が経過する度に、現状エリア 311 と第 1 履歴エリア 312 との間で第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における報知対象が切り換えられ、第 2 履歴エリア 313 及び第 3 履歴エリア 314 は報知対象とならないことになる。

【1662】

また、演算結果記憶エリア 234 の現状エリア 311、第 1 履歴エリア 312、第 2 履歴エリア 313 及び第 3 履歴エリア 314 には、少数点第 2 位までの少数として表されるベース値が記憶される構成としたが、これに限定されることはなく、当該ベース値のうち小数点第 1 位の数字と少数点第 2 位の数字との組合せの情報が記憶される構成としてもよく、ベース値を算出することを可能とするための遊技球の合計払出個数（ $K91 \times$ 「一般入賞口 31 への入賞に対する賞球個数」+ $K92 \times$ 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」+ $K93 \times$ 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」+ $K94 \times$ 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」）と、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数（ $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ ）との組合せの情報が記憶される構成としてもよい。前者の場合には各種エリア 311～314 の情報をそのまま表示対象設定エリア 276 に設定することが可能となり、後者の場合には各種エリア 311～314 の情報を利用してベース値を算出した後に当該ベース値から抽出した小数点第 1 位の数字と小数点第 2 位の数字との情報を表示対象設定エリア 276 に設定することとなる。

【1663】

また、演算結果記憶エリア 234 にはベース値を記憶するためのエリアとして、現状エリア 311 及び第 1 履歴エリア 312 のみが設けられている構成としてもよく、現状エリア 311、第 1 履歴エリア 312 及び第 2 履歴エリア 313 のみが設けられている構成としてもよい。また、過去のベース値の情報を記憶するための履歴エリアとして 4 個以上のエリアが設けられている構成としてもよい。

【1664】

また、演算結果記憶エリア 234 は各種エリア 311～314 がアドレス上固定されており、必要に応じてベース値がそれら各種エリア 311～314 においてシフトされる構成に限定されることはなく、各種エリア 311～314 がリングバッファとして設けられている構成としてもよい。

【1665】

また、態様情報としてベース値が算出される構成に代えて、上記第 15 の実施形態のように第 61 パラメータ～第 68 パラメータが算出される構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア 234 の現状エリア 311、第 1 履歴エリア 312、第 2 履歴エリア 313 及び第 3 履歴エリア 314 のそれぞれには第 61～第 68 パラメータの全てが記憶される構成としてもよく、現状エリア 311 には第 61～第 68 パラメータが記憶されるものの第 1～第 3 履歴エリア 312～314 には第 61 パラメータのみといったように一部のパラメータが記憶される構成としてもよい。

【1666】

また、態様情報としてベース値に加えて又は代えて、大当たり結果の発生確率が算出されて記憶される構成としてもよく、高頻度サポートモードの発生確率が算出されて記憶される構成としてもよい。

【1667】

また、演算結果記憶エリア 234 における各種エリア 311～314 においてベース値のシフトが行われる契機は、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数がシフト基準個数以上となった場合に限定されることはなく、所定期間（例えば 8 時間）が経過した場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止される場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合にシフトが行われる構成としてもよく、パチンコ機 10 の設定値が変更された

場合にシフトが行われる構成としてもよい。またシフトが行われる契機が複数種類存在している構成としてもよい。

【1668】

また、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされるまでは、第1，第2報知用表示装置202のそれぞれにおける表示用セグメント321，322が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第1，第2報知用表示装置202のそれぞれにおける表示用セグメント321，322が点滅状態とされる構成としてもよい。また、管理開始フラグに「1」がセットされるまでは、第1～第4報知用表示装置201～204において「b L. --」→「b 1. --」→「b 2. --」→「b 3. --」という表示が繰り返される構成としてもよい。

10

【1669】

また、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされるまでは、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける表示用セグメント321～324が発光状態となるチェック用表示が行われずに、第1，第2報知用表示装置201，202のそれぞれにおける各表示用セグメント321，322が発光状態又は点滅状態となるとともに、第3，第4報知用表示装置203，204にて現状のベース値に対応する表示が行われるといったように、管理開始フラグに「1」がセットされていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【1670】

また、停電フラグに「1」がセットされていない又はチェックサムが一致しないことにより遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント321～324が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント321～324が点滅状態となる構成としてもよい。

20

【1671】

また、第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御が主側CPU63により行われる構成に限定されることはなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置81により行われる構成としてもよく、表示制御装置82により行われる構成としてもよい。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。

30

【1672】

＜第36の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第35の実施形態と相違している。以下、上記第35の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【1673】

図139は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS9401～ステップS9426の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1674】

ステップS9401～ステップS9403では上記第35の実施形態におけるメイン処理（図132）のステップS8801～ステップS8803と同一の処理を実行する。そ

50

の後、割込み許可の設定を行う（ステップ S 9 4 0 4）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップ S 9 4 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理が終了される。

【1 6 7 5】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 9 4 0 5）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 3 5 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 3 5 の実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が行われる。

【1 6 7 6】

その後、チェック中カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップ S 9 4 0 6）。そして、チェック中カウンタの値が「0」となるまで、ステップ S 9 4 0 6 にて待機する。これにより、ステップ S 9 4 0 5 にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 におけるチェック用表示が継続される。

【1 6 7 7】

その後、ステップ S 9 4 0 7 ～ステップ S 9 4 2 6 の処理を実行する。これらステップ S 9 4 0 7 ～ステップ S 9 4 2 6 の処理内容は、上記第 3 5 の実施形態におけるメイン処理（図 1 3 2）のステップ S 8 8 0 6 ～ステップ S 8 8 2 5 と同一である。

【1 6 7 8】

上記構成によれば主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されて当該主側 CPU 6 3 において動作電力の供給開始時の処理が開始された場合、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が行われるとともにその状況で初期チェック期間が経過するまで動作電力の供給開始時の処理の進行が停止される。これにより、初期チェック期間の途中で設定確認及び設定値更新が実行されないようにすることが可能となり、処理負荷の増加を抑えることが可能となる。また、初期チェック期間の途中で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【1 6 7 9】

<第 3 7 の実施形態>

本実施形態では主側 CPU 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 3 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1 6 8 0】

図 1 4 0 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 9 5 0 1 ～ステップ S 9 5 2 5 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1 6 8 1】

ステップ S 9 5 0 1 ～ステップ S 9 5 1 8 では上記第 3 3 の実施形態におけるメイン処理（図 1 1 4）のステップ S 7 9 0 1 ～ステップ S 7 9 1 8 と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 9 5 1 9）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 3 5 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 3 5 の実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて

チェック用表示が継続される。

【1682】

その後、ステップS9520以降の処理を実行する。ステップS9520～ステップS9525の処理内容は上記第33の実施形態におけるメイン処理（図114）のステップS7919～ステップS7924と同一である。

【1683】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップS9501～ステップS9518）が終了した後であって残余処理（ステップS9522～ステップS9525）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【1684】

設定確認用処理（ステップS9514）及び設定値更新処理（ステップS9518）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【1685】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（ステップS9514）及び設定値更新処理（ステップS9518）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（ステップS9514）及び設定値更新処理（ステップS9518）のいずれかが実行されない場合のいずれであっても、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【1686】

主側CPU63のメイン処理（図140）には、設定確認用処理（ステップS9514）及び設定値更新処理（ステップS9518）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（ステップS9514）及び設定値更新処理（ステップS9518）のいずれかが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（ステップS9514）及び設定値更新処理（ステップS9518）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（ステップS9514）及び設定値更新処理（ステップS9518）よりも実行順序が後の処理として、第1～第4報知用表示装置201～204にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第1～第4報知用表示装置201～204にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【1687】

第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側CPU63にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（ステップS9514）又は設定値更新処理（ステップS9518）の実行後に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【1688】

なお、初期チェック期間が経過するまでステップS9520以降の処理が開始されない構成としてもよい。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている状況で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【1689】

<第38の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される通常時の設定処理の処理構成が上記第35の実施形態と相違している。以下、上記第35の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1690】

図141は主側CPU63にて実行される本実施形態における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップS9601～ステップS9605の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

10

【1691】

まず非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS9601)。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合(ステップS9601:NO)、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア221における第5表示データバッファ275に設定する(ステップS9602)。当該チェック用表示のデータが表示IC266に供給されることにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始される。具体的には、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321～324が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメント321～324が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

20

【1692】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合(ステップS9601:YES)、ステップS9603～ステップS9605の処理を実行する。ステップS9603～ステップS9605の処理内容は上記第35の実施形態における通常時の設定処理(図135)におけるステップS9107～ステップS9109と同一である。ステップS9603～ステップS9605の処理が実行されることにより、演算結果記憶エリア234の各種エリア311～314に記憶されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて順次報知されるとともに、新たな算出期間の開始直後において現状エリア311のベース値が報知される場合には第1、第2報知用表示装置201、202にて演算初期表示が行われる。

30

【1693】

上記構成によれば管理開始フラグに「1」がセットされていない場合に、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる初期チェック期間となる。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に初期チェック期間となる状況をパチンコ機10の出荷段階などにおいて管理開始フラグに「1」がセットされていない状況に制限することが可能となる。

【1694】

<第39の実施形態>

本実施形態では設定値に関する構成が上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【1695】

図142(a)～図142(d)は主側ROM64に設けられた設定対応記憶エリア325を説明するための説明図である。

【1696】

設定対応記憶エリア325には、パチンコ機10の設定値に対応させて低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル、並びに設定確認用処理(図115)及び設定値更新処理(図116)において第1～第4報知用表示装置201～204に現状の設

50

定値を表示させるために利用される設定値の表示データが設定されている。より詳細には、設定対応記憶エリア325には第1設定情報記憶エリア325a、第2設定情報記憶エリア325b、第3設定情報記憶エリア325c、第4設定情報記憶エリア325d、第5設定情報記憶エリア325e及び第6設定情報記憶エリア325fが設けられている。

【1697】

第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのそれぞれには、当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、設定確認用処理（図115）及び設定値更新処理（図116）において第1～第4報知用表示装置201～204に現状の設定値を表示させるために利用される設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとが設けられている。第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのそれぞれにおいて、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとして1バイトのエリアが確保されている。したがって、第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのそれぞれは複数バイトの記憶容量となっている。この場合、第1設定情報記憶エリア325aの開始アドレスはA（1）となっており、第2設定情報記憶エリア325bの開始アドレスはA（2）となっており、第3設定情報記憶エリア325cの開始アドレスはA（3）となっており、第4設定情報記憶エリア325dの開始アドレスはA（4）となっており、第5設定情報記憶エリア325eの開始アドレスはA（5）となっており、第6設定情報記憶エリア325fの開始アドレスはA（6）となっている。

【1698】

上記構成において本実施形態における第1形態のパチンコ機10では、当該パチンコ機10の設定値として上記33の実施形態と同様に「設定1」～「設定6」の6段階の設定値が設定されている。この場合、「設定1」～「設定6」のそれぞれで低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相違する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相互に同一となっている。したがって、図142（a）に示すように第1設定情報記憶エリア325aには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」に対応する第1低確当否テーブルLT（1）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。第2設定情報記憶エリア325bには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定2」に対応する第2低確当否テーブルLT（2）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「2」を表示するための表示データが記憶されている。

【1699】

第3設定情報記憶エリア325cには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定3」に対応する第3低確当否テーブルLT（3）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。第4設定情報記憶エリア325dには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定4」に対応する第4低確当否テーブルLT（4）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「4」を表示するための表示データが記憶されている。

【1700】

第5設定情報記憶エリア325eには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定5」に対応する第5低確当否テーブルLT(5)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「5」を表示するための表示データが記憶されている。第6設定情報記憶エリア325fには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6低確当否テーブルLT(6)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「6」を表示するための表示データが記憶されている。

10

【1701】

上記第1形態の構成の場合、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなる。その一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は1/30であるため、「設定1」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定6」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

【1702】

設定値として「設定1」～「設定6」が設定された第1形態において、特図変動開始処理(図13)のステップS504にて当否判定処理を実行するために、ステップS503にて実行される当否テーブルの読み出し処理について説明する。図143は当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。なお、当否テーブルの読み出し処理におけるステップS9701～ステップS9705の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【1703】

まず主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値を読み出す(ステップS9701)。設定値カウンタは、当否テーブルを読み出す場合及び設定値の表示データを読み出す場合のそれぞれにおいて設定対応記憶エリア325における第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのうちいずれを参照すべきであるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

【1704】

その後、設定対応記憶エリア325における第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのうち、ステップS9701にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する(ステップS9702)。設定値カウンタは上記第33の実施形態と同様に「1」～「6」のいずれかの値を取るよう構成されており、設定値カウンタの値が「1」である場合には第1設定情報記憶エリア325aを選択し、設定値カウンタの値が「2」である場合には第2設定情報記憶エリア325bを選択し、設定値カウンタの値が「3」である場合には第3設定情報記憶エリア325cを選択し、設定値カウンタの値が「4」である場合には第4設定情報記憶エリア325dを選択し、設定値カウンタの値が「5」である場合には第5設定情報記憶エリア325eを選択し、設定値カウンタの値が「6」である場合には第6設定情報記憶エリア325fを選択する。

30

40

【1705】

この選択に際しては主側ROM64に予め記憶された対応テーブルが参照される。当該対応テーブルには設定値カウンタの値と第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの開始アドレスとの対応関係が定められている。詳細には、設定値カウンタの「1」の値に対応させて第1設定情報記憶エリア325aの開始アドレスであるA(1)が設定されており、設定値カウンタの「2」の値に対応させて第2設定情報記憶エリア325bの開始アドレスであるA(2)が設定されており、設定値カウンタの「3」の値に対応させて第3設定情報記憶エリア325cの開始アドレスであるA(3)が設定されており、設定値カウンタの「4」の値に対応させて第4設定情報記憶エリア325dの開始アドレスであるA(4)が設定されており、設定値カウンタの「5」の値に対応させて第5設定情

50

報記憶エリア325eの開始アドレスであるA(5)が設定されており、設定値カウンタの「6」の値に対応させて第6設定情報記憶エリア325fの開始アドレスであるA(6)が設定されている。

【1706】

その後、現状の当否抽選モードが低確率モードであれば(ステップS9703:NO)、ステップS9702にて選択した設定情報記憶エリア325a~325fから低確率モードの当否テーブルを読み出す(ステップS9704)。一方、現状の当否抽選モードが高確率モードであれば(ステップS9703:YES)、ステップS9702にて選択した設定情報記憶エリア325a~325fから高確率モードの当否テーブルを読み出す(ステップS9705)。

10

【1707】

上記のように当否テーブルの読み出し処理が実行されることにより、設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325a~325fから、現状の当否抽選モードに対応する当否テーブルが読み出される。そして、特図変動開始処理(図13)の当否判定処理(ステップS504)では、その読み出した当否テーブルを利用して、今回の遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。

【1708】

次に、主側CPU63におけるメイン処理(図114)にて設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている状況で第2タイマ割込み処理(図123)が割り込んで起動された場合における処理について説明する。この場合、第2タイマ割込み処理(図123)では設定値更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップS8403)。図144は設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップS9801~ステップS9805の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【1709】

まず主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値を読み出す(ステップS9801)。その後、設定対応記憶エリア325における第1~第6設定情報記憶エリア325a~325fのうち、ステップS9801にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する(ステップS9802)。設定値カウンタは上記第33の実施形態と同様に「1」~「6」のいずれかの値を取るように構成されており、設定値カウンタの値が「1」である場合には第1設定情報記憶エリア325aを選択し、設定値カウンタの値が「2」である場合には第2設定情報記憶エリア325bを選択し、設定値カウンタの値が「3」である場合には第3設定情報記憶エリア325cを選択し、設定値カウンタの値が「4」である場合には第4設定情報記憶エリア325dを選択し、設定値カウンタの値が「5」である場合には第5設定情報記憶エリア325eを選択し、設定値カウンタの値が「6」である場合には第6設定情報記憶エリア325fを選択する。この選択に際しては当否テーブルの読み出し処理(図143)と同様に主側ROM64に予め記憶された対応テーブルが参照される。

30

【1710】

その後、ステップS9802にて選択した設定情報記憶エリア325a~325fから設定値の表示データを読み出す(ステップS9803)。そして、その読み出した設定値の表示データを第4報知用表示装置204に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア221における第5表示データバッファ275に設定する(ステップS9804)。また、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示を第1~第3報知用表示装置201~203に表示させるための表示データを第5表示データバッファ275に設定する(ステップS9805)。

40

【1711】

上記のように設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理が実行されることにより、ステップS9805にて第5表示データバッファ275に設定された表

50

示データに対応する表示が第1～第3報知用表示装置201～203にて行われるとともに、ステップS9804にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第4報知用表示装置204にて行われる。これにより、例えば図124(a)の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

【1712】

なお、主側CPU63におけるメイン処理(図114)にて設定確認用処理(ステップS7914)が実行されている状況で第2タイマ割込み処理(図123)が割り込んで起動された場合に実行される設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS8405)においても、設定値の表示データの設定に関して、上記設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理(図144)と同様の処理が実行される。

【1713】

ここで、第1形態のパチンコ機10においては当該パチンコ機10の設定値として「設定1」～「設定6」の6段階の設定値が設定されていたが、パチンコ機10の機種や型式によっては6段階よりも少ない設定値が利用される場合がある。具体的には、図142(b)の説明図に示す第2形態のパチンコ機10では「設定1」、「設定3」及び「設定6」の3段階の設定値が設定されており、図142(c)の説明図に示す第3形態のパチンコ機10では「設定1」、「設定2」、「設定3」及び「設定4」の4段階の設定値が設定されており、図142(d)の説明図に示す第4形態のパチンコ機10では「設定1」の1段階の設定値のみが設定されている。この場合に、第2～第4形態のいずれのパチンコ機10であっても第1形態のパチンコ機10と同様に、6段階の設定値の設定を可能とする第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fを有する設定対応記憶エリア325が利用される。

【1714】

第2形態のパチンコ機10において設定対応記憶エリア325が利用される場合について詳細には、図142(b)の説明図に示すように、第1設定情報記憶エリア325a及び第4設定情報記憶エリア325dには「設定1」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第1設定情報記憶エリア325a及び第4設定情報記憶エリア325dには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」に対応する第1低確当否テーブルLT(1)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」に対応する第1高確当否テーブルHT(1)が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。

【1715】

第2設定情報記憶エリア325b及び第5設定情報記憶エリア325eには「設定3」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第2設定情報記憶エリア325b及び第5設定情報記憶エリア325eには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定3」に対応する第3低確当否テーブルLT(3)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定3」に対応する第3高確当否テーブルHT(3)が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。

【1716】

第3設定情報記憶エリア325c及び第6設定情報記憶エリア325fには「設定6」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第3設定情報記憶エリア325c及び第6設定情報記憶エリア325fには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6低確当否テーブルLT(6)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6高確当否テーブルHT(6)が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリ

アに「6」を表示するための表示データが記憶されている。

【1717】

上記第2形態の構成の場合、第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fを有する設定対応記憶エリア325が利用される構成であっても、これら第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの数である6個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率も大きい設定値ほど高くなる。なお、「設定1」における高確率モードの大当たり確率は、「設定6」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率である。

【1718】

上記第2形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理（図143）では、設定値カウンタの値が「1」の場合及び「4」の場合のいずれであっても「設定1」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「2」の場合及び「5」の場合のいずれであっても「設定3」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「3」の場合及び「6」の場合のいずれであっても「設定6」に対応する当否テーブルが読み出される。

【1719】

当否テーブルの読み出し処理（図143）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、3段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図143）の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【1720】

上記第2形態の構成の場合、6段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア325が利用される場合において3段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることが可能である。つまり、使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア325a～325fが割り当てられているとともに、3段階の設定値が昇順で1個ずつ配列された態様を1グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fに対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理（図116）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン68cが繰り返し操作された場合には、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される設定値は、「1」→「3」→「6」→「1」→「3」→「6」→「1」→・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン68cの1回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が1回ずつ表示される場合を1表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

【1721】

設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理（図144）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、3段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理（図144）の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【1722】

なお、第2形態のパチンコ機10において第1設定情報記憶エリア325a及び第2設定情報記憶エリア325bに「設定1」に対応する各種情報が記憶されており、第3設定情報記憶エリア325c及び第4設定情報記憶エリア325dに「設定3」に対応する各種情報が記憶されており、第5設定情報記憶エリア325e及び第6設定情報記憶エリア

10

20

30

40

50

3 2 5 fに「設定6」に対応する各種情報が記憶されている構成としてもよい。つまり、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア3 2 5 a～3 2 5 fが割り当てられているとともに、同一の設定値が設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア3 2 5 a～3 2 5 fに設定されている構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図1 1 6）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン6 8 cが繰り返し操作された場合には、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて表示される設定値は、「1」→「1」→「3」→「3」→「6」→「6」→「1」→・・・の順で変更されることとなる。

【1 7 2 3】

第3形態のパチンコ機1 0において設定対応記憶エリア3 2 5が利用される場合について詳細には、図1 4 2（c）の説明図に示すように、第1設定情報記憶エリア3 2 5 a及び第2設定情報記憶エリア3 2 5 bには「設定1」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第1設定情報記憶エリア3 2 5 a及び第2設定情報記憶エリア3 2 5 bには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」に対応する第1低確当否テーブルLT（1）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。

【1 7 2 4】

第3設定情報記憶エリア3 2 5 c及び第4設定情報記憶エリア3 2 5 dには「設定2」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第3設定情報記憶エリア3 2 5 c及び第4設定情報記憶エリア3 2 5 dには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定2」に対応する第2低確当否テーブルLT（2）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「2」を表示するための表示データが記憶されている。

【1 7 2 5】

第5設定情報記憶エリア3 2 5 eには「設定3」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第5設定情報記憶エリア3 2 5 eには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定3」に対応する第3低確当否テーブルLT（3）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。

【1 7 2 6】

第6設定情報記憶エリア3 2 5 fには「設定4」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第6設定情報記憶エリア3 2 5 fには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定4」に対応する第4低確当否テーブルLT（4）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「4」を表示するための表示データが記憶されている。

【1 7 2 7】

上記第3形態の構成の場合、第1～第6設定情報記憶エリア3 2 5 a～3 2 5 fを有する設定対応記憶エリア3 2 5が利用される構成であっても、これら第1～6設定情報記憶エリア3 2 5 a～3 2 5 fの数である6個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は1／30であるため、「設定1」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定4」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

【1 7 2 8】

10

20

30

40

50

上記第3形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理（図143）では、設定値カウンタの値が「1」の場合及び「2」の場合のいずれであっても「設定1」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「3」の場合及び「4」の場合のいずれであっても「設定2」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「5」の場合には「設定3」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「6」の場合には「設定4」に対応する当否テーブルが読み出される。

【1729】

当否テーブルの読み出し処理（図143）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、4段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テ

10

【1730】

上記第3形態の構成の場合、6段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア325が利用される場合において4段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることができない。この場合に、「設定1」及び「設定2」のそれぞれについては設定値カウンタの値との関係で連続する2個の設定情報記憶エリア325a～325dが割り当てられているとともに、「設定3」及び「設定4」のそれぞれについては1個の設定情報記憶エリア325e、325fが割り当てられている。これにより、設定値更新処理（図116）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン68cが繰り返し操作された場合には、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される設定値は、「1」→「1」→「2」→「2」→「3」→「4」→「1」→・・・の順で変更されることとなる。

20

【1731】

設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理（図144）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、4段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理（図144）の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

30

【1732】

なお、設定値更新処理（図116）においてリセットボタン68cの1回の操作に対して、第1～第4報知用表示装置201～204における設定値の表示が変更されるようにする上では、設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア325a～325fに同一の設定値に対応する各種情報が設定されていないようにすることが好ましい。例えば、第1設定情報記憶エリア325aに「設定1」に対応する各種情報を設定し、第2設定情報記憶エリア325bに「設定2」に対応する各種情報を設定し、第3設定情報記憶エリア325cに「設定3」に対応する各種情報を設定し、第4設定情報記憶エリア325dに「設定4」に対応する各種情報を設定し、第5設定情報記憶エリア325eに「設定1」に対応する各種情報を設定し、第6設定情報記憶エリア325fに「設定2」に

40

【1733】

第4形態のパチンコ機10において設定対応記憶エリア325が利用される場合について詳細には、図142（d）の説明図に示すように、第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの全てに「設定1」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fには、低確率モードの当否テーブルを記憶

50

するための記憶エリアに「設定 1」に対応する第 1 低確当否テーブル L T (1) が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」～「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。

【1734】

上記第 4 形態の構成の場合、第 1～第 6 設定情報記憶エリア 325 a～325 f を有する設定対応記憶エリア 325 が利用される構成であっても、1 種類の設定値のみが設定されている。このように 1 種類の設定値のみが設定されている構成であっても、当否テーブルの読み出し処理 (図 143) では設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア 325 から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、1 種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理 (図 143) の処理構成を 6 段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

10

【1735】

上記第 4 形態の構成の場合、設定値を設定する必要がないため基本的には設定値更新処理 (図 116) を実行する必要がないが、設定値の異常が発生した場合には設定値更新処理 (図 116) が実行され得る。この場合、第 1～第 6 設定情報記憶エリア 325 a～325 f の全てに対して「設定 1」が割り当てられている。したがって、設定値更新処理 (図 116) において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン 68 c が繰り返し操作された場合には、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて表示される設定値は、「1」→「1」→「1」→「1」→「1」→「1」→「1」→・・・というように「1」の表示が継続されることとなる。

20

【1736】

設定更新中における第 5 表示データバッファ 275 への設定処理 (図 144) では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア 325 から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、1 種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当該設定処理 (図 144) の処理構成を 6 段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【1737】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1738】

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、第 2 形態～第 4 形態のパチンコ機 10 では、設定値に対応する当否テーブルを記憶するための設定情報記憶エリア 325 a～325 f が第 1 所定数 (具体的には 6 個) 設けられている構成において使用対象となる設定値の種類数は第 1 所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数である第 1 形態のパチンコ機 10 と設定対応記憶エリア 325 に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合におけるパチンコ機 10 の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。

30

【1739】

設定値更新処理 (ステップ S7918) ではリセットボタン 68 c が操作される度に特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定値カウンタの数値情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された数値情報に対応する設定情報記憶エリア 325 a～325 f の当否テーブルが当否判定処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で当否判定処理が実行されることとなる。この場合に、設定され得る設定値の各当否テーブルは少なくとも 1 個の設定情報記憶エリア 325 a～325 f に記憶されている構成であって、第 1 所定数の一部であって複数の設定情報記憶エリア 325 a～325 f には同一の当否テーブルが記憶されている構成であることにより、第 1 所定数の設定情報記憶エリア 325 a～325 f の全てに当否テーブルが記憶されている。これにより、第 1 所定数の設定情報記憶エリア 325 a～325 f をそのまま利用すると

40

50

ともに設定値カウンタを利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第1所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

【1740】

設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア325a～325fから当否テーブルを読み出し、その読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、当否判定処理の実行に際して当否テーブルを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【1741】

設定値更新処理（ステップS7918）が実行される状況においては、設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア325a～325fから設定値の表示データを読み出し、その読み出した設定値の表示データに対応する表示を第4報知用表示装置204にて行わせる構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示データを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【1742】

使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア325a～325fが割り当てられているとともに、3段階の設定値が昇順で1個ずつ配列された態様を1グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fに対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理（図116）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン68cが繰り返し操作された場合には、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される設定値は、「1」→「3」→「6」→「1」→「3」→「6」→「1」→・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン68cの1回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が1回ずつ表示される場合を1表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

【1743】

なお、高確率モードの当否テーブルが設定値に応じて変化しない構成においては、高確率モードの当否テーブルが、設定対応記憶エリア325の第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fに記憶されているのではなく、主側ROM64における設定対応記憶エリア325とは異なる記憶エリアに記憶されている構成としてもよい。

【1744】

また、使用対象となる設定値が1個のみである場合にはその設定値に対応する当否テーブルが1個の設定情報記憶エリア325a～325fのみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア325a～325fには当否テーブルが設定されない構成としてもよい。また、使用対象となる設定値が複数段階ではあるもののその段階数が第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの数よりも少ない場合には、それら各設定値に対応する当否テーブルはそれぞれ対応する1個の設定情報記憶エリア325a～325fのみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア325a～325fには当否テーブルが設定されない構成としてもよい。当該構成においては当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア325a～325fに対応する数値情報が設定値カウンタにおいて選択され得ない数値情報とすることで、当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア325a～325fが、当否テーブルの読み出しや設定値の表示データの読み出しに際して選択されてしまわないようにすることが可能となる。

【1745】

<第40の実施形態>

10

20

30

40

50

上記第39の実施形態では6段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア325を利用する構成としたが、本実施形態では3段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア326を利用する。

【1746】

図145(a)～図145(c)は主側ROM64に予め記憶されている設定対応記憶エリア326を説明するための説明図である。

【1747】

設定対応記憶エリア326には、第1設定情報記憶エリア326a、第2設定情報記憶エリア326b及び第3設定情報記憶エリア326cが設けられている。図145(a)に示す第1形態のパチンコ機10では第1設定情報記憶エリア326aに「設定1」に対応する各種情報が設定されており、第2設定情報記憶エリア326bに「設定2」に対応する各種情報が設定されており、第3設定情報記憶エリア326cに「設定3」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第1形態のパチンコ機10では設定対応記憶エリア326において設定可能な最大数分の設定値が設定されている。

【1748】

図145(b)に示す第2形態のパチンコ機10では第1～第3設定情報記憶エリア326a～326cの全てに「設定1」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第2形態のパチンコ機10では3段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア326を利用して、1種類の設定値のみが設定されている。

【1749】

図145(c)に示す第3形態のパチンコ機10では、第1設定情報記憶エリア326a及び第2設定情報記憶エリア326bに「設定1」に対応する各種情報が設定されており、第3設定情報記憶エリア326cに「設定3」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第3形態のパチンコ機10では3段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア326を利用して、2段階の設定値が設定されている。

【1750】

上記構成によれば3段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア326を、3段階の設定値よりも少ない段階数の設定値が使用対象となる第2形態及び第3形態のパチンコ機10に対してそのまま流用することが可能となる。また、上記第39の実施形態と同様に、当否テーブルの読み出し処理(図143)の処理構成及び設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理(図144)の処理構成を、第1～第3形態のパチンコ機10において共通して利用することが可能となる。

【1751】

<第41の実施形態>

本実施形態では主側CPU63におけるメイン処理(図114)にて設定確認用処理(ステップS7914)又は設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている場合に、パチンコ機10の前面側から視認可能となる表示部にて所定の報知が実行される点で上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1752】

図146(a)は、パチンコ機10の前面を生じさせる窓パネル52を通じてパチンコ機10前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図である。

【1753】

各種表示部として、特図表示部37aと、特図保留表示部37bと、普図表示部38aと、普図保留表示部38bとが設けられている。これらの機能は上記第1の実施形態と同一である。特図表示部37a及び普図表示部38aは横並びとなるように設けられているが、これら特図表示部37a及び普図表示部38aに対して横並びとなるようにしてラウンド表示部330が設けられている。

【1754】

ラウンド表示部330は、特図表示部37a及び普図表示部38aと同様に、7個の表示用セグメント331～337を有している。7個の表示用セグメント331～337はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。7個の表示用セグメント331～337は個別に発光制御される。

【1755】

ラウンド表示部330では、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数が報知される。本実施形態では当否判定処理にて大当たり当選となった場合に選択され得る大当たり結果として、ラウンド遊技の実行回数が相対的に少ない開閉実行モードへの移行契機となる第1大当たり結果と、ラウンド遊技の実行回数が相対的に多い開閉実行モードへの移行契機となる第2大当たり結果とが存在している。具体的には、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が2回実行され、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が16回実行される。

【1756】

なお、第1大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果とが存在している。また、第2大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果とが存在している。

【1757】

図146(b)はラウンド表示部330の表示内容を説明するための説明図である。

【1758】

ラウンド表示部330は、いずれかの大大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合に、全ての表示用セグメント331～337が消灯状態となった非表示状態から、少なくとも一部の表示用セグメント331～337が発光状態となる表示状態となる。開閉実行モードが継続している状況においては当該開閉実行モードの開始時にラウンド表示部330に表示された表示内容が維持される。そして、開閉実行モードが終了する場合にラウンド表示部330が表示状態から非表示状態となる。

【1759】

2回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図146(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1～第4表示用セグメント331～334が消灯状態となり、第5～第7表示用セグメント335～337が点灯状態となる。16回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図146(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1～第4表示用セグメント331～334が点灯状態となり、第5～第7表示用セグメント335～337が消灯状態となる。これにより、遊技ホールの管理者はパチンコ機10にて開閉実行モードが実行されている場合にはラウンド表示部330を確認することで、その開閉実行モードがいずれの種類の開閉実行モードに対応しているのかを把握することが可能となる。

【1760】

主側CPU63におけるメイン処理(図114)にて設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている場合にはラウンド表示部330にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている場合には図146(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1表示用セグメント331、第3表示用セグメント333、第5表示用セグメント335及び第7表示用セグメント337が消灯状態となり、第2表示用セグメント332、第4表示用セグメント334及び第6表

示用セグメント 3 3 6 が点灯状態となる。

【1 7 6 1】

設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）に対応するラウンド表示部 3 3 0 における表示は、設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が開始された場合に開始され、設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部 3 3 0 に表示される表示内容とは異なっており、さらに後述する設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が実行される場合にラウンド表示部 3 3 0 に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部 3 3 0 を確認することで設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部 3 3 0 を利用して行うことが可能となる。

10

【1 7 6 2】

主側 CPU 6 3 におけるメイン処理（図 1 1 4）にて設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が実行されている場合にはラウンド表示部 3 3 0 にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が実行されている場合には図 1 4 6（b）に示すように、ラウンド表示部 3 3 0 の第 1 表示用セグメント 3 3 1、第 3 表示用セグメント 3 3 3、第 5 表示用セグメント 3 3 5 及び第 7 表示用セグメント 3 3 7 が点灯状態となり、第 2 表示用セグメント 3 3 2、第 4 表示用セグメント 3 3 4 及び第 6 表示用セグメント 3 3 6 が消灯状態となる。

20

【1 7 6 3】

設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）に対応するラウンド表示部 3 3 0 における表示は、設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が開始された場合に開始され、設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部 3 3 0 に表示される表示内容とは異なっており、さらに設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行される場合にラウンド表示部 3 3 0 に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部 3 3 0 を確認することで設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部 3 3 0 を利用して行うことが可能となる。

30

【1 7 6 4】

メイン処理（図 1 1 4）において設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行される状況では、遊技を進行させるための処理は実行されない。したがって、開閉実行モードが実行されている状況において設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行されることはない。また、設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）のうち一方が実行されている状況において他方が実行されることもない。したがって、ラウンド表示部 3 3 0 をそれぞれの表示を行うための表示部として兼用したとしても、各表示を行うべき状況が重複して発生してしまうことはない。

【1 7 6 5】

なお、ラウンド表示部 3 3 0 の表示内容は上記の表示内容に限定されることはなく、それぞれの状況であることをラウンド表示部 3 3 0 の表示内容から区別することが可能であれば任意であり、例えば設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）のうち一方は第 1～第 7 表示用セグメント 3 3 1～3 3 7 の全てが点灯状態となる構成としてもよい。また、設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）のうち一方は第 1～第 7 表示用セグメント 3 3 1～3 3 7 の全てが点灯状態となるとともにその状態が維持され、他方は第 1～第 7 表示用セグメント 3 3 1～3 3 7 の全てが点滅状態となる構成としてもよい。

40

【1 7 6 6】

また、ラウンド表示部 3 3 0 にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に

50

対応する表示が行われる構成に代えて、特図表示部 37a にてこれら表示が行われる構成としてもよく、普図表示部 38a にてこれら表示が行われる構成としてもよい。また、特図表示部 37a、普図表示部 38a 及びラウンド表示部 330 のいずれか 1 個の表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われ、他の 1 個の表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【1767】

また、第 1 作動口 33 への遊技球の入球に基づき取得された保留情報と第 2 作動口 34 への遊技球の入球に基づき取得された保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部 37a として、第 1 作動口 33 に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第 1 特図表示部と、第 2 作動口 34 に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第 2 特図表示部とが設けられた構成においては、第 1 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第 2 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第 1 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われるとともに第 2 特図表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【1768】

また、設定確認用処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定確認用処理が実行されている状況であること又は設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよい。この場合、当該専用の表示部が主側 CPU 63 により表示制御される構成としてもよく、音声発光制御装置 81 又は表示制御装置 82 により表示制御される構成としてもよい。

【1769】

＜第 42 の実施形態＞

本実施形態ではメイン処理及び第 1 タイマ割込み処理の処理構成が上記第 33 の実施形態と相違している。以下、上記第 33 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 33 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1770】

図 147 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S9901～ステップ S9923 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1771】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S9901）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 41 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 RAM 65 のアクセスを許可する。

【1772】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S9902）。内部機能レジスタ設定処理では、上記第 33 の実施形態におけるメイン処理（図 114）のステップ S7902 と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割込み処理（図 148）の割込み周期を第 1 割込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割込み処理（図 123）の割込み周期を上記第 1 割込み周期よりも短い周期である第 2 割込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

【1773】

その後、第 2 タイマ割込み処理（図 123）について割込み許可の設定を行う（ステップ S9903）。これにより、第 2 タイマ割込み処理（図 123）が第 2 割込み周期で割

10

20

30

40

50

り込んで起動される。一方、第1タイマ割込み処理（図148）については割込み許可の設定が行われない。これにより、第1タイマ割込み処理（図148）は依然として割込みが禁止された状態に維持される。

【1774】

その後、ステップS9904～ステップS9917の処理を実行する。これらステップS9904～ステップS9917の処理内容は上記第33の実施形態におけるメイン処理（図114）のステップS7905～ステップS7918と同一である。

【1775】

ステップS9904～ステップS9917の処理を終了した後は、第1タイマ割込み処理（図148）について割込み許可の設定を行う（ステップS9918）。これにより、第1タイマ割込み処理（図148）が第1割込み周期で割り込んで起動される。つまり、第1タイマ割込み処理（図117）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図123）が第2割込み周期で割り込んで起動される。その後、ステップS9919～ステップS9923では上記第33の実施形態におけるメイン処理（図114）のステップS7920～ステップS7924と同一の処理を実行する。

【1776】

図148は主側CPU63にて実行される本実施形態における第1タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理は既に説明したとおり第1割込み周期である4ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第1タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【1777】

まず第1タイマ割込み処理（図148）及び第2タイマ割込み処理（図123）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップSA101）。第1タイマ割込み処理（図148）の発生が禁止されることにより、第1タイマ割込み処理（図148）の発生が禁止されることにより、第1タイマ割込み処理（図148）の実行途中において仮に第1割込み周期が経過してしまったとしても第1タイマ割込み処理（図148）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第2タイマ割込み処理（図123）の発生が禁止されることにより、第2割込み周期が経過したとしても第1タイマ割込み処理（図148）に対して第2タイマ割込み処理（図123）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1778】

その後、ステップSA102～ステップSA121では上記第33の実施形態における第1タイマ割込み処理（図117）のステップS8202～ステップS8221と同一の処理を実行する。ステップSA107にて肯定判定をした場合、又はステップSA121の処理を実行した場合、第1タイマ割込み処理（図148）及び第2タイマ割込み処理（図123）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップSA122）。

【1779】

上記構成によればメイン処理（図147）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においては第2タイマ割込み処理（図123）の割込みは許可される一方、第1タイマ割込み処理（図148）の割込みは許可されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理（図123）による第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御の実行は可能とする一方、第1タイマ割込み処理（図148）による遊技の進行を制御するための処理は実行されないようにすることが可能となる。

【1780】

また、第1タイマ割込み処理（図148）は第2タイマ割込み処理（図123）に対して割り込んで起動されないとともに、第2タイマ割込み処理（図123）は第1タイマ割込み処理（図148）に対して割り込んで起動されない。これにより、タイマ割込み処理が重複して起動されないようにすることが可能となる。

【1781】

<第43の実施形態>

本実施形態では第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値を表示するための構成が上記第35の実施形態と相違している。以下、上記第35の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1782】

本実施形態であっても上記第35の実施形態と同様に、非特定制御用のワークエリア223には通常用カウンタエリア231が設けられている。通常用カウンタエリア231には上記第15の実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ231a、通常用の特電入賞カウンタ231b、通常用の第1作動カウンタ231c、通常用の第2作動カウンタ231d及び通常用のアウトカウンタ231eが設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ231aの値が1加算され、特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ231bの値が1加算され、第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合には通常用の第1作動カウンタ231cの値が1加算され、第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合には通常用の第2作動カウンタ231dの値が1加算され、アウト口24aに1個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ231eの値が1加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値をK91～K95とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ ）の割合。

【1783】

非特定制御用のワークエリア223には通常用カウンタエリア231以外にも演算結果記憶エリア234が設けられている。演算結果記憶エリア234には上記第35の実施形態と同様に、ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア311と、第1履歴エリア312と、第2履歴エリア313と、第3履歴エリア314とが設けられている（図126参照）。現状エリア311には結果演算処理（図149）にて算出された直近のベース値が格納される。第1履歴エリア312には1回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第2履歴エリア313には2回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第3履歴エリア314には3回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。

【1784】

図149は主側CPU63にて実行される本実施形態における結果演算処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理（図133）における管理用処理（ステップS8920）では上記第15の実施形態における管理用処理（図70）と同様にステップS3803にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理（図71）では上記第15の実施形態と同様にステップS3908にてチェック処理を実行する。このチェック処理において結果演算処理を実行するとともに後述する表示用処理（図150）を実行する。また、結果演算処理におけるステップSA201～ステップSA217の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【1785】

まずベース値の演算処理を実行する（ステップSA201）。当該演算処理では、上記第35の実施形態と同様に通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を利用してベース値を算出する。ここで、本実施形態ではベース値の演算が結果演

算処理の1回の処理回で完了するのではなく、結果演算処理の処理回が所定の複数回実行されることにより完了する。

【1786】

具体的には、新たにベース値の演算が開始されることとなる結果演算処理の所定の処理回ではステップSA201にて、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値をK91～K95とした場合に、 $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」と、 $K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」と、 $K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」と、 $K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」と、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ ）と、を演算して、それら各演算結果を非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して1回後の処理回の結果演算処理のステップSA201において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、遊技球の合計払出個数（ $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+ $K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+ $K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+ $K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）を演算して、その演算結果を上記演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して2回後の処理回の結果演算処理のステップSA201において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、上記ベース値を演算する。

10

【1787】

つまり、本実施形態では一のベース値を算出するために結果演算処理を3回実行する必要がある。この場合に、結果演算処理は第1タイマ割込み処理（図133）にて呼び出されて実行されるため、第1割込み周期（具体的には4ミリ秒）が経過する度に実行されることとなる。したがって、一のベース値は約12ミリ秒周期で算出されることとなる。但し、これに限定されることはなく一のベース値が算出される周期は12ミリ秒周期よりも短い周期としてもよく、12ミリ秒周期よりも長い周期としてもよい。

20

【1788】

上記のように結果演算処理の処理回を複数回実行することで一のベース値を算出する構成とすることにより、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することが可能となる。特に、結果演算処理は非特定制御に対応する処理として実行されるため、結果演算処理を実行するためには非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを読み出す処理だけではなく、特定制御に対応する処理において利用された主側CPU63の各種レジスタの情報を退避させる必要がある。この場合に、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することで、結果演算処理の処理負荷を軽減することが可能となり、結果的に非特定制御に対応する処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

30

【1789】

一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、結果演算処理の各処理回におけるベース値の算出途中の各情報は非特定制御用のワークエリア223に書き込まれる。これにより、結果演算処理の一の処理回と次の処理回との間で特定制御に対応する処理が実行されることに伴って、非特定制御に対応する処理において利用された主側CPU63の各種レジスタの情報が消去されるとしても、ベース値の算出途中の各情報を記憶保持することが可能となる。

40

【1790】

一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、新たなベース値を算出するための結果演算処理の最初の処理回において通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値が全て抽出され、その抽出された値を利用してその算出回のベース値が算出される。これにより、一のベース値を算出している途中で通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値が変更されたとしても、その値の変更の影響を受けないようにしながら一のベース値を算出することが可能となる。

50

【1791】

ステップSA201にてベース値の演算処理を実行した後は、今回の処理回の結果演算処理にて一のベース値の算出が完了したか否かを判定する（ステップSA202）。一のベース値の算出が完了していない場合（ステップSA202：NO）、ステップSA203～SA205の処理を実行しないことにより演算結果記憶エリア234の現状エリア311へのベース値の上書きを実行しない。

【1792】

一のベース値の算出が完了している場合（ステップSA202：YES）、その算出が完了したベース値を現状エリア311に上書きする（ステップSA203）。その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられたシフト契機フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA204）。本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）となった後に新たなベース値の算出が完了した場合に、演算結果記憶エリア234におけるデータシフト処理（ステップSA216）が実行される。このデータシフト処理では、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報を、第2履歴エリア313→第3履歴エリア314、第1履歴エリア312→第2履歴エリア313、現状エリア311→第1履歴エリア312の順序でシフトした後に、現状エリア311を「0」クリアする。シフト契機フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後であってデータシフト処理を実行する前の状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1793】

シフト契機フラグに「1」がセットされている場合（ステップSA204：YES）、非特定制御用のワークエリア223に設けられたシフト時の演算完了フラグに「1」をセットする（ステップSA205）。シフト時の演算完了フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後に一のベース値の算出が完了したことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1794】

ステップSA202にて否定判定をした場合、ステップSA204にて否定判定をした場合、又はステップSA205の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA206）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSA206：NO）、管理開始前用処理を実行する（ステップSA207）。管理開始前用処理では、上記第35の実施形態における結果演算処理（図130）のステップS8604～ステップS8608の処理を実行する。

【1795】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップSA206：YES）、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト契機フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA208）。シフト契機フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSA208：NO）、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップSA209）。そして、その算出した合計個数がシフト基準個数である60000個以上であるか否かを判定する（ステップSA210）。

【1796】

ステップSA210にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト契機フラグに「1」をセットする（ステップSA211）。また、非特定制御用のワークエリア223に設けられたシフト前表示フラグに「1」をセットする（ステップSA212）。シフト前表示フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことに対応するシフト前表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて開始すべ

き状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1797】

シフト契機フラグに「1」がセットされておりステップSA208にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト時の演算完了フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA213）。シフト時の演算完了フラグは、既に説明したとおり上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後ににおいて一のベース値の算出が完了した場合に「1」がセットされる。ステップSA213にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト契機フラグを「0」クリアする（ステップSA214）。また、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト時の演算完了フラグを「0」クリアする（ステップSA215）。 10

【1798】

その後、データシフト処理を実行する（ステップSA216）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報を、第2履歴エリア313→第3履歴エリア314、第1履歴エリア312→第2履歴エリア313、現状エリア311→第1履歴エリア312の順序でシフトした後に、現状エリア311を「0」クリアする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア314に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア313に記憶され、現状の算出期間において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴エリア312に記憶される。また、現状エリア311はベース値が何ら記憶されていない状態となる。なお、データシフト処理では上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eを全て「0」クリアする（ステップSA217）。 20

【1799】

図150は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップSA301～ステップSA320の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。 30

【1800】

まず非特定制御用のワークエリア223における管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA301）。ステップSA301にて否定判定をした場合、上記第35の実施形態における表示用処理（図131）のステップS8714と同様に、現状エリア311からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第1位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップSA302）。当該演算結果データに対応する表示データが表示IC266に送信されることにより、現状エリア311のベース値における小数点第1位の数字が第3報知用表示装置203にて表示され、現状エリア311のベース値における小数点第2位の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。なお、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容は上記第35の実施形態と同様である。 40

【1801】

ステップSA301にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた切換タイミングカウンタの値を1減算する（ステップSA303）。切換タイミ 50

ングカウンタは、第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値に関する表示を行う状況において当該第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容を切り換えるタイミングを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

【1802】

本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数に達していない状況においては、現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに記憶されたベース値の報知が表示継続期間（具体的には5秒）に亘って実行されるとともに、それらベース値の報知の間において報知対象となるベース値の切り換えが発生することを報知するためにインターバル用非表示がインターバル期間（具体的には1秒）に亘って実行される。インターバル用非表示として具体的に、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321～324が消灯状態となることで第1～第4報知用表示装置201～204が非表示状態となる。現状エリア311→第1履歴エリア312→第2履歴エリア313→第3履歴エリア314という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられる前にインターバル用非表示が行われることにより、報知対象となるベース値が切り換えられることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

10

【1803】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した状況においては第1～第4報知用表示装置201～204にてそれに対応するシフト前表示が行われる。シフト前表示として具体的には、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて「A.」の表示が行われる。「A.」の表示内容はベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間のいずれにおいても第1～第4報知用表示装置201～204にて表示されない表示内容である。これにより、シフト前表示が行われる状況における第1～第4報知用表示装置201～204の全体の表示内容を、ベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間とは異なる表示内容とすることが可能となる。よって、第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

20

30

【1804】

シフト前表示の表示内容は、チェック用表示が行われている状況における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容、管理開始前フラグに「1」がセットされていない状況における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容、設定確認用処理（図136）が実行されている状況における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容、及び設定値更新処理（図137）が実行されている状況における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容とも異なっている。この点からも、第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

40

【1805】

シフト前表示の実行期間はインターバル用非表示が行われるインターバル期間（具体的には1秒）よりも長い期間に設定されている。また、シフト前表示の実行期間はベース値に対応する表示の表示継続期間（具体的には5秒）よりも長い期間に設定されている。具体的には、シフト前表示の実行期間は8秒に設定されている。なお、これに限定されることはなくシフト前表示の実行期間が、インターバル期間よりも長くベース値に対応する表示の表示継続期間以下である構成としてもよく、インターバル期間以下である構成としてもよい。但し、シフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者に明確に認識させるためには、シフト前表示の実行期間がインターバル期間よりも長い期間に設定されてい

50

ることが好ましい。

【1806】

既に説明したとおり一のベース値の算出が完了するためには結果演算処理（図149）の処理回が複数回実行される必要があり、具体的には一のベース値が算出される周期は12ミリ秒周期となっている。また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達することで演算結果記憶エリア234の各種エリア311～314間でベース値の情報がシフトされるデータシフト処理（ステップSA216）は、シフト基準個数に達した後において一のベース値が新たに算出された後に実行される。この場合に、シフト前表示の実行期間は、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてデータシフト処理（ステップSA216）が完了するまでに要する最長の期間よりも長い期間に設定されている。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われている状況において一のベース値の新たな算出及びベース値のデータシフト処理（ステップSA216）を完了させることが可能となる。

10

【1807】

表示用処理（図150）の説明に戻り、ステップSA303の処理を実行した場合、1減算後における切換タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、ベース値の表示継続期間、インターバル用非表示が行われるインターバル期間及びシフト前表示の実行期間のうち現状の計測対象の期間が経過したか否かを判定する（ステップSA304）。ステップSA304にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、シフト前表示を開始すべき状況であるか否かを判定する（ステップSA305）。ステップSA305にて否定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられたインターバルフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA306）。インターバルフラグはインターバル用非表示を開始すべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

20

【1808】

ステップSA306にて否定判定をした場合、第1～第4報知用表示装置201～204にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がベース値であることを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象カウンタの値を1加算する（ステップSA307）。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えた場合（ステップSA308：YES）、表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップSA309）。

30

【1809】

表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「0」である場合には現状エリア311に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「1」である場合には第1履歴エリア312に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「2」である場合には第2履歴エリア313に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「3」である場合には第3履歴エリア314に記憶されたベース値が報知対象となる。

40

【1810】

ステップSA308にて否定判定をした場合、又はステップSA309の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア223の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、ベース値を表示するための表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値を設定する（ステップSA310）。その後、非特定制御用のワークエリア223におけるインターバルフラグに「1」をセットする（ステップSA311）。これにより、次の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア223におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていない場合には、次の切換タイミングとな

50

った場合にはインターバル用非表示が行われることとなる。

【1811】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象設定エリア276に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、上記第35の実施形態における表示用処理（図131）のステップS8708と同様に、表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップSA312）。表示種別データは、第1～第4報知用表示装置201～204の報知対象がベース値であることを示す表示を第1報知用表示装置201に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第2報知用表示装置202に行わせるための表示データとを含む。

10

【1812】

その後、上記第35の実施形態における表示用処理（図131）のステップS8709と同様に、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第1位の数字及び少数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップSA313）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第1位の数字に対応する表示を第3報知用表示装置203に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第2位の数字に対応する表示を第4報知用表示装置204に行わせるための表示データとを含む。

20

【1813】

表示種別データ及び演算結果データからなる表示データが表示対象設定エリア276に設定されることにより、上記第35の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図134）にて当該表示データが表示IC266に送信され、第1～第4報知用表示装置201～204にて当該表示データに対応する表示が行われる。つまり、現状エリア311のベース値が報知対象となっている場合には一例として図127（a）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第1履歴エリア312のベース値が報知対象となっている場合には一例として図127（b）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第2履歴エリア313のベース値が報知対象となっている場合には一例として図127（c）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第3履歴エリア314のベース値が報知対象となっている場合には一例として図127（d）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

30

【1814】

非特定制御用のワークエリア223におけるインターバルフラグに「1」がセットされていることでステップSA306にて肯定判定をした場合、第1～第4報知用表示装置201～204にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がインターバル用非表示であることを意味する。この場合、インターバルの設定処理を実行する（ステップSA314）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア223の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、インターバル期間（具体的には1秒）に対応する値を設定する。その後、非特定制御用のワークエリア223におけるインターバルフラグを「0」クリアする（ステップSA315）。これにより、次の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア223におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていない場合には、次の切換タイミングとなった場合にはベース値の表示が行われることとなる。

40

【1815】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象設定エリア276にインターバルデータを設定する（ステップSA316）。インターバルデータは第1～第

50

4 報知用表示装置 201～204 にインターバル用非表示を行わせるためのデータであり、具体的には第1～第4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 321～324 を消灯状態とするためのデータである。表示データとしてインターバルデータが表示対象設定エリア 276 に設定されることにより、第2 タイマ割込み処理（図 134）にて当該インターバルデータが表示 IC 266 に送信され、第1～第4 報知用表示装置 201～204 はいずれも非表示状態となる。第1～第4 報知用表示装置 201～204 が非表示状態となっていることを確認した遊技ホールの管理者は、インターバル期間であることを把握することが可能となる。

【1816】

非特定制御用のワークエリア 223 におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていることでステップ SA305 にて肯定判定をした場合、第1～第4 報知用表示装置 201～204 にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がシフト前表示であることを意味する。この場合、シフト前表示期間の設定処理を実行する（ステップ SA317）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア 223 の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、シフト前表示の実行期間（具体的には 8 秒）に対応する値を設定する。

【1817】

その後、非特定制御用のワークエリア 223 におけるインターバルフラグを「0」クリアするとともに非特定制御用のワークエリア 223 におけるシフト前表示フラグを「0」クリアし（ステップ SA318）、さらに非特定制御用のワークエリア 223 における表示対象カウンタに最大値である「3」をセットする（ステップ SA319）。インターバルフラグを「0」クリアすることでシフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となる。そして、表示対象カウンタに最大値をセットすることで、ベース値を報知すべくステップ SA306 にて否定判定をした場合にはステップ SA307 にて表示対象カウンタの値を 1 加算した後における当該表示対象カウンタの値が最大値を超えることとなり、ステップ SA308 にて肯定判定をして表示対象カウンタの値を「0」クリアする。これにより、シフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となるとともに、そのベース値は演算結果記憶エリア 234 の現状エリア 311 のベース値となる。

【1818】

つまり、シフト前表示が行われた場合には、そのシフト前表示が行われる前における報知対象がベース値及びインターバル用非表示のいずれであたとしてもベース値の報知から開始される。これにより、シフト前表示が終了した場合にはインターバル期間の経過を待たずにベース値の確認を行うことが可能となる。また、シフト前表示が行われる前において最後に報知対象となったベース値が演算結果記憶エリア 234 の現状エリア 311、第1履歴エリア 312、第2履歴エリア 313 及び第3履歴エリア 314 のいずれであったとしても、シフト前表示が終了した場合には現状エリア 311 のベース値から報知が開始される。これにより、現状エリア 311、第1履歴エリア 312、第2履歴エリア 313 及び第3履歴エリア 314 におけるベース値の報知順序を最初の報知順序に戻すことが可能となり、ベース値のシフトが発生した直後であることを遊技ホールの管理者に認識させ易くすることが可能となる。

【1819】

その後、非特定制御用のワークエリア 223 に設けられた表示対象設定エリア 276 にシフト前表示データを設定する（ステップ SA320）。シフト前表示データは第1～第4 報知用表示装置 201～204 にシフト前表示を行わせるためのデータであり、具体的には第1～第4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて「A.」の表示を行わせるためのデータである。表示データとしてシフト前表示データが表示対象設定エリア 276 に設定されることにより、第2 タイマ割込み処理（図 134）にて当該シフト前表示データが表示 IC 266 に送信され、第1～第4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて「A.」が表示される。第1～第4 報知用表示装置 201～204 にてシフト

10

20

30

40

50

前表示が行われていることを確認した遊技ホールの管理者は、シフト前表示の実行期間であることを把握することが可能となる。

【1820】

次に、図151のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「1」がセットされている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にて各種エリア311～314のベース値が報知される様子を説明する。図151(a)は現状エリア311に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図151(b)は第1履歴エリア312に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図151(c)は第2履歴エリア313に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図151(d)は第3履歴エリア314に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図151(e)は第1～第4報知用表示装置201～204にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図151(f)は第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われる期間を示し、図151(g)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達したタイミングを示す。

10

【1821】

t1のタイミングで図151(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。この報知に際しては図127(a)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では現状エリア311に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では現状エリア311に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

20

【1822】

その後、t2のタイミングでt1のタイミングから表示継続期間が経過することで、図151(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了され、図151(e)に示すようにインターバル用非表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。このインターバル用非表示はt2のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるt3のタイミングで図151(e)に示すように終了される。

30

【1823】

t3のタイミングで図151(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。この報知に際しては図127(b)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では第1履歴エリア312に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では第1履歴エリア312に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

40

【1824】

その後、t4のタイミングでt3のタイミングから表示継続期間が経過することで、図151(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が終了され、図151(e)に示すようにインターバル用非表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。このインターバル用非表示はt4のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるt5のタイミングで図151(e)に示すように終了される。

【1825】

t5のタイミングで図151(c)に示すように第2履歴エリア313に格納されたベ

50

ース値の報知が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。この報知に際しては図127(c)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では第2履歴エリア313に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では第2履歴エリア313に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【1826】

その後、t6のタイミングでt5のタイミングから表示継続期間が経過することで、図151(c)に示すように第2履歴エリア313に格納されたベース値の報知が終了され、図151(e)に示すようにインターバル用非表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。このインターバル用非表示はt6のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるt7のタイミングで図151(e)に示すように終了される。

【1827】

t7のタイミングで図151(d)に示すように第3履歴エリア314に格納されたベース値の報知が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。この報知に際しては図127(d)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では第3履歴エリア314に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204では第3履歴エリア314に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【1828】

その後、t8のタイミングでt7のタイミングから表示継続期間が経過することで、図151(d)に示すように第3履歴エリア314に格納されたベース値の報知が終了され、図151(e)に示すようにインターバル用非表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。このインターバル用非表示はt8のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるt9のタイミングで図151(e)に示すように終了される。

【1829】

その後、t9のタイミング～t10のタイミングに亘ってt1のタイミング～t2のタイミングと同様に、図151(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値に対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、さらにt10のタイミング～t11のタイミングに亘ってt2のタイミング～t3のタイミングと同様に、図151(e)に示すようにインターバル用非表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。そして、t11のタイミングでt3のタイミングと同様に、図151(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値に対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

【1830】

その後、第1履歴エリア312に格納されたベース値に対応する表示が行われている途中のタイミングであるt12のタイミングで、図151(g)に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)がシフト基準個数(具体的には60000個)に達する。但し、当該t12のタイミングでは、t11のタイミングにて第1履歴エリア312のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないため、図151(b)に示すように第1履歴エリア312のベース値に対応する表示が継続される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達するタイミングが任意である構成であったとしても、第1～第4報知用表示装置201～204における現状の報知対象の表示を予定通りの期間に亘って行った後に当該第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示を開始することが可能となる。

【1831】

その後、 t_{13} のタイミングで t_{11} のタイミングから表示継続期間が経過することで、図151(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が終了され、図151(f)に示すようにシフト前表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのベース値の報知についての表示継続継続が経過した場合にシフト前表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのインターバル用非表示についてのインターバル期間が経過した場合にシフト前表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

10

【1832】

その後、 t_{14} のタイミングで t_{13} のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図151(f)に示すようにシフト前表示が終了され、図151(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第1履歴エリア312のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア311のベース値から報知が開始される。

【1833】

その後、 t_{15} のタイミングで t_{14} のタイミングから表示継続期間が経過することで、図151(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了され、図151(e)に示すようにインターバル用非表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。このインターバル用非表示は t_{15} のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである t_{16} のタイミングで図151(e)に示すように終了され、図151(b)に示すように第1履歴エリア312のベース値に対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

20

【1834】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1835】

演算結果記憶エリア234の現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて順次表示される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204の数を抑えながらも、異なる期間に対応するそれぞれのベース値を個別に報知することが可能となる。また、予め定められた順序に従って各ベース値が表示されるため、表示対象となっているベース値の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

30

【1836】

演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに対応付けてベース値の表示順序が定められている。これにより、ベース値の表示を新たに開始する場合において表示対象となるベース値の種類を特定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

40

【1837】

一のベース値が表示されている状況から次のベース値が表示される状況となる前に、第1～第4報知用表示装置201～204はインターバル用非表示の状態となる。これにより、表示対象となっているベース値の種類が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。

【1838】

第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が順次表示される構成において、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個

50

数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達した場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてシフト前表示が行われる。これにより、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 を利用して、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを報知することが可能となる。

【1 8 3 9】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には演算結果記憶エリア 2 3 4 において現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶されているベース値が記憶順序の後側の記憶エリアにシフトされるとともに、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ～2 3 1 e が「0」クリアされて新たな算出期間のベース値の算出が開始される。したがって、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機として第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 におけるベース値の報知内容が変更されることとなる。この場合に、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはシフト前表示が行われた後にベース値の報知が再開されるため、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてベース値の報知内容が変更されることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【1 8 4 0】

ベース値が表示されている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合、そのベース値の表示の表示継続期間が経過した後にシフト前表示が開始される。これにより、既に行われているベース値の表示を邪魔しないようにしながら、シフト前表示を開始することが可能となる。

【1 8 4 1】

演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された複数のベース値が所定表示順序に従って順次表示される構成において、シフト前表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番のベース値から表示される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、所定表示順序における最初の順番のベース値から改めて確認することが可能となる。

【1 8 4 2】

結果演算処理（図 1 4 9）にてベース値を算出する構成において、一のベース値の算出を開始してから当該ベース値の算出が完了するまでに結果演算処理が複数回実行される。これにより、1 回の結果演算処理にてベース値の算出を完了させる構成に比べて、結果演算処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【1 8 4 3】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には当該シフト基準個数に達したタイミングにおいてベース値が新たに導出された後にベース値のデータシフト処理（ステップ S A 2 1 6）が実行される構成において、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてシフト前表示が行われる。これにより、ベース値が新たに導出されてベース値のデータシフト処理が行われている状況においては第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてシフト前表示を行うことが可能となり、シフト基準個数に達したにも関わらずそれ以前のベース値の表示がそのまま継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【1 8 4 4】

なお、ベース値の算出期間が開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達するまでは上記第 3 5 の実施形態と同様に、現状エリア 3 1 1 のベース値が表示される場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて演算初期表示が行われる構成としてもよい。

【1 8 4 5】

また、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 がインターバル用非表示である状態において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達した場合

10

20

30

40

50

には即座にシフト前表示が開始され、第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示されている状況において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には60000個）に達した場合にはそのベース値の表示の表示継続期間が経過した場合にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、既に行われているベース値の表示が途中で終了されてしまわないようにしながら、シフト前表示を早期に開始させることが可能となる。

【1846】

また、シフト前表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、第1～第4報知用表示装置201～204の少なくとも一部における表示内容は他の状況においても表示され得る表示内容ではあるものの、第1～第4報知用表示装置201～204の全体の表示内容は他の状況においては表示されない表示内容である構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメント321～324が点灯状態となる構成としたが、第1～第4報知用表示装置201～204の一部については全ての表示用セグメント321～324が消灯状態となる構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には当該シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って維持される構成に限定されることはなく、シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って点滅される構成としてもよい。

【1847】

また、シフト前表示の実行期間が固定である構成に限定されることはなく、例えば上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には60000個）に達してから新たなベース値が算出されてベース値のデータシフト処理が完了するまでに要した期間に応じて、シフト前表示の実行期間が変動する構成としてもよい。

【1848】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、その時点で第1～第4報知用表示装置201～204にて行われている各ベース値の表示周回のうち最後の順番のベース値（すなわち第3履歴エリア314に格納されたベース値）の表示が完了した後にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、各ベース値の表示周回が完了した後にシフト前表示を経由して新たな各ベース値の表示周回を開始させることが可能となる。

【1849】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはその時点における通常カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eを利用してベース値の算出が開始され、そのベース値の算出が完了した場合にデータシフト処理（ステップSA216）が行われる構成としてもよい。この場合、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したタイミングにおけるベース値を正確に算出することが可能となる。

【1850】

また、インターバル期間においてはインターバル用非表示が行われることに代えて、第1～第4報知用表示装置201～204の少なくとも一部では所定の表示が行われるとともに第1～第4報知用表示装置201～204の全体の表示としてはベース値が報知される状況において発生し得る表示内容とは異なる表示内容となるインターバル用表示が行われる構成としてもよい。例えば、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて中央の表示用セグメント321～324のみが点灯状態となることで「-」の表示が行われる構成としてもよく、第1～第4報知用表示装置201～204の一部の表示装置において「-」の表示が行われるとともに残りの表示装置は非表示状態となる構成としてもよい。

【1851】

また、インターバル期間が設定されていない構成としてもよい。この場合、一のベース値について表示継続期間が経過した場合には、次の順番の表示対象となるベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始されることとなる。

【1852】

＜第44の実施形態＞

本実施形態ではシフト前表示の開始タイミングが上記第43の実施形態と相違している。以下、上記第43の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第43の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1853】

本実施形態におけるシフト前表示の開始タイミングについて図152のタイムチャートを参照しながら説明する。図152(a)は現状エリア311に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図152(b)は第1履歴エリア312に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図152(c)は第2履歴エリア313に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図152(d)は第3履歴エリア314に格納されたベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて報知される期間を示し、図152(e)は第1～第4報知用表示装置201～204にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図152(f)は第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われる期間を示し、図152(g)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達したタイミングを示す。

【1854】

t1～t11のタイミングでは、上記第43の実施形態における図151(a)～図151(g)のタイムチャートと同様に、第1～第4報知用表示装置201～204にて、表示継続期間に亘るベース値に対応する表示と、インターバル期間におけるインターバル用非表示の実行とが繰り返されるとともに、ベース値に対応する表示は演算結果記憶エリア234の現状エリア311→第1履歴エリア312→第2履歴エリア313→第3履歴エリア314の順序で繰り返される。そして、t11のタイミングで図152(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値に対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

【1855】

その後、第1履歴エリア312に格納されたベース値に対応する表示が行われている途中のタイミングであるt12のタイミングで、図152(g)に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達する。この場合、当該t12のタイミングでは、t11のタイミングにて第1履歴エリア312のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないものの、図152(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が終了され、図152(f)に示すようにシフト前表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

【1856】

なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

【1857】

その後、t13のタイミングでt12のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図152(f)に示すようにシフト前表示が終了され、図152(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が第1～第4報知用表示装置20

1～204にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第1履歴エリア312のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア311のベース値から報知が開始される。

【1858】

その後、t14のタイミングでt13のタイミングから表示継続期間が経過することで、図152(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了され、図152(e)に示すようにインターバル用非表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。このインターバル用非表示はt14のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるt15のタイミングで図152(e)に示すように終了され、図152(b)に示すように第1履歴エリア312のベース値に対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

【1859】

上記構成によれば、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には6000個）に達した場合には、そのタイミングで第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が開始される。これにより、シフト前表示を早期に開始することが可能となり、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを早期に報知することが可能となる。

【1860】

<第45の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第35の実施形態と相違している。以下、上記第35の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1861】

図153は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSA401～ステップSA425の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1862】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップSA401）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM65のアクセスを許可する。

【1863】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップSA402）。内部機能レジスタ設定処理では上記第35の実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割り込み処理（図133）の割り込み周期を第1割り込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割り込み処理（図134）の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

【1864】

つまり、本実施形態では上記第35の実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割り込み処理（図133）と第2タイマ割り込み処理（図134）が存在している。第1タイマ割り込み処理（図133）及び第2タイマ割り込み処理（図134）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割り込み処理（図134）は第1タイマ割り込み処理（図133）に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割り込み処理（図133）は第2タイマ割り込み処理（図

134) に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割込み処理(図133)及び第2タイマ割込み処理(図134)の両方が実行されていない状況において第1割込み周期及び第2割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割込み処理(図134)から先に起動される。この点、第2タイマ割込み処理(図134)は第1タイマ割込み処理(図133)よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割込み処理(図133)が第2タイマ割込み処理(図134)よりも優先して起動される構成としてもよい。

【1865】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割込み処理(図133)の第1割込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割込み処理(図134)の第2割込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【1866】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする(ステップSA403)。立ち上げ処理中フラグは上記第35の実施形態と同様に、第1タイマ割込み処理(図133)が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理(図133)に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理(図133)を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1867】

立ち上げ処理中フラグは、上記第35の実施形態と同様にメイン処理(図153)において動作電力の供給開始時の処理(ステップSA401～ステップSA418)が開始されて割込許可(ステップSA404)を行う前に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理(ステップSA422～ステップSA425)が開始される前に「0」クリアされる。この場合に、上記第35の実施形態と同様に第1タイマ割込み処理(図133)では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理(ステップSA401～ステップSA418)が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割込み処理(図133)では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS8901～ステップS8905の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理(ステップSA401～ステップSA418)が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【1868】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理(ステップS8901)が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理(ステップSA401～ステップSA418)が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第35の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM65の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理(ステップSA415)又は設定値更新処理(ステップSA418)の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【1869】

ちなみに、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）又は設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）及び設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）を含めてメイン処理（図 1 5 3）において第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）又は第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 1 5 3）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 1 5 3）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。

【1 8 7 0】

ステップ S A 4 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、割込み許可の設定を行う（ステップ S A 4 0 4）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップ S A 4 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が終了される。

【1 8 7 1】

その後、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S A 4 0 5）。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 3 5 の実施形態と同様に、主制御装置 6 0 に設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c が設けられているものの更新ボタン 6 8 b は設けられていない。また、主制御装置 6 0 には第 1 ～第 3 報知用表示装置 6 9 a ～6 9 c ではなく第 1 1 の実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が設けられている。

【1 8 7 2】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S A 4 0 5：N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S A 4 0 6）。第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

【1 8 7 3】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S A 4 0 6：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（ステップ S A 4 0 7）。チェックサムの算出方法は上記第 3 3 の実施形態と同一である。その後、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S A 4 0 7 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S A 4 0 8）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S A 4 0 9）。

【1 8 7 4】

ステップ S A 4 0 6 又はステップ S A 4 0 9 にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S A 4 1 0）。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）においてステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【1 8 7 5】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S A 4 1 1）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【1 8 7 6】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップ S A 4 0 6 及びステップ S A 4 0 9：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S A 4 1 2）。設定更新表示フラグは上記第 3 5 の実施形態と同様に設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されていることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されるか、又は設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【1 8 7 7】

設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップ S A 4 1 2 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されているか否かを判定する（ステップ S A 4 1 3）。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されている場合（ステップ S A 4 1 3：Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップ S A 4 1 5）。また、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されていない場合であっても（ステップ S A 4 1 3：N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設

けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSA414：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSA415）。設定確認用処理については後に説明する。

【1878】

設定確認表示フラグは上記第35の実施形態と同様に設定確認用処理（ステップSA415）が実行されていることを主側CPU63にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には第1～第4報知用表示装置201～204にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（ステップSA415）が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理（ステップSA415）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（ステップSA415）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（ステップSA415）が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、その後主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態はRAMクリア処理（ステップSA416）が実行されるか、又は設定確認用処理（ステップSA415）において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【1879】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合（ステップSA405：YES）、RAMクリア処理を実行する（ステップSA416）。RAMクリア処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には後述する設定参照用エリア341）を除いて、当該特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた後述する設定更新用エリア342を「0」クリアする。また、RAMクリア処理では特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAMクリア処理では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップSA402の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【1880】

その後、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSA417）。ON操作されている場合（ステップSA417：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップSA418）。設定値更新処理については後に説明する。

【1881】

ステップSA411の処理を実行した場合、ステップSA414にて否定判定をした場合、ステップSA415の処理を実行した場合、ステップSA417にて否定判定をした場合、又はステップSA418の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221

に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSA419）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第35の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図134）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第35の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

【1882】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSA401～ステップSA418）が終了した後であって残余処理（ステップSA422～ステップSA425）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【1883】

また、設定確認用処理（ステップSA415）及び設定値更新処理（ステップSA418）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【1884】

その後、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSA420）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）が起動された場合にステップS8906にて否定判定をすることでステップS8901～ステップS8905の処理だけではなくステップS8907～ステップS8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSA420では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

【1885】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSA421）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置81の処理内容は、上記第33の実施形態におけるメイン処理（図114）のステップS7920の場合と同一である。

【1886】

その後、ステップSA422～ステップSA425の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSA422～ステップSA425の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSA422～ステップSA425の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップSA422～ステップSA425では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

【1887】

次に、本実施形態における設定値に関する構成について説明する。図154は特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【1888】

図154に示すように特定制御用のワークエリア221には設定参照用エリア341と設定更新用エリア342とが設けられている。設定参照用エリア341は現状のパチンコ機10の設定値を主側CPU63にて特定するための情報が格納される記憶エリアである

10

20

30

40

50

。特図変動開始処理（図 1 3）におけるステップ S 5 0 3 では設定参照用エリア 3 4 1 に格納されている情報によりパチンコ機 1 0 の現状の設定値を特定し、その特定した設定値に対応する当否テーブルを読み出す。そして、ステップ S 5 0 4 ではその読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況においては設定参照用エリア 3 4 1 に格納されている情報に対応する設定値の表示が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われる。

【1 8 8 9】

設定参照用エリア 3 4 1 には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定参照用エリア 3 4 1 に「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 6」となる。

【1 8 9 0】

設定更新用エリア 3 4 2 は設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）において更新途中の設定値の情報が格納される。つまり、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）ではリセットボタン 6 8 c が押圧操作される度に選択対象の設定値の情報を更新することとなるが、この更新に際しては設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報は変更されことなく、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が変更される。これにより、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定値の更新を行うことが可能となる。設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が終了される場合にその時点における設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に上書きされる。これにより、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）にて更新された結果の設定値が、現状のパチンコ機 1 0 の設定値として設定されることとなる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況においては設定更新用エリア 3 4 2 に格納されている情報に対応する設定値の表示が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われる。

【1 8 9 1】

設定更新用エリア 3 4 2 には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定更新用エリア 3 4 2 に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定 1」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 2」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 3」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 4」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 5」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 6」となる。

【1 8 9 2】

図 1 5 5 はメイン処理（図 1 5 3）のステップ S A 4 1 5 にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S A 5 0 1 ～ステップ S A 5 0 4 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1 8 9 3】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップ S A 5 0 1：N O）、設定確認表示フラグに「1

10

20

30

40

50

」をセットする（ステップ S A 5 0 2）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理（図134）のステップ S 9 0 0 5 にて肯定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理（ステップ S 9 0 0 6）を実行する。

【1894】

図156は設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップ S A 6 0 1～ステップ S A 6 0 3の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1895】

まず特定制御用のワークエリア221の設定参照用エリア341に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す（ステップ S A 6 0 1）。そして、その読み出した設定値の表示データを第4報知用表示装置204に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア221における第5表示データバッファ275に設定する（ステップ S A 6 0 2）。また、パチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示を第1～第3報知用表示装置201～203に行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に設定する（ステップ S A 6 0 3）。

【1896】

上記のように設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理が実行されることにより、ステップ S A 6 0 3 にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第1～第3報知用表示装置201～203にて行われるとともに、ステップ S A 6 0 2 にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第4報知用表示装置204にて行われる。これにより、例えば図124（b）の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

【1897】

設定確認用処理（図155）の説明に戻り、ステップ S A 5 0 1 にて肯定判定をした場合又はステップ S A 5 0 2 の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S A 5 0 3）。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定確認用処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップ S A 5 0 3 にて否定判定をする。設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップ S A 5 0 3：NO）、ステップ S A 5 0 3 の処理を繰り返す。

【1898】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S A 5 0 3：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップ S A 5 0 4）。これにより、第2タイマ割込み処理（図134）のステップ S 9 0 0 5 にて否定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理（ステップ S 9 0 0 6）が実行されない状況となる。したがって、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【1899】

上記のとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作した状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われることにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図153）が開始された状

10

20

30

40

50

況においてリセットボタン 68c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 68a が ON 操作された状態となり、メイン処理（図 153）にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図 155）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【1900】

図 157 はメイン処理（図 153）のステップ SA418 にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ SA701～ステップ SA710 の処理は、主側 CPU63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1901】

まず特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ SA701）。設定更新表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ SA701：NO）、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップ SA702）。その後、特定制御用のワークエリア 221 における設定参照用エリア 341 に格納された設定値の情報を特定制御用のワークエリア 221 における設定更新用エリア 342 に上書きする（ステップ SA703）。これにより、動作電力の供給が前回停止された場合に設定されていた設定値の情報が設定更新用エリア 342 に設定された状態となる。

【1902】

一方、設定値更新処理が実行されている途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開されてメイン処理（図 153）の RAM クリア処理（ステップ SA416）が実行されることなく設定値更新処理が開始されたことにより設定更新表示フラグに既に「1」がセットされている場合（ステップ SA701：YES）、ステップ SA703 の処理は実行されない。この場合、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理において設定更新用エリア 342 に設定されていた設定値の情報がそのまま維持された状態で、ステップ SA704 以降の処理を実行することとなる。

【1903】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合、第 2 タイマ割込み処理（図 134）のステップ S9003 にて肯定判定をすることで、設定更新中における第 5 表示データバッファ 275 への設定処理（ステップ S9004）を実行する。

【1904】

図 158 は設定更新中における第 5 表示データバッファ 275 への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップ SA801～ステップ SA803 の処理は、主側 CPU63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1905】

まず特定制御用のワークエリア 221 の設定更新用エリア 342 に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す（ステップ SA801）。そして、その読み出した設定値の表示データを第 4 報知用表示装置 204 に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア 221 における第 5 表示データバッファ 275 に設定する（ステップ SA802）。また、パチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを示す表示を第 1～第 3 報知用表示装置 201～203 に行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 275 に設定する（ステップ SA803）。

【1906】

上記のように設定更新中における第 5 表示データバッファ 275 への設定処理が実行されることにより、ステップ SA803 にて第 5 表示データバッファ 275 に設定された表示データに対応する表示が第 1～第 3 報知用表示装置 201～203 にて行われるとともに、ステップ SA802 にて第 5 表示データバッファ 275 に設定された表示データに対応する表示が第 4 報知用表示装置 204 にて行われる。これにより、例えば図 124（a

10

20

30

40

50

）の説明図に示すように、パチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の更新対象として選択されている設定値の表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 にて行われる。

【1907】

設定値更新処理（図 157）の説明に戻り、ステップ SA701 にて肯定判定をした場合又はステップ SA703 の処理を実行した場合、設定更新用エリア 342 に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する（ステップ SA704）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップ SA704：NO）、設定更新用エリア 342 に「1」を設定する（ステップ SA705）。これにより、更新対象の設定値が「設定 1」となる。

10

【1908】

ステップ SA704 にて肯定判定をした場合又はステップ SA705 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 68a が設定キーを利用して ON 状態から OFF 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ SA706）。具体的には、設定キー挿入部 68a の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON 状態に対応する受信状態から OFF 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 68a が ON 状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 68a が OFF 状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてその OFF 状態が維持されている場合にもステップ SA706 にて否定判定をする。

【1909】

ステップ SA706 にて否定判定をした場合、リセットボタン 68c が押圧操作されていることを条件として（ステップ SA707：YES）、設定更新用エリア 342 の値を 1 加算する（ステップ SA708）。これにより、リセットボタン 68c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 68c が押圧操作されていない場合（ステップ SA707：NO）又は設定更新用エリア 342 の値を 1 加算した場合にはステップ SA704 の処理に戻ることもなるが、ステップ SA704 にて設定更新用エリア 342 の値が 7 以上であると判定されると、ステップ SA705 にて設定更新用エリア 342 に「1」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 68c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

20

【1910】

設定キー挿入部 68a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ SA706：YES）、設定更新用エリア 342 に格納された設定値の情報を設定参照用エリア 341 に上書きする（ステップ SA709）。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア 341 に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 10 の設定値となる。

30

【1911】

その後、特定制御用のワークエリア 221 における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップ SA710）。これにより、第 2 タイマ割込み処理（図 134）のステップ S9003 にて否定判定をすることで、設定更新中における第 5 表示データバッファ 275 への設定処理（ステップ S9004）が実行されない状況となる。したがって、第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 にて、パチンコ機 10 の現状の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の更新対象として選択されている設定値の表示が行われる状態が解除される。

40

【1912】

上記のとおりリセットボタン 68c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、RAM クリア処理（ステップ SA416）だけではなく設定値更新処理（図 157）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 68c を押圧操作することなく設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図 1

50

55) が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 68a に対する ON 操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【1913】

また、設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行う場合であって、リセットボタン 68c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン 68c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン 68c の押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【1914】

次に、設定値更新処理 (図 157) 又は設定確認用処理 (図 155) が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理 (図 153) にて実行される処理の内容について図 159 の説明図を参照しながら説明する。

【1915】

まず設定値更新処理 (図 157) 及び設定確認用処理 (図 155) のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理 (図 153) にて実行される処理の内容について説明する。

【1916】

設定キー挿入部 68a が ON 操作されることなくさらにリセットボタン 68c が押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合 (すなわち「操作無し」の場合)、メイン処理 (図 153) では RAM クリア処理 (ステップ SA416)、設定値更新処理 (ステップ SA418) 及び設定確認用処理 (ステップ SA415) のいずれも実行されない。設定キー挿入部 68a が ON 操作されないのに対してリセットボタン 68c が押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合 (すなわち「RAM クリア操作」が行われた場合)、メイン処理 (図 153) では RAM クリア処理 (ステップ SA416) が実行される一方、設定値更新処理 (ステップ SA418) 及び設定確認用処理 (ステップ SA415) は実行されない。設定キー挿入部 68a が ON 操作されるとともにリセットボタン 68c が押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合 (すなわち「設定変更操作」が行われた場合)、メイン処理 (図 153) では RAM クリア処理 (ステップ SA416) が実行されるとともに設定値更新処理 (ステップ SA418) が実行される一方、設定確認用処理 (ステップ SA415) は実行されない。設定キー挿入部 68a が ON 操作されるもののリセットボタン 68c が押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合 (すなわち「設定確認操作」が行われた場合)、設定確認用処理 (ステップ SA415) が実行される一方、RAM クリア処理 (ステップ SA416) 及び設定値更新処理 (ステップ SA418) は実行されない。

【1917】

次に、設定値更新処理 (ステップ SA418) が実行されている状況 (すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況) において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理 (図 153) にて実行される処理の内容について説明する。

【1918】

「RAM クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理 (図 153) では RAM クリア処理 (ステップ SA416) が実行される一方、設定値更新処理 (ステップ SA418) 及び設定確認用処理 (ステップ SA415) は実行されな

10

20

30

40

50

い。つまり、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「R A M クリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）の再開及び新たな実行を行うことなく、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）を実行する。これにより、「R A M クリア操作」に対する R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）のみの実行を優先させることが可能となる。この場合、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）においてステップ S A 7 0 9 の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）において更新された設定値（すなわち変更された設定値）の情報は設定参照用エリア 3 4 1 に設定されていないため、当該設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が開始される前に設定されていた設定値が、動作電力の供給の再開後においても使用対象となる。なお、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されることで設定更新表示フラグは「0」クリアされる。

10

【1919】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3）では R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が新たに開始される。

20

【1920】

R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行された場合には既に説明したとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグが「0」クリアされるため、設定値更新処理（図 1 5 7）ではステップ S A 7 0 1 にて否定判定をすることで、設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報を設定更新用エリア 3 4 2 に上書きする。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）においてステップ S A 7 0 9 の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）において更新された設定値の情報は設定参照用エリア 3 4 1 に設定されていないため無効化される。この場合、動作電力の供給の再開後における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）では、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が開始される前に設定されていた設定値から当該設定値の更新が行われることとなる。

30

【1921】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、又は「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をすることで、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されることなく設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行される。R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されない場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態が維持されるため、設定値更新処理（図 1 5 7）ではステップ S A 7 0 1 にて肯定判定をすることで設定更新用エリア 3 4 2 の設定値の情報がそのまま維持される。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開されることとなる。これにより、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「R A M クリア操作」が行われなかった場合には、「設定変更操作」が行われなかったとしても設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）を再開させることが可能となる。

40

【1922】

特に、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）を実行している途中において間違っパチンコ機 1 0 の電源の O F F 操作を行ってしまうことが想定され、この場合には即座にパ

50

チンコ機 10 の電源の ON 操作が行われることが考えられる。この場合、設定キー挿入部 68 a が ON 操作された状態のままリセットボタン 68 c を押圧操作することなくパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われることが想定され、そうすると「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開されることとなる。このような状況において上記のとおり設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されるとともに、当該設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）において動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開される。これにより、上記のような事象が発生したとしても、問題なく設定値の更新を再開させることが可能となる。

【1923】

次に、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 5 3）にて実行される処理の内容について説明する。

【1924】

「RAM クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3）では RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行される一方、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）及び設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「RAM クリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）を新たに実行することなく、RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）を実行する。これにより、「RAM クリア操作」に対する RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）のみの実行を優先させることが可能となる。なお、RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【1925】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3）では RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）を新たに実行することなく、RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）の実行後に設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）及び設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されることで更新対象の設定値が第 4 報知用表示装置 204 にて表示されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照用エリア 341 に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機 10 の設定値を確認することができる。なお、RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【1926】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）を実行する。これにより、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

【1927】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 5 3）では

10

20

30

40

50

停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップ S A 4 1 4 にて肯定判定をすることで、設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されていなくても設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）が実行される。これにより、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

【1928】

次に、設定値更新処理（図 1 5 7）及び設定確認用処理（図 1 5 5）の設定キー挿入部 6 8 a の操作状態との関係での終了タイミングについて、図 1 6 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 6 0（a）はパチンコ機 1 0 の電源が ON 状態となっている期間を示し、図 1 6 0（b）は設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている期間を示し、図 1 6 0（c）は設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている期間を示し、図 1 6 0（d）は設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されている期間を示し、図 1 6 0（e）は停電時処理が実行されている期間を示す。

【1929】

まず通常の流れて設定値更新処理（図 1 5 7）及び設定確認用処理（図 1 5 5）のそれぞれが実行される場合について説明する。

【1930】

t 1 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 2 のタイミングで図 1 6 0（a）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作も行われている。したがって、t 3 のタイミングで図 1 6 0（c）に示すように設定値更新処理（図 1 5 7）が開始される。その後に、t 4 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された状態となる。これにより、図 1 6 0（c）に示すように設定値更新処理（図 1 5 7）が終了する。

【1931】

また、t 5 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 6 のタイミングで図 1 6 0（a）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作が行われていない。したがって、t 7 のタイミングで図 1 6 0（d）に示すように設定確認用処理（図 1 5 5）が開始される。その後に、t 8 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された状態となる。これにより、図 1 6 0（d）に示すように設定確認用処理（図 1 5 5）が終了する。

【1932】

次に、設定値更新処理（図 1 5 7）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【1933】

t 9 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 1 0 のタイミングで図 1 6 0（a）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作も行われている。したがって、t 1 1 のタイミングで図 1 6 0（c）に示すように設定値更新処理（図 1 5 7）が開始される。そして、当該設定値更新処理（図 1 5 7）の実行途中である t 1 2 のタイミングでパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図 1 6 0（a）に示すように電源が OFF 状態となることで、図 1 6 0（e）に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該 t 1 2 のタイミングで図 1 6 0（c）に示すように設定値更新処理（図 1 5 7）が終了し、t 1 3 のタイミングで図 1 6 0（e）に示すように停電時処理が終了する。

【1934】

その後、t 1 4 のタイミングで図 1 6 0（b）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作された状態となり、その状態で t 1 5 のタイミングで図 1 6 0（a）に示すよう

10

20

30

40

50

にパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 68 c の押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状態でパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われている。但し、前回のパチンコ機 10 の電源 OFF 時には設定値更新処理（図 157）の途中で停電時処理が実行されている。したがって、t 16 のタイミングで図 160（c）に示すように設定値更新処理（図 157）が開始される。この場合、設定値更新処理（図 157）は設定キー挿入部 68 a が ON 操作された状態から OFF 操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定値更新処理（図 157）の開始タイミングから設定キー挿入部 68 a が OFF 操作された状態に維持されているとしても設定値更新処理（図 157）の終了条件が成立したことになる。

【1935】

その後、設定値更新処理（図 157）が実行されている途中である t 17 のタイミングで図 160（b）に示すように設定キー挿入部 68 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 18 のタイミングで図 160（b）に示すように設定キー挿入部 68 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された状態となる。これにより、図 160（c）に示すように設定値更新処理（図 157）が終了する。

【1936】

次に、設定確認用処理（図 155）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【1937】

t 19 のタイミングで図 160（b）に示すように設定キー挿入部 68 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 20 のタイミングで図 160（a）に示すようにパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 68 c の押圧操作は行われていない。したがって、t 21 のタイミングで図 160（d）に示すように設定確認用処理（図 155）が開始される。そして、当該設定確認用処理（図 155）の実行途中である t 22 のタイミングでパチンコ機 10 の電源 OFF 操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図 160（a）に示すように電源が OFF 状態となることで、図 160（e）に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該 t 22 のタイミングで図 160（d）に示すように設定確認用処理（図 155）が終了し、t 23 のタイミングで図 160（e）に示すように停電時処理が終了する。

【1938】

その後、t 24 のタイミングで図 160（b）に示すように設定キー挿入部 68 a が OFF 操作された状態となり、その状態で t 25 のタイミングで図 160（a）に示すようにパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 68 c の押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状態でパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われている。但し、前回のパチンコ機 10 の電源 OFF 時には設定確認用処理（図 155）の途中で停電時処理が実行されている。したがって、t 26 のタイミングで図 160（d）に示すように設定確認用処理（図 155）が開始される。この場合、設定確認用処理（図 155）は設定キー挿入部 68 a が ON 操作された状態から OFF 操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定確認用処理（図 155）の開始タイミングから設定キー挿入部 68 a が OFF 操作された状態に維持されているとしても設定確認用処理（図 155）の終了条件が成立したことになる。

【1939】

その後、設定確認用処理（図 155）が実行されている途中である t 27 のタイミングで図 160（b）に示すように設定キー挿入部 68 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 28 のタイミングで図 160（b）に示すように設定キー挿入部 68 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された状態となる。これにより、図 160（d）に示すように設定確認用処理（図 155）が終了する。

【1940】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1941】

10

20

30

40

50

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部 6 8 a を ON 操作するとともにリセットボタン 6 8 c を押圧操作することで「設定変更操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図 1 5 7）が実行され得る。これにより、設定値更新処理（図 1 5 7）の実行を優先させることが可能となる。

【1 9 4 2】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に設定値を確認するための「設定確認操作」が行われた場合、設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されるのではなく設定値更新処理（図 1 5 7）が実行される。これにより、設定値の確認よりも設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【1 9 4 3】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況においては第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて更新対象として選択されている設定値が表示される。これにより、更新対象として選択されている設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように更新対象として選択されている設定値が表示されることにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われたにも関わらず設定値更新処理（図 1 5 7）が優先される構成であっても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

20

【1 9 4 4】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況においては第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて更新対象として選択されている設定値に対応する表示だけではなく設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況に対応する表示も行われる。これにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」を行ったにも関わらず設定値更新処理（図 1 5 7）が開始されたとしても、当該設定値更新処理（図 1 5 7）が開始されたことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

30

【1 9 4 5】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「操作無し」であった場合又は「設定確認操作」が行われた場合、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更を継続することが可能となる。

【1 9 4 6】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合、現状の使用対象となっている設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

40

【1 9 4 7】

設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「RAM クリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されない。これにより、設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に設定値更新処理（図 1 5 7）を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に「RAM クリア操作」を行うことで設定値更新処理（図 1 5 7）が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

50

【1948】

設定確認用処理（図155）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部68aをON操作することで「設定確認操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図155）が実行され得る。これにより、設定確認用処理（図155）の実行を優先させることが可能となる。

【1949】

設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図155）が実行されることなく設定値更新処理（図157）が実行される。これにより設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

10

【1950】

特定制御用のワークエリア221には設定参照用エリア341と設定更新用エリア342とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア341に記憶され、設定値更新処理（図157）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア342に記憶される。これにより、設定値更新処理（図157）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア341にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図157）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

20

【1951】

設定値更新処理（図157）が実行されている途中で動作電力の供給が停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には設定更新用エリア342に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させ、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定参照用エリア341に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させればよい。これにより、これら各状況を適切に生じさせることが可能となる。

【1952】

30

設定値更新処理（図157）を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部68aをON操作する必要があるため、設定値更新処理（図157）を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図157）は設定キー挿入部68aがOFF操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部68aがON操作されている状態からOFF操作された場合に終了される。これにより、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定値更新処理（図157）が開始されたとしても、即座に設定値更新処理（図157）が終了されることはなく、設定キー挿入部68aを一旦ON操作した後に更にOFF操作することで設定値更新処理（図157）が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定値更新処理（図157）を終了させることが可能となる。

40

【1953】

設定確認用処理（図155）を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部68aをON操作する必要があるため、設定確認用処理（図155）を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理（図155）は設定キー挿入部68aがOFF操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部68aがON操作されている状態からOFF操作された場合に終了される。これにより、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることによ

50

り設定キー挿入部 68a が OFF 状態である状況で設定確認用処理（図 155）が開始されたとしても、即座に設定確認用処理（図 155）が終了されることはなく、設定キー挿入部 68a を一旦 ON 操作した後に更に OFF 操作することで設定確認用処理（図 155）が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定確認用処理（図 155）を終了させることが可能となる。

【1954】

主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合、当該主側 CPU 63 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ SA401～ステップ SA418）が終了した後であって残余処理（ステップ SA422～ステップ SA425）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

10

【1955】

設定確認用処理（図 155）及び設定値更新処理（図 157）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【1956】

主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（図 155）及び設定値更新処理（図 157）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図 155）及び設定値更新処理（図 157）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてチェック用表示が行われる。これにより、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 が正常であるか否かを確認することが可能となる。

20

【1957】

主側 CPU 63 のメイン処理（図 153）には、設定確認用処理（図 155）及び設定値更新処理（図 157）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図 155）及び設定値更新処理（図 157）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（図 155）及び設定値更新処理（図 157）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（図 155）及び設定値更新処理（図 157）よりも実行順序が後の処理として、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

30

【1958】

第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側 CPU 63 にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（図 155）又は設定値更新処理（図 157）の実行後に第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

40

【1959】

なお、設定値更新処理（図 157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、設定値更新処理（図 157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく設定参照用エリア 341 に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。また、設定値更新処理（図 157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された

50

場合に「操作無し」の場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行された後に設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後にRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。

【1960】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定値更新処理（図157）が実行されない構成としてもよい。この場合、次の設定値更新処理（図157）の開始に際して設定参照用エリア341に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア342に上書きされる構成としてもよい。

10

【1961】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定確認用処理（図155）が実行されない構成としてもよい。

【1962】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行された後に設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

20

【1963】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行されることなく設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後にRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

30

【1964】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行された後に設定確認用処理（図155）が実行される構成としてもよく、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行されることなく設定確認用処理（図155）が実行される構成としてもよく、設定確認用処理（図155）が実行された後にRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。

【1965】

40

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図157）が設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

【1966】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行されることなく設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後にR

50

AMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【1967】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図157）が設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

10

【1968】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行されることなく設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後にRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。

【1969】

また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図155）が実行されて設定値更新処理（図157）が実行されない構成としてもよく、設定確認用処理（図155）が実行された後に設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後に設定確認用処理（図155）が実行される構成としてもよい。また、設定確認用処理（図155）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図155）及び設定値更新処理（図157）の両方が実行されない構成としてもよい。

20

【1970】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図157）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図157）が設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

30

【1971】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行された後に設定値更新処理（図157）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図157）が実行された後にRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される構成としてもよい。

【1972】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には設定値更新処理（図157）が実行されることなく設定確認用処理（図155）が実行される構成としてもよい。この場合、次の設定値更新処理（図157）の開始に際して設定参照用エリア341に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア342に上書きされる構成としてもよい。

40

【1973】

また、設定値更新処理（図157）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図155）が実行された後に設定値更新処理（図157）が実行され

50

る構成としてもよく、設定値更新処理（図１５７）が実行された後に設定確認用処理（図１５５）が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（図１５７）が実行されている状態で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図１５５）及び設定値更新処理（図１５７）の両方が実行されない構成としてもよい。

【１９７４】

また、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている状態で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップＳＡ４０１）にてウエイト用の所定時間が経過した後において第２タイマ割込み処理（図１３４）の割込みが許可されることで、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウエイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定更新表示フラグに「１」がセットされていたとしても設定値更新処理（図１５７）が実行されている状況であることを条件として、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図１５７）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１９７５】

また、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされている状態で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップＳＡ４０１）にてウエイト用の所定時間が経過した後において第２タイマ割込み処理（図１３４）の割込みが許可されることで、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定参照用エリア３４１に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウエイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定確認表示フラグに「１」がセットされていたとしても設定確認用処理（図１５５）が実行されている状況であることを条件として、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図１５５）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１９７６】

また、設定値更新処理（図１５７）が実行されている状況においては、図柄表示装置４１にて設定値を更新している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を更新するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部５３又はスピーカ部５４にて設定値を更新している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図１５７）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１９７７】

また、設定確認用処理（図１５５）が実行されている状況においては、図柄表示装置４１にて設定値を確認している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を確認するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部５３又はスピーカ部５４にて設定値を確認している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図１５５）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１９７８】

10

20

30

40

50

また、設定値更新処理（図１５７）にて設定値を更新させるために操作される操作部はリセットボタン６８ｃに限定されることはなく、更新ボタン６８ｂといった専用の操作部であってもよく、異常状態を解除するために主制御装置６０に設けられた操作部であってもよい。また、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部６８ａの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

【１９７９】

また、設定値更新処理（図１５７）が実行される場合にはパチンコ機１０から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定値更新処理（図１５７）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０にて設定値更新処理（図１５７）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

【１９８０】

また、設定確認用処理（図１５５）が実行される場合にはパチンコ機１０から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定確認用処理（図１５５）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０にて設定確認用処理（図１５５）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

【１９８１】

また、キー挿入部がＯＮ状態からＯＦＦ状態に変更されたことを契機として処理を終了させる構成を、設定確認用処理（図１５５）及び設定値更新処理（図１５７）以外の処理に適用してもよい。例えば、ベース値を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に表示させるためには所定のキー挿入部がＯＮ位置に操作される必要がある構成とするとともに、所定のキー挿入部がＯＮ状態からＯＦＦ状態に変更されたことを特定した場合に当該表示が終了される構成としてもよい。

【１９８２】

また、設定値更新処理（図１５７）が開始される条件として遊技機本体１２及び前扉枠１４のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定値更新処理（図１５７）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定値更新処理（図１５７）が開始される構成としてもよい。

【１９８３】

また、設定確認用処理（図１５５）が開始される条件として遊技機本体１２及び前扉枠１４のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定確認用処理（図１５５）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定確認用処理（図１５５）が開始される構成としてもよい。

【１９８４】

また、設定値更新処理（図１５７）が実行される前に実行されるＲＡＭクリア処理と、設定値更新処理が実行されることなく実行されるＲＡＭクリア処理とで、主側ＲＡＭ６５において初期化の対象となるエリアが異なっている構成としてもよい。

【１９８５】

また、設定更新表示フラグに「１」がセットされていない状況で設定値更新処理（図１

10

20

30

40

50

57) が開始された場合には、設定参照用エリア341に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成に限定されることはなく、予め定められた初期値の設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成としてもよい。当該初期値としては例えば「設定1」としてもよく、「設定6」としてもよく、これら以外の設定値としてもよい。

【1986】

また、設定値更新処理(図157)が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定変更操作」が行われたことに基づいて設定値更新処理(図157)が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定値更新処理(図157)が終了した場合には「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理(図157)が実行される構成とすることで設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【1987】

また、設定確認用処理(図155)が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定確認操作」が行われたことに基づいて設定確認用処理(図155)が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定確認用処理(図155)が終了した場合には「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理(図155)が実行される構成とすることで設定値の確認作業を優先させることが可能となる。

【1988】

<第46の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第45の実施形態と相違している。以下、上記第45の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第45の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1989】

図161は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSA901～ステップSA925の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【1990】

ステップSA901～ステップSA904では上記第45の実施形態におけるメイン処理(図153)のステップSA401～ステップSA404と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSA905)。設定値更新処理(ステップSA918)を実行している状況において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された場合には、設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況においてメイン処理が開始されることとなる。

【1991】

ステップSA905にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップSA906)。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側CPU63への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【1992】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップSA906:NO)、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSA907)。第1タイマ割込み処理(図133)の停電情報記憶処理(ステップS8901)にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【1993】

10

20

30

40

50

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップSA907：YES）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する（ステップSA908）。チェックサムの算出方法は上記第33の実施形態と同一である。その後、主側CPU63への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア221に保存された特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップSA908にて算出したチェックサムと比較する（ステップSA909）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップSA910）。

【1994】

ステップSA907又はステップSA910にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSA911）。また、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSA912）。これらステップSA911及びステップSA912の処理内容は上記第45の実施形態におけるメイン処理（図153）のステップSA410及びステップSA411と同一である。

【1995】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップSA907及びステップSA910：YES）、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSA913）。設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSA913：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSA914）。設定確認用処理の処理内容は上記第45の実施形態と同一である。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア221に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていたとしても設定キー挿入部68aがON操作されていない限り設定確認用処理は実行されない。したがって、設定確認用処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止されたとしても、「設定確認操作」を行った状況で動作電力の供給が再開されない限り設定確認用処理は実行されない。

【1996】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSA905：YES）、又はリセットボタン68cが押圧操作されている場合（ステップSA906：YES）、RAMクリア処理を実行する（ステップSA915）。RAMクリア処理の処理内容は上記第45の実施形態におけるメイン処理（図153）のRAMクリア処理（ステップSA416）と同一である。

【1997】

その後、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には（ステップSA916：YES）、設定キー挿入部68aがON操作されているか否かに関係なく設定値更新処理を実行する（ステップSA918）。一方、設定更新表示フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップSA916：NO）、設定キー挿入部68aがON操作されていることを条件として（ステップSA917：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップSA918）。つまり、設定値更新処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、RAMクリア処理（ステップSA915）が実行された後に設定値更新処理（ステップSA918）が新たに開始される。

【1998】

ステップSA912の処理を実行した場合、ステップSA913にて否定判定をした場合、ステップSA914の処理を実行した場合、ステップSA917にて否定判定をした場合、又はステップSA918の処理を実行した場合、ステップSA919～ステップSA925の処理を実行する。ステップSA919～ステップSA925の処理内容は上記

10

20

30

40

50

第 4 5 の実施形態におけるメイン処理（図 1 5 3）のステップ S A 4 1 9 ～ステップ S A 4 2 5 と同一である。

【 1 9 9 9 】

図 1 6 2 は、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）又は設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【 2 0 0 0 】

設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1）にて実行される処理の内容は上記第 4 5 の実施形態と同様である。つまり、「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 1）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5）、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）のいずれも実行されない。また、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 1）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行される一方、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 1）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 1）では設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）が実行される一方、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5）及び設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）は実行されない。

【 2 0 0 1 】

次に、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 1）にて実行される処理の内容について説明する。

【 2 0 0 2 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図 1 6 1）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が新たに開始される。

【 2 0 0 3 】

上記構成であることにより、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機 1 0 の電源 O N 時における設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c への操作内容に関係なく、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合には、その後に動作電力の供給が再開された場合には設定値の更新を行った後に完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止されたにも関わらず、その後に動作電力の供給が再開された場合に前回の設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）が開始される前

10

20

30

40

50

における設定値のまま遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【2004】

また、設定値更新処理（ステップSA918）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に、RAMクリア処理（ステップSA915）が実行された後に設定値更新処理（ステップSA918）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【2005】

次に、設定確認用処理（ステップSA914）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図161）にて実行される処理の内容について説明する。

10

【2006】

設定確認用処理（ステップSA914）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図161）にて実行される処理の内容は、設定値更新処理（図157）及び設定確認用処理（図155）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図161）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、設定確認用処理（ステップSA914）が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が再開された場合にはパチンコ機10の電源ON操作に際しての操作内容に対応する処理が実行される。

20

【2007】

設定値の確認は設定値の変更と異なり、途中で終了されてそのまま再開されなかったとしても遊技への影響はない。したがって、設定値の確認の実行途中で動作電力の供給が停止されたとしてもパチンコ機10の電源ON操作に際しての操作内容に対応する処理が実行されるようにすることで、遊技ホールの管理者による電源ON操作に際しての操作内容を優先させることが可能となる。

【2008】

<第47の実施形態>

30

本実施形態では、設定値更新処理（ステップSA918）又は設定確認用処理（ステップSA914）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図161）にて実行される処理の内容が上記第45の実施形態と相違している。以下、上記第45の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第45の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2009】

図163は、設定値更新処理（図157）又は設定確認用処理（図155）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図153）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

40

【2010】

設定値更新処理（図157）及び設定確認用処理（図155）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図153）にて実行される処理の内容は上記第45の実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図155）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図153）にて実行される処理の内容は上記第46の実施形態と同様である。

【2011】

設定値更新処理（図157）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「

50

1」がセットされた状況)において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図153)にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合及び「設定確認操作」の場合は上記第45の実施形態と同様に、設定値更新処理(図157)の再開である。また、「RAMクリア操作」及び「設定変更操作」の場合は、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行された後に、設定値更新処理(図157)の再開である。この場合、RAMクリア処理(ステップSA416)では特定制御用のワークエリア221に設けられた設定参照用エリア341だけではなく、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア342が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況でRAMクリア処理(ステップSA416)が実行されたとしても、その後の設定値更新処理(図157)の開始に際しては設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となり、設定更新用エリア342にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

10

【2012】

上記構成であることにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理(図157)が確実に実行されるだけではなく、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

【2013】

20

<第48の実施形態>

本実施形態では、設定値更新処理(ステップSA918)又は設定確認用処理(ステップSA914)が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図161)にて実行される処理の内容が上記第45の実施形態と相違している。以下、上記第45の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第45の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2014】

図164は、設定値更新処理(図157)又は設定確認用処理(図155)が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図153)にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

30

【2015】

設定値更新処理(図157)及び設定確認用処理(図155)のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図153)にて実行される処理の内容は上記第45の実施形態と同様である。また、設定確認用処理(ステップ図155)が実行されている状況(すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況)において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図153)にて実行される処理の内容は上記第46の実施形態と同様である。

【2016】

40

設定値更新処理(図157)が実行されている状況(すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況)において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図153)にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合、「RAMクリア操作」の場合及び「設定確認操作」の場合には設定値更新処理(図157)及び設定確認用処理(図155)のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図153)にて実行される処理の内容と同一である。つまり、「操作無し」の場合にはRAMクリア処理(ステップSA416)、設定値更新処理(図157)及び設定確認用処理(図155)はいずれも実行されることはなく、「RAMクリア操作」の場合にはRAMクリア処理(ステップSA416)が実行されるものの設定値更新処理(図157)及

50

び設定確認用処理（図 1 5 5）は実行されることはなく、「設定確認操作」の場合には設定確認用処理（図 1 5 5）が実行されるものの R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）及び設定値更新処理（図 1 5 7）は実行されない。

【 2 0 1 7 】

これに対して、「設定変更操作」の場合には R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行された後に設定値更新処理（図 1 5 7）が再開される。この場合、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）では特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定参照用エリア 3 4 1 だけではなく、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア 3 4 2 が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「1」がセットされている状態で R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図 1 5 7）の開始に際しては設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となり、設定更新用エリア 3 4 2 にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

10

【 2 0 1 8 】

上記構成であることにより、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際しての遊技ホールの管理者による操作内容に対応する処理の実行を優先させることが可能となる。

【 2 0 1 9 】

また、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合において「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合には、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

20

【 2 0 2 0 】

< 第 4 9 の実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 4 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 4 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 0 2 1 】

図 1 6 5 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 8 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【 2 0 2 2 】

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

【 2 0 2 3 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S B 1 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では上記第 3 5 の実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

40

【 2 0 2 4 】

つまり、本実施形態では上記第 3 5 の実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）と第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）とが存在している。第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、

50

第2タイマ割込み処理（図134）は第1タイマ割込み処理（図133）に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割込み処理（図133）は第2タイマ割込み処理（図134）に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の両方が実行されていない状況において第1割込み周期及び第2割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割込み処理（図134）から先に起動される。この点、第2タイマ割込み処理（図134）は第1タイマ割込み処理（図133）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割込み処理（図133）が第2タイマ割込み処理（図134）よりも優先して起動される構成としてもよい。

【2025】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割込み処理（図133）の第1割込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割込み処理（図134）の第2割込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【2026】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップSB103）。立ち上げ処理中フラグは上記第35の実施形態と同様に、第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図133）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理（図133）を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【2027】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図165）において動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了して残余処理（ステップSB125～ステップSB128）が開始される前に「0」クリアされる。上記第35の実施形態と同様に第1タイマ割込み処理（図133）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）のうち後述する設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図167）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割込み処理（図133）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS8901～ステップS8905の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）のうち後述する設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図167）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【2028】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップS8901）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）のうち後述する設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図167）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第35の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM65の

10

20

30

40

50

異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図 166）又は設定値更新処理（図 167）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【2029】

ちなみに、設定確認用処理（図 166）又は設定値更新処理（図 167）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 133）及び第 2 タイマ割込み処理（図 134）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図 166）又は設定値更新処理（図 167）において第 1 タイマ割込み処理（図 133）又は第 2 タイマ割込み処理（図 134）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 165）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 222 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 CPU 63 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 222 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 222 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 165）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 222 に退避された情報が主側 CPU 63 の各種レジスタに復帰される。

【2030】

ステップ SB103 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ SB104）。第 1 タイマ割込み処理（図 133）の停電情報記憶処理（ステップ S8901）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。

【2031】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ SB104：YES）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップ SB105）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は上記第 33 の実施形態と同一である。その後、主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 221 に保存された特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【2032】

チェックサムが一致している場合（ステップ SB105：YES）、特定制御用のワークエリア 221 における設定参照用エリア 341（図 154 参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ SB106）。設定参照用エリア 341 は上記第 45 の実施形態と同様に現状のパチンコ機 10 の設定値を主側 CPU 63 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア 341 に「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリア 341 に「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリア 341 に「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリア 341 に「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリア 341 に「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリア 341 に「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 6」となる。ステップ SB106 では設定参照用エリア 341 に格納された設定値の情報が

「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

【2033】

ステップSB104～ステップSB106の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB107）。設定更新表示フラグは上記第35の実施形態と同様に設定値更新処理（図167）が実行されていることを主側CPU63にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第1～第4報知用表示装置201～204にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図167）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（図167）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図167）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図167）が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（図167）において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

10

【2034】

設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップSB107にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップSB108）。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側CPU63への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第35の実施形態と同様に、主制御装置60に設定キー挿入部68a及びリセットボタン68cが設けられているものの更新ボタン68bは設けられていない。また、主制御装置60には第1～第3報知用表示装置69a～69cではなく第11の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204が設けられている。

20

【2035】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSB108：NO）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB109）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップSB109にて肯定判定をした場合、後述するステップSB121及びステップSB122の処理を実行する。

30

40

【2036】

ステップSB109にて否定判定をした場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSB110）。設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSB110：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSB112）。また、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていない場合であっても（ステップSB110：NO）、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている

50

場合（ステップ S B 1 1 1 : Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップ S B 1 1 2）。

【 2 0 3 7 】

設定確認表示フラグは上記第 3 5 の実施形態と同様に設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されていることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図 1 6 6）が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理（図 1 6 6）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態は後述する第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行されるか、後述する設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されるか、又は設定確認用処理（図 1 6 6）において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【 2 0 3 8 】

上記のようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されることにより、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図 1 6 6）が実行される。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン 6 8 c が押圧操作された場合には、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されることなく第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）及び設定値更新処理（図 1 6 7）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図 1 6 6）よりも第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）又は設定値更新処理（図 1 6 7）の実行を優先させることが可能となる。

【 2 0 3 9 】

ここで、ステップ S B 1 1 2 にて実行される設定確認用処理について説明する。図 1 6 6 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S B 2 0 1～ステップ S B 2 0 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 2 0 4 0 】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S B 2 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

【 2 0 4 1 】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）では基本的に第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）において設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図

133) 及び第2タイマ割込み処理(図134)の実行が禁止され、設定確認用処理(図166)又は設定値更新処理(図167)が実行されている状況において第1タイマ割込み処理(図133)及び第2タイマ割込み処理(図134)の実行が許可される。但し、設定確認用処理(図166)又は設定値更新処理(図167)が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理(図133)が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理(図133)の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理(図133)が終了される。

【2042】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「1」をセットする(ステップSB202)。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理(図134)のステップS9005にて肯定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS9006)を実行する。当該設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理の処理内容は上記第45の実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図124(b)の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

【2043】

その後、確認開始コマンドを音声発光制御装置81に送信する(ステップSB203)。音声発光制御装置81は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理(図166)が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理(図166)を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理(図166)を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理(図166)が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【2044】

その後、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する(ステップSB204)。具体的には、上記第45の実施形態における設定確認用処理(図155)と同様に、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定確認用処理(図166)が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSB204にて否定判定をする。設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定していない場合(ステップSB204:NO)、ステップSB204の処理を繰り返す。

【2045】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合(ステップSB204:YES)、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグを「0」クリアする(ステップSB205)。これにより、第2タイマ割込み処理(図134)のステップS9005にて否定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS9006)が実行されない状況とな

10

20

30

40

50

る。したがって、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【2046】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップSB206）。これにより、設定確認用処理（図166）を終了してメイン処理（図165）における動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）に復帰する場合には第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の割込みが禁止される。

【2047】

その後、確認時の復帰コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSB207）。音声発光制御装置81は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて設定確認用処理（図166）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【2048】

上記のとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作した状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われることにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図165）が開始された状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部68aがON操作された状態となり、メイン処理（図165）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図166）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【2049】

メイン処理（図165）の説明に戻り、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSB110及びステップSB111：NO）、通常復帰コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSB113）。音声発光制御装置81は通常復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【2050】

一方、ステップSB108にてリセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていると判定した場合（ステップSB108及びステップSB114：YES）、又はステップSB107にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップSB115）。上記のようにリセットボタン68cが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部68aがON操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン68cの押圧操作及び設定キー挿入部68aのON操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理（図167）が実行されることにより、設定値更新処理（図167）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図167）が実行される。これにより、設定値更新処理（図167）の実行を優先させることが可能とな

10

20

30

40

50

る。

【2051】

ここで、ステップS B 1 1 5にて実行される設定値更新処理について説明する。図1 6 7は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS B 3 0 1～ステップS B 3 1 4の処理は、主側C P U 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2052】

まず割込み許可の設定を行う（ステップS B 3 0 1）。これにより、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図1 3 4）が第2割込み周期で割り込んで起動される。

【2053】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）では基本的に第1タイマ割込み処理（図1 3 3）及び第2タイマ割込み処理（図1 3 4）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図1 6 6）及び設定値更新処理（図1 6 7）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）において設定確認用処理（図1 6 6）及び設定値更新処理（図1 6 7）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図1 3 3）及び第2タイマ割込み処理（図1 3 4）の実行が禁止され、設定確認用処理（図1 6 6）又は設定値更新処理（図1 6 7）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図1 3 3）及び第2タイマ割込み処理（図1 3 4）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図1 6 6）又は設定値更新処理（図1 6 7）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図1 3 3）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図1 3 3）が終了される。

【2054】

その後、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップS B 3 0 2）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理（図1 3 4）のステップS 9 0 0 3にて肯定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ2 7 5への設定処理（ステップS 9 0 0 4）を実行する。当該設定更新中における第5表示データバッファ2 7 5への設定処理の処理内容は上記第4 5の実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図1 2 4（a）の説明図に示すように、パチンコ機1 0の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機1 0の更新対象として選択されている設定値の表示が第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて行われる。

【2055】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップS B 3 0 3）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS B 1 0 4：NO）、特定制御用のワークエリア2 2 1及び特定制御用のスタックエリア2 2 2の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップS B 1 0 5：NO）、又は設定参照用エリア3 4 1に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップS B 1 0 6：NO）、メイン処理（図1 6 5）のステップS B 1 1 9にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）においてステップS 8 9 0 1～ステップS 8 9 0 5の処理を実行する一方、ステップS 8 9 0 6にて肯定判定をすることでステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理を実行しない。これに

10

20

30

40

50

より、上記のような主側RAM65の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップSB303の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM65の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図167）が実行された場合に解除することが可能となる。

【2056】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新用エリア342（図154参照）に「1」を設定する（ステップSB304）。設定更新用エリア342は上記第45の実施形態と同様に設定値更新処理（図167）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア342に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリア342に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリア342に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリア342に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリア342に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリア342に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定6」となる。

【2057】

ステップSB304にて設定更新用エリア342に「1」を設定することで、更新対象の設定値が「設定1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機10の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図167）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定1」となる。

【2058】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSB305）。音声発光制御装置81は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図167）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図167）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図167）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図167）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【2059】

その後、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する（ステップSB306）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップSB306：NO）、設定更新用エリア342に「1」を設定する（ステップSB307）。これにより、更新対象の設定値が「設定1」となる。

【2060】

ステップSB306にて肯定判定をした場合又はステップSB307の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップSB308）。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持され

10

20

30

40

50

ている場合にもステップ S B 3 0 8 にて否定判定をする。

【2061】

ステップ S B 3 0 8 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることを条件として（ステップ S B 3 0 9 : Y E S）、設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算する（ステップ S B 3 1 0）。これにより、リセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S B 3 0 9 : N O）又は設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算した場合にはステップ S B 3 0 6 の処理に戻ることとなるが、ステップ S B 3 0 6 にて設定更新用エリア 3 4 2 の値が 7 以上であると判定されると、ステップ S B 3 0 7 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「1」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボ

10

【2062】

設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S B 3 0 8 : Y E S）、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 に上書きする（ステップ S B 3 1 1）。これにより、今回の設定値更新処理（図 1 6 7）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 1 0 の設定値となる。

【2063】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S B 3 1 2）。これにより、設定値更新処理（図 1 6 7）を終了してメイン処理（図 1 6 5）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の割込みが禁止される。

20

【2064】

その後、第 2 R A M クリア処理を実行する（ステップ S B 3 1 3）。第 2 R A M クリア処理では、上記第 4 5 の実施形態における R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新用エリア 3 4 2 を「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、第 2 R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第 2 R A M クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S B 1 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

30

40

【2065】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 3 1 4）。音声発光制御装置 8 1 は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）

50

が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）にて設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されたことを特定する。そして、更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【 2 0 6 6 】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図 1 6 7）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 6 8 a に対する ON 操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【 2 0 6 7 】

また、設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行う場合であって、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図 1 6 6）が実行され、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図 1 6 7）が実行される。これにより、リセットボタン 6 8 c の押圧操作の有無によって設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図 1 6 6）よりも設定値更新処理（図 1 6 7）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図 1 6 7）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【 2 0 6 8 】

メイン処理（図 1 6 5）の説明に戻り、ステップ S B 1 0 8 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていないと判定した場合（ステップ S B 1 1 4：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 1 1 6）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）においてステップ S 8 9 0 1 ～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【 2 0 6 9 】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S B 1 1 6：NO）、第 1 RAM クリア処理を実行する（ステップ S B 1 1 7）。第 1 RAM クリア処理では、上記第 4 5 の実施形態における RAM クリア処理（ステップ S A 4 1 6）と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モー

ドが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新用エリア342を「0」クリアする。また、第1RAMクリア処理では特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第1RAMクリア処理では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後初期設定を実行する。この初期設定ではステップSB102の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【2070】

なお、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。また、第1RAMクリア処理（ステップSB117）の処理内容は設定値更新処理（図167）における第2RAMクリア処理（ステップSB313）の処理内容と同一であるが、これら処理内容の一部が相違している構成としてもよい。例えば、第1RAMクリア処理（ステップSB117）では「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第2RAMクリア処理（ステップSB313）では「0」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよく、第2RAMクリア処理（ステップSB313）では「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第1RAMクリア処理（ステップSB117）では「0」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよい。

【2071】

その後、クリア時の復帰コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSB118）。音声発光制御装置81はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて第1RAMクリア処理（ステップSB117）が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【2072】

メイン処理（図165）においてステップSB104～ステップSB106のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSB119）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【2073】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップSB120）。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSB120：N

○)、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する(ステップ S B 1 2 1)。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理(図 1 6 7)が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

10

【2074】

その後、異常時の外部出力処理を実行する(ステップ S B 1 2 2)。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間(例えば 1 0 0 ミリ秒)に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第 1 タイマ割込み処理(図 1 3 3)の不正検知処理(ステップ S 8 9 0 5)において監視対象の不正(不正な電波の検知や不正の磁気の検知)が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

20

【2075】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合(ステップ S B 1 2 0 : Y E S)、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する(ステップ S B 1 1 4)。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているとともに設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されている場合(ステップ S B 1 1 4 及びステップ S B 1 2 0 : Y E S)、設定値更新処理を実行する(ステップ S B 1 1 5)。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側 C P U 6 3 への動作電力が供給された場合、主側 R A M 6 5 について異常が発生していることでステップ S B 1 0 4 ~ ステップ S B 1 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理(図 1 6 7)が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理(図 1 6 7)では既に説明したとおりステップ S B 3 0 3 にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理(図 1 6 7)が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側 R A M 6 5 について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

30

40

【2076】

一方、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているものの設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されていない場合(ステップ S B 1 2 0 : Y E S、ステップ S B 1 1 4 : N O)、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップ S B 1 1 6)。ステップ S B 1 1 9 にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップ S B 1 1 6 の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップ S B 1 1 6 にて肯定判定をする。この場合、ステップ S B 1 2 1 にて音声発光制御装置 8 1 に異常コマンドを送信するとともに、ステップ S B 1 2 2 にて異常信号を外部出力する。

【2077】

50

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップ S B 1 0 4～ステップ S B 1 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合、「R A M クリア操作」が行われている状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたとしても第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であって「R A M クリア操作」が行われている状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にも第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）は実行されない。これにより、「R A M クリア操作」が行われている状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図 1 6 7）の開始時の初期設定（ステップ S B 3 0 3）にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図 1 6 7）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア 2 2 1 の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【2 0 7 8】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「R A M クリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップ S B 1 0 9 又はステップ S B 1 1 6 にて肯定判定をすることで、ステップ S B 1 2 1 にて異常コマンドを送信するとともにステップ S B 1 2 2 にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップ S B 1 0 4～ステップ S B 1 0 6 の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されない限り、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機 1 0 における異常報知及びパチンコ機 1 0 の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【2 0 7 9】

ステップ S B 1 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S B 1 1 3 の処理を実行した場合、ステップ S B 1 1 5 の処理を実行した場合、ステップ S B 1 1 8 の処理を実行した場合、又はステップ S B 1 2 2 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S B 1 2 3）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 3 5 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 3 5 の実施形態と同様に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が継続される。

【2 0 8 0】

上記構成によれば主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、当該主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）が終了した後であって残余処理（ステップ S B 1 2 5～ステップ S B 1 2 8）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【2 0 8 1】

また、設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 を利用した設定値の

表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【2082】

その後、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSB124）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）が起動された場合にステップS8906にて否定判定をすることでステップS8901～ステップS8905の処理だけではなくステップS8907～ステップS8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSB124では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

【2083】

その後、ステップSB125～ステップSB128の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSB125～ステップSB128の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSB125～ステップSB128の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップSB125～ステップSB128では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

【2084】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の割込みが許可される様子について図168のタイムチャートを参照しながら説明する。図168（a）はパチンコ機10の電源がON状態となっている期間を示し、図168（b）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が実行されている期間を示し、図168（c）は特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている期間を示し、図168（d）は残余処理（ステップSB125～ステップSB128）が実行されている期間を示し、図168（e）は割込みが許可されている期間を示し、図168（f）は第1タイマ割込み処理（図133）又は第2タイマ割込み処理（図134）が実行されている期間を示し、図168（g）は設定値更新処理（図167）が実行されている期間を示し、図168（h）は設定確認用処理（図166）が実行されている期間を示す。

【2085】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）において設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）の両方が実行されない場合について説明する。

【2086】

t1のタイミングで図168（a）に示すようにパチンコ機10の電源のON操作が行われる。この場合、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれも行われない「操作無し」の状態でパチンコ機10の電源のON操作が行われている。当該t1のタイミングで、図168（b）に示すように主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が開始される。また、図168（c）に示すように特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされた状態となる。

【2087】

その後、t2のタイミングで、図168（b）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了して、図168（d）に示すように残余処理（ステップSB125～ステップSB128）が開始される。また、当該t2のタイミングで図168（c）に示すように特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされる。なお、残余処理（ステップSB125～ステ

ップS B 1 2 8) が開始されたタイミングでは図1 6 8 (e) に示すように割込みは許可されない。

【2 0 8 8】

その後、t 3のタイミングで、図1 6 8 (d) に示すように残余処理(ステップS B 1 2 5～ステップS B 1 2 8) が終了するとともに図1 6 8 (e) に示すように割込みが許可される。これにより、図1 6 8 (f) に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第2タイマ割込み処理(図1 3 4) が先に実行され当該第2タイマ割込み処理(図1 3 4) が終了した場合に第1タイマ割込み処理(図1 3 3) が実行される。但し、これに限定されることはなく、第1タイマ割込み処理(図1 3 3) が先に実行され当該第1タイマ割込み処理(図1 3 3) が終了した場合に第2タイマ割込み処理(図1 3 4) が実行される構成としてもよい。

10

【2 0 8 9】

次に、動作電力の供給開始時の処理(ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2) において設定値更新処理(図1 6 7) が実行される場合について説明する。

【2 0 9 0】

t 4のタイミングで図1 6 8 (a) に示すようにパチンコ機1 0の電源のON操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機1 0の電源のON操作が行われている。当該t 4のタイミングで、図1 6 8 (b) に示すように主側C P U 6 3にて動作電力の供給開始時の処理(ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2) が開始される。また、図1 6 8 (c) に示すように特定制御用のワークエリア2 2 1における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされた状態となる。

20

【2 0 9 1】

その後、t 5のタイミングで図1 6 8 (g) に示すように設定値更新処理(図1 6 7) が開始される。この場合、当該t 5のタイミングで図1 6 8 (e) に示すように割込みが許可される。割込みが許可されることでt 6のタイミングで図1 6 8 (f) に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第2タイマ割込み処理(図1 3 4) が先に実行され当該第2タイマ割込み処理(図1 3 4) が終了した場合に第1タイマ割込み処理(図1 3 3) が実行される。但し、これに限定されることはなく、第1タイマ割込み処理(図1 3 3) が先に実行され当該第1タイマ割込み処理(図1 3 3) が終了した場合に第2タイマ割込み処理(図1 3 4) が実行される構成としてもよい。また、第1タイマ割込み処理(図1 3 3) が実行されたとしても図1 6 8 (c) に示すように立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。

30

【2 0 9 2】

タイマ割込み処理は図1 6 8 (f) に示すようにt 7のタイミングで終了し、その後、t 8のタイミングで図1 6 8 (g) に示すように設定値更新処理(図1 6 7) が終了する。そして、当該t 8のタイミングで図1 6 8 (b) に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2) が終了するとともに図1 6 8 (c) に示すように立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされる。また、当該t 8のタイミングで図1 6 8 (d) に示すように残余処理(ステップS B 1 2 5～ステップS B 1 2 8) が開始される。

40

【2 0 9 3】

次に、動作電力の供給開始時の処理(ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2) において設定確認用処理(図1 6 6) が実行される場合について説明する。

【2 0 9 4】

t 9のタイミングで図1 6 8 (a) に示すようにパチンコ機1 0の電源のON操作が行われる。この場合、「設定確認操作」が行われた状況でパチンコ機1 0の電源のON操作が行われている。当該t 9のタイミングで、図1 6 8 (b) に示すように主側C P U 6 3にて動作電力の供給開始時の処理(ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2) が開始される。また、図1 6 8 (c) に示すように特定制御用のワークエリア2 2 1における立ち

50

上げ処理中フラグに「1」がセットされた状態となる。

【2095】

その後、 $t10$ のタイミングで図168(h)に示すように設定確認用処理(図166)が開始される。この場合、当該 $t10$ のタイミングで図168(e)に示すように割込みが許可される。割込みが許可されることで $t11$ のタイミングで図168(f)に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第2タイマ割込み処理(図134)が先に実行され当該第2タイマ割込み処理(図134)が終了した場合に第1タイマ割込み処理(図133)が実行される。但し、これに限定されることはなく、第1タイマ割込み処理(図133)が先に実行され当該第1タイマ割込み処理(図133)が終了した場合に第2タイマ割込み処理(図134)が実行される構成としてもよい。また、第1タイマ割込み処理(図133)が実行されたとしても図168(c)に示すように立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。

10

【2096】

タイマ割込み処理は図168(f)に示すように $t12$ のタイミングで終了し、その後、 $t13$ のタイミングで図168(h)に示すように設定確認用処理(図166)が終了する。そして、当該 $t13$ のタイミングで図168(b)に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)が終了するとともに図168(c)に示すように立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされる。また、当該 $t13$ のタイミングで図168(d)に示すように残余処理(ステップSB125～ステップSB128)が開始される。

20

【2097】

上記のとおり動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)において設定確認用処理(図166)及び設定値更新処理(図167)が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理(図133)及び第2タイマ割込み処理(図134)の実行が禁止され、設定確認用処理(図166)又は設定値更新処理(図167)が実行されている状況において第1タイマ割込み処理(図133)及び第2タイマ割込み処理(図134)の実行が許可される。設定確認用処理(図166)及び設定値更新処理(図167)が実行されない場合には動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)の途中でタイマ割込み処理が割り込んで起動されないようにすることで、動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)を早期に完了させることが可能となる。

30

【2098】

その一方、設定確認用処理(図166)及び設定値更新処理(図167)が実行される場合には遊技ホールの管理者の操作に応じた処理が実行されるため、これら処理に滞する期間が長くなる。この場合に設定確認用処理(図166)及び設定値更新処理(図167)が実行されている状況であってもタイマ割込み処理の割込みが禁止されたままであるとすると、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまう。これに対して、設定確認用処理(図166)又は設定値更新処理(図167)が実行される場合にはタイマ割込み処理の割込みが許可される。これにより、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くならないようにすることが可能となる。また、設定確認用処理(図166)及び設定値更新処理(図167)が実行されている状況において、第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御するための処理が実行される第2タイマ割込み処理(図134)が割り込んで実行されることにより、第2タイマ割込み処理(図134)を利用して第1～第4報知用表示装置201～204にて設定値に関する表示を行わせることが可能となる。

40

【2099】

また、設定確認用処理(図166)又は設定値更新処理(図167)が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている。したがって、設定確認用処理(図166)又は設定値更新処理(図167)が実行されている状況において第

50

1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が起動されたとしても、当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。

【2100】

次に、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常が発生した場合における処理の進行態様について図 1 6 9 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 6 9（a）はパチンコ機 1 0 の電源が ON 状態となっている期間を示し、図 1 6 9（b）は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）が実行されている期間を示し、図 1 6 9（c）は残余処理（ステップ S B 1 2 5～ステップ S B 1 2 8）が実行されている期間を示し、図 1 6 9（d）は第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）又は第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が実行されている期間を示し、図 1 6 9（e）は特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされている期間を示し、図 1 6 9（f）は異常信号が外部出力されている期間を示し、図 1 6 9（g）は設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されている期間を示す。

【2101】

t 1 のタイミングで図 1 6 9（a）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、「RAM クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれも行われな「操作無し」の状態でパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われている。当該 t 1 のタイミングで、図 1 6 8（b）に示すように主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）が開始される。

【2102】

その後、t 2 のタイミングで停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常の発生が特定されることにより、図 1 6 9（e）に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされた状態となる。また、当該 t 2 のタイミングで図 1 6 9（f）に示すように異常信号の外部出力が開始される。これにより、パチンコ機 1 0 において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生したことを遊技ホールの管理コンピュータにおいて特定することが可能となる。

【2103】

その後、t 3 のタイミングで図 1 6 9（b）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）が終了するとともに図 1 6 9（c）に示すように残余処理（ステップ S B 1 2 5～ステップ S B 1 2 8）が開始される。また、t 4 のタイミングで図 1 6 9（f）に示すように異常信号の外部出力が終了される。t 2 のタイミング～t 4 のタイミングの所定期間（例えば 1 0 0 ミリ秒）に亘って異常信号の外部出力が継続されることにより、パチンコ機 1 0 において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生したことを遊技ホールの管理コンピュータにおいて正確に特定することが可能となる。また、異常信号の外部出力が継続される期間が所定期間で一定となっていることにより、当該異常信号の外部出力を行うための処理構成を簡素化することが可能となる。なお、異常信号の外部出力だけではなく、図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 における異常報知も実行される。

【2104】

その後、t 5 のタイミングで図 1 6 9（c）に示すように残余処理（ステップ S B 1 2 5～ステップ S B 1 2 8）が終了する。そして、t 5 のタイミング～t 6 のタイミングに亘って図 1 6 9（d）に示すようにタイマ割込み処理が実行され、t 6 のタイミング～t 7 のタイミングに亘って図 1 6 9（c）に示すように残余処理（ステップ S B 1 2 5～ステップ S B 1 2 8）が実行され、t 7 のタイミング～t 8 のタイミングに亘って図 1 6 9（d）に示すようにタイマ割込み処理が実行される。但し、図 1 6 9（e）に示すように遊技停止フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が実行されたとしても、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行されるものの、遊技を進行させるための処理は実行されない。t 8 のタイミングで第 1

タイマ割込み処理（図１３３）にて停電時処理が実行され、図１６９（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態となる。

【２１０５】

その後、 t_9 のタイミングで、図１６９（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源が再度ＯＮ状態となり、図１６９（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。この場合、図１６９（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされている。したがって、 t_{10} のタイミング～ t_{12} のタイミングに亘って図１６９（ｆ）に示すように異常信号の外部出力が行われる。これにより、パチンコ機１０において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生していることを遊技ホールの管理コンピュータに再度認識させることが可能となる。なお、異常信号の外部出力だけではなく、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４における異常報知も実行される。

10

【２１０６】

また、図１６９（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）は t_{11} のタイミングで終了し、当該 t_{11} のタイミング～ t_{13} のタイミングに亘って図１６９（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行される。そして、図１６９（ｄ）に示すように t_{13} のタイミングでタイマ割込み処理が実行される。但し、図１６９（ｅ）に示すように遊技停止フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図１３３）が実行されたとしても、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行されるものの、遊技を進行させるための処理は実行されない。 t_{14} のタイミングで第１タイマ割込み処理（図１３３）にて停電時処理が実行され、図１６９（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態となる。

20

【２１０７】

その後、 t_{15} のタイミングで、図１６９（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源が再度ＯＮ状態となり、図１６９（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。そして、図１６９（ｇ）に示すように t_{16} のタイミング～ t_{17} のタイミングに亘って設定値更新処理（図１６７）が実行される。設定値更新処理（図１６７）が実行されることにより設定値が変更されるだけではなく、図１６９（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に起因して遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状態が解消される。その後、 t_{17} のタイミング～ t_{18} のタイミングに亘って図１６９（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行され、 t_{18} のタイミングで図１６９（ｄ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。

30

【２１０８】

上記のとおり停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してメイン処理（図１６５）におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合には特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされることで、遊技を進行させるための処理が実行されない状況となる。これにより、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

40

【２１０９】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図１６７）が実行されない限り解消されない。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図１６７）を実行する必要が生じることとなり、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく設定値の再設定を要するようになることが可能となる。

50

【2110】

次に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容について、図170のタイムチャートを参照しながら説明する。図170(a)は動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)が実行されている期間を示し、図170(b)は動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)が終了した後の処理が実行されている期間を示し、図170(c)は初期チェック期間を示し、図170(d)は設定値更新処理(図167)が実行されている期間を示し、図170(e)はパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる設定更新中表示期間を示し、図170(f)は設定確認用処理(図166)が実行されている期間を示し、図170(g)はパチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる設定確認中表示期間を示す。

10

【2111】

まず動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)において設定確認用処理(図166)及び設定値更新処理(図167)の両方が実行されない場合について説明する。

【2112】

t1のタイミング～t2のタイミングに亘って図170(a)に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)が実行される。そして、t2のタイミングで図170(b)に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)が終了した後の処理が開始される。この場合、当該t2のタイミングでメイン処理(図165)におけるステップSB122にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始される(図128(b)参照)。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、t3のタイミングで図170(c)に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204ではベース値の表示が開始される。

20

30

【2113】

次に、動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)において設定値更新処理(図167)が実行される場合について説明する。

【2114】

t4のタイミングで図170(a)に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)が開始される。そして、t5のタイミング～t6のタイミングに亘って図170(d)に示すように設定値更新処理(図167)が実行される。この場合、図170(e)に示すようにt5のタイミング～t6のタイミングに亘って設定更新中表示期間となる。

40

【2115】

その後、t6のタイミングで図170(b)に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSB101～ステップSB122)が終了した後の処理が開始される。この場合、当該t6のタイミングでメイン処理(図165)におけるステップSB122にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始される(図128(b)参照)。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、t7のタイミングで図170(c)に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第1～第4報知用表示装置201～20

50

4ではベース値の表示が開始される。

【2116】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）において設定確認用処理（図166）が実行される場合について説明する。

【2117】

t8のタイミングで図170（a）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が開始される。そして、t9のタイミング～t10のタイミングに亘って図170（f）に示すように設定確認用処理（図166）が実行される。この場合、図170（g）に示すようにt9のタイミング～t10のタイミングに亘って設定確認中表示期間となる。

【2118】

その後、t10のタイミングで図170（b）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了した後の処理が開始される。この場合、当該t10のタイミングでメイン処理（図165）におけるステップSB122にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始される（図128（b）参照）。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、t11のタイミングで図170（c）に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204ではベース値の表示が開始される。

【2119】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了した後であって残余処理（ステップSB125～ステップSB128）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【2120】

また、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【2121】

次に、設定値更新処理（図167）又は設定確認用処理（図166）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図165）にて実行される処理の内容について図171の説明図を参照しながら説明する。

【2122】

設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図165）にて実行される処理の内容をまず説明する。

【2123】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図165）では第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれも実行されない。また、「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図165）では第1RAMクリア処理（ステップSB117）が実行される一方、設定値更新処理（図167）及び設

10

20

30

40

50

定確認用処理（図 1 6 6）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 5）では設定値更新処理（図 1 6 7）が実行される一方、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）及び設定確認用処理（図 1 6 6）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 1 6 5）では設定確認用処理（図 1 6 6）が実行される一方、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）及び設定値更新処理（図 1 6 7）は実行されない。

【 2 1 2 4 】

次に、設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 5）にて実行される処理の内容について説明する。

【 2 1 2 5 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図 1 6 5）では設定値更新処理（図 1 6 7）が実行される一方、設定確認用処理（図 1 6 6）は実行されない。つまり、設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても設定値更新処理（図 1 6 7）が新たに開始される。

【 2 1 2 6 】

上記構成であることにより、設定値更新処理（図 1 6 7）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機 1 0 の電源 O N 時における設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c への操作内容に関係なく設定値更新処理（図 1 6 7）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新を完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新が完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 1 2 7 】

また、設定値更新処理（図 1 6 7）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 2 1 2 8 】

次に、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 1 6 5）にて実行される処理の内容について説明する。

【 2 1 2 9 】

「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 6 5）では第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行される一方、設定値更新処理（図 1 6 7）及び設定確認用処理（図 1 6 6）は実行されない。つまり、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「R A M クリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（図 1 6 6）を新たに実行することなく、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）を実行する。これにより、「R A M クリア操作」に対する第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）の実行を優先させることが可能となる。なお、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【 2 1 3 0 】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 6 5）では設定値更新処理（図 1 6 7）が実行される一方、設定確認用処理（図 1 6 6）は実行されない。つまり、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図 1 6 6）を新たに実行することなく、設定値更新処理（図 1 6 7）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する設定値更新処理（図 1 6 7）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されることで更新対象の設定値が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示されるとともに設定値更新処理（図 1 6 7）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機 1 0 の設定値を確認することができる。なお、設定値更新処理（図 1 6 7）において第 2 RAM クリア処理（ステップ S B 3 1 3）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

10

【2 1 3 1】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 6 5）では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（図 1 6 6）を実行する。これにより、設定確認用処理（図 1 6 6）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

20

【2 1 3 2】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 1 6 5）では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として、設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されていなくても設定確認用処理（図 1 6 6）が実行される。これにより、設定確認用処理（図 1 6 6）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

【2 1 3 3】

次に、音声発光制御装置 8 1 にて実行される処理について説明する。当該処理の説明に先立ち音声発光制御装置 8 1 の電氣的構成について図 1 7 2 の説明図を参照しながら説明する。

30

【2 1 3 4】

音声発光制御装置 8 1 は音声発光制御基板 3 5 1 を備えている。音声発光制御基板 3 5 1 には音光側 MPU 3 5 2 が搭載されている。音光側 MPU 3 5 2 には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側 CPU 3 5 3 の他に、音光側 ROM 3 5 4 及び音光側 RAM 3 5 5 が内蔵されている。また、音光側 MPU 3 5 2 には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【2 1 3 5】

音光側 ROM 3 5 4 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側 ROM 3 5 4 は、音光側 CPU 3 5 3 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

40

【2 1 3 6】

音光側 RAM 3 5 5 は、SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側 RAM 3 5 5 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側 ROM 3 5 4 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側 RAM 3 5 5 は、音光側 ROM 3 5 4 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

50

【2137】

音声発光制御基板351には音光側MPU352以外にもRTC356及びRTC用メモリ357が搭載されている。RTC356はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、音光側CPU353からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。なお、RTC356にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機10の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。また、RTC356において日時情報が計測される構成に限定されることはなく、時刻情報のみが計測される構成としてもよい。

【2138】

RTC用メモリ357はSRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。RTC用メモリ357には音光側CPU353からの指示に従いRTC356の日時情報が格納される。また、RTC用メモリ357に格納された日時情報は必要に応じて音光側CPU353にて読み出される。音光側CPU353はRTC用メモリ357に格納された日時情報に基づき基準時間を把握するとともに、その基準時間を基準として所定時間（例えば1時間）が経過する毎に時間対応演出が実行されるようにするための処理を実行する。なお、RTC用メモリ357にはRTC356に対して設けられたバックアップ電源からバックアップ電力が供給される構成となっており、パチンコ機10の電源遮断中においても日時情報が記憶保持される。但し、これに限定されることはなくRTC用メモリ357が情報の記憶保持に外部からの電力供給を必要としないEEPROMなどであってもよい。

【2139】

次に、音光側CPU353にて実行される演出制御処理について図173のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側CPU353への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【2140】

主側CPU63から更新開始コマンドを受信している場合（ステップSB401：YES）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップSB402）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定値更新処理（図167）が開始された場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図167）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図167）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図167）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【2141】

主側CPU63から確認開始コマンドを受信している場合（ステップSB403：YES）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップSB404）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定確認用処理（図166）が開始される場合に音光側CPU353に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図166）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図166）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図166）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識するこ

10

20

30

40

50

とが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【2142】

ステップ S B 4 0 1 ～ステップ S B 4 0 4 の処理を実行した場合、主側 C P U 6 3 から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップ S B 4 0 5）。通常復帰コマンドは第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。クリア時の復帰コマンドは第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。

【2143】

これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップ S B 4 0 5：N O）、ステップ S B 4 0 1 の処理に戻る。主側 C P U 6 3 は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了する場合にいずれかの復帰コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する。この場合に上記のとおり音光側 C P U 3 5 3 はいずれかの復帰コマンドを主側 C P U 6 3 から受信するまではステップ S B 4 0 6 以降の処理を実行しない。これにより、主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が実行されている間は音光側 C P U 3 5 3 にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。

【2144】

また、いずれの復帰コマンドも受信していない状況においては主側 C P U 6 3 から更新開始コマンド又は確認開始コマンドを受信する可能性があり、更新開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、確認開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されることに対応する報知が行われるように必要がある。この場合に、音光側 C P U 3 5 3 はいずれかの復帰コマンドを主側 C P U 6 3 から受信するまではステップ S B 4 0 6 以降の処理を実行しないことにより、更新開始コマンド又は確認開始コマンドを受信した場合にそれに対応する報知を好適に開始させることが可能となる。

【2145】

主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップ S B 4 0 5：Y E S）、その受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドであるか否かを判定する（ステップ S B 4 0 6）。通常復帰コマンドは既に説明したとおり、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。通常復帰コマンドを受信した場合（ステップ S B 4 0 6：Y E S）、R T C 3 5 6 の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納させる（ステップ S B 4 0 7）。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報が R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された状態となる。

【2146】

今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドではなく（ステップ S B 4 0 6：N O）、更新時の復帰コマンドである場合（ステップ S B 4 0 8：Y E S）、更新時報知の終了処理を実行する（ステップ S B 4 0 9）。更新時の復帰コマンドは既に説明したとおり主

側CPU63にて設定値更新処理（図167）が終了される場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップSB402にて開始した設定値更新処理（図167）に対応する報知を終了させる。

【2147】

今回受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドではなく（ステップSB408：NO）、確認時の復帰コマンドである場合（ステップSB410：YES）、確認時報知の終了処理を実行する（ステップSB411）。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定確認用処理（図166）が終了される場合に音光側CPU353に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップSB404にて開始した設定確認用処理（図166）に対応する報知を終了させる。

10

【2148】

ステップSB407の処理を実行した場合、ステップSB409の処理を実行した場合、ステップSB410にて否定判定をした場合、又はステップSB411の処理を実行した場合、通常の演出の実行制御を行うための処理を実行する。具体的には、まず時間対応演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップSB412）。

【2149】

時間対応演出とは、RTC用メモリ357に格納された日時情報に対応する基準時間を基準として所定時間（例えば1時間）が経過する度に実行される演出である。時間対応演出では、表示発光部53において時間対応演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ部54において時間対応演出に対応する音出力演出が行われ、図柄表示装置41において時間対応演出に対応する表示演出が行われる。

20

【2150】

なお、遊技回用の演出が実行されている状況において時間対応演出が開始された場合には表示発光部53及びスピーカ部54では遊技回用の演出よりも時間対応演出が優先して実行される一方、図柄表示装置41では遊技回用の演出に対応する画像表示が図柄表示装置41の表示面の一部に縮小表示された状態で時間対応演出に対応する画像表示が行われる。また、開閉実行モード用の演出が実行されている状況において時間対応演出が開始された場合には表示発光部53及びスピーカ部54では開閉実行モード用の演出よりも時間対応演出が優先して実行される一方、図柄表示装置41では開閉実行モード用の演出に対応する画像表示が図柄表示装置41の表示面の一部に縮小表示された状態で時間対応演出に対応する画像表示が行われる。

30

【2151】

RTC用メモリ357に格納された日時情報に対応する基準時間を基準として所定時間（例えば1時間）が経過する度に時間対応演出が実行される構成であることにより、遊技ホールにおいて隣接する複数のパチンコ機10の基準時間が一致しているのであればそれら複数のパチンコ機10にて時間対応演出を同時に開始させることが可能となる。なお、遊技ホールにおいては複数のパチンコ機10の電源が同時にON状態とされるため、基本的にはそれら複数のパチンコ機10の基準時間は一致することとなる。

【2152】

ステップSB412では、RTC用メモリ357に格納された日時情報に基づき基準時間を把握する。また、RTC356の現状の日時情報を読み出す。そして、RTC356から読み出した現状の日時情報に対応する時間に対する基準時間の差分の時間が所定時間の整数倍となっているか否かを判定する。ステップSB412にて肯定判定をした場合、時間対応演出の設定処理を実行する（ステップSB413）。時間対応演出の設定処理では、表示発光部53及びスピーカ部54にて時間対応演出を実行させるための設定を行うとともに、図柄表示装置41にて時間対応演出を実行させるためのコマンドを表示制御装置82に送信する。なお、RTC用メモリ357に格納された日時情報に対応する基準時間を基準とした場合における時間対応演出の実行回数に応じて当該時間対応演出の実行内容が異なる構成としてもよい。

40

【2153】

50

ステップ S B 4 1 2 にて否定判定をした場合又はステップ S B 4 1 3 の処理を実行した場合、その他の処理を実行する（ステップ S B 4 1 4）。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。

【 2 1 5 4 】

次に、主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）にて実行された処理の内容に対応する作用について、図 1 7 4 の説明図を参照しながら説明する。

【 2 1 5 5 】

主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）にて第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）のいずれもが実行されなかった場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了する場合に主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 に通常復帰コマンドを送信する。音光側 C P U 3 5 3 は通常復帰コマンドを受信した場合、それに対して報知に関する制御は実行しない。一方、音光側 C P U 3 5 3 は通常復帰コマンドを受信した場合、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納する。これにより、時間対応演出の実行契機を特定するために参照される基準時間に対応する情報が R T C 用メモリ 3 5 7 に新たに格納されることとなる。

【 2 1 5 6 】

主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）にて第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了する場合に主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 にクリア時の復帰コマンドを送信する。音光側 C P U 3 5 3 はクリア時の復帰コマンドを受信した場合、それに対して報知に関する制御は実行しない。また、音光側 C P U 3 5 3 はクリア時の復帰コマンドを受信したとしても、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納しない。R T C 用メモリ 3 5 7 にはバックアップ用の電力が供給されるため、R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機 1 0 の電源が O F F される前に R T C 用メモリ 3 5 7 に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【 2 1 5 7 】

主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）にて設定値更新処理（図 1 6 7）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了する場合に主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 に更新時の復帰コマンドを送信する。音光側 C P U 3 5 3 は更新時の復帰コマンドを受信した場合、設定値更新処理（図 1 6 7）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側 C P U 3 5 3 は更新時の復帰コマンドを受信したとしても、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納しない。R T C 用メモリ 3 5 7 にはバックアップ用の電力が供給されるため、R T C 用メ

メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機10の電源がOFFされる前にRTC用メモリ357に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【2158】

主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて設定確認用処理（図166）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了する場合に主側CPU63は音光側CPU353に確認時の復帰コマンドを送信する。音光側CPU353は確認時の復帰コマンドを受信した場合、設定確認用処理（図166）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側CPU353は確認時の復帰コマンドを受信したとしても、RTC356において計測されている現状の日時情報をRTC用メモリ357に格納しない。RTC用メモリ357にはバックアップ用の電力が供給されるため、RTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機10の電源がOFFされる前にRTC用メモリ357に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

10

【2159】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2160】

設定値更新処理（図167）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図167）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図167）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

20

【2161】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定1」となっている。したがって、設定値更新処理（図167）が開始された場合には有利度が最も低い「設定1」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図167）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図167）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が開始されたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

30

【2162】

特定制御用のワークエリア221には設定参照用エリア341と設定更新用エリア342とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア341に記憶され、設定値更新処理（図167）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア342に記憶される。これにより、設定値更新処理（図167）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア341にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図167）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【2163】

主側CPU63は動作電力の供給が開始された場合において、第1RAMクリア処理（ステップSB117）を実行した場合にクリア時の復帰コマンドを送信し、設定値更新処理（図167）を実行した場合に更新時の復帰コマンドを送信し、設定確認用処理（図166）を実行した場合に確認時の復帰コマンドを送信し、これら第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれも実行しなかった場合に通常復帰コマンドを送信する。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が主側CPU63だけではなく音光側CPU353にて行われるようにすることが可能となる。

40

【2164】

音光側CPU353は通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及び確認時の復帰コマンドのいずれを受信した場合であっても演出制御処理（図17

50

3) のステップ S B 4 0 5 にて肯定判定をしてステップ S B 4 1 2 ～ステップ S B 4 1 4 の処理を実行する状態となる。その一方、通常復帰コマンドを受信した場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への書き込み処理 (ステップ S B 4 0 7) を実行し、更新時の復帰コマンドを受信した場合には更新時報知の終了処理 (ステップ S B 4 0 9) を実行し、確認時の復帰コマンドを受信した場合には確認時報知の終了処理 (ステップ S B 4 1 1) を実行し、クリア時の復帰コマンドを受信した場合には専用の処理を実行しない。これにより、各復帰コマンドのうちいずれかの復帰コマンドの受信を契機として音光側 C P U 3 5 3 にて遊技の進行に対応する処理が開始されるようにしながら、各復帰コマンドに対応する制御が音光側 C P U 3 5 3 にて実行されるようにすることが可能となる。

【2165】

主側 C P U 6 3 はいずれかの復帰コマンドを送信した後に動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2) を終了して遊技の進行を制御するための処理 (ステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0) を開始し、音光側 C P U 3 5 3 はいずれかの復帰コマンドを受信した場合に遊技の進行内容に対応する演出の実行制御を行う。これにより、主側 C P U 6 3 にて遊技の進行を制御するための処理が実行される状況となった後に音光側 C P U 3 5 3 にて遊技の進行内容に対応する演出の実行制御が行われるようにすることが可能となる。この場合に、音光側 C P U 3 5 3 は各復帰コマンドに対応する処理を実行する。これにより、音光側 C P U 3 5 3 における動作電力の供給開始時の処理の実行内容を相違させる複数の復帰コマンドを利用して、遊技の進行内容に対応する演出の実行制御の開始契機を音光側 C P U 3 5 3 に認識させることが可能となる。

【2166】

R T C 用メモリ 3 5 7 に記憶されている日時情報を基準として時間対応演出の実行タイミングとなった場合に時間対応演出が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時間対応演出が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7)、設定値更新処理 (図 1 6 7) 又は設定確認用処理 (図 1 6 6) が実行された場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない一方、第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7)、設定値更新処理 (図 1 6 7) 及び設定確認用処理 (図 1 6 6) のいずれもが実行されなかった場合に R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報が R T C 用メモリ 3 5 7 に格納される。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に主側 C P U 6 3 にて実行される処理内容に応じて、R T C 用メモリ 3 5 7 に日時情報が新たに記憶される状況と、R T C 用メモリ 3 5 7 に日時情報が新たに記憶されない状況とを生じさせることが可能となる。

【2167】

主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において「R A M クリア操作」が行われた場合には第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7) が実行され、「設定変更操作」が行われた場合には設定値更新処理 (図 1 6 7) が実行され、「設定確認操作」が行われた場合には設定確認用処理 (図 1 6 6) が実行される。一方、「操作無し」の状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7)、設定値更新処理 (図 1 6 7) 及び設定確認用処理 (図 1 6 6) のいずれもが実行されない。この場合に、上記のとおり主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7)、設定値更新処理 (図 1 6 7) 又は設定確認用処理 (図 1 6 6) が実行された場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない一方、第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7)、設定値更新処理 (図 1 6 7) 及び設定確認用処理 (図 1 6 6) のいずれもが実行されなかった場合に R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報が R T C 用メモリ 3 5 7 に格納される。これにより、パチンコ機 1 0 の電源の O N 操作を行う場合に、R T C 用メモリ 3 5 7 に日時情報が新たに記憶される状況とするのか、R T C 用メモリ 3 5 7 に日時情報が新たに記憶されない状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【2168】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了した後であって残余処理（ステップSB125～ステップSB128）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【2169】

設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【2170】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【2171】

主側CPU63のメイン処理（図165）には、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）よりも実行順序が後の処理として、第1～第4報知用表示装置201～204にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第1～第4報知用表示装置201～204にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【2172】

第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側CPU63にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図167）の実行後に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【2173】

主側CPU63において動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて、使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かを監視するための処理が実行される。そして、使用対象の設定値が異常である場合には遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【2174】

使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かを監視するための処理は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了した後においても第1タイム割込み処理（図133）のステップS8919にて実行される。これにより、遊技が

10

20

30

40

50

進行していく過程で使用対象の設定値が異常なものとなってしまったとしても、それに対処することが可能となる。

【2175】

主側CPU63において動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて、使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かの監視だけではなく、特定制御用のワークエリア221における停電フラグに「1」がセットされているか否かの監視が実行されるとともに特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のチェックサムが正常か否かの監視が実行される。そして、停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生しているにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【2176】

上記規制状態は動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に再開される。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生していることで遊技を進行させるための処理の実行が規制された状態は動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【2177】

上記規制状態は設定値更新処理（図167）が実行されることで解除される。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生していることで遊技の進行が規制された状態の解除に際して、使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

20

【2178】

上記規制状態であっても停電監視や各種カウンタの更新処理が実行される。これにより、上記のように遊技の進行が規制された状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。特に、停電監視が実行されることにより、遊技の進行が規制された状態であっても停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【2179】

上記規制状態となった場合には使用対象の設定値を変更すべきことが報知される。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生した場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

30

【2180】

主側RAM65に関して情報異常が発生している場合には遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号が外部出力される。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生した場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【2181】

主側RAM65に関して情報異常が発生している場合とは異なる異常の発生時にも遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号が外部出力される。これにより、外部出力を行うための構成を兼用することが可能となる。

【2182】

主側RAM65に関して情報異常が発生していることで遊技の進行が規制された規制状態において主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合において未だに規制状態が解除されない場合には異常信号の外部出力が再度行われる。これにより、規制状態においては動作電力の供給が再開される度に異常信号が外部出力されることとなる。よって、主側RAM65に関して情報異常が発生していることを遊技ホールの管理者に認識させ易くなる。

40

【2183】

動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）において設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が禁止され、設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図167）が実行されて

50

いる状況において第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が許可される。設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）が実行されない場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）の途中でタイマ割込み処理が割り込んで起動されないようにすることで、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）を早期に完了させることが可能となる。

【2184】

その一方、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）が実行される場合には遊技ホールの管理者の操作に応じた処理が実行されるため、これら処理に滞在する期間が長くなる。この場合に設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）が実行されている状況であってもタイマ割込み処理の割込みが禁止されたままであるとすると、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまう。これに対して、設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図167）が実行される場合にはタイマ割込み処理の割込みが許可される。これにより、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くならないようにすることが可能となる。また、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）が実行されている状況において、第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御するための処理が実行される第2タイマ割込み処理（図134）が割り込んで実行されることにより、第2タイマ割込み処理（図134）を利用して第1～第4報知用表示装置201～204にて設定値に関する表示を行わせることが可能となる。

【2185】

また、設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図167）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている。したがって、設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図167）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても、当該第1タイマ割込み処理（図133）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。

【2186】

なお、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれもが実行されない場合にRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生し、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれかが実行された場合にRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しない構成に限定されない。例えば、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれもが実行されない場合、又は第1RAMクリア処理（ステップSB117）が実行された場合にRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれもが実行されない場合、又は設定値更新処理（図167）が実行された場合にRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれもが実行されない場合、又は設定確認用処理（図166）が実行された場合にRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。

【2187】

また、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれもが実行されない場合、設定値更新処理（図167）が実行された場合、又は設定確認用処理（図166）が実行された場合にRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図

166)のいずれもが実行されない場合、第1RAMクリア処理(ステップSB117)が実行された場合、又は設定確認用処理(図166)が実行された場合にRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第1RAMクリア処理(ステップSB117)、設定値更新処理(図167)及び設定確認用処理(図166)のいずれもが実行されない場合、第1RAMクリア処理(ステップSB117)が実行された場合、又は設定値更新処理(図167)が実行された場合にRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。

【2188】

また、第1RAMクリア処理(ステップSB117)が実行された場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定値更新処理(図167)が実行された場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定確認用処理(図166)が実行された場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、第1RAMクリア処理(ステップSB117)又は設定値更新処理(図167)が実行された場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。第1RAMクリア処理(ステップSB117)又は設定確認用処理(図166)が実行された場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定値更新処理(図167)又は設定確認用処理(図166)が実行された場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。

【2189】

また、設定値更新処理(図167)が実行された場合には開始時の初期設定(ステップSB303)において設定参照用エリア341及び設定更新用エリア342を含めた特定制御用のワークエリア221の全エリアを「0」クリアするとともに初期化を実行する構成としてもよい。この場合、設定値更新処理(図167)において第2RAMクリア処理(ステップSB313)が実行されない構成としてもよい。

【2190】

また、設定値更新処理(図167)が開始された場合には「設定1」以外の予め定められた設定値から設定値の変更が開始される構成としてもよい。例えば、「設定2」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定3」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定4」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定5」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定6」から設定値の変更が開始される構成としてもよい。

【2191】

また、設定値更新処理(図167)が開始された場合には上記第45の実施形態と同様に設定参照用エリア341に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア342に上書きされることで、それまで使用対象として設定されていた設定値から設定値の変更が開始される構成としてもよい。

【2192】

また、メイン処理(図165)において各種復帰コマンドを送信するための処理が、残余処理(ステップSB125～ステップSB128)が開始される前の処理として設定されている構成としてもよい。この場合、第1RAMクリア処理(ステップSB117)、設定値更新処理(図167)及び設定確認用処理(図166)のいずれかの処理が実行された場合にはそれに対応するフラグをセットし、上記各種復帰コマンドを送信するための処理ではそのフラグの状態に対応する復帰コマンドを音光側CPU353に送信する構成

10

20

30

40

50

としてもよい。

【2193】

また、R T C用メモリ357に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度に時間対応演出が実行される構成に加えて又は代えて、R T C用メモリ357に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度に所定の異常が発生しているか否かの監視が行われる構成としてもよく、R T C用メモリ357に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度にベース値の報知が行われる構成としてもよい。この場合、R T C356及びR T C用メモリ357が主制御基板61に設けられており、主側C P U63にて上記異常監視又は上記ベース値の報知が行われる構成としてもよい。遊技ホールに設置された複数のパチンコ機10にて同時に異常監視が実行されてその結果が例えば図柄表示装置41などにて報知されることにより、所定の異常が発生しているか否かの定期的な監視を複数のパチンコ機10に対してまとめて行うことが可能となる。また、遊技ホールに設定された複数のパチンコ機10にて図柄表示装置41などにて同時にベース値の報知が行われることにより、ベース値の定期的な監視を複数のパチンコ機10に対してまとめて行うことが可能となる。なお、上記各種報知はパチンコ機10自身にて行われる構成に限定されることはなく、遊技ホールの管理コンピュータへの外部出力により行われる構成としてもよい。

【2194】

また、メイン処理（図165）において停電フラグに「1」がセットされていないと判定した場合、チェックサムが異常であると判定した場合、又は設定参照用エリア341の設定値が異常であると判定した場合には、「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく設定値更新処理（図165）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、主側R A M65に関して情報異常が発生している場合には即座に設定値を変更させることが可能となる。

【2195】

＜第50の実施形態＞

本実施形態では音光側C P U353にて実行される演出制御処理の処理構成が上記第49の実施形態と相違している。以下、上記第49の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第49の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2196】

図175は音光側C P U353にて実行される本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。

【2197】

ステップS B 5 0 1～ステップS B 5 0 5では上記第49の実施形態における演出制御処理（図173）のステップS B 4 0 1～ステップS B 4 0 5と同一の処理を実行する。主側C P U63から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合（ステップS B 5 0 5：Y E S）、今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンド以外の復帰コマンドであるか否かを判定する（ステップS B 5 0 6）。

【2198】

今回受信した復帰コマンドがクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかである場合（ステップS B 5 0 6：Y E S）、上記第49の実施形態における演出制御処理（図173）のステップS B 4 0 7と同様に、R T C356の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をR T C用メモリ357に格納させる（ステップS B 4 0 7）。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がR T C用メモリ357に格納された状態となる。

【2199】

ステップS B 5 0 8～ステップS B 5 1 4では上記第49の実施形態における演出制御処理（図173）のステップS B 4 0 8～ステップS B 4 1 4と同一の処理を実行する。

【2200】

図176は、主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。

【2201】

上記第49の実施形態と同様に、主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）のいずれもが実行されなかった場合には主側CPU63は音光側CPU353に通常復帰コマンドを送信し、第1RAMクリア処理（ステップSB117）が実行された場合には主側CPU63は音光側CPU353にクリア時の復帰コマンドを送信し、設定値更新処理（図167）が実行された場合には主側CPU63は音光側CPU353に更新時の復帰コマンドを送信し、設定確認用処理（図166）が実行された場合には主側CPU63は音光側CPU353に確認時の復帰コマンドを送信する。

【2202】

音光側CPU353は上記第49の実施形態と同様に、更新時の復帰コマンドを受信した場合には設定値更新処理（図167）が実行されることに対応する報知を終了させるとともに、確認時の復帰コマンドを受信した場合には設定確認用処理（図166）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側CPU353は上記第49の実施形態と同様に、通常復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドを受信したとしてもそれに対して報知に関する制御は実行しない。

【2203】

音光側CPU353は、クリア時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及び確認時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合、RTC356において計測されている現状の日時情報をRTC用メモリ357に格納する。これにより、時間対応演出の実行契機を特定するために参照される基準時間に対応する情報がRTC用メモリ357に新たに格納されることとなる。一方、音光側CPU353は、通常復帰コマンドを受信したとしても、RTC356において計測されている現状の日時情報をRTC用メモリ357に格納しない。RTC用メモリ357にはバックアップ用の電力が供給されるため、RTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機10の電源がOFF操作される前にRTC用メモリ357に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【2204】

上記構成によれば動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）において第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれかが実行された場合には、RTC用メモリ357に格納されている日時情報がRTC356において計測されている現状の日時情報に書き換えられるのに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）において第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）のいずれも実行されなかった場合には、RTC用メモリ357に格納されている日時情報が書き換えられない。これにより、遊技ホールの営業中においてパチンコ機10のメンテナンスや動作チェックのためにパチンコ機10の電源が一旦OFF操作されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況でパチンコ機10の電源のON操作を行うことで、RTC用メモリ357に格納されている日時情報が書き換えられないようにすることが可能となる。よって、遊技ホールの営業中にパチンコ機10の電源を一旦OFF操作した後に動作電力の供給を再開させる場合において、遊技ホールにおける周囲のパチンコ機10との間で時間対応演出の基準時間を同一としながら当該パチンコ機10への動作電力の供給を再開させるための操作性を高めることが可能となる。

【2205】

また、「操作無し」の状況でパチンコ機10の電源のON操作を行うことでRTC用メモリ357に格納されている日時情報が書き換えられないことにより、RTC用メモリ357に格納されている日時情報が書き換えられないようにパチンコ機10の電源のON操作を行った場合に、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図167）及び設定確認用処理（図166）といった目的外の処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【2206】

＜第51の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第49の実施形態と相違している。以下、上記第49の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第49の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2207】

図177は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSB601～ステップSB630の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2208】

ステップSB601～ステップSB622は上記第49の実施形態におけるメイン処理（図165）のステップSB101～ステップSB122と同一の処理を実行する。

【2209】

ステップSB612の処理を実行した場合、ステップSB613の処理を実行した場合、ステップSB615の処理を実行した場合、ステップSB618の処理を実行した場合、又はステップSB622の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSB623）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第35の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図134）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第35の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

【2210】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSB601～ステップSB622）が終了した後であって残余処理（ステップSB627～ステップSB630）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【2211】

また、設定確認用処理（図166）及び設定値更新処理（図167）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB601～ステップSB622）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【2212】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップSB624）。これにより、第1タイマ割込み処理（図133）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図134）が第2割込み周期で割り込んで起動される。第2タイマ割込み処理（図134）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに1以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第1～第4報知用表示装置201～204が表示制御される。

【2213】

10

20

30

40

50

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるチェック中カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップ S B 6 2 5）。そして、チェック中カウンタの値が「0」となるまで、ステップ S B 6 2 5 にて待機する。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされた状態が維持されているため、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が割り込んで起動されたとしても、当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が終了される。したがって、ステップ S B 6 2 3 にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が継続される。

10

【2 2 1 4】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップ S B 6 2 6）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が起動された場合にステップ S 8 9 0 6 にて否定判定をすることでステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5 の処理だけではなくステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S B 6 2 6 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「0」クリアする。

【2 2 1 5】

20

その後、ステップ S B 6 2 7～ステップ S B 6 3 0 の残余処理に進む。つまり、主側 CPU 6 3 は第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S B 6 2 7～ステップ S B 6 3 0 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S B 6 2 7～ステップ S B 6 3 0 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S B 6 2 7～ステップ S B 6 3 0 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 9）のステップ S 1 1 3～ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

【2 2 1 6】

30

上記構成によれば、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われる。これにより、遊技が行われない状況下において第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が正常であるか否かのチェックを行うことが可能となる。

【2 2 1 7】

<第 5 2 の実施形態>

本実施形態では主側 CPU 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 4 9 の実施形態と相違している。以下、上記第 4 9 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 9 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2 2 1 8】

40

図 1 7 8 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S B 7 0 1～ステップ S B 7 3 4 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2 2 1 9】

本実施形態のメイン処理では上記第 4 9 の実施形態と異なり電源投入初期設定処理を実行しない。したがって、メイン処理が起動された場合にはウェイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップ S B 7 0 1 以降の処理を開始する。なお、電源投入初期設定処理は実行しないが、メイン処理を開始した場合に主側 RAM 6 5 のアクセスを許可する。

50

【2220】

メイン処理ではまず上記第49の実施形態におけるメイン処理（図165）のステップSB102と同様に内部機能レジスタ設定処理を実行するとともに（ステップSB701）、上記第49の実施形態におけるメイン処理（図165）のステップSB103と同様に特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップSB702）。その後、停電フラグに「1」がセットされており、チェックサムが正常であり、設定値が正常であり、さらに特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップSB703～ステップSB705：YES、ステップSB706：NO）、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップSB707）。

10

【2221】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSB707：NO）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB708）。遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合であって設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSB708：NO、ステップSB709：YES）、又は遊技停止フラグに「1」がセットされておらずさらに設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていない場合であって特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSB708及びステップSB709：NO、ステップSB710：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSB711）。設定確認用処理では上記第49の実施形態における設定確認用処理（図166）においてステップSB201～ステップSB202及びステップSB204～ステップSB207の処理を実行する。

20

【2222】

つまり、本実施形態の設定確認用処理では確認開始コマンドを音光側CPU353に送信しない。したがって、本実施形態では設定確認用処理が実行されたとしても、設定確認用処理に対応する報知が図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54にて実行されない。本実施形態では既に説明したとおりメイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップSB701以降の処理を開始するため設定確認用処理が開始されたタイミングにおいて図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了していない可能性がある。これに対して、上記のとおり設定確認用処理に対応する報知が図柄表示装置41にて実行されないようにすることにより、初期設定が完了していない状況において図柄表示装置41の表示制御が開始されてしまわないようにすることが可能となる。なお、設定確認用処理に対応する報知が表示発光部53及びスピーカ部54にて行われるものの図柄表示装置41にて行われない構成としてもよい。

30

【2223】

設定確認用処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSB712）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第35の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図134）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第35の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB701～ステップSB729）にて設定確認用処理が実行される場合には、設定確認用処理が終了した後に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始されるとともに、当該チェック用表示は処理の進行が待機されていない状況で行われる。

40

【2224】

リセットボタン68cが押圧操作されていないとともに遊技停止フラグに「1」がセットされておらずさらに設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていない場合であって特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグに「1」がセ

50

ットされていない場合（ステップＳＢ７０７～ステップＳＢ７１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７１３）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第３５の実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図１３４）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第３５の実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【２２２５】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ７１４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図１３３）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図１３４）が第２割込み周期で割り込んで起動される。第２タイマ割込み処理（図１３４）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに１以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。

【２２２６】

その後、ウェイト用処理を実行する（ステップＳＢ７１５）。ウェイト用処理では、特定制御用のワークエリア２２１におけるチェック中カウンタの値が「０」となるまで待機する。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態が維持されているため、第１タイマ割込み処理（図１３３）が割り込んで起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図１３３）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図１３３）が終了される。したがって、ステップＳＢ７１３にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。また、ウェイト用処理にて待機している時間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。つまり、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウェイト期間を利用して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせることが可能となる。ウェイト用処理（ステップＳＢ７１５）が終了した後は、上記第４９の実施形態におけるメイン処理（図１６５）のステップＳＢ１１３と同様に通常復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＢ７１６）。

【２２２７】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ７０７及びステップＳＢ７１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ７１８）。また、上記のような「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも（ステップＳＢ７０６：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ７１７）。設定値更新処理では上記第４９の実施形態における設定値更新処理（図１６７）においてステップＳＢ３０１～ステップＳＢ３０４及びステップＳＢ３０６～ステップＳＢ３１４の処理を実行する。

【２２２８】

つまり、本実施形態の設定値更新処理では更新開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信しない。したがって、本実施形態では設定値更新処理が実行されたとしても、設定値更新処理に対応する報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されない。本実施形態では既に説明したとおりメイン処理が起動された場合にはウェイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップＳＢ７０１以降の処理を開始するため設定値更新処理が開始されたタイミングにおいて図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了していない可能性がある。これに対して、上記のとおり設定値更新処理に対応する報知が図柄表示装置４１にて実行されないようにすることにより、初期設定が完了し

10

20

30

40

50

ていない状況において図柄表示装置 4 1 の表示制御が開始されてしまわないようにすることが可能となる。なお、設定値更新処理に対応する報知が表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて行われるものの図柄表示装置 4 1 にて行われたい構成としてもよい。

【2229】

設定値更新処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S B 7 1 9）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 3 5 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 3 5 の実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が継続される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 7 0 1 ～ステップ S B 7 2 9）にて設定値更新処理が実行される場合には、設定値更新処理が終了した後に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が開始されるとともに、当該チェック用表示は処理の進行が待機されていない状況で行われる。

【2230】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている一方、設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されていない場合（ステップ S B 7 0 7：YES、ステップ S B 7 1 7：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップ S B 7 2 0：NO）、第 1 RAM クリア処理を実行する（ステップ S B 7 2 1）。第 1 RAM クリア処理の処理内容は上記第 4 9 の実施形態におけるメイン処理（図 1 6 5）の第 1 RAM クリア処理（ステップ S B 1 1 7）と同一である。

【2231】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S B 7 2 2）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 3 5 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 3 5 の実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が継続される。

【2232】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップ S B 7 2 3）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が表示制御される。

【2233】

その後、ウェイト用処理を実行する（ステップ S B 7 2 4）。ウェイト用処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるチェック中カウンタの値が「0」となるまで待機する。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされた状態が維持されているため、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が割り込んで起動されたとしても、当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が終了される。したがって、ステップ S B 7 2 2 にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が継続される。また、ウェイト用処理にて待機している時間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。つまり、図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウェイト期間を利用して、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示を行わせることが可能となる。ウェイト用処理（ステッ

プ S B 7 2 4) が終了した後は、上記第 4 9 の実施形態におけるメイン処理 (図 1 6 5) のステップ S B 1 1 8 と同様にクリア時の復帰コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する (ステップ S B 7 2 5)。

【 2 2 3 4 】

ステップ S B 7 0 3 ~ ステップ S B 7 0 5 のいずれかにて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」をセットした後に (ステップ S B 7 2 6)、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する (ステップ S B 7 2 7)。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されている場合 (ステップ S B 7 1 7 及びステップ S B 7 2 7 : Y E S)、ステップ S B 7 1 8 にて設定値更新処理を実行するとともにステップ S B 7 1 9 にてチェック中カウンタの設定処理を実行する。これら処理の内容は既に説明したとおりである。

【 2 2 3 5 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合 (ステップ S B 7 2 7 : N O)、ステップ S B 7 2 0 にて遊技停止フラグに「1」がセットされていると判定した場合、又はステップ S B 7 0 8 にて遊技停止フラグに「1」がセットされていると判定した場合、ステップ S B 7 2 8 及びステップ S B 7 2 9 の処理を実行する。これらステップ S B 7 2 8 及びステップ S B 7 2 9 の処理内容は上記第 4 9 の実施形態におけるメイン処理 (図 1 6 5) のステップ S B 1 2 1 及びステップ S B 1 2 2 と同一である。

【 2 2 3 6 】

ステップ S B 7 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S B 7 1 6 の処理を実行した場合、ステップ S B 7 1 9 の処理を実行した場合、ステップ S B 7 2 5 の処理を実行した場合、又はステップ S B 7 2 9 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする (ステップ S B 7 3 0)。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理 (図 1 3 3) が起動された場合にステップ S 8 9 0 6 にて否定判定をすることでステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理だけではなくステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S B 7 3 0 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「0」クリアする。

【 2 2 3 7 】

その後、ステップ S B 7 3 1 ~ ステップ S B 7 3 4 の残余処理に進む。つまり、主側 C P U 6 3 は第 1 タイマ割込み処理 (図 1 3 3) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 1 3 4) を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S B 7 3 1 ~ ステップ S B 7 3 4 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S B 7 3 1 ~ ステップ S B 7 3 4 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S B 7 3 1 ~ ステップ S B 7 3 4 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理 (図 9) のステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

【 2 2 3 8 】

上記構成によれば、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S B 7 0 1 ~ ステップ S B 7 2 9) にて設定確認用処理 (ステップ S B 7 1 1) 及び設定値更新処理 (ステップ S B 7 1 8) が実行されない場合には、ウェイト用処理にて処理の進行を待機している状況において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。これにより、図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウェイト期間を利用して、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示を行わせることが可能となる。また、遊技を進行させるための処理が開始される前に、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示を確認する機会を担保することが可能となる。

【2239】

一方、設定確認用処理（ステップSB711）又は設定値更新処理（ステップSB718）は少なくとも遊技ホールの管理者により設定キー挿入部68aがOFF操作されないと終了しないため、これら設定確認用処理（ステップSB711）又は設定値更新処理（ステップSB718）が終了されるまでに、図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了するまでに要する時間以上の時間が経過していることとなる。この場合に、設定確認用処理（ステップSB711）又は設定値更新処理（ステップSB718）が実行される場合にはウェイト用処理が実行されないようにすることにより、設定確認用処理（ステップSB711）又は設定値更新処理（ステップSB718）が実行された場合において遊技を進行させるための処理が開始されるまでに要する時間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

10

【2240】

また、設定確認用処理（ステップSB711）又は設定値更新処理（ステップSB718）が実行される場合、設定確認用処理（ステップSB711）又は設定値更新処理（ステップSB718）が終了した後に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにしながら、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行うことが可能となる。

【2241】

<第53の実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第49の実施形態と相違している。以下、上記第49の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第49の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【2242】

図179は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSB801～ステップSB826の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2243】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップSB801）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM65のアクセスを許可する。

30

【2244】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップSB802）。内部機能レジスタ設定処理では上記第35の実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割り込み処理（図133）の割り込み周期を第1割り込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割り込み処理（図134）の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

40

【2245】

つまり、本実施形態では上記第35の実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割り込み処理（図133）と第2タイマ割り込み処理（図134）とが存在している。第1タイマ割り込み処理（図133）及び第2タイマ割り込み処理（図134）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割り込み処理（図134）は第1タイマ割り込み処理（図133）に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割り込み処理（図133）は第2タイマ割り込み処理（図134）に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割り込み処理（図133）及び第2タイマ割り込み処理（図134）の両方が実行されていない状況において第1割り込み

50

周期及び第2割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割込み処理（図134）から先に起動される。この点、第2タイマ割込み処理（図134）は第1タイマ割込み処理（図133）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割込み処理（図133）が第2タイマ割込み処理（図134）よりも優先して起動される構成としてもよい。

【2246】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割込み処理（図133）の第1割込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割込み処理（図134）の第2割込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【2247】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップSB803）。立ち上げ処理中フラグは上記第35の実施形態と同様に、第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図133）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理（図133）を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【2248】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図165）において動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップSB819～ステップSB822）が開始される前に「0」クリアされる。上記第35の実施形態と同様に第1タイマ割込み処理（図133）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）のうち後述する設定確認用処理（ステップSB810）又は設定値更新処理（図181）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割込み処理（図133）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS8901～ステップS8905の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）のうち後述する設定確認用処理（ステップSB810）又は設定値更新処理（図181）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【2249】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップS8901）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）のうち後述する設定確認用処理（ステップSB810）又は設定値更新処理（図181）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第35の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM65の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップSB810）又は設定値更新処理（図181）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電

10

20

30

40

50

が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【2250】

ちなみに、設定確認用処理（ステップSB810）又は設定値更新処理（図181）が実行されている状況では、第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップSB810）又は設定値更新処理（図181）において第1タイマ割込み処理（図133）又は第2タイマ割込み処理（図134）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図179）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア222に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側CPU63の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア222に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア222に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図179）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア222に退避された情報が主側CPU63の各種レジスタに復帰される。

10

【2251】

ステップSB803にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB804）。第1タイマ割込み処理（図133）の停電情報記憶処理（ステップS8901）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

20

【2252】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップSB804：YES）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップSB805）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は上記第33の実施形態と同一である。その後、主側CPU63への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア221に保存された特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

30

【2253】

チェックサムが一致している場合（ステップSB805：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定参照用エリア341（図154参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップSB806）。設定参照用エリア341は上記第45の実施形態と同様に現状のパチンコ機10の設定値を主側CPU63にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア341に「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定1」となる。設定参照用エリア341に「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定2」となる。設定参照用エリア341に「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定3」となる。設定参照用エリア341に「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定4」となる。設定参照用エリア341に「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定5」となる。設定参照用エリア341に「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定6」となる。ステップSB806では設定参照用エリア341に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

40

【2254】

ステップSB804～ステップSB806の全てで肯定判定をした場合、リセットボタ

50

ン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S B 8 0 7）。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われて主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 3 5 の実施形態と同様に、主制御装置 6 0 に設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c が設けられているものの更新ボタン 6 8 b は設けられていない。また、主制御装置 6 0 には第 1 ～第 3 報知用表示装置 6 9 a ～6 9 c ではなく第 1 1 の実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が設けられている。

【 2 2 5 5 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S B 8 0 7：N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 8 0 8）。 10

【 2 2 5 6 】

遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）においてステップ S 8 9 0 1 ～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。 20

【 2 2 5 7 】

設定更新表示フラグは上記第 3 5 の実施形態と同様に設定値更新処理（図 1 8 1）が実行されていることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図 1 8 1）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（図 1 8 1）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図 1 8 1）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図 1 8 1）が実行されている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（図 1 8 1）において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。 30

【 2 2 5 8 】

遊技停止フラグ及び設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップ S B 8 0 8 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S B 8 0 9）。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S B 8 0 9：Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップ S B 8 1 0）。設定確認用処理の処理内容は上記第 4 9 の実施形態における設定確認用処理（図 1 6 6）と同一である。なお、本実施形態では設定確認用処理を実行している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われな限り設定確認用処理は実行されない。 40

【 2 2 5 9 】

設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていない場合（ステップ S B 8 0 9：N O）、通常復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 8 1 1）。通常復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置 8 1 にて実行される処理内 50

容は上記第 49 の実施形態と同一である。

【2260】

一方、ステップ S B 8 0 7 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていると判定した場合（ステップ S B 8 0 7 及びステップ S B 8 1 2 : Y E S）、設定値更新処理を実行する（ステップ S B 8 1 3）。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされていたとしても、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給開始時に「設定変更操作」が行われない限り設定値更新処理は実行されない。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

【2261】

ステップ S B 8 0 7 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていないと判定した場合（ステップ S B 8 1 2 : N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 8 1 4）。

【2262】

遊技停止フラグ及び設定更新表示フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップ S B 8 1 4 : N O）、第 1 R A M クリア処理を実行する（ステップ S B 8 1 5）。第 1 R A M クリア処理では、上記第 45 の実施形態における R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新用エリア 3 4 2 を「0」クリアする。また、第 1 R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第 1 R A M クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S B 8 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【2263】

その後、クリア時の復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 8 1 6）。クリア時の復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置 8 1 にて実行される処理内容は上記第 49 の実施形態と同一である。

【2264】

ステップ S B 8 1 0 の処理を実行した場合、ステップ S B 8 1 1 の処理を実行した場合、ステップ S B 8 1 3 の処理を実行した場合、又はステップ S B 8 1 6 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S B 8 1 7）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 35 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 35 の実施形態と同様に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて

10

20

30

40

50

チェック用表示が継続される。

【2265】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）が終了した後であって残余処理（ステップSB819～ステップSB822）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【2266】

また、設定確認用処理（ステップSB810）及び設定値更新処理（図181）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【2267】

その後、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSB818）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）が起動された場合にステップS8906にて否定判定をすることでステップS8901～ステップS8905の処理だけではなくステップS8907～ステップS8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSB818では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

【2268】

その後、ステップSB819～ステップSB822の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSB819～ステップSB822の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSB819～ステップSB822の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップSB819～ステップSB822では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

【2269】

メイン処理（図179）においてステップSB804～ステップSB806のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSB823）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【2270】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップSB824）。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSB824：NO）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSB825）。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図181）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再開されることとなる。

【2271】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップSB826）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなくステップSB826の処理の実行契機となる事象が発生している状況においては異常信号の信号出力が継続され、ステップSB826の処理の実行契機となる事象が発生していない状況となることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、ステップSB826においてのみ出力されるのではなく、他の処理によっても出力され得る。例えば、第1タイマ割込み処理（図133）の不正検知処理（ステップS8905）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、ステップSB826の専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【2272】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合（ステップSB824：YES）、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSB812）。リセットボタン68cが押圧操作されているとともに設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSB812及びステップSB824：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップSB813）。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力が供給された場合、主側RAM65について異常が発生していることでステップSB804～ステップSB806のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図181）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。

【2273】

一方、リセットボタン68cが押圧操作されているものの設定キー挿入部68aがON操作されていない場合（ステップSB824：YES、ステップSB812：NO）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB814）。ステップSB823にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップSB814の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップSB814にて肯定判定をする。この場合、ステップSB825にて音声発光制御装置81に異常コマンドを送信するとともに、ステップSB826にて異常信号を外部出力する。その後、ステップSB817及びステップSB818の処理を実行することなく、ステップSB819～ステップSB822の残余処理に移行する。

【2274】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップSB804～ステップSB806のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても第1RAM

10

20

30

40

50

クリア処理（ステップＳＢ８１５）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にも第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図１８１）が実行されるとともに詳細は後述するが当該設定値更新処理（図１８１）の開始時の初期設定にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図１８１）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

10

【２２７５】

ここで、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないと判定した場合においてステップＳＢ８０８にて特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。そして、これらの処理を実行した後は、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。また、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定するとともにステップＳＢ８１２にて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていないと判定した場合（すなわち「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）であっても、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳＢ８１４にて肯定判定をして、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。そして、これらの処理を実行した後は、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。

20

【２２７６】

次に、設定値更新処理（図１８１）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合におけるその後の処理の様子について図１８０のタイムチャートを参照しながら説明する。図１８０（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図１８０（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が実行されている期間を示し、図１８０（ｃ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後の処理が実行されている期間を示し、図１８０（ｄ）は設定値更新処理（図１８１）が実行されている期間を示し、図１８０（ｅ）は特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている期間を示し、図１８０（ｆ）は特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている期間を示し、図１８０（ｇ）は異常信号が外部出力されている期間を示す。

30

40

【２２７７】

ｔ１のタイミングで図１８０（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ１のタイミングで図１８０（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始されるとともに、図１８０（ｆ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされる。

【２２７８】

50

その後、 t_2 のタイミングで図180(d)に示すように設定値更新処理(図181)が開始される。この場合、当該 t_2 のタイミングで図180(e)に示すように特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされる。

【2279】

その後、図180(d)に示すように設定値更新処理(図181)が実行されている途中の状況である t_3 のタイミングでパチンコ機10の電源のOFF操作が行われることで主側CPU63への動作電力の供給が停止される。したがって、図180(b)に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826)が終了するとともに図180(d)に示すように設定値更新処理(図181)が終了する。

【2280】

その後、 t_4 のタイミングで図180(a)に示すようにパチンコ機10の電源のON操作が再度行われる。この場合、「RAMクリア操作」が行われた状況でパチンコ機10の電源のON操作が行われている。当該 t_4 のタイミングで図180(b)に示すように主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理(ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826)が開始される。また、図180(e)及び図180(f)に示すように前回の動作電力の供給停止前から引き続き特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされている。

【2281】

今回は設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況において「RAMクリア操作」が行われた状況でパチンコ機10の電源のON操作が行われているため、第1RAMクリア処理(ステップSB815)が実行されることなく、図180(g)に示すように t_5 のタイミング～ t_7 のタイミングの所定期間(例えば100ミリ秒)に亘って異常信号の外部出力が行われる。また、 t_5 のタイミングで異常コマンドの送信に基づく異常報知が開始される。

【2282】

図180(b)に示すように t_4 のタイミングで開始された動作電力の供給開始時の処理(ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826)は t_6 のタイミングで終了する。そして、当該 t_6 のタイミングで動作電力の供給開始時の処理(ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826)が終了した後の処理が開始される。

【2283】

この場合、図180(f)に示すように特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理(図133)が起動されたとしても停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。その後、 t_8 のタイミングで図180(a)に示すようにパチンコ機10の電源のOFF操作が行われることで主側CPU63への動作電力の供給が停止される。また、当該 t_8 のタイミングで図180(c)に示すように供給後の処理が終了する。

【2284】

その後、 t_9 のタイミングで図180(a)に示すようにパチンコ機10の電源のON操作が再度行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機10の電源のON操作が行われている。当該 t_9 のタイミングで図180(b)に示すように主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理(ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826)が開始される。また、図180(e)及び図180(f)に示すように前回の動作電力の供給停止前から引き続き特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされている。

【2285】

10

20

30

40

50

その後、 $t10$ のタイミング～ $t11$ のタイミングに亘って図180（d）に示すように設定値更新処理（図181）が実行される。この場合、当該設定値更新処理（図181）は正常に終了する。そして、この終了したタイミングである $t11$ のタイミングで、図180（e）に示すように設定更新表示フラグが「0」クリアされる。また、当該 $t11$ のタイミングで図180（b）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）が終了する。これにより、当該 $t11$ のタイミングで、図180（f）に示すように立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされる。そして、当該 $t11$ のタイミングで図180（c）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）が終了した後の処理が開始される。この場合、立ち上げ処理中フラグは既に「0」クリアされているため、第1タイマ割込み処理（図133）が起動された場合には停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理だけではなく、遊技を進行させるための処理が実行される。

【2286】

上記のとおり設定値更新処理（図181）が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、主側CPU63への動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われない限り、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）では音声発光制御装置81への異常コマンドの送信及び異常信号の外部出力が実行され、仮に「RAMクリア操作」が行われていたとしても第1RAMクリア処理（ステップSB815）が実行されることはなく、「設定確認操作」が行われていたとしても設定確認用処理（ステップSB810）が実行されることはない。さらにまた、音声発光制御装置81への異常コマンドの送信及び異常信号の外部出力が実行された場合には、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする処理（ステップSB818）が実行されることなく残余処理（ステップSB819～ステップSB822）が実行されるため、第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、設定値更新処理（図181）が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、「設定変更操作」を行った状況で主側CPU63への動作電力の供給を再開させて設定値更新処理（図181）を実行させる必要が生じる。よって、設定値の変更を確実に行わせることが可能となる。

【2287】

次に、メイン処理（図179）のステップSB813にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図181のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップSB901～ステップSB918の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2288】

まずOFF確認フラグ361に「1」をセットする（ステップSB901）。OFF確認フラグ361は図182の説明図に示すように特定制御用のワークエリア221に設けられている。本実施形態であっても設定値更新処理（図181）ではリセットボタン68cが押圧操作される度に特定制御用のワークエリア221の設定更新用エリア342の値、すなわち更新対象の設定値が1加算される。この場合に、リセットボタン68cの1回の押圧操作に対して更新対象の設定値が「1」のみ加算されるようにすべく、リセットボタン68cが非操作状態から操作状態となった場合、すなわちリセットボタン68cの操作を検知する検知センサからの検知信号が操作非検知の状態から操作検知の状態に切り換わった場合に、設定更新用エリア342の値を1加算することで更新対象の設定値を1加算する構成となっている。

【2289】

当該構成においてOFF確認フラグ361は設定値更新処理（図181）にてリセットボタン68cが押圧操作されたか否かを確認する場合においてリセットボタン68cの押

10

20

30

40

50

圧操作が開始されたタイミングであるか否かを確認するためのフラグである。設定値更新処理（図181）にてリセットボタン68cが押圧操作されているか否かの判定処理（ステップSB910）を実行した後において、リセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合に「1」がセットされ又は「1」のセット状態が維持され、リセットボタン68cが押圧操作されていないと判定した場合に「0」クリアされる又は「0」の状態が維持される。

【2290】

ここで、設定値更新処理（図181）は既に説明したとおりメイン処理（図179）のステップSB807又はステップSB824にてリセットボタン68cが押圧操作されていると判定したことを条件として実行される。これらステップSB807又はステップSB824では主側CPU63はリセットボタン68cの押圧操作の有無を検知する検知センサからの検知信号が入力される入力ポートを直接監視することでリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する。この場合、リセットボタン68cの押圧操作の開始タイミングや終了タイミングを確認するのではなく、リセットボタン68cが押圧操作されている状態となっているか否かを確認する。したがって、ステップSB807又はステップSB824ではOFF確認フラグ361を確認することなく、リセットボタン68cが押圧操作されていることに対応する信号が入力ポートに入力されている場合には肯定判定をする。

【2291】

但し、当該構成においては設定値更新処理（図181）を開始させるためのパチンコ機10の電源ON時におけるリセットボタン68cの押圧操作の終了タイミングと設定値更新処理（図181）の開始タイミングとの関係によっては、当該押圧操作が更新対象の設定値を1加算する契機となる場合と当該契機とならない場合とが発生することとなる。そうすると、パチンコ機10の電源ON時におけるリセットボタン68cの押圧操作の終了タイミングに応じて更新対象の設定値の更新態様が変化することになってしまい操作性が低下してしまう。これに対して、OFF確認フラグ361に「0」がセットされている状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を1加算する構成において、設定値更新処理（図181）が開始された場合にはリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップSB901にてOFF確認フラグ361に「1」をセットする構成とすることにより、パチンコ機10の電源ON時におけるリセットボタン68cの押圧操作に起因して更新対象の設定値が1加算されてしまわないようにすることが可能となる。

【2292】

ステップSB901の処理を実行した後は、割込み許可の設定を行う（ステップSB902）。これにより、第1タイマ割込み処理（図133）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図134）が第2割込み周期で割り込んで起動される。本実施形態においては上記第49の実施形態と同様に動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）では基本的に第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップSB810）及び設定値更新処理（図181）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）において設定確認用処理（ステップSB810）及び設定値更新処理（図181）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が禁止され、設定確認用処理（ステップSB810）又は設定値更新処理（図181）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図133）の各種処理のうち

停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図133）が終了される。

【2293】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップS B 9 0 3）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理（図134）のステップS 9 0 0 3にて肯定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理（ステップS 9 0 0 4）を実行する。当該設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理の処理内容は上記第45の実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図124（a）の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の更新対象として選択されている設定値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

【2294】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップS B 9 0 4）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS B 8 0 4：NO）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップS B 8 0 5：NO）、又は設定参照用エリア341に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップS B 8 0 6：NO）、メイン処理（図179）のステップS B 8 2 3にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）においてステップS 8 9 0 1～ステップS 8 9 0 5の処理を実行する一方、ステップS 8 9 0 6にて肯定判定をすることでステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM65の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップS B 9 0 4の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM65の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図181）が実行された場合に解除することが可能となる。

【2295】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新用エリア342（図154参照）に「1」を設定する（ステップS B 9 0 5）。設定更新用エリア342は上記第45の実施形態と同様に設定値更新処理（図181）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア342に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリア342に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリア342に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリア342に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリア342に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリア342に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定6」となる。

【2296】

ステップS B 9 0 5にて設定更新用エリア342に「1」を設定することで、更新対象の設定値が「設定1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機10の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図181）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定1」となる。

【2297】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSB906）。音声発光制御装置81は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図181）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図181）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図181）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図181）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

10

【2298】

その後、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する（ステップSB907）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップSB907：NO）、設定更新用エリア342に「1」を設定する（ステップSB908）。これにより、更新対象の設定値が「設定1」となる。

【2299】

ステップSB907にて肯定判定をした場合又はステップSB908の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップSB909）。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。

20

【2300】

ステップSB909にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップSB910）。具体的には、リセットボタン68cの押圧操作の有無を検知する検知センサからの検知信号が入力される入力ポートを直接監視することでリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSB910：NO）、特定制御用のワークエリア221におけるOFF確認フラグ361を「0」クリアした後に（ステップSB911）、ステップSB907の処理に戻る。

30

【2301】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合（ステップSB910：YES）、特定制御用のワークエリア221におけるOFF確認フラグ361の値が「0」であるか否かを判定する（ステップSB912）。OFF確認フラグ361に「1」がセットされている場合には（ステップSB912：NO）、今回の確認タイミングがリセットボタン68cの押圧操作の開始タイミングではなく、リセットボタン68cの押圧操作が継続されている状況であることを意味するため、更新対象の設定値を1加算することなくステップSB907の処理に戻る。

40

【2302】

OFF確認フラグ361の値が「0」である場合（ステップSB912：YES）、今回の確認タイミングがリセットボタン68cの押圧操作の開始タイミングであることを意味する。この場合、OFF確認フラグ361に「1」をセットした後に（ステップSB913）、設定更新用エリア342の値を1加算する（ステップSB914）。これにより、リセットボタン68cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSB910：NO）、OFF確認フラグ361に「1」がセットされている場合（ステップSB912：NO）、又は設定更新用エリア342の値を1加算した場合（ステップSB914）にはステップ

50

S B 9 0 7 の処理に戻るることとなるが、ステップ S B 9 0 7 にて設定更新用エリア 3 4 2 の値が 7 以上であると判定されると、ステップ S B 9 0 8 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「1」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【2303】

設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S B 9 0 9 : Y E S）、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 に上書きする（ステップ S B 9 1 5）。これにより、今回の設定値更新処理（図 1 8 1）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 1 0 の設定値となる。

10

【2304】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S B 9 1 6）。これにより、設定値更新処理（図 1 8 1）を終了してメイン処理（図 1 7 9）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 8 0 1～ステップ S B 8 1 8、ステップ S B 8 2 3～ステップ S B 8 2 6）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の割込みが禁止される。

【2305】

その後、第 2 R A M クリア処理を実行する（ステップ S B 9 1 7）。第 2 R A M クリア処理では、上記第 4 5 の実施形態における R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新用エリア 3 4 2 を「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、第 2 R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第 2 R A M クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S B 8 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

20

30

40

【2306】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 9 1 8）。更新時の復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置 8 1 にて実行される処理内容は上記第 4 9 の実施形態と同一である。

【2307】

次に、更新対象の設定値が更新される様子について図 1 8 3 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 1 8 3（a）はパチンコ機 1 0 の電源が O N 状態となっている期間を示し、図 1 8 3（b）は設定キー挿入部 6 8 a の操作状況を示し、図 1 8 3（c）はリセットボタン 6 8 c の操作状況を示し、図 1 8 3（d）は設定値更新処理（図 1 8 1）が実行されている期間を示し、図 1 8 3（e）は O F F 確認フラグ 3 6 1 の設定状況を示し、

50

図 1 8 3 (f) は設定値の更新タイミングを示す。

【 2 3 0 8 】

まず設定値更新処理 (図 1 8 1) が開始された場合に O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされない比較例について説明する。

【 2 3 0 9 】

t 1 のタイミングで図 1 8 3 (b) に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されるとともに図 1 8 3 (c) に示すようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作される。そして、設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作が継続されている状況である t 2 のタイミングで図 1 8 3 (a) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われていることになるため、t 3 のタイミングで図 1 8 3 (d) に示すように設定値更新処理 (図 1 8 1) が開始される。

【 2 3 1 0 】

当該比較例では設定値更新処理 (図 1 8 1) が開始された場合に O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされないため、図 1 8 3 (e) に示すように t 3 のタイミングでは O F F 確認フラグ 3 6 1 の値は「 0 」となっている。その後、電源の O N 操作時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作が継続されている状況である t 4 のタイミングで、O F F 確認フラグ 3 6 1 の値が「 0 」である状況でリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることが特定されることで図 1 8 3 (f) に示すように更新対象の設定値が 1 加算される。また、当該 t 4 のタイミングで図 1 8 3 (e) に示すように O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされる。

【 2 3 1 1 】

つまり、上記比較例では電源の O N 操作時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作が設定値更新処理 (図 1 8 1) の開始後も継続されることで、当該押圧操作を契機として更新対象の設定値が 1 加算されることとなる。この場合、遊技ホールの管理者は更新対象の設定値を更新する意図がないにも関わらず、更新対象の設定値が更新されることになってしまう。

【 2 3 1 2 】

次に、設定値更新処理 (図 1 8 1) が開始された場合に O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされる本実施形態について説明する。

【 2 3 1 3 】

t 5 のタイミングで図 1 8 3 (b) に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されるとともに図 1 8 3 (c) に示すようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作される。そして、設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作が継続されている状況である t 6 のタイミングで図 1 8 3 (a) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われていることになるため、t 7 のタイミングで図 1 8 3 (d) に示すように設定値更新処理 (図 1 8 1) が開始される。設定値更新処理 (図 1 8 1) が開始された場合にはステップ S B 9 0 1 にて O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」をセットする処理が実行される。したがって、t 7 のタイミングで図 1 8 3 (e) に示すように O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされた状態となる。この O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」をセットするタイミングは設定値更新処理 (図 1 8 1) においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されたか否かを判定するタイミングよりも前のタイミングであるため、図 1 8 3 (f) に示すように電源の O N 操作時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作が継続されているとしても更新対象の設定値は 1 加算されない。その後、t 8 のタイミングで図 1 8 3 (c) に示すようにリセットボタン 6 8 c の押圧操作が終了されることで図 1 8 3 (e) に示すように O F F 確認フラグ 3 6 1 は「 0 」クリアされる。

【 2 3 1 4 】

その後、図 1 8 3 (c) に示すように t 9 のタイミング～ t 1 0 のタイミング、t 1 1 のタイミング～ t 1 2 のタイミング、及び t 1 3 のタイミング～ t 1 4 のタイミングのそ

10

20

30

40

50

れぞれにおいてリセットボタン68cの押圧操作が行われる。この場合、t9のタイミング、t11のタイミング及びt13のタイミングのそれぞれにおいてOFF確認フラグ361の値が「0」である状況でリセットボタン68cが押圧操作されることとなるため、図183(f)に示すようにこれらの各タイミングにおいて更新対象の設定値が1加算される。

【2315】

その後、t15のタイミングで図183(b)に示すように設定キー挿入部68aがOFF操作される、これにより、当該t15のタイミングで図183(d)に示すように設定値更新処理(図181)が終了する。

【2316】

上記のとおりOFF確認フラグ361に「0」がセットされている状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を1加算する構成において、設定値更新処理(図181)が開始された場合にはリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップSB901にてOFF確認フラグ361に「1」をセットする構成である。これにより、パチンコ機10の電源ON時におけるリセットボタン68cの押圧操作に起因して更新対象の設定値が1加算されてしまわないようにすることが可能となる。

【2317】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2318】

設定値更新処理(図181)が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理(図181)が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理(図181)においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【2319】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定1」となっている。したがって、設定値更新処理(図181)が開始された場合には有利度が最も低い「設定1」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理(図181)の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理(図181)を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が開始されたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【2320】

特定制御用のワークエリア221には設定参照用エリア341と設定更新用エリア342とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア341に記憶され、設定値更新処理(図181)が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア342に記憶される。これにより、設定値更新処理(図181)が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア341にて記憶保持しながら、設定値更新処理(図181)において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【2321】

設定値更新処理(図181)が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、設定値更新処理(図181)が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【2322】

設定値更新処理(図181)が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に主側CPU63への動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には上記規制状態とならない。これによ

10

20

30

40

50

り、設定値の変更が行われる場合にまで遊技を進行させるための処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【2323】

上記規制状態であっても停電監視や各種カウンタの更新処理が実行される。これにより、上記のように遊技の進行が規制された状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。特に、停電監視が実行されることにより、遊技の進行が規制された状態であっても停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【2324】

上記規制状態は動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に再開される。これにより、設定値更新処理（図181）が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止されることで遊技を進行させるための処理の実行が規制された状態は動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【2325】

特定制御用のワークエリア221におけるOFF確認フラグ361に「0」がセットされている状況でリセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を1加算する構成において、設定値更新処理（図181）が開始された場合にはリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップSB901にてOFF確認フラグ361に「1」をセットする構成である。これにより、パチンコ機10の電源ON時におけるリセットボタン68cの押圧操作に起因して更新対象の設定値が1加算されてしまわないようにすることが可能となる。

【2326】

なお、設定値更新処理（図181）の途中で主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合であって、その後の主側CPU63への動作電力の供給の再開に際して設定確認用処理（ステップSB810）が実行される場合には設定更新表示フラグが「0」クリアされて遊技を進行させるための処理の実行が規制されない構成としてもよい。設定確認用処理（ステップSB810）が実行されることで現状の使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者が使用対象の設定値を把握することが可能である。このような場合には遊技を進行させるための処理の実行を規制しなくても、遊技ホールの管理者が想定していない設定値のまま遊技が進行されてしまうことがない。

【2327】

また、設定値更新処理（図181）の途中で主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく設定値更新処理（図181）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、強制的に設定値を変更させることが可能となる。

【2328】

また、設定確認用処理（ステップSB810）の途中で主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して遊技を進行させるための処理の実行が規制される規制状態となる構成としてもよい。この場合、動作電力の供給の再開に際して設定確認用処理（ステップSB810）が実行される場合には上記規制状態とならない構成としてよく、当該構成に加えて又は代えて、動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理（図181）が実行される場合には上記規制状態とならない構成としてもよい。

【2329】

また、設定確認用処理（ステップSB810）の途中で主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われているか否かに関係なく設定確認用処理（ステップSB810）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、強制的に設定値を確認させることが可能となる。

【2330】

また、設定値更新処理（図181）では連続する2回の処理回において前側の処理回に

10

20

30

40

50

てリセットボタン68cが押圧操作されていないことが特定されて後側の処理回にてリセットボタン68cが押圧操作されていることが特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としたが、これに限定されることはなく、過去の連続する複数の処理回のそれぞれにてリセットボタン68cが押圧操作されていないことが特定されて、その状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていることが1処理回又は連続する複数の処理回にて特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としてもよい。この場合であっても設定値更新処理(図181)が開始された場合には過去の連続する複数の処理回におけるリセットボタン68cの押圧操作の確認履歴に関する情報をリセットボタン68cが押圧操作されていることに対応する情報に書き換えることで、設定値更新処理(図181)を開始させるためのリセットボタン68cの押圧操作によって設定値更新処理(図181)において選択対象の設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【2331】

＜第54の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第53の実施形態と相違している。以下、上記第53の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第53の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2332】

図184は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSC101～ステップSC128の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【2333】

ステップSC101～ステップSC106では上記第53の実施形態におけるメイン処理(図179)のステップSB801～ステップSB806と同一の処理を実行する。ステップSC104～ステップSC106の全てにて肯定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップSC107)。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合には(ステップSC107:NO)、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSC108)。リセットボタン68cが押圧操作されておらず、さらに設定更新表示フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSC107及びステップSC108:NO)、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSC109)。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合、ステップSC127にて異常コマンドを送信するとともにステップSC128にて異常時の外部出力処理を実行する。

30

【2334】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSC109:NO)、ステップSC110に進む。ステップSC110～ステップSC112では上記第53の実施形態におけるメイン処理(図179)のステップSB809～ステップSB811と同一の処理を実行する。

【2335】

ステップSC107にてリセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合、又はステップSC108にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、ステップSC113にて設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する。そして、設定キー挿入部68aがON操作されていると判定した場合(ステップSC113:YES)、特定制御用のワークエリア221におけるOFF確認フラグ361に「1」をセットした後に(ステップSC114)、設定値更新処理を実行する(ステップSC115)。なお、ステップSC116～ステップSC128では上記第53の実施形態におけるメイン処理(図179)のステップSB114～ステップSB826と同一の処理を実行する。

40

【2336】

50

つまり、本実施形態では設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）の実行途中で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合、「操作無し」である状況又は「R A M クリア操作」が行われた状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合には上記第 5 3 の実施形態と同様に遊技を進行させるための処理が阻止された状況が継続される一方、「設定変更操作」が行われた状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合だけではなく「設定確認操作」が行われた状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合にも設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が実行される。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）の実行途中で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された後において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合に設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が実行され易くなる。

10

【 2 3 3 7 】

特に、「設定変更操作」に際しては設定キーを利用して設定キー挿入部 6 8 a を O N 操作するとともにリセットボタン 6 8 c を押圧操作する必要があるとともに「設定確認操作」に際しては設定キーを利用して設定キー挿入部 6 8 a を O N 操作する必要がある構成において、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にはリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていなくても設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていることで設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が実行される。これにより、「設定変更操作」を行った状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作を行うことで設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）を開始させたもののその途中で例えば電源の O F F 操作を誤って行った場合に、その後急に電源の O N 状態に復帰させるために、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作された状態を維持する一方、リセットボタン 6 8 c を押圧操作しなかった場合であっても、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が実行されるようにすることが可能となる。

20

【 2 3 3 8 】

また、本実施形態ではステップ S C 1 1 2 にて設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていると判定した場合、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が開始される前に、ステップ S C 1 1 4 にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における O F F 確認フラグ 3 6 1 に「1」をセットする。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が開始された場合に O F F 確認フラグ 3 6 1 に「1」をセットする処理を行わなくても、電源の O N 操作時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作を契機として更新対象の設定値が 1 加算されてしまわないようにすることが可能となる。ちなみに、本実施形態における設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）では上記第 5 3 の実施形態における設定値更新処理（図 1 8 1）のうちステップ S B 9 0 1 の処理は実行されることなくステップ S B 9 0 2 ～ステップ S B 9 1 8 の処理が実行される。

30

【 2 3 3 9 】

なお、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）では連続する 2 回の処理回において前側の処理回にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないことが特定されて後側の処理回にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることが特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としたが、これに限定されることはなく、過去の連続する複数の処理回のそれぞれにてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないことが特定されて、その状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることが 1 処理回又は連続する複数の処理回にて特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としてもよい。この場合であっても設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が開始される場合には過去の連続する複数の処理回におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作の確認履歴に関する情報をリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることに対応する情報に書き換えることで、設定値更新処理（図 1 8 1）を開始させるためのリセットボタン 6 8 c の押圧操作によって設定値更新処理（図 1 8 1）において選択対象の設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 2 3 4 0 】

< 第 5 5 の実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 4 9 の実

50

施形態と相違している。以下、上記第 49 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 49 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2341】

図 185 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ SC201～ステップ SC230 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2342】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ SC201）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 41 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 RAM 65 のアクセスを許可する。

10

【2343】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ SC202）。内部機能レジスタ設定処理では上記第 35 の実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 133）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 188）の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

20

【2344】

つまり、本実施形態では上記第 35 の実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割り込み処理（図 133）と第 2 タイマ割り込み処理（図 188）とが存在している。第 1 タイマ割り込み処理（図 133）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 188）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第 2 タイマ割り込み処理（図 188）は第 1 タイマ割り込み処理（図 133）に対して割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割り込み処理（図 133）は第 2 タイマ割り込み処理（図 188）に対して割り込んで起動されない。また、第 1 タイマ割り込み処理（図 133）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 188）の両方が実行されていない状況において第 1 割り込み周期及び第 2 割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第 2 タイマ割り込み処理（図 188）から先に起動される。この点、第 2 タイマ割り込み処理（図 188）は第 1 タイマ割り込み処理（図 133）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第 1 タイマ割り込み処理（図 133）が第 2 タイマ割り込み処理（図 188）よりも優先して起動される構成としてもよい。

30

【2345】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割り込み処理（図 133）の第 1 割り込み周期を主側 CPU 63 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割り込み処理（図 188）の第 2 割り込み周期を主側 CPU 63 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1、第 2 割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

40

【2346】

その後、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップ SC203）。立ち上げ処理中フラグは上記第 35 の実施形態と同様に、第 1 タイマ割り込み処理（図 133）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割り込み処理（図 133）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第 1 タイマ割り込み処理（図 133）を終了すべき状況であることを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。

【2347】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図 185）において動作電力の供給開始時の処

50

理（ステップSC201～ステップSC223）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了して残余処理（ステップSC227～ステップSC230）が開始される前に「0」クリアされる。上記第35の実施形態と同様に第1タイマ割込み処理（図133）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）のうち設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割込み処理（図133）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS8901～ステップS8905の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）のうち設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【2348】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップS8901）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）のうち設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第35の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM65の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（ステップSC216）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【2349】

ちなみに、設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況では、第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図188）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（ステップSC216）において第1タイマ割込み処理（図133）又は第2タイマ割込み処理（図188）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図185）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア222に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側CPU63の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア222に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア222に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図185）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア222に退避された情報が主側CPU63の各種レジスタに復帰される。

【2350】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた表示開始フラグを「0」クリアする（ステップSC204）。表示開始フラグは、主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a及び普図表示部38aの表示制御を開始すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【2351】

その後、ステップSC205～ステップSC225にて上記第49の実施形態における

メイン処理（図１６５）のステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１２４と同一の処理を実行する。この場合、前回の動作電力の供給停止時における状況と今回の動作電力の供給開始時における操作内容との組合せの関係でメイン処理（図１８５）にて実行される処理内容は、上記第４９の実施形態と同様に図１７１の説明図に示す処理内容となる。例えば、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）及び設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）のいずれもが実行されていない状況で停電時処理が実行された場合、又は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況で停電時処理が実行された場合において、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、メイン処理（図１８５）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）が実行される。また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況で停電時処理が実行された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際していずれの操作が行われたとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて第２ＲＡＭクリア処理（第４９の実施形態における図１６７のステップＳＢ３１３）が実行されるとともに、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されていない状況で停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて第２ＲＡＭクリア処理（第４９の実施形態における図４９のステップＳＢ３１３）が実行される。

【２３５２】

第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する一方、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に対しては「０」クリア及び初期設定を実行しない。図１８６は特定制御用のワークエリア２２１に設けられたクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２を説明するための説明図である。

【２３５３】

本実施形態においても上記第１の実施形態と同様にパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態であることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であっても、電源・発射制御装置７８に設けられた電断時電源部から主側ＲＡＭ６５に記憶保持用の電力としてバックアップ電力が供給される。このように主側ＲＡＭ６５にバックアップ電力が供給されることで、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４にもバックアップ電力が供給される。そして、特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されることでクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２にバックアップ電力が供給される。これにより、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態であることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であってもクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２にバックアップ電力が供給され、これらクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２において情報の記憶保持が行われる。

【２３５４】

クリア対象エリア３７１には、第２表示データバッファ２７２、第４表示データバッファ２７４及び第５表示データバッファ２７５が含まれる。第２表示データバッファ２７２は上記第３３の実施形態と同様に特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが設定されるエリアである。特図特電制御処理（図１２）における保留情報の取得処理（ステップＳ４０１）にて特図表示部３７ａ用の保留情報が保留格納エリア６５ａに新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図１３３）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において保留格納エリア６５ａに格納されている特図表示部３７ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。また、特図変動開始処理（図１３）におけるデータ設定処理（ステップＳ５０２）にて特図表示部３７ａ用の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図１３３）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において保留格納エリア６５ａに格納されている特図表示部３７ａ用の保

留情報の数に対応する表示データが第2表示データバッファ272に設定される。

【2355】

第4表示データバッファ274は上記第33の実施形態と同様に普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。第1タイマ割込み処理(図133)における普図普電制御処理(ステップS8914)にて普図表示部38a用の保留情報が普電保留エリア65cに新たに格納された場合には、第1タイマ割込み処理(図133)における表示制御手段(ステップS8915)にて当該格納後において普電保留エリア65cに格納されている普図表示部38a用の保留情報の数に対応する表示データが第4表示データバッファ274に設定される。また、第1タイマ割込み処理(図133)における普図普電制御処理(ステップS8914)にて普図表示部38a用の保留情報が普図表示部38aの変動表示回の実行契機として消化された場合には、第1タイマ割込み処理(図133)における表示制御手段(ステップS8915)にて当該消化後において普電保留エリア65cに格納されている普図表示部38a用の保留情報の数に対応する表示データが第4表示データバッファ274に設定される。

10

【2356】

第5表示データバッファ275は上記第33の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが設定されるエリアである。当該第5表示データバッファ275への表示データの設定は後述する第2タイマ割込み処理(図188)におけるステップSC403、ステップSC405及びステップSC406にて実行される。

20

【2357】

クリア対象エリア371には上記第2表示データバッファ272、第4表示データバッファ274及び第5表示データバッファ275以外にも、特図表示部37a用の保留情報が格納される保留格納エリア65a及び普図表示部38a用の保留情報が格納される普電保留エリア65cが含まれている。したがって、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には特図表示部37a用の保留情報及び普図表示部38a用の保留情報が消去される。この場合に上記のとおりクリア対象エリア371に第2表示データバッファ272及び第4表示データバッファ274が含まれている。これにより、保留格納エリア65aが初期化されることで特図表示部37a用の保留情報が0個となった場合には特図保留表示部37bの表示内容も特図表示部37a用の保留情報が0個である表示内容とすることが可能となるとともに、普電保留エリア65cが初期化されることで普図表示部38a用の保留情報が0個となった場合には普図保留表示部38bの表示内容も普図表示部38a用の保留情報が0個である表示内容とすることが可能となる。

30

【2358】

また、第1～第4報知用表示装置201～204では上記第49の実施形態などと同様に動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後においては基本的にベース値の情報が表示されることとなるが、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)においては設定確認用処理(ステップSC213)が実行されるのであれば現状のパチンコ機10の設定値が表示されるとともに設定値更新処理(ステップSC216)が実行されるのであれば更新途中の設定値が表示され、さらに動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した場合にはチェック用表示が行われる。つまり、第1～第4報知用表示装置201～204では、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される前に表示されていたベース値の情報とは異なる情報が表示されることとなる。したがって、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合に第5表示データバッファ275が初期化されたとしても第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容として問題が生じない。

40

【2359】

クリア対象エリア371には、上記各エリア以外にも特図特電制御用のエリア及び普図普電制御用のエリアが含まれている。したがって、第1RAMクリア処理又は第2RAM

50

クリア処理が実行された場合には、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 38a が変動表示されていない状況であって普電役物 34a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグが「0」クリアされ、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定更新用エリア 342 が「0」クリアされる。また、特定制御用のスタックエリア 222 が「0」クリアされるとともに初期設定が実行される。また、主側 CPU 63 の各種レジスタも「0」クリアされた後に初期設定が実行される。この初期設定ではステップ SC202 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

10

【2360】

なお、第 1 RAM クリア処理の処理内容は設定値更新処理における第 2 RAM クリア処理の処理内容と同一であるが、これら処理内容の一部が相違している構成としてもよい。例えば、第 1 RAM クリア処理では「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第 2 RAM クリア処理では「0」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよく、第 2 RAM クリア処理では「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第 1 RAM クリア処理では「0」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよい。

【2361】

クリア対象外エリア 372 には、第 1 表示データバッファ 271、第 3 表示データバッファ 273 及び初期表示済みフラグ 373 が含まれる。第 1 表示データバッファ 271 は上記第 33 の実施形態と同様に特図表示部 37a に所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。特図変動開始処理（図 13）におけるステップ S513 にて特図表示部 37a において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S8915）にて特図表示部 37a の変動開始時の表示に対応する表示データが第 1 表示データバッファ 271 に設定される。また、特図特電制御処理（図 12）における特図変動中処理（ステップ S407）にて特図表示部 37a の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S8915）にて特図表示部 37a の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第 1 表示データバッファ 271 に設定される。また、特図特電制御処理（図 12）における特図確定中処理（ステップ S408）にて特図表示部 37a の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップ S504）及び振分判定処理（ステップ S506）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S8915）にて特図表示部 37a に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第 1 表示データバッファ 271 に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図 13）のステップ S507 又はステップ S509 にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは特図表示部 37a にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第 1 表示データバッファ 271 に記憶保持される。

20

30

【2362】

第 3 表示データバッファ 273 は上記第 33 の実施形態と同様に普図表示部 38a に所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。第 1 タイマ割込み処理（図 133）における普図普電制御処理（ステップ S8914）にて普図表示部 38a において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S8915）にて普図表示部 38a の変動開始時の表示に対応する表示データが第 3 表示データバッファ 273 に設定される。また、第 1 タイマ割込み処理（図 133）における普図普電制御処理（ステップ S8914）にて普図表示部 38a の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S8915）にて普図表示部 38a の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第 3 表示データバッファ 273 に

40

50

設定される。また、第1タイマ割込み処理（図133）における普図普電制御処理（ステップS8914）にて普図表示部38aの表示内容を今回の変動表示回における普電開放抽選の結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理（図133）における表示制御手段（ステップS8915）にて普図表示部38aに今回の変動表示回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第3表示データバッファ273に設定される。この場合に設定された表示データは普図表示部38aにて新たな変動表示回を開始させる状況となるまで第3表示データバッファ273に記憶保持される。

【2363】

初期表示済みフラグ373は工場の出荷段階における特図表示部37a及び普図表示部38aの初期表示を完了した後における状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。クリア対象外エリア372に初期表示済みフラグ373が含まれていることにより、工場の出荷段階における特図表示部37a及び普図表示部38aの初期表示を一旦確認した後は、その後の動作電力の供給の再開に際して当該初期表示が行われないようにすることが可能となる。

【2364】

クリア対象外エリア372に第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273が含まれていることにより、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行されたとしても、動作電力の供給が再開された後において特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始された場合におけるこれら特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容を動作電力の供給が停止される前における表示内容に復帰させることが可能となる。これにより、動作電力の供給が再開された後に遊技者が特図表示部37a及び普図表示部38aを確認したとしても、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行されたか否かを特定することができなくなる。

【2365】

特に、第2RAMクリア処理はパチンコ機10の設定値を変更することを可能とする設定値更新処理（ステップSC216）にて実行されるため、第2RAMクリア処理が実行された場合に特図表示部37a及び普図表示部38aの少なくとも一方の表示内容が第2RAMクリア処理の実行に対応する表示内容となったり、動作電力の供給が停止される前における表示内容から変更されたりすると、その表示内容となる特図表示部37a又は普図表示部38aを確認することでパチンコ機10の設定値の変更の有無を予測することができてしまう。これに対して、第2RAMクリア処理が実行されたとしても動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始された場合におけるこれら特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が動作電力の供給が停止される前における表示内容に復帰することとなる。これにより、特図表示部37a及び普図表示部38aを確認したとしても設定値更新処理（ステップSC216）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2366】

なお、クリア対象外エリア372には上記各エリア以外にも、パチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア341）が含まれる。これにより、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行されたとしてもパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報はそのまま維持される。また、クリア対象外エリア372には非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224も含まれる。

【2367】

ちなみに、音声発光制御装置81及び表示制御装置82のRAMにはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機10の電源がOFF操作されて音声発光制御装置81及び表示制御装置82への動作電力の供給が停止された場合にはこれら音声発光制御装置81及び表示制御装置82のRAMに記憶されている情報は消去される。但し、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行さ

れなかった場合には主側CPU63から音声発光制御装置81に演出の実行状態を動作電力の供給が停止される直前の状態に復帰させるためのコマンドが送信されることで、音声発光制御装置81及び表示制御装置82における演出の実行制御の内容が動作電力の供給が停止される直前の状態に復帰することとなる。

【2368】

メイン処理（図185）の説明に戻り、ステップSC225の処理を実行した後は、表示開始処理を実行する（ステップSC226）。その後、ステップSC227～ステップSC230にて残余処理を実行する。これらステップSC227～ステップSC230の処理内容は上記第49の実施形態におけるメイン処理（図165）のステップSB125～ステップSB128と同一である。

10

【2369】

次に、メイン処理（図185）のステップSC226にて実行される表示開始処理について、図187のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示開始処理におけるステップSC301～ステップSC305の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2370】

初期表示済みフラグ373に「1」がセットされていない場合（ステップSC301：NO）、特図用の初期表示データを第1表示データバッファ271に設定するとともに（ステップSC302）、普図用の初期表示データを第3表示データバッファ273に設定する（ステップSC303）。そして、初期表示済みフラグ373に「1」をセットする（ステップSC304）。

20

【2371】

第1表示データバッファ271に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいて初期表示が行われる。特図表示部37aにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部37aに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、特図表示部37aに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、第3表示データバッファ273に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいて初期表示が行われる。普図表示部38aにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部38aに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部38aに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。

30

【2372】

一方、初期表示済みフラグ373に「1」がセットされている場合（ステップSC301：YES）、ステップSC302及びステップSC303の処理を実行しない。したがって、第1表示データバッファ271は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第3表示データバッファ273は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。また、既に説明したとおり第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273はクリア対象外エリア372に設けられているため、メイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたとしても、第1表示データバッファ271は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第3表示データバッファ273は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。

40

【2373】

ステップSC301にて肯定判定をした場合、又はステップSC304の処理を実行し

50

た場合、特定制御用のワークエリア 221 のクリア対象エリア 371 に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップ SC305）。表示開始フラグは、特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御を開始すべきか否かを主側 CPU63 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側 CPU63 は特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側 CPU63 は特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御を開始する。

【2374】

既に説明したとおりメイン処理（図 185）のステップ SC204 にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側 CPU63 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a、普図保留表示部 38b 及び第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割込み処理（図 188）が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）が終了した後に実行される表示開始処理（図 187）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）が終了した後に特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御が開始される。

【2375】

次に、主側 CPU63 にて実行される本実施形態における第 2 タイマ割込み処理について、図 188 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ SC401～ステップ SC415 の処理は、主側 CPU63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第 2 タイマ割込み処理は設定確認用処理（ステップ SC213）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定確認用処理（ステップ SC213）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第 2 タイマ割込み処理は設定値更新処理（ステップ SC216）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定値更新処理（ステップ SC216）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第 2 割込み処理はメイン処理（図 185）のステップ SC230 にて割込許可の設定が行われてからメイン処理（図 185）のステップ SC227 にて割込禁止の設定が行われるまで割込みが許可される。これらは第 1 タイマ割込み処理（図 133）も同様である。

【2376】

ステップ SC401～ステップ SC409 では上記第 33 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 123）のステップ S8401～ステップ S8409 と同一の処理を実行する。その後、種別カウンタの値が「5」であるか否かを判定する（ステップ SC410）。上記第 33 の実施形態と同様に、種別カウンタは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回において第 1～第 5 表示データバッファ 271～275 のうち表示データの送信対象を主側 CPU63 にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第 1 表示データバッファ 271 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第 2 表示データバッファ 272 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第 3 表示データバッファ 273 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第 4 表示データバッファ 274 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第 5 表示データバッファ 275 の表示データが送信対象となる。

【2377】

種別カウンタの値が「1」～「4」のいずれかである場合、すなわち特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b のいずれかを表示

制御する状況である場合（ステップSC410：NO）、特定制御用のワークエリア221の表示開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC411）。種別カウンタの値が「5」である場合（ステップSC410：YES）、又は種別カウンタの値が「1」～「4」のいずれかであって表示開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップSC410：NO、ステップSC411：YES）、ステップSC412～ステップSC414の処理を実行する。

【2378】

ステップSC412～ステップSC414の処理では、まず種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM64から読み出す（ステップSC412）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路263に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路264に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路265に対応する種別データを主側ROM64から読み出す。

【2379】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～275から表示データを読み出す（ステップSC413）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出す。

【2380】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップSC414）。当該送信処理では、ステップSC412にて読み出した種別データが表示IC266に送信されるように、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップSC413にて読み出した表示データが表示IC266に送信されるように、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4に対する信号出力を行う。

【2381】

一方、種別カウンタの値が「1」～「4」のいずれかであって表示開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC410及びステップSC411：NO）、ステップSC412～ステップSC414の処理を実行しない。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても表示開始フラグに「1」がセットされるまでは、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始されることなく、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bが消灯状態に維持される。

【2382】

ステップSC411にて否定判定をした場合、又はステップSC414の処理を実行した場合、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップSC415）。

【2383】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容について説明する。図189は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容を説明するための説明図である。

【2384】

工場の出荷段階においては初期表示済みフラグ373に未だ「1」がセットされてい

10

20

30

40

50

いため、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合、これら特図表示部37a及び普図表示部38aにおいて初期表示が開始される。特図表示部37aにおける初期表示は、第1作動口33又は第2作動口34への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部37aにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部38aにおける初期表示は、スルーゲート35への遊技球の入球が発生して普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。

【2385】

工場の出荷段階ではない場合、すなわち初期表示済みフラグ373に既に「1」がセットされている場合には、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理が実行された場合、設定値更新処理が実行された場合、設定確認用処理が実行された場合、及びこれらの処理が実行されなかった場合のいずれであっても、動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるようにこれら特図表示部37a及び普図表示部38aが表示制御される。これにより、特図表示部37a及び普図表示部38aを確認したとしても設定値更新処理（ステップSC216）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2386】

特に、特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合における表示内容と、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37a及び普図表示部38aが表示内容とが同一である。これにより、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容を確認して覚えた上で動作電力の供給開始後において特図表示部37a及び普図表示部38aにて最初に表示される表示内容を確認したとしても、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2387】

また、特定制御用のワークエリア221において第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理の実行対象外となるクリア対象外エリア372に第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273を設定することで、特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合における表示内容を、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37a及び普図表示部38aが表示内容と同一とする構成である。つまり、特図表示部37a及び普図表示部38aを確認したとしても設定値更新処理（ステップSC216）が実行されたか否かを特定することができないようにするために特別な処理を必要としない。よって、処理負荷の増加を抑制しながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【2388】

なお、クリア対象外エリア372に第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273の両方が設けられている構成に限定されることはなく、第1表示データバッファ271はクリア対象外エリア372に設けられているが、第3表示データバッファ273はクリア対象エリア371に設けられている構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には特図表示部37aにおいては動作電力の供給が停止される前における表示内容から表示が開始されることとなるが、普図表示部38aにおいては初期表示が行われることとなる。また、これに代えて、第3表示データバッファ273はクリア対象外エリア372に設けられているが、第1表示データバッファ271はクリア対象エリア371に設けられている構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には普図表示部38aにおいては動作電力の供給が停止される前における表示内容から表示が開始されることとなるが、特図表示部37aにおいては初期表示が行われることとなる。

【2389】

また、主側CPU63により表示制御される表示部として、大当たり結果となったこと

を契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数を報知するためのラウンド表示部が設けられている構成においては、当該ラウンド表示部に表示を行わせるための表示データが記憶されるエリアがクリア対象外エリア 372 に設けられている構成としてもよい。この場合、ラウンド表示部において所定の表示が行われている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が開始された場合に第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたとしてもラウンド表示部において所定の表示が再開されることとなる。

【2390】

また、特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b を含めて主側 CPU 63 により直接的に表示制御される表示部は全て、表示を行うための表示データが記憶されるエリアが第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理により初期化されない構成としてもよい。この場合、主側 CPU 63 により直接的に表示制御される表示部はいずれも、動作電力の供給が開始された場合に第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたとしても、動作電力の供給が停止される前における表示内容による表示が行われることとなる。なお、当該構成においては特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b にて動作電力の供給が停止される前における表示内容による表示が一旦開始されるものの、その後に対応する保留情報が 0 個であることに対応する表示内容に切り換わる構成としてもよい。

【2391】

また、特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b にて表示を行わせるための表示データが記憶されるエリアは第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行された場合に初期化されるものの、対応する保留情報の個数が遊技者にとって分かりづらい態様で特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b の表示が行われる構成としてもよい。この場合、第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されることで特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b のそれぞれに対応する保留情報が 0 個であることを示す表示が行われたとしても、遊技者にとっては保留情報が 0 個であることを示す表示が行われていることが分かりづらいものとなるため、特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b を確認したとしても第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたことを特定しづらくなる。

【2392】

<第 56 の実施形態>

本実施形態では主側 CPU 63 への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容が上記第 55 の実施形態と相違している。以下、上記第 55 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 55 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2393】

図 190 は特定制御用のワークエリア 221 のクリア対象エリア 371 に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【2394】

クリア対象エリア 371 には、特図保留表示部 37b に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 2 表示データバッファ 272、普図保留表示部 38b に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 4 表示データバッファ 274、及び第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 5 表示データバッファ 275 だけではなく、特図表示部 37a に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 1 表示データバッファ 271、及び普図表示部 38a に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 3 表示データバッファ 273 が設けられている。したがって、メイン処理（図 185）にて第 1 RAM クリア処理（ステップ SC218）が実行された場合又は設定値更新処理（ステップ SC216）の第 2 RAM クリア処理が実行された場合には、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容に対応する表示データは消去されることとな

る。

【2395】

クリア対象エリア371には第1～第5表示データバッファ271～275以外にも初期表示用フラグ375が設けられている。初期表示用フラグ375は特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示を行う必要がある状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。初期表示用フラグ375がクリア対象エリア371に設けられていることにより、メイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には初期表示用フラグ375は「0」クリアされることとなる。したがって、メイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が実行された後において特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合にはこれら特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われることとなる。

10

【2396】

図191は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSC501～ステップSC511の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2397】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSC501：N O）、特図用の初期表示データを第1表示データバッファ271に設定するとともに（ステップSC502）、普図用の初期表示データを第3表示データバッファ273に設定する（ステップSC503）。そして、初期表示用フラグ375に「1」をセットする（ステップSC504）。

20

【2398】

第1表示データバッファ271に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいて初期表示が行われる。特図表示部37aにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部37aに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、特図表示部37aに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、特図表示部37aにおける初期表示の表示内容は特図表示部37aにて遊技回の遊技結果を報知するために停止表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。また、特図表示部37aにおける初期表示の表示内容は特図表示部37aにて絵柄の変動表示が行われている状況において表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。これにより、特図表示部37aにて初期表示が行われていることを明確に特定することが可能となる。

30

【2399】

第3表示データバッファ273に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいて初期表示が行われる。普図表示部38aにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部38aに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部38aに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、普図表示部38aにおける初期表示の表示内容は普図表示部38aにて変動表示回における振電開放抽選の結果を報知するために停止表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。また、普図表示部38aにおける初期表示の表示内容は普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われている状況において表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。これにより、普図表示部38aにて初期表示が行われていることを明確に特定することが可能となる。

40

50

【2400】

ステップSC501にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSC505）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

10

【2401】

また、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSC506）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

20

【2402】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップSC505及びステップSC506：NO）、特図用の初期表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSC507）。第1表示データバッファ271に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいて既に説明した初期表示が行われる。一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップSC505又はステップSC506：YES）、特図用の初期表示データが第1表示データバッファ271に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第1表示データバッファ271に格納された状態となる。したがって、特図表示部37aにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37aの表示内容がそのまま再開されることとなる。

30

【2403】

ステップSC505にて肯定判定をした場合、ステップSC506にて肯定判定をした場合、又はステップSC507の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における普図表示部38aの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSC508）。当該記憶エリアには普図表示部38aにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部38aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が格納され、普図表示部38aにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部38aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

40

【2404】

50

また、特定制御用のワークエリア 221 のクリア対象エリア 371 における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップ SC509）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア 221 にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側 CPU 63 への動作電力の供給が再開された場合に第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

10

【2405】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部 38a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップ SC508 及びステップ SC509：NO）、普図用の初期表示データを第 3 表示データバッファ 273 に設定する（ステップ SC510）。第 3 表示データバッファ 273 に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部 38a が表示制御されることにより、当該普図表示部 38a において既に説明した初期表示が行われる。一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部 38a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップ SC508 又はステップ SC509：YES）、普図用の初期表示データが第 3 表示データバッファ 273 に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第 3 表示データバッファ 273 に格納された状態となる。したがって、普図表示部 38a における表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部 38a の表示内容がそのまま再開されることとなる。

20

【2406】

ステップ SC504 の処理を実行した場合、ステップ SC508 にて肯定判定をした場合、ステップ SC509 にて肯定判定をした場合、又はステップ SC510 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 221 のクリア対象エリア 371 に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップ SC511）。表示開始フラグは上記第 55 の実施形態と同様に、特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御を開始すべきか否かを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側 CPU 63 は特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側 CPU 63 は特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御を開始する。

30

【2407】

上記第 55 の実施形態と同様にメイン処理（図 185）のステップ SC204 にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a、普図保留表示部 38b 及び第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割込み処理（図 188）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）が終了した後に実行される表示開始処理（図 191）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）が終了した後に特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御が開始される。

40

【2408】

50

特に、表示開始処理（図 191）では既に説明したとおりメイン処理（図 185）にて第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理の両方が実行されていない状況であっても第 1 表示データバッファ 271 に特図用の初期表示データを設定するとともに第 3 表示データバッファ 273 に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理の両方が実行されていない状況において特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図 191）において第 1 表示データバッファ 271 及び第 3 表示データバッファ 273 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

10

【2409】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容について説明する。図 192 は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を説明するための説明図である。

【2410】

20

動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合、これら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a において初期表示が開始される。特図表示部 37a における初期表示は、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 38a における初期表示は、スルーゲート 35 への遊技球の入球が発生して普図表示部 38a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が開始されることとなる。

30

【2411】

上記のように「RAM クリア操作」に基づき第 1 RAM クリア処理が実行された場合、及び「設定変更操作」に基づき設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 37a、38a の表示内容を確認したとしても第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

40

【2412】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部 37a にて表示が開始される場合に特図表示部 37a にて初期表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RA

50

Mクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部38aにて表示が開始される場合に普図表示部38aにて初期表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合にも特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われていることを確認したとしても、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

10

【2413】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部37aにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部37aが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部38aにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部38aが表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部37a及び普図表示部38aの表示を開始することが可能となる。

20

【2414】

なお、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理が実行された場合と第2RAMクリア処理が実行された場合とで特図表示部37aに表示される初期表示の内容が相違している構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理が実行された場合と第2RAMクリア処理が実行された場合とで普図表示部38aに表示される初期表示の内容が相違している構成としてもよい。

30

【2415】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には、特図表示部37aにて初期表示が行われるのに対して普図表示部38aでは動作電力の供給が停止される前の表示内容が表示される構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には、普図表示部38aにて初期表示が行われるのに対して特図表示部37aでは動作電力の供給が停止される前の表示内容が表示される構成としてもよい。

【2416】

また、特図表示部37aの初期表示が複数種類存在しており、動作電力の供給が開始された場合において当該特図表示部37aにて初期表示が行われる場合には抽選にて選択された初期表示が特図表示部37aにて行われる構成としてもよい。また、普図表示部38aの初期表示が複数種類存在しており、動作電力の供給が開始された場合において当該普図表示部38aにて初期表示が行われる場合には抽選にて選択された初期表示が普図表示部38aにて行われる構成としてもよい。

40

【2417】

また、主側CPU63により表示制御される表示部として、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数を報知するためのラウンド表示部が設けられている構成においては、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された場合並びに第1RA

50

Mクリア処理及び第2 RAMクリア処理の両方が実行されなかった場合のいずれであってもラウンド表示部にて初期表示が行われる構成としてもよい。これにより、ラウンド表示部を確認したとしても第1 RAMクリア処理又は第2 RAMクリア処理が実行されたか否かを特定することができない。

【2418】

また、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bを含めて主側CPU63により直接的に表示制御される表示部は全て、動作電力の供給が開始された場合において第1 RAMクリア処理及び第2 RAMクリア処理のいずれかが実行された場合並びに第1 RAMクリア処理及び第2 RAMクリア処理の両方が実行されなかった場合のいずれであっても初期表示が行われる構成としてもよい。なお、当該構成においては特図保留表示部37b及び普図保留表示部38bにて初期表示が一旦開始されるものの、その後に対応する保留情報が0個であることに対応する表示内容に切り換わる構成としてもよい。

10

【2419】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1 RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図191）のステップSC502～ステップSC503が実行される一方、第2 RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図191）のステップSC502～ステップSC503が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第2 RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図191）のステップSC502～ステップSC503が実行される一方、第1 RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図191）のステップSC502～ステップSC503が実行されない構成としてもよい。

20

【2420】

<第57の実施形態>

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第56の実施形態と相違している。以下、上記第56の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第56の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2421】

図193は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSC601～ステップSC605の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に第1～第5表示データバッファ271～275及び初期表示用フラグ375が設けられている。

30

【2422】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSC601：NO）、特図用の外れ表示データを第1表示データバッファ271に設定するとともに（ステップSC602）、普図用の外れ表示データを第3表示データバッファ273に設定する（ステップSC603）。そして、初期表示用フラグ375に「1」をセットする（ステップSC604）。

40

【2423】

特図用の外れ表示データは特図変動開始処理（図13）の当否判定処理（ステップS504）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップS509）にて選択される表示データである。つまり、特図用の外れ表示データは、当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部37aにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。特図用の外れ表示データは1種類のみ設定されているため、特図表示部37aにおける外れ表示の種類も1種類となっている。また、当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部37aに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表

50

示内容となっている。

【2424】

第1表示データバッファ271に格納された特図用の外れ表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいて外れ表示が行われる。外れ表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部37aに設けられた複数の発光部のうち1個の発光部のみが発光状態となる構成としてもよく、複数の発光部が発光状態となる構成としてもよい。

【2425】

普図用の外れ表示データは第1タイマ割込み処理(図133)の普図普電制御処理(ステップS8914)における普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に当該普電開放抽選の実行に対応する普図表示部38aの変動表示回において当該普図表示部38aに最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。普図用の外れ表示データは1種類のみ設定されているため、普図表示部38aにおける外れ表示の種類も1種類となっている。また、普電開放抽選の結果が当たり結果である普図表示部38aの変動表示回において普図表示部38aに最終的に表示される当たり表示は1種類のみ設定されているが、外れ表示は当該当たり表示とは異なる表示内容となっている。

10

【2426】

第3表示データバッファ273に格納された普図用の外れ表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいて外れ表示が行われる。外れ表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部38aに設けられた複数の発光部のうち1個の発光部のみが発光状態となる構成としてもよく、複数の発光部が発光状態となる構成としてもよい。

20

【2427】

ステップSC601にて肯定判定をした場合、又はステップSC604の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする(ステップSC605)。表示開始フラグは上記第55の実施形態と同様に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始する。

30

【2428】

上記第55の実施形態と同様にメイン処理(図185)のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理(図188)が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後に実行される表示開始処理(図193)にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

40

【2429】

特に、表示開始処理(図193)では既に説明したとおりメイン処理(図185)にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された場合には第1表示データバッファ271に特図用の外れ表示データを設定するとともに第3表示データバ

50

バッファ 273 に普図用の外れ表示データを設定する。この場合に、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図 191）において第 1 表示データバッファ 271 及び第 3 表示データバッファ 273 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

10

【2430】

一方、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされている場合（ステップ SC601：YES）、ステップ SC602 及びステップ SC603 の処理を実行しない。したがって、第 1 表示データバッファ 271 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第 3 表示データバッファ 273 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 37a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 1 表示データバッファ 271 に格納された表示データに対応する表示が特図表示部 37a にて行われる。また、表示開始フラグに「1」がセットされて普図表示部 38a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 3 表示データバッファ 273 に格納された表示データに対応する表示が普図表示部 38a にて行われる。

20

【2431】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容について説明する。図 194 は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を説明するための説明図である。

【2432】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にはこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a において外れ表示が開始される。特図表示部 37a における外れ表示は、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 38a における外れ表示は、スルーゲート 35 への遊技球の入球が発生して普図表示部 38a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が開始されることとなる。

30

40

【2433】

上記のように第 1 RAM クリア処理が実行された場合及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 37a、38a の表示内容を確認したとしても第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか

50

否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2434】

動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部37aにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部37aにおける表示が開始されるとともに、普図表示部38aにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部38aにおける表示が開始される。ここで、遊技ホールの営業終了時間においては遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況でパチンコ機10の電源が遮断されることがほとんどであり、さらには普図表示部38aの変動表示回及び普電開放状態のいずれもが実行されていない状況でパチンコ機10の電源が遮断されることがほとんどである。つまり、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容は基本的に外れ表示である。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合にも特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示が行われていることを確認したとしても、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【2435】

なお、特図表示部37aの外れ表示が複数種類存在している構成において、動作電力の供給が開始された場合に第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示のうち予め定められた1種類の外れ表示が特図表示部37aにて行われる構成としてもよい。また、普図表示部38aの外れ表示が複数種類存在している構成において、動作電力の供給が開始された場合に第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示のうち予め定められた1種類の外れ表示が普図表示部38aにて行われる構成としてもよい。

【2436】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図193）のステップSC602～ステップSC603が実行される一方、第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図193）のステップSC602～ステップSC603が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図193）のステップSC602～ステップSC603が実行される一方、第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図193）のステップSC602～ステップSC603が実行されない構成としてもよい。

【2437】

<第58の実施形態>

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第55の実施形態と相違している。以下、上記第55の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第55の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2438】

図195は特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371及びクリア対象外エリア372に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【2439】

クリア対象エリア371には、特図保留表示部37bに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第2表示データバッファ272、普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第4表示データバッファ274、及び第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納され

る第5表示データバッファ275だけではなく、特図表示部37aに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第1表示データバッファ271、及び普図表示部38aに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第3表示データバッファ273が設けられている。したがって、メイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理（ステップSC218）が実行された場合又は設定値更新処理（ステップSC216）の第2RAMクリア処理が実行された場合には、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容に対応する表示データは消去されることとなる。

【2440】

クリア対象エリア371には第1～第5表示データバッファ271～275以外にも初期表示用フラグ375が設けられている。初期表示用フラグ375は特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示として外れ表示を行う必要がある状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。初期表示用フラグ375がクリア対象エリア371に設けられていることにより、メイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には初期表示用フラグ375は「0」クリアされることとなる。したがって、メイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が実行された後において特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示として外れ表示が行われることとなる。

【2441】

クリア対象外エリア372には特図用の初期表示カウンタ381及び普図用の初期表示カウンタ382が設けられている。特図用の初期表示カウンタ381は特図表示部37aの表示が開始される場合に当該特図表示部37aにて初期表示として外れ表示を行わせる場合に、複数種類存在している特図用の外れ表示のうちいずれの種類の特図用の外れ表示を行わせるのかを抽選により決定するためのカウンタである。特図用の初期表示カウンタ381がとり得る数値範囲は「0～59」となっているがこれに限定されることはなく任意である。

【2442】

普図用の初期表示カウンタ382は普図表示部38aの表示が開始される場合に当該普図表示部38aにて初期表示として外れ表示を行わせる場合に、複数種類存在している普図用の外れ表示のうちいずれの種類の普図用の外れ表示を行わせるのかを抽選により決定するためのカウンタである。普図用の初期表示カウンタ382がとり得る数値範囲は「0～59」となっているがこれに限定されることはなく任意である。

【2443】

特図用の初期表示カウンタ381及び普図用の初期表示カウンタ382は上記のとおりクリア対象外エリア372に設けられている。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が停止されている状況において主側RAM65へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、メイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行されたとしても特図用の初期表示カウンタ381及び普図用の初期表示カウンタ382は初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。

【2444】

特図用の初期表示カウンタ381の数値情報及び普図用の初期表示カウンタ382の数値情報は第1タイマ割込み処理の起動が許可されている状況において当該第1タイマ割込み処理にて定期的に更新される。図196は主側CPU63にて実行される本実施形態における第1タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理におけるステップSC701～ステップSC722の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2445】

ステップSC705～ステップSC705では上記第35の実施形態における第1タイ

10

20

30

40

50

マ割込み処理（図133）のステップS8901～ステップS8905と同一の処理を実行する。その後、特図用の初期表示カウンタ更新処理を実行する（ステップSC706）。当該更新処理では、特図用の初期表示カウンタ381から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算した後に、その1加算後における数値情報を特図用の初期表示カウンタ381に上書きする。この場合、カウンタ値が最大値（具体的には「59」）を超えた際に「0」にクリアする。

【2446】

その後、ステップSC707では特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているかを判定する。いずれかのフラグに「1」がセットされている場合には（ステップSC707：YES）、ステップSC708～ステップSC722の処理を実行することなく本第1タイマ割込み処理を終了する。いずれのフラグにも「1」がセットされていない場合（ステップSC707：NO）、普図用の初期表示カウンタ更新処理を実行する（ステップSC708）。当該更新処理では、普図用の初期表示カウンタ382から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算した後に、その1加算後における数値情報を普図用の初期表示カウンタ382に上書きする。この場合、カウンタ値が最大値（具体的には「59」）を超えた際に「0」にクリアする。ステップSC709～ステップSC722では上記第35の実施形態における第1タイマ割込み処理（図133）のステップS8907～ステップS8920と同一の処理を実行する。

【2447】

ここで、特図用の初期表示カウンタ更新処理（ステップSC706）は遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく実行される処理として設定されているのに対して、普図用の初期表示カウンタ更新処理（ステップSC708）は遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合に実行されない処理として設定されている。これにより、特図用の初期表示カウンタ381と普図用の初期表示カウンタ382とで更新頻度を異ならせることが可能となり、特図用の初期表示カウンタ381と普図用の初期表示カウンタ382とが同期してしまわないようにすることが可能となる。

【2448】

図197は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSC801～ステップSC807の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2449】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSC801：NO）、特図用の外れ表示データの抽選処理を実行する（ステップSC802）。特図用の外れ表示データの抽選処理では、主側ROM64に予め記憶された特図用の外れ表示抽選テーブル383を参照する。図198（a）は特図用の外れ表示抽選テーブル383を説明するための説明図である。図198（a）に示すように特図用の外れ表示データとして、特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ及び特図用の第3外れ表示データが存在している。

【2450】

特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ及び特図用の第3外れ表示データは特図変動開始処理（図13）の当否判定処理（ステップS504）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップS509）にて抽選により選択され得る表示データである。つまり、特図用の第1～第3外れ表示データは、当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部37aにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。特図用の第1外れ表示データは特図用の第1外れ表示を特図表示部37aに表示させるためのデータであり、特図用の第2外れ表示データは特図用の第2外れ表示を特図表示部37aに表示させるためのデータであり、特図用の第3

外れ表示データは特図用の第3外れ表示を特図表示部37aに表示させるためのデータである。これら特図用の第1外れ表示、特図用の第2外れ表示及び特図用の第3外れ表示の表示内容は相互に異なっている。また、当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部37aに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、特図用の第1～第3外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。なお、外れ結果用の停止結果設定処理（ステップS509）においても特図用の初期表示カウンタ381及び特図用の外れ表示抽選テーブル383を利用して、特図表示部37aに表示させる外れ表示の種類を特図用の第1～第3外れ表示の中から選択する。

【2451】

特図用の外れ表示抽選テーブル383には、特図用の第1～第3外れ表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されている。具体的には、特図用の第1外れ表示データに対して「0～19」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第2外れ表示データに対して「20～39」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第3外れ表示データに対して「40～59」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の外れ表示データの抽選処理における特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ及び特図用の第3外れ表示データの選択確率は「1／3」で同一となっている。

【2452】

特図用の外れ表示データの抽選処理では特図用の外れ表示抽選テーブル383を読み出した後に、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象外エリア372に設けられた特図用の初期表示カウンタ381の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を特図用の外れ表示抽選テーブル383に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ及び特図用の第3外れ表示データの中から選択する。

【2453】

特図用の外れ表示データの抽選処理にて選択した表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSC803）。第1表示データバッファ271に格納された表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいてその表示データに対応する外れ表示が行われる。つまり、第1表示データバッファ271に特図用の第1外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1外れ表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第2外れ表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第3外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第3外れ表示が行われる。

【2454】

その後、普図用の外れ表示データの抽選処理を実行する（ステップSC804）。普図用の外れ表示データの抽選処理では、主側ROM64に予め記憶された普図用の外れ表示抽選テーブル384を参照する。図198（b）は普図用の外れ表示抽選テーブル384を説明するための説明図である。図198（b）に示すように普図用の外れ表示データとして、普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ及び普図用の第3外れ表示データが存在している。

【2455】

普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ及び普図用の第3外れ表示データは、第1タイマ割込み処理（図196）における普図普電制御処理（ステップSC716）において普電役物34aを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタC4を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に、普図表示部38aの変動表示回において当該普図表示部38aに最終的に普図用の外れ表示を行わせるための表示データである。普図用の第1外れ表示データは普図用の第1外れ表示を普図表示部38aに表示させるためのデータであり、普図用の第2外れ表示データは普

10

20

30

40

50

図用の第2外れ表示を普図表示部38aに表示させるためのデータであり、普図用の第3外れ表示データは普図用の第3外れ表示を普図表示部38aに表示させるためのデータである。これら普図用の第1外れ表示、普図用の第2外れ表示及び普図用の第3外れ表示の表示内容は相互に異なっている。また、普電開放抽選の結果が当たり結果である変動表示回において普図表示部38aに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、普図用の第1～第3外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。なお、普図普電制御処理（ステップSC716）においても普図用の初期表示カウンタ382及び普図用の外れ表示抽選テーブル384を利用して、普図表示部38aに表示させる外れ表示の種類を普図用の第1～第3外れ表示の中から選択する。

【2456】

普図用の外れ表示抽選テーブル384には、普図用の第1～第3外れ表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されている。具体的には、普図用の第1外れ表示データに対して「0～19」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の第2外れ表示データに対して「20～39」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の第3外れ表示データに対して「40～59」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の外れ表示データの抽選処理における普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ及び普図用の第3外れ表示データの選択確率は「1／3」で同一となっている。

【2457】

普図用の外れ表示データの抽選処理では普図用の外れ表示抽選テーブル384を読み出した後に、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象外エリア372に設けられた普図用の初期表示カウンタ382の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を普図用の外れ表示抽選テーブル384に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ及び普図用の第3外れ表示データの中から選択する。

【2458】

普図用の外れ表示データの抽選処理にて選択した表示データを第3表示データバッファ273に設定する（ステップSC805）。第3表示データバッファ273に格納された表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいてその表示データに対応する外れ表示が行われる。つまり、第3表示データバッファ273に普図用の第1外れ表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第1外れ表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の第2外れ表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第2外れ表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の第3外れ表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第3外れ表示が行われる。

【2459】

ステップSC802～ステップSC805の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられた初期表示用フラグ375に「1」をセットする（ステップSC806）。

【2460】

ステップSC801にて肯定判定をした場合、又はステップSC806の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップSC807）。表示開始フラグは上記第55の実施形態と同様に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御

10

20

30

40

50

を開始する。

【2461】

上記第55の実施形態と同様にメイン処理（図185）のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理（図188）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した後に実行される表示開始処理（図197）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

10

【2462】

特に、表示開始処理（図197）では既に説明したとおりメイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された場合には第1表示データバッファ271に特図用の第1～第3外れ表示データのいずれかを設定するとともに第3表示データバッファ273に普図用の第1～第3外れ表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部37a及び普図表示部38aの表示制御が開始されるとすると、特図表示部37a及び普図表示部38aにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図197）において第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

20

30

【2463】

一方、初期表示用フラグ375に「1」がセットされている場合（ステップSC801：YES）、ステップSC802～ステップSC805の処理を実行しない。したがって、第1表示データバッファ271は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第3表示データバッファ273は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37aの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第1表示データバッファ271に格納された表示データに対応する表示が特図表示部37aにて行われる。また、表示開始フラグに「1」がセットされて普図表示部38aの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第3表示データバッファ273に格納された表示データに対応する表示が普図表示部38aにて行われる。

40

【2464】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ375に「1」がセットされていないため、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合にはこれら特図表示部37a及び普図表示部38aにおいて外れ表示が開始される。特図表示部37aにおける外れ表示は、第1作動口33又は第2作動口34への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部3

50

7 a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 3 8 a における外れ表示は、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生して普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」がセットされていないため特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示が開始されることとなる。

【2 4 6 5】

上記のように第 1 R A M クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 3 7 a , 3 8 a の表示内容を確認したとしても第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2 4 6 6】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合、特図表示部 3 7 a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部 3 7 a における表示が開始されるとともに、普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部 3 8 a における表示が開始される。ここで、遊技ホールの営業終了時間においては遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況でパチンコ機 1 0 の電源が遮断されることがほとんどであり、さらには普図表示部 3 8 a の変動表示回及び普電開放状態のいずれもが実行されていない状況でパチンコ機 1 0 の電源が遮断されることがほとんどである。つまり、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容は基本的に外れ表示である。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合にも特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示が行われていることを確認したとしても、第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【2 4 6 7】

特に、特図用の外れ表示が複数種類存在している構成において第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示の中から抽選により選択された種類の外れ表示が特図表示部 3 7 a にて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合において特図表示部 3 7 a に最初に表示される外れ表示の種類から第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理のいずれかの実行の有無を特定しようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【2 4 6 8】

同様に普図用の外れ表示が複数種類存在している構成において第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示の中から抽選により選択された種類の外れ表示が普図表示部 3 8 a にて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合において普図表示部 3 8 a に最初に表示される外れ表示の種類から第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理のいずれかの実行の有無を特定しようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【2 4 6 9】

なお、表示開始処理（図 1 9 7）にて実行される特図用の外れ表示データの抽選処理（ステップ S C 8 0 2）における特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示デー

タ及び特図用の第3外れ表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【2470】

また、表示開始処理（図197）にて実行される特図用の外れ表示データの抽選処理（ステップSC802）における特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ及び特図用の第3外れ表示データのそれぞれの選択確率が、外れ結果となる遊技回における特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ及び特図用の第3外れ表示データのそれぞれの選択確率と同一である構成としたが、これに限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

10

【2471】

また、表示開始処理（図197）にて実行される普図用の外れ表示データの抽選処理（ステップSC804）における普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ及び普図用の第3外れ表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、相互に大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【2472】

また、表示開始処理（図197）にて実行される普図用の外れ表示データの抽選処理（ステップSC804）における普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ及び普図用の第3外れ表示データのそれぞれの選択確率が、外れ結果となる変動表示回における普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ及び普図用の第3外れ表示データのそれぞれの選択確率と同一である構成としたが、これに限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

20

【2473】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図197）のステップSC802～ステップSC805が実行される一方、第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図197）のステップSC802～ステップSC805が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図197）のステップSC802～ステップSC805が実行される一方、第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図197）のステップSC802～ステップSC805が実行されない構成としてもよい。

30

【2474】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図197）のステップSC802にて特図用の第1～第3外れ表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップSC802の処理が実行される度に特図用の第1外れ表示データ→特図用の第2外れ表示データ→特図用の第3外れ表示データ→特図用の第1外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる特図用の外れ表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

40

【2475】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図197）のステップSC804にて普図用の第1～第3外れ表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップSC804の処理が実行される度に普図用の第1外れ表示データ→普図用の第2外れ表示データ→普図用の第3外れ表示データ→普図用の第1外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる普図用の外れ表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

50

【2476】

＜第59の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第58の実施形態と相違している。以下、上記第58の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第58の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2477】

図199は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSC901～ステップSC907の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2478】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSC901：NO）、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップSC902）。特図用の初期表示データの抽選処理では、主側ROM64に予め記憶された特図用の初期表示抽選テーブル385を参照する。図200（a）は特図用の初期表示抽選テーブル385を説明するための説明図である。図200（a）に示すように特図用の初期表示データとして、特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ、特図用の第3外れ表示データ、特図用の第1当たり表示データ、特図用の第2当たり表示データ及び特図用の第3当たり表示データが存在している。

【2479】

特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ及び特図用の第3外れ表示データは特図変動開始処理（図13）の当否判定処理（ステップS504）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップS509）にて抽選により選択され得る表示データである。また、特図用の第1当たり表示データ、特図用の第2当たり表示データ及び特図用の第3当たり表示データは特図変動開始処理（図13）の当否判定処理（ステップS504）の結果が当たり結果であった場合に大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップS507）にて抽選により選択され得る表示データである。つまり、特図用の第1～第3外れ表示データは当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部37aにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データであり、特図用の第1～第3当たり表示データは当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部37aにて最終的に当たり表示を行わせるための表示データである。

【2480】

特図用の第1外れ表示データは特図用の第1外れ表示を特図表示部37aに表示させるためのデータであり、特図用の第2外れ表示データは特図用の第2外れ表示を特図表示部37aに表示させるためのデータであり、特図用の第3外れ表示データは特図用の第3外れ表示を特図表示部37aに表示させるためのデータである。また、特図用の第1当たり表示データは特図用の第1当たり表示を特図表示部37aに表示させるためのデータであり、特図用の第2当たり表示データは特図用の第2当たり表示を特図表示部37aに表示させるためのデータであり、特図用の第3当たり表示データは特図用の第3当たり表示を特図表示部37aに表示させるためのデータである。特図用の第1当たり表示は特図変動開始処理（図13）の当否判定処理（ステップS504）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップS506）の結果が低確大当たり結果である遊技回において特図表示部37aに最終的に表示される。また、特図用の第2当たり表示は特図変動開始処理（図13）の当否判定処理（ステップS504）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップS506）の結果が低入賞高確大当たり結果である遊技回において特図表示部37aに最終的に表示される。また、特図用の第3当たり表示は特図変動開始処理（図13）の当否判定処理（ステップS504）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップS506）の結果が最有利大当たり結果である遊技回において特図表示部37aに最終的に表示される。これら特図用の第1外れ表示、特図用の第2外れ表示、特図用の第

10

20

30

40

50

3 外れ表示、特図用の第 1 当たり表示、特図用の第 2 当たり表示及び特図用の第 3 当たり表示の表示内容は相互に異なっている。

【2481】

特図用の初期表示抽選テーブル385には、特図用の第1～第3外れ表示データ及び特図用の第1～第3当たり表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されている。具体的には、特図用の第1外れ表示データに対して「0～9」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第2外れ表示データに対して「10～19」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第3外れ表示データに対して「20～29」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第1当たり表示データに対して「30～39」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第2当たり表示データに対して「40～49」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第3当たり表示データに対して「50～59」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の初期表示データの抽選処理における特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ、特図用の第3外れ表示データ、特図用の第1当たり表示データ、特図用の第2当たり表示データ及び特図用の第3当たり表示データの選択確率は「1／6」で同一となっている。

10

【2482】

特図用の初期表示データの抽選処理では特図用の初期表示抽選テーブル385を読み出した後に、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象外エリア372に設けられた特図用の初期表示カウンタ381の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を特図用の初期表示抽選テーブル385に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ、特図用の第3外れ表示データ、特図用の第1当たり表示データ、特図用の第2当たり表示データ及び特図用の第3当たり表示データの中から選択する。

20

【2483】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSC903）。第1表示データバッファ271に格納された表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第1表示データバッファ271に特図用の第1外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1外れ表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第2外れ表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第3外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第3外れ表示が行われる。また、第1表示データバッファ271に特図用の第1当たり表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1当たり表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2当たり表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第2当たり表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第3当たり表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第3当たり表示が行われる。

30

40

【2484】

その後、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップSC904）。普図用の初期表示データの抽選処理では、主側ROM64に予め記憶された普図用の初期表示抽選テーブル386を参照する。図200（b）は普図用の初期表示抽選テーブル386を説明するための説明図である。図200（b）に示すように普図用の初期表示データとして、普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ、普図用の第3外れ表示データ及び普図用の当たり表示データが存在している。

【2485】

普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ及び普図用の第3外れ表示データは、第1タイマ割込み処理（図196）における普図普電制御処理（ステップSC

50

716)において普電役物34aを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタC4を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に、普図表示部38aの変動表示回において当該普図表示部38aに最終的に普図用の外れ表示を行わせるための表示データである。また、普図用の当たり表示データは、上記普電開放抽選の結果が当たり結果であった場合に、普図表示部38aの変動表示回において当該普図表示部38aに最終的に普図用の当たり表示を行わせるための表示データである。

【2486】

普図用の第1外れ表示データは普図用の第1外れ表示を普図表示部38aに表示させるためのデータであり、普図用の第2外れ表示データは普図用の第2外れ表示を普図表示部38aに表示させるためのデータであり、普図用の第3外れ表示データは普図用の第3外れ表示を普図表示部38aに表示させるためのデータである。また、普図用の当たり表示データは普図用の当たり表示を普図表示部38aに表示させるためのデータである。これら普図用の第1外れ表示、普図用の第2外れ表示、普図用の第3外れ表示及び普図用の当たり表示の表示内容は相互に異なっている。

【2487】

普図用の初期表示抽選テーブル386には、普図用の第1～第3外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されている。具体的には、普図用の第1外れ表示データに対して「0～14」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の第2外れ表示データに対して「15～29」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の第3外れ表示データに対して「30～44」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の当たり表示データに対して「45～59」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の初期表示データの抽選処理における普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ、普図用の第3外れ表示データ及び普図用の当たり表示データの選択確率は「1／4」で同一となっている。

【2488】

普図用の初期表示データの抽選処理では普図用の初期表示抽選テーブル386を読み出した後に、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象外エリア372に設けられた普図用の初期表示カウンタ382の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を普図用の初期表示抽選テーブル386に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ、普図用の第3外れ表示データ及び普図用の当たり表示データの中から選択する。

【2489】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第3表示データバッファ273に設定する(ステップSC905)。第3表示データバッファ273に格納された表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第3表示データバッファ273に普図用の第1外れ表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第1外れ表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の第2外れ表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第2外れ表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の第3外れ表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第3外れ表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の当たり表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の当たり表示が行われる。

【2490】

ステップSC902～ステップSC905の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられた初期表示用フラグ375に「1」をセットする(ステップSC906)。

【2491】

ステップSC901にて肯定判定をした場合、又はステップSC906の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップSC907）。表示開始フラグは上記第55の実施形態と同様に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始する。

【2492】

上記第55の実施形態と同様にメイン処理（図185）のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理（図188）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した後に実行される表示開始処理（図199）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

【2493】

特に、表示開始処理（図199）では既に説明したとおりメイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された場合には第1表示データバッファ271に特図用の第1～第3外れ表示データ及び特図用の第1～第3当たり表示データのいずれかを設定するとともに第3表示データバッファ273に普図用の第1～第3外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部37a及び普図表示部38aの表示制御が開始されるとすると、特図表示部37a及び普図表示部38aにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示又は当たり表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示又は当たり表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図199）において第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【2494】

一方、初期表示用フラグ375に「1」がセットされている場合（ステップSC901：YES）、ステップSC902～ステップSC905の処理を実行しない。したがって、第1表示データバッファ271は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第3表示データバッファ273は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37aの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第1表示データバッファ271に格納された表示データに対応する表示が特図表示部37aにて行われる。また、表示開始フラグに「1」がセットされて普図表示部38aの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止さ

れる直前に第 3 表示データバッファ 273 に格納された表示データに対応する表示が普図表示部 38a にて行われる。

【2495】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容について説明する。図 201 は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を説明するための説明図である。

【2496】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にはこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a において外れ表示又は当たり表示が開始される。特図表示部 37a における外れ表示又は当たり表示は、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 38a における外れ表示又は当たり表示は、スルーゲート 35 への遊技球の入球が発生して普図表示部 38a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示又は当たり表示が開始されることとなる。

【2497】

上記のように第 1 RAM クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示又は当たり表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 37a, 38a の表示内容を確認したとしても第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2498】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合、特図表示部 37a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部 37a における表示が開始されるとともに、普図表示部 38a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部 38a における表示が開始される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容は動作電力の供給が停止されたタイミングにおける状況に依存することとなり、表示内容は多様なものとなる。これに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合と同様に、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を多様化させることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始された場合にその表示を確認したとしても、第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれか

が実行されたことを特定しづらくさせることが可能となる。

【2499】

また、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合に選択され得る特図表示部37a及び普図表示部38aの表示データは、通常の遊技に際して選択され得る表示データである。これにより、特図表示部37a及び普図表示部38aの表示データのデータ容量を増大化させないようにしながら、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容を多様化させることが可能となる。

10

【2500】

なお、表示開始処理（図199）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップSC902）における特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ、特図用の第3外れ表示データ、特図用の第1当たり表示データ、特図用の第2当たり表示データ及び特図用の第3当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。大きく異なる選択確率である構成としては、例えば特図用の第1～第3外れ表示データの合計の選択確率が特図用の第1～第3当たり表示データの合計の選択確率よりも高い構成としてもよく、低い構成としてもよい。

【2501】

また、表示開始処理（図199）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップSC904）における普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ、普図用の第3外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

20

【2502】

また、表示開始処理（図199）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップSC902）において選択される表示データとして、遊技回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。また、表示開始処理（図199）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップSC904）において選択される表示データとして、変動表示回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。

30

【2503】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図199）のステップSC902～ステップSC905が実行される一方、第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図199）のステップSC902～ステップSC905が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図199）のステップSC902～ステップSC905が実行される一方、第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図199）のステップSC902～ステップSC905が実行されない構成としてもよい。

40

【2504】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図199）のステップSC902にて特図用の第1～第3外れ表示データ及び特図用の第1～第3当たり表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップSC902の処理が実行される度に特図用の第1外れ表示データ→特図用の第2外れ表示データ→特図用の第3外れ表示データ→特図用の第1当たり表示データ→特図用の第2当たり表示データ→特図用の第3当たり表示データ→特図用の第1外れ表示データ→・・といったように選択対象となる表示データが予め定められた順序で順次変更される構

50

成としてもよい。

【2505】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図199）のステップSC904にて普図用の第1～第3外れ表示データ及び普図用の第1～第3当たり表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップSC904の処理が実行される度に普図用の第1外れ表示データ→普図用の第2外れ表示データ→普図用の第3外れ表示データ→普図用の当たり表示データ→普図用の第1外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

10

【2506】

＜第60の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第59の実施形態と相違している。以下、上記第59の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第59の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2507】

図202は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSD101～ステップSD115の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【2508】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSD101：NO）、ステップSD102～ステップSD106の処理を実行する。ステップSD102～ステップSD106の処理内容は上記第59の実施形態における表示開始処理（図199）のステップSC901～ステップSC906と同一である。これにより、第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合には上記第59の実施形態と同様に、特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合において外れ表示又は当たり表示が行われる。

【2509】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされている場合（ステップSD101：YES）、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSD107）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

30

40

【2510】

また、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSD108）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている

50

場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【2511】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップSD107及びステップSD108：NO）、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップSD109）。特図用の初期表示データの抽選処理の処理内容はステップSD102と同一であり、さらに言う上記第59の実施形態における表示開始処理（図199）のステップSC902と同一である。これにより、特図表示部37aの表示を開始する場合に当該特図表示部37aに外れ表示又は当たり表示を行わせるための表示データとして、特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ、特図用の第3外れ表示データ、特図用の第1当たり表示データ、特図用の第2当たり表示データ及び特図用の第3当たり表示データのいずれかが選択される。

10

【2512】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSD110）。第1表示データバッファ271に格納された表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第1表示データバッファ271に特図用の第1外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1外れ表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第2外れ表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第3外れ表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第3外れ表示が行われる。また、第1表示データバッファ271に特図用の第1当たり表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1当たり表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2当たり表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第2当たり表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第3当たり表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第3当たり表示が行われる。

20

【2513】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップSD107又はステップSD108：YES）、特図用の初期表示データが第1表示データバッファ271に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第1表示データバッファ271に格納された状態となる。したがって、特図表示部37aにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37aの表示内容がそのまま再開されることとなる。

30

【2514】

ステップSD107にて肯定判定をした場合、ステップSD108にて肯定判定をした場合、又はステップSD110の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における普図表示部38aの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSD111）。当該記憶エリアには普図表示部38aにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部38aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が格納され、普図表示部38aにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部38aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

40

【2515】

50

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップ S D 1 1 2）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア 2 2 1 にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合に第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

10

【 2 5 1 6 】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップ S D 1 1 1 及びステップ S D 1 1 2 : N O）、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップ S D 1 1 3）。普図用の初期表示データの抽選処理の処理内容はステップ S D 1 0 4 と同一であり、さらに言うとも上記第 5 9 の実施形態における表示開始処理（図 1 9 9）のステップ S C 9 0 4 と同一である。これにより、普図表示部 3 8 a の表示を開始する場合に当該普図表示部 3 8 a に外れ表示又は当たり表示を行わせるための表示データとして、普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ、普図用の第 3 外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのいずれかが選択される。

20

【 2 5 1 7 】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する（ステップ S D 1 1 4）。第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データを利用して普図表示部 3 8 a が表示制御されることにより、当該普図表示部 3 8 a においてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 1 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 1 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 2 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 2 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 3 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 3 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の当たり表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の当たり表示が行われる。

30

【 2 5 1 8 】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップ S D 1 1 1 又はステップ S D 1 1 2 : Y E S）、普図用の初期表示データが第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された状態となる。したがって、普図表示部 3 8 a における表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部 3 8 a の表示内容がそのまま再開されることとなる。

40

【 2 5 1 9 】

ステップ S D 1 0 6 の処理を実行した場合、ステップ S D 1 1 1 にて肯定判定をした場合、ステップ S D 1 1 2 にて肯定判定をした場合、又はステップ S D 1 1 4 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップ S D 1 1 5）。表示開始フラグは上記第 5 5 の実施形態と同様に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始すべきか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側 C P U 6 3 は特図表示

50

部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始する。

【 2 5 2 0 】

上記第 5 5 の実施形態と同様にメイン処理（図 1 8 5）のステップ S C 2 0 4 にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割込み処理（図 1 8 8）が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 2 3）が終了した後に実行される表示開始処理（図 2 0 2）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 2 3）が終了した後に特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御が開始される。

【 2 5 2 1 】

特に、表示開始処理（図 2 0 2）では既に説明したとおりメイン処理（図 1 8 5）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理の両方が実行されていない状況であっても第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の初期表示データを設定するとともに第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理の両方が実行されていない状況において特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図 2 0 2）において第 1 表示データバッファ 2 7 1 及び第 3 表示データバッファ 2 7 3 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【 2 5 2 2 】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容について説明する。図 2 0 3 は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を説明するための説明図である。

【 2 5 2 3 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」がセットされていないため、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合にはこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a において外れ表示又は当たり表示が開始される。特図表示部 3 7 a における外れ表示又は当たり表示は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 3 8 a における外れ表示又は当たり表示は、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生して普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」がセットされていないため特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が開始されることとなる。

【 2 5 2 4 】

上記のように第 1 R A M クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 R A

Mクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合にこれら特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示又は当たり表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部37a及び普図表示部38aにて表示が開始される場合におけるこれら表示部37a、38aの表示内容を確認したとしても第1RAMクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2525】

動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部37aにて表示が開始される場合に特図表示部37aにて外れ表示又は当たり表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部38aにて表示が開始される場合に普図表示部38aにて外れ表示又は当たり表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合にも特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示又は当たり表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示又は当たり表示が行われていることを確認したとしても、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【2526】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部37aにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部37aが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部38aにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部38aが表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部37a及び普図表示部38aの表示を開始することが可能となる。

【2527】

なお、表示開始処理（図202）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップSD102、ステップSD109）における特図用の第1外れ表示データ、特図用の第2外れ表示データ、特図用の第3外れ表示データ、特図用の第1当たり表示データ、特図用の第2当たり表示データ及び特図用の第3当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。大きく異なる選択確率である構成としては、例えば特図用の第1～第3外れ表示データの合計の選択確率が特図用の第1～第3当たり表示データの合計の選択確率よりも高い構成としてもよく、低い構成としてもよい。

【2528】

また、表示開始処理（図202）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップSD104、ステップSD113）における普図用の第1外れ表示データ、普図用の第2外れ表示データ、普図用の第3外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【2529】

また、表示開始処理（図202）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップSD102、ステップSD109）において選択される表示データとして、遊技回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。また、表示開始処理（図202）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップSD104、ステップSD113）において選択される表示データとして、変動表示回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。

【2530】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図202）のステップSD102～ステップSD105が実行される一方、第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図202）のステップSD102～ステップSD105が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図202）のステップSD102～ステップSD105が実行される一方、第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図202）のステップSD102～ステップSD105が実行されない構成としてもよい。

【2531】

<第61の実施形態>

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第56の実施形態と相違している。以下、上記第56の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第56の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2532】

図204は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSD201～ステップSD219の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2533】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSD201：NO）、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられた抽選対象カウンタに、特図表示部37aに設けられた発光部の数に相当する「7」をセットする（ステップSD202）。抽選対象カウンタはステップSD203～ステップSD207の処理又はステップSD211～ステップSD215の処理を実行する必要があるか否かを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

【2534】

その後、抽選対象カウンタの値に対応する特図用乱数回路から乱数値を取得する（ステップSD203）。本実施形態では主制御基板61に特図表示部37aに設けられた発光部の数に対応する数の特図用乱数回路が設けられている。具体的には、特図表示部37aには7個の発光部が設けられているため7個の特図用乱数回路が設けられている。これら7個の特図用乱数回路は主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に比較的短期間周期（例えば1マイクロ秒～7マイクロ秒）であってそれぞれ異なる周期で自身が保持する乱数値を更新する構成であり、さらに主側CPU63への動作電力の供給が停止されている状況であってもバックアップ電力が供給されることにより主側CPU63への動

作電力の供給が停止される直前における乱数値を記憶保持することが可能な構成である。

【2535】

特図表示部37aの7個の発光部を第1～第7発光部とするとともに7個の特図用乱数回路を第1～第7特図用乱数回路とした場合に、第1特図用乱数回路が第1発光部に対応しており、第2特図用乱数回路が第2発光部に対応しており、第3特図用乱数回路が第3発光部に対応しており、第4特図用乱数回路が第4発光部に対応しており、第5特図用乱数回路が第5発光部に対応しており、第6特図用乱数回路が第6発光部に対応しており、第7特図用乱数回路が第7発光部に対応している。また、抽選対象カウンタの値が「7」である場合には第1発光部及び第1特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「6」である場合には第2発光部及び第2特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「5」である場合には第3発光部及び第3特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「4」である場合には第4発光部及び第4特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「3」である場合には第5発光部及び第5特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「2」である場合には第6発光部及び第6特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「1」である場合には第7発光部及び第7特図用乱数回路に対応している。なお、第1～第7特図用乱数回路はいずれも乱数の数値範囲が同一となっている（例えば「0～255」）。

10

【2536】

その後、特図用の点灯抽選処理を実行する（ステップSD204）。特図用の点灯抽選処理では主側ROM64から特図用の点灯抽選テーブルを読み出す。特図用の点灯抽選テーブルには第1～第7特図用乱数回路において取り得る乱数値のうち半分の乱数値が当選乱数値として設定されている。そして、ステップSD203にて取得した乱数値を特図用の点灯抽選テーブルに対して照合する。

20

【2537】

特図用の点灯抽選処理の結果が点灯当選である場合（ステップSD205：YES）、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371のうち現状の抽選対象カウンタの値に対応するエリアに点灯情報を記憶させる（ステップSD206）。なお、抽選対象カウンタに対応させて設けられた各エリアはステップSD202の処理を実行した場合に「0」クリアされる。

【2538】

その後、抽選対象カウンタの値を1減算し（ステップSD207）、その1減算後における抽選対象カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップSD208）。ステップSD208にて否定判定をした場合、ステップSD203～ステップSD207の処理を再度実行する。

30

【2539】

ステップSD208にて肯定判定をした場合、特図用の初期表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSD209）。特図用の初期表示データは、抽選対象カウンタの値が「1」～「7」のそれぞれに対応する点灯情報の有無によって定められる。例えば抽選対象カウンタの値が「7」、「5」及び「1」の場合に対応する点灯情報が記憶されている一方、抽選対象カウンタのそれ以外の値に対応する点灯情報が記憶されていない場合には、特図表示部37aの第1発光部、第3発光部及び第7発光部が発光状態となるとともに第2発光部、第4発光部、第5発光部及び第6発光部が消灯状態となる特図用の初期表示を可能とする特図用の初期表示データを第1表示データバッファ271に設定する。

40

【2540】

第1表示データバッファ271に格納された表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。初期表示として特図表示部37aに表示され得る表示内容には、通常の遊技において特図表示部37aに表示され得る表示内容が含まれるとともに、通常の遊技において特図表示部37aに表示されない表示内容も含まれる。また、初期表示として

50

特図表示部 37a に表示され得る表示内容であって通常の遊技において特図表示部 37a に表示され得る表示内容として、外れ結果の遊技回において特図表示部 37a に最終的に表示される特図用の外れ表示及び当たり結果の遊技回において特図表示部 37a に最終的に表示される特図用の当たり表示が含まれる。

【2541】

その後、特定制御用のワークエリア 221 におけるクリア対象エリア 371 に設けられた抽選対象カウンタに、普図表示部 38a に設けられた発光部の数に相当する「7」をセットする（ステップ S D 2 1 0）。

【2542】

その後、抽選対象カウンタの値に対応する普図用乱数回路から乱数値を取得する（ステップ S D 2 1 1）。本実施形態では主制御基板 61 に普図表示部 38a に設けられた発光部の数に対応する数の普図用乱数回路が設けられている。具体的には、普図表示部 38a には 7 個の発光部が設けられているため 7 個の普図用乱数回路が設けられている。これら 7 個の普図用乱数回路は主側 C P U 63 への動作電力の供給が開始された場合に比較的短期間周期（例えば 1 マイクロ秒～7 マイクロ秒）であってそれぞれ異なる周期で自身が保持する乱数値を更新する構成であり、さらに主側 C P U 63 への動作電力の供給が停止されている状況であってもバックアップ電力が供給されることにより主側 C P U 63 への動作電力の供給が停止される直前における乱数値を記憶保持することが可能な構成である。

【2543】

普図表示部 38a の 7 個の発光部を第 1～第 7 発光部とするとともに 7 個の普図用乱数回路を第 1～第 7 普図用乱数回路とした場合に、第 1 普図用乱数回路が第 1 発光部に対応しており、第 2 普図用乱数回路が第 2 発光部に対応しており、第 3 普図用乱数回路が第 3 発光部に対応しており、第 4 普図用乱数回路が第 4 発光部に対応しており、第 5 普図用乱数回路が第 5 発光部に対応しており、第 6 普図用乱数回路が第 6 発光部に対応しており、第 7 普図用乱数回路が第 7 発光部に対応している。また、抽選対象カウンタの値が「7」である場合には第 1 発光部及び第 1 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「6」である場合には第 2 発光部及び第 2 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「5」である場合には第 3 発光部及び第 3 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「4」である場合には第 4 発光部及び第 4 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「3」である場合には第 5 発光部及び第 5 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「2」である場合には第 6 発光部及び第 6 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「1」である場合には第 7 発光部及び第 7 普図用乱数回路に対応している。なお、第 1～第 7 普図用乱数回路はいずれも乱数の数値範囲が同一となっている（例えば「0～255」）。

【2544】

その後、普図用の点灯抽選処理を実行する（ステップ S D 2 1 2）。普図用の点灯抽選処理では主側 R O M 64 から普図用の点灯抽選テーブルを読み出す。普図用の点灯抽選テーブルには第 1～第 7 普図用乱数回路において取り得る乱数値のうち半分の乱数値が当選乱数値として設定されている。そして、ステップ S D 2 1 1 にて取得した乱数値を普図用の点灯抽選テーブルに対して照合する。

【2545】

普図用の点灯抽選処理の結果が点灯当選である場合（ステップ S D 2 1 3：YES）、特定制御用のワークエリア 221 におけるクリア対象エリア 371 のうち現状の抽選対象カウンタの値に対応するエリアに点灯情報を記憶させる（ステップ S D 2 1 4）。なお、抽選対象カウンタに対応させて設けられた各エリアはステップ S D 2 1 0 の処理を実行した場合に「0」クリアされる。

【2546】

その後、抽選対象カウンタの値を 1 減算し（ステップ S D 2 1 5）、その 1 減算後における抽選対象カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップ S D 2 1 6）。ステップ S D 2 1 6 にて否定判定をした場合、ステップ S D 2 1 1～ステップ S D 2

10

20

30

40

50

15の処理を再度実行する。

【2547】

ステップSD216にて肯定判定をした場合、普図用の初期表示データを第3表示データバッファ273に設定する(ステップSD217)。普図用の初期表示データは、抽選対象カウンタの値が「1」～「7」のそれぞれに対応する点灯情報の有無によって定められる。例えば抽選対象カウンタの値が「7」、「5」及び「1」の場合に対応する点灯情報が記憶されている一方、抽選対象カウンタのそれ以外の値に対応する点灯情報が記憶されていない場合には、普図表示部38aの第1発光部、第3発光部及び第7発光部が発光状態となるとともに第2発光部、第4発光部、第5発光部及び第6発光部が消灯状態となる普図用の初期表示の実行を可能とする普図用の初期表示データを第3表示データバッファ273に設定する。

10

【2548】

第3表示データバッファ273に格納された表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。初期表示として普図表示部38aに表示され得る表示内容には、通常の遊技において普図表示部38aに表示され得る表示内容が含まれるとともに、通常の遊技において普図表示部38aに表示されない表示内容も含まれる。また、初期表示として普図表示部38aに表示され得る表示内容であって通常の遊技において普図表示部38aに表示され得る表示内容として、外れ結果の変動表示回において普図表示部38aに最終的に表示される普図用の外れ表示及び当たり結果の変動表示回において普図表示部38aに最終的に表示される普図用の当たり表示が含まれる。

20

【2549】

ステップSD202～ステップSD217の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられた初期表示用フラグ375に「1」をセットする(ステップSD218)。

【2550】

ステップSD201にて肯定判定をした場合、又はステップSD218の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする(ステップSD219)。表示開始フラグは上記第55の実施形態と同様に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始する。

30

【2551】

上記第55の実施形態と同様にメイン処理(図185)のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理(図188)が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後に実行される表示開始処理(図204)にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

40

【2552】

50

特に、表示開始処理（図 204）では既に説明したとおりメイン処理（図 185）にて第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行された場合には第 1 表示データバッファ 271 に特図用の初期表示データを設定するとともに第 3 表示データバッファ 273 に普図用の初期表示データを設定する。この場合に、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図 204）において第 1 表示データバッファ 271 及び第 3 表示データバッファ 273 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【2553】

一方、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされている場合（ステップ SD 201：YES）、ステップ SD 202～ステップ SD 218 の処理を実行しない。したがって、第 1 表示データバッファ 271 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第 3 表示データバッファ 273 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 37a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 1 表示データバッファ 271 に格納された表示データに対応する表示が特図表示部 37a にて行われる。また、表示開始フラグに「1」がセットされて普図表示部 38a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 3 表示データバッファ 273 に格納された表示データに対応する表示が普図表示部 38a にて行われる。

【2554】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC 201～ステップ SC 223）にて第 1 RAM クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にはこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a において初期表示が開始される。特図表示部 37a における初期表示は、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 38a における初期表示は、スルーゲート 35 への遊技球の入球が発生して普図表示部 38a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が開始されることとなる。

【2555】

上記のように第 1 RAM クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 37a、38a の表示内容を確認したとしても第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2556】

動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部37aにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部37aにおける表示が開始されるとともに、普図表示部38aにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部38aにおける表示が開始される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容は動作電力の供給が停止されたタイミングにおける状況に依存することとなり、表示内容は多様なものとなる。これに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合には特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が抽選により決定されて表示される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されなかった場合と同様に、特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容を多様化させることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始されて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始された場合にその表示を確認したとしても、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたことを特定しづらくさせることが可能となる。

【2557】

特に、初期表示の表示内容の決定に際しては特図表示部37a及び普図表示部38aのそれぞれについて各発光部の単位で点灯抽選処理が実行される構成である。これにより、初期表示として選択され得る表示内容を多様化させることが可能となる。

【2558】

なお、動作電力の供給が開始された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合にも表示開始処理（図204）のステップSD202～ステップSD218の処理が実行される構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部37a及び普図表示部38aを確認したとしても、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。また、当該構成において動作電力の供給が停止される直前において特図表示部37aにて絵柄の変動表示が実行されている途中であった場合又は開閉実行モードの途中であった場合には表示開始処理（図204）のステップSD202～ステップSD209の処理を実行しないようにすることで動作電力の供給が停止される前における表示内容の表示が特図表示部37aにて再開される構成としてもよい。また、動作電力の供給が停止される直前において普図表示部38aにて絵柄の変動表示が実行されている途中であった場合又は普電開放状態の途中であった場合には表示開始処理（図204）のステップSD210～ステップSD217の処理を実行しないようにすることで動作電力の供給が停止される前における表示内容の表示が特図表示部37aにて再開される構成としてもよい。

【2559】

また、表示開始処理（図204）の特図用の点灯抽選処理（ステップSD204）では特図表示部37aの各発光部のそれぞれに対して個別に点灯させるか否かの抽選を行うのではなく、2個又は3個といった所定の複数個の単位で点灯させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。また、表示開始処理（図204）の普図用の点灯抽選処理（ステップSD212）では普図表示部38aの各発光部のそれぞれに対して個別に点灯させるか否かの抽選を行うのではなく、2個又は3個といった所定の複数個の単位で点灯させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。

【2560】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図204）のステップSD202～ステップSD217が実行される一方、第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図204）のステップSD202～ステップSD217が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図204）のステップSD202～ステップSD217が実行される一方、第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図204）のステップSD202～ステップSD217が実行されない構成としてもよい。

【2561】

<第62の実施形態>

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第58の実施形態と相違している。以下、上記第58の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第58の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2562】

図205は主側CPU63のメイン処理（図185）におけるステップSC216にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップSD301～ステップSD316の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2563】

まず割込み許可の設定を行う（ステップSD301）。これにより、第1タイマ割込み処理（図196）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図188）が第2割込み周期で割り込んで起動される。

【2564】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）では基本的に第1タイマ割込み処理（図196）及び第2タイマ割込み処理（図188）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップSC213）及び設定値更新処理（図205）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）において設定確認用処理（ステップSC213）及び設定値更新処理（図205）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図196）及び第2タイマ割込み処理（図188）の実行が禁止され、設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（図205）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図196）及び第2タイマ割込み処理（図188）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（図205）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図196）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図196）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図196）が終了される。

【2565】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップSD302）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理（図188）のステップSC402にて肯定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理（ステップSC403）を実行する。当該設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理の処理内容は上記第45の実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図124（a）の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の更新対象として選択されている設定値の表示が第1～第4報知用

10

20

30

40

50

表示装置 201～204にて行われる。

【2566】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップSD303）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC205：NO）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップSC206：NO）、又は設定参照用エリア341に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップSC207：NO）、メイン処理（図185）のステップSC220にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図196）においてステップSC701～ステップSC706の処理を実行する一方、ステップSC707にて肯定判定をすることでステップSC708～ステップSC722の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM65の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップSD303の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM65の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図205）が実行された場合に解除することが可能となる。

【2567】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新用エリア342（図154参照）に「1」を設定する（ステップSD304）。設定更新用エリア342は上記第45の実施形態と同様に設定値更新処理（図205）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア342に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリア342に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリア342に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリア342に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリア342に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリア342に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定6」となる。

【2568】

ステップSD304にて設定更新用エリア342に「1」を設定することで、更新対象の設定値が「設定1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機10の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図205）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定1」となる。

【2569】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSD305）。音声発光制御装置81は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図205）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図205）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図205）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図205）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行

われる構成としてもよい。

【2570】

その後、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する（ステップSD306）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップSD306：NO）、設定更新用エリア342に「1」を設定する（ステップSD307）。これにより、更新対象の設定値が「設定1」となる。

【2571】

ステップSD306にて肯定判定をした場合又はステップSD307の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップSD308）。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSD308にて否定判定をする。

【2572】

ステップSD308にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されていることを条件として（ステップSD309：YES）、設定更新用エリア342の値を1加算する（ステップSD310）。これにより、リセットボタン68cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSD309：NO）又は設定更新用エリア342の値を1加算した場合にはステップSD306の処理に戻ることもなるが、ステップSD306にて設定更新用エリア342の値が7以上であると判定されると、ステップSD307にて設定更新用エリア342に「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン68cが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

【2573】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合（ステップSD308：YES）、設定更新用エリア342に格納された情報に対応する設定値が設定参照用エリア341に格納された情報に対応する設定値以上であるか否かを判定することで、今回の設定値更新処理（図205）が開始される前に選択されていた設定値の有利度以上の設定値が今回の設定値更新処理（図205）にて選択されたか否かを判定する（ステップSD311）。ステップSD311にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられた上昇期待フラグに「1」をセットする（ステップSD312）。上昇期待フラグは、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にてそれまでに選択されていた設定値の有利度以上となる設定値が設定されたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【2574】

ステップSD311にて否定判定をした場合、又はステップSD312の処理を実行した場合、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報を設定参照用エリア341に上書きする（ステップSD313）。これにより、今回の設定値更新処理（図205）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア341に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機10の設定値となる。

【2575】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップSD314）。これにより、設定値更新処理（図205）を終了してメイン処理（図185）における動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）に復帰する場合には第1タイマ割込み処理（図196）及び第2タイマ割込み処理（図188）の割込みが禁止される。

【2576】

その後、第2RAMクリア処理を実行する（ステップSD315）。第2RAMクリア

10

20

30

40

50

処理では、メイン処理（図 185）の第 1 RAM クリア処理（ステップ SC218）と同様に、特定制御用のワークエリア 221 におけるクリア対象エリア 371 に設けられたエリアを「0」クリアするとともに初期設定を実行する。なお、パチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 341）はクリア対象エリア 371 ではなくクリア対象外エリア 372 に設けられている。

【2577】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置 81 に送信する（ステップ SD316）。音声発光制御装置 81 は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側 CPU 63 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて設定値更新処理（図 205）が実行されたことを特定する。そして、上記第 49 の実施形態と同様に更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

10

【2578】

図 206 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップ SD401～ステップ SD413 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2579】

初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていない場合（ステップ SD401：NO）、特定制御用のワークエリア 221 におけるクリア対象エリア 371 の上昇期待フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ SD402）。上昇期待フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ SD402：NO）、主側 ROM 64 に設けられた特図用の第 1 表示振分テーブル 391 を読み出し（ステップ SD403）、上昇期待フラグに「1」がセットされている場合（ステップ SD402：YES）、主側 ROM 64 に設けられた特図用の第 2 表示振分テーブル 392 を読み出す（ステップ SD404）。

20

【2580】

図 207（a）は特図用の第 1 表示振分テーブル 391 を説明するための説明図であり、図 207（b）は特図用の第 2 表示振分テーブル 392 を説明するための説明図である。特図用の第 1 表示振分テーブル 391 及び特図用の第 2 表示振分テーブル 392 のいずれにも特図用の初期表示データとして、特図用の第 1 初期表示データ、特図用の第 2 初期表示データ及び特図用の第 3 初期表示データが存在している。

30

【2581】

特図用の第 1 初期表示データは特図用の第 1 初期表示を特図表示部 37a に表示させるためのデータであり、特図用の第 2 初期表示データは特図用の第 2 初期表示を特図表示部 37a に表示させるためのデータであり、特図用の第 3 初期表示データは特図用の第 3 初期表示を特図表示部 37a に表示させるためのデータである。これら特図用の第 1 初期表示、特図用の第 2 初期表示及び特図用の第 3 初期表示の表示内容は相互に異なっている。

【2582】

40

特図用の第 1 初期表示データ、特図用の第 2 初期表示データ及び特図用の第 3 初期表示データは特図変動開始処理（図 13）における大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップ S507）及び外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ S509）のいずれにおいても選択されない表示データである。したがって、特図用の第 1 初期表示、特図用の第 2 初期表示及び特図用の第 3 初期表示は遊技回において特図表示部 37a に最終的に停止表示され得る表示内容とは異なっている。さらにまた特図用の第 1 初期表示、特図用の第 2 初期表示及び特図用の第 3 初期表示は遊技回において特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示対象として選択されない表示内容である。これにより、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a における表示の開始に際して特図用の第 1 初期表示、特図用の第 2 初期表示及び特図用の第 3 初期表示のいずれかが行わ

50

れた場合には、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたことを把握することが可能となる。

【2583】

特図用の第1表示振分テーブル391及び特図用の第2表示振分テーブル392のそれぞれには、図207（a）及び図207（b）に示すように、特図用の第1～第3初期表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されている。特図用の初期表示カウンタ381は上記第58の実施形態と同様にクリア対象外エリア372に設けられているため、主側CPU63への動作電力の供給が停止されている状況において主側RAM65へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されたとしても初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。また、特図用の初期表示カウンタ381の数値情報は上記第58の実施形態と同様に第1タイマ割込み処理（図196）におけるステップSC706にて更新される。

【2584】

特図用の第1表示振分テーブル391においては図207（a）に示すように、特図用の第1初期表示データに対して「0～39」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第2初期表示データに対して「40～54」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第3初期表示データに対して「55～59」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の第1表示振分テーブル391においては、特図用の第1初期表示データの選択確率が2／3であることで最も選択確率が高く、特図用の第2初期表示データの選択確率が1／4であることで2番目に選択確率が高く、特図用の第3初期表示データの選択確率が1／12であることで最も選択確率が低い。

【2585】

特図用の第2表示振分テーブル392においては図207（b）に示すように、特図用の第1初期表示データに対して「0～9」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第2初期表示データに対して「10～39」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されており、特図用の第3初期表示データに対して「40～59」の特図用の初期表示カウンタ381の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の第2表示振分テーブル392においては、特図用の第2初期表示データの選択確率が1／2であることで最も選択確率が高く、特図用の第3初期表示データの選択確率が1／3であることで2番目に選択確率が高く、特図用の第1初期表示データの選択確率が1／6であることで最も選択確率が低い。

【2586】

表示開始処理（図206）の説明に戻り、ステップSD403の処理又はステップSD404の処理を実行した後は特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップSD405）。特図用の初期表示データの抽選処理では、特図用の初期表示カウンタ381の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップSD403にて主側ROM64から読み出した特図用の第1表示振分テーブル391又はステップSD404にて主側ROM64から読み出した特図用の第2表示振分テーブル392に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第1初期表示データ、特図用の第2初期表示データ及び特図用の第3初期表示データの中から選択する。

【2587】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSD406）。第1表示データバッファ271に格納された表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第1表示データバッファ271に特図用の第1初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1初期表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2初期表示

10

20

30

40

50

データが設定された場合には特図表示部 37a にて特図用の第 2 初期表示が行われ、第 1 表示データバッファ 271 に特図用の第 3 初期表示データが設定された場合には特図表示部 37a にて特図用の第 3 初期表示が行われる。

【2588】

その後、特定制御用のワークエリア 221 におけるクリア対象エリア 371 の上昇期待フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S D 4 0 7）。当該上昇期待フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S D 4 0 7：NO）、主側 ROM 64 に設けられた普図用の第 1 表示振分テーブル 393 を読み出し（ステップ S D 4 0 8）、上昇期待フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S D 4 0 7：YES）、主側 ROM 64 に設けられた普図用の第 2 表示振分テーブル 394 を読み出す（ステップ S D 4 0 9）。

【2589】

図 207（c）は普図用の第 1 表示振分テーブル 393 を説明するための説明図であり、図 207（d）は普図用の第 2 表示振分テーブル 394 を説明するための説明図である。普図用の第 1 表示振分テーブル 393 及び普図用の第 2 表示振分テーブル 394 のいずれにも普図用の初期表示データとして、普図用の第 1 初期表示データ、普図用の第 2 初期表示データ及び普図用の第 3 初期表示データが存在している。

【2590】

普図用の第 1 初期表示データは普図用の第 1 初期表示を普図表示部 38a に表示させるためのデータであり、普図用の第 2 初期表示データは普図用の第 2 初期表示を普図表示部 38a に表示させるためのデータであり、普図用の第 3 初期表示データは普図用の第 3 初期表示を普図表示部 38a に表示させるためのデータである。これら普図用の第 1 初期表示、普図用の第 2 初期表示及び普図用の第 3 初期表示の表示内容は相互に異なっている。

【2591】

普図用の第 1 初期表示データ、普図用の第 2 初期表示データ及び普図用の第 3 初期表示データは、第 1 タイマ割込み処理（図 196）における普図普電制御処理（ステップ S C 7 1 6）において普電役物 34a を開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタ C 4 を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合及び当たり結果であった場合のいずれにおいても選択されない表示データである。したがって、普図用の第 1 初期表示、普図用の第 2 初期表示及び普図用の第 3 初期表示は変動表示回において普図表示部 38a に最終的に停止表示され得る表示内容とは異なっている。さらにまた普図用の第 1 初期表示、普図用の第 2 初期表示及び普図用の第 3 初期表示は変動表示回において普図表示部 38a にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示対象として選択されない表示内容である。これにより、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて普図表示部 38a における表示の開始に際して普図用の第 1 初期表示、普図用の第 2 初期表示及び普図用の第 3 初期表示のいずれかが行われた場合には、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行されたことを把握することが可能となる。

【2592】

普図用の第 1 表示振分テーブル 393 及び普図用の第 2 表示振分テーブル 394 のそれぞれには、図 207（c）及び図 207（d）に示すように、普図用の第 1～第 3 初期表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ 382 の数値範囲が設定されている。普図用の初期表示カウンタ 382 は上記第 58 の実施形態と同様にクリア対象外エリア 372 に設けられているため、主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止されている状況において主側 RAM 65 へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、第 1 RAM クリア処理又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されたとしても初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。また、普図用の初期表示カウンタ 382 の数値情報は上記第 58 の実施形態と同様に第 1 タイマ割込み処理（図 196）におけるステップ S C 7 0 8 にて更新される。

【2593】

普図用の第1表示振分テーブル393においては図207(c)に示すように、普図用の第1初期表示データに対して「0～29」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の第2初期表示データに対して「30～49」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の第3初期表示データに対して「50～59」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の第1表示振分テーブル393においては、普図用の第1初期表示データの選択確率が $1/2$ であることで最も選択確率が高く、普図用の第2初期表示データの選択確率が $1/3$ であることで2番目に選択確率が高く、普図用の第3初期表示データの選択確率が $1/6$ であることで最も選択確率が低い。

10

【2594】

普図用の第2表示振分テーブル394においては図207(d)に示すように、普図用の第1初期表示データに対して「0～19」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の第2初期表示データに対して「20～29」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されており、普図用の第3初期表示データに対して「30～59」の普図用の初期表示カウンタ382の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の第2表示振分テーブル394においては、普図用の第3初期表示データの選択確率が $1/2$ であることで最も選択確率が高く、普図用の第1初期表示データの選択確率が $1/3$ であることで2番目に選択確率が高く、普図用の第2初期表示データの選択確率が $1/6$ であることで最も選択確率が低い。

20

【2595】

表示開始処理(図206)の説明に戻り、ステップSD408の処理又はステップSD409の処理を実行した後は普図用の初期表示データの抽選処理を実行する(ステップSD410)。普図用の初期表示データの抽選処理では、普図用の初期表示カウンタ382の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップSD408にて主側ROM64から読み出した普図用の第1表示振分テーブル393又はステップSD409にて主側ROM64から読み出した普図用の第2表示振分テーブル394に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第1初期表示データ、普図用の第2初期表示データ及び普図用の第3初期表示データの中から選択する。

【2596】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第3表示データバッファ273に設定する(ステップSD411)。第3表示データバッファ273に格納された表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第3表示データバッファ273に普図用の第1初期表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第1初期表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の第2初期表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第2初期表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の第3初期表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第3初期表示が行われる。

30

【2597】

ステップSD402～ステップSD411の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられた初期表示用フラグ375に「1」をセットする(ステップSD412)。

40

【2598】

ステップSD401にて肯定判定をした場合、又はステップSD412の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする(ステップSD413)。表示開始フラグは上記第55の実施形態と同様に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部

50

37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始する。

【2599】

上記第55の実施形態と同様にメイン処理（図185）のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理（図188）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した後に実行される表示開始処理（図206）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

【2600】

特に、表示開始処理（図206）では既に説明したとおりメイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された場合には第1表示データバッファ271に特図用の第1～第3初期表示データのいずれかを設定するとともに第3表示データバッファ273に普図用の第1～第3初期表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部37a及び普図表示部38aの表示制御が開始されるとすると、特図表示部37a及び普図表示部38aにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。これに対して、表示開始処理（図206）において第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【2601】

一方、初期表示用フラグ375に「1」がセットされている場合（ステップSD401：YES）、ステップSD402～ステップSD412の処理を実行しない。したがって、第1表示データバッファ271は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第3表示データバッファ273は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37aの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第1表示データバッファ271に格納された表示データに対応する表示が特図表示部37aにて行われる。また、表示開始フラグに「1」がセットされて普図表示部38aの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第3表示データバッファ273に格納された表示データに対応する表示が普図表示部38aにて行われる。

【2602】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ375に「1」がセットされていないため、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合にはこれら特図表示部37a及び普図表示部38aにおいて初期表示が開始される。特図表示部37aにおける初期表示は、第1作動口33又は第2作動口34への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部3

7 aにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部38 aにおける初期表示は、スルーゲート35への遊技球の入球が発生して普図表示部38 aにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ375に「1」がセットされていないため特図表示部37 a及び普図表示部38 aにて初期表示が開始されることとなる。

【2603】

上記のように第1RAMクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部37 a及び普図表示部38 aの表示が開始される場合にこれら特図表示部37 a及び普図表示部38 aにて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部37 a及び普図表示部38 aにて表示が開始される場合におけるこれら表示部37 a, 38 aの表示内容を確認したとしても第1RAMクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部37 a及び普図表示部38 aの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【2604】

一方、設定値更新処理(図205)が実行されるとともに当該設定値更新処理(図205)にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択された場合には特図表示部37 aに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして特図用の第2表示振分テーブル392が選択されるのに対して、設定値更新処理(図205)が実行されなかった場合又は設定値更新処理(図205)にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択されなかった場合には特図表示部37 aに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして特図用の第1表示振分テーブル391が選択される。そして、これら特図用の第1表示振分テーブル391と特図用の第2表示振分テーブル392とで初期表示の選択態様が異なっている。これにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部37 aの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することが可能となる。

【2605】

また、同様に、設定値更新処理(図205)が実行されるとともに当該設定値更新処理(図205)にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択された場合には普図表示部38 aに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして普図用の第2表示振分テーブル394が選択されるのに対して、設定値更新処理(図205)が実行されなかった場合又は設定値更新処理(図205)にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択されなかった場合には普図表示部38 aに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして普図用の第1表示振分テーブル393が選択される。そして、これら普図用の第1表示振分テーブル393と普図用の第2表示振分テーブル394とで初期表示の選択態様が異なっている。これにより、動作電力の供給が開始されて普図表示部38 aの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することが可能となる。

【2606】

また、上記のとおり動作電力の供給が開始されて表示が開始される場合における初期表示の内容によってそれまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することを可能とする表示部として、特図表示部37 a及び普図表示部38 aという複数の表示部が存在している。これにより、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測する上での判断材料が多くなるため、遊技者による当該予測の精度を高めることが可能となる。

【2607】

なお、設定値更新処理(図205)においてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定された場合に上昇期待フラグに「1」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第2表示振分テーブル392又は普図用の第2表示振分テーブル394が参照さ

10

20

30

40

50

れる構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図 205）においてそれまでの設定値よりも有利な設定値が設定された場合に上昇期待フラグに「1」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第 2 表示振分テーブル 392 又は普図用の第 2 表示振分テーブル 394 が参照される構成としてもよく、設定値更新処理（図 205）が実行された場合にはいずれの設定値が新たに設定されたとしても上昇期待フラグに「1」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第 2 表示振分テーブル 392 又は普図用の第 2 表示振分テーブル 394 が参照される構成としてもよい。

【2608】

また、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 を参照した場合に選択され得る特図用の初期表示データと特図用の第 2 表示振分テーブル 392 を参照した場合に選択され得る特図用の初期表示データとが完全に一致している構成に限定されることはなく、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 に設定されている特図用の初期表示データと特図用の第 2 表示振分テーブル 392 に設定されている特図用の初期表示データとが完全に一致していない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 205）にて上昇期待フラグに「1」がセットされたか否かによって特図表示部 37a の表示内容が明確に相違することとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a の表示内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かを明確に特定することが可能となる。

【2609】

また、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 及び特図用の第 2 表示振分テーブル 392 のそれぞれに対して共通となる特図用の初期表示データが設定されているものの、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 及び特図用の第 2 表示振分テーブル 392 の一方に設定されており他方に設定されていない特図用の初期表示データが存在している構成としてもよい。この場合、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 にのみ設定されている特図用の初期表示データに対応する初期表示が特図表示部 37a にて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されなかったことを特定することが可能となる。その一方、特図用の第 2 表示振分テーブル 392 にのみ設定されている特図用の初期表示データに対応する初期表示が特図表示部 37a にて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたことを特定することが可能となる。

【2610】

また、普図用の第 1 表示振分テーブル 393 を参照した場合に選択され得る普図用の初期表示データと普図用の第 2 表示振分テーブル 394 を参照した場合に選択され得る普図用の初期表示データとが完全に一致している構成に限定されることはなく、普図用の第 1 表示振分テーブル 393 に設定されている普図用の初期表示データと普図用の第 2 表示振分テーブル 394 に設定されている普図用の初期表示データとが完全に一致していない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 205）にて上昇期待フラグに「1」がセットされたか否かによって普図表示部 38a の表示内容が明確に相違することとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合における普図表示部 38a の表示内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かを明確に特定することが可能となる。

【2611】

また、普図用の第 1 表示振分テーブル 393 及び普図用の第 2 表示振分テーブル 394 のそれぞれに対して共通となる普図用の初期表示データが設定されているものの、普図用の第 1 表示振分テーブル 393 及び普図用の第 2 表示振分テーブル 394 の一方に設定されており他方に設定されていない普図用の初期表示データが存在している構成としてもよい。この場合、普図用の第 1 表示振分テーブル 393 にのみ設定されている普図用の初期表示データに対応する初期表示が普図表示部 38a にて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されなかったことを特定することが可能となる。その一方、普図用の第 2 表示振分テーブル 394 にのみ設定されている普図用の初期表示データに対応する初期表示が普図表示部 38a にて実行された場合にはそれまでの設定値の有利

10

20

30

40

50

度以上の設定値が設定されたことを特定することが可能となる。

【2612】

また、特図用の初期表示データが抽選により決定される構成に限定されることはなく、上昇期待フラグに「1」がセットされている場合に選択される特図用の初期表示データが1種類のみであるとともに、上昇期待フラグに「1」がセットされていない場合に選択される特図用の初期表示データが1種類のみであり、さらにそれら各特図用の初期表示データが相違している構成としてもよい。この場合、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かによって特図表示部37aの表示内容が相違することとなる。

【2613】

また、普図用の初期表示データが抽選により決定される構成に限定されることはなく、上昇期待フラグに「1」がセットされている場合に選択される普図用の初期表示データが1種類のみであるとともに、上昇期待フラグに「1」がセットされていない場合に選択される普図用の初期表示データが1種類のみであり、さらにそれら各普図用の初期表示データが相違している構成としてもよい。この場合、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かによって普図表示部38aの表示内容が相違することとなる。

【2614】

＜第63の実施形態＞

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第62の実施形態と相違している。以下、上記第62の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第62の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2615】

図208は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSD501～ステップSD514の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2616】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSD501：NO）、初期表示用の抽選処理を実行する（ステップSD502）。初期表示用の抽選処理では、上記第62の実施形態における表示開始処理（図206）のステップSD402～ステップSD411と同一の処理を実行する。これにより、第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合には上記第62の実施形態と同様に特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合において初期表示が行われる。その後、初期表示用フラグ375に「1」をセットする（ステップSD503）。

【2617】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされている場合（ステップSD501：YES）、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSD504）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【2618】

また、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された

10

20

30

40

50

状況であるか否かを判定する（ステップSD505）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【2619】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップSD504及びステップSD505：NO）、主側ROM64から特図用の第1表示振分テーブル391を読み出す（ステップSD506）。そして、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップSD507）。特図用の初期表示データの抽選処理では、特図用の初期表示カウンタ381の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップSD506にて主側ROM64から読み出した特図用の第1表示振分テーブル391に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第1初期表示データ、特図用の第2初期表示データ及び特図用の第3初期表示データの中から選択する。

【2620】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSD508）。第1表示データバッファ271に格納された表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第1表示データバッファ271に特図用の第1初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1初期表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第2初期表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第3初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第3初期表示が行われる。

【2621】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップSD504又はステップSD505：YES）、特図用の初期表示データが第1表示データバッファ271に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第1表示データバッファ271に格納された状態となる。したがって、特図表示部37aにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37aの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【2622】

ステップSD504にて肯定判定をした場合、ステップSD505にて肯定判定をした場合、又はステップSD508の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における普図表示部38aの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSD509）。当該記憶エリアには普図表示部38aにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部38aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が格納され、普図表示部38aにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部38aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【2623】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップ S D 5 1 0）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア 2 2 1 にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合に第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

10

【2 6 2 4】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップ S D 5 0 9 及びステップ S D 5 1 0 : N O）、主側 R O M 6 4 から普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 を読み出す（ステップ S D 5 1 1）。そして、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップ S D 5 1 2）。普図用の初期表示データの抽選処理では、普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップ S D 5 1 1 にて主側 R O M 6 4 から読み出した普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第 1 初期表示データ、普図用の第 2 初期表示データ及び普図用の第 3 初期表示データの中から選択する。

20

【2 6 2 5】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する（ステップ S D 5 1 3）。第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データを利用して普図表示部 3 8 a が表示制御されることにより、当該普図表示部 3 8 a においてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 1 初期表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 1 初期表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 2 初期表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 2 初期表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 3 初期表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 3 初期表示が行われる。

30

【2 6 2 6】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップ S D 5 0 9 又はステップ S D 5 1 0 : Y E S）、普図用の初期表示データが第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された状態となる。したがって、普図表示部 3 8 a における表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部 3 8 a の表示内容がそのまま再開されることとなる。

【2 6 2 7】

ステップ S D 5 0 3 の処理を実行した場合、ステップ S D 5 0 9 にて肯定判定をした場合、ステップ S D 5 1 0 にて肯定判定をした場合、又はステップ S D 5 1 3 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップ S D 5 1 4）。表示開始フラグは上記第 5 の実施形態と同様に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始すべきか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始する。

40

50

【2628】

上記第55の実施形態と同様にメイン処理（図185）のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理（図188）が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した後に実行される表示開始処理（図202）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

10

【2629】

特に、表示開始処理（図202）では既に説明したとおりメイン処理（図185）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理の両方が実行されていない状況であっても第1表示データバッファ271に特図用の初期表示データを設定するとともに第3表示データバッファ273に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部37a及び普図表示部38aの表示制御が開始されるとすると、特図表示部37a及び普図表示部38aにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。これに対して、表示開始処理（図208）において第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

20

【2630】

上記構成によれば、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部37aにて表示が開始される場合に特図表示部37aにて初期表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部38aにて表示が開始される場合に普図表示部38aにて初期表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合にも特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われていることを確認したとしても、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

30

40

【2631】

また、第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行されない場合において特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われる場合、初期表示データの抽選処理に際して特図用の第1表示振分テーブル391及び普図用の第1表示振分テーブル393が参照される。これにより、設定値更新処理（図205）が実行された場合であってそれまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定された場合にのみ初期表示データの抽選処理に際して特図用の第2表示振分テーブル392及び普図用の

50

第2表示振分テーブル394が参照されるようにすることが可能となる。よって、上記のように第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにした構成であっても、動作電力の供給が開始されて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

【2632】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部37aにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部37aが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部38aにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部38aが表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部37a及び普図表示部38aの表示を開始することが可能となる。

【2633】

<第64の実施形態>

本実施形態では遊技の実行内容が上記第56の実施形態と相違している。以下、上記第56の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第56の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2634】

図209は本実施形態における遊技盤24の正面図である。

【2635】

遊技盤24には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部401と外レール部402とが取り付けられており、これら内レール部401と外レール部402とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構27（図2参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域PAの上部に案内されるようになっている。

【2636】

遊技盤24には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞部411、第1作動部412、第2作動部413、スルー入賞部414、振分入賞装置415、特電入賞装置416、可変表示ユニット421、特図ユニット422及び普図ユニット423等がそれぞれ設けられている。一般入賞部411は合計で4個設けられており、それ以外はそれぞれ1個ずつ設けられている。

【2637】

スルー入賞部414への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞部411、第1作動部412、第2作動部413、振分入賞装置415及び特電入賞装置416のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞部411への遊技球の入球が発生した場合には10個の遊技球の払い出しが実行され、第1作動部412への遊技球の入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、第2作動部413への遊技球の入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置415への遊技球の入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置416への遊技球の入球が発生した場合には振分入賞装置415への入球が発生した場合と同一の15個の遊技球の

払い出しが実行される。

【2638】

なお、振分入賞装置415には後述するように排出通路領域445bとV入賞通路領域445cとが設けられており、振分入賞装置415に入球した遊技球は排出通路領域445b及びV入賞通路領域445cのいずれかを通過することとなるが、排出通路領域445b及びV入賞通路領域445cのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には15個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第1作動部412及び第2作動部413の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置415の賞球個数の方が特電入賞装置416の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

10

【2639】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口24aを通して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが設けられているとともに、風車等の各種部材が設けられている。

【2640】

遊技領域PAの中央部を含むようにして可変表示ユニット421が設けられている。当該可変表示ユニット421の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技領域PAに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット421の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域PA1と、当該上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット421よりも左方の領域である左側領域PA2と、上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット421よりも右方の領域である右側領域PA3と、左側領域PA2及び右側領域PA3のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット421よりも下方の領域である下側領域PA4と、に区画されている。

20

【2641】

遊技者が第1発射操作として基準回動量未満である第1範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1→左側領域PA2→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第2発射操作として基準回動量以上である第2範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1→右側領域PA3→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置28の回動操作量を調整することで、左側領域PA2及び右側領域PA3のうち左側領域PA2を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域PA3を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置28の操作が行われた場合、上側領域PA1→右側領域PA3→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。

30

【2642】

第1作動部412は、下側領域PA4に設置されている。第1作動部412は上向きに開放されており、第1作動部412への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第1作動部412への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第1作動部412は、遊技領域PAを当該第1作動部412に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第1作動部412は可変表示ユニット421に形成されたステージ421aの真下に配置されており、可変表示ユニット421に形成された誘導通路を介してステージ421a上に流入した遊技球であってステージ421aの横方向の中央から可変表示ユニット421外に排出される遊技球は第1作動部412に入賞し易くなっている。第1作動部412には検知センサ412aが設けられており、当該検知センサ412aにより第1作動部412に入賞した遊技球が検知される。検知センサ412a

40

50

は主制御装置 60 の MPU 62 と電氣的に接続されており、検知センサ 412a の検知結果に基づき主側 CPU 63 にて第 1 作動部 412 への入賞の有無が特定される。

【2643】

上記のように第 1 作動部 412 は下側領域 PA4 に設けられているが、第 1 作動部 412 に対して右側領域 PA3 に向けた上流側には当該右側領域 PA3 を流下した遊技球が第 1 作動部 412 に到達することを不可とするように規制釘 24c が設けられている。また、ステージ 421a への誘導通路の入口が左側領域 PA2 に対して設けられており、右側領域 PA3 に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域 PA2 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には第 1 作動部 412 への入賞は可能であるが、右側領域 PA3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には第 1 作動部 412 への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘 24c が設けられていない又はステージ 421a への誘導通路の入口が右側領域 PA3 に設けられていることにより、右側領域 PA3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合であっても第 1 作動部 412 への入賞が可能である構成としてもよい。

10

【2644】

第 2 作動部 413 は、右側領域 PA3 に設置されている。つまり、第 2 作動部 413 は左側領域 PA2 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 PA3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が可能である。

20

【2645】

第 2 作動部 413 の構成について図 210 (a) を参照しながら説明する。図 210 (a) は非誘導状態である場合における第 2 作動部 413 の縦断面図である。第 2 作動部 413 は、遊技領域 PA から流入した遊技球を遊技盤 24 の後方に排出するための排出通路 433 が形成されたベースユニット 431 と、遊技領域 PA を流下する遊技球を排出通路 433 に誘導するための誘導ユニット 432 とを備えている。排出通路 433 の入口部 433a は、遊技球 1 個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機 10 前方に向けて開放されている。排出通路 433 の出口部 433b 側には検知センサ 434 が設けられており、当該検知センサ 434 により第 2 作動部 413 に入賞した遊技球が検知される。検知センサ 434 は主制御装置 60 の MPU 62 と電氣的に接続されており、検知センサ 434 の検知結果に基づき主側 CPU 63 にて第 2 作動部 413 への入賞の有無が特定される。

30

【2646】

誘導ユニット 432 は、遊技領域 PA における入口部 433a の前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路 433 内に誘導するためのガイド部材 435 と、排出通路 433 内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材 435 を変位させるためのガイド駆動部 436 と、ガイド部材 435 が初期位置に配置されている状況において排出通路 433 への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材 435 が誘導位置に配置されている状況において排出通路 433 への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材 437 とを備えている。ガイド部材 435 及び阻止部材 437 はガイド部材 435 が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材 435 及び阻止部材 437 にガイド駆動部 436 の駆動力を伝達するように伝達ユニット 438 が設けられている。

40

【2647】

ガイド駆動部 436 が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材 435 は初期位置に配置され、阻止部材 437 は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材 435 及び阻止部材 437 はその全体が排出通路 433 内に埋没しており遊技領域 PA 内に突出していない。これにより、遊技領域 PA における排出通路 433 の入口部 433a の前方領域を流下する遊技球がガイド部材 435 及び阻止部材 437 によって排出通路 433 内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が

50

第2作動部413に入球することなく遊技領域PAを下方へと流下する。また、阻止部材437が阻止位置に配置されていることにより、排出通路433の入口部433aの実質的な開口面積が遊技球1個分未満となる。これにより、ガイド部材435が初期位置に配置されている状況においては第2作動部413への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

【2648】

ガイド駆動部436が駆動状態となることにより、ガイド部材435及び阻止部材437が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材435が誘導位置に配置されるとともに阻止部材437が非阻止位置に配置される。図210(b)は誘導状態である場合における第2作動部413の縦断面図である。

【2649】

ガイド部材435が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材435の先端側が排出通路433の入口部433aから遊技領域PA側に突出する。この突出量は遊技領域PAにおける入口部433aの前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材435の先端側は上面が排出通路433の入口部433aに向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材435の先端側において下方から受けられた遊技球はガイド部材435の上面を転がって排出通路433内に誘導されることとなる。また、阻止部材437が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止部材437はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材435の上面を転がる遊技球は阻止部材437に干渉することなく排出通路433内に流入する。これにより、ガイド駆動部436が駆動状態となることにより、遊技領域PAにおける入口部433aの前方領域を流下する遊技球が第2作動部413に入球することとなる。以下、説明の便宜上、ガイド駆動部436が非駆動状態でありガイド部材435が初期位置に配置され阻止部材437が阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット432の非誘導状態又は第2作動部413の閉鎖状態といい、ガイド駆動部436が駆動状態でありガイド部材435が誘導位置に配置され阻止部材437が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット432の誘導状態又は第2作動部413の開放状態という。

【2650】

第2作動部413は、排出通路433の入口部433aに対してパチンコ機10前方から対向するようにして設けられたカバー部材439を備えている。カバー部材439は、遊技領域PAにおける入口部433aの前方領域において鉛直方向の通路部439aを形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部433aの前方領域を同時に通過する遊技球を1個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機10前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、第2作動部413の誘導ユニット432が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に第2作動部413の排出通路433内に誘導されてしまうことが阻止されるとともに、当該誘導状態において入口部433aの前方領域を通過する遊技球を排出通路433内に確実に誘導することが可能となる。なお、ガイド駆動部436は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、主側CPU63にてガイド駆動部436の駆動制御が実行される。

【2651】

図209に示すように、右側領域PA3において第2作動部413の上方にはスルー入賞部414が設けられている。つまり、スルー入賞部414は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。スルー入賞部414は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルー入賞部414の鉛直下方の位置には第2作動部413が設けられており、さらには右側領域PA3において第2作動部413よりも下流側には特電入賞装置416及び振分入賞装置415が設けられている。したがって、スルー入賞部414に入賞した遊技球が、第2作動部413、特電入賞装置416又は振分入賞装置415へ入賞することが可能となってい

10

20

30

40

50

る。

【2652】

第2作動部413及びスルー入賞部414が集約配置された右側領域PA3は、左方が可変表示ユニット421において遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に膨出している側壁421bにより規定されているとともに、右方が内枠13の樹脂ベース21に設けられ遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に突出した規制壁により規定されている。当該右側領域PA3は、下側領域PA4よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域PA3を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、第2作動部413及びスルー入賞部414への遊技球の入球が発生し易くなっている。

10

【2653】

右側領域PA3においてスルー入賞部414よりも上流側における複数の釘24bの配列態様が、右側領域PA3を流下する遊技球をスルー入賞部414に誘導するように設定されている。これにより、右側領域PA3を流下する遊技球がスルー入賞部414に入球し易くなっており、スルー入賞部414に入球し易いことに伴って第2作動部413に入球し易くなっている。スルー入賞部414には検知センサ414aが設けられており、当該検知センサ414aによりスルー入賞部414に入賞した遊技球が検知される。検知センサ414aは主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、検知センサ414aの検知結果に基づき主側CPU63にてスルー入賞部414への入賞の有無が特定される。

20

【2654】

スルー入賞部414への入賞に基づき第2作動部413の誘導ユニット432が非誘導状態から誘導状態に切り換えられる。具体的にはスルー入賞部414への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット423の普図表示部423aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が誘導実行状態の当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部423aにおける絵柄の変動表示が終了された場合に誘導実行状態へ移行する。誘導実行状態では、誘導ユニット432が所定の態様で誘導状態となる。

30

【2655】

普図表示部423aは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。この場合、普図表示部423aにおいて図柄表示装置424のような複雑な表示を行うことは不可であるが、普図表示部423aを表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。但し、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部423aにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【2656】

普図ユニット423において、普図表示部423aに隣接した位置には、普図保留表示部423bが設けられている。遊技球がスルー入賞部414に入賞した個数は最大4個まで保留され、普図保留表示部423bの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。普図表示部423a及び普図保留表示部423bは主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、主側CPU63にて普図表示部423a及び普図保留表示部423bの表示制御が実行される。

40

【2657】

ちなみに、普図表示部423aの表示範囲は図柄表示装置424の表示面よりも狭い範囲となっている。さらには、普図表示部423aと普図保留表示部423bとの両方分の表示範囲も、図柄表示装置424の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、普

50

図表示部 4 2 3 a 及び普図保留表示部 4 2 3 b よりも図柄表示装置 4 2 4 への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【 2 6 5 8 】

本パチンコ機 1 0 では、誘導ユニット 4 3 2 の誘導状態の発生頻度が相違するようにサポートモードとして複数種類のモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、誘導ユニット 4 3 2 が単位時間あたりに誘導状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【 2 6 5 9 】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとは、スルー入賞部 4 1 4 への遊技球の入球に基づく誘導状態抽選にて誘導状態当選となる確率は同一（具体的には $4/5$ ）となっているが、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも、誘導状態当選となった際に誘導ユニット 4 3 2 が誘導状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の誘導制御の実行回において誘導ユニット 4 3 2 が誘導状態に維持される上限誘導期間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにて誘導状態当選となり誘導ユニット 4 3 2 の誘導状態が複数回発生する場合において、1 回の誘導状態が終了してから次の誘導状態が開始されるまでの閉鎖期間は、1 回の上限誘導期間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも、1 回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部 4 2 3 a における 1 回の絵柄の変動表示の表示継続時間）が短く設定されている。

【 2 6 6 0 】

上記のとおり高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動部 4 1 3 よりも第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動部 4 1 2 よりも第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生した場合には所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【 2 6 6 1 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに誘導状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば誘導状態抽選における誘導状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルー入賞部 4 1 4 への入賞に基づき普図表示部 4 2 3 a にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、誘導状態の実行回数を多くする、上限誘導期間を長くする、1 回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、この確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くすることのうち、いずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【 2 6 6 2 】

第 1 作動部 4 1 2 又は第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われる。当たり抽選が行われた場合には特図ユニット 4 2 2 において絵柄の変動表示が行われ、最終的にその当たり抽選の結果に対応した結果が表示される。

【 2 6 6 3 】

特図ユニット 4 2 2 は遊技領域 P A の右下側の隅部であって前方を遊技球が流下しない位置に設けられている。また、特図ユニット 4 2 2 は前扉枠 1 4 が閉鎖位置に配置されている状況であっても窓パネル 5 2 を通じてパチンコ機 1 0 前方から視認可能な位置に設け

10

20

30

40

50

られている。したがって、遊技ホールの管理者は遊技機本体 1 2 の開放操作及び前扉枠 1 4 の開放操作を要することなく特図ユニット 4 2 2 に設けられた各種表示部 4 2 5 ～ 4 2 9 の表示内容を目視することが可能となる。

【 2 6 6 4 】

図 2 0 9 (b) は特図ユニット 4 2 2 を説明するための説明図である。特図ユニット 4 2 2 について詳細には、特図ユニット 4 2 2 には第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 が設けられている。第 1 特図表示部 4 2 5 では、第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示が行われ、最終的に抽選結果に対応した結果が表示される。また、第 2 特図表示部 4 2 6 では、第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示が行われ、最終的に抽選結果に対応した結果が表示される。第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のいずれかにて絵柄の変動表示が開始され、その絵柄の変動表示が所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の 1 回に相当する。

【 2 6 6 5 】

第 1 特図表示部 4 2 5 は 7 個の表示用セグメント 4 2 5 a を備えている。これら表示用セグメント 4 2 5 a はいずれも棒状に形成されており、内部に L E D などの発光体を有している。これら 7 個の表示用セグメント 4 2 5 a は第 1 特図表示部 4 2 5 が所謂 7 セグメントディスプレイとなるように配列されている。第 1 特図表示部 4 2 5 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 により各表示用セグメント 4 2 5 a の点灯及び消灯が個別に制御される。第 1 特図表示部 4 2 5 において図柄表示装置 4 2 4 のような複雑な表示を行うことは不可であるが、第 1 特図表示部 4 2 5 を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 2 6 6 6 】

なお、表示用セグメント 4 2 5 a が円形状に形成されており、これら表示用セグメント 4 2 5 a が直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、第 1 特図表示部 4 2 5 が液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第 1 特図表示部 4 2 5 にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【 2 6 6 7 】

第 2 特図表示部 4 2 6 は 7 個の表示用セグメント 4 2 6 a を備えている。これら表示用セグメント 4 2 6 a はいずれも棒状に形成されており、内部に L E D などの発光体を有している。これら 7 個の表示用セグメント 4 2 6 a は第 2 特図表示部 4 2 6 が所謂 7 セグメントディスプレイとなるように配列されている。第 2 特図表示部 4 2 6 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 により各表示用セグメント 4 2 6 a の点灯及び消灯が個別に制御される。第 2 特図表示部 4 2 6 において図柄表示装置 4 2 4 のような複雑な表示を行うことは不可であるが、第 2 特図表示部 4 2 6 を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 2 6 6 8 】

なお、表示用セグメント 4 2 6 a が円形状に形成されており、これら表示用セグメント 4 2 6 a が直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、第 2 特図表示部 4 2 6 が液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第 2 特図表示部 4 2 6 にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【 2 6 6 9 】

特図ユニット 4 2 2 において、第 1 特図表示部 4 2 5 に隣接した位置には第 1 特図保留表示部 4 2 7 が設けられている。遊技球が第 1 作動部 4 1 2 に入賞した個数は最大 4 個ま

10

20

30

40

50

で保留され、第1特図保留表示部427の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、第2特図表示部426に隣接した位置には第2特図保留表示部428が設けられている。遊技球が第2作動部413に入賞した個数は最大4個まで保留され、第2特図保留表示部428の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。第1特図保留表示部427及び第2特図保留表示部428は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、主側CPU63により第1特図保留表示部427及び第2特図保留表示部428の表示制御が実行される。

【2670】

特図ユニット422において、第2特図表示部426に隣接した位置には特別表示部429が設けられている。特電入賞装置416が開放状態となる開閉実行モードが開始される場合に所定の表示状態となるように特別表示部429が表示制御され、当該開閉実行モードが終了して新たな遊技回が開始される場合にその所定の表示状態が終了して消灯状態となるように特別表示部429が表示制御される。

10

【2671】

特別表示部429は7個の表示用セグメント429aを備えている。これら表示用セグメント429aはいずれも棒状に形成されており、内部にLEDなどの発光体を有している。これら7個の表示用セグメント429aは特別表示部429が所謂7セグメントディスプレイとなるように配列されている。特別表示部429は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、主側CPU63により各表示用セグメント429aの点灯及び消灯が個別に制御される。特別表示部429において図柄表示装置424のような複雑な表示を行うことは不可であるが、特別表示部429を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【2672】

なお、表示用セグメント429aが円形状に形成されており、これら表示用セグメント429aが直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、特別表示部429が液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、特別表示部429にて表示される内容としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【2673】

30

第1特図表示部425及び第2特図表示部426の表示範囲は図柄表示装置424の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第1特図表示部425、第2特図表示部426、第1特図保留表示部427、第2特図保留表示部428及び特別表示部429の全体分の表示範囲も、図柄表示装置424の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第1特図表示部425、第2特図表示部426、第1特図保留表示部427、第2特図保留表示部428及び特別表示部429よりも図柄表示装置424への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【2674】

第1特図表示部425又は第2特図表示部426において絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、可変表示ユニット421に設けられた図柄表示装置424においてそれに合わせて表示演出が行われる。また、図柄表示装置424では、第1作動部412又は第2作動部413への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出及び小当たり結果となった後に移行する振分実行モード中の表示演出などが行われる。また、開閉実行モード、振分実行モード及び高頻度サポートモードにおいては右側領域PA3を狙って遊技球の発射を行うべきことを報知するための右打ち報知画像が図柄表示装置424にて表示される。

40

【2675】

図柄表示装置424は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、表示制御装置82により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置424は、液晶表

50

示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTといった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

【2676】

遊技回の実行中に図柄表示装置424にて行われる表示演出の内容について図211を参照しながら説明する。図211は遊技回が実行される場合における図柄表示装置424の表示内容を説明するための説明図である。

【2677】

図211(a)に示すように、図柄表示装置424の表示面には、複数の表示領域として上段・中段・下段の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が設定されている。各図柄列Z1～Z3は主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。つまり、遊技回が実行される場合、図柄表示装置424の表示面の全体を利用して図柄の変動表示が行われる。

【2678】

図212は各図柄列Z1～Z3にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。図212(a)～図212(j)に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」～「9」の数字が各々付された9種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の9種類のキャラクタ図柄に「1」～「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【2679】

図211(b)に示すように、上図柄列Z1には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列Z3には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。そして、表示面では、これら各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。図柄表示装置424は、図柄列Z1～Z3毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。また、図柄表示装置424には図211(a)に示すように、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。

【2680】

第1作動部412又は第2作動部413への入賞に基づいて表示面において図柄の変動表示が行われる場合には、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。そして、基本的には上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列Z1～Z3にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。また、図柄の変動表示が終了する場合、内部抽選の結果が後述する15R大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン上に「7」図柄の組合せが形成され、内部抽選の結果が後述する6R大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン上に「7」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せが形成され、内部抽選の結果が後述する第1～第3小当たり結果のいずれかであった場合にはいずれかの有効ライン上に同一の偶数図柄の組合せが形成される。

【2681】

上記のように各図柄列Z1～Z3にて図柄の変動表示が行われる構成において、遊技回が実行される場合における図柄表示装置424の表示演出として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄表示装置424における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、大当たり結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段

10

20

30

40

50

階などにおいてリーチ表示の発生や大当たり結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【２６８２】

リーチ表示には、複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３について同一の種類の図柄を停止表示させることでリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの中図柄列Ｚ２において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。大当たり結果又は小当たり結果となる遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄と同一の種類の図柄が中図柄列Ｚ２におけるリーチライン上に停止表示され、大当たり結果及び小当たり結果のいずれにもならない遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄とは異なる種類の図柄が中図柄列Ｚ２におけるリーチライン上に停止表示される。

【２６８３】

予告表示には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列Ｚ１～Ｚ３であって複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列Ｚ１～Ｚ３上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列Ｚ１～Ｚ３上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【２６８４】

第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞に基づき実行された内部抽選にて６Ｒ大当たり結果及び１５Ｒ大当たり結果のいずれかが選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置４１６への入賞が可能となる。図２０９に示すように、特電入賞装置４１６は、右側領域ＰＡ３において第２作動部４１３の下方であって振分入賞装置４１５よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置４１６は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。

【２６８５】

特電入賞装置４１６は、図２０９に示すように、遊技球が通過可能な大きさに形成された大入賞口４１６ａを備えているとともに、当該大入賞口４１６ａを遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える特電側開閉部材４１６ｂを備えている。特電側開閉部材４１６ｂは特電用の駆動部４１６ｃにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。特電入賞装置４１６は大入賞口４１６ａが入口部分となるようにして遊技球通路を備えており、大入賞口４１６ａを通じて遊技球通路に流入した遊技球は遊技球通路に設けられた特電入賞検知センサ４１６ｄにより検知された後に、遊技盤２４の後方に排出される。特電入賞検知センサ４１６ｄは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、特電入賞検知センサ４１６ｄの検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にて特電入賞装置４１６への入賞の有無が特定される。また、特電用の駆動部４１６ｃは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により特電用の駆動部４１６ｃの駆動制御が実行される。

【２６８６】

開閉実行モードでは複数回数（具体的には５回、６回、８回、１４回又は１６回）のラ

ウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、特電入賞装置 4 1 6 の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限入賞個数の遊技球が特電入賞装置 4 1 6 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。本実施形態では 1 回のラウンド遊技において特電入賞装置 4 1 6 の開閉が 1 回行われるとともに、各ラウンド遊技における開放継続期間が 2 9 秒に設定されている。また、特電入賞装置 4 1 6 への上限入賞個数は 1 0 個に設定されている。発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御されるため、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限入賞個数との積よりも長い時間に設定されていることとなる。よって、各ラウンド遊技において特電入賞装置 4 1 6 に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

10

【2 6 8 7】

第 2 作動部 4 1 3 への入賞に基づき実行された内部抽選にて第 1 小当たり結果～第 3 小当たり結果のいずれかが選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては振分入賞装置 4 1 5 への入賞が可能となる。

【2 6 8 8】

振分入賞装置 4 1 5 は、図 2 0 9 に示すように、右側領域 P A 3 において特電入賞装置 4 1 6 よりも下方の位置に設けられている。つまり、振分入賞装置 4 1 5 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

20

【2 6 8 9】

振分入賞装置 4 1 5 の構成について図 2 0 9 に加えて図 2 1 3 を参照しながら説明する。図 2 1 3 は振分入賞装置 4 1 5 の内部構成を説明するための縦断面図である。

【2 6 9 0】

振分入賞装置 4 1 5 は、図 2 0 9 に示すように、遊技球が通過可能な大きさの振分入口 4 4 1 を備えているとともに、当該振分入口 4 4 1 を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える振分側開閉部材 4 4 2 を備えている。振分側開閉部材 4 4 2 は振分入口用の駆動部 4 4 3 により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。振分入口用の駆動部 4 4 3 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 にて振分入口用の駆動部 4 4 3 の駆動制御が実行される。

30

【2 6 9 1】

振分入口 4 4 1 に入賞した遊技球は、図 2 1 3 に示すように、振分入賞装置 4 1 5 のベース体 4 4 4 に形成された分岐通路 4 4 5 に導出される。分岐通路 4 4 5 は、分岐通路 4 4 5 の入口部分から当該分岐通路 4 4 5 の途中位置に亘って通路方向が横方向に下り傾斜となるように設定された上流通路領域 4 4 5 a と、当該上流通路領域 4 4 5 a の下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された排出通路領域 4 4 5 b と、当該排出通路領域 4 4 5 b の途中位置から分岐させて設けられ排出通路領域 4 4 5 b とは異なる側に遊技球を導くための V 入賞通路領域 4 4 5 c とを備えている。この場合、上流通路領域 4 4 5 a は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で上流通路領域 4 4 5 a を遊技球が通過することが阻止される。よって、排出通路領域 4 4 5 b における V 入賞通路領域 4 4 5 c への分岐位置に複数の遊技球が同時に到達することが阻止される。

40

【2 6 9 2】

排出通路領域 4 4 5 b における V 入賞通路領域 4 4 5 c への分岐箇所には、排出通路領域 4 4 5 b に流入した遊技球を V 入賞通路領域 4 4 5 c に誘導するための切換片 4 4 6 が設けられている。切換片 4 4 6 は、ベース体 4 4 4 における排出通路領域 4 4 5 b を基準

50

としてV入賞通路領域445c側とは逆側の領域に回転可能に支持されており、排出通路領域445bの外部に全体が退避した退避位置と、排出通路領域445b内に突出したV誘導位置との間で変位可能となっている。切換片446には図示しない伝達ユニットを通じて切換用駆動部447の駆動力が伝達される。切換片446は、切換用駆動部447が非駆動状態である場合には図示しないバネなどの付勢手段の付勢力によって退避位置に配置され、切換用駆動部447が駆動状態となることでその付勢力に抗して切換片446が変位してV誘導位置に配置される。切換用駆動部447は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、主側CPU63にて切換用駆動部447の駆動制御が実行される。

【2693】

切換片446が退避位置に配置されている場合には、分岐通路445に流入した遊技球はV入賞通路領域445cに誘導されることなく排出通路領域445bを流下する。そして、その遊技球は、排出通路領域445bにおいて切換片446による分岐位置よりも下流に設けられたカウント検知センサ448により検知された後に遊技盤24の後方に排出される。カウント検知センサ448は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、カウント検知センサ448の検知結果に基づき主側CPU63にてカウント検知センサ448における遊技球の検知の有無が特定される。

【2694】

一方、切換片446がV誘導位置に配置されている場合には、分岐通路445に流入した遊技球は切換片446により下方から受けられる。V誘導位置に配置されている状態における切換片446の上面は、V入賞通路領域445cに向けて下り傾斜となっている。これにより、切換片446により下方から受けられた遊技球は自重により、V入賞通路領域445cに流入し、当該V入賞通路領域445cを流下する。そして、その遊技球は、V入賞通路領域445cに設けられたV入賞検知センサ449により検知された後に、遊技盤24の後方に排出される。V入賞検知センサ449は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、V入賞検知センサ449の検知結果に基づき主側CPU63にてV入賞通路領域445cの遊技球の通過の有無が特定される。

【2695】

振分側開閉部材442が開放状態となる場合、当該開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である10秒で一定となっているとともに、振分実行モードにおいて振分入賞装置415に入球可能な遊技球の上限入賞個数は10個で一定となっている。また、発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される。また、右側領域PA3を流下する遊技球は途中で第2作動部413又は特電入賞装置416に入球しない限り振分側開閉部材442の位置に到達する。そうすると、振分側開閉部材442が開放状態となった場合には振分入賞装置415に向けて遊技球が流下するように遊技球の発射を継続するのであれば当該振分入賞装置415に上限入賞個数以上の遊技球を入賞させることが可能となる。

【2696】

これに対して、切換片446は振分側開閉部材442が開放状態となったタイミングから2秒経過したタイミングで退避位置からV誘導位置に配置され、その後、12秒間に亘ってV誘導位置に保持される。そして、12秒が経過した場合にV誘導位置から退避位置に復帰する。この場合、上記のとおり発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御されるため、切換片446がV誘導位置に配置されたタイミングにおいては未だ振分入賞装置415への入賞個数が振分実行モードの上限入賞個数に到達しておらず振分側開閉部材442の開放状態が維持される。また、上記のとおり右側領域PA3を流下する遊技球は途中で第2作動部413又は特電入賞装置416に入球しない限り振分側開閉部材442の位置に到達する。したがって、振分側開閉部材442が開放状態となった場合には振分入賞装置415に向けて遊技球が流下するように遊技球の発射を

10

20

30

40

50

継続するのであれば、振分側開閉部材 4 4 2 が開放状態となってから 2 秒経過後に振分入賞装置 4 1 5 に入賞した遊技球が切換片 4 4 6 の位置に到達したタイミングにおいて当該切換片 4 4 6 が V 誘導位置に配置されていることとなる。よって、振分実行モードにおいては基本的に V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されることとなる。

【2 6 9 7】

カウント検知センサ 4 4 8 により遊技球が検知された場合及び V 入賞検知センサ 4 4 9 により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置 4 1 5 に対応する同一個数の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

【2 6 9 8】

次に、主側 CPU 6 3 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 2 1 4 を用いて説明する。

【2 6 9 9】

主側 CPU 6 3 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部 4 2 5, 4 2 6 の表示の設定、図柄表示装置 4 2 4 の図柄表示の設定、普図表示部 4 2 3 a の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 2 1 4 に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別及び小当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタ C 2 と、図柄表示装置 4 2 4 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図表示部 4 2 5, 4 2 6 及び図柄表示装置 4 2 4 における遊技回の表示継続期間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 を誘導実行状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタ C 4 を用いることとしている。なお、上記各カウンタ C 1 ~ C 3, C I N I, C S, C 4 は、主側 RAM 6 5 の各種カウンタエリア 6 5 b に設けられている。

【2 7 0 0】

各カウンタ C 1 ~ C 3, C I N I, C S, C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、第 1 作動部 4 1 2 又は第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生した場合に、主側 RAM 6 5 に設けられた特図保留エリア 4 5 1 に格納される。特図保留エリア 4 5 1 は、第 1 特図保留エリア 4 5 2 と、第 2 特図保留エリア 4 5 3 と、特図用の実行エリア 4 5 4 とを備えている。

【2 7 0 1】

第 1 特図保留エリア 4 5 2 は第 1 エリア 4 5 2 a、第 2 エリア 4 5 2 b、第 3 エリア 4 5 2 c 及び第 4 エリア 4 5 2 d を備えており、第 1 作動部 4 1 2 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア 4 5 2 a ~ 4 5 2 d に格納される。この場合、第 1 エリア 4 5 2 a ~ 第 4 エリア 4 5 2 d には、第 1 作動部 4 1 2 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 4 5 2 a → 第 2 エリア 4 5 2 b → 第 3 エリア 4 5 2 c → 第 4 エリア 4 5 2 d の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 4 5 2 a ~ 4 5 2 d が設けられていることにより、第 1 作動部 4 1 2 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。なお、第 1 特図保留エリア 4 5 2 において保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【2 7 0 2】

第 2 特図保留エリア 4 5 3 は第 1 エリア 4 5 3 a、第 2 エリア 4 5 3 b、第 3 エリア 4 5 3 c 及び第 4 エリア 4 5 3 d を備えており、第 2 作動部 4 1 3 への入賞履歴に合わせて

、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア 4 5 3 a ~ 4 5 3 d に格納される。この場合、第 1 エリア 4 5 3 a ~ 第 4 エリア 4 5 3 d には、第 2 作動部 4 1 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 4 5 3 a → 第 2 エリア 4 5 3 b → 第 3 エリア 4 5 3 c → 第 4 エリア 4 5 3 d の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 4 5 3 a ~ 4 5 3 d が設けられていることにより、第 2 作動部 4 1 3 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。なお、第 2 特図保留エリア 4 5 3 において保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【2703】

特図用の実行エリア 4 5 4 は、いずれかの特図表示部 4 2 5，4 2 6 にて変動表示を開始する際に、特図用の当否判定や種別判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第 1 特図表示部 4 2 5 の変動表示を開始する際には、第 1 特図保留エリア 4 5 2 の第 1 エリア 4 5 2 a に格納された保留情報が特図用の実行エリア 4 5 4 に移動される。一方、第 2 特図表示部 4 2 6 の変動表示を開始する際には、第 2 特図保留エリア 4 5 3 の第 1 エリア 4 5 3 a に格納された保留情報が特図用の実行エリア 4 5 4 に移動される。なお、以下の説明では第 1 特図保留エリア 4 5 2 に格納された保留情報及び当該第 1 特図保留エリア 4 5 2 から特図用の実行エリア 4 5 4 に移動された保留情報を第 1 特図側の保留情報といい、第 2 特図保留エリア 4 5 3 に格納された保留情報及び当該第 2 特図保留エリア 4 5 3 から特図用の実行エリア 4 5 4 に移動された保留情報を第 2 特図側の保留情報という。

【2704】

普電役物開放カウンタ C 4 に対応した情報は、スルー入賞部 4 1 4 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 6 5 に設けられた普図保留エリア 4 5 5 に格納される。普図保留エリア 4 5 5 は、第 1 エリア 4 5 5 a、第 2 エリア 4 5 5 b、第 3 エリア 4 5 5 c 及び第 4 エリア 4 5 5 d を備えており、スルー入賞部 4 1 4 への入賞履歴に合わせて、普電役物開放カウンタ C 4 の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア 4 5 5 a ~ 4 5 5 d に格納される。この場合、第 1 エリア 4 5 5 a ~ 第 4 エリア 4 5 5 d には、スルー入賞部 4 1 4 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 4 5 5 a → 第 2 エリア 4 5 5 b → 第 3 エリア 4 5 5 c → 第 4 エリア 4 5 5 d の順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 4 5 5 a ~ 4 5 5 d が設けられていることにより、スルー入賞部 4 1 4 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア 4 5 5 において保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【2705】

普図保留エリア 4 5 5 には普図用の実行エリア 4 5 6 が設けられている。普図用の実行エリア 4 5 6 は、普図表示部 4 2 3 a にて変動表示を開始する際に、誘導ユニット 4 3 2 を誘導状態とするか否かを決定するための誘導状態抽選を行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部 4 2 3 a の変動表示を開始する際には、普図保留エリア 4 5 5 の第 1 エリア 4 5 5 a に格納された保留情報が普図用の実行エリア 4 5 6 に移動される。

【2706】

上記各カウンタ C 1 ~ C 3，C I N I，C S，C 4 について詳細に説明する。

【2707】

まず、普電役物開放カウンタ C 4 について説明する。普電役物開放カウンタ C 4 は、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルー入賞部 4 1 4 に遊技球が入賞したタイミングで主側 R A M 6 5 の普図保留エリア 4 5 5 に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタ C 4 の値によって誘導ユニ

ット４３２を誘導状態に制御するか否かを決定するための誘導状態抽選が行われる。既に説明したとおり誘導ユニット４３２のサポートモード（すなわち第２作動部４１３のサポートモード）として高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されており、誘導ユニット４３２の誘導状態（第２作動部４１３の開放状態）の制御はその時点におけるサポートモードの種類に対応する態様で行われる。

【２７０８】

次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～９９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を利用して当否判定処理が行われる。

【２７０９】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ６４に当否テーブルとして記憶されている。当否テーブルとして、第１特図側の保留情報に対応させて第１特図の当否テーブル４６１が設けられているとともに、第２特図側の保留情報に対応させて第２特図の当否テーブル４６２が設けられている。また、本実施形態では当否抽選モードとして、大当たり結果となる確率を相違させる複数種類のモードが存在しているのではなく、同一の設定値であれば大当たり結果となる確率が一定となるように１種類のモードが設定されている。

【２７１０】

図２１５（ａ）は第１特図の当否テーブル４６１を説明するための説明図であり、図２１５（ｂ）は第２特図の当否テーブル４６２を説明するための説明図である。

【２７１１】

図２１５（ａ）及び図２１５（ｂ）に示すように当否判定処理の当否結果として、大当たり結果と、小当たり結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、特電入賞装置４１６が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、振分入賞装置４１５が開閉制御される振分実行モードへの移行契機となり、当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生した場合には開閉実行モード及びサポートモードの移行契機となる一方、当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生しなかった場合には開閉実行モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。外れ結果は、開閉実行モード及び振分実行モードへの移行契機とならずに、さらにサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【２７１２】

図２１５（ａ）に示すように第１特図の当否テーブル４６１には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果及び外れ結果は設定されているが小当たり結果は設定されていない。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。

【２７１３】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情

報の数として54個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9946個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9944個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9942個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9940個が設定されている。

10

【2714】

つまり、「設定1」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は $1/200$ である。「設定2」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約 $1/192$ である。「設定3」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約 $1/185$ である。「設定4」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約 $1/179$ である。「設定5」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約 $1/172$ である。「設定6」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約 $1/167$ である。なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

20

【2715】

図215(b)に示すように第2特図の当否テーブル462には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【2716】

30

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7950個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7948個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7946個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7944個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7942個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には

40

50

大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7940個が設定されている。

【2717】

つまり、「設定1」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる $1/200$ である。「設定2」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/192$ である。「設定3」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/185$ である。「設定4」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/179$ である。「設定5」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/172$ である。「設定6」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/167$ である。

【2718】

第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となる $1/5$ である。この小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【2719】

上記のとおり第1特図側の保留情報を契機とした場合及び第2特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【2720】

このように大当たり結果となる確率が設定値に応じて変動する構成において、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となっている。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

【2721】

また、第2特図の当否テーブル462においてはいずれの設定値であっても小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の多い構成において、大当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の設定値による変動分が、外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。この点からも設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

【2722】

次に、種別カウンタC2について説明する。種別カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動部412又は第2作動部413に入賞したタ

10

20

30

40

50

イミングで主側RAM65の特図保留エリア451に格納される。そして、この格納された種別カウンタC2の値を利用して種別判定処理が行われる。

【2723】

種別カウンタC2を利用した種別判定処理は、当否判定処理において大当たり結果となった場合及び小当たり結果となった場合のそれぞれにおいて行われる。つまり、本実施形態では大当たり結果が複数種類設定されているとともに小当たり結果が複数種類設定されている。そして、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、主側ROM64に予め記憶された大当たり用の種別テーブル463及び種別カウンタC2を利用して大当たり結果の種類が選択される。また、当否判定処理において小当たり結果が選択された場合には、主側ROM64に予め記憶された小当たり用の種別テーブル464及び種別カウンタC2を利用して小当たり結果の種類が選択される。以下、大当たり結果の種類及び小当たり結果の種類について説明する。

10

【2724】

図216(a)は第1特図側の保留情報又は第2特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に大当たり結果の種類を振り分けるために参照される大当たり用の種別テーブル463を説明するための説明図である。また、図216(b)は複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容について説明するための説明図である。

【2725】

大当たり用の種別テーブル463は第1特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照されるとともに、第2特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照される。つまり、第1特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合及び第2特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合のいずれであっても、同一の大当たり用の種別テーブル463が参照される。

20

【2726】

大当たり用の種別テーブル463には図216(a)に示すように、大当たり結果の種類として、6R大当たり結果と15R大当たり結果とが設定されている。そして、「0～26」の種別カウンタC2の数値情報が6R大当たり結果に対応しており、「27～29」の種別カウンタC2の数値情報が15R大当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、9/10の確率で6R大当たり結果が選択され、1/10の確率で15R大当たり結果が選択される。

30

【2727】

6R大当たり結果となった場合、図216(b)に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が6回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、6R大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第1特図側の保留情報であった場合には、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が1回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第2特図保留エリア453には第1～第4エリア453a～453dが設けられており第2特図側の保留情報を4個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした最初の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第2作動部413に4個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を5回実行させることが可能となる。

40

【2728】

一方、6R大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第2特図側の保留情報であった場合には、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が5回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第2特図保留エリア453には第1～第4エリア453a～453dが設けられており第2特図側の保留情報を4個保留

50

記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした5回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第2作動部413に4個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。

【2729】

15R大当たり結果となった場合、図216(b)に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が15回発生する。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で15R大当たり結果は6R大当たり結果よりも有利となっている。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、15R大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第1特図側の保留情報及び第2特図側の保留情報のいずれであったとしても第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が5回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第2特図保留エリア453には第1～第4エリア453a～453dが設けられており第2特図側の保留情報を4個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした5回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第2作動部413に4個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。

【2730】

図216(c)は第2特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において小当たり結果が選択された場合に小当たり結果の種類を振り分けるために参照される小当たり用の種別テーブル464を説明するための説明図である。また、図216(d)は複数種類の小当たり結果のそれぞれの内容について説明するための説明図である。なお、既に説明したとおり第1特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において小当たり結果が選択されることはないため、第1特図側の保留情報を契機とした遊技回において小当たり用の種別テーブル464が参照されることはない。

【2731】

小当たり用の種別テーブル464には図216(c)に示すように、小当たり結果の種類として、第1小当たり結果と第2小当たり結果と第3小当たり結果とが設定されている。そして、「0～9」の種別カウンタC2の数値情報が第1小当たり結果に対応しており、「10～19」の種別カウンタC2の数値情報が第2小当たり結果に対応しており、「20～29」の種別カウンタC2の数値情報が第3小当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において小当たり結果が選択された場合には、1/3の確率で第1小当たり結果が選択され、1/3の確率で第2小当たり結果が選択され、1/3の確率で第3小当たり結果が選択される。

【2732】

第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれであっても、図216(d)に示すように最初に振分実行モードが開始される。この振分実行モードでは振分入賞装置415が1回開閉される。振分入賞装置415の開放状態は、既に説明したとおり開放継続期間である10秒が経過した場合、及び振分入賞装置415に入球した遊技球の個数が上限入賞個数である10個に到達した場合のいずれか一方の条件が成立するまで継続される。そして、振分入賞装置415の開放状態が継続されている状況において当該振分入賞装置415に向けて遊技球が流下するように発射操作を継続することで、振分入賞装置415に入球した遊技球がV入賞検知センサ449にて検知されるV入賞が発生することとなる。なお、1回の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ449にて複数個の遊技球が検知されたとしても、V入賞の発生回数は1回として扱われる。

【2733】

V入賞が発生することでその後に開閉実行モードが発生する。この場合、第1小当たり

結果を契機とした振分実行モードの後であれば5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなり、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードであれば8回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなり、第3小当たり結果を契機とした振分実行モードであれば14回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなる。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で第1小当たり結果よりも第2小当たり結果の方が有利であり、第2小当たり結果よりも第3小当たり結果の方が有利である。

【2734】

第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかとなり更に振分実行モードにおいてV入賞が発生して開閉実行モードが発生した場合には、当該開閉実行モードが終了した後に振分実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれを契機としている場合であっても、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が5回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第2特図保留エリア453には第1～第4エリア453a～453dが設けられており第2特図側の保留情報を4個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした5回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第2作動部413に4個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。なお、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかとなったことを契機とした振分実行モードにおいてV入賞が発生しなかった場合には、振分実行モードが終了した後に開閉実行モードが発生することではなく、さらに振分実行モードの開始前におけるサポートモードが維持される。

【2735】

以上のように当否テーブル461、462及び種別テーブル463、464が設定されていることによる遊技の流れについて説明する。遊技ホールの営業開始時には基本的にサポートモードが低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいては第1作動部412への入賞を狙って発射操作が行われ、第1作動部412への入賞が発生することで第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が実行されるとともに図柄表示装置424にて図柄の変動表示が行われる遊技回が実行される。この遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果が選択されることで当該遊技回の終了後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードは、6R大当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が6回実行され、15R大当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が15回実行される。

【2736】

開閉実行モードが終了した後は高頻度サポートモードとなる。この場合に当該高頻度サポートモードは、開閉実行モードの発生の契機となった大当たり結果が6R大当たり結果であれば第2特図表示部426における遊技回が1回実行された場合に終了され、開閉実行モードの発生の契機となった大当たり結果が15R大当たり結果であれば第2特図表示部426における遊技回が5回実行された場合に終了される。第2特図表示部426における遊技回が1回実行された場合に高頻度サポートモードが終了される場合は第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を5回実行させることが可能となり、第2特図表示部426における遊技回が5回実行された場合に高頻度サポートモードが終了される場合は第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。

【2737】

高頻度サポートモードにおいては第2作動部413への入賞を狙って発射操作が行われ、第2作動部413への入賞が発生することで第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が実行されるとともに図柄表示装置424にて図柄の変動表示が行われる遊技回が実行される。第2特図側の保留情報を契機とした遊技回では1/5という高い確率で小当たり結果となる。小当たり結果となった場合には振分実行モードとなり当該振分実行モードでは

振分入賞装置 4 1 5 への入賞を狙って発射操作が継続されることで基本的に V 入賞が発生する。V 入賞が発生した場合にはその後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードは、第 1 小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が 5 回実行され、第 2 小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が 8 回実行され、第 3 小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が 1 4 回実行される。そして、開閉実行モードが終了した後は発生契機が第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 3 小当たり結果のいずれであったとしても高頻度サポートモードとなるとともに当該高頻度サポートモードは第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回が 5 回実行された場合に終了される。この場合、第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回を 9 回実行させることが可能となる。

【 2 7 3 8 】

つまり、高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回にて小当たり結果が発生することで、振分実行モード及び開閉実行モードを発生させることが可能となるとともに、その後に第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回を 9 回実行させることが可能となる。これにより、遊技者は高頻度サポートモードへの移行が発生することを期待するとともに、高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回にて小当たり結果となることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回においても大当たり結果が発生し得るとともに大当たり結果が発生した場合には開閉実行モードが発生する。また、開閉実行モードの終了後には発生契機となった大当たり結果の種類に関係なく、高頻度サポートモードとなるとともに当該高頻度サポートモードは第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回が 5 回実行された場合に終了される。

【 2 7 3 9 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ～ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動部 4 1 2 又は第 2 作動部 4 1 3 に入賞したタイミングで主側 R A M 6 5 の特図保留エリア 4 5 1 に格納される。そして、この格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を利用して外れ結果となる遊技回においてリーチ表示を発生させるか否かが決定される。

【 2 7 4 0 】

ここで、本パチンコ機 1 0 には、図柄表示装置 4 2 4 における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置 4 2 4 を備え、大当たり結果又は小当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置 4 2 4 における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果については、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【 2 7 4 1 】

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

【 2 7 4 2 】

リーチ表示には、図柄表示装置 4 2 4 の表示面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【 2 7 4 3 】

予告表示には、図柄表示装置 4 2 4 の表示面において図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【2 7 4 4】

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

【2 7 4 5】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置 6 0 において行うのではなく、音声発光制御装置 8 1 において行われる。この場合、音声発光制御装置 8 1 は、いずれかの大当たり結果又は小当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置 4 2 4 にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【2 7 4 6】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ～ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図表示部 4 2 5、4 2 6 における絵柄の変動表示の表示継続期間と、図柄表示装置 4 2 4 における図柄の変動表示の表示継続期間とを主側 CPU 6 3 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は繰り返し更新され、特図表示部 4 2 5、4 2 6 における絵柄の変動開始時及び図柄表示装置 4 2 4 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。

【2 7 4 7】

< 普図普電制御処理 >

次に、主側 CPU 6 3 にて実行される各種処理について説明する。図 2 1 7 は主側 CPU 6 3 にて実行される普図普電制御処理を示すフローチャートである。なお、普図普電制御処理は第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）におけるステップ S 8 9 1 4 にて実行される。また、普図普電制御処理におけるステップ S D 6 0 1 ～ステップ S D 6 1 0 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2 7 4 8】

まず普図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップ S D 6 0 1）。当該取得処理では、スルー入賞部 4 1 4 への入賞が発生しており、さらに普図保留エリア 4 5 5 に上限個数分の普図側の保留情報が取得されていない場合に、普電役物開放カウンタ C 4 の数値情報を普図保留エリア 4 5 5 に格納する。この場合、第 1 エリア 4 5 5 a → 第 2 エリア 4 5 5 b → 第 3 エリア 4 5 5 c → 第 4 エリア 4 5 5 d の順序で普図側の保留情報が格納されるようにする。

【2 7 4 9】

その後、主側 RAM 6 5 に設けられた普図普電カウンタの数値情報を読み出すとともに（ステップ S D 6 0 2）、主側 ROM 6 4 に設けられた普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップ S D 6 0 3）。そして、普図普電アドレステーブルから普図普電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップ S D 6 0 4）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S D 6 0 5）。

【2750】

普図普電カウンタは、普図普電制御処理におけるステップSD606～ステップSD610の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側CPU63にて把握するためのカウンタであり、普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応させて、ステップSD606～ステップSD610の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタの値が「0」である場合にはステップSD606の普図変動開始処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「1」である場合にはステップSD607の普図変動中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「2」である場合にはステップSD608の普図確定中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「3」である場合にはステップSD609の普電開放中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「4」である場合にはステップSD610の普電閉鎖中処理にジャンプする。

10

【2751】

ステップSD606の普図変動開始処理では、普図保留エリア455に普図側の保留情報が保留記憶されていることを条件に、普図保留エリア455に保留記憶されている普図側の保留情報をシフトする処理を実行する。具体的には、普図保留エリア455の第1エリア455aに格納されている普図側の保留情報を普図用の実行エリア456にシフトし、その後に第2エリア455b→第1エリア455a、第3エリア455c→第2エリア455b、及び第4エリア455d→第3エリア455cとなるように普図側の保留情報をシフトする。そして、普図用の実行エリア456に新たにシフトされた普図側の保留情報を抽選値として誘導状態抽選処理を実行する。本実施形態では既に説明したとおりサポートモードとして低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが存在している。但し、誘導状態抽選処理にて誘導状態当選となる確率は低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで同一となっている（具体的には4/5）。

20

【2752】

普図変動開始処理では誘導状態抽選処理を実行した場合、普図表示部423aにおける絵柄の変動表示を開始させる処理を実行する。この場合に、普図表示部423aにて絵柄を変動表示させる表示継続期間の情報を主側RAM65に設けられた普図普電タイマカウンタにセットする。当該普図普電タイマカウンタにセットされた値は第1タイマ割込み処理（図133）のタイマ更新処理（ステップS8910）が実行される度に1減算される。この場合に、当該表示継続期間は高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも短くなっている。具体的には、高頻度サポートモードであれば当該表示継続期間は1秒であり、低頻度サポートモードであれば当該表示継続期間は10秒である。その後、普図表示部423aにおける絵柄の変動表示を開始させた後に、普図普電カウンタの値を「0」から「1」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動中処理となる。

30

【2753】

ステップSD607の普図変動中処理では、普図表示部423aにおける絵柄の表示を更新させるための処理を実行する。また、普図変動開始処理にて主側RAM65の普図普電タイマカウンタにセットした値が「0」となっている場合には、普図側の確定期間の情報を主側RAM65の普図普電タイマカウンタにセットするとともに、普図表示部423aにおける今回の絵柄の変動表示回の実行契機となった誘導状態抽選処理の結果に対応する絵柄を普図表示部423aに停止表示させるための処理を実行する。そして、普図普電カウンタの値を「1」から「2」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図確定中処理となる。

40

【2754】

ステップSD608の普図確定中処理では、普図普電タイマカウンタの値が「0」となっている場合に、今回の絵柄の変動表示回の実行契機となった誘導状態抽選処理の結果が誘導状態当選であるか否かを判定する。誘導状態当選ではない場合、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象

50

の処理が普図変動開始処理となる。

【2755】

誘導状態当選である場合、第2作動部413の誘導ユニット432を誘導状態とするための処理を実行する。この場合、高頻度サポートモードであれば誘導ユニット432が誘導状態となる回数として3回を設定するとともに各誘導状態の実行回における上限誘導期間を2秒に設定する。一方、低頻度サポートモードであれば誘導ユニット432が誘導状態となる回数として1回を設定するとともに当該誘導状態の実行回における上限誘導期間を0.6秒に設定する。誘導状態の実行回数の情報は主側RAM65に設けられた普電開放回数カウンタにセットし、上限誘導期間の情報は普図普電タイマカウンタにセットする。また、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードのいずれであっても誘導状態当選となった場合における第2作動部413への遊技球の上限入賞個数は10個となっている。上限入賞個数の情報は主側RAM65に設けられた普電入賞カウンタにセットする。普電入賞カウンタの値が「0」となった場合には今回の誘導状態当選を契機とした誘導状態の実行を終了させる。また、ガイド駆動部436への駆動信号の出力を開始することにより誘導ユニット432を非誘導状態から誘導状態に切り換える。上記のような誘導状態の実行を可能とするための設定を行った後は、普図普電カウンタの値を「2」から「3」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普電開放中処理となる。

10

【2756】

ステップSD609の普電開放中処理では、第2作動部413への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側RAM65の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には、ガイド駆動部436への駆動信号の出力を停止することで誘導ユニット432を誘導状態から非誘導状態に切り換えた後に、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。また、普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合であっても普図普電タイマカウンタの値が「0」である場合には、ガイド駆動部436への駆動信号の出力を停止することで誘導ユニット432を誘導状態から非誘導状態に切り換えると同時に普電開放回数カウンタの値を1減算する。そして、普電開放回数カウンタの値が「0」ではない場合には誘導ユニット432の非誘導継続期間の情報を普図普電タイマカウンタにセットした後に普図普電カウンタの値を「3」から「4」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普電閉鎖中処理となる。普電開放回数カウンタの値が「0」である場合には普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。

20

30

【2757】

ステップSD610の普電閉鎖中処理では、普図普電タイマカウンタの値が「0」となっていることを条件として、ガイド駆動部436への駆動信号の出力を開始することで誘導ユニット432を非誘導状態から誘導状態に切り換えると同時に上限誘導期間の情報を普図普電タイマカウンタにセットする。そして、普図普電カウンタの値を「4」から「3」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普電開放中処理となる。

40

【2758】

以上のように普電普電制御処理が実行されることにより、スルー入賞部414への入賞が発生することを契機として普図表示部423aにおいて絵柄の変動表示が行われる。そして、誘導状態抽選処理において誘導状態当選となった場合には第2作動部413の誘導ユニット432が誘導状態となる。第2作動部413が誘導状態となることで当該第2作動部413への遊技球の入賞が可能となり、第2作動部413に遊技球が入賞することで第2特図側の保留情報が第2特図保留エリア453に格納される。

【2759】

<特図特電制御処理>

50

図 2 1 8 は主側 C P U 6 3 にて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、特図特電制御処理は第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）におけるステップ S 8 9 1 3 にて実行される。また、特図特電制御処理におけるステップ S D 7 0 1 ～ステップ S D 7 1 3 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 2 7 6 0 】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップ S D 7 0 1）。保留情報の取得処理では第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生している場合、第 1 特図保留エリア 4 5 2 に記憶されている第 1 特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には 4 個）未満であることを条件として、第 1 特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 1 特図側の保留情報として、第 1 特図保留エリア 4 5 2 の第 1 エリア 4 5 2 a ～第 4 エリア 4 5 2 d における第 1 特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 1 特図側の保留情報を取得した場合には、第 1 特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 1 特図保留表示部 4 2 7 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 1 特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 1 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 1 特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【 2 7 6 1 】

第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生している場合、第 2 特図保留エリア 4 5 3 に記憶されている第 2 特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には 4 個）未満であることを条件として、第 2 特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 2 特図側の保留情報として、第 2 特図保留エリア 4 5 3 の第 1 エリア 4 5 3 a ～第 4 エリア 4 5 3 d における第 2 特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 2 特図側の保留情報を取得した場合には、第 2 特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 2 特図保留表示部 4 2 8 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 2 特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 2 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 2 特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【 2 7 6 2 】

保留情報の取得処理を実行した後は、主側 R O M 6 4 に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップ S D 7 0 2）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップ S D 7 0 3）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S D 7 0 4）。

【 2 7 6 3 】

特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップ S D 7 0 5 ～ステップ S D 7 1 3 の各処理のうちいずれを実行すべきであることを主側 C P U 6 3 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S D 7 0 5 ～ステップ S D 7 1 3 の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップ S D 7 0 5 の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップ S D 7 0 6 の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップ S D 7 0 7 の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップ S D 7 0 8 の振分開始用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップ S D 7 0 9 の振分用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップ S D 7 1 0 の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップ S D 7 1 1 の特電開放

中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「7」である場合にはステップSD712の特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「8」である場合にはステップSD713の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップSD705～ステップSD713の各処理について個別に説明する。

【2764】

＜特図変動開始処理＞

まずステップSD705の特図変動開始処理について、図219のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理におけるステップSD801～ステップSD818の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2765】

特図変動開始処理では、第1特図側の保留情報又は第2特図側の保留情報が記憶されていることを条件として（ステップSD801：YES）、データ設定処理を実行する（ステップSD802）。データ設定処理では、第2特図保留エリア453に第2特図側の保留情報が記憶されている場合、第1特図保留エリア452に当該第2特図側の保留情報よりも先に取得された第1特図側の保留情報が取得されているか否かに関係なく、第2特図保留エリア453の第1エリア453aに記憶されている第2特図側の保留情報を遊技回の実行対象とすべく特図用の実行エリア454に移動させる。これにより、第2特図側の保留情報を第1特図側の保留情報よりも当否判定処理の実行契機として優先させることが可能となるとともに、遊技回の実行契機として優先させることが可能となる。

【2766】

第2特図保留エリア453の第1エリア453aに記憶されている第2特図側の保留情報を特図用の実行エリア454に移動させた場合、その後第2特図保留エリア453に格納された第2特図側の保留情報をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア453a～453dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第2エリア453b→第1エリア453a、第3エリア453c→第2エリア453b、第4エリア453d→第3エリア453cといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第4エリア453dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、第2特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第2特図保留表示部428の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置81に送信する。これにより、図柄表示装置424における第2特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第2特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

【2767】

一方、データ設定処理では、第2特図保留エリア453に第2特図側の保留情報が記憶されていない場合、第1特図保留エリア452の第1エリア452aに格納されたデータを特図用の実行エリア454に移動する。その後、第1特図保留エリア452に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア452a～452dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第2エリア452b→第1エリア452a、第3エリア452c→第2エリア452b、第4エリア452d→第3エリア452cといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第4エリア452dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、第1特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第1特図保留表示部427の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置81に送信する。これにより、図柄表示装置424における第1特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第1特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

【2768】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップSD803）。当否判定処理では、特図用の実行エリア454に第1特図側の保留情報が格納されており今回

10

20

30

40

50

の遊技回が第1特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機10の設定値に対応する第1特図の当否テーブル461（図215（a）参照）を主側ROM64から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第1特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタC1についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第1特図の当否テーブル461に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

【2769】

一方、当否判定処理では、特図用の実行エリア454に第2特図側の保留情報が格納されており今回の遊技回が第2特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機10の設定値に対応する第2特図の当否テーブル462（図215（b）参照）を主側ROM64から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第2特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタC1についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第2特図の当否テーブル462に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

【2770】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップSD804：YES）、大当たり時の種別判定処理を実行する（ステップSD805）。大当たり時の種別判定処理では、図216（a）に示す大当たり用の種別テーブル463を主側ROM64から読み出す。また、第1特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第1特図側の保留情報のうち種別カウンタC2についての数値情報を読み出し、第2特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第2特図側の保留情報のうち種別カウンタC2についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタC2についての数値情報が上記大当たり用の種別テーブル463において設定されている6R大当たり結果及び15R大当たり結果のうちいずれの種類の当当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

【2771】

大当たり時の種別判定処理を実行した後は、当該種別判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM65のフラグに「1」をセットする（ステップSD806）。この「1」がセットされたフラグの状態は、開閉実行モードが終了する場合に「0」クリアされる。

【2772】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSD807）。具体的には、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM64に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM65に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部425又は第2特図表示部426に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSD807では、ステップSD805にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM65に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【2773】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップSD808：YES）、小当たり時の種別判定処理を実行する（ステップSD809）。なお、既に説明したとおり第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には小当たり結果が選択されることはなく、第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択され得る。小当たり時の種別判定処理では、図216（c）に示す小当たり用

10

20

30

40

50

の種別テーブル４６４を主側ＲＯＭ６４から読み出す。また、今回の遊技回の契機となっている第２特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタＣ２についての数値情報が上記小当たり用の種別テーブル４６４において設定されている第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のうちいずれの種類の小当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

【２７７４】

小当たり時の種別判定処理を実行した後は、当該種別判定処理にて特定した小当たり結果の種類に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＤ８１０）。この「１」がセットされたフラグの状態は、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが発生しない場合には振分実行モードが終了する場合に「０」クリアされ、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが発生する場合には開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。

【２７７５】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＤ８１１）。具体的には、第２特図表示部４２６に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップＳＤ８１１では、ステップＳＤ８０９にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている小当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【２７７６】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップＳＤ８０４及びステップＳＤ８０８：ＮＯ）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＤ８１２）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【２７７７】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、表示継続期間の把握処理を実行する（ステップＳＤ８１３）。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置４２４にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回がいずれかの小当たり結果又はいずれかの小当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果及びいずれの小当たり結果でもない場合であっても、特図用の実行エリア４５４に格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【２７７８】

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

10

20

30

40

50

ーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の表示継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の表示継続期間と異なっている。

【2779】

その後、今回の当否判定処理及び種別判定処理の結果、現状のサポートモードの種類、並びにステップSD813の処理結果に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを主側ROM64から選択する（ステップSD814）。そして、その選択した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSD815）。音声発光制御装置81は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用の演出が実行されるようにするための制御を実行する。

【2780】

その後、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち今回の遊技回の実行対象となっている側における絵柄の変動表示を開始させる（ステップSD816）。第1特図表示部425又は第2特図表示部426にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側CPU63に参照されるテーブルとして、第1特図表示部425及び第2特図表示部426に対して共通となる特図用の変動表示テーブルが主側ROM64に予め記憶されている。第1特図表示部425又は第2特図表示部426において絵柄の変動表示が実行される場合には、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。第1特図表示部425又は第2特図表示部426において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、特図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における1周分の制御データが設定されている。したがって、第1特図表示部425又は第2特図表示部426において絵柄の変動表示が行われる場合、ステップSD813にて決定した遊技回の表示継続期間が経過するまで特図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。

【2781】

なお、第1特図表示部425及び第2特図表示部426における絵柄の変動表示の内容は任意であり、例えば全ての表示用セグメント425a、426aが所定の順序で発光状態となることで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、2個又は3個といったように一部の表示用セグメント425a、426aが所定の順序で発光状態となることで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、全ての表示用セグメント425a、426aが点滅することで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、1個又は2個といった一部の表示用セグメント425a、426aが点滅することで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよい。

【2782】

その後、特別表示部429の消灯処理を実行する（ステップSD817）。特別表示部429においては、開閉実行モードが発生した場合に当該開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数に対応する情報が表示される。つまり、6R大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部429にて6回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、15R大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部429にて15回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部429にて5回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部429にて8回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部429にて14回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。上記構成において特図変動開始処理のステップSD817にて特別表示部429の消灯処理が実行されることにより、開閉実行モードが開始される場合に開始された特別表示部429にお

10

20

30

40

50

るラウンド遊技の回数に対応する表示は当該開閉実行モードが終了した後において新たな遊技回が開始される場合に終了される。そして、特別表示部 4 2 9 は開閉実行モードが新たに発生するまで消灯状態に維持される。

【 2 7 8 3 】

その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S D 8 1 8）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「0」であるため、1 加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップ S D 7 0 6）に対応する「1」となる。

【 2 7 8 4 】

＜特図変動中処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 1 8）のステップ S D 7 0 6 にて実行される特図変動中処理について説明する。

【 2 7 8 5 】

今回の遊技回の表示継続期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5、4 2 6 の表示内容の更新タイミングである場合、特図用の変動表示テーブルを参照することにより特図表示部 4 2 5、4 2 6 の表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5、4 2 6 における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。なお、主側 R A M 6 5 には第 1 特図表示部 4 2 5 において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第 1 表示順序カウンタが設けられている。また、主側 R A M 6 5 には第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第 2 表示順序カウンタが設けられている。

【 2 7 8 6 】

特図表示部 4 2 5、4 2 6 における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置 4 2 4 における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が 1 周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、遊技回の表示継続期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部 4 2 5、4 2 6 を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【 2 7 8 7 】

一方、遊技回の表示継続期間が経過している場合、遊技回の開始時に主側 R A M 6 5 に記憶された特図表示部 4 2 5、4 2 6 の絵柄の停止態様の情報を読み出すとともにその絵柄の停止態様となるように今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5、4 2 6 を表示制御する。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5、4 2 6 において今回の遊技回の当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。特図表示部 4 2 5、4 2 6 において停止表示された絵柄の態様は、振分実行モード及び開閉実行モードであるか否かに関係なく、その特図表示部 4 2 5、4 2 6 における次回の絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、主側 R A M 6 5 のタイマカウンタに最終停止期間（例えば 0 . 5 s e c）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

【 2 7 8 8 】

その後、最終停止コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は、主側 C P U 6 3 から最終停止コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 2 に最終停止コマンドを送信する。表示制御装置 8 2 は、音声発光制御装置 8 1 から最終停止コマンドを受信した場合、今回の遊技回における停止図柄の組合せを最終停止期間に亘って停止表示させるための表示パターンテーブルを読み出す。これにより、図柄表示装置 4 2 4 にお

10

20

30

40

50

いて今回の遊技回に対応する停止図柄の組合せが最終停止期間に亘って停止表示されることとなる。

【2789】

その後、特図特電カウンタの値を1加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「1」であるため、1加算されることで特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップSD707）に対応する「2」となる。

【2790】

＜特図確定中処理＞

次に、特図特電制御処理（図218）のステップSD707にて実行される特図確定中処理について、図220のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図確定中処理におけるステップSD901～ステップSD915の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2791】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合（ステップSD901及びステップSD902：YES）、特別表示部429の表示開始処理を実行する（ステップSD903）。特別表示部429の表示開始処理では、今回の大当たり結果が6R大当たり結果である場合には6回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部429を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部429の表示開始処理では、今回の大当たり結果が15R大当たり結果である場合には15回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部429を表示制御するためのデータ設定を行う。その後、特図特電カウンタの値を3加算する（ステップSD904）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「2」であるため、3加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップSD710）に対応する「5」となる。

【2792】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合（ステップSD901：YES、ステップSD902：NO）、主側RAM65に設けられたサポートフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSD905）。サポートフラグは高頻度サポートモードである場合に「1」がセットされ、低頻度サポートモードである場合に「0」となるフラグである。したがって、ステップSD905ではサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定していることになる。

【2793】

高頻度サポートモードでありサポートフラグに「1」がセットされている場合（ステップSD905：YES）、今回終了した遊技回が第2特図側の保留情報を契機とした遊技回であるか否かを判定する（ステップSD906）。今回終了した遊技回が第2特図側の保留情報を契機とした遊技回である場合（ステップSD906：YES）、主側RAM65に設けられた第2特図用カウンタの値を1減算するとともに（ステップSD907）、主側RAM65に設けられた合計用カウンタの値を1減算する（ステップSD908）。一方、今回終了した遊技回が第1特図側の保留情報を契機とした遊技回である場合（ステップSD906：NO）、主側RAM65に設けられた第1特図用カウンタの値を1減算するとともに（ステップSD909）、主側RAM65の合計用カウンタの値を1減算する（ステップSD910）。ステップSD908又はステップSD910の処理を実行した後は、第1特図用カウンタ、第2特図用カウンタ及び合計用カウンタのいずれかの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップSD911）。ステップSD911にて肯定判定をした場合、主側RAM65のサポートフラグを「0」クリアする（ステップSD912）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【2794】

既に説明したとおり開閉実行モードが終了した場合にはサポートモードが高頻度サポー

10

20

30

40

50

トモードとなる。この高頻度サポートモードは開閉実行モードが終了した後における遊技回の実行回数が終了基準回数となった場合に終了し低頻度サポートモードに移行する。第1特図用カウンタ、第2特図用カウンタ及び合計用カウンタはいずれも上記終了基準回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。第1特図用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第1特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数を計測するためのカウンタであり、第2特図用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数を計測するためのカウンタであり、合計用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第1特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計の実行回数を計測するためのカウンタである。開閉実行モードの発生契機となった大当たり結果又は小当たり結果がいずれの種類であったとしても、第1特図用カウンタ及び合計用カウンタには開閉実行モードが終了する場合に「100」がセットされる。一方、第2特図用カウンタには、第1特図側の保留情報による6R大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には「1」がセットされ、それ以外を契機とした開閉実行モードである場合には「5」がセットされる。

10

【2795】

上記のとおり第1特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には第1特図用カウンタ及び合計用カウンタの値がそれぞれ1減算され、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には第2特図用カウンタ及び合計用カウンタの値がそれぞれ1減算される。そして、第1特図用カウンタ、第2特図用カウンタ及び合計用カウンタのいずれかの値が「0」となった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。したがって、高頻度サポートモードは、開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が1回若しくは5回となった場合、開閉実行モードが終了した後における第1特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が100回となった場合、又は開閉実行モードが終了した後における第1特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計回数が100回となった場合に終了する。

20

【2796】

但し、高頻度サポートモードにおいては基本的に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。したがって、高頻度サポートモードは基本的に、開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が1回又は5回となった場合に終了することとなる。なお、開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が1回となった場合に終了するとは、開閉実行モードが終了した後における最初の第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に高頻度サポートモードが終了することである。また、開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が5回となった場合に終了するとは、開閉実行モードが終了した後における5回目の第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に高頻度サポートモードが終了することである。

30

【2797】

ステップSD905にて否定判定をした場合、ステップSD911にて否定判定をした場合、又はステップSD912の処理を実行した場合、今回の遊技回が小当たり結果に対応しているか否かを判定する(ステップSD913)。今回の遊技回が小当たり結果に対応していない場合(ステップSD913:NO)、特図特電カウンタの値を「0」クリアする(ステップSD914)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップSD705)に対応する「0」となる。一方、今回の遊技回が小当たり結果に対応している場合(ステップSD913:YES)、特図特電カウンタの値を1加算する(ステップSD915)。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「2」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は振分開始用処理(ステップSD708)に対応する「3」となる。

40

【2798】

50

＜振分開始用処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 1 8）のステップ S D 7 0 8 にて実行される振分開始用処理について説明する。

【 2 7 9 9 】

まず振分開始コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は、主側 C P U 6 3 から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モード中であることを示す演出が実行されるように表示発光部 5 3 の発光制御及びスピーカ部 5 4 の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置 8 1 は表示制御装置 8 2 に振分開始コマンドを送信する。表示制御装置 8 2 は音声発光制御装置 8 1 から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モード中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 2 4 を表示制御する。

10

【 2 8 0 0 】

その後、主側 R A M 6 5 に設けられた振分入賞カウンタに「1 0」をセットする。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置 4 1 5 に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置 4 1 5 を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置 4 1 5 が開放状態に維持される期間が振分開放期間である 1 0 秒となるように当該 1 0 秒に対応する情報を主側 R A M 6 5 のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置 4 1 5 を開放状態とするために振分入口用の駆動部 4 4 3 への駆動信号の出力を開始する。

20

【 2 8 0 1 】

その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。振分開始用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「3」であるため、1 加算されることで特図特電カウンタの値は振分用処理（ステップ S D 7 0 9）に対応する「4」となる。

【 2 8 0 2 】

＜振分用処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 1 8）のステップ S D 7 0 9 にて実行される振分用処理について、図 2 2 1 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、振分用処理におけるステップ S E 1 0 1 ～ステップ S E 1 1 8 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【 2 8 0 3 】

まず振分入賞装置 4 1 5 の切換片 4 4 6 を退避位置から V 誘導位置に切り換えるタイミングとなったか否かを判定する（ステップ S E 1 0 1）。振分入賞装置 4 1 5 が開放状態となってから 2 秒経過した場合にステップ S E 1 0 1 にて肯定判定をする。ステップ S E 1 0 1 にて肯定判定をした場合、切換片 4 4 6 が退避位置から V 誘導位置に移動するように切換用駆動部 4 4 7 に駆動信号を出力する（ステップ S E 1 0 2）。これにより、切換片 4 4 6 が V 誘導位置に配置され、その後に切換片 4 4 6 の位置に到達した遊技球は切換片 4 4 6 によって V 入賞通路領域 4 4 5 c に誘導されて V 入賞検知センサ 4 4 9 にて検知される。

【 2 8 0 4 】

40

振分入賞装置 4 1 5 の V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されている場合（ステップ S E 1 0 3：Y E S）、主側 R A M 6 5 に設けられた V 入賞フラグに「1」をセットする（ステップ S E 1 0 4）。V 入賞フラグは、V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。また、V 入賞コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S E 1 0 5）。音声発光制御装置 8 1 は主側 C P U 6 3 から V 入賞コマンドを受信した場合、V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部 5 3 の発光制御及びスピーカ部 5 4 の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置 8 1 は表示制御装置 8 2 に V 入賞コマンドを送信する。表示制御装置 8 2 は、音声発光制御装置 8 1 から V 入賞コマンドを受信した場合、V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたことを示す表示演出

50

が実行されるように図柄表示装置 4 2 4 を表示制御する。

【2805】

振分入賞装置 4 1 5 が開放状態である状況において、主側 R A M 6 5 のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する（ステップ S E 1 0 6）。振分開放期間が経過していない場合（ステップ S E 1 0 6：N O）、振分入賞装置 4 1 5 のカウント検知センサ 4 4 8 又は V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置 4 1 5 への入賞が発生したか否かを判定する（ステップ S E 1 0 7）。振分入賞装置 4 1 5 への入賞が発生している場合（ステップ S E 1 0 7：Y E S）、主側 R A M 6 5 の振分入賞カウンタの値を 1 減算する（ステップ S E 1 0 8）。そして、その 1 減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S E 1 0 9）。

10

【2806】

ステップ S E 1 0 6 にて肯定判定をした場合、又はステップ S E 1 0 9 にて肯定判定をした場合、振分入賞装置 4 1 5 の閉鎖条件が成立しているため、振分入口用の駆動部 4 4 3 への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置 4 1 5 を閉鎖状態とする（ステップ S E 1 1 0）。その後、振分入賞装置 4 1 5 内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するために、主側 R A M 6 5 のタイマカウンタに待機期間に対応する情報をセットする（ステップ S E 1 1 1）。待機期間は、振分入賞装置 4 1 5 に入球した遊技球がカウント検知センサ 4 4 8 及び V 入賞検知センサ 4 4 9 のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間として設定されている。具体的には 4 秒に設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置 4 1 5 を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置 4 1 5 に入球した遊技球が仮に V 入賞検知センサ 4 4 9 にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

20

【2807】

主側 R A M 6 5 のタイマカウンタにて計測している待機期間が経過している場合（ステップ S E 1 1 2：Y E S）、切換片 4 4 6 が V 誘導位置から退避位置に復帰するように切換用駆動部 4 4 7 への駆動信号の出力を停止する（ステップ S E 1 1 3）。これにより、切換片 4 4 6 が退避位置に復帰する。

【2808】

その後、主側 R A M 6 5 の V 入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、今回の振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップ S E 1 1 4）。V 入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S E 1 1 4：Y E S）、特別表示部 4 2 9 の表示開始処理を実行する（ステップ S E 1 1 5）。特別表示部 4 2 9 の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第 1 小当たり結果を契機としている場合には 5 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部 4 2 9 の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第 2 小当たり結果を契機としている場合には 8 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部 4 2 9 の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第 3 小当たり結果を契機としている場合には 1 4 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S E 1 1 6）。振分用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「4」であるため、1 加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップ S D 7 1 0）に対応する「5」となる。なお、ステップ S E 1 1 4 にて肯定判定をした場合には V 入賞フラグを「0」クリアする。

30

40

【2809】

V 入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S E 1 1 4：N O）、フラグクリア処理を実行する（ステップ S E 1 1 7）。フラグクリア処理では、小当たり結果

50

の種類を特定するためのフラグなどを「0」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS E 1 1 8）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS D 7 0 5）に対応する「0」となる。

【2 8 1 0】

＜特電開始処理＞

次に、特図特電制御処理（図2 1 8）のステップS D 7 1 0にて実行される特電開始処理について説明する。

【2 8 1 1】

特電開始処理では、オープニング期間の開始前であればオープニング期間（例えば4秒）の計測を開始するとともにオープニングコマンドを音声発光制御装置8 1に送信する。音声発光制御装置8 1はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように表示発光部5 3の発光制御及びスピーカ部5 4の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置8 1はオープニングコマンドを表示制御装置8 2に送信する。表示制御装置8 2はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように図柄表示装置4 2 4の表示制御を実行する。

【2 8 1 2】

特電開始処理では、オープニング期間が経過した場合、主側RAM 6 5に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードのラウンド遊技の実行回数に対応する情報をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を主側CPU 6 3にて特定するためのカウンタであり、ラウンド遊技が1回実行される度にラウンドカウンタの値が1減算される。また、主側RAM 6 5のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には2 9秒）をセットするとともに、主側RAM 6 5に設けられた入賞カウンタに1回のラウンド遊技における特電入賞装置4 1 6への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「1 0」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行する。当該開放設定処理では、特電入賞装置4 1 6が開放状態となるように特電用の駆動部4 1 6 cへの駆動信号の出力を開始する。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS D 7 1 1）に対応する「6」となる。

【2 8 1 3】

＜特電開放中処理＞

次に、特図特電制御処理（図2 1 8）のステップS D 7 1 1にて実行される特電開放中処理について説明する。

【2 8 1 4】

特電開放中処理では、特電入賞装置4 1 6の開放継続期間が経過している場合又は特電入賞装置4 1 6に上限入賞個数の遊技球の入賞が発生している場合、閉鎖設定処理を実行する。当該閉鎖設定処理では、特電入賞装置4 1 6が閉鎖状態となるように特電用の駆動部4 1 6 cへの駆動信号の出力を停止する。その後、主側RAM 6 5のラウンドカウンタの値を1減算する。

【2 8 1 5】

1減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」ではない場合、閉鎖継続期間に対応する情報（具体的には2秒）を主側RAM 6 5のタイマカウンタにセットする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS D 7 1 2）に対応する「7」となる。

【2 8 1 6】

1減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」である場合、エンディング期間に対応する情報（具体的には1 0秒）を主側RAM 6 5のタイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを音声発光制御装置8 1に送信する。音声発光制御装置8 1はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように表示発光部5 3の発光制御及びスピーカ部5 4の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置8 1はエンディングコマンドを表示制御装置8 2に送信する。表示制御装置8 2はエンディング

コマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように図柄表示装置 4 2 4 の表示制御を実行する。その後、特図特電カウンタの値を 2 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップ S D 7 1 3）に対応する「8」となる。

【2 8 1 7】

＜特電閉鎖中処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 1 8）のステップ S D 7 1 2 にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【2 8 1 8】

閉鎖継続期間が経過している場合、主側 R A M 6 5 のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 9 秒）をセットするとともに、主側 R A M 6 5 の入賞カウンタに 1 回のラウンド遊技における特電入賞装置 4 1 6 への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「1 0」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行することで特電入賞装置 4 1 6 を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を 1 減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S D 7 1 1）に対応する「6」となる。

【2 8 1 9】

＜特電終了処理＞

次に、特図特電制御処理（図 2 1 8）のステップ S D 7 1 3 にて実行される特電終了処理について、図 2 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特電終了処理におけるステップ S E 2 0 1 ～ステップ S E 2 0 9 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2 8 2 0】

エンディング期間が経過している場合（ステップ S E 2 0 1：Y E S）、主側 R A M 6 5 の合計用カウンタに「1 0 0」をセットするとともに（ステップ S E 2 0 2）、主側 R A M 6 5 の第 1 特図用カウンタに「1 0 0」をセットする（ステップ S E 2 0 3）。その後、今回の開閉実行モードが第 2 特図側の保留情報を契機としているか否かを判定する（ステップ S E 2 0 4）。また、今回の開閉実行モードが第 1 特図側の保留情報を契機としている場合には（ステップ S E 2 0 4：N O）、今回の開閉実行モードが 1 5 R 大当たり結果を契機としているか否かを判定する（ステップ S E 2 0 5）。ステップ S E 2 0 4 又はステップ S E 2 0 5 にて肯定判定をした場合には主側 R A M 6 5 の第 2 特図用カウンタに「5」をセットし（ステップ S E 2 0 6）、ステップ S E 2 0 4 及びステップ S E 2 0 5 の両方にて否定判定をした場合には主側 R A M 6 5 の第 2 特図用カウンタに「1」をセットする（ステップ S E 2 0 7）。上記ステップ S E 2 0 2 ～ステップ S E 2 0 7 の処理により開閉実行モードが終了した後における高頻度サポートモードの終了条件が設定される。

【2 8 2 1】

ステップ S E 2 0 6 又はステップ S E 2 0 7 の処理を実行した場合、主側 R A M 6 5 のサポートフラグに「1」をセットする（ステップ S E 2 0 8）。これにより、開閉実行モードが終了した後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S E 2 0 9）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S D 7 0 5）に対応する「0」となる。

【2 8 2 2】

＜設定関連処理の実行中であることの報知＞

次に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に起動されるメイン処理（図 1 8 5）にて設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）又は設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを報知するための構成について説明する。

【2 8 2 3】

図 2 2 3 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【2 8 2 4】

10

20

30

40

50

クリア対象エリア 371 には上記第 56 の実施形態と同様に、第 1 表示データバッファ 271、第 2 表示データバッファ 272、第 3 表示データバッファ 273、第 4 表示データバッファ 274 及び第 5 表示データバッファ 275 が設けられている。また、クリア対象エリア 371 には第 1～第 5 表示データバッファ 271～275 以外にも、第 6 表示データバッファ 471、第 7 表示データバッファ 472 及び第 8 表示データバッファ 473 が設けられている。

【2825】

第 1 表示データバッファ 271 には第 1 特図表示部 425 に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図変動開始処理（図 219）におけるステップ S D 8 1 6 にて第 1 特図表示部 425 において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて第 1 特図表示部 425 の変動開始時の表示に対応する表示データが第 1 表示データバッファ 271 に設定される。また、特図特電制御処理（図 218）における特図変動中処理（ステップ S D 7 0 6）にて第 1 特図表示部 425 の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて第 1 特図表示部 425 の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第 1 表示データバッファ 271 に設定される。また、特図特電制御処理（図 218）における特図変動中処理（ステップ S D 7 0 6）にて第 1 特図表示部 425 の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップ S D 8 0 3）及び大当たり時の種別判定処理（ステップ S D 8 0 5）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて第 1 特図表示部 425 に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第 1 表示データバッファ 271 に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図 219）のステップ S D 8 0 7 又はステップ S D 8 1 2 にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは第 1 特図表示部 425 にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第 1 表示データバッファ 271 に記憶保持される。なお、第 1 特図表示部 425 に対応させて第 1 表示回路 261 が設けられており、第 1 表示データバッファ 271 に格納された表示データが第 1 表示回路 261 に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第 1 特図表示部 425 にて行われる。

【2826】

第 2 表示データバッファ 272 には第 1 特図保留表示部 427 に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図特電制御処理（図 218）における保留情報の取得処理（ステップ S D 7 0 1）にて第 1 特図側の保留情報が第 1 特図保留エリア 452 に新たに格納された場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて当該格納後において第 1 特図保留エリア 452 に格納されている第 1 特図側の保留情報の数に対応する表示データが第 2 表示データバッファ 272 に設定される。また、特図変動開始処理（図 219）におけるデータ設定処理（ステップ S D 8 0 2）にて第 1 特図側の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて当該消化後において第 1 特図保留エリア 452 に格納されている第 1 特図側の保留情報の数に対応する表示データが第 2 表示データバッファ 272 に設定される。なお、第 1 特図保留表示部 427 に対応させて第 2 表示回路 262 が設けられており、第 2 表示データバッファ 272 に格納された表示データが第 2 表示回路 262 に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第 1 特図保留表示部 427 にて行われる。

【2827】

第 3 表示データバッファ 273 には普図表示部 423 a に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。普図普電制御処理（図 217）の普図変動開始処理（ステップ S D 6 0 6）にて普図表示部 423 a における絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 133）における表示制御手段（ステップ S

8915)にて普図表示部423aの変動開始時の表示に対応する表示データが第3表示データバッファ273に設定される。また、普図普電制御処理(図217)の普図変動中処理(ステップSD607)にて普図表示部423aの表示内容を更新させるための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理(図133)における表示制御手段(ステップS8915)にて普図表示部423aの絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第3表示データバッファ273に設定される。また、普図普電制御処理(図217)の普図変動中処理(ステップSD607)にて普図表示部423aの表示内容を今回の変動表示回における誘導状態抽選の結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理(図133)における表示制御手段(ステップS8915)にて普図表示部423aに今回の変動表示回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第3表示データバッファ273に設定される。この場合に設定された表示データは普図表示部423aにて新たな変動表示回を開始させる状況となるまで第3表示データバッファ273に記憶保持される。なお、普図表示部423aに対応させて第3表示回路263が設けられており、第3表示データバッファ273に格納された表示データが第3表示回路263に供給されることにより当該表示データに対応する表示が普図表示部423aにて行われる。

【2828】

第4表示データバッファ274には普図保留表示部423bに所定の表示を行わせるための表示データが格納される。普図普電制御処理(図217)の普図側の保留情報の取得処理(ステップSD601)にて普図側の保留情報が普図保留エリア455に新たに格納された場合には、第1タイマ割込み処理(図133)における表示制御手段(ステップS8915)にて当該格納後において普図保留エリア455に格納されている普図側の保留情報の数に対応する表示データが第4表示データバッファ274に設定される。また、普図普電制御処理(図217)の普図変動開始処理(ステップSD606)にて普図側の保留情報が普図表示部423aの変動表示回の実行契機として消化された場合には、第1タイマ割込み処理(図133)における表示制御手段(ステップS8915)にて当該消化後において普図保留エリア455に格納されている普図側の保留情報の数に対応する表示データが第4表示データバッファ274に設定される。なお、普図保留表示部423bに対応させて第4表示回路264が設けられており、第4表示データバッファ274に格納された表示データが第4表示回路264に供給されることにより当該表示データに対応する表示が普図保留表示部423bにて行われる。

【2829】

第5表示データバッファ275には第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。当該第5表示データバッファ275への表示データの設定は後述する第2タイマ割込み処理(図224)におけるステップSE303、ステップSE307及びステップSE310にて実行される。なお、第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて第5表示回路265が設けられており、第5表示データバッファ275に格納された表示データが第5表示回路265に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

【2830】

第6表示データバッファ471には第2特図表示部426に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図変動開始処理(図219)におけるステップSD816にて第2特図表示部426において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理(図133)における表示制御手段(ステップS8915)にて第2特図表示部426の変動開始時の表示に対応する表示データが第6表示データバッファ471に設定される。また、特図特電制御処理(図218)における特図変動中処理(ステップSD706)にて第2特図表示部426の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理(図133)における表示制御手段(ステップS8915)にて第2特図表示部426の絵柄の変動表示を進行させるための表示データ

が第6表示データバッファ471に設定される。また、特図特電制御処理（図218）における特図変動中処理（ステップSD706）にて第2特図表示部426の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップSD803）、大当たり時の種別判定処理（ステップSD805）及び小当たり時の種別判定処理（ステップSD809）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理（図133）における表示制御手段（ステップS8915）にて第2特図表示部426に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第6表示データバッファ471に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図219）のステップSD807、ステップSD811又はステップSD812にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは第2特図表示部426にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第6表示データバッファ471に記憶保持される。なお、第2特図表示部426に対応させて第6表示回路が設けられており、第6表示データバッファ471に格納された表示データが第6表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第2特図表示部426にて行われる。

【2831】

10

第7表示データバッファ472には第2特図保留表示部428に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図特電制御処理（図218）における保留情報の取得処理（ステップSD701）にて第2特図側の保留情報が第2特図保留エリア453に新たに格納された場合には、第1タイマ割込み処理（図133）における表示制御手段（ステップS8915）にて当該格納後において第2特図保留エリア453に格納されている第2特図側の保留情報の数に対応する表示データが第7表示データバッファ472に設定される。また、特図変動開始処理（図219）におけるデータ設定処理（ステップSD802）にて第2特図側の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第1タイマ割込み処理（図133）における表示制御手段（ステップS8915）にて当該消化後において第2特図保留エリア453に格納されている第2特図側の保留情報の数に対応する表示データが第7表示データバッファ472に設定される。なお、第2特図保留表示部428に対応させて第7表示回路が設けられており、第7表示データバッファ472に格納された表示データが第7表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第2特図保留表示部428にて行われる。

20

【2832】

30

第8表示データバッファ473には特別表示部429に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。大当たり結果に対応する遊技回において特図確定中処理（図220）における特別表示部429の表示開始処理（ステップSD903）にてラウンド遊技の回数の情報が設定された場合には、第1タイマ割込み処理（図133）における表示制御手段（ステップS8915）にてそのラウンド遊技の回数の情報に対応する表示データが第8表示データバッファ473に格納される。また、振分実行モードとなることで振分用処理（図221）における特別表示部429の表示開始処理（ステップSE115）にてラウンド遊技の回数の情報が設定された場合には、第1タイマ割込み処理（図133）における表示制御手段（ステップS8915）にてそのラウンド遊技の回数の情報に対応する表示データが第8表示データバッファ473に格納される。また、特図変動開始処理（図219）にて特別表示部429の消灯処理（ステップSD817）が実行された場合には、第1タイマ割込み処理（図133）における表示制御手段（ステップS8915）にて第8表示データバッファ473の表示データが「0」クリアされる。なお、特別表示部429に対応させて第8表示回路が設けられており、第8表示データバッファ473に格納された表示データが第8表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が特別表示部429にて行われる。

40

【2833】

クリア対象エリア371に第1～第8表示データバッファ271～275、471～473が含まれていることにより、メイン処理（図185）の第1RAMクリア処理（ステップSC218）又は設定値更新処理（ステップSC216）の第2RAMクリア処理が

50

実行された場合には第1～第8表示データバッファ271～275, 471～473に設定されている表示データが「0」クリアされる。なお、クリア対象エリア371には、第1～第8表示データバッファ271～275, 471～473以外にも特図特電制御用のエリア及び普図普電制御用のエリアが含まれている。したがって、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前におけるサポートモードに関係なくサポートモードは低頻度サポートモードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部423aが変動表示されていない状況であって第2作動部413の誘導ユニット432が非誘導状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグが「0」クリアされ、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新用エリア342が「0」クリアされる。また、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされるとともに初期設定が実行される。また、主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアされた後に初期設定が実行される。

【2834】

図224は主側CPU63にて実行される第2タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第2タイマ割込み処理におけるステップSE301～ステップSE317の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第2タイマ割込み処理はメイン処理(図185)の設定確認用処理(ステップSC213)が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定確認用処理(ステップSC213)が終了される場合に割込みが禁止される。また、第2タイマ割込み処理はメイン処理(図185)の設定値更新処理(ステップSC216)が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定値更新処理(ステップSC216)が終了される場合に割込みが禁止される。また、第2タイマ割込み処理はメイン処理(図185)のステップSC230にて割込許可の設定が行われてからメイン処理(図185)のステップSC227にて割込禁止の設定が行われるまで割込みが許可される。これらは第1タイマ割込み処理(図133)も同様である。

【2835】

まず第1タイマ割込み処理(図133)及び第2タイマ割込み処理(図224)の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う(ステップSE301)。第1タイマ割込み処理(図133)の発生が禁止されることにより、第1割込み周期が経過したとしても第2タイマ割込み処理(図224)に対して第1タイマ割込み処理(図133)が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第2タイマ割込み処理(図224)の発生が禁止されることにより、第2タイマ割込み処理(図224)の実行途中において仮に第2割込み周期が経過してしまったとしても第2タイマ割込み処理(図224)が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【2836】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSE302)。設定更新表示フラグは主側CPU63にて設定値更新処理(ステップSC216)を実行している状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。上記第56の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理(図224)は設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況であっても割り込んで起動される。ステップSE302にて肯定判定をした場合、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップSE303)。当該設定処理では上記第33の実施形態と同様に、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に設定する。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる。この表示は設定値更新処理(ステップSC216)

が実行されている間は継続される。

【2837】

その後、設定更新中における第1表示データバッファ271への設定処理を実行する（ステップSE304）。図225（a）は設定更新中における第1表示データバッファ271への設定処理を示すフローチャートである。なお、設定更新中における第1表示データバッファ271への設定処理におけるステップSE401～ステップSE405の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2838】

当該設定処理では設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において第1特図表示部425にて遊技回が実行されている場合と同様に絵柄の変動表示が行われるようにするための処理を実行する。また、当該設定処理では、この絵柄の変動表示を第1特図表示部425にて行わせるために、特図変動中処理（ステップSD706）にて利用される特図用の変動表示テーブル及び第1表示順序カウンタを利用する。

【2839】

具体的には、まず今回が第1特図表示部425の表示内容の更新タイミングとなっているか否かを判定する（ステップSE401）。第1特図表示部425の絵柄の表示内容を更新する周期は、遊技回において第1特図表示部425の絵柄の表示内容が更新される周期と同一となっている。表示内容の更新タイミングである場合（ステップSE401：YES）、主側RAM65の第1表示順序カウンタの値を1加算する（ステップSE402）。そして、その1加算後における第1表示順序カウンタの値が最大値（例えば「20」）を超えた場合には（ステップSE403：YES）、第1表示順序カウンタの値を「0」クリアする（ステップSE404）。第1表示順序カウンタは既に説明したとおり第1特図表示部425において絵柄の更新タイミングとなった場合に特図用の変動表示テーブルから導出すべき絵柄の表示内容を特定するためのカウンタである。

【2840】

ステップE401にて否定判定をした場合、ステップSE403にて否定判定をした場合、又はステップSE404の処理を実行した場合、第1表示順序カウンタの現状の値に対応する絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出し、その導出した絵柄の表示内容に対応する表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSE405）。これにより、当該表示データに対応する絵柄が第1特図表示部425にて表示される。

【2841】

上記構成であることにより設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては第1特図表示部425にて遊技回が実行されている場合と同様に、表示順序が一定の順序である表示パターンによる絵柄の変動表示が第1特図表示部425にて繰り返されることとなる。この場合に、当該絵柄の変動表示を行わせるために利用される特図用の変動表示テーブル及び第1表示順序カウンタは第1特図表示部425にて遊技回が実行される場合に利用されるものである。これにより、必要な記憶容量の増大化を抑制しながら、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において第1特図表示部425にて絵柄の変動表示を行わせることが可能となる。

【2842】

第2タイマ割込み処理（図224）の説明に戻り、設定更新中における第1表示データバッファ271への設定処理（ステップSE304）を実行した後は、設定更新中における第8表示データバッファ473への設定処理を実行する（ステップSE305）。当該設定処理では特別表示部429にて所定の表示を行わせるための表示データを第8表示データバッファ473に設定する。具体的には、特図確定中処理（図220）における特別表示部429の表示開始処理（ステップSD903）において15R大当たり結果となった場合におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示設定が行われた場合に第8表示データバッファ473に設定される表示データと同一の表示データを第8表示データバッファ

10

20

30

40

50

ァ 4 7 3 に設定する。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては第 1 特図表示部 4 2 5 にて遊技回の場合と同様に絵柄の変動表示が行われるだけでなく、特別表示部 4 2 9 にて 1 5 R 大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 1 5 回であることに対応する表示が行われる。

【 2 8 4 3 】

ステップ S E 3 0 4 にて第 1 表示データバッファ 2 7 1 に設定された表示データ及びステップ S E 3 0 5 にて第 8 表示データバッファ 4 7 3 に設定された表示データは、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が終了する場合に実行される第 2 R A M クリア処理（ステップ S B 3 1 3）にて「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が終了する場合に、第 1 特図表示部 4 2 5 における絵柄の変動表示及び特別表示部 4 2 9 におけるラウンド遊技の実行回数が 1 5 回であることに対応する表示を終了させることが可能となる。その後、メイン処理（図 1 8 5）のステップ S C 2 2 6 にて表示開始処理（図 1 9 1）が実行されることにより、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の初期表示データが設定される。これにより、上記第 5 6 の実施形態と同様に第 1 特図表示部 4 2 5 にて初期表示が開始される。一方、特別表示部 4 2 9 は次の開閉実行モードが開始されるまで消灯状態に維持される。

【 2 8 4 4 】

なお、ステップ S E 3 0 5 にて第 8 表示データバッファ 4 7 3 に設定する表示データはラウンド遊技の実行回数が 1 5 回であることに対応する表示を行わせるための表示データである構成に限定されない。例えば 6 R 大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 6 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 1 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 5 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 2 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 8 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 3 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 1 4 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが発生する場合に特別表示部 4 2 9 に所定の表示を行わせるために利用される表示データを利用して、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを示す報知を特別表示部 4 2 9 において行うことが可能となる。

【 2 8 4 5 】

ステップ S E 3 0 2 にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 3 0 6）。設定確認表示フラグは主側 C P U 6 3 にて設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）を実行している状況であるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。上記第 5 6 の実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 2 2 4）は設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。ステップ S E 3 0 6 にて肯定判定をした場合、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する（ステップ S E 3 0 7）。当該設定処理では上記第 3 3 の実施形態と同様に、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する。これにより、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる。この表示は設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている間は継続される。

【 2 8 4 6 】

その後、設定確認中における第 6 表示データバッファ 4 7 1 への設定処理を実行する（ステップ S E 3 0 8）。図 2 2 5（b）は設定確認中における第 6 表示データバッファ 4 7 1 への設定処理を示すフローチャートである。なお、設定確認中における第 6 表示データバッファ 4 7 1 への設定処理におけるステップ S E 5 0 1～ステップ S E 5 0 5 の処理

は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2847】

当該設定処理では設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況において第2特図表示部426にて遊技回が実行されている場合と同様に絵柄の変動表示が行われるようにするための処理を実行する。また、当該設定処理では、この絵柄の変動表示を第2特図表示部426にて行わせるために、特図変動中処理（ステップSD706）にて利用される特図用の変動表示テーブル及び第2表示順序カウンタを利用する。

【2848】

具体的には、まず今回が第2特図表示部426の表示内容の更新タイミングとなっているか否かを判定する（ステップSE501）。第2特図表示部426の絵柄の表示内容を更新する周期は、遊技回において第2特図表示部426の絵柄の表示内容が更新される周期と同一となっている。表示内容の更新タイミングである場合（ステップSE501：YES）、主側RAM65の第2表示順序カウンタの値を1加算する（ステップSE502）。そして、その1加算後における第2表示順序カウンタの値が最大値（例えば「20」）を超えた場合には（ステップSE503：YES）、第2表示順序カウンタの値を「0」クリアする（ステップSE504）。第2表示順序カウンタは既に説明したとおり第2特図表示部426において絵柄の更新タイミングとなった場合に特図用の変動表示テーブルから導出すべき絵柄の表示内容を特定するためのカウンタである。

【2849】

ステップSE501にて否定判定をした場合、ステップSE503にて否定判定をした場合、又はステップSE504の処理を実行した場合、第2表示順序カウンタの現状の値に対応する絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出し、その導出した絵柄の表示内容に対応する表示データを第6表示データバッファ471に設定する（ステップSE505）。これにより、当該表示データに対応する絵柄が第2特図表示部426にて表示される。

【2850】

上記構成であることにより設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況においては第2特図表示部426にて遊技回が実行されている場合と同様に、表示順序が一定の順序である表示パターンによる絵柄の変動表示が第2特図表示部426にて繰り返されることとなる。この場合に、当該絵柄の変動表示を行わせるために利用される特図用の変動表示テーブル及び第2表示順序カウンタは第2特図表示部426にて遊技回が実行される場合に利用されるものである。これにより、必要な記憶容量の増大化を抑制しながら、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況において第2特図表示部426にて絵柄の変動表示を行わせることが可能となる。

【2851】

第2タイマ割込み処理（図224）の説明に戻り、設定確認中における第6表示データバッファ471への設定処理（ステップSE308）を実行した後は、設定確認中における第8表示データバッファ473への設定処理を実行する（ステップSE309）。当該設定処理では特別表示部429にて所定の表示を行わせるための表示データを第8表示データバッファ473に設定する。具体的には、特図確定中処理（図220）における特別表示部429の表示開始処理（ステップSD903）において6R大当たり結果となった場合におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示設定が行われた場合に第8表示データバッファ473に設定される表示データと同一の表示データを第8表示データバッファ473に設定する。これにより、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況においては第2特図表示部426にて遊技回の場合と同様に絵柄の変動表示が行われるだけでなく、特別表示部429にて6R大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が6回であることに対応する表示が行われる。この特別表示部429の表示内容は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況における特別表示部429の表示内容と異なっている。

【2852】

ステップSE308にて第6表示データバッファ471に設定された表示データ及びステップSE309にて第8表示データバッファ473に設定された表示データは、設定確認用処理（ステップSC213）が終了する場合に「0」クリアされる。これにより、設定確認用処理（ステップSC213）が終了する場合に、第2特図表示部426における絵柄の変動表示及び特別表示部429におけるラウンド遊技の実行回数が6回であることに対応する表示を終了させることが可能となる。その後、メイン処理（図185）のステップSC226にて表示開始処理（図191）が実行されることにより、第6表示データバッファ471に特図用の初期表示データが設定される。これにより、第2特図表示部426にて初期表示が開始される。一方、特別表示部429は次の開閉実行モードが開始されるまで消灯状態に維持される。

10

【2853】

なお、ステップSE309にて第8表示データバッファ473に設定する表示データは、ラウンド遊技の実行回数が6回であることに対応する表示を行わせるための表示データである構成に限定されない。例えば15R大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が15回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第1小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が5回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第2小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が8回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第3小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が14回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが発生する場合に特別表示部429に所定の表示を行わせるために利用される表示データを利用して、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されていることを示す報知を特別表示部429において行うことが可能となる。

20

【2854】

ステップSE306にて否定判定をした場合にはステップSE310の処理を実行する。ステップSE310の処理内容は上記第33の実施形態における第2タイマ割り込み処理（図123）のステップS8406と同一である。

【2855】

ステップSE305、ステップSE309又はステップSE310の処理を実行した場合、上記第33の実施形態と同様に、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2を通じた信号の送信状態をOFF状態とするとともに（ステップSE311）、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4を通じた信号の送信状態をOFF状態とする（ステップSE312）。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップSE313）。

30

【2856】

種別カウンタは、第2タイマ割り込み処理の今回の処理回において第1～第8表示データバッファ271～275、471～473のうち表示データの送信対象を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第1表示データバッファ271の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第2表示データバッファ272の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第3表示データバッファ273の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第4表示データバッファ274の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第5表示データバッファ275の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「6」である場合、第6表示データバッファ471の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「7」である場合、第7表示データバッファ472の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「8」である場合、第8表示データバッファ473の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を1加算するとともに、その1加算後における種別カウンタの値が上限値である「8」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。こ

40

50

れにより、第2タイマ割込み処理の各処理回ごとに第1～第8表示データバッファ271～275, 471～473において表示データの送信対象が順次変更される。

【2857】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM64から読み出す（ステップSE314）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路263に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路264に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路265に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第6表示回路に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第7表示回路に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第8表示回路に対応する種別データを主側ROM64から読み出す。

10

【2858】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～275, 471～473から表示データを読み出す（ステップSE315）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第6表示データバッファ471から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第7表示データバッファ472から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第8表示データバッファ473から表示データを読み出す。

20

【2859】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップSE316）。当該送信処理では、ステップSE314にて読み出した種別データが表示IC266に送信されるように、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップSE315にて読み出した表示データが表示IC266に送信されるように、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4に対する信号出力を行う。

30

【2860】

その後、第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図224）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップSE317）。

【2861】

次に、パチンコ機10の状態に応じて第1特図表示部425、第2特図表示部426及び特別表示部429の表示内容が変化の様子について図226のタイムチャートを参照しながら説明する。図226（a）は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている期間を示し、図226（b）は設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている期間を示し、図226（c）は第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が実行されている期間を示し、図226（d）は第1特図表示部425にて所定の絵柄が停止表示されている期間を示し、図226（e）は第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が実行されている期間を示し、図226（f）は第2特図表示部426にて所定の絵柄が停止表示されている期間を示し、図226（g）は特別表示部429にて所定の表示が行われている期間を示す。

40

【2862】

まず設定値更新処理（ステップSC216）及び設定確認用処理（ステップSC213

50

）が実行されていない状況について説明する。

【2863】

t1のタイミングで第1特図側の保留情報を契機とした遊技回を開始させる状況となることで図226(c)に示すように第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が開始される。そして、t2のタイミングで遊技回の表示継続期間が経過することで、図226(c)及び図226(d)に示すように第1特図表示部425における絵柄の変動表示が終了されて、当該遊技回における当否判定処理及び種別判定処理の結果に対応する絵柄の表示が第1特図表示部425にて開始される。この場合、当該遊技回では15R大当たり結果が選択されている。したがって、t2のタイミングでは15R大当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第1特図表示部425にて開始される。

10

【2864】

その後、t3のタイミングで絵柄の停止表示の最終停止期間が経過することで大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される。この場合、当該t3のタイミングで図226(g)に示すように特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数が15回であることに対応する表示が開始される。なお、t3のタイミングまでは特別表示部429は消灯状態となっている。

【2865】

その後、t4のタイミングで開閉実行モードが終了するとともに図226(e)に示すように第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が開始される。この場合、当該t4のタイミングで図226(g)に示すように特別表示部429が消灯状態となる。そして、t5のタイミングで遊技回の表示継続期間が経過することで、図226(e)及び図226(f)に示すように第2特図表示部426における絵柄の変動表示が終了されて、当該遊技回における当否判定処理及び種別判定処理の結果に対応する絵柄の表示が第2特図表示部426にて開始される。この場合、当該遊技回では第1小当たり結果が選択されている。したがって、t5のタイミングでは第1小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第2特図表示部426にて開始される。

20

【2866】

その後、絵柄の停止表示の最終停止期間が経過することで振分実行モードが開始され、当該振分実行モードがt6のタイミングで終了する。当該振分実行モードにおいてV入賞が発生していることでt6のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該t6のタイミングで図226(g)に示すように特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数が5回であることに対応する表示が開始される。なお、t6のタイミングまでは特別表示部429は消灯状態となっている。その後、t7のタイミングで開閉実行モードが終了するものの特別表示部429におけるラウンド遊技の実行回数が5回であることに対応する表示は、第1特図表示部425又は第2特図表示部426における新たな遊技回が開始されるまで継続される。

30

【2867】

上記のとおり遊技が行われている場合には、第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはなく、同様に特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われることはない。また、上記のとおり遊技が行われている場合には、第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはなく、同様に特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われることはない。

40

【2868】

次に、設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況について説明する。

【2869】

t8のタイミングで図226(a)に示すように設定値更新処理(ステップSC216

50

）が開始される。この場合、当該t 8のタイミングで図2 2 6（c）に示すように第1特図表示部4 2 5は消灯状態から絵柄の変動表示を行う状態に切り換わる。また、当該t 8のタイミングで図2 2 6（g）に示すように特別表示部4 2 9は消灯状態からラウンド遊技の実行回数が1 5回であることに対応する表示を行う状態に切り換わる。

【2 8 7 0】

その後、t 9のタイミングで図2 2 6（a）に示すように設定値更新処理（ステップS C 2 1 6）が終了する。これにより、当該t 9のタイミングで図2 2 6（c）に示すように第1特図表示部4 2 5における絵柄の変動表示が終了される。この場合、図2 2 6（d）に示すように第1特図表示部4 2 5では初期表示が開始される。初期表示の内容は上記第5 6の実施形態における特図表示部3 7 aの初期表示の内容と同様である。また、当該t 9のタイミングで図2 2 6（g）に示すように特別表示部4 2 9におけるラウンド遊技の実行回数が1 5回であることに対応する表示が終了される。この場合、特別表示部4 2 9は消灯状態となる。

10

【2 8 7 1】

次に、設定確認用処理（ステップS C 2 1 3）が実行されている状況について説明する。

【2 8 7 2】

t 1 0のタイミングで図2 2 6（b）に示すように設定確認用処理（ステップS C 2 1 3）が開始される。この場合、当該t 1 0のタイミングで図2 2 6（e）に示すように第2特図表示部4 2 6は消灯状態から絵柄の変動表示を行う状態に切り換わる。また、当該t 1 0のタイミングで図2 2 6（g）に示すように特別表示部4 2 9は消灯状態からラウンド遊技の実行回数が6回であることに対応する表示を行う状態に切り換わる。

20

【2 8 7 3】

その後、t 1 1のタイミングで図2 2 6（b）に示すように設定確認用処理（ステップS C 2 1 3）が終了する。これにより、当該t 1 1のタイミングで図2 2 6（e）に示すように第2特図表示部4 2 6における絵柄の変動表示が終了される。この場合、図2 2 6（f）に示すように第2特図表示部4 2 6では初期表示が開始される。初期表示の内容は上記第5 6の実施形態における特図表示部3 7 aの初期表示の内容と同様である。また、当該t 1 1のタイミングで図2 2 6（g）に示すように特別表示部4 2 9におけるラウンド遊技の実行回数が6回であることに対応する表示が終了される。この場合、特別表示部4 2 9は消灯状態となる。

30

【2 8 7 4】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2 8 7 5】

設定値更新処理（ステップS C 2 1 6）が実行されている状況においては第1特図表示部4 2 5にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部4 2 9にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。遊技が行われている場合には第1特図表示部4 2 5にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部4 2 9にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはない。したがって、遊技ホールの管理者は第1特図表示部4 2 5にて絵柄の変動表示が行われているとともに特別表示部4 2 9にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていることを確認することで設定値更新処理（ステップS C 2 1 6）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。

40

【2 8 7 6】

特に、第1特図表示部4 2 5及び特別表示部4 2 9は遊技機本体1 2及び前扉枠1 4の開放操作を要することなくパチンコ機1 0前方から窓パネル5 2を通じて視認可能な領域に設けられている。このような第1特図表示部4 2 5及び特別表示部4 2 9にて設定値更新処理（ステップS C 2 1 6）が実行されている状況であることを示す報知が行われることにより、設定値更新処理（ステップS C 2 1 6）が実行されている状況であるか否かの確認を簡易的に行うことが可能となる。

【2 8 7 7】

また、遊技が行われている場合には遊技回が実行された後に開閉実行モードが発生する

50

ため、第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われた後に特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。このような実行期間が前後する両者の表示を設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては同時に行わせることにより、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを明確に報知することが可能となる。

【2878】

第1特図表示部425及び特別表示部429の表示内容の組合せにより設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを示す報知が行われる。これにより、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとするためには第1特図表示部425及び特別表示部429のそれぞれに対して不正を施す必要が生じる。よって、当該不正行為を行いつらくさせることが可能となる。

10

【2879】

第1特図表示部425及び特別表示部429は遊技が実行されている場合に使用される表示部である。このような表示部を利用して設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを示す報知を行うことにより、構成の複雑化を抑制しながら当該報知を行うことが可能となる。

【2880】

設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを示す報知が行われる場合、第1特図表示部425では絵柄の変動表示が行われ、特別表示部429ではラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。第1特図表示部425における絵柄の変動表示は遊技が実行されている場合にも発生する表示内容であるとともに、特別表示部429におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示は遊技が実行されている場合にも発生する表示内容である。これにより、遊技が実行されている場合に発生する表示内容を利用して設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

20

【2881】

第1特図表示部425及び特別表示部429は特図ユニット422として所定の範囲に集約させて設けられている。これにより、第1特図表示部425及び特別表示部429のそれぞれの表示内容の確認を行い易くすることが可能となる。

30

【2882】

遊技が実行されている状況においては特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている場合には特電入賞装置416が開閉される。これに対して、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において特電入賞装置416が閉鎖状態に維持される。これにより、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

【2883】

設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況においては第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。遊技が行われている場合には第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはない。したがって、遊技ホールの管理者は第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われているとともに特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていることを確認することで設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。

40

【2884】

また、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況のいずれであっても特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる一方、設定値更新処理（ステップS

50

C 2 1 6) が実行されている状況においては第 1 特図表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が行われるのに対して設定確認用処理 (ステップ S C 2 1 3) が実行されている状況においては第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が行われる。これにより、設定値更新処理 (ステップ S C 2 1 6) 及び設定確認用処理 (ステップ S C 2 1 3) のいずれが実行されている状況であるのかを遊技ホールの管理者は明確に区別することが可能となる。

【2 8 8 5】

第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の各設定値における変動分が、第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【2 8 8 6】

第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【2 8 8 7】

第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数は各設定値のいずれであっても最も多い。これにより、第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値における変動分を第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果が選択される確率の変動分で吸収する構成であっても、第 2 特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【2 8 8 8】

なお、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理 (ステップ S C 2 1 6) が実行されている状況においては第 1 特図表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が行われるとともに第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が行われる構成としてもよい。遊技が行われている場合には第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のうち一方にて絵柄の変動表示が行われている場合には他方にて絵柄の変動表示が行われない構成である。この場合に上記のとおり設定値更新処理 (ステップ S C 2 1 6) が実行されている状況においては第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のそれぞれにて絵柄の変動表示を行う構成とすることで設定値更新処理 (ステップ S C 2 1 6) が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。当該構成において設定確認用処理 (ステップ S C 2 1 3) が実行されている状況であることを報知する場合には、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のそれぞれにおける絵柄の変動表示に加えて普図表示部 4 2 3 a にて絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のそれぞれにおける絵柄の変動表示に加えて特別表示部 4 2 9 にて所定の表示が行われる構成としてもよい。

【2 8 8 9】

また、設定値更新処理 (ステップ S C 2 1 6) が実行されている状況において特別表示部 4 2 9 にて表示される表示内容はラウンド遊技の実行回数に対応する表示内容である構成に限定されることはなく、ラウンド遊技の実行回数に対応する表示内容ではないものの特別表示部 4 2 9 における少なくとも 1 個の表示用セグメント 4 2 9 a が発光状態となる

10

20

30

40

50

ことで所定の表示が行われる構成としてもよい。遊技が行われている場合には第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われている場合には特別表示部429は全ての表示用セグメント429aが消灯状態となった非表示状態となるため、第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部429が非表示状態となっていないことで設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。また、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況においては第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示ではないものの所定の表示が行われる構成としてもよい。

【2890】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなくパチンコ機10前方から窓パネル52を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。

【2891】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなくパチンコ機10前方から窓パネル52を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。

【2892】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部のそれぞれが、遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなくパチンコ機10前方から窓パネル52を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。

【2893】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップSC216）及び設定確認用処理（ステップSC213）のいずれかが実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなくパチンコ機10前方から窓パネル52を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況のいずれであっても同一の専用の表示部にて報知が行われる。また、当該構成において設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況と設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況とでその同一の専用の表示部における表示内容が相違している構成としてもよい。

【2894】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況のいずれであっても同一の報知が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況の一方については報知されるものの他方については報知されない構成としてもよい。

【2895】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、上記第55の実施形態のように設定値更新処理（ステップSC216）が実行されたとしても動作電力の供給開始時の処理の実行後において第1特図表示部425にて前回の電断時の表示が再開される構成においては、設定値更新処理（ステップSC216）が開始される場合に上記前回の電断時の表示に対応する表示データが第1表示データバッファ271から主側RAM65において第2RAMクリア処理の実行に際して「0」クリア及び初期化が実行されないエリアに退避され

10

20

30

40

50

、設定値更新処理（ステップSC216）が終了した場合にその退避された表示データが第1表示データバッファ271に復帰される構成としてもよい。これにより、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においてはそれに対応する表示を第1特図表示部425にて行うようにしながら、設定値更新処理（ステップSC216）が終了した後は前回の電断時の表示が再開されるようにすることが可能となる。

【2896】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、振分実行モードである状況において当該振分実行モードであることを示す表示を行う振分実行対応の表示部が設けられている構成としてもよい。当該振分実行対応の表示部は、振分実行モードが開始された場合に非表示状態（すなわち全消灯状態）から所定の表示状態に切り換えられ、振分実行モードが終了する場合に所定の表示状態から非表示状態に切り換えられる。当該構成において、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている場合には振分実行対応の表示部が所定の表示状態となるとともに特別表示部429が所定の表示状態となることで、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。また、このような報知に関する構成を設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況に対して適用してもよい。

【2897】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、第1特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合にも小当たり結果が選択され得る構成としてもよい。この場合であっても第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。この場合、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択される確率が各設定値において同一である構成としてもよい。また、上記構成に代えて第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【2898】

また、上記実施形態の構成に代えて、第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【2899】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、当否判定処理にて大当たり結果であると判定される確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している構成としてもよい。また、当該構成において第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合にも小当たり結果が選択され得る構成とするとともに、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果が選択された場合及び第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果が選択された場合のいずれであっても振分実行モードではなく開閉実行モードに移行する構成としてもよい。当該開閉実行モードでは特電入賞装置416において1秒程度の短開放が2回程度の少ない回数実行される構成とする。上記のような構成において大当たり結果の種類として、開閉実行モードにおいては特電入賞装置416が小当たり結果となった場合と同様の態様で開放状態となり、開閉実行モードの終了後は高確率モードとなるものの開閉実行モードの開始前におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードが維持される潜伏確変大当たり結果が存在している構成としてもよい。この場合、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況において第1特図側の保留情報を契機として特

10

20

30

40

50

電入賞装置 4 1 6 において 1 秒程度の短開放が 2 回程度の少ない回数実行された場合には、それが小当たり結果及び潜伏確変大当たり結果のいずれを契機としているのかを遊技者に予測させることが可能となる。また、当該構成において少なくとも第 1 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択される確率が、当否抽選モード及び設定値がいずれであっても同一又は略同一である構成とすることで、小当たり結果の発生頻度からは設定値だけではなく当否抽選モードも遊技者に把握されないようにすることが可能となる。

【2900】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、いずれかの小当たり結果となった振分実行モードにて V 入賞となることで開閉実行モードが発生する場合には、既に終了した振分実行モードを 1 ラウンド分として特別表示部 4 2 9 におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる構成としてもよい。この場合、第 1 小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは 6 回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部 4 2 9 にて行われ、第 2 小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは 9 回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部 4 2 9 にて行われ、第 3 小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは 1 5 回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部 4 2 9 にて行われる。

【2901】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、小当たり結果は 1 種類のみ存在しており振分実行モードにおいて V 入賞が発生した際にその後の開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が抽選により決定される構成としてもよい。この場合、遊技者は V 入賞が発生するタイミングに注目することとなる。

【2902】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、大当たり結果の種類の振分確率が設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率も設定値に応じて変動する構成としてもよく、当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率は設定値に応じて変動することなく一定である構成としてもよい。

【2903】

<第 6 5 の実施形態>

本実施形態では第 2 タイマ割込み処理の処理構成が上記第 6 4 の実施形態と相違している。以下、上記第 6 4 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 4 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2904】

図 2 2 7 は本実施形態における第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S E 6 0 1 ~ ステップ S E 6 1 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2905】

まず上記第 6 4 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 2 2 4）のステップ S E 3 0 1 と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップ S E 6 0 1）。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 6 0 2）。設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S E 6 0 2：Y E S）、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する（ステップ S E 6 0 3）。当該設定処理の処理内容は上記第 6 4 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 2 2 4）のステップ S E 3 0 3 と同様である。

【2906】

その後、設定更新中における全点灯表示の設定処理を実行する（ステップ S E 6 0 4）。当該設定処理では、普図表示部 4 2 3 a の全ての表示用セグメント、普図保留表示部 4 2 3 b の全ての発光部、第 1 特図表示部 4 2 5 の全ての表示用セグメント 4 2 5 a、第 2 特図表示部 4 2 6 の全ての表示用セグメント 4 2 6 a、第 1 特図保留表示部 4 2 7 の全ての発光部、第 2 特図保留表示部 4 2 8 の全ての発光部、及び特別表示部 4 2 9 の全ての表

10

20

30

40

50

示用セグメント429aを発光状態とする。つまり、主側CPU63により表示制御される表示部であって遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部の全てを発光状態とする。この全点灯状態は設定値更新処理（ステップSC216）が終了する場合に終了される。上記のような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定値更新処理（ステップSC216）が実行されているか否かを把握することが可能となる。

【2907】

ステップSE602にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSE605）。設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSE605：YES）、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する（ステップSE606）。当該設定処理の処理内容は上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE307と同様である。

【2908】

その後、設定確認中における全点灯表示の設定処理を実行する（ステップSE607）。当該設定処理では、第1特図表示部425の全ての表示用セグメント425a、第2特図表示部426の全ての表示用セグメント426a、第1特図保留表示部427の全ての発光部、第2特図保留表示部428の全ての発光部、及び特別表示部429の全ての表示用セグメント429aを発光状態とする。つまり、主側CPU63により表示制御される表示部であって遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部のうち普図表示部423a及び普図保留表示部423b以外の表示部の全てを発光状態とする。この全点灯状態は設定確認用処理（ステップSC213）が終了する場合に終了される。上記のような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定確認用処理（ステップSC213）が実行されているか否かを把握することが可能となる。

【2909】

ステップSE605にて否定判定をした場合にはステップSE608～ステップSE615の処理を実行する。また、ステップSE604又はステップSE607の処理を実行した場合にはステップSE609～ステップSE615の処理を実行する。これらステップSE608～ステップSE615の処理内容は上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE310～ステップSE317と同様である。

【2910】

上記構成によれば、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている間は、主側CPU63により表示制御される表示部であって遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部の全てが発光状態となる。このような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定値更新処理（ステップSC216）が実行されているか否かを把握することが可能となる。また、主側CPU63により表示制御される表示部であって遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部の全てが発光状態となることで、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であるか否かを特定し易くなる。

【2911】

また、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている間は、主側CPU63により表示制御される表示部であって遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部のうち普図表示部423a及び普図保留表示部423b以外の表示部の全てが発光状態となる。このような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの

10

20

30

40

50

管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定確認用処理（ステップSC213）が実行されているか否かを把握することが可能となる。

【2912】

なお、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において全ての表示用セグメントが発光状態となる表示部は、遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部の全てである構成に限定されることはなく、一部の表示部である構成としてもよい。例えば、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては、第1特図表示部425及び特別表示部429のそれぞれの表示用セグメント425a、429aの全てが発光状態となる構成としてもよく、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のそれぞれの表示用セグメント425a、426aの全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部423a及び特別表示部429のそれぞれの表示用セグメントの全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部423a、第2特図表示部426及び特別表示部429のそれぞれの表示用セグメントの全てが発光状態となる構成としてもよい。また、当該構成を設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であることを報知するための構成として適用してもよい。

【2913】

＜第66の実施形態＞

本実施形態では第2タイマ割込み処理及び設定値更新処理の処理構成が上記第64の実施形態と相違している。以下、上記第64の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第64の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2914】

図228は本実施形態における第2タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第2タイマ割込み処理におけるステップSE701～ステップSE715の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2915】

まず上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE301と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップSE701）。その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSE702）。

【2916】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSE702：YES）、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する（ステップSE703）。当該設定処理の処理内容は上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE303と同様である。その後、設定更新中における第1表示データバッファ271への設定処理を実行する（ステップSE704）。当該設定処理の処理内容は上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE304と同様である。これにより、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われる。一方、本実施形態では上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE305の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において特別表示部429にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

【2917】

ステップSE702にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSE705）。設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSE705：YES）、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する（ステップSE706）。当該設定処理の処理内容は上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE3

07と同様である。その後、設定確認中における第6表示データバッファ471への設定処理を実行する(ステップSE707)。当該設定処理の処理内容は上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理(図224)のステップSE308と同様である。これにより、設定確認用処理(ステップSC213)が実行されている状況において第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われる。一方、本実施形態では上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理(図224)のステップSE309の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定確認用処理(ステップSC213)が実行されている状況において特別表示部429にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

【2918】

ステップSE705にて否定判定をした場合にはステップSE708～ステップSE715の処理を実行する。また、ステップSE704又はステップSE707の処理を実行した場合にはステップSE709～ステップSE715の処理を実行する。これらステップSE708～ステップSE715の処理内容は上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理(図224)のステップSE310～ステップSE317と同様である。

【2919】

図229は本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップSE801～ステップSE816の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【2920】

まず割込み許可の設定を行う(ステップSE801)。これにより、第1タイマ割込み処理(図133)が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理(図228)が第2割込み周期で割り込んで起動される。

【2921】

その後、特電入賞装置416の開放処理を実行する(ステップSE802)。当該開放処理では、特電入賞装置416に設けられた特電用の駆動部416cへの駆動信号の出力を開始する。これにより、特電入賞装置416が開放状態となる。その後、ステップSE803～ステップSE812にて設定値を更新するための処理を実行し、ステップSE813にて割込み禁止の設定を行い、ステップSE814にて第2RAMクリア処理を実行し、ステップSE815にて更新時の復帰コマンドを送信する。これらステップSE803～ステップSE815の処理内容は上記第49の実施形態における設定値更新処理(図167)のステップSB302～ステップSB314と同一である。

【2922】

その後、特電入賞装置416の閉鎖処理を実行する(ステップSE816)。当該閉鎖処理では、特電入賞装置416に設けられた特電用の駆動部416cへの駆動信号の出力を停止する。これにより、特電入賞装置416が閉鎖状態となる。

【2923】

上記構成であることにより、本実施形態では設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況においては第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置416が開放状態となる。遊技が行われている場合には、大当たり結果に対応する遊技回が実行されて第1特図表示部425にて大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されている状況で特電入賞装置416が開放状態となる。つまり、遊技が行われている場合には第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が実行されている状況において特電入賞装置416が開放状態となることはない。これに対して、設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況においては第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置416が開放状態となる。これにより、第1特図表示部425及び特電入賞装置416を利用して、設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

【2924】

また、設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況においては特電入

10

20

30

40

50

賞装置 4 1 6 が開放状態となっているにも関わらず特別表示部 4 2 9 は非表示状態に維持される。遊技が行われている場合には、特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる場合には特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。したがって、遊技ホールの管理者は特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっているにも関わらず特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていないことを確認することで設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。

【2 9 2 5】

特に、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっているにも関わらず、特別表示部 4 2 9 の全ての表示用セグメント 4 2 9 a が消灯状態に維持されることで当該特別表示部 4 2 9 は非表示状態とされる。これにより、遊技ホールの管理者は特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっている状況において特別表示部 4 2 9 に何らかの表示が行われているか否かを確認することで、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを明確に把握することが可能となる。

【2 9 2 6】

ここで、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況においても設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況と同様に特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。また、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況においては第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が行われる。遊技が行われている場合には、大当たり結果又は小当たり結果に対応する遊技回が実行されて第 2 特図表示部 4 2 6 にて大当たり結果又は小当たり結果に対応する絵柄が停止表示されている状況で特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。つまり、遊技が行われている場合には第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が実行されている状況において特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となることはない。これに対して、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況においては第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。これにより、第 2 特図表示部 4 2 6 及び特電入賞装置 4 1 6 を利用して、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

【2 9 2 7】

なお、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、普図表示部 4 2 3 a にて絵柄の変動表示が行われるようにするとともに第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 を誘導状態とする構成としてもよい。遊技が行われている場合には普図表示部 4 2 3 a にて絵柄の変動表示が行われている状況と第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 が誘導状態となる状況とが同時に発生することはないため、これらの状況を同時に発生させることにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知することが可能となる。

【2 9 2 8】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、振分入賞装置 4 1 5 と特電入賞装置 4 1 6 との両方を開放状態とする構成としてもよい。遊技が行われている場合には振分入賞装置 4 1 5 及び特電入賞装置 4 1 6 の両方が開放状態となる状況が発生することはないため、振分入賞装置 4 1 5 及び特電入賞装置 4 1 6 の両方を開放状態とすることにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知することが可能となる。

【2 9 2 9】

また、上記実施形態の構成に代えて、開閉実行モードにおいて開放状態となる特電入賞

10

20

30

40

50

装置 4 1 6 が複数設けられているとともに遊技が行われている場合にはそれら複数の特電入賞装置 4 1 6 が同時に開放状態となることはない構成においては、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、それら複数の特電入賞装置 4 1 6 を同時に開放状態とする構成としてもよい。

【2 9 3 0】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置 4 1 6 を開放状態とするもののその開放の度合いを遊技が行われている場合の開放状態よりも少なくする構成としてもよい。

10

【2 9 3 1】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、振分実行モードである場合には所定の表示が行われる振分実行対応の表示部を備えるとともに、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっている状況において特別表示部 4 2 9 及び振分実行対応の表示部の両方が消灯状態となる構成としてもよい。

【2 9 3 2】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となるとともに特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示とは異なる表示が行われる構成としてもよい。

20

【2 9 3 3】

<第 6 7 の実施形態>

本実施形態では第 2 タイマ割込み処理の処理構成が上記第 6 4 の実施形態と相違している。以下、上記第 6 4 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 4 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2 9 3 4】

図 2 3 0 は本実施形態における第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S E 9 0 1 ～ステップ S E 9 1 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【2 9 3 5】

まず上記第 6 4 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 2 2 4）のステップ S E 3 0 1 と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップ S E 9 0 1）。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 9 0 2）。

【2 9 3 6】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S E 9 0 2：YES）、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する（ステップ S E 9 0 3）。当該設定処理の処理内容は上記第 6 4 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 2 2 4）のステップ S E 3 0 3 と同様である。

40

【2 9 3 7】

その後、設定更新中表示データを第 1 表示データバッファ 2 7 1 に設定する（ステップ S E 9 0 4）。この設定更新中表示データは設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）にて第 2 R A M クリア処理が実行されるまでは第 1 表示データバッファ 2 7 1 にて格納され続け、当該第 2 R A M クリア処理が実行されることで「0」クリアされる。

【2 9 3 8】

設定更新中表示データは第 1 特図表示部 4 2 5 に設定更新中表示を行わせるための表示

50

データである。設定更新中表示は、遊技回において第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示される表示内容に含まれておらず、さらに遊技回における当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果を報知するために第1特図表示部425に停止表示される絵柄の表示内容にも含まれていない。つまり、設定更新中表示は遊技が実行されている状況においては第1特図表示部425に表示されない表示内容となっている。さらに、設定更新中表示は、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されていない状況においては第1特図表示部425に表示されない表示内容となっている。これにより、第1特図表示部425にて設定更新中表示が行われているか否かを確認することで、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であるか否かを把握することが可能となる。

10

【2939】

設定更新中表示の表示内容について具体的には、第1特図表示部425の全ての表示用セグメント425aが発光状態となる表示内容となっている。つまり、設定更新中表示においては、遊技が行われている状況において発光状態となり得る表示用セグメント425aが発光状態となるが、発光状態となる表示用セグメント425aの組合せは遊技が行われている状況において選択されない組合せとなっている。なお、設定更新中表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、遊技が行われている状況において発光状態とならない表示用セグメント425aのみが発光状態となる表示内容としてもよい。

【2940】

一方、本実施形態では上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE305の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において特別表示部429にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

20

【2941】

ステップSE902にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSE905）。設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSE905：YES）、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する（ステップSE906）。当該設定処理の処理内容は上記第64の実施形態における第2タイマ割込み処理（図224）のステップSE307と同様である。

30

【2942】

その後、設定確認中表示データを第6表示データバッファ471に設定する（ステップSE907）。この設定確認中表示データは設定確認用処理（ステップSC213）が終了するまでは第6表示データバッファ471にて格納され続け、設定確認用処理（ステップSC213）が終了する場合に「0」クリアされる。

【2943】

設定確認中表示データは第2特図表示部426に設定確認中表示を行わせるための表示データである。設定確認中表示は、遊技回において第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示される表示内容に含まれておらず、さらに遊技回における当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果を報知するために第2特図表示部426に停止表示される絵柄の表示内容にも含まれていない。つまり、設定確認中表示は遊技が実行されている状況においては第2特図表示部426に表示されない表示内容となっている。さらに、設定確認中表示は、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されていない状況においては第2特図表示部426に表示されない表示内容となっている。これにより、第2特図表示部426にて設定確認中表示が行われているか否かを確認することで、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であるか否かを把握することが可能となる。

40

【2944】

設定確認中表示の表示内容について具体的には、第2特図表示部426の全ての表示用セグメント426aが発光状態となる表示内容となっている。つまり、設定確認中表示に

50

においては、遊技が行われている状況において発光状態となり得る表示用セグメント 4 2 6 a が発光状態となるが、発光状態となる表示用セグメント 4 2 6 a の組合せは遊技が行われている状況において選択されない組合せとなっている。なお、設定確認中表示の表示内容は上記のものに限定されることなく、遊技が行われている状況において発光状態とならない表示用セグメント 4 2 6 a のみが発光状態となる表示内容としてもよい。

【2945】

一方、本実施形態では上記第 6 4 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 2 2 4）のステップ S E 3 0 9 の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況において特別表示部 4 2 9 にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

10

【2946】

ステップ S E 9 0 5 にて否定判定をした場合にはステップ S E 9 0 8 ～ステップ S E 9 1 5 の処理を実行する。また、ステップ S E 9 0 4 又はステップ S E 9 0 7 の処理を実行した場合にはステップ S E 9 0 9 ～ステップ S E 9 1 5 の処理を実行する。これらステップ S E 9 0 8 ～ステップ S E 9 1 5 の処理内容は上記第 6 4 の実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 2 2 4）のステップ S E 3 1 0 ～ステップ S E 3 1 7 と同様である。

【2947】

上記構成によれば設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては第 1 特図表示部 4 2 5 にて設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）の実行中であることを示す専用の表示内容である設定更新中表示が行われる。これにより、第 1 特図表示部 4 2 5 を利用して設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

20

【2948】

また、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況においては第 2 特図表示部 4 2 6 にて設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）の実行中であることを示す専用の表示内容である設定確認中表示が行われる。これにより、第 2 特図表示部 4 2 6 を利用して設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【2949】

なお、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特別表示部 4 2 9 にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

30

【2950】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第 1 特図表示部 4 2 5 及び特別表示部 4 2 9 の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【2951】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第 2 特図表示部 4 2 6 及び特別表示部 4 2 9 の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

40

【2952】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構

50

成としてもよい。

【2953】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、普図表示部423aにて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【2954】

＜第68の実施形態＞

本実施形態では設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であること及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であることを報知するための構成が上記第64の実施形態と相違している。以下、上記第64の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第64の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2955】

図231（a）は本実施形態における特別表示部429の構成を説明するための説明図である。

【2956】

特別表示部429には4個の発光部481～484が等間隔となるように横並びで設けられている。4個の発光部481～484のうち左端の発光部481はラウンド遊技が15回実行されることを報知するための15R表示部481であり、その右隣の表示部482はラウンド遊技が9回実行されることを報知するための9R表示部482であり、その右隣の表示部483はラウンド遊技が6回実行されることを報知するための6R表示部483であり、右端の表示部484は振分実行モードであることを報知するための小当たり表示部484である。

【2957】

15R表示部481に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該15R表示部481が15回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す15R明示部485として「15」の数字が印字されている。9R表示部482に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該9R表示部482が9回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す9R明示部486として「9」の数字が印字されている。6R表示部483に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該6R表示部483が6回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す6R明示部487として「6」の数字が印字されている。一方、小当たり表示部484に隣接した位置には当該小当たり表示部484が振分実行モードの実行に対応していることを示す明示部が設けられていない。

【2958】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が15R大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合、15R表示部481が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は15R表示部481が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に15R表示部481が発光状態から消灯状態となる。また、当否判定処理及び種別判定処理の結果が第3小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで14回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、15R表示部481が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は15R表示部481が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に15R表示部481が発光状態から消灯状態となる。

【2959】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が第2小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで8回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、9R表示部482が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は9R表示部482が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に9R表示部482が発光状態から消灯状態となる。

【2960】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が6R大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合、6R表示部483が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は6R表示部483が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に6R表示部483が発光状態から消灯状態となる。また、当否判定処理及び種別判定処理の結果が第1小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、6R表示部483が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は6R表示部483が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に6R表示部483が発光状態から消灯状態となる。

10

【2961】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかとなり振分実行モードが開始される場合、小当たり表示部484が消灯状態から発光状態となる。そして、当該振分実行モードが実行されている間は小当たり表示部484が発光状態に維持され、当該振分実行モードが終了する場合に小当たり表示部484が発光状態から消灯状態となる。

【2962】

上記構成であることにより遊技が行われている状況においては15R表示部481、9R表示部482、6R表示部483及び小当たり表示部484のうちの複数の表示部481～484が同時に発光状態となることはない。これに対して、本実施形態では設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況において、15R表示部481、9R表示部482、6R表示部483及び小当たり表示部484のうちの複数の表示部481～484が同時に発光状態となる。

20

【2963】

図231（b）は設定値更新処理（ステップSC216）又は設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況における15R表示部481、6R表示部483及び小当たり表示部484の表示内容を示すタイムチャートである。図231（b1）は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている期間を示し、図231（b2）は設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている期間を示し、図231（b3）は15R表示部481が発光状態となっている期間を示し、図231（b4）は6R表示部483が発光状態となっている期間を示し、図231（b5）は小当たり表示部484が発光状態となっている期間を示す。

30

【2964】

t1のタイミングで図231（b1）に示すように設定値更新処理（ステップSC216）が開始される。この場合、当該t1のタイミングで図231（b3）に示すように15R表示部481が消灯状態から発光状態に切り換わるとともに図231（b5）に示すように小当たり表示部484が消灯状態から発光状態に切り換わる。そして、これら15R表示部481及び小当たり表示部484の発光状態は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている間は継続される。

40

【2965】

その後、t2のタイミングで図231（b1）に示すように設定値更新処理（ステップSC216）が終了する。これにより、当該t2のタイミングで図231（b3）に示すように15R表示部481が発光状態から消灯状態に切り換わるとともに図231（b5）に示すように小当たり表示部484が発光状態から消灯状態に切り換わる。

【2966】

また、t3のタイミングで図231（b2）に示すように設定確認用処理（ステップSC213）が開始される。この場合、当該t3のタイミングで図231（b3）に示すように15R表示部481が消灯状態から発光状態に切り換わるとともに図231（b4）に示すように6R表示部483が消灯状態から発光状態に切り換わる。そして、これら1

50

5 R表示部481及び6 R表示部483の発光状態は設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている間は継続される。

【2967】

その後、t4のタイミングで図231（b2）に示すように設定確認用処理（ステップSC213）が終了する。これにより、当該t4のタイミングで図231（b3）に示すように15 R表示部481が発光状態から消灯状態に切り換わるとともに図231（b4）に示すように6 R表示部483が発光状態から消灯状態に切り換わる。

【2968】

上記構成によれば設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては15 R表示部481及び小当たり表示部484の両方が発光状態となる。これら15 R表示部481及び小当たり表示部484の両方が発光状態となる状況は、遊技が実行されている状況を含めて設定値更新処理（ステップSC216）が実行されていない状況においては発生しない。これにより、15 R表示部481及び小当たり表示部484を利用して設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【2969】

設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況においては15 R表示部481及び6 R表示部483の両方が発光状態となる。これら15 R表示部481及び6 R表示部483の両方が発光状態となる状況は、遊技が実行されている状況を含めて設定確認用処理（ステップSC213）が実行されていない状況においては発生しない。これにより、15 R表示部481及び6 R表示部483を利用して設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【2970】

<第69の実施形態>

本実施形態では遊技の実行内容が上記64の実施形態と相違している。以下、上記第64の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第64の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2971】

図232は本実施形態における遊技盤24の正面図である。

【2972】

本実施形態であっても遊技盤24には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部401と外レール部402とが取り付けられており、これら内レール部401と外レール部402とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技盤24には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞部411、第1作動部412、第2作動部413、スルー入賞部414、特電入賞装置416、可変表示ユニット421、特図ユニット422及び普図ユニット423等がそれぞれ設けられている。また、遊技領域PAは可変表示ユニット421により上側領域PA1、左側領域PA2、右側領域PA3及び下側領域PA4に区画されている。一般入賞部411、第1作動部412、第2作動部413、スルー入賞部414、特電入賞装置416、可変表示ユニット421、特図ユニット422及び普図ユニット423の構成は上記第64の実施形態と同一であるとともに遊技領域PAにおける配置位置も上記第64の実施形態と同一である。但し、本実施形態では上記第64の実施形態における振分入賞装置415は設けられていない。

【2973】

スルー入賞部414への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞部411、第1作動部412、第2作動部413及び特電入賞装置416のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞部411への遊技球の入球が発生した場合には10個の遊技球の払い出しが実行され、第1作動部412への遊技球の入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出し

が実行され、第2作動部413への遊技球の入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置416への遊技球の入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行される。

【2974】

右側領域PA3におけるスルー入賞部414よりも上方の領域に、右側領域PA3を流下する遊技球の全てをスルー入賞部414に誘導する第1誘導釘491aが設けられている。第1誘導釘491aが設けられていることにより、右側領域PA3を流下する遊技球は全てスルー入賞部414を通過することとなる。但し、スルー入賞部414に入賞した遊技球はそのまま右側領域PA3の流下を継続することとなるため、右側領域PA3においてスルー入賞部414よりも下流側に設けられた第2作動部413及び特電入賞装置416への入賞が発生し得る。なお、右側領域PA3に流入した遊技球が全てスルー入賞部414に入賞する構成に限定されることはなく、右側領域PA3に流入した遊技球は9/10の確率といったように高い確率でスルー入賞部414に入賞する構成としてもよい。

10

【2975】

右側領域PA3におけるスルー入賞部414よりも下方であって第2作動部413よりも上方の領域に、右側領域PA3を流下する遊技球の全てを第2作動部413に誘導する第2誘導釘491bが設けられている。第2誘導釘491bが設けられていることにより、右側領域PA3を流下する遊技球は全て第2作動部413のカバー部材439によって形成された通路部439aに確実に流入することとなる。したがって、第2作動部413の誘導ユニット432が誘導状態である状況において右側領域PA3に流入して第2誘導釘491bにより第2作動部413に誘導された遊技球は確実に第2作動部413に入球することとなる。一方、第2作動部413の誘導ユニット432が非誘導状態である状況において右側領域PA3に流入して第2誘導釘491bにより第2作動部413に誘導された遊技球は第2作動部413のカバー部材439による通路部439aに流入するものの第2作動部413に入球しない。この遊技球は通路部439aを通過して第2作動部413よりも下流側を流下することとなる。例えば特電入賞装置416が開放状態となっている場合にはこの遊技球は高い確率で特電入賞装置416に入球することとなる。なお、特電入賞装置416が開放状態となっている場合にはこの遊技球が確実に特電入賞装置416に入球する構成としてもよい。

20

【2976】

上記構成において、第2作動部413への遊技球の入球が発生した場合における遊技球の払出個数は1個であるため第2作動部413への入球が頻繁に発生したとしても実質的に遊技者が所有している遊技球は増加しない。一方、第2作動部413の誘導ユニット432が非誘導状態である場合には第2誘導釘491bに誘導された遊技球であっても第2作動部413に入球しない。したがって、サポートモードが高頻度サポートモードとなり誘導ユニット432が高い頻度で誘導状態となる状況であったとしても、開閉実行モードが発生して特電入賞装置416への遊技球の入球が発生しない限り、遊技者が所有している遊技球が減りづらくなっても増加はしない。

30

【2977】

次に、主側CPU63にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図233を用いて説明する。

40

【2978】

主側CPU63は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部425、426の表示の設定、図柄表示装置424の図柄表示の設定、普図表示部423aの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図233に示すように、当たり発生抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタC2と、図柄表示装置424が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図表示部425、426及び図柄表示装置424における遊技機の表示継続期間を決定する変動種別カウンタCSと、を用いることとしている。さらに、

50

第2作動部413の誘導ユニット432を誘導実行状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタC4を用いることとしている。なお、上記各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、主側RAM65の各種カウンタエリア65bに設けられている。

【2979】

各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、第1作動部412又は第2作動部413への入賞が発生した場合に、主側RAM65に設けられた特図保留エリア451に格納される。特図保留エリア451は、第1特図保留エリア452と、第2特図保留エリア453と、特図用の実行エリア492とを備えている。

10

【2980】

第1特図保留エリア452は第1エリア452a、第2エリア452b、第3エリア452c及び第4エリア452dを備えており、第1作動部412への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア452a～452dに格納される。この場合、第1エリア452a～第4エリア452dには、第1作動部412への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア452a→第2エリア452b→第3エリア452c→第4エリア452dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア452a～452dが設けられていることにより、第1作動部412への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第1特図保留エリア452において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

20

【2981】

第2特図保留エリア453は第1エリア453a、第2エリア453b、第3エリア453c及び第4エリア453dを備えており、第2作動部413への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア453a～453dに格納される。この場合、第1エリア453a～第4エリア453dには、第2作動部413への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア453a→第2エリア453b→第3エリア453c→第4エリア453dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア453a～453dが設けられていることにより、第2作動部413への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第2特図保留エリア453において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

30

【2982】

特図用の実行エリア492は第1特図用の実行エリア493と第2特図用の実行エリア494とを備えている。第1特図用の実行エリア493は第1特図表示部425にて絵柄の変動表示を開始する際に、特図用の当否判定処理や種別判定処理などを行う対象の第1特図側の保留情報が格納されるエリアである。第2特図用の実行エリア494は第2特図表示部426にて絵柄の変動表示を開始する際に、特図用の当否判定処理や種別判定処理などを行う対象の第2特図側の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部425における絵柄の変動表示を開始する際には、第1特図保留エリア452の第1エリア452aに格納された第1特図側の保留情報が第1特図用の実行エリア493に移動される。一方、第2特図表示部426における絵柄の変動表示を開始する際には、第2特図保留エリア453の第1エリア453aに格納された第2特図側の保留情報が第2特図用の実行エリア494に移動される。

40

【2983】

普電役物開放カウンタC4に対応した情報は、スルー入賞部414への入賞が発生した場合に、主側RAM65に設けられた普図保留エリア455に格納される。普図保留エリ

50

ア 4 5 5 は、第 1 エリア 4 5 5 a、第 2 エリア 4 5 5 b、第 3 エリア 4 5 5 c 及び第 4 エリア 4 5 5 d を備えており、スルー入賞部 4 1 4 への入賞履歴に合わせて、普電役物開放カウンタ C 4 の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア 4 5 5 a ~ 4 5 5 d に格納される。この場合、第 1 エリア 4 5 5 a ~ 第 4 エリア 4 5 5 d には、スルー入賞部 4 1 4 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 4 5 5 a → 第 2 エリア 4 5 5 b → 第 3 エリア 4 5 5 c → 第 4 エリア 4 5 5 d の順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 4 5 5 a ~ 4 5 5 d が設けられていることにより、スルー入賞部 4 1 4 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア 4 5 5 において保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

10

【2984】

普図保留エリア 4 5 5 には、普図用の実行エリア 4 5 6 が設けられている。普図用の実行エリア 4 5 6 は、普図表示部 4 2 3 a にて変動表示を開始する際に、誘導ユニット 4 3 2 を誘導状態とするか否かを決定するための誘導状態抽選を行う対象の普図側の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部 4 2 3 a の変動表示を開始する際には、普図保留エリア 4 5 5 の第 1 エリア 4 5 5 a に格納された普図側の保留情報が普図用の実行エリア 4 5 6 に移動される。

【2985】

上記各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 4 のうちリーチ乱数カウンタ C 3、乱数初期値カウンタ C I N I 及び普電役物開放カウンタ C 4 に関する構成は上記第 6 4 の実施形態と同一である。一方、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S に関する構成は上記第 6 4 の実施形態と相違している。以下、これら当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S に関する構成について説明する。なお、本実施形態では小当たり結果に対応する遊技回では図柄表示装置 4 2 4 においてリーチ表示が発生することはない、さらに図柄の変動表示後に同一図柄の組合せが停止表示されない。

20

【2986】

まず当たり乱数カウンタ C 1 について説明する。当たり乱数カウンタ C 1 は、0 ~ 9 9 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 9 9 9 9）。当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動部 4 1 2 又は第 2 作動部 4 1 3 に入賞したタイミングで主側 R A M 6 5 の特図保留エリア 4 5 1 に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

30

【2987】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側 R O M 6 4 に当否テーブルとして記憶されている。当否テーブルとして、第 1 特図側の保留情報に対応させて第 1 当否テーブル 4 9 5、4 9 6 が設けられているとともに、第 2 特図側の保留情報に対応させて第 2 当否テーブル 4 9 7、4 9 8 が設けられている。また、本実施形態では当否抽選モードとして、大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。

40

【2988】

図 2 3 4 (a) は低確率モードにおいて第 1 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第 1 当否テーブル 4 9 5 を説明するための説明図であり、図 2 3 4 (b) は高確率モードにおいて第 1 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第 1 当否テーブル 4 9 6 を説明するための説明図であり、図 2 3 4 (c) は低確率モードにおいて第 2 特図側の保留情報について当否判定処理を

50

行う場合に参照される低確率時の第2当否テーブル497を説明するための説明図であり、図234(d)は高確率モードにおいて第2特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第2当否テーブル498を説明するための説明図である。
【2989】

図234(a)～図234(d)に示すように上記第64の実施形態と同様に当否判定処理の結果として、大当たり結果と、小当たり結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、特電入賞装置416が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となる一方、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。外れ結果は、開閉実行モードの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

10

【2990】

図234(a)に示すように低確率時の第1当否テーブル495には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【2991】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8950個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8948個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8946個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8944個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8942個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8940個が設定されている。

20

30

40

【2992】

図234(b)に示すように高確率時の第1当否テーブル496には当否判定の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同

50

一となるように設定されている。

【2993】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8500個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として520個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8480個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8460個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として560個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8440個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として580個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8420個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として600個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8400個が設定されている。

【2994】

「設定1」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には $1/200$ であり高確率モードである場合にはその10倍の $1/20$ である。「設定2」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/192$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/19.2$ である。「設定3」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/185$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/18.5$ である。「設定4」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/179$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.9$ である。「設定5」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/172$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.2$ である。「設定6」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/167$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/16.7$ である。つまり、「設定1」～「設定6」のいずれであっても第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。

【2995】

一方、第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となる $1/10$ である。また、第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる $1/10$ となる。つまり、第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。また、第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく

大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。但し、第1特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく外れ結果となる確率が最も高い確率となっている。さらに言うと第1特図側の保留情報を契機とした場合に外れ結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び小当たり結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【2996】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

10

【2997】

図234(c)に示すように低確率時の第2当否テーブル497には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【2998】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として550個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として548個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として546個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として544個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として542個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されている。

20

30

40

【2999】

図234(d)に示すように高確率時の第2当否テーブル498には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

50

【3000】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として520個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として80個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として560個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として40個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として580個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として20個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として600個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数は0個となっている。

【3001】

「設定1」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には $1/200$ であり高確率モードである場合にはその10倍の $1/20$ である。「設定2」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/192$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/19.2$ である。「設定3」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/185$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/18.5$ である。「設定4」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/179$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.9$ である。「設定5」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/172$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.2$ である。「設定6」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/167$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/16.7$ である。つまり、「設定1」～「設定6」のいずれであっても第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せと比較した場合に大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機とした場合と第2特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

【3002】

一方、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となる約 $1/1.06$ である。また、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる $1/1.06$ となる。つまり、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。この第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機と

して小当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第2特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく小当たり結果となる確率が外れ結果となる確率よりも高い確率となっている。さらに言うとも第2特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【3003】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【3004】

上記のとおり第1特図側の保留情報を契機とした場合及び第2特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【3005】

また、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たり結果となる確率が高くなる構成において、いずれの「設定1」～「設定6」のいずれであっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は低確率モードにおいて大当たり結果となる確率に対して「1」よりも大きい数である一定数倍（具体的には10倍）高い確率となっている。これにより、いずれの設定状態であっても低確率モードと高確率モードとの間における大当たり結果となる確率の変動率を一定とすることが可能となる。

【3006】

また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機とした場合と第2特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。これにより、第1特図側の保留情報を契機とした場合と第2特図側の保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。

【3007】

また、第1特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるとともに当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となっている。また、第2特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるとともに当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となっている。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。

【3008】

その一方、小当たり結果となる確率は第2特図側の保留情報を契機とした場合の方が第1特図側の保留情報を契機とした場合よりも高い確率となっている。これにより、第1特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行される場合と第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行される場合とで小当たり結果の発生頻度を異ならせることが可能となる。

【3009】

また、第1当否テーブル495、496にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の方が多い構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動

10

20

30

40

50

分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による外れ結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第 1 特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。

【3010】

また、第 2 当否テーブル 497, 498 にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の方が少ない構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、大当たり結果及び小当たり結果の合成確率が最も高くなる状況である「設定 6」であって高確率モードである場合に第 2 特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況において外れ結果となる確率は 0% となっている。これにより、「設定 6」であって高確率モードである場合に第 2 特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況における大当たり結果及び小当たり結果の合成確率を好適に高めることが可能となる。

【3011】

次に、種別カウンタ C 2 について説明する。種別カウンタ C 2 は、0~29 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動部 412 又は第 2 作動部 413 に入賞したタイミングで主側 RAM 65 の特図保留エリア 451 に格納される。そして、この格納された種別カウンタ C 2 の値を利用して種別判定処理が行われる。

【3012】

種別カウンタ C 2 を利用した種別判定処理は、当否判定処理において大当たり結果となった場合に行われる。一方、当否判定処理において小当たり結果となった場合には種別判定処理は行われない。つまり、本実施形態では大当たり結果が複数種類設定されているのに対して小当たり結果は 1 種類のみ設定されている。当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、主側 ROM 64 に予め記憶された種別テーブル 499 及び種別カウンタ C 2 を利用して大当たり結果の種類が選択される。以下、各種類の大当たり結果の内容及び小当たり結果の内容について説明する。

【3013】

図 235 (a) は第 1 特図側の保留情報又は第 2 特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に大当たり結果の種類を振り分けるために参照される種別テーブル 499 を説明するための説明図である。また、図 235 (b) は複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容及び 1 種類の小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【3014】

種別テーブル 499 は第 1 特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照されるとともに、第 2 特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照される。つまり、第 1 特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合及び第 2 特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合のいずれであっても、同一の種別テーブル 499 が参照される。

【3015】

種別テーブル 499 には図 235 (a) に示すように、大当たり結果の種類として、6 R 通常大当たり結果と 6 R 高確大当たり結果と 16 R 高確大当たり結果とが設定されている。そして、「0~10」の種別カウンタ C 2 の数値情報が 6 R 通常大当たり結果に対応しており、「11~26」の種別カウンタ C 2 の数値情報が 6 R 高確大当たり結果に対応

10

20

30

40

50

しており、「27～29」の種別カウンタC2の数値情報が16R高確大当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、11／30の確率で6R通常大当たり結果が選択され、16／30の確率で6R高確大当たり結果が選択され、3／30の確率で16R高確大当たり結果が選択される。

【3016】

6R通常大当たり結果となった場合、図235(b)に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が6回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく低確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。但し、この高頻度サポートモードは第1特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計回数が50回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。

【3017】

なお、ラウンド遊技は上記第64の実施形態と同様に、特電入賞装置416の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限入賞個数の遊技球が特電入賞装置416に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。本実施形態では1回のラウンド遊技において特電入賞装置416の開閉が1回行われるとともに、各ラウンド遊技における開放継続期間が29秒に設定されている。また、特電入賞装置416への上限入賞個数は10個に設定されている。発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御されるため、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技の上限入賞個数との積よりも長い時間に設定されていることとなる。よって、各ラウンド遊技において特電入賞装置416に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

【3018】

6R高確大当たり結果となった場合、図235(b)に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が6回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで継続する。但し、これに限定されることはなくこれら高確率モード及び高頻度サポートモードは遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合に終了することとなるものの、その終了基準回数が大当たり結果となる確率に比べて非常に多い回数であることにより実質的に次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで高確率モード及び高頻度サポートモードが継続する構成としてもよい。

【3019】

16R高確大当たり結果となった場合、図235(b)に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が16回発生する。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で16R高確大当たり結果は最も有利な大当たり結果となっている。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく低頻度サポートモードとなる。これら高確率モード及び低頻度サポートモードは次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで継続する。但し、これに限定されることはなくこれら高確率モード及び低頻度サポートモードは遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合に終了することとなるものの、その終了基準回数が大当たり結果となる確率に比べて非常に多い回数であることにより実質的に次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで高確率モード及び低頻度サポートモードが継続する構成としてもよい。

【3020】

小当たり結果となった場合、図235(b)に示すようにその後の開閉実行モードでは特電入賞装置416が1回開放される。この1回の開放回は2秒が経過すること及び特電

入賞装置 4 1 6 への入賞個数が 1 0 個に到達したことのいずれか一方の条件が成立した場合に終了する。この場合に、既に説明したとおり発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御されるため、当該開放回の開放継続期間は遊技球の発射周期と当該開放回の上限入賞個数との積よりも短い時間に設定されていることとなる。よって、当該開放回においては基本的に特電入賞装置 4 1 6 に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することはなく、開放継続期間である 2 秒が経過することで特電入賞装置 4 1 6 が閉鎖状態となる。また、小当たり結果が発生したとしても当否抽選モード及びサポートモードは開閉実行モードの開始前におけるモードが維持される。

【 3 0 2 1 】

既に説明したとおり第 1 特図側の保留情報を契機とした場合及び第 2 特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても当否判定処理において小当たり結果が選択され得る。但し、第 2 特図側の保留情報を契機とした場合の方が第 1 特図側の保留情報を契機とした場合よりも小当たり結果が選択される確率が高い。より詳細には、第 2 特図側の保留情報を契機とした場合には当否判定処理において小当たり結果が選択される確率は小当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率であるのに対して、第 1 特図側の保留情報を契機とした場合には当否判定処理において小当たり結果が選択される確率よりも外れ結果が選択される確率の方が高い。したがって、第 2 作動部 4 1 3 への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも単位発射個数当たりで小当たり結果となる確率が高くなる。しかしながら、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となった場合に特電入賞装置 4 1 6 への入賞が発生する遊技球の期待個数は低頻度サポートモードの方が高頻度サポートモードよりも多い。このような事象が発生する理由について以下に説明する。

【 3 0 2 2 】

図 2 3 5 (c) はサポートモードの内容を説明するための説明図である。低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードのいずれであっても、第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 を誘導状態に制御するか否かを決定するための誘導状態抽選において誘導状態当選となる確率は 9 5 % で同一となっている。但し、これに限定されることはなく誘導状態当選となる確率が低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで略同一である構成としてもよく、高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも誘導状態当選となる確率が高い構成としてもよい。

【 3 0 2 3 】

誘導状態抽選が実行された場合に実行される普図表示部 4 2 3 a における絵柄の変動表示の表示継続期間は、低頻度サポートモードである場合には 4 秒であるのに対して、高頻度サポートモードである場合には 0 . 1 秒である。普図表示部 4 2 3 a にて絵柄の変動表示が行われている間は普図保留エリア 4 5 5 に普図側の保留情報が保留記憶されていたとしても第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 は誘導状態とならない。そして、第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 が非誘導状態である場合には、右側領域 P A 3 に流入した遊技球が第 2 作動部 4 1 3 の下流側に存在している特電入賞装置 4 1 6 の位置に到達し得る。

【 3 0 2 4 】

誘導状態当選となった場合における誘導ユニット 4 3 2 の誘導状態の実行態様は、低頻度サポートモードである場合には誘導ユニット 4 3 2 が 2 秒に亘って 1 回のみ誘導状態となるのに対して、高頻度サポートモードである場合には誘導ユニット 4 3 2 が 6 秒に亘って 1 回のみ誘導状態となる。なお、誘導ユニット 4 3 2 の誘導状態は第 2 作動部 4 1 3 への入賞個数が上限入賞個数である 1 0 個に到達した場合にも終了することとなるが、既に説明したとおり発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御されるため、低頻度サポートモードであれば誘導ユニット 4 3 2 が 2 秒に亘って誘導状態となるとともに高頻度サポートモードであれば誘導ユニット 4 3 2 が 6 秒に亘って誘導状態とな

る。

【3025】

上記構成であることにより高頻度サポートモードにおいては誘導ユニット432の誘導状態当選となる確率が95%という高確率であるとともに普図表示部423aにおける絵柄の表示継続期間が0.1秒という遊技球の発射周期よりも短い時間であり、さらに誘導状態においては6秒に亘って誘導ユニット432が誘導状態となる。また、既に説明したとおり右側領域PA3を流下する遊技球は、基本的にスルー入賞部414に入賞するとともに誘導ユニット432が誘導状態であれば基本的に第2作動部413に入賞する。したがって、高頻度サポートモードにおいては右側領域PA3を流下するように遊技球の発射が継続された場合には基本的に誘導ユニット432が誘導状態となっており、第2作動部413への入賞が発生することで第2作動部413よりも下流側に遊技球が流入しない。よって、高頻度サポートモードである場合には第2作動部413への入賞が高頻度で発生するものの、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果が発生して特電入賞装置416が開放状態となったとしても当該特電入賞装置416に入球可能な位置に遊技球が到達しないため特電入賞装置416への入賞は基本的に発生しない。ちなみに、第2作動部413への入賞が発生したとしても払い出される遊技球の個数は1個であるため、高頻度サポートモードにおいて第2作動部413への入賞が高頻度で発生したとしても遊技者が所有している遊技球は増加しない。

10

【3026】

一方、低頻度サポートモードにおいては誘導ユニット432の誘導状態当選となる確率が95%という高確率であるとともに普図表示部423aにおける絵柄の表示継続期間が4秒という遊技球の発射周期よりも長い時間であり、さらに誘導状態においては2秒に亘って誘導ユニット432が誘導状態となる。また、既に説明したとおり右側領域PA3を流下する遊技球は、基本的にスルー入賞部414に入賞するとともに誘導ユニット432が誘導状態であれば基本的に第2作動部413に入賞する。したがって、低頻度サポートモードにおいては右側領域PA3を流下するように遊技球の発射が継続された場合には誘導ユニット432が誘導状態となることで第2作動部413への入賞は発生し得るものの第2作動部413よりも下流側の特電入賞装置416の位置に遊技球が到達し得る。よって、低頻度サポートモードである場合には第2作動部413への入賞頻度は高頻度サポートモードよりも低くなるものの、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となったことで開放状態となっている特電入賞装置416への入賞が発生し得る。

20

【3027】

低頻度サポートモードにおいては第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となったことで開放状態となっている特電入賞装置416への入賞が発生し得る構成において、第2特図表示部426における遊技回の表示継続期間を当否抽選モードが低確率モードである場合と高確率モードである場合とで相違させることにより、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域PA3を流下するように発射操作を行ったとしても単位時間当たりの利益が極端に低くなる一方、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域PA3を流下するように発射操作を行った場合には単位時間当たりの利益が高くなる構成としている。以下、当該構成について説明する。

30

40

【3028】

変動種別カウンタCSは、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図表示部425、426における絵柄の変動表示の表示継続期間（すなわち絵柄の変動表示期間）と図柄表示装置424における図柄の表示継続期間（すなわち図柄の変動表示期間）とを主側CPU63において決定する上で用いられる（これら表示継続期間を遊技回の表示継続期間ともいう）。変動種別カウンタCSは繰り返し更新され、特図表示部425、426における変動表示の開始時及び図柄表示装置424による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。遊技回の表示継続期間の設定態様について図236の説明図

50

を参照しながら説明する。なお、図 2 3 6 における「0 ~ 9 9」の数字は変動種別カウンタ C S の値に対応している。

【3 0 2 9】

低確率モードにおいて第 1 特図表示部 4 2 5 における遊技回の表示継続期間の設定態様は通常設定態様となる。通常設定態様においては、図 2 3 6 に示すように、当否判定処理の結果が外れ結果であってリーチ演出が発生しない完全外れ時であれば、第 1 特図保留エリア 4 5 2 に上限個数（具体的には 4 個）の第 1 特図側の保留情報が記憶されている状況にて新たな遊技回が開始される場合には遊技回の表示継続期間として 2 秒が選択され、第 1 特図保留エリア 4 5 2 に上限個数の第 1 特図側の保留情報が記憶されていない状況にて新たな遊技回が開始される場合には遊技回の表示継続期間として 1 0 秒、2 0 秒及び 3 0 秒のいずれかが選択される。また、通常設定態様において当否判定処理の結果が外れ結果ではあるもののリーチ演出が発生する外れリーチ時の場合、当否判定処理の結果が大当たり結果である場合及び当否判定処理の結果が小当たり結果である場合のいずれかである場合には、遊技回の表示継続期間として 2 0 秒、3 0 秒、4 0 秒、5 0 秒、1 分、1 分 3 0 秒及び 2 分のいずれかが選択される。この場合、大当たり結果又は小当たり結果の方が外れリーチ時よりも長い継続期間が選択され易くなっていると同時に、選択される平均継続期間も大当たり結果又は小当たり結果の方が外れリーチ時よりも長くなっている。

10

【3 0 3 0】

一方、低確率モードにおいて第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回の表示継続期間の設定態様は長期間設定態様となる。長期間設定態様においては、選択される遊技回の表示継続期間は 1 種類のみとなっており、対象となる遊技回の当否判定結果及び種別判定結果に関係なくその 1 種類の遊技回の表示継続期間が選択される。この選択される遊技回の表示継続期間は 1 0 分となっている。当該表示継続期間は、通常選択態様において選択される最長の遊技回の表示継続期間である 2 分よりも長い時間となっている。これにより、低確率モードにおいては第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回の実行頻度が第 1 特図表示部 4 2 5 における遊技回の実行頻度よりも低くなる。

20

【3 0 3 1】

高確率モードでは遊技回の表示継続期間の設定態様が低確率モードと異なっている。具体的には、高確率モードにおいて第 1 特図表示部 4 2 5 における遊技回の表示継続期間は、当否判定結果が外れ結果である場合にはリーチ演出が発生するか否かに関係なく 1 種類のみが選択対象となり、当否判定結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合にも 1 種類のみが選択対象となる。この場合、大当たり結果又は小当たり結果となる場合における遊技回の表示継続期間は外れ結果となる場合における遊技回の表示継続期間よりも長く設定されており、具体的には外れ結果となる場合における遊技回の表示継続期間が 1 0 秒であるのに対して大当たり結果又は小当たり結果となる場合における遊技回の表示継続期間が 3 0 秒となっている。

30

【3 0 3 2】

高確率モードにおいて第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回の表示継続期間は、当否判定結果が外れ結果又は小当たり結果である場合には 9 / 1 0 の確率で 0 . 5 秒が選択され 1 / 1 0 の確率で 1 分 3 0 秒が選択される。一方、当否判定結果が大当たり結果である場合には 1 分 3 0 秒の 1 種類のみが選択対象となる。

40

【3 0 3 3】

高確率モードにおいて第 2 特図表示部 4 2 6 にて遊技回が実行される場合であって小当たり結果となる場合には遊技回の表示継続期間が高い確率で 0 . 5 秒となることにより、遊技回の最終停止期間を含めて当該遊技回の合計期間は 1 秒となる。これに対して、既に説明したとおり低頻度サポートモードにおいては普図表示部 4 2 3 a の表示継続期間が 4 秒であるとともに誘導ユニット 4 3 2 の誘導状態が継続する期間が 2 秒であり、さらに第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生した場合には高い確率で小当たり結果となるとともに小当たり結果となった場合の開閉実行モードにおいて特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる期間は 2 秒である。そうすると高確率モードであって低頻度サポートモードである状況にお

50

いて右側領域 P A 3 を流下するように遊技球の発射操作を行うことで小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置 4 1 6 への入賞が発生する頻度が他の状況よりも高くなる。そして、この入賞頻度は、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域 P A 3 を流下するように遊技球の発射操作を行った場合には遊技者が所有する遊技球の個数が増加する入賞頻度に設定されている。

【3034】

高確率モードであって低頻度サポートモードとなる状況を生じさせる契機は既に説明したとおり 1 6 R 高確大当たり結果である。また、1 6 R 高確大当たり結果となった場合にはラウンド遊技が 1 6 回発生する開閉実行モードが行われた後に新たに大当たり結果が発生するまでは高確率モードであって低頻度サポートモードとなる状況が継続する。そして、上記のとおり高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域 P A 3 を流下するように遊技球の発射操作を行うことで小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置 4 1 6 への入賞が発生する頻度は、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域 P A 3 を流下するように遊技球の発射操作を行った場合には遊技者が所有する遊技球の個数が増加する入賞頻度に設定されている。したがって、1 6 R 高確大当たり結果となり開閉実行モードが終了した後は新たに大当たり結果が発生するまでに実行された第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回の回数が多いほど遊技者が所有する遊技球の個数が増加することとなる。よって、当該状況において遊技者は大当たり結果が発生しないことを期待することとなる。

【3035】

大当たり結果が発生したとしてもそれが 1 6 R 高確大当たり結果であれば、ラウンド遊技が 1 6 回発生する開閉実行モードが行われた後に高確率モードであって低頻度サポートモードである状況が再度発生することとなる。よって、遊技者は大当たり結果が発生しないことを期待しながらも、大当たり結果となるのであれば 1 6 R 高確大当たり結果となることを期待することとなる。

【3036】

6 R 高確大当たり結果が発生した場合にはラウンド遊技が 6 回発生する開閉実行モードが行われた後に高確率モードであって高頻度サポートモードである状況となる。当該状況は大当たり結果が新たに発生するまで継続する。当該状況においては既に説明したとおり右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作を行うことで第 2 作動部 4 1 3 への入賞が高頻度で発生するものの小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置 4 1 6 への入賞は基本的に発生しない。したがって、当該状況においては遊技者が所有する遊技球の個数を増加させることはできないもののあまり減らさないようにしながら次回の大当たり結果を発生させることが可能となる。よって、当該状況において遊技者は大当たり結果が早期に発生することを期待することとなる。

【3037】

6 R 通常大当たり結果が発生した場合にはラウンド遊技が 6 回発生する開閉実行モードが行われた後に低確率モードであって高頻度サポートモードである状況となる。当該状況においても右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作を行うことで第 2 作動部 4 1 3 への入賞が高頻度で発生するものの小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置 4 1 6 への入賞は基本的に発生しない。但し、当否抽選モードは低確率モードであるとともに遊技回の実行回数が 5 0 回となることで高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行する。したがって、当該状況においては、遊技者が所有する遊技球の個数をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる範囲において次回の大当たり結果が発生することを遊技者は期待することとなる。

【3038】

低確率モードであって低頻度サポートモードとなった場合には右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作を行ったとしても第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回の表示継続期間は極端に長い 1 0 分となる。この場合、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作を行ったとしても遊技の消化効率が悪くなるため、遊技者は左側領域 P A 2 を

遊技球が流下するように発射操作を行うこととなる。左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われることで第 1 特図表示部 4 2 5 における遊技回が実行されることとなる。この場合の遊技回の表示継続期間は既に説明したとおり通常設定態様となる。

【3039】

<第 1 特図特電制御処理及び第 2 特図特電制御処理>

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される第 1 特図特電制御処理及び第 2 特図特電制御処理について説明する。本実施形態では上記第 6 4 の実施形態と異なり、第 1 特図表示部 4 2 5 において遊技回が実行されている状況であっても第 2 特図表示部 4 2 6 において遊技回が開始され得るとともに、第 2 特図表示部 4 2 6 において遊技回が実行されている状況であっても第 1 特図表示部 4 2 5 において遊技回が開始され得る。したがって、第 1 特図表示部 4 2 5 についての特図特電制御処理として第 1 特図特電制御処理が設定されているとともに、第 2 特図表示部 4 2 6 についての特図特電制御処理として第 2 特図特電制御処理が設定されている。これら第 1 特図特電制御処理及び第 2 特図特電制御処理は上記第 6 4 の実施形態における特図特電制御処理の代わりに実行されるものであり、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）におけるステップ S 8 9 1 3 にて実行される。

【3040】

図 2 3 7 は第 1 特図特電制御処理を示すフローチャートであり、図 2 3 8 は第 2 特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、第 1 特図特電制御処理におけるステップ S F 1 0 1 ～ステップ S F 1 1 1 の処理及び第 2 特図特電制御処理におけるステップ S F 2 0 1 ～ステップ S F 2 1 1 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3041】

第 1 特図特電制御処理（図 2 3 7）ではまず第 1 特図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップ S F 1 0 1）。当該取得処理では第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生している場合、第 1 特図保留エリア 4 5 2 に記憶されている第 1 特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には 4 個）未満であることを条件として、第 1 特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 1 特図側の保留情報として、第 1 特図保留エリア 4 5 2 の第 1 エリア 4 5 2 a ～第 4 エリア 4 5 2 d における第 1 特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 1 特図側の保留情報を取得した場合には、第 1 特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 1 特図保留表示部 4 2 7 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 1 特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 1 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 1 特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【3042】

第 2 特図特電制御処理（図 2 3 8）ではまず第 2 特図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップ S F 2 0 1）。当該取得処理では第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生している場合、第 2 特図保留エリア 4 5 3 に記憶されている第 2 特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には 4 個）未満であることを条件として、第 2 特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 2 特図側の保留情報として、第 2 特図保留エリア 4 5 3 の第 1 エリア 4 5 3 a ～第 4 エリア 4 5 3 d における第 2 特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 2 特図側の保留情報を取得した場合には、第 2 特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 2 特図保留表示部 4 2 8 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 2 特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 2 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 2 特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【3043】

第1特図特電制御処理（図237）及び第2特図特電制御処理（図238）の説明に戻り、保留情報の取得処理（ステップSF101又はステップSF201）を実行した後は、主側ROM64に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップSF101、ステップSF202）。そして、第1特図特電制御処理（図237）であれば特図特電アドレステーブルから第1特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップSF103）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップSF104）。また、第2特図特電制御処理（図238）であれば特図特電アドレステーブルから第2特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップSF203）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップSF204）。

10

【3044】

第1特図特電カウンタは、第1特図特電制御処理（図237）におけるステップSF105～ステップSF111の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側CPU63にて把握するためのカウンタである。第2特図特電カウンタは、第2特図特電制御処理（図238）におけるステップSF205～ステップSF211の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側CPU63にて把握するためのカウンタである。特図特電アドレステーブルには、第1特図特電カウンタの数値情報に対応させてステップSF105～ステップSF111の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されているとともに第2特図特電カウンタの数値情報に対応させてステップSF205～ステップSF211の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。

20

【3045】

第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップSF105又はステップSF205の特図変動開始処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップSF106又はステップSF206の特図変動中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップSF107又はステップSF207の特図確定中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップSF108又はステップSF208の特電開始処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップSF109又はステップSF209の特電開放中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップSF110又はステップSF210の特電閉鎖中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップSF111又はステップSF211の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップSF105～ステップSF111及びステップSF205～ステップSF211の各処理について個別に説明する。

30

【3046】

<特図変動開始処理>

まずステップSF105及びステップSF205の特図変動開始処理について、図239のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理におけるステップSF301～ステップSF317の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

【3047】

特図変動開始処理では、まず今回の特図特電制御処理（図237、図238）に対応しない側において開閉実行モード用の処理が実行されているか否かを判定する（ステップSF301）。既に説明したとおり第1特図表示部425及び第2特図表示部426のどちらにおいても遊技回が実行されている状況であっても他方において遊技回が実行され得る。この場合に、ステップSF301が実行され、今回の特図特電制御処理（図237、図238）に対応しない側において開閉実行モード用の処理が実行されている場合にはステップSF302以降の処理が実行されずに新たな遊技回の開始が規制される。これにより

50

、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち一方における遊技回を契機として開閉実行モードが実行されている状況においては、他方における遊技回が新たに開始されないように規制される。よって、開閉実行モードへの遊技者の注目度を高めることが可能となる。なお、今回が第1特図特電制御処理（図237）における特図変動開始処理であれば第2特図特電カウンタの値が3以上であるか否かをステップSF301にて判定し、3以上である場合にはステップSF302以降の処理を実行しない構成である。また、今回が第2特図特電制御処理（図238）における特図変動開始処理であれば第1特図特電カウンタの値が3以上であるか否かをステップSF301にて判定し、3以上である場合にはステップSF302以降の処理を実行しない構成である。

【3048】

ステップSF301にて否定判定をした場合には、対応する保留個数が1個以上であるか否かを判定する（ステップSF302）。今回が第1特図特電制御処理（図237）における特図変動開始処理であれば第1特図保留エリア452に第1特図側の保留情報が1個以上記憶されているか否かを判定し、今回が第2特図特電制御処理（図238）における特図変動開始処理であれば第2特図保留エリア453に第2特図側の保留情報が1個以上記憶されているか否かを判定する。

【3049】

ステップSF302にて肯定判定をした場合には、データ設定処理を実行する（ステップSF303）。データ設定処理では、今回が第1特図特電制御処理（図237）であれば、第1特図保留エリア452の第1エリア452aに格納されたデータを第1特図用の実行エリア493に移動する。その後、第1特図保留エリア452の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア452a～452dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第2エリア452b→第1エリア452a、第3エリア452c→第2エリア452b、第4エリア452d→第3エリア452cといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第4エリア452dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、第1特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第1特図保留表示部427の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置81に送信する。これにより、図柄表示装置424における第1特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第1特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

【3050】

データ設定処理では、今回が第2特図特電制御処理（図238）であれば、第2特図保留エリア453の第1エリア453aに格納されたデータを第2特図用の実行エリア494に移動する。その後、第2特図保留エリア453の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア453a～453dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第2エリア453b→第1エリア453a、第3エリア453c→第2エリア453b、第4エリア453d→第3エリア453cといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第4エリア453dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、第2特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第2特図保留表示部428の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置81に送信する。これにより、図柄表示装置424における第2特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第2特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

【3051】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップSF304）。当否判定処理では、今回の遊技回が第1特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機10の設定値及び当否抽選モードに対応する第1当否テーブル495、496（図234（a）及び図234（b）参照）を主側ROM64から読み出す。そして、今

10

20

30

40

50

回の遊技回の開始契機となった第1特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタC1についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第1当否テーブル495、496に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。一方、当否判定処理では、今回の遊技回が第2特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機10の設定値及び当否抽選モードに対応する第2当否テーブル497、498（図234（c）及び図234（d）参照）を主側ROM64から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第2特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタC1についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第2当否テーブル497、498に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

10

【3052】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップSF305：YES）、種別判定処理を実行する（ステップSF306）。種別判定処理では、図235（a）に示す種別テーブル499を主側ROM64から読み出す。また、第1特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第1特図側の保留情報のうち種別カウンタC2についての数値情報を読み出し、第2特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第2特図側の保留情報のうち種別カウンタC2についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタC2についての数値情報が上記種別テーブル499において設定されている6R通常大当たり結果、6R高確大当たり結果及び16R高確大当たり結果のうちいずれの種類の当当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

20

【3053】

種別判定処理を実行した後は当該種別判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM65のフラグに「1」をセットする（ステップSF307）。この「1」がセットされたフラグの状態は、開閉実行モードが終了する場合に「0」クリアされる。

【3054】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSF308）。具体的には、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM64に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM65に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部425又は第2特図表示部426に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSF308では、ステップSF306にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM65に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

30

【3055】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップSF309：YES）、小当たり結果に対応する主側RAM65のフラグに「1」をセットする（ステップSF310）。この「1」がセットされたフラグの状態は開閉実行モードが終了する場合に「0」クリアされる。

40

【3056】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSF311）。具体的には、第1特図表示部425又は第2特図表示部426に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を主側ROM64から読み出し、その読み出した情報を主側RAM65に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

50

【3057】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップSF305及びステップSF309：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSF312）。具体的には、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM64に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM65に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【3058】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、表示継続期間の把握処理を実行する（ステップSF313）。かかる処理では、変動種別カウンタCSの数値情報を取得するとともに、現状の状況及び変動種別カウンタCSの数値情報に対応する表示継続期間の情報を図236の説明図に示す態様で選択する。

【3059】

その後、今回の当否判定処理及び種別判定処理の結果、現状の当否抽選モードの種類、現状のサポートモードの種類、並びにステップSF313の処理結果に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを主側ROM64から選択する。そして、その選択した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSF314）。音声発光制御装置81は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用の演出が実行されるようにするための制御を実行する。

【3060】

その後、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち今回の遊技回の実行対象となっている側における絵柄の変動表示を開始させる（ステップSF315）。第1特図表示部425又は第2特図表示部426にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側CPU63に参照されるテーブルとして、第1特図表示部425及び第2特図表示部426に対して共通となる特図用の変動表示テーブルが主側ROM64に予め記憶されている。第1特図表示部425又は第2特図表示部426において絵柄の変動表示が実行される場合には、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。第1特図表示部425又は第2特図表示部426において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、特図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における1周分の制御データが設定されている。したがって、第1特図表示部425又は第2特図表示部426において絵柄の変動表示が行われる場合、ステップSF313にて決定した遊技回の表示継続期間が経過するまで特図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。

【3061】

その後、特別表示部429の消灯処理を実行する（ステップSF316）。特別表示部429においては、開閉実行モードが発生した場合に当該開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数に対応する情報が表示される。つまり、6R通常大当たり結果又は6R高確大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部429にて6回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、16R高確大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部429にて16回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、小当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部429にて小当たり結果に対応する表示が行われる。上記構成において特図変動開始処理のステップSF316にて特別表示部429の消灯処理が実行されることにより、開閉実行モードが開始される場合に開始された特別表示部429における表示は当該開閉実行モードが終了した後において新たな遊技回が開始される場合に終了される。そして、特別表示部429は開閉実行モードが新たに発生するまで消灯状態に維持される。

10

20

30

40

50

【3062】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSF317）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「0」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップSF106、ステップSF206）に対応する「1」となる。

【3063】

＜特図変動中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図237）のステップSF106及び第2特図特電制御処理（図238）のステップSF206にて実行される特図変動中処理について説明する。

10

【3064】

今回の遊技回の表示継続期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部425、426の表示内容の更新タイミングである場合、特図用の変動表示テーブルを参照することにより特図表示部425、426の表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部425、426における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。なお、主側RAM65には第1特図表示部425において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第1表示順序カウンタが設けられている。また、主側RAM65には第2特図表示部426において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第2表示順序カウンタが設けられている。

20

【3065】

特図表示部425、426における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置424における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が1周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、遊技回の表示継続期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部425、426を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

30

【3066】

一方、遊技回の表示継続期間が経過している場合、遊技回の開始時に主側RAM65に記憶された特図表示部425、426の絵柄の停止態様の情報を読み出すとともにその絵柄の停止態様となるように今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部425、426を表示制御する。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部425、426において今回の遊技回の当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。特図表示部425、426において停止表示された絵柄の態様は、開閉実行モードであるか否かに関係なく、その特図表示部425、426における次回の絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、主側RAM65のタイマカウンタに最終停止期間（例えば0.5sec）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

40

【3067】

その後、最終停止コマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は、主側CPU63から最終停止コマンドを受信した場合、表示制御装置82に最終停止コマンドを送信する。表示制御装置82は、音声発光制御装置81から最終停止コマンドを受信した場合、今回の遊技回における停止図柄の組合せを最終停止期間に亘って停止表示させるための表示パターンテーブルを読み出す。これにより、図柄表示装置424において今回の遊技回に対応する停止図柄の組合せが最終停止期間に亘って停止表示されるこ

50

となる。

【3068】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「1」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップSF107、ステップSF207）に対応する「2」となる。

【3069】

＜特図確定中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図237）のステップSF107及び第2特図特電制御処理（図238）のステップSF207にて実行される特図確定中処理について、図240のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図確定中処理におけるステップSF401～ステップSF409の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3070】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合（ステップSF401及びステップSF402：YES）、大当たり用の設定処理を実行する（ステップSF403）。大当たり用の設定処理では、今回の大当たり結果が6R通常大当たり結果又は6R高確大当たり結果である場合には6回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部429を表示制御するためのデータ設定を行う。また、大当たり用の設定処理では、今回の大当たり結果が16R高確大当たり結果である場合には16回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部429を表示制御するためのデータ設定を行う。

【3071】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が小当たり結果に対応している場合（ステップSF401及びステップSF404：YES）、小当たり用の設定処理を実行する（ステップSF405）。小当たり用の設定処理では、小当たり結果に対応する表示が開始されるように特別表示部429を表示制御するためのデータ設定を行う。

【3072】

ステップSF403又はステップSF405の処理を実行した場合、今回の特図特電制御処理（図237、図238）に対応しない側の特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSF406）。これにより、今回の特図特電制御処理（図237、図238）に対応しない側の特図特電制御処理（図237、図238）にて遊技回の実行制御が行われていたとしても当該遊技回が強制的に終了される。つまり、第1特図表示部425及び第2特図表示部426の両方にて遊技回が実行されている状況において大当たり結果又は小当たり結果となる一方の遊技回が終了した場合には他方の遊技回も途中で終了することとなる。その後、他方の遊技回の終了処理を実行する（ステップSF407）。当該終了処理では、遊技回の強制終了の対象となった側の特図表示部425、426にて外れ結果に対応する表示が行われるようにする。

【3073】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSF408）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「2」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップSF108、ステップSF208）に対応する「3」となる。

【3074】

今回の遊技回が外れ結果である場合（ステップSF404：NO）、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を「

10

20

30

40

50

0」クリアし、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSF409）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSF105、ステップSF205）に対応する「0」となる。

【3075】

＜特電開始処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図237）のステップSF108及び第2特図特電制御処理（図238）のステップSF208にて実行される特電開始処理について説明する。

【3076】

特電開始処理では、オープニング期間の開始前であればオープニング期間（例えば4秒）の計測を開始するとともにオープニングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置81はオープニングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように図柄表示装置424の表示制御を実行する。

【3077】

特電開始処理では、オープニング期間が経過した場合、今回がいずれかの当たり結果を契機としているのであれば、主側RAM65に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードのラウンド遊技の実行回数に対応する情報をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタであり、ラウンド遊技が1回実行される度にラウンドカウンタの値が1減算される。また、主側RAM65のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）をセットするとともに、主側RAM65に設けられた入賞カウンタに1回のラウンド遊技における特電入賞装置416への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「10」）をセットする。一方、今回が小当たり結果を契機としているのであれば、主側RAM65に設けられたラウンドカウンタに「1」をセットする。また、主側RAM65に設けられたタイマカウンタに小当たり結果の開放継続期間の情報（具体的には2秒）をセットするとともに、主側RAM65に設けられた入賞カウンタに小当たり結果における特電入賞装置416への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「10」）をセットする。

【3078】

その後、特電用の開放設定処理を実行する。当該開放設定処理では、特電入賞装置416が開放状態となるように特電用の駆動部416cへの駆動信号の出力を開始する。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1加算する。特電開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「3」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップSF109、ステップSF209）に対応する「4」となる。

【3079】

＜特電開放中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図237）のステップSF109及び第2特図特電制御処理（図238）のステップSF209にて実行される特電開放中処理について説明する。

【3080】

特電開放中処理では、特電入賞装置416の開放継続期間が経過している場合又は特電入賞装置416に上限入賞個数の遊技球の入賞が発生している場合、閉鎖設定処理を実行する。当該閉鎖設定処理では、特電入賞装置416が閉鎖状態となるように特電用の駆動部416cへの駆動信号の出力を停止する。その後、主側RAM65のラウンドカウンタの値を1減算する。

【3081】

1 減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」ではない場合、閉鎖継続期間に対応する情報（具体的には2秒）を主側RAM65のタイマカウンタにセットする。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「4」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップSF110、ステップSF210）に対応する「5」となる。

【3082】

1 減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」である場合、エンディング期間に対応する情報（具体的には10秒）を主側RAM65のタイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置81はエンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように図柄表示装置424の表示制御を実行する。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を2加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を2加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「4」であるため、2加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップSF111、ステップSF211）に対応する「6」となる。

【3083】

<特電閉鎖中処理>

次に、第1特図特電制御処理（図237）のステップSF110及び第2特図特電制御処理（図238）のステップSF210にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【3084】

閉鎖継続期間が経過している場合、主側RAM65のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）をセットするとともに、主側RAM65の入賞カウンタに1回のラウンド遊技における特電入賞装置416への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「10」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行することで特電入賞装置416を開放状態とする。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1減算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1減算する。特電閉鎖中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「5」であるため、1減算されることでその減算対象となった特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップSF109、ステップSF209）に対応する「4」となる。

【3085】

<特電終了処理>

次に、第1特図特電制御処理（図237）のステップSF111及び第2特図特電制御処理（図238）のステップSF211にて実行される特電終了処理について説明する。

【3086】

エンディング期間が経過している場合、開閉実行モードの終了時の移行処理を実行する。当該移行処理では今回の開閉実行モードの契機が6R通常大当たり結果であった場合には当否抽選モードを低確率モードに設定するとともにサポートモードを高頻度サポートモードに設定する。なお、遊技回の合計回数が50回に達した場合に当該高頻度サポートモードを終了させるための情報の設定も行う。今回の開閉実行モードの契機が6R高確大当たり結果であった場合には当否抽選モードを高確率モードに設定するとともにサポートモードを高頻度サポートモードに設定する。今回の開閉実行モードの契機が16R高確大当

10

20

30

40

50

たり結果であった場合には当否抽選モードを高確率モードに設定するとともにサポートモードを低頻度サポートモードに設定する。一方、今回の開閉実行モードの契機が小当たり結果であった場合には当否抽選モード及びサポートモードを開閉実行モードの開始前から変更させるための処理を実行しない。

【3087】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図237）に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を「0」クリアし、今回の処理が第2特図特電制御処理（図238）に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSF105、ステップSF205）に対応する「0」となる。

【3088】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3089】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【3090】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【3091】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数は各設定値のいずれであっても最も多い。これにより、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値における変動分を第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果が選択される確率の変動分で吸収する構成であっても、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【3092】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【3093】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、

10

20

30

40

50

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【3094】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率が最も高くなる状況である設定値が「設定6」であって当否抽選モードが高確率モードである状況において、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が0個となる。これにより、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率の各設定値における変動分を第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように大当たり結果となる確率が最も高くなる状況において当該大当たり結果となる確率を極力高くすることが可能となる。

10

【3095】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率は、設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、小当たり結果となる確率からは設定値及び当否抽選モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

【3096】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理だけではなく第2特図側の保留情報に対する当否判定処理においても小当たり結果となる確率は、設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理及び第2特図側の保留情報に対する当否判定処理のいずれであっても、小当たり結果となる確率からは設定値及び当否抽選モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

20

【3097】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率と第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率とは相違している。これにより、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理だけではなく第2特図側の保留情報に対する当否判定処理においても小当たり結果となる確率は設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている構成において、小当たり結果となる確率を相違させる状況を生じさせることが可能となる。

30

【3098】

なお、上記実施形態の構成に代えて、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【3099】

また、上記実施形態の構成に代えて、第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

40

【3100】

また、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択され得る構成としたが、これに代えて、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には小当たり結果が選択されない構成としてもよい。

【3101】

<第70の実施形態>

50

本実施形態では当否判定処理において参照される当否テーブルの内容が上記第 6 9 の実施形態と相違している。以下、上記第 6 9 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 9 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3102】

図 2 4 1 (a) は低確率モードにおいて第 1 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第 1 当否テーブル 4 9 5 を説明するための説明図であり、図 2 4 1 (b) は高確率モードにおいて第 1 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第 1 当否テーブル 4 9 6 を説明するための説明図であり、図 2 4 1 (c) は低確率モードにおいて第 2 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 1 を説明するための説明図であり、図 2 4 1 (d) は高確率モードにおいて第 2 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 2 を説明するための説明図である。

【3103】

図 2 4 1 (a) 及び図 2 4 1 (b) に示すように低確率時の第 1 当否テーブル 4 9 5 及び高確率時の第 1 当否テーブル 4 9 6 の内容は上記第 6 9 の実施形態と同様である。一方、図 2 4 1 (c) に示す低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 1 及び図 2 4 1 (d) に示す高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 2 の内容は上記第 6 9 の実施形態と相違している。これら低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 1 及び高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 2 について以下に説明する。

【3104】

図 2 4 1 (c) に示すように低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 1 には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【3105】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 3 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 5 0 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 2 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 3 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 4 8 個が設定されている。また、「設定 2」よりも 1 段階高い設定値である「設定 3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 3 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 4 6 個が設定されている。また、「設定 3」よりも 1 段階高い設定値である「設定 4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 6 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 3 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 4 4 個が設定されている。また、「設定 4」よりも 1 段階高い設定値である「設定 5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 8 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 3 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 4 2 個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定 6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 3 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 4 0 個が設定されてい

る。

【3106】

図241(d)に示すように高確率時の第2当否テーブル502には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【3107】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として200個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として520個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として180個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として160個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として560個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として140個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として580個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として600個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されている。

【3108】

「設定1」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には $1/200$ であり高確率モードである場合にはその10倍の $1/20$ である。「設定2」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/192$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/19.2$ である。「設定3」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/185$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/18.5$ である。「設定4」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/179$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.9$ である。「設定5」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/172$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.2$ である。「設定6」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/167$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/16.7$ である。つまり、「設定1」～「設定6」のいずれであっても第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同

10

20

30

40

50

一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機とした場合と第2特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

【3109】

一方、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となる約 $1/1.08$ である。また、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる $1/1.08$ となる。つまり、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。この第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第2特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく小当たり結果となる確率が外れ結果となる確率よりも高い確率となっている。さらに言うとも第2特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【3110】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【3111】

上記構成によれば、第2当否テーブル497、498にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の方が少ない構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。この場合に、大当たり結果及び小当たり結果の合成確率が最も高くなる状況である「設定6」であって高確率モードである場合において第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況であっても外れ結果となる確率が $1/100$ となっている。これにより、「設定6」であって高確率モードである場合に第2特図側の保留情報に対して当否判定が行われた状況であっても外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【3112】

＜第71の実施形態＞

本実施形態では当否判定処理において参照される当否テーブルの内容が上記第69の実施形態と相違している。以下、上記第69の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第69の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3113】

図242(a)は低確率モードにおいて第1特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第1当否テーブル495を説明するための説明図であり、図242(b)は高確率モードにおいて第1特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第1当否テーブル496を説明するための説明図であり、図242(c)は低確率モードにおいて第2特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第2当否テーブル503を説明するための説明図であり、図242(d)は高確率モードにおいて第2特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第2当否テーブル504を説明するための説明図である。

【3114】

図242(a)及び図242(b)に示すように低確率時の第1当否テーブル495及び高確率時の第1当否テーブル496の内容は上記第69の実施形態と同様である。一方

、図242(c)に示す低確率時の第2当否テーブル503及び図242(d)に示す高確率時の第2当否テーブル504の内容は上記第69の実施形態と相違している。これら低確率時の第2当否テーブル503及び高確率時の第2当否テーブル504について以下に説明する。

【3115】

図242(c)に示すように低確率時の第2当否テーブル503には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど小当たり結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、外れ結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

10

【3116】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9450個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9448個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9446個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9444個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9442個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9440個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。

20

30

【3117】

図242(d)に示すように高確率時の第2当否テーブル504には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど小当たり結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、外れ結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

40

【3118】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として520個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウ

50

ンタC1の数値情報の数として8980個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8960個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として560個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8940個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として580個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8920個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として600個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8900個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数は500個となっている。

10

【3119】

「設定1」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には $1/200$ であり高確率モードである場合にはその10倍の $1/20$ である。「設定2」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/192$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/19.2$ である。「設定3」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/185$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/18.5$ である。「設定4」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/179$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.9$ である。「設定5」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/172$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.2$ である。「設定6」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/167$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/16.7$ である。つまり、「設定1」～「設定6」のいずれであっても第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機とした場合と第2特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

20

30

【3120】

また、「設定1」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0582$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.111$ である。「設定2」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0584$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.113$ である。「設定3」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0586$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.116$ である。「設定4」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0589$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.119$ である。「設定5」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0591$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.121$ である。「設定6」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モ

40

50

ードである場合には約 $1/1.0593$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.124$ である。

【3121】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【3122】

上記構成によれば第1当否テーブル495、496にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の値の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の値の数の方が多構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、いずれの設定値であっても外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による外れ結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第1特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。

【3123】

また、第2当否テーブル503、504にて外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数よりも小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の方が多構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、いずれの設定値であっても小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による小当たり結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第1特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

【3124】

<第72の実施形態>

本実施形態では動作電力の供給が開始された場合における処理構成が上記第49の実施形態と相違している。以下、上記第49の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第49の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3125】

図243は本実施形態における遊技盤24の正面図である。

【3126】

遊技盤24には上記第1の実施形態と同様に、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部25と外レール部26とが取り付けられており、これら内レール部25と外レール部26とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構27（図2参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域PAの上部に案内されるようになっている。また、遊技領域PAには上記第1の実施形態と同様に一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38等がそれぞれ設けられている。

【3127】

ここで、本実施形態では可変表示ユニット36において図柄表示装置41の周囲を囲むようにして設けられたセンターフレーム511に可動体512が設けられている。可動体512は、図示しないリンク機構を介して可動体用駆動部513に連結されており、可動

10

20

30

40

50

体用駆動部 5 1 3 が変位用の状態となることで駆動されて初期位置から所定方向に移動するとともに、可動体用駆動部 5 1 3 が復帰用の状態となることで初期位置に復帰するように移動する。そして、当該可動体 5 1 2 が動作する様子が窓パネル 5 2 を通じてパチンコ機 1 0 前方から視認可能となっている。つまり、可動体 5 1 2 が動作する様子は遊技機本体 1 2 及び前扉枠 1 4 の開放操作を要することなくパチンコ機 1 0 前方から視認可能となっている。

【3 1 2 8】

可動体 5 1 2 について詳細には、可動体 5 1 2 は初期位置と移動限界位置との間で移動可能となっており、初期位置から移動限界位置に向けて移動することで、表示面 4 1 a の前方に配置され、初期位置の場合よりも表示面 4 1 a に対してその前方にて対向する範囲が広がる。具体的には、初期位置では、その全体が表示面 4 1 a よりも外方であってセンターフレーム 5 1 1 内に配置されており、表示面 4 1 a を正面から見た状態では可動体 5 1 2 が視認不可又は視認しづらい構成となっている。一方、移動限界位置では、その全体が表示面 4 1 a に対してその前方から対向し、初期位置の場合よりも可動体 5 1 2 の視認性は向上するが、表示面 4 1 a の視認性を低下させる状態となる。なお、これに限定されることはなく初期位置に配置されている場合及び移動限界位置に配置されている場合のいずれであっても可動体 5 1 2 が視認可能である構成としてもよい。

【3 1 2 9】

可動体 5 1 2 は、移動限界位置に配置された場合において遊技者が視認可能な面である表面（すなわち遊技機前方を向く面）に装飾が付された可動式の装飾体であり、所定のキャラクタ（例えば「魚」）を模した形態となっているが、具体的な形態は任意である。可動体 5 1 2 の初期位置から移動限界位置への移動は、表示面 4 1 a における遊技回用の演出と連動して行われ、所定の演出が終了した場合に初期位置へ復帰する。このように可動体 5 1 2 の移動は、表示面 4 1 a における画像演出と一体的な演出を行うために利用される。

【3 1 3 0】

本パチンコ機 1 0 では、遊技回用の演出の途中（例えばリーチ中）で可動体 5 1 2 の初期位置からの移動が行われた場合には、当該移動が行われない場合に比べて、開閉実行モードへの移行の期待度が高い構成となっている。但し、これに限定されることはなく、当該構成に加えて又は代えて、開閉実行モード後に当否抽選の確率が高確率となる当否判定の結果となった場合に遊技回用の演出では同一の偶数の数字が付された図柄の組合せといった高確率を明示しない結果を停止表示しながら、開閉実行モード中に高確率への昇格が発生したかのような演出を行う構成において、当該昇格用の演出として可動体 5 1 2 の初期位置からの移動が行われる構成としてもよい。

【3 1 3 1】

次に、主制御装置 6 0 及び音声発光制御装置 8 1 の電氣的構成について図 2 4 4 の説明図を参照しながら説明する。

【3 1 3 2】

主制御装置 6 0 には上記第 4 9 の実施形態と同様に主制御基板 6 1 が設けられているとともに、当該主制御基板 6 1 には上記第 4 9 の実施形態と同様に主側 CPU 6 3、主側 ROM 6 4 及び主側 RAM 6 5 が内蔵された MPU 6 2 が設けられている。また、主制御基板 6 1 には上記第 4 9 の実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が設けられている。第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 において表示される表示内容は上記第 3 5 の実施形態と同様である。したがって、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 では主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には初期チェック期間に亘ってチェック用表示が行われるとともに、その後にベース値を報知するための表示が行われる。

【3 1 3 3】

第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 は上記第 1 1 の実施形態と同様に主制御基板 6 1 の素子搭載面において横並びで設けられている（図 5 3 参照）。第 1 ～第 4 報知用表

10

20

30

40

50

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

【3134】

図 244 に示すように音声発光制御装置 81 は音声発光制御基板 351 を備えている。音声発光制御基板 351 には音光側 MPU 352 が搭載されている。音光側 MPU 352 には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側 CPU 353 の他に、音光側 ROM 354 及び音光側 RAM 355 が内蔵されている。また、音光側 MPU 352 には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【3135】

音光側 ROM 354 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側 ROM 354 は、音光側 CPU 353 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【3136】

音光側 RAM 355 は、SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側 RAM 355 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側 ROM 354 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側 RAM 355 は、音光側 ROM 354 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【3137】

音光側 MPU 352 の入力側には主制御装置 60 の MPU 62 が電氣的に接続されており、音光側 MPU 352 の出力側には表示発光部 53、スピーカ部 54、表示制御装置 82 及び可動体用駆動部 513 が電氣的に接続されている。音光側 MPU 352 は主制御装置 60 の MPU 62 から受信した各種コマンドに基づいて、表示発光部 53、スピーカ部 54 及び可動体用駆動部 513 を駆動制御するとともに、表示制御装置 82 を制御する。表示制御装置 82 は、音光側 MPU 352 から受信したコマンドに基づいて図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。これにより、遊技回や開閉実行モードが実行されている状況において、図柄表示装置 41、表示発光部 53、スピーカ部 54 及び可動体 512 にて各種演出や各種報知が実行される。

【3138】

次に、主側 CPU 63 にて実行される本実施形態におけるメイン処理について図 245 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップ SF501～ステップ SF529 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3139】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ SF501）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経

10

20

30

40

50

過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する。

【 3 1 4 0 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S F 5 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では上記第 3 5 の実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

10

【 3 1 4 1 】

つまり、本実施形態では上記第 3 5 の実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）と第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）とが存在している。第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）は第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）に対して割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）は第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）に対して割り込んで起動されない。また、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）の両方が実行されていない状況において第 1 割り込み周期及び第 2 割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）から先に起動される。この点、第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）は第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）が第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）よりも優先して起動される構成としてもよい。

20

【 3 1 4 2 】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）の第 1 割り込み周期を主側 C P U 6 3 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割り込み処理（図 1 3 4）の第 2 割り込み周期を主側 C P U 6 3 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1、第 2 割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

30

【 3 1 4 3 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップ S F 5 0 3）。立ち上げ処理中フラグは上記第 3 5 の実施形態と同様に、第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）を終了すべき状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

【 3 1 4 4 】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図 2 4 5）において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が終了して残余処理（ステップ S F 5 2 6～ステップ S F 5 2 9）が開始される前に「0」クリアされる。上記第 3 5 の実施形態と同様に第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）のうち後述する設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第 1 タイマ割り込み処理（図 1 3 3）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステッ

40

50

プ S 8 9 0 1 ～ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ ステップ S F 5 2 3）のうち後述する設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【 3 1 4 5 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ ステップ S F 5 2 3）のうち後述する設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第 3 5 の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムの算出処理（図 2 5 3）を実行してその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 6 5 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【 3 1 4 6 】

ちなみに、設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）において第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）又は第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 2 4 5）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 2 4 5）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。

【 3 1 4 7 】

ステップ S F 5 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 5 0 4）。第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

【 3 1 4 8 】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S F 5 0 4：Y E S）、停電時処理の場合と同様にチェックサムの算出処理（図 2 5 3）を実行した後に（ステップ S F 5 0 5）、その算出したチェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップ S F 5 0 6）。詳細は後述するが停電時処理及びステップ S F 5 0 5 のそれぞれにおけるチェックサムの算出処理（図 2 5 3）では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する。ステップ S F 5 0 6 では、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み

出したチェックサムを、ステップ S F 5 0 5 にて算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【3 1 4 9】

チェックサムが一致している場合（ステップ S F 5 0 6 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定参照用エリア 3 4 1（図 1 5 4 参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ S F 5 0 7）。設定参照用エリア 3 4 1 は上記第 4 5 の実施形態と同様に現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 C P U 6 3 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア 3 4 1 に「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 6」となる。ステップ S F 5 0 7 では設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

10

【3 1 5 0】

ステップ S F 5 0 4、ステップ S F 5 0 6 及びステップ S F 5 0 7 の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 5 0 8）。設定更新表示フラグは上記第 3 5 の実施形態と同様に設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されていることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図 2 4 7）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（図 2 4 7）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（図 2 4 7）において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

20

30

【3 1 5 1】

設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップ S F 5 0 8 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S F 5 0 9）。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 3 5 の実施形態と同様に、主制御装置 6 0 に設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c が設けられているものの更新ボタン 6 8 b は設けられていない。

40

【3 1 5 2】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S F 5 0 9 : N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 5 1 0）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）においてステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5

50

の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S F 5 1 0 にて肯定判定をした場合、後述するステップ S F 5 2 2 及びステップ S F 5 2 3 の処理を実行する。

【3 1 5 3】

ステップ S F 5 1 0 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S F 5 1 1）。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S F 5 1 1：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S F 5 1 3）。また、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても（ステップ S F 5 1 1：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S F 5 1 2：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S F 5 1 3）。

【3 1 5 4】

設定確認表示フラグは上記第 3 5 の実施形態と同様に設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されていることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図 2 4 6）が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理（図 2 4 6）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されている状況において主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態は後述する RAM クリア処理（図 2 5 0）が実行されるか、又は設定確認用処理（図 2 4 6）において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【3 1 5 5】

上記のようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されることにより、設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図 2 4 6）が実行される。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン 6 8 c が押圧操作された場合には、設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されることなく RAM クリア処理（図 2 5 0）及び設定値更新処理（図 2 4 7）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図 2 4 6）よりも RAM クリア処理（図 2 5 0）又は設定値更新処理（図 2 4 7）の実行を優先させることが可能となる。

【3 1 5 6】

ここで、ステップ S F 5 1 3 にて実行される設定確認用処理について説明する。図 2 4

6 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S F 6 0 1 ～ステップ S F 6 0 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3 1 5 7】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S F 6 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

【3 1 5 8】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ステップ S F 5 2 3）では基本的に第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図 2 4 6）及び設定値更新処理（図 2 4 7）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ステップ S F 5 2 3）において設定確認用処理（図 2 4 6）及び設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の実行が禁止され、設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が終了される。

【3 1 5 9】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップ S F 6 0 2）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）のステップ S 9 0 0 5 にて肯定判定をすることで、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（ステップ S 9 0 0 6）を実行する。当該設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理の処理内容は上記第 4 5 の実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図 1 2 4（b）の説明図に示すように、パチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて行われる。

【3 1 6 0】

その後、確認開始コマンドを音光側 M P U 3 5 2 に送信する（ステップ S F 6 0 3）。音光側 C P U 3 5 3 は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図 2 4 6）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図 2 4 6）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機 1 0 外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【3 1 6 1】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S F 6 0 4）。具体的には、上記第 4 5 の実施形態に

10

20

30

40

50

おける設定確認用処理（図 1 5 5）と同様に、設定キー挿入部 6 8 a の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が ON 状態に対応する受信状態から OFF 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態である状況で設定確認用処理（図 2 4 6）が開始された場合においてその OFF 状態が維持されている場合にもステップ S F 6 0 4 にて否定判定をする。設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップ S F 6 0 4：NO）、ステップ S F 6 0 4 の処理を繰り返す。

【3 1 6 2】

設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S F 6 0 4：YES）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップ S F 6 0 5）。これにより、第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）のステップ S 9 0 0 5 にて否定判定をすることで、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（ステップ S 9 0 0 6）が実行されない状況となる。したがって、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【3 1 6 3】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S F 6 0 6）。これにより、設定確認用処理（図 2 4 6）を終了してメイン処理（図 2 4 5）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の割込みが禁止される。

【3 1 6 4】

その後、確認時の復帰コマンドを音光側 M P U 3 5 2 に送信する（ステップ S F 6 0 7）。音光側 C P U 3 5 3 は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）にて設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【3 1 6 5】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作した状態でパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図 2 4 5）が開始された状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作された状態となり、メイン処理（図 2 4 5）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図 2 4 6）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【3 1 6 6】

メイン処理（図 2 4 5）の説明に戻り、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S F 5 1 1 及びステップ S F 5 1 2：NO）、通常復帰コマンドを音光側 M P U 3 5 2 に送信する（ステップ S F 5 1 4）。音光側 C P U 3 5 3 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）にて RAM クリア処理（図 2 5 0）、設定確認用処理（図 2 4 6）及び設定値更新処理（図 2 4 7）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【3167】

一方、リセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていると判定した場合（ステップSF509及びステップSF515：YES）、又はステップSF508にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップSF516）。上記のようにリセットボタン68cが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部68aがON操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン68cの押圧操作及び設定キー挿入部68aのON操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理（図247）が実行されることにより、設定値更新処理（図247）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図247）が実行される。これにより、設定値更新処理（図247）の実行を優先させることが可能となる。

10

【3168】

ここで、ステップSF516にて実行される設定値更新処理について説明する。図247は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップSF701～ステップSF714の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3169】

まず割込み許可の設定を行う（ステップSF701）。これにより、第1タイマ割込み処理（図133）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図134）が第2割込み周期で割り込んで起動される。

20

【3170】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）では基本的に第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）において設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が禁止され、設定確認用処理（図246）又は設定値更新処理（図247）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図246）又は設定値更新処理（図247）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図133）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図133）が終了される。

30

【3171】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップSF702）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理（図134）のステップS9003にて肯定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理（ステップS9004）を実行する。当該設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理の処理内容は上記第45の実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図124（a）の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の更新対象として選択されている設定値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

40

50

【3172】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップSF703）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSF504：NO）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップSF506：NO）、又は設定参照用エリア341に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップSF507：NO）、メイン処理（図245）のステップSF520にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM65の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップSF703の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM65の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図247）が実行された場合に解除することが可能となる。

10

【3173】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新用エリア342（図154参照）に「1」を設定する（ステップSF704）。設定更新用エリア342は上記第45の実施形態と同様に設定値更新処理（図247）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア342に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリア342に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリア342に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリア342に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリア342に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリア342に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定6」となる。

20

30

【3174】

ステップSF704にて設定更新用エリア342に「1」を設定することで、更新対象の設定値が「設定1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機10の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図247）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定1」となる。

【3175】

その後、更新開始コマンドを音光側MPU352に送信する（ステップSF705）。音光側CPU353は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図247）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図247）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図247）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図247）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

40

50

【3176】

その後、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する（ステップSF706）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップSF706：NO）、設定更新用エリア342に「1」を設定する（ステップSF707）。これにより、更新対象の設定値が「設定1」となる。

【3177】

ステップSF706にて肯定判定をした場合又はステップSF707の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップSF708）。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSF708にて否定判定をする。

【3178】

ステップSF708にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されていることを条件として（ステップSF709：YES）、設定更新用エリア342の値を1加算する（ステップSF710）。これにより、リセットボタン68cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSF709：NO）又は設定更新用エリア342の値を1加算した場合にはステップSF706の処理に戻ることもとなるが、ステップSF706にて設定更新用エリア342の値が7以上であると判定されると、ステップSF707にて設定更新用エリア342に「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン68cが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

【3179】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合（ステップSF708：YES）、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報を設定参照用エリア341に上書きする（ステップSF711）。これにより、今回の設定値更新処理（図247）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア341に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機10の設定値となる。

【3180】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップSF712）。これにより、設定値更新処理（図247）を終了してメイン処理（図245）における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）に復帰する場合には第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の割込みが禁止される。

【3181】

その後、RAMクリア処理を実行する（ステップSF713）。RAMクリア処理では、上記第45の実施形態におけるRAMクリア処理（ステップSA416）と同様に、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア341）を除いて、当該特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新

表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新用エリア342を「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、RAMクリア処理では特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAMクリア処理では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップSF502の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【3182】

その後、更新時の復帰コマンドを音光側MPU352に送信する（ステップSF714）。音光側CPU353は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）にて設定値更新処理（図247）が実行されたことを特定する。そして、更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【3183】

上記のとおりリセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図247）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図246）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部68aに対するON操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【3184】

また、設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行う場合であって、リセットボタン68cの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図246）が実行され、リセットボタン68cの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図247）が実行される。これにより、リセットボタン68cの押圧操作の有無によって設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図246）よりも設定値更新処理（図247）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図247）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【3185】

メイン処理（図245）の説明に戻り、ステップSF509にてリセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていないと判定した場合（ステップSF515：NO）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSF517）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が

10

20

30

40

50

適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【3186】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSF517：NO）、RAMクリア処理を実行する（ステップSF518）。RAMクリア処理の内容は、設定値更新処理（図247）におけるステップSF713のRAMクリア処理の内容と同一である。

10

【3187】

その後、クリア時の復帰コマンドを音光側MPU352に送信する（ステップSF519）。音光側CPU353はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）にて設定値更新処理（図247）が実行されていない状況においてRAMクリア処理（ステップSF518）が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

20

【3188】

メイン処理（図245）においてステップSF504、ステップSF506及びステップSF507のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSF520）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

30

【3189】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップSF521）。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSF521：NO）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側MPU352に送信する（ステップSF522）。音光側CPU353は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図247）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

40

【3190】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップSF523）。異常時の外部出力

50

処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第1タイマ割込み処理（図133）の不正検知処理（ステップS8905）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【3191】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合（ステップSF521：YES）、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSF515）。リセットボタン68cが押圧操作されているとともに設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSF515及びステップSF521：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップSF516）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力が供給された場合、主側RAM65について異常が発生していることでステップSF504、ステップSF506及びステップSF507のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図247）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図247）では既に説明したとおりステップSF703にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図247）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM65について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【3192】

一方、リセットボタン68cが押圧操作されているものの設定キー挿入部68aがON操作されていない場合（ステップSF521：YES、ステップSF515：NO）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSF517）。ステップSF520にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップSF517の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップSF517にて肯定判定をする。この場合、ステップSF522にて音光側MPU352に異常コマンドを送信するとともに、ステップSF523にて異常信号を外部出力する。

【3193】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップSF504、ステップSF506及びステップSF507のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処理（ステップSF518）は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下において「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理（ステップSF518）は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図247）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図247）の開始時の初期設定（ステップSF703）にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。

これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図247）を実行する必要があることとなる。よって、特定制御用のワークエリア221の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア221を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【3194】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップSF510又はステップSF517にて肯定判定をすることで、ステップSF522にて異常コマンドを送信するとともにステップSF523にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップSF504、ステップSF506及びステップSF507の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図247）が実行されない限り、主側CPU63への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【3195】

ステップSF513の処理を実行した場合、ステップSF514の処理を実行した場合、ステップSF516の処理を実行した場合、ステップSF519の処理を実行した場合、又はステップSF523の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSF524）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第35の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図134）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、第2タイマ割込み処理（図134）における通常時の設定処理（図135）にてステップS9102の処理が実行されることにより、上記第35の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

【3196】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した後であって残余処理（ステップSF526～ステップSF529）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【3197】

また、設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【3198】

その後、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSF525）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）が起動された場合にステップS8906にて否定判定をすることでステップS8901～ステップS8905の処理だけではなくステップS8907～ステップS8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSF525では特定制御用のワーク

エリア 2 2 1 における停電フラグも「0」クリアする。

【3 1 9 9】

その後、ステップ S F 5 2 6 ～ステップ S F 5 2 9 の残余処理に進む。つまり、主側 C P U 6 3 は第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に依りて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S F 5 2 6 ～ステップ S F 5 2 9 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S F 5 2 6 ～ステップ S F 5 2 9 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S F 5 2 6 ～ステップ S F 5 2 9 では、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 9）のステップ S 1 1 3 ～ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

10

【3 2 0 0】

次に、主側 R A M 6 5 における各エリアの設定態様について図 2 4 8 の説明図を参照しながら説明する。

【3 2 0 1】

主側 R A M 6 5 には上記第 1 5 の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が設けられている。また、主側 R A M 6 5 において特定制御用のワークエリア 2 2 1 のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 のアドレス範囲とが明確に区別されている。

20

【3 2 0 2】

これら各エリア 2 2 1 ～2 2 4 のアドレス範囲について詳細に説明する。主側 R A M 6 5 のアドレスは 2 バイトのデータとして設定されている。なお、説明の便宜上、2 バイトのアドレスのデータを 4 桁の 1 6 進数のデータとして説明する。2 バイトのデータのアドレスのうち開始アドレスである「0 0 0 0」～ $Y(k-1)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアは未使用のアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(k)$ ～「0 0 F F」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア 2 2 1 として設定されている。また、アドレス $Y(k)$ ～「0 0 F F」に連続するアドレス「0 1 0 0」～ $Y(l-1)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(l)$ ～「0 1 F F」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア 2 2 2 として設定されている。また、アドレス $Y(l)$ ～「0 1 F F」に連続するアドレス「0 2 0 0」～ $Y(m-1)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(m)$ ～「0 2 F F」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア 2 2 3 として設定されている。また、アドレス $Y(m)$ ～「0 2 F F」に連続するアドレス「0 3 0 0」～ $Y(n-1)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(n)$ ～「0 3 F F」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 として設定されている。

30

【3 2 0 3】

上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側 R A M 6 5 における物理アドレス及び主側 C P U 6 3 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のアドレス範囲（ $Y(k)$ ～「0 0 F F」）と、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のアドレス範囲（ $Y(l)$ ～「0 1 F F」）と、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 のアドレス範囲（ $Y(m)$ ～「0 2 F F」）と、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 のアドレス範囲（ $Y(n)$ ～「0 3 F F」）とは相互に相違している。具体的には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のアドレス範囲（ $Y(k)$ ～「0 0 F F」）が最も広く、次に非特定制御用のワークエリア 2 2 3 のアドレス範囲（ $Y(m)$ ～「0 2 F F」）が広く、次に特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のアドレス範囲（ $Y(l)$ ～「0 1 F F」）が広く、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の

40

50

アドレス範囲（Y（n）～「03FF」）が最も狭くなっている。但し、これに限定されることはなく各エリア221～224のアドレス範囲の広さが相互に同一又は略同一である構成としてもよい。

【3204】

上記のように特定制御用のワークエリア221と、非特定制御用のワークエリア223とが区別して設定されていることにより、主側CPU63において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM65の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM65の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア221、223への情報の書き込み及び各ワークエリア221、223からの情報の読み出しに際しては主側CPU63にてロード命令が行われる。

【3205】

特定制御用のスタックエリア222と、非特定制御用のスタックエリア224とが区別して設定されていることにより、主側CPU63において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側CPU63のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM65の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側CPU63のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア222、224への情報の書き込みの際には主側CPU63にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア222、224からの情報の読み出しの際には主側CPU63にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア222、224からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア222、224への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【3206】

主側CPU63において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側CPU63は特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222からの情報の読み出しが可能である。一方、主側CPU63において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側CPU63は非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【3207】

主側CPU63において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側CPU63は非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224からの情報の読み出しが可能である。一方、主側CPU63において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側CPU63は特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【3208】

なお、主側RAM65にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が

10

20

30

40

50

供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【3 2 0 9】

ここで、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも終了アドレスが、1 6 進数であれば下位側の 2 桁が「F F」となり、2 進数であれば下位側の 8 ビット（すなわち下位側の 1 バイト）がオール「1」となるように設定されている。一方、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の終了アドレスは、1 6 進数であれば上位側の 2 桁、2 進数であれば最上位のビットから続く上位側の 8 ビット（すなわち上位側の 1 バイト）が相違していることにより、全体としてはアドレスが相違している。つまり、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも、終了アドレスにおける下位側の所定範囲（下位側の 1 バイト）のアドレスデータが所定データで共通している。

【3 2 1 0】

主側 CPU 6 3 は RAM クリア処理（図 2 5 0）、非特定制御用のクリア処理（図 2 5 2）及びチェックサムの算出処理（図 2 5 3）などといったように、主側 RAM 6 5 の所定範囲のエリアからデータを読み出す場合及び主側 RAM 6 5 の所定範囲のエリアにデータを書き込む場合（以下、データの読み出し及びデータの書き込みをまとめて特定処理という）、まず開始アドレスを対象アドレスとして設定し、その対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行する。その後、その対象アドレスに対して「1」を加算することで次のアドレスを対象アドレスとしてその対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行する。そして、この対象アドレスに対して「1」を加算することで次のアドレスを対象アドレスに設定するとともにその対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行することを、対象アドレスが終了アドレスとなるまで継続する。

【3 2 1 1】

主側 CPU 6 3 には図 2 4 4 に示すようにアドレスカウンタ 5 1 5 が設けられている。図 2 4 9（a）はアドレスカウンタ 5 1 5 の内容を説明するための説明図である。アドレスカウンタ 5 1 5 は上記対象アドレスのアドレスデータを設定するためのカウンタである。主側 CPU 6 3 は特定処理を開始する場合にアドレスカウンタ 5 1 5 に開始アドレスのアドレスデータを設定するとともに対象アドレスの更新に際してはアドレスカウンタ 5 1 5 に「1」を加算する。そして、主側 CPU 6 3 はアドレスカウンタ 5 1 5 を参照することで対象アドレスを把握する。

【3 2 1 2】

主側 RAM 6 5 のアドレスが 2 バイトのアドレスデータとして設定されていることに対応させて、アドレスカウンタ 5 1 5 は 2 バイトのデータ容量となっている。つまり、アドレスカウンタ 5 1 5 は 1 バイトからなる上位バイト 5 1 5 a と 1 バイトからなる下位バイト 5 1 5 b とを備えている。対象アドレスを更新するためにアドレスカウンタ 5 1 5 が「1」加算される場合には下位バイト 5 1 5 b に「1」が加算されることとなる。

【3 2 1 3】

主側 CPU 6 3 には図 2 4 4 に示すようにキャリーフラグ 5 1 6 が設けられている。対象アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データである状況において当該対象アドレスに対して「1」を加算することで当該対象アドレスが次のアドレスとなった場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定される。具体的には、対象アドレスが、1 6 進数であれば下位側の 2 桁が「F F」、2 進数であれば下位側の 8 ビット（すなわち

下位バイト 5 1 5 b) がオール「1」である状況において、当該対象アドレスに「1」が加算されることで、16進数であれば最上位の2桁への桁上がりが発生した場合、2進数であれば最上位のビットから続く上位側の8ビット分（すなわち上位バイト 5 1 5 a) への桁上がりが発生した場合に、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定される。

【3 2 1 4】

図 2 4 9 (b) ~ 図 2 4 9 (e) は対象アドレスが更新された結果、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定される様子を説明するための説明図である。

【3 2 1 5】

まず対象アドレスが更新された場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されない場合について説明する。図 2 4 9 (b) に示すように下位バイト 5 1 5 b がオール「1」ではない状況（すなわち下位バイト 5 1 5 b が最大値ではない状況）において対象アドレスを更新するために下位バイト 5 1 5 b に「1」が加算されることで、図 2 4 9 (c) に示すように下位バイト 5 1 5 b のアドレスデータが「1」増加したアドレスデータとなる。この場合、下位バイト 5 1 5 b がオールゼロになることはなく上位バイト 5 1 5 a への桁上がりが発生していないため、キャリーフラグ 5 1 6 は「0」に維持されるとともに上位バイト 5 1 5 a のアドレスデータは維持される。

【3 2 1 6】

次に、対象アドレスが更新された場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定される場合について説明する。図 2 4 9 (d) に示すように下位バイト 5 1 5 b がオール「1」である状況（すなわち下位バイト 5 1 5 b が最大値である状況）において対象アドレスを更新するために下位バイト 5 1 5 b に「1」が加算されることで、図 2 4 9 (e) に示すように下位バイト 5 1 5 b がオールゼロとなる。この場合、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定され、主側 CPU 6 3 はキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されていることを確認することで上位バイト 5 1 5 a への桁上がりが発生したと認識する。したがって、上位バイト 5 1 5 a に「1」が加算される。

【3 2 1 7】

つまり、下位バイト 5 1 5 b に「1」が加算されることで当該下位バイト 5 1 5 b がオールゼロとなった場合には上位バイト 5 1 5 a に「1」を加算する必要があるが生じるが、この上位バイト 5 1 5 a に「1」を加算する必要があるか否かを主側 CPU 6 3 にて特定するためにキャリーフラグ 5 1 6 が設けられている。そして、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されていない場合には上位バイト 5 1 5 a への「1」の加算が行われることはなく、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されている場合には上位バイト 5 1 5 a への「1」の加算が行われる。

【3 2 1 8】

このような構成において上記のとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも、終了アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データで共通している。具体的には、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも終了アドレスが、16進数であれば下位側の2桁が「FF」となり、2進数であれば下位側の8ビット（すなわち下位バイト 5 1 5 b) がオール「1」となるように設定されている。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 のいずれかに対して特定処理を実行している状況において、当該特定処理を実行している対象となっているエリア 2 2 1 ~ 2 2 4 の終了アドレスに対応するエリアに対して特定処理が完了して対象アドレスが次のアドレスに更新された場合にはキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されることとなる。したがって、主側 CPU 6 3 はキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されているか否かを確認することで、特定処理を実行している対象となっているエリア 2 2 1 ~ 2 2 4 の終了アドレスに対応するエリアに対して当該特定処理を実行したか否かを特定することが可能となる。よって、各エリア 2 2 1 ~ 2 2

4の終了アドレスか否かの判定に際してアドレスの比較処理を実行する必要がなくなるため、処理負荷を軽減することが可能となる。

【3219】

上記桁上がりの発生に際してキャリーフラグ516に「1」を設定する処理は、対象アドレスに「1」を加算することで当該対象アドレスを更新するための処理である対象アドレスの加算処理（図251）にて実行される。この場合、対象アドレスの加算処理（図251）は、特定制御用のプログラムにおいて共通のサブルーチンとして設定されており、特定制御としていずれの種類の特定処理を実行する場合であっても対象アドレスの加算処理を実行する場合には共通のサブルーチンが呼び出されて実行される。また、対象アドレスの加算処理は非特定制御用のプログラムにも設定されている。

10

【3220】

上記のとおり特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224はいずれも終了アドレスが、16進数であれば下位側の2桁が「FF」となり、2進数であれば下位側の8ビット（すなわち下位バイト515b）がオール「1」となるように設定されていることにより、これら各エリア221～224は終了アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データとなるようにアドレス範囲が設定されていることとなる。これに対して、各エリア221～224に必要なエリアのアドレス数はいずれも256個未満となっている。したがって、アドレスの順番において特定制御用のワークエリア221よりも手前のアドレス範囲、特定制御用のワークエリア221と特定制御用のスタックエリア222との間のアドレス範囲、特定制御用のスタックエリア222と非特定制御用のワークエリア223との間のアドレス範囲、及び非特定制御用のワークエリア223と非特定制御用のスタックエリア224との間のアドレス範囲のそれぞれには未使用のエリアが存在している。

20

【3221】

次に、主側CPU63にて実行されるRAMクリア処理について図250のフローチャートを参照しながら説明する。RAMクリア処理は、メイン処理（図245）のステップSF518にて実行されるとともに設定値更新処理（図247）のステップSF713にて実行される。なお、RAMクリア処理におけるステップSF801～ステップSF810の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【3222】

まず特定制御用のワークエリア221においてRAMクリア処理の実行に際しての開始アドレスとなるクリア開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップSF801）。この場合、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515a及び下位バイト515bのそれぞれに今回のクリア開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回のクリア開始アドレスにおける上位8ビットを上位バイト515aに設定し、今回のクリア開始アドレスにおける下位8ビットを下位バイト515bに設定する。特定制御用のワークエリア221の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア341が設定されており、クリア開始アドレスは当該設定参照用エリア341に対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、設定参照用エリア341をRAMクリア処理の実行対象から除外することが可能となる。なお、ステップSF801ではキャリーフラグ516を「0」クリアするとともに主側CPU63に設けられたワーク完了フラグを「0」クリアする。その後、主側RAM65における対象アドレスに対応するエリアを「0」クリアする（ステップSF802）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップSF803）。

40

【3223】

図251は対象アドレスの加算処理を示すフローチャートである。対象アドレスの加算処理ではまず主側CPU63のアドレスカウンタ515における下位バイト515bに「1」を加算する（ステップSF901）。この場合、下位バイト515bの8ビットがオ

50

ール「1」である状況において当該下位バイト515bに「1」が加算されると、下位バイト515bの8ビットがオールゼロとなる。下位バイト515bの8ビットがオールゼロとなった場合（ステップSF902：YES）、主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」を設定する（ステップSF903）。

【3224】

ステップSF902にて否定判定をした場合、又はステップSF903の処理を実行した場合、ステップSF904にて主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを判定する。キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合（ステップSF904：YES）、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515aに「1」を加算する（ステップSF905）。

10

【3225】

RAMクリア処理（図250）の説明に戻り、対象アドレスの加算処理（ステップSF803）を実行した後は主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを判定する（ステップSF804）。キャリーフラグ516に「1」が設定されていない場合（ステップSF804：NO）、対象アドレスのクリア処理（ステップSF802）及び対象アドレスの加算処理（ステップSF803）を再度実行する。キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合（ステップSF804：YES）、主側CPU63に設けられたワーク完了フラグに「1」が設定されているか否かを判定する（ステップSF805）。ワーク完了フラグは特定制御用のワークエリア221に対するクリア処理が完了したか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

20

【3226】

ワーク完了フラグに「1」が設定されていない場合（ステップSF805：NO）、ワーク完了フラグに「1」を設定した後に（ステップSF806）、特定制御用のスタックエリア222の開始アドレスであるY（I）を対象アドレスに設定する（ステップSF807）。この場合、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515a及び下位バイト515bのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位8ビットを上位バイト515aに設定し、今回の開始アドレスにおける下位8ビットを下位バイト515bに設定する。なお、ステップSF807ではキャリーフラグ516を「0」クリアする。

【3227】

その後、ステップSF802～ステップSF804の処理を、ステップSF803における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ516に「1」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「1」が設定されている場合（ステップSF804及びステップSF805：YES）、主側RAM65の初期設定を実行する（ステップSF808）。その後、主側CPU63の各種レジスタを「0」クリアするとともに（ステップSF809）、当該各種レジスタの初期設定を実行する（ステップSF810）。この初期設定ではメイン処理（図245）におけるステップSF502の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

30

【3228】

次に、主側CPU63にて実行される非特定制御用のクリア処理について説明する。

40

【3229】

本実施形態では上記第25の実施形態と同様に管理実行処理（図94）にて別監視処理（ステップS6009）が実行される。当該別監視処理では非特定制御用のワークエリア223の監視処理及び非特定制御用のスタックエリア224の監視処理を実行する。非特定制御用のワークエリア223の監視処理の処理内容は上記第22の実施形態におけるステップS5405と同一であり、非特定制御用のスタックエリア224の監視処理の処理内容は上記第22の実施形態におけるステップS5407と同一である。これら監視処理にて異常有りと判定した場合、非特定制御用のクリア処理を実行する。図252は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップSG101～ステップSG107の処理は、主側CPU63における非特定

50

制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3230】

まず非特定制御用のワークエリア221の開始アドレスであるY(m)を対象アドレスに設定する(ステップSG101)。この場合、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515a及び下位バイト515bのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位8ビットを上位バイト515aに設定し、今回の開始アドレスにおける下位8ビットを下位バイト515bに設定する。なお、ステップSG101ではキャリーフラグ516を「0」クリアするとともに主側CPU63に設けられたワーク完了フラグを「0」クリアする。

【3231】

その後、主側RAM65における対象アドレスに対応するエリアを「0」クリアする(ステップSG102)。そして、対象アドレスの加算処理を実行する(ステップSG103)。この場合、対象アドレスの加算処理を実行するために主側ROM64に記憶されている非特定制御用のサブルーチン呼び出す。対象アドレスの加算処理の処理内容は図251に示すフローチャートの処理内容と同様である。つまり、アドレスカウンタ515における下位バイト515bに「1」を加算し、加算後に下位バイト515bの8ビットがオールゼロとなった場合には主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」を設定する。また、キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合にはアドレスカウンタ515における上位バイト515aに「1」を加算する。

【3232】

その後、キャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを判定する(ステップSG104)。キャリーフラグ516に「1」が設定されていない場合(ステップSG104:NO)、対象アドレスのクリア処理(ステップSG102)及び対象アドレスの加算処理(ステップSG103)を再度実行する。キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合(ステップSG104:YES)、主側CPU63に設けられたワーク完了フラグに「1」が設定されているか否かを判定する(ステップSG105)。ワーク完了フラグは非特定制御用のワークエリア223に対するクリア処理が完了したか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【3233】

ワーク完了フラグに「1」が設定されていない場合(ステップSG105:NO)、ワーク完了フラグに「1」を設定した後に(ステップSG106)、非特定制御用のスタックエリア224の開始アドレスであるY(n)を対象アドレスに設定する(ステップSG107)。この場合、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515a及び下位バイト515bのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位8ビットを上位バイト515aに設定し、今回の開始アドレスにおける下位8ビットを下位バイト515bに設定する。なお、ステップSG107ではキャリーフラグ516を「0」クリアする。

【3234】

その後、ステップSG102～ステップSG104の処理を、ステップSG103における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ516に「1」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「1」が設定されている場合(ステップSG104及びステップSG105:YES)、本非特定制御用のクリア処理を終了する。

【3235】

次に、主側CPU63にて実行されるチェックサムの算出処理について図253のフローチャートを参照しながら説明する。チェックサムの算出処理は停電時処理にて実行されるとともにメイン処理(図245)のステップSF505にて実行される。なお、チェックサムの算出処理におけるステップSG201～ステップSG208の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3236】

10

20

30

40

50

まず特定制御用のワークエリア221においてチェックサムの算出処理の実行に際しての開始アドレスとなる加算開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップSG201）。この場合、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515a及び下位バイト515bのそれぞれに今回の加算開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の加算開始アドレスにおける上位8ビットを上位バイト515aに設定し、今回の加算開始アドレスにおける下位8ビットを下位バイト515bに設定する。特定制御用のワークエリア221の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア341が設定されており、当該エリアに対して次の順番のアドレスのエリアには停電時処理におけるチェックサムの算出処理において算出されたチェックサムの情報を記憶するための停電時の合計カウンタが設定されており、当該エリアに対して次の順番のアドレスのエリアにはメイン処理におけるチェックサムの算出処理において算出されたチェックサムの情報を記憶するための復電時の合計カウンタが設定されている。加算開始アドレスは当該復電時の合計カウンタに対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、チェックサムの算出処理におけるチェックサムの算出対象から、設定参照用エリア341、停電時の合計カウンタ及び復電時の合計カウンタを除外することが可能となる。なお、ステップSG201ではキャリーフラグ516を「0」クリアするとともに主側CPU63に設けられたワーク完了フラグを「0」クリアする。

【3237】

その後、主側RAM65における対象アドレスのデータを読み出し（ステップSG202）、その読み出したデータの数値情報を主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた合計カウンタ（メイン処理（図245）におけるチェックサムの算出処理であれば復電時の合計カウンタ、停電時処理におけるチェックサムの算出処理であれば停電時の合計カウンタ）に加算する（ステップSG203）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップSG204）。この場合、対象アドレスの加算処理を実行するために主側ROM64に特定制御用として記憶されている共通のサブルーチンを呼び出す。対象アドレスの加算処理の処理内容は図251に示すフローチャートの処理内容と同様である。つまり、アドレスカウンタ515における下位バイト515bに「1」を加算し、加算後に下位バイト515bの8ビットがオールゼロとなった場合には主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」を設定する。また、キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合にはアドレスカウンタ515における上位バイト515aに「1」を加算する。

【3238】

その後、キャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを判定する（ステップSG205）。キャリーフラグ516に「1」が設定されていない場合（ステップSG205：NO）、ステップSG202～ステップSG204の処理を再度実行する。キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合（ステップSG205：YES）、主側CPU63のワーク完了フラグに「1」が設定されているか否かを判定する（ステップSG206）。

【3239】

ワーク完了フラグに「1」が設定されていない場合（ステップSG206：NO）、ワーク完了フラグに「1」を設定した後に（ステップSG207）、特定制御用のスタックエリア222の開始アドレスであるY（l）を対象アドレスに設定する（ステップSG208）。この場合、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515a及び下位バイト515bのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位8ビットを上位バイト515aに設定し、今回の開始アドレスにおける下位8ビットを下位バイト515bに設定する。なお、ステップSG208ではキャリーフラグ516を「0」クリアする。

【3240】

その後、ステップSG202～ステップSG205の処理を、ステップSG204における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ516に「1」が設定されるまで繰り返

10

20

30

40

50

す。キャリアフラグ 5 1 6 に「1」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「1」が設定されている場合（ステップ S G 2 0 5 及びステップ S G 2 0 6：Y E S）、本チェックサムの算出処理を終了する。

【3 2 4 1】

次に、音光側 C P U 3 5 3 にて実行される演出制御処理について図 2 5 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側 C P U 3 5 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【3 2 4 2】

主側 C P U 6 3 から更新開始コマンドを受信している場合（ステップ S G 3 0 1：Y E S）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップ S G 3 0 2）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側 C P U 6 3 にて設定値更新処理（図 2 4 7）が開始された場合に音光側 C P U 3 5 3 に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図 2 4 7）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図 2 4 7）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【3 2 4 3】

主側 C P U 6 3 から確認開始コマンドを受信している場合（ステップ S G 3 0 3：Y E S）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップ S G 3 0 4）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側 C P U 6 3 にて設定確認用処理（図 2 4 6）が開始される場合に音光側 C P U 3 5 3 に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図 2 4 6）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図 2 4 6）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図 2 4 6）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【3 2 4 4】

主側 C P U 6 3 から異常コマンドを受信している場合（ステップ S G 3 0 5：Y E S）、異常時報知の設定処理を実行する（ステップ S G 3 0 6）。異常コマンドは既に説明したとおり動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことが特定された場合に音光側 C P U 3 5 3 に送信される。異常時報知の設定処理では、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【3 2 4 5】

ステップ S G 3 0 1～ステップ S G 3 0 6 の処理を実行した場合、主側 C P U 6 3 から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コ

10

20

30

40

50

マンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップSG307）。通常復帰コマンドはRAMクリア処理（ステップSF518）、設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した場合に送信される。クリア時の復帰コマンドはRAMクリア処理（ステップSF518）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した場合に送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図246）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した場合に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図247）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した場合に送信される。

10

【3246】

これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップSG307：NO）、ステップSG301の処理に戻る。主側CPU63は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が正常に終了する場合にいずれかの復帰コマンドを音光側CPU353に送信する。この場合に上記のとおり音光側CPU353はいずれかの復帰コマンドを主側CPU63から受信するまではステップSG308以降の処理を実行しない。これにより、主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が実行されている間は音光側CPU353にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となるとともに、主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が正常に終了しなかった場合には音光側CPU353にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。

20

【3247】

また、いずれの復帰コマンドも受信していない状況においては主側CPU63から更新開始コマンド、確認開始コマンド又は異常コマンドを受信する可能性があり、更新開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定値更新処理（図247）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、確認開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定確認用処理（図246）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、異常コマンドを受信した場合は既に説明したとおり異常報知が行われるように必要がある。この場合に、音光側CPU353はいずれかの復帰コマンドを主側CPU63から受信するまではステップSG206以降の処理を実行しないことにより、更新開始コマンド、確認開始コマンド又は異常コマンドを受信した場合にそれに対応する報知を好適に開始させることが可能となる。

30

【3248】

主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップSG307：YES）、音光側RAM355に設けられた待機カウンタに待機期間（具体的には2秒）に対応する情報を設定する（ステップSG308）。待機カウンタに設定された待機期間の情報は音光側CPU353において定期的（具体的には4ミリ秒）に起動される割り込み処理にて1減算される。

【3249】

その後、復帰コマンドの種類に対応する処理を実行する（ステップSG309）。具体的には、上記第49の実施形態と同様に、通常復帰コマンドを受信している場合にはRTC356の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をRTC用メモリ357に格納させる。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がRTC用メモリ357に格納された状態となる。

40

【3250】

今回受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドである場合、更新時報知の終了処理を実行する。更新時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定値更新処理（図247）が終了される場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップSG302にて開始した設定値更新処理（図247）に対応する報

50

知を終了させる。

【3251】

今回受信した復帰コマンドが確認時の復帰コマンドである場合、確認時報知の終了処理を実行する。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定確認用処理（図246）が終了される場合に音光側CPU353に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップSG304にて開始した設定確認用処理（図246）に対応する報知を終了させる。

【3252】

その後、音光側RAM355の待機カウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、待機期間が経過したか否かを判定する（ステップSG310）。待機カウンタの値が「0」となっていない場合（ステップSG310：NO）、ステップSG310の処理を再度実行する。これにより、待機期間が経過するまでは演出制御処理（図252）におけるステップSG311以降の処理が実行されないようにすることが可能となる。なお、ステップSG310の処理が繰り返し実行されている状況であっても割込み処理の実行タイミングとなった場合には待機カウンタの値が1減算される。

【3253】

ステップSG310にて肯定判定をした場合、初期動作処理を実行する（ステップSG311）。初期動作処理では、初期位置に配置されている可動体512を移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるように可動体用駆動部513に駆動信号を出力する。これにより、可動体512は初期位置から移動限界位置まで移動し、その後に移動限界位置から初期位置に復帰する。遊技ホールの管理者は可動体512の当該動作を確認することで可動体512が正常に動作するか否かを把握することが可能となる。

【3254】

上記のとおり音光側CPU353は主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングから待機期間が経過した場合に初期動作処理（ステップSG311）を実行する。これにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了してから待機期間が経過してから可動体512の初期動作が行われることとなる。ここで、既に説明したとおり主側CPU63は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した場合に第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示を開始する。

【3255】

これに対して、上記のとおり可動体512の初期動作は主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングから待機期間が経過した場合に開始されるため、実質的に第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示が開始された後に可動体512の初期動作が開始されることとなる。したがって、主側CPU63及び音光側CPU353への動作電力の供給が開始された場合には主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した後にまず第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が開始され、その後に待機期間が経過した後に可動体512にて初期動作が開始されることとなる。よって、パチンコ機10の工場からの出荷時における動作チェックや遊技ホールにおけるパチンコ機10の日常的な動作チェックに際しては、まず遊技機本体12をパチンコ機10前方に開放させて当該遊技機本体12の裏側を露出させた状態において第1～第4報知用表示装置201～204が正常に動作するか否かを確認した後に、遊技機本体12を閉鎖して遊技機本体12の表側から可動体512が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。

【3256】

初期動作処理（ステップSG311）を実行した後は、その他の処理を繰り返し実行する（ステップSG312）。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側CPU63から受信した場合には図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54にて

10

20

30

40

50

遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。この場合、遊技回用の演出の途中で可動体 5 1 2 を動作させる演出の実行が指示されている場合には、可動体 5 1 2 を初期位置から移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側 CPU 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。この場合、開閉実行モード用の演出の途中で可動体 5 1 2 を動作させる演出の実行が指示されている場合には、可動体 5 1 2 を初期位置から移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるための設定を行う。

10

【3 2 5 7】

次に、主側 CPU 6 3 及び音光側 CPU 3 5 3 への動作電力の供給が開始された場合に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が実行されるとともに可動体 5 1 2 にて初期動作が実行される様子について、図 2 5 5 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 2 5 5 (a) は主側 CPU 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ SF 5 0 1～ステップ SF 5 2 3）が実行されている期間を示し、図 2 5 5 (b) は主側 CPU 6 3 において設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されている期間を示し、図 2 5 5 (c) は音光側 CPU 3 5 3 にて主側 CPU 6 3 から送信されたいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングを示し、図 2 5 5 (d) は第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が実行される初期チェック期間の実行期間を示し、図 2 5 5 (e) は音光側 CPU 3 5 3 にて待機期間を計測している期間を示し、図 2 5 5 (f) は可動体 5 1 2 の初期動作が実行されている期間を示す。

20

【3 2 5 8】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップ SF 5 0 1～ステップ SF 5 2 3）において、RAM クリア処理（ステップ SF 5 1 8）、設定確認用処理（図 2 4 6）及び設定値更新処理（図 2 4 7）のいずれもが実行されない場合について説明する。

30

【3 2 5 9】

t 1 のタイミングで主側 CPU 6 3 及び音光側 CPU 3 5 3 への動作電力の供給が開始される。この場合、図 2 5 5 (a) に示すように当該 t 1 のタイミングで主側 CPU 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ SF 5 0 1～ステップ SF 5 2 3）が開始される。なお、当該 t 1 のタイミングで図柄表示装置 4 1 において画像の表示が開始される。今回の動作電力の供給の開始に際しては「RAM クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない。したがって、RAM クリア処理（ステップ SF 5 1 8）、設定確認用処理（図 2 4 6）及び設定値更新処理（図 2 4 7）のいずれもが実行されることなく t 2 のタイミングで動作電力の供給開始時の処理（ステップ SF 5 0 1～ステップ SF 5 2 3）が終了する。この場合、当該 t 2 のタイミングで図 2 5 5 (d) に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が開始される。具体的には、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の全ての表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 が発光状態に維持される。但し、チェック用表示として第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の全ての表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 が点滅表示される構成としてもよい。

40

【3 2 6 0】

また、t 2 のタイミングで図 2 5 5 (c) に示すように主側 CPU 6 3 から通常復帰コマンドが送信され、当該通常復帰コマンドが音光側 CPU 3 5 3 にて受信される。音光側 CPU 3 5 3 は通常復帰コマンドを受信することで t 2 のタイミングで図 2 5 5 (e) に示すように待機期間の計測を開始する。そして、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0

50

4にてチェック用表示が行われている途中であるt3のタイミングで図255(e)に示すように待機期間が経過することで、図255(f)に示すように可動体512の初期動作が開始される。

【3261】

その後、t4のタイミングで図255(d)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が終了される。また、その後のt5のタイミングで図255(f)に示すように可動体512における初期動作が終了される。

【3262】

次に、動作電力の供給開始時の処理(ステップSF501～ステップSF523)において、設定確認用処理(図246)又は設定値更新処理(図247)が実行される場合について説明する。

【3263】

t6のタイミングで主側CPU63及び音光側CPU353への動作電力の供給が開始される。この場合、図255(a)に示すように当該t6のタイミングで主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理(ステップSF501～ステップSF523)が開始される。なお、当該t6のタイミングで図柄表示装置41において画像の表示が開始される。今回の動作電力の供給の開始に際しては「設定変更操作」又は「設定確認操作」が実行されている。したがって、図255(b)に示すようにt7のタイミング～t8のタイミングに亘って設定確認用処理(図246)又は設定値更新処理(図247)が実行される。

【3264】

t8のタイミングで図255(b)に示すように設定確認用処理(図246)及び設定値更新処理(図247)のうち今回の実行対象である設定関連処理が終了することで図255(a)に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSF501～ステップSF523)が終了する。この場合、当該t8のタイミングで図255(d)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始される。具体的には、第1～第4報知用表示装置201～204の全ての表示用セグメント321～324が発光状態に維持される。但し、チェック用表示として第1～第4報知用表示装置201～204の全ての表示用セグメント321～324が点滅表示される構成としてもよい。

【3265】

また、t8のタイミングで図255(c)に示すように主側CPU63から確認時の復帰コマンド又は更新時の復帰コマンドが送信され、当該復帰コマンドが音光側CPU353にて受信される。音光側CPU353は当該復帰コマンドを受信することでt8のタイミングで図255(e)に示すように待機期間の計測を開始する。そして、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている途中であるt9のタイミングで図255(e)に示すように待機期間が経過することで、図255(f)に示すように可動体512の初期動作が開始される。

【3266】

その後、t10のタイミングで図255(d)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が終了される。また、その後のt11のタイミングで図255(f)に示すように可動体512における初期動作が終了される。

【3267】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3268】

RAMクリア処理(図250)、非特定制御用のクリア処理(図251)及びチェックサムの算出処理(図252)を実行する場合には対象アドレスが順次更新されるとともに、更新された後の対象アドレスに対応する主側RAM65のエリアを対象として「0」クリア処理又はチェックサムの算出処理が実行される(これらの処理を以下、特定処理ともいう)。これにより、主側RAM65における複数のエリアを順次、特定処理の実行対象とすることが可能となる。この場合に、更新された後の対象アドレスが基準アドレス(特

10

20

30

40

50

定アドレス)となる場合には主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」が設定され、キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合に特定処理の実行が終了される。これにより、実行対象とすべき主側RAM65のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かの特定に際してはキャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定するだけでよいため、当該特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【3269】

基準アドレスが複数存在している構成において、いずれの基準アドレスも、当該基準アドレスに対して直前のアドレスが対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスが更新されることでキャリーフラグ516に「1」が設定されることとなるアドレスとなっている。これにより、いずれの基準アドレスを基準とする場合であっても、キャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【3270】

対象アドレスは主側CPU63のアドレスカウンタ515に設定される。アドレスカウンタ515は上位バイト515aと下位バイト515bとを備えている。対象アドレスの更新が行われる場合には下位バイト515bに「1」が加算されることとなるが、下位バイト515bに最大値としてオール「1」が設定されている状況において下位バイト515bに「1」が加算された場合には、下位バイト515bは最小値であるオールゼロが設定された状態となるとともに上位バイト515aに「1」を加算する必要がある。この場合に、下位バイト515bが最大値から最小値に変更される場合にはキャリーフラグ516に「1」が設定されるため、キャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定することで上位バイト515aに「1」を加算する必要があるか否かを特定することが可能となる。当該構成においてキャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき主側RAM65のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、上位バイト515aに「1」を加算する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき主側RAM65のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【3271】

特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224はいずれも、主側RAM65のアドレス範囲における最後の順番のアドレスにおける下位バイト515bは最大値となっている。これにより、各エリア221～224のいずれについても主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを確認することで、特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。よって、特定処理の実行が完了したか否かの特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【3272】

特定処理として、RAMクリア処理(図250)、非特定制御用のクリア処理(図251)及びチェックサムの算出処理(図252)が設定されている構成において、これら特定処理のいずれが実行されている状況であっても主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定することで特定処理の終了契機を特定することが可能となる。よって、特定処理の終了契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【3273】

動作電力の供給が開始された場合に可動体512にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して可動体512が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。この場合に、可動体512における初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、動作電力の供給が開始された直後において上記初期動作の確認を行う必要はなく、余裕を持って上記初期動作の確認を行うことが可能となる。

【3274】

動作電力の供給が開始された場合に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるため、動作電力の供給の開始に際して第1～第4報知用表示装置201～204が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、第1～第4報知用表示装置201～204はパチンコ機10の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して可動体512はパチンコ機10の前面側から視認可能となるため、第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示及び可動体512の初期動作のそれぞれを確認するためにはパチンコ機10の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、可動体512における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、パチンコ機10の背面側を露出させて第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示を確認した後に、遊技機本体12を閉鎖状態として可動体512における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

10

【3275】

待機期間を計測することにより可動体512の初期動作が遅延される。これにより、可動体512の初期動作を遅延させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【3276】

主側CPU63から送信された復帰コマンドを受信したタイミングを基準として待機期間の計測が行われる。これにより、主側CPU63における制御の進行状況を基準として可動体512の初期動作を遅延させることが可能となる。また、主側CPU63は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了する場合に復帰コマンドを送信する。これにより、主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了したタイミングを基準として可動体512の初期動作を遅延させることが可能となる。

20

【3277】

主側CPU63は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）の実行内容に応じて異なる種類の復帰コマンドを送信するため、音光側CPU353は主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、いずれの種類の復帰コマンドが送信された場合であっても可動体512の初期動作を遅延させるための待機期間が設定されるため、主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）の実行内容に関係なく可動体512の初期動作を遅延させることが可能となる。

30

【3278】

主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が実行された場合に送信された復帰コマンドを音光側CPU353が受信した後に可動体512にて初期動作が行われる。これにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が実行された後に可動体512にて初期動作が行われるようにすることが可能となる。また、主側CPU63は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了する場合に復帰コマンドを送信する。これにより、主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了したタイミングを基準として可動体512にて初期動作を行わせることが可能となる。

40

【3279】

なお、対象アドレスの更新が加算式で行われる構成に限定されることはなく減算式で行われる構成としてもよい。この場合、対象アドレスの更新が行われる場合にはアドレスカウンタ515の下位バイト515bの値が「1」減算されることとなる。そして、下位バイト515bの8ビットがオールゼロである状況（すなわち下位バイト515bの数値情報が最小値である状況）において下位バイト515bの値が「1」減算された場合には主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」が設定されるとともに上位バイト515aの値が「1」減算される。当該構成においては特定制御用のワークエリア221、特定制

50

御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスにおける下位バイト 515b がオールゼロとなる構成とすることで、キャリーフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側 RAM 65 のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【3280】

また、対象アドレスの更新が行われる場合に下位バイト 515b に対して加算又は減算される更新用数値は「1」に限定されることはなく、「2」であってもよく、「3」であってもよく、「4」であってもよい。

【3281】

また、下位バイト 515b の数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合にキャリーフラグ 516 に「1」が設定される構成に代えて、上位バイト 515a の最下位ビットよりも上位側の所定のビットの数値が変更される場合にキャリーフラグ 516 に「1」が設定される構成としてもよい。当該構成においては特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に上記所定のビットの数値が変更されることとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側 RAM 65 のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【3282】

また、主側 RAM 65 のアドレスは 2 バイトに限定されることはなく 1 バイト、3 バイト又は 4 バイト以上である構成としてもよい。3 バイトである場合には下位 2 バイトから上位 1 バイトへの桁上がりが発生する場合にキャリーフラグ 516 に「1」が設定される構成としてもよい。当該構成においては特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に下位 2 バイトから上位 1 バイトへの桁上がりが発生することとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側 RAM 65 のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【3283】

また、1 バイトである場合には当該 1 バイトの最下位ビットよりも上位側の所定のビットの数値が変更される場合にキャリーフラグ 516 に「1」が設定される構成とする。当該構成においては特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に上記所定のビットの数値が変更されることとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側 RAM 65 のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【3284】

また、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 に特定処理がまとめて実行される構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア 221 に対する特定処理と特定制御用のスタックエリア 222 に対する特定処理とが個別に行われる構成としてもよい。この場合であっても、それぞれの特定処理においてキャリーフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで、当該特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【3285】

また、非特定制御用のワークエリア 223 と非特定制御用のスタックエリア 224 とに

10

20

30

40

50

特定処理がまとめて実行される構成に限定されることはなく、非特定制御用のワークエリア 223 に対する特定処理と非特定制御用のスタックエリア 224 に対する特定処理とが個別に行われる構成としてもよい。この場合であっても、それぞれの特定処理においてキャリアフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで、当該特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【3286】

また、主側 RAM 65 における特定制御用のワークエリア 221 と特定制御用のスタックエリア 222 との間のアドレスに空白エリアが設定されている構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア 221 と特定制御用のスタックエリア 222 とが連続となるアドレスとなるように設定されている構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 のうち後側のエリアにおける最後の順番のアドレスが、次の順番のアドレスへの更新に際してキャリアフラグ 516 に「1」が設定されるアドレスとすることで、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 に対して特定処理がまとめて実行される場合において、キャリアフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【3287】

また、主側 RAM 65 における非特定制御用のワークエリア 223 と非特定制御用のスタックエリア 224 との間のアドレスに空白エリアが設定されている構成に限定されることはなく、非特定制御用のワークエリア 223 と非特定制御用のスタックエリア 224 とが連続となるアドレスとなるように設定されている構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 のうち後側のエリアにおける最後の順番のアドレスが、次の順番のアドレスへの更新に際してキャリアフラグ 516 に「1」が設定されるアドレスとすることで、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 に対して特定処理がまとめて実行される場合において、キャリアフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【3288】

また、特定制御用のワークエリア 221 に割り当てられているアドレスの数が 257 個以上である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 221 における最後の順番のアドレスだけではなく途中の順番のアドレスも下位側の 8 ビットがオール「1」が設定されたアドレスとなる。当該構成においてはキャリアフラグ 516 に「1」が設定された回数を計測するとともに、その計測回数が、特定制御用のワークエリア 221 において下位側の 8 ビットがオール「1」となるアドレスの数である終了基準数となった場合に特定制御用のワークエリア 221 に対する特定処理の実行が完了したと特定する構成とする。これにより、キャリアフラグ 516 を利用して特定処理の終了契機を特定することが可能となる。

【3289】

また、主側 CPU 63 にてプログラムを利用して対象アドレスの加算処理（図 251）が実行される構成に代えて、専用回路により対象アドレスの更新が行われる構成としてもよい。この場合、当該専用回路による対象アドレスの更新に際しても、下位バイト 515b が最小値及び最大値のうち一方から他方に変更された場合にはキャリアフラグ 516 に「1」が設定されるとともに上位バイト 515a が更新される構成とする。これにより、キャリアフラグ 516 に「1」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【3290】

また、特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 における最後の順番のアドレスが、下位側の 8 ビットが最大値となるように設定されている構成に限定されることはなく、下位側の 8 ビットが最小値となるように設定されている構成としてもよい

10

20

30

40

50

。この場合、最後の順番のアドレスに対して直前のアドレスから最後の順番のアドレスへの更新が行われた場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されることとなるため、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されていることを特定した場合にはその時点における対象アドレスのエリアに対して特定処理を実行した後に当該特定処理を終了させる構成とする。

【3 2 9 1】

また、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されていることを契機として特別処理を実行する構成を、対象アドレスの全てにのエリアに対して特定処理が実行されたか否かを特定するため以外に利用してもよい。

【3 2 9 2】

例えば、複数バイトからなる乱数カウンタを備えた構成において、下位バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されるとともにキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されている場合に上位バイトの数値情報が更新される構成とし、さらにキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定された場合には上記乱数カウンタとは別の乱数カウンタの更新が開始される構成としてもよい。この場合、複数の乱数カウンタを同時に更新する場合において乱数カウンタの更新開始タイミングを一定間隔でずらすことが可能となるとともに、当該一定間隔でずらす契機を特定する場合にはキャリーフラグ 5 1 6 を確認するだけでよい。ため処理負荷を軽減することが可能となる。

【3 2 9 3】

例えば、複数バイトからなるタイマカウンタを備えた構成において、下位バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「1」を設定するとともにキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されている場合に上位バイトの数値情報が更新される構成とし、さらにキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定された場合には上記タイマカウンタとは別のタイマカウンタによる期間の計測が開始される構成としてもよい。この場合、複数のタイマカウンタを利用して複数の期間を計測する場合において各期間の計測開始タイミングを一定間隔でずらすことが可能となるとともに、当該一定間隔でずらす契機を特定する場合にはキャリーフラグ 5 1 6 を確認するだけでよい。ため処理負荷を軽減することが可能となる。

【3 2 9 4】

また、動作電力の供給が開始された場合には可動体 5 1 2 の初期動作の開始タイミングが遅延されることで第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 におけるチェック用表示が開始された後に可動体 5 1 2 における初期動作が開始される構成に限定されることはなく、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 のチェック用表示の開始タイミングが遅延されることで可動体 5 1 2 における初期動作が開始された後に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 におけるチェック用表示が開始される構成としてもよい。

【3 2 9 5】

また、動作電力の供給が開始された場合には可動体 5 1 2 の初期動作の開始タイミングが遅延されることで第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 におけるチェック用表示が開始された後に可動体 5 1 2 における初期動作が開始される構成において、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 におけるチェック用表示が終了したタイミング以降で可動体 5 1 2 の初期動作が開始される構成としてもよい。

【3 2 9 6】

また、可動体 5 1 2 の初期動作の開始タイミングが遅延されない構成としてもよい。つまり、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が実行されて復帰コマンドが送信された場合には当該復帰コマンドを受信したタイミングで可動体 5 1 2 の初期動作が開始される構成としてもよい。この場合、可動体 5 1 2 の初期動作の開始タイミングが遅延されないものの、主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が終了したタイミングで可動体 5 1 2 の初期動作を開始することが可能となる。当該構成においては主側

10

20

30

40

50

C P U 6 3 の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ステップ S F 5 2 3）にて設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されるか否かに応じて可動体 5 1 2 の初期動作が開始されるタイミングが相違することとなる。つまり、設定確認用処理（図 2 4 6）及び設定値更新処理（図 2 4 7）が実行されない場合には動作電力の供給が開始された場合に即座に可動体 5 1 2 における初期動作が開始されるのに対して、設定確認用処理（図 2 4 6）又は設定値更新処理（図 2 4 7）が実行された場合には動作電力の供給が開始されたタイミングに対して遅れたタイミングで可動体 5 1 2 における初期動作が開始される。

【 3 2 9 7 】

また、動作電力の供給が開始された場合において初期動作の開始タイミングが遅延される対象又は主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ステップ S F 5 2 3）が終了した場合に初期動作が実行される対象は可動体 5 1 2 に限定されることはなく任意である。例えば可動体 5 1 2 に加えて又は代えて、表示発光部 5 3、スピーカ部 5 4 及び図柄表示装置 4 1 のいずれかであってもよい。また、音光側 C P U 3 5 3 により制御される全ての制御対象が、動作電力の供給が開始された場合において初期動作の開始タイミングが遅延される又は主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ステップ S F 5 2 3）が終了した場合に初期動作が実行される構成としてもよい。

【 3 2 9 8 】

＜第 7 3 の実施形態＞

本実施形態では音光側 C P U 2 5 3 にて実行される演出制御処理の処理内容が上記第 7 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 7 2 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 7 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 3 2 9 9 】

図 2 5 6 は本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。

【 3 3 0 0 】

ステップ S G 4 0 1 ～ステップ S G 4 0 6 では上記第 7 2 の実施形態における演出制御処理（図 2 5 4）のステップ S G 3 0 1 ～ステップ S G 3 0 6 と同一の処理を実行する。ステップ S G 4 0 1 ～ステップ S G 4 0 6 の処理を実行した場合、主側 C P U 6 3 から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップ S G 4 0 7）。これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップ S G 4 0 7：N O）、ステップ S G 4 0 1 の処理に戻る。

【 3 3 0 1 】

主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップ S G 4 0 7：Y E S）、復帰コマンドの種類に対応する処理を実行する（ステップ S G 4 0 8）。当該処理の処理内容は上記第 7 2 の実施形態における演出制御処理（図 2 5 4）のステップ S G 3 0 9 の処理と同一である。

【 3 3 0 2 】

その後、今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドとは異なる復帰コマンド、すなわちクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかであることを条件として（ステップ S G 4 0 9：N O）、音光側 R A M 3 5 5 に設けられた待機カウンタに待機期間（具体的には 2 秒）に対応する情報を設定する（ステップ S G 4 1 0）。待機カウンタに設定された待機期間の情報は音光側 C P U 3 5 3 において定期的（具体的には 4 ミリ秒）に起動される割り込み処理にて 1 減算される。

【 3 3 0 3 】

その後、音光側 R A M 3 5 5 の待機カウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、待機期間が経過したか否かを判定する（ステップ S G 4 1 1）。待機カウンタの値が「0」となっていない場合（ステップ S G 4 1 1：N O）、ステップ S G 4 1 1 の

10

20

30

40

50

処理を再度実行する。これにより、主側CPU63からクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合には待機期間が経過するまでは演出制御処理（図256）におけるステップSG412以降の処理が実行されないようにすることが可能となる。なお、ステップSG411の処理を繰り返し実行されている状況であっても割込み処理の実行タイミングとなった場合には待機カウンタの値が1減算される。

【3304】

ステップSG409にて肯定判定をした場合、又はステップSG411にて肯定判定をした場合、初期動作処理を実行する（ステップSG412）。初期動作処理では、初期位置に配置されている可動体512を移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるように可動体用駆動部513に駆動信号を出力する。これにより、可動体512は初期位置から移動限界位置まで移動し、その後に移動限界位置から初期位置に復帰する。遊技ホールの管理者は可動体512の当該動作を確認することで可動体512が正常に動作するか否かを把握することが可能となる。

【3305】

その後、その他の処理を実行する（ステップSG413）。その他の処理の処理内容は上記第72の実施形態における演出制御処理（図254）のステップSG312の処理と同一である。

【3306】

上記構成によれば主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）においてRAMクリア処理（ステップSF518）、設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）のいずれかが実行された場合に音光側CPU353にて待機期間が計測された後に可動体512の初期動作が行われ、主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）においてRAMクリア処理（ステップSF518）、設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）のいずれもが実行されなかった場合には音光側CPU353にて待機期間が計測されることなく可動体512の初期動作が行われる。遊技ホールにおいて営業が開始される場合にはパチンコ機10の電源をON操作した状態のまま各パチンコ機10に動作電力を供給するための主電源をOFF状態からON状態に切り換えることが行われる場合がある。このような電源ON操作が行われた場合には遊技機本体12が開放されることなくパチンコ機10への動作電力の供給が開始されることとなる。そして、このような状況においては主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）においてRAMクリア処理（ステップSF518）、設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）のいずれもが実行されないため、待機期間が計測されることなく可動体512の初期動作が開始される。これにより、可動体512の初期動作を即座に確認することが可能となる。

【3307】

その一方、「RAMクリア操作」、「設定確認操作」及び「設定変更操作」のいずれかが行われる場合には遊技機本体12を開放させた状態で行われる。そして、このような状況においては主側CPU63における動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）においてRAMクリア処理（ステップSF518）、設定確認用処理（図246）及び設定値更新処理（図247）のいずれかが実行されるため、待機期間が計測された後に可動体512の初期動作が開始される。これにより、遊技機本体12が閉鎖された後に可動体512の初期動作が開始されるようにすることが可能となる。

【3308】

なお、可動体512の初期動作の開始タイミングを遅延させるために待機期間が計測される構成に限定されることはなく、遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となったことを開閉検知センサにて検知したことを条件として可動体512の初期動作を開始させる構成とすることで可動体512の初期動作の開始タイミングを遅延させる構成としてもよい。この場合、遊技機本体12が閉鎖状態となってから可動体512の初期動作が開始され

10

20

30

40

50

るようにすることが可能となる。

【3309】

また、当該構成においては遊技機本体12が閉鎖状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には可動体512の初期動作が行われないこととなるが、これに限定されることはなく、遊技機本体12が閉鎖状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了して復帰コマンドが送信された場合に可動体512の初期動作が開始される構成としてもよい。

【3310】

また、上記構成において遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となったとしてもその時点で主側CPU63から復帰コマンドを受信していない場合には可動体512の初期動作が開始されることはなく、復帰コマンドを受信した後に可動体512の初期動作が開始される構成としてもよい。つまり、主側CPU63から復帰コマンドを受信しているとともに遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となった場合に可動体512の初期動作が開始されることとなる。

【3311】

また、上記実施形態の構成において通常復帰コマンドを受信した場合には可動体512の初期動作が行われない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの営業開始時に可動体512の初期動作が行われないようにすることが可能となる。

【3312】

＜第74の実施形態＞

本実施形態では動作電力の供給が開始された場合における処理構成が上記第49の実施形態と相違している。以下、上記第49の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第49の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3313】

図257は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSG501～ステップSG527の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3314】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップSG501）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM65のアクセスを許可する。

【3315】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップSG502）。内部機能レジスタ設定処理では上記第35の実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割り込み処理（図133）の割り込み周期を第1割り込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割り込み処理（図134）の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

【3316】

つまり、本実施形態では上記第35の実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割り込み処理（図133）と第2タイマ割り込み処理（図134）とが存在している。第1タイマ割り込み処理（図133）及び第2タイマ割り込み処理（図134）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割り込み処理（図134）は第1タイマ割り込み処理（図133）に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割り込み処理（図133）は第2タイマ割り込み処理（図134）に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割り込み処理（図133）及

10

20

30

40

50

び第2タイマ割込み処理（図134）の両方が実行されていない状況において第1割込み周期及び第2割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割込み処理（図134）から先に起動される。この点、第2タイマ割込み処理（図134）は第1タイマ割込み処理（図133）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割込み処理（図133）が第2タイマ割込み処理（図134）よりも優先して起動される構成としてもよい。

【3317】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割込み処理（図133）の第1割込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割込み処理（図134）の第2割込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【3318】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップSG503）。立ち上げ処理中フラグは上記第35の実施形態と同様に、第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図133）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理（図133）を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【3319】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図257）において動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が終了して残余処理（ステップSG524～ステップSG527）が開始される前に「0」クリアされる。上記第35の実施形態と同様に第1タイマ割込み処理（図133）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）のうち後述する設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割込み処理（図133）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS8901～ステップS8905の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）のうち後述する設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【3320】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップS8901）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）のうち後述する設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第35の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムの算出処理を実行してその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM65の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定

10

20

30

40

50

することが可能となる。

【3321】

ちなみに、設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）が実行されている状況では、第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）において第1タイマ割込み処理（図133）又は第2タイマ割込み処理（図134）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図257）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア222に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側CPU63の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア222に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア222に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図257）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア222に退避された情報が主側CPU63の各種レジスタに復帰される。

10

【3322】

ステップSG503にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSG504）。第1タイマ割込み処理（図133）の停電情報記憶処理（ステップS8901）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

20

【3323】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップSG504：YES）、停電時処理の場合と同様にチェックサムを算出し、そのチェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップSG505）。停電時処理及びステップSG505のそれぞれでは、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する。ステップSG505では、主側CPU63への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア221に保存されたチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、当該ステップSG505にて算出したチェックサムと比較することで、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

30

【3324】

チェックサムが一致している場合（ステップSG505：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定参照用エリア341（図154参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップSG506）。設定参照用エリア341は上記第45の実施形態と同様に現状のパチンコ機10の設定値を主側CPU63にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア341に「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定1」となる。設定参照用エリア341に「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定2」となる。設定参照用エリア341に「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定3」となる。設定参照用エリア341に「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定4」となる。設定参照用エリア341に「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定5」となる。設定参照用エリア341に「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定6」となる。ステップSG506では設定参照用エリア341に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

40

【3325】

ステップSG504、ステップSG505及びステップSG506の全てで肯定判定を

50

した場合、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S G 5 0 7）。設定更新表示フラグは上記第 35 の実施形態と同様に設定値更新処理（図 259）が実行されていることを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図 259）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（図 259）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図 259）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図 259）が実行されている状況において主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（図 259）において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

10

【3326】

設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップ S G 5 0 7 にて否定判定をした場合、リセットボタン 68c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S G 5 0 8）。つまり、リセットボタン 68c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われて主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 35 の実施形態と同様に、主制御装置 60 に設定キー挿入部 68a 及びリセットボタン 68c が設けられているものの更新ボタン 68b は設けられていない。

20

【3327】

リセットボタン 68c が押圧操作されていない場合（ステップ S G 5 0 8：NO）、特定制御用のワークエリア 221 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S G 5 0 9）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 133）においてステップ S 8901 ～ ステップ S 8905 の処理を実行する一方、ステップ S 8906 にて肯定判定をすることでステップ S 8907 ～ ステップ S 8920 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S G 5 0 9 にて肯定判定をした場合、後述するステップ S G 5 2 0 及びステップ S G 5 2 1 の処理を実行する。

30

【3328】

ステップ S G 5 0 9 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 68a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S G 5 1 0）。設定キー挿入部 68a が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S G 5 1 0：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S G 5 1 2）。また、設定キー挿入部 68a が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても（ステップ S G 5 1 0：NO）、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S G 5 1 1：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S G 5 1 2）。

40

【3329】

設定確認表示フラグは上記第 35 の実施形態と同様に設定確認用処理（図 258）が実

50

行されていることを主側CPU63にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には第1～第4報知用表示装置201～204にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図258）が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理（図258）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図258）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図258）が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態は後述するRAMクリア処理（図260）が実行されるか、又は設定確認用処理（図258）において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

10

【3330】

上記のようにリセットボタン68cが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部68aがON操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン68cが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理（図258）が実行されることにより、設定確認用処理（図258）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図258）が実行される。これにより、パチンコ機10の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図258）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン68cが押圧操作された場合には、設定確認用処理（図258）が実行されることなくRAMクリア処理（図260）及び設定値更新処理（図259）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図258）よりもRAMクリア処理（図260）又は設定値更新処理（図259）の実行を優先させることが可能となる。

20

【3331】

ここで、ステップSG512にて実行される設定確認用処理について説明する。図258は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップSG601～ステップSG607の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【3332】

まず割込み許可の設定を行う（ステップSG601）。これにより、第1タイマ割込み処理（図133）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図134）が第2割込み周期で割り込んで起動される。

【3333】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）では基本的に第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図258）及び設定値更新処理（図259）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）において設定確認用処理（図258）及び設定値更新処理（図259）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が禁止され、設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）が実行されている状況においては第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図133）の各種処理のう

40

50

ち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図133）が終了される。

【3334】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップSG602）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理（図134）のステップS9005にて肯定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理（ステップS9006）を実行する。当該設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理の処理内容は上記第45の実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図124（b）の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

10

【3335】

その後、確認開始コマンドを音光側CPU353に送信する（ステップSG603）。音光側CPU353は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図258）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図258）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図258）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図258）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

20

【3336】

その後、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップSG604）。具体的には、上記第45の実施形態における設定確認用処理（図155）と同様に、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定確認用処理（図258）が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSG604にて否定判定をする。設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップSG604：NO）、ステップSG604の処理を繰り返す。

30

【3337】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合（ステップSG604：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップSG605）。これにより、第2タイマ割込み処理（図134）のステップS9005にて否定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理（ステップS9006）が実行されない状況となる。したがって、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

40

【3338】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップSG606）。これにより、設定確認用処理（図258）を終了してメイン処理（図257）における動作電力の供給開始時の処理

50

(ステップSG501～ステップSG521)に復帰する場合には第1タイマ割込み処理(図133)及び第2タイマ割込み処理(図134)の割込みが禁止される。

【3339】

その後、確認時の復帰コマンドを音光側CPU353に送信する(ステップSG607)。音光側CPU353は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理(ステップSG501～ステップSG521)が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理(ステップSG501～ステップSG521)にて設定確認用処理(図258)が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

10

【3340】

上記のとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作した状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われることにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてメイン処理(図257)が開始された状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部68aがON操作された状態となり、メイン処理(図257)にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理(図258)が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【3341】

メイン処理(図257)の説明に戻り、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSG510及びステップSG511:NO)、通常復帰コマンドを音光側CPU353に送信する(ステップSG513)。音光側CPU353は通常復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理(ステップSG501～ステップSG521)が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理(ステップSG501～ステップSG521)にてRAMクリア処理(図260)、設定確認用処理(図258)及び設定値更新処理(図259)のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

20

【3342】

一方、リセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていると判定した場合(ステップSG508及びステップSG514:YES)、又はステップSG507にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する(ステップSG515)。上記のようにリセットボタン68cが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部68aがON操作されている場合(すなわち「設定変更操作」が行われた場合)だけではなく、リセットボタン68cの押圧操作及び設定キー挿入部68aのON操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理(図259)が実行されることにより、設定値更新処理(図259)が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理(図259)が実行される。これにより、設定値更新処理(図259)の実行を優先させることが可能となる。

30

40

【3343】

ここで、ステップSG515にて実行される設定値更新処理について説明する。図259は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップSG701～ステップSG713の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3344】

50

まず割込み許可の設定を行う（ステップSG701）。これにより、第1タイマ割込み処理（図133）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図134）が第2割込み周期で割り込んで起動される。

【3345】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）では基本的に第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図258）及び設定値更新処理（図259）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）において設定確認用処理（図258）及び設定値更新処理（図259）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が禁止され、設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図258）又は設定値更新処理（図259）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図133）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図133）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図133）が終了される。

【3346】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップSG702）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理（図134）のステップS9003にて肯定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理（ステップS9004）を実行する。当該設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理の処理内容は上記第45の実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図124（a）の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の更新対象として選択されている設定値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

【3347】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップSG703）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSG504：NO）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップSG505：NO）、又は設定参照用エリア341に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップSG506：NO）、メイン処理（図257）のステップSG518にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM65の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップSG703の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM65の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図259）が実行された場合に解除することが可能となる。

【3348】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新用エリア342（図154

参照)に「1」を設定する(ステップSG704)。設定更新用エリア342は上記第45の実施形態と同様に設定値更新処理(図259)において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア342に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象(選択対象又は変更対象)の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリア342に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリア342に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリア342に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリア342に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリア342に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定6」となる。

10

【3349】

ステップSG704にて設定更新用エリア342に「1」を設定することで、更新対象の設定値が「設定1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機10の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理(図259)が開始された場合には更新対象の設定値は「設定1」となる。

【3350】

その後、更新開始コマンドを音光側CPU353に送信する(ステップSG705)。音光側CPU353は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理(図259)が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理(図259)を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理(図259)を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理(図259)が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

20

30

【3351】

その後、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する(ステップSG706)。「1」～「6」のいずれかではない場合(ステップSG706:NO)、設定更新用エリア342に「1」を設定する(ステップSG707)。これにより、更新対象の設定値が「設定1」となる。

【3352】

ステップSG706にて肯定判定をした場合又はステップSG707の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する(ステップSG708)。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSG708にて否定判定をする。

40

【3353】

ステップSG708にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されていることを条件として(ステップSG709:YES)、設定更新用エリア342の値を1加算する(ステップSG710)。これにより、リセットボタン68cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップSG709:NO)又は設定更新用エリア342の値を1加算し

50

た場合にはステップ S G 7 0 6 の処理に戻ることとなるが、ステップ S G 7 0 6 にて設定更新用エリア 3 4 2 の値が 7 以上であると判定されると、ステップ S G 7 0 7 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「1」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【3354】

設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S G 7 0 8 : Y E S）、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 に上書きする（ステップ S G 7 1 1）。これにより、今回の設定値更新処理（図 2 5 9）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 1 0 の設定値となる。

10

【3355】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S G 7 1 2）。これにより、設定値更新処理（図 2 5 9）を終了してメイン処理（図 2 5 7）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1～ステップ S G 5 2 1）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）及び第 2 タイマ割込み処理（図 1 3 4）の割込みが禁止される。

【3356】

その後、R A M クリア処理を実行する（ステップ S G 7 1 3）。R A M クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、R A M クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S F 5 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。R A M クリア処理の詳細については後に説明する。

20

【3357】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図 2 5 9）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図 2 5 8）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 6 8 a に対する O N 操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

30

【3358】

また、設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行う場合であって、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図 2 5 8）が実行され、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図 2 5 9）が実行される。これにより、リセットボタン 6 8 c の押圧操作の有無によって設定確認用処理（図 2 5 8）及び設定値更新処理（図 2 5 9）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図 2 5 8）及び設定値更新処理（図 2 5 9）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図 2 5 8）よりも設定値更新処理（図 2 5 9）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図 2 5 9）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

40

【3359】

50

メイン処理（図 2 5 7）の説明に戻り、ステップ S G 5 0 8 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていないと判定した場合（ステップ S G 5 1 4：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S G 5 1 6）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）においてステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

10

【3 3 6 0】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S G 5 1 6：NO）、RAM クリア処理を実行する（ステップ S G 5 1 7）。RAM クリア処理の内容は、設定値更新処理（図 2 5 9）におけるステップ S G 7 1 3 の RAM クリア処理の内容と同一である。つまり、メイン処理（図 2 5 7）のステップ S G 5 1 7 及び設定値更新処理（図 2 5 9）のステップ S G 7 1 3 では同一のサブルーチンを呼び出して RAM クリア処理を実行する。

20

【3 3 6 1】

図 2 6 0 はメイン処理（図 2 5 7）のステップ S G 5 1 7 及び設定値更新処理（図 2 5 9）のステップ S G 7 1 3 にて実行される RAM クリア処理を示すフローチャートである。なお、RAM クリア処理におけるステップ S G 8 0 1～ステップ S G 8 0 8 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3 3 6 2】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 において RAM クリア処理の実行に際しての開始アドレスとなるクリア開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップ S G 8 0 1）。特定制御用のワークエリア 2 2 1 の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア 3 4 1 が設定されており、クリア開始アドレスは当該設定参照用エリア 3 4 1 に対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、設定参照用エリア 3 4 1 を RAM クリア処理の実行対象から除外することが可能となる。

30

【3 3 6 3】

その後、クリア処理を実行する（ステップ S G 8 0 2）。ステップ S G 8 0 2 のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 において現状の対象アドレスに対応するエリアを「0」クリアするとともに、対象アドレスを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における次の順番のアドレスに設定する。そして、この「0」クリアする処理及び対象アドレスを更新する処理を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における最後の順番のアドレスに対して次の順番のアドレスが対象アドレスとなるまで実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保

40

50

留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新用エリア 3 4 2 を「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。

【3 3 6 4】

その後、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップ S G 8 0 3）。その後、クリア処理を実行する（ステップ S G 8 0 4）。ステップ S G 8 0 4 のクリア処理では、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において現状の対象アドレスに対応するエリアを「0」クリアするとともに、対象アドレスを特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における次の順番のアドレスに設定する。そして、この「0」クリアする処理及び対象アドレスを更新する処理を、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における最後の順番のアドレスに対して次の順番のアドレスが対象アドレスとなるまで実行する。

10

【3 3 6 5】

その後、主側 R A M 6 5 の初期設定を実行する（ステップ S G 8 0 5）。また、主側 C P U 6 3 の各種レジスタを「0」クリアするとともに（ステップ S G 8 0 6）、当該各種レジスタの初期設定を実行する（ステップ S G 8 0 7）。この初期設定ではメイン処理（図 2 5 7）におけるステップ S G 5 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【3 3 6 6】

その後、クリア完了コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する（ステップ S G 8 0 8）。音光側 C P U 3 5 3 はクリア完了コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1 ～ステップ S G 5 2 1）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1 ～ステップ S G 5 2 1）にて、ステップ S G 5 1 7 の R A M クリア処理又は設定値更新処理（図 2 5 9）のステップ S G 7 1 3 の R A M クリア処理が実行されたことを特定する。そして、クリア完了コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

20

【3 3 6 7】

メイン処理（図 2 5 7）においてステップ S G 5 0 4、ステップ S G 5 0 5 及びステップ S G 5 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S G 5 1 8）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）においてステップ S 8 9 0 1 ～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

30

40

【3 3 6 8】

その後、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S G 5 1 9）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S G 5 1 9：N O）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する（ステップ S G 5 2 0）。音光側 C P U 3 5 3 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ

50

部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図 2 5 9）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【 3 3 6 9 】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップ S G 5 2 1）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば 1 0 0 ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の不正検知処理（ステップ S 8 9 0 5）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【 3 3 7 0 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S G 5 1 9：YES）、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S G 5 1 4）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているとともに設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S G 5 1 4 及びステップ S G 5 1 9：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップ S G 5 1 5）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側 CPU 6 3 への動作電力が供給された場合、主側 RAM 6 5 について異常が発生していることでステップ S G 5 0 4、ステップ S G 5 0 5 及びステップ S G 5 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図 2 5 9）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図 2 5 9）では既に説明したとおりステップ S G 7 0 3 にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図 2 5 9）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側 RAM 6 5 について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【 3 3 7 1 】

一方、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているものの設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されていない場合（ステップ S G 5 1 9：YES、ステップ S G 5 1 4：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S G 5 1 6）。ステップ S G 5 1 8 にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップ S G 5 1 6 の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップ S G 5 1 6 にて肯定判定をする。この場合、ステップ S G 5 2 0 にて音光側 CPU 3 5 3 に異常コマンドを送信するとともに、ステップ S G 5 2 1 にて異常信号を外部出力する。

【 3 3 7 2 】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップ S G 5 0 4、ステップ S G 5 0 5 及びステップ S G 5 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合、「RAM クリア操作」が行われている状況で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されたとしても RAM クリア処理（ステップ S G 5 1 7）は実行されない。また、遊技停止

フラグに「1」がセットされている状況であって「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理（ステップSG517）は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図259）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図259）の開始時の初期設定（ステップSG703）にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図259）を実行する必要があることとなる。よって、特定制御用のワークエリア221の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア221を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

10

【3373】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップSG509又はステップSG516にて肯定判定をすることで、ステップSG520にて異常コマンドを送信するとともにステップSG521にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップSG504、ステップSG505及びステップSG506の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図259）が実行されない限り、主側CPU63への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

20

【3374】

ステップSG512の処理を実行した場合、ステップSG513の処理を実行した場合、ステップSG515の処理を実行した場合、ステップSG517の処理を実行した場合、又はステップSG521の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSG522）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第35の実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図134）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、第2タイマ割込み処理（図134）における通常時の設定処理（図135）にてステップSG9102の処理が実行されることにより、上記第35の実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

30

【3375】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が終了した後であって残余処理（ステップSG524～ステップSG527）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

40

【3376】

また、設定確認用処理（図258）及び設定値更新処理（図259）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可

50

能となる。

【3377】

その後、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSG523）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図133）が起動された場合にステップS8906にて否定判定をすることでステップS8901～ステップS8905の処理だけではなくステップS8907～ステップS8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSG523では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

【3378】

その後、ステップSG524～ステップSG527の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図133）及び第2タイマ割込み処理（図134）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSG524～ステップSG527の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSG524～ステップSG527の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップSG524～ステップSG527では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図9）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

【3379】

次に、主側CPU63にて実行される開閉監視処理について図261のフローチャートを参照しながら説明する。開閉監視処理は第1タイマ割込み処理（図133）における入力状態監視処理（ステップS8912）の一部の処理として実行される。なお、開閉監視処理におけるステップSG901～ステップSG908の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3380】

まず遊技機本体12の開放操作が行われたか否かを判定する（ステップSG901）。本実施形態においても上記第1の実施形態と同様に裏パックユニット15の前面部には本体開放センサ96が設けられている（図2参照）。この場合に、本実施形態では本体開放センサ96の検知結果が払出側CPU92ではなく主側CPU63に入力される。そして、外枠11に対して遊技機本体12が閉鎖状態である場合に本体開放センサ96は閉鎖検知信号を主側CPU63に送信し、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合に本体開放センサ96は開放検知信号を主側CPU63に送信する。主側CPU63は、本体開放センサ96から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体12が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ96から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体12が開放状態であると特定する。ステップSG901では、前回の処理回における開閉監視処理（図261）にて本体開放センサ96から閉鎖検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図261）にて本体開放センサ96から開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

【3381】

遊技機本体12の開放操作が行われたと判定した場合（ステップSG901：YES）、音光側CPU353に本体開放コマンドを送信する（ステップSG902）。音光側CPU353は本体開放コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【3382】

開閉監視処理ではさらに遊技機本体12の閉鎖操作が行われたか否かを判定する（ステップSG903）。当該ステップSG903では、前回の処理回における開閉監視処理（図261）にて本体開放センサ96から開放検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図261）にて本体開放センサ96から閉鎖検知信号を受信しているか否かを判定する。

【3383】

遊技機本体12の閉鎖操作が行われたと判定した場合（ステップSG903：YES）、音光側CPU353に本体閉鎖コマンドを送信する（ステップSG904）。音光側CPU353は本体閉鎖コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【3384】

開閉監視処理ではさらに前扉枠14の開放操作が行われたか否かを判定する（ステップSG905）。本実施形態においても上記第1の実施形態と同様に内枠13の前面部には前扉開放センサ95が設けられている（図2参照）。この場合に、本実施形態では前扉開放センサ95の検知結果が払出側CPU92ではなく主側CPU63に入力される。そして、内枠13に対して前扉枠14が閉鎖状態である場合には前扉開放センサ95は閉鎖検知信号を主側CPU63に送信し、内枠13に対して前扉枠14が開放状態である場合に前扉開放センサ95は開放検知信号を主側CPU63に送信する。主側CPU63は、前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠14が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ95から開放検知信号を受信している場合に前扉枠14が開放状態であると特定する。ステップSG905では、前回の処理回における開閉監視処理（図261）にて前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図261）にて前扉開放センサ95から開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

【3385】

前扉枠14の開放操作が行われたと判定した場合（ステップSG905：YES）、音光側CPU353に前扉開放コマンドを送信する（ステップSG906）。音光側CPU353は前扉開放コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【3386】

開閉監視処理ではさらに前扉枠14の閉鎖操作が行われたか否かを判定する（ステップSG907）。当該ステップSG907では、前回の処理回における開閉監視処理（図261）にて前扉開放センサ95から開放検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図261）にて前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信しているか否かを判定する。

【3387】

前扉枠14の閉鎖操作が行われたと判定した場合（ステップSG907：YES）、音光側CPU353に前扉閉鎖コマンドを送信する（ステップSG908）。音光側CPU353は前扉閉鎖コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【3388】

次に、音声発光制御装置81にて実行される処理について説明する。当該処理の説明に先立ち音声発光制御装置81の電氣的構成について図262の説明図を参照しながら説明する。

【3389】

音声発光制御装置81は上記第49の実施形態と同様に音声発光制御基板351を備えている。音声発光制御基板351には音光側MPU352が搭載されている。音光側MPU352には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側CPU353の他に、音光側ROM354及び音光側RAM355が内蔵されている。また、音光側MPU352には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【3390】

音光側ROM354は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側ROM354は、音光側CPU353により

10

20

30

40

50

実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【3391】

音光側RAM355は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側RAM355は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ROM354よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側RAM355は、音光側ROM354内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【3392】

なお、上記第49の実施形態では音声発光制御基板351にRTC356及びRTC用メモリ357が設けられていたが、本実施形態ではこれらRTC356及びRTC用メモリ357は音声発光制御基板351に設けられていない。

【3393】

ここで、既に説明したとおり主側CPU63はメイン処理（図257）における動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）にて確認時の復帰コマンド及びクリア完了コマンドを音光側CPU353に送信し得るとともに、開閉監視処理（図261）にて本体開放コマンド、本体閉鎖コマンド、前扉開放コマンド及び前扉閉鎖コマンドを音光側CPU353に送信し得る。これらコマンドのいずれかを受信した場合、音光側CPU353は受信したコマンドに対応する報知が表示発光部53及びスピーカ部54にて実行されるようにするための処理を実行する。これら報知の実行に際しては、音光側ROM354に予め記憶されている各種報知用テーブル521～526を利用する。

【3394】

各種報知用テーブル521～526として、確認時の復帰コマンドを主側CPU63から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される確認後報知用テーブル521と、クリア完了コマンドを主側CPU63から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照されるクリア後報知用テーブル522と、本体開放コマンドを主側CPU63から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される本体開放報知用テーブル523と、本体閉鎖コマンドを主側CPU63から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される本体閉鎖報知用テーブル524と、前扉開放コマンドを主側CPU63から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される前扉開放報知用テーブル525と、前扉閉鎖コマンドを主側CPU63から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される前扉閉鎖報知用テーブル526とが存在している。

【3395】

これら各種報知用テーブル521～526には、報知期間の各更新タイミングのそれぞれに対応させて、表示発光部53を所定の態様で発光制御するための発光制御用データ、及びスピーカ部54を所定の態様で音出力制御するための音出力制御用データが設定されている。各種報知用テーブル521～526のデータ構成について確認後報知用テーブル521を例に挙げて説明する。図263は確認後報知用テーブル521の内容を説明するための説明図である。

【3396】

図263に示すように確認後報知用テーブル521には報知期間における報知内容の各更新タイミングのそれぞれに対応させて複数のポインタ情報が設定されている。また、これら複数のポインタ情報のそれぞれに対応させて発光制御用データ及び音出力制御用データの組合せが設定されている。複数のポインタ情報は連番の数値情報として配列されており、予め設定されている40ミリ秒の更新周期が経過する度に参照対象のポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新される。そして、その更新後における参照対象のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データを利用して表示発光部53の発光制御が行われるとともに音出力制御用データを利用してスピーカ部54の音出力制御が行われ

10

20

30

40

50

る。なお、更新周期は40ミリ秒に限定されることはなく任意である。

【3397】

確認後報知用テーブル521を利用して表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御が行われる場合、まず「0」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ(X(0))を利用して表示発光部53の発光制御が行われるとともに、当該「0」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ(Y(0))を利用してスピーカ部54の音出力制御が行われる。これにより、設定確認用処理(図258)が実行されたことを示す確認後報知が開始される。

【3398】

その後、報知内容の更新周期である40ミリ秒が経過する度に参照対象のポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新され、その新たに参照対象となったポインタ情報に対応させて設定された発光制御用データを利用して表示発光部53の発光制御が行われるとともに音出力制御用データを利用してスピーカ部54の音出力制御が行われる。例えば、「0」のポインタ情報が参照対象となっている状況において40ミリ秒の更新周期が経過することで参照対象が「1」のポインタ情報に更新され、当該「1」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ(X(1))を利用して表示発光部53の発光制御が行われるとともに、当該「1」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ(Y(1))を利用してスピーカ部54の音出力制御が行われる。また、「1」のポインタ情報が参照対象となっている状況において40ミリ秒の更新周期が経過することで参照対象が「2」のポインタ情報に更新され、当該「2」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ(X(2))を利用して表示発光部53の発光制御が行われるとともに、当該「2」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ(Y(2))を利用してスピーカ部54の音出力制御が行われる。そして、確認後報知用テーブル521において最後の順番である「k」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ(X(k))を利用して表示発光部53の発光制御が行われるとともに音出力制御用データ(Y(k))を利用してスピーカ部54の音出力制御が行われることで、確認後報知用テーブル521を利用した報知の実行制御が終了されて、確認後報知が終了されることとなる。

【3399】

つまり、確認後報知用テーブル521が利用対象となった場合、当該確認後報知用テーブル521に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで、当該確認後報知用テーブル521が利用対象として維持される。そして、詳細は後述するが確認後報知は同時期に実行され得る他の報知よりも実行優先度が高く設定されている。したがって、確認後報知用テーブル521が利用対象となった場合には当該確認後報知用テーブル521に対応させて設定されている報知期間が経過するまで確認後報知が継続されることとなる。

【3400】

クリア後報知用テーブル522、本体開放報知用テーブル523、本体閉鎖報知用テーブル524、前扉開放報知用テーブル525及び前扉閉鎖報知用テーブル526についても、発光制御用データ及び音出力制御用データの内容は相違するものの基本的なデータ構成は図263に示す確認後報知用テーブル521と同様となっている。つまり、各種報知用テーブル521～526はいずれも複数のポインタ情報が設定されているとともに、各ポインタ情報のそれぞれに対応させて発光制御用データ及び音出力制御用データの組合せが設定されている。また、ポインタ情報の更新周期はいずれの報知用テーブル521～526であっても同一となっているが、これに限定されることはなく報知用テーブル521～526の種類に応じてポインタ情報の更新周期が相違している構成としてもよい。発光制御用データ及び音出力制御用データの内容は各種報知用テーブル521～526のそれぞれにおいて相違している。したがって、確認後報知用テーブル521を利用して実行される確認後報知、クリア後報知用テーブル522を利用して実行されるクリア後報知、本体開放報知用テーブル523を利用して実行される本体開放報知、本体閉鎖報知用テ

10

20

30

40

50

ル 5 2 4 を利用して実行される本体閉鎖報知、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 を利用して実行される前扉開放報知、及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 を利用して実行される前扉閉鎖報知の内容は相互に相違している。したがって、表示発光部 5 3 の発光内容及びスピーカ部 5 4 からの音出力内容を確認することでいずれの種類の報知が実行されているのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【3 4 0 1】

上記のとおり確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象となった場合、当該確認後報知用テーブル 5 2 1 に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで当該確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象として維持されるとともに、最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合には当該確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象から解除される。このように最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで利用対象として維持されるとともに最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合に利用対象から除外される報知用テーブルは、確認後報知用テーブル 5 2 1 以外にも、クリア後報知用テーブル 5 2 2、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 が存在している。

【3 4 0 2】

一方、本体開放報知用テーブル 5 2 3 及び前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が利用対象となった場合、これら報知用テーブル 5 2 3、5 2 5 に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となったとしても所定の利用解除条件が成立していない場合には参照対象が最初の順番のポインタ情報に復帰されることで当該報知用テーブル 5 2 3、5 2 5 が利用対象として維持される。また、これら報知用テーブル 5 2 3、5 2 5 が利用対象となっている場合には参照対象のポインタ情報がいずれであったとしても所定の利用解除条件が成立した場合には利用対象から解除される。当該所定の利用解除条件について詳細には、本体開放報知用テーブル 5 2 3 が利用対象に設定されている場合には遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となった場合に所定の利用解除条件が成立したとして当該本体開放報知用テーブル 5 2 3 が利用対象から解除される。また、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が利用対象に設定されている場合には前扉枠 1 4 が開放状態から閉鎖状態となった場合に所定の利用解除条件が成立したとして当該前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が利用対象から解除される。

【3 4 0 3】

上記各種報知用テーブル 5 2 1～5 2 6 は、音光側 RAM 3 5 5 に設けられた各種実行エリア 5 3 1～5 3 3 に読み出されることで利用対象として設定される。各種実行エリア 5 3 1～5 3 3 として、第 1 実行エリア 5 3 1 と、第 2 実行エリア 5 3 2 と、第 3 実行エリア 5 3 3 とが設けられている。これら各種実行エリア 5 3 1～5 3 3 のそれぞれは 1 種類の報知用テーブル 5 2 1～5 2 6 を読み出すことが可能な記憶容量となっているものの、複数種類の報知用テーブル 5 2 1～5 2 6 を同時に読み出すことが不可である記憶容量となっている。

【3 4 0 4】

各種実行エリア 5 3 1～5 3 3 には制御実行対象について予め優先度が設定されている。具体的には、第 1 実行エリア 5 3 1 が最も高い優先度に設定されており、第 2 実行エリア 5 3 2 が 2 番目に高い優先度に設定されており、第 3 実行エリア 5 3 3 が最も低い優先度に設定されている。第 1 実行エリア 5 3 1、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 のそれぞれに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第 1～第 3 実行エリア 5 3 1～5 3 3 のそれぞれに設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるものの、発光制御用データ及び音出力制御用データは第 1 実行エリア 5 3 1 に設定されている報知用テーブルから読み出され、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 のそれぞれに設定されている報知用テーブルからは読み出されない。また、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 のそれぞれに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第 2、第 3 実行エ

10

20

30

40

50

リア532, 533のそれぞれに設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるものの、発光制御用データ及び音出力制御用データは第2実行エリア532に設定されている報知用テーブルから読み出され、第3実行エリア533に設定されている報知用テーブルからは読み出されない。また、第3実行エリア533のみに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第3実行エリア533に設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるとともに、発光制御用データ及び音出力制御用データは第3実行エリア533に設定されている報知用テーブルから読み出される。

【3405】

上記のように第1～第3実行エリア531～533が設けられていることにより、複数の報知用テーブルを同時に利用対象として設定することを可能としながら、それら複数の報知用テーブルのうち優先度が高い報知用テーブルに対応する報知を実行することが可能となる。

【3406】

また、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が実行されている場合であっても、優先度が低い側の報知用テーブルについても更新タイミングとなった場合には参照対象のポインタ情報が更新される。そして、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了した場合において優先度が低い側の報知用テーブルが未だ利用対象として設定されている場合には、当該優先度が低い側の報知用テーブルにおいて現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データ及び音出力制御用データが読み出されて表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御が行われる。これにより、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了したタイミングで優先度が低い側の報知用テーブルに対応する報知を実行することが可能となる。また、優先度が低い側の報知用テーブルの実行期間のうち、当該報知用テーブルが利用対象となってから優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了するまでの期間が経過した後の残りの期間に亘って、優先度が低い側の報知用テーブルに対応する報知が実行されるため、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知に続けて優先度が低い側の報知用テーブルに対応する報知が実行される場合であってもそれら報知が実行されている合計期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【3407】

各種報知用テーブル521～526のそれぞれは読み出し対象となる実行エリア531～533の種類が予め定められている。図264は各種報知用テーブル521～526と読み出し対象となる実行エリア531～533の種類との関係を説明するための説明図である。

【3408】

図264に示すように、確認後報知用テーブル521及びクリア後報知用テーブル522は最も優先度が高い第1実行エリア531に読み出される。この場合、確認後報知用テーブル521は主側CPU63にて設定確認用処理(図258)が実行された場合に利用対象となり、クリア後報知用テーブル522は主側CPU63にてRAMクリア処理(図260)が実行された場合に利用対象となる。設定確認用処理(図258)及びRAMクリア処理(図260)の両方が1回のメイン処理(図257)にて実行されることはない。また、音声発光制御装置81への動作電力の供給が停止された場合には音光側RAM355に記憶された情報は消去される。したがって、確認後報知用テーブル521及びクリア後報知用テーブル522のうち一方が第1実行エリア531に設定されている状況において他方が第1実行エリア531に設定されることはない。

【3409】

本体開放報知用テーブル523及び前扉開放報知用テーブル525は2番目に優先度が高い第2実行エリア532に読み出される。この場合、本体開放報知用テーブル523は遊技機本体12が閉鎖状態から開放状態となった場合に利用対象となり、前扉開放報知用

10

20

30

40

50

テーブル 5 2 5 は前扉枠 1 4 が閉鎖状態から開放状態となった場合に利用対象となる。したがって、遊技機本体 1 2 と前扉枠 1 4 との両方が開放状態となっている場合には本体開放報知用テーブル 5 2 3 及び前扉開放報知用テーブル 5 2 5 の両方が第 2 実行エリア 5 3 2 への読み出し対象となるが、この場合には後のタイミングで読み出し対象となった開放報知用テーブル 5 2 3, 5 2 5 が第 2 実行エリア 5 3 2 に読み出された状態となる。これにより、第 2 実行エリア 5 3 2 に複数種類の開放報知用テーブル 5 2 3, 5 2 5 が同時に設定されないようにすることが可能となる。また、このように一方の開放報知用テーブル 5 2 3, 5 2 5 のみが設定される構成であっても、本体開放報知用テーブル 5 2 3 が利用対象となった場合には遊技機本体 1 2 が開放状態となったことを示す本体開放報知が実行され、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が利用対象となった場合には前扉枠 1 4 が開放状態となったことを示す前扉開放報知が実行されるため、いずれの開放報知用テーブル 5 2 3, 5 2 5 が設定されたとしても基本的には閉鎖状態である開閉体が開放状態となっていることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

10

【3 4 1 0】

本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 は最も優先度が低い第 3 実行エリア 5 3 3 に読み出される。この場合、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 は遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となった場合に利用対象となり、前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 は前扉枠 1 4 が開放状態から閉鎖状態となった場合に利用対象となる。したがって、遊技機本体 1 2 と前扉枠 1 4 との両方が開放状態から閉鎖状態となった場合には本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 の両方が第 3 実行エリア 5 3 3 への読み出し対象となるが、この場合には後のタイミングで読み出し対象となった閉鎖報知用テーブル 5 2 4, 5 2 6 が第 3 実行エリア 5 3 3 に読み出された状態となる。これにより、第 3 実行エリア 5 3 3 に複数種類の閉鎖報知用テーブル 5 2 4, 5 2 6 が同時に設定されないようにすることが可能となる。また、このように一方の閉鎖報知用テーブル 5 2 4, 5 2 6 のみが設定される構成であっても、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 が利用対象となった場合には遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となったことを示す本体閉鎖報知が実行され、前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 が利用対象となった場合には前扉枠 1 4 が閉鎖状態となったことを示す前扉閉鎖報知が実行されるため、いずれの閉鎖報知用テーブル 5 2 4, 5 2 6 が設定されたとしても基本的には閉鎖状態である開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

20

30

【3 4 1 1】

ここで、既に説明したとおり確認後報知用テーブル 5 2 1、クリア後報知用テーブル 5 2 2、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 は、最後の順番のポイント情報が参照対象となるまで利用対象として維持されるとともに最後の順番のポイント情報に対応する報知の実行制御が完了した場合に利用対象から除外される。つまり、これら報知用テーブル 5 2 1, 5 2 2, 5 2 4, 5 2 6 が利用対象となる期間は固定の期間となる。当該固定の期間は報知用テーブル 5 2 1, 5 2 2, 5 2 4, 5 2 6 の種類に応じて相違している。具体的には、図 2 6 4 に示すように確認後報知用テーブル 5 2 1 及びクリア後報知用テーブル 5 2 2 は固定の期間として第 1 固定期間（特定関連期間、第 1 報知期間）である 3 0 秒が設定されており、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 は固定の期間として上記第 1 固定期間よりも長い第 2 固定期間（所定対象関連期間、第 2 報知期間）である 3 3 秒が設定されている。なお、本体開放報知用テーブル 5 2 3 及び前扉開放報知用テーブル 5 2 5 には利用対象となる期間は定められておらず、本体開放報知用テーブル 5 2 3 は遊技機本体 1 2 が開放状態となってから閉鎖状態となるまで利用対象となり、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 は前扉枠 1 4 が開放状態となってから閉鎖状態となるまで利用対象となる。

40

【3 4 1 2】

次に、確認後報知と本体閉鎖報知との関係、及びクリア後報知と本体閉鎖報知との関係について、図 2 6 5 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 2 6 5 (a) は遊技機本体 1 2 が開放状態となっている期間を示し、図 2 6 5 (b) は設定確認用処理（図 2 5

50

8) が実行されている期間を示し、図 265 (c) は設定値更新処理 (図 259) が実行されている期間を示し、図 265 (d) は第 1 実行エリア 531 に確認後報知用テーブル 521 又はクリア後報知用テーブル 522 が設定されている期間を示し、図 265 (e) は第 3 実行エリア 533 に本体閉鎖報知用テーブル 524 が設定されている期間を示し、図 265 (f) は確認後報知が実行されている期間を示し、図 265 (g) はクリア後報知が実行されている期間を示し、図 265 (h) は本体閉鎖報知が実行されている期間を示す。

【3413】

まず設定確認用処理 (図 258) が実行される場合について説明する。

【3414】

t1 のタイミングで図 265 (a) に示すように遊技機本体 12 が開放状態とされることで設定キー挿入部 68a がパチンコ機 10 前方に露出される。そして、その露出された設定キー挿入部 68a が設定キーにより ON 操作された状態でパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われることで、主側 CPU 63 にてメイン処理 (図 257) が開始されるとともに、t2 のタイミングで図 265 (b) に示すように設定確認用処理 (図 258) が開始される。なお、遊技機本体 12 が開放状態であることを報知する本体開放報知は主側 CPU 63 における開閉監視処理 (図 261) にて遊技機本体 12 が閉鎖状態から開放状態となったことが特定されたことに基づき実行されるため、遊技機本体 12 を開放状態としながら動作電力の供給が開始されたとしても本体開放報知は実行されない。但し、これに限定されることはなく、この状況であっても本体開放報知が実行される構成としてもよい。

【3415】

設定確認用処理 (図 258) が実行されている状況においては遊技機本体 12 が開放状態とされることでパチンコ機 10 前方から視認可能となった第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にて現状の設定値が表示される。その後、t3 のタイミングで図 265 (b) に示すように設定確認用処理 (図 258) が終了する。この場合、主側 CPU 63 から音光側 CPU 353 に確認時の復帰コマンドが送信されることで、当該 t3 のタイミングで図 265 (d) に示すように確認後報知用テーブル 521 が音光側 ROM 354 から読み出されて音光側 RAM 355 の第 1 実行エリア 531 に書き込まれる。これにより、当該 t3 のタイミングで図 265 (f) に示すように表示発光部 53 及びスピーカ部 54 にて確認後報知が開始される。遊技ホールの管理者は当該確認後報知を確認することで設定値の確認が行われた後の状況であることを把握することが可能となる。

【3416】

その後、t4 のタイミングで図 265 (a) に示すように遊技機本体 12 が開放状態から閉鎖状態とされる。この場合、主側 CPU 63 から音光側 CPU 353 に本体閉鎖コマンドが送信されることで、当該 t4 のタイミングで図 265 (e) に示すように本体閉鎖報知用テーブル 524 が音光側 ROM 354 から読み出されて音光側 RAM 355 の第 3 実行エリア 533 に書き込まれる。但し、当該 t4 のタイミングでは図 265 (d) に示すように報知実行の優先度が高い第 1 実行エリア 531 に未だ確認後報知用テーブル 521 が設定されているため、図 265 (f) に示すように確認後報知が継続され、図 265 (h) に示すように本体閉鎖報知は開始されない。その一方、報知実行の優先度が高い第 1 実行エリア 531 に確認後報知用テーブル 521 が設定されていたとしても第 3 実行エリア 533 に設定された本体閉鎖報知用テーブル 524 における参照対象のポイント情報は更新タイミングとなる度に更新される。

【3417】

その後、t5 のタイミングで t3 のタイミングから確認後報知の報知期間である 30 秒が経過する。したがって、当該 t5 のタイミングで図 265 (d) に示すように第 1 実行エリア 531 から確認後報知用テーブル 521 が消去されるとともに、それに伴って図 265 (f) に示すように確認後報知が終了される。また、当該 t5 のタイミングでは t4 のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である 33 秒が経過していないため、図 265 (e) に示すように第 3 実行エリア 533 に本体閉鎖報知用テーブル 524 が設定された

状態が維持されている。したがって、 t_5 のタイミングで図265(h)に示すように本体閉鎖報知が開始される。

【3418】

当該本体閉鎖報知の実際の報知期間は、本体閉鎖報知用テーブル524により定められている本体閉鎖報知の報知期間(33秒)から、確認後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間(t_4 のタイミング～ t_5 のタイミングの期間)を引いた残りの期間となる。第3実行エリア533に設定された本体閉鎖報知用テーブル524における参照対象のポインタ情報の更新は t_4 のタイミング～ t_5 のタイミングの期間であっても更新タイミングとなる度に行われている。したがって、 t_5 のタイミングで参照対象となっているポインタ情報から本体閉鎖報知の実行制御を開始することで、本体閉鎖報知の実際の報知期間は自ずと上記の残りの期間となる。

10

【3419】

t_6 のタイミングで t_4 のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である33秒が経過する。したがって、当該 t_6 のタイミングで図265(e)に示すように第3実行エリア533から本体閉鎖報知用テーブル524が消去されるとともに、それに伴って図265(h)に示すように本体閉鎖報知が終了される。

【3420】

ここで、設定確認用処理(図258)が実行された場合、当該設定確認用処理(図258)が終了した後に遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となる。したがって、第1実行エリア531に確認後報知用テーブル521が設定された後に第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524が設定されることとなる。よって、本体閉鎖報知が先に開始された直後に確認後報知が開始されるといった事象が発生しない。

20

【3421】

また、報知の実行優先度が低い側である本体閉鎖報知用テーブル524に定められている報知期間の方が、報知の実行優先度が高い側である確認後報知用テーブル521に設定されている報知期間よりも長い期間となっている。そして、上記のとおり第1実行エリア531に確認後報知用テーブル521が設定された後に第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524が設定されることとなる。これにより、確認後報知が完了した後に、本体閉鎖報知が実行されるようにすることが可能となる。

【3422】

また、確認後報知の実行後において本体閉鎖報知が実行される場合、当該本体閉鎖報知の実際の実行期間は、本体閉鎖報知用テーブル524により定められている本体閉鎖報知の報知期間(33秒)から、確認後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間(t_4 のタイミング～ t_5 のタイミングの期間)を引いた残りの期間となる。これにより、確認後報知の完了後に続けて本体閉鎖報知が実行される場合において、確認後報知及び本体閉鎖報知の合計の報知期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

30

【3423】

次に、設定値更新処理(図259)が実行される場合について説明する。

【3424】

t_7 のタイミングで図265(a)に示すように遊技機本体12が開放状態とされることで設定キー挿入部68aがパチンコ機10前方に露出される。そして、その露出された設定キー挿入部68aが設定キーによりON操作されるとともにリセットボタン68cが押圧操作された状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われることで、主側CPU63にてメイン処理(図257)が開始されるとともに、 t_8 のタイミングで図265(c)に示すように設定値更新処理(図259)が開始される。なお、遊技機本体12が開放状態であることを報知する本体開放報知は主側CPU63における開閉監視処理(図261)にて遊技機本体12が閉鎖状態から開放状態となったことが特定されたことに基づき実行されるため、遊技機本体12を開放状態としながら動作電力の供給が開始されたとしても本体開放報知は実行されない。

40

50

【3425】

設定値更新処理（図259）が実行されている状況においては遊技機本体12が開放状態とされることでパチンコ機10前方から視認可能となった第1～第4報知用表示装置201～204にて更新途中の設定値が表示される。その後、t9のタイミングで図265（c）に示すように設定値更新処理（図259）が終了する。この場合、主側CPU63から音光側CPU353にクリア完了コマンドが送信されることで、当該t9のタイミングで図265（d）に示すようにクリア後報知用テーブル522が音光側ROM354から読み出されて音光側RAM355の第1実行エリア531に書き込まれる。これにより、当該t9のタイミングで図265（g）に示すように表示発光部53及びスピーカ部54にてクリア後報知が開始される。遊技ホールの管理者は当該クリア後報知を確認することで設定値更新処理（図259）が行われた後の状況又は設定値更新処理（図259）の実行を伴わない主側RAM65のクリア処理が行われた後の状況であることを把握することが可能となる。

10

【3426】

その後、t10のタイミングで図265（a）に示すように遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態とされる。この場合、主側CPU63から音光側CPU353に本体閉鎖コマンドが送信されることで、当該t10のタイミングで図265（e）に示すように本体閉鎖報知用テーブル524が音光側ROM354から読み出されて音光側RAM355の第3実行エリア533に書き込まれる。但し、当該t10のタイミングでは図265（d）に示すように報知実行の優先度が高い第1実行エリア531に未だクリア後報知用テーブル522が設定されているため、図265（g）に示すようにクリア後報知が継続され、図265（h）に示すように本体閉鎖報知は開始されない。その一方、報知実行の優先度が高い第1実行エリア531にクリア後報知用テーブル522が設定されていたとしても第3実行エリア533に設定された本体閉鎖報知用テーブル524における参照対象のポインタ情報は更新タイミングとなる度に更新される。

20

【3427】

その後、t11のタイミングでt9のタイミングからクリア後報知の報知期間である30秒が経過する。したがって、当該t11のタイミングで図265（d）に示すように第1実行エリア531からクリア後報知用テーブル522が消去されるとともに、それに伴って図265（g）に示すようにクリア後報知が終了される。また、当該t11のタイミングではt10のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である33秒が経過していないため、図265（e）に示すように第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524が設定された状態が維持されている。したがって、t11のタイミングで図265（h）に示すように本体閉鎖報知が開始される。

30

【3428】

当該本体閉鎖報知の実際の報知期間は、本体閉鎖報知用テーブル524により定められている本体閉鎖報知の報知期間（33秒）から、クリア後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（t10のタイミング～t11のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。第3実行エリア533に設定された本体閉鎖報知用テーブル524における参照対象のポインタ情報の更新はt10のタイミング～t11のタイミングの期間であっても更新タイミングとなる度に行われている。したがって、t11のタイミングで参照対象となっているポインタ情報から本体閉鎖報知の実行制御を開始することで、本体閉鎖報知の実際の報知期間は自ずと上記の残りの期間となる。

40

【3429】

t12のタイミングでt10のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である33秒が経過する。したがって、当該t12のタイミングで図265（e）に示すように第3実行エリア533から本体閉鎖報知用テーブル524が消去されるとともに、それに伴って図265（h）に示すように本体閉鎖報知が終了される。

【3430】

ここで、設定値更新処理（図259）が実行された場合、当該設定値更新処理（図25

50

9) が終了した後に遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となる。したがって、第 1 実行エリア 5 3 1 にクリア後報知用テーブル 5 2 2 が設定された後に第 3 実行エリア 5 3 3 に本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 が設定されることとなる。よって、本体閉鎖報知が先に開始された直後にクリア後報知が開始されるといった事象が発生しない。

【3 4 3 1】

また、報知の実行優先度が低い側である本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 に定められている報知期間の方が、報知の実行優先度が高い側であるクリア後報知用テーブル 5 2 2 に設定されている報知期間よりも長い期間となっている。そして、上記のとおり第 1 実行エリア 5 3 1 にクリア後報知用テーブル 5 2 2 が設定された後に第 3 実行エリア 5 3 3 に本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 が設定されることとなる。これにより、クリア後報知が完了した後に、本体閉鎖報知が実行されるようにすることが可能となる。

10

【3 4 3 2】

また、クリア後報知の実行後において本体閉鎖報知が実行される場合、当該本体閉鎖報知の実際の実行期間は、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 により定められている本体閉鎖報知の報知期間 (3 3 秒) から、クリア後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間 (t 1 0 のタイミング～t 1 1 のタイミングの期間) を引いた残りの期間となる。これにより、クリア後報知の完了後に続けて本体閉鎖報知が実行される場合において、クリア後報知及び本体閉鎖報知の合計の報知期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【3 4 3 3】

次に、音光側 CPU 3 5 3 にて実行される演出制御処理について図 2 6 6 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側 CPU 3 5 3 への動作電力の供給が開始された場合に比較的短い周期 (例えば 5 ミリ秒) で繰り返し実行される。

20

【3 4 3 4】

主側 CPU 6 3 から確認開始コマンドを受信している場合 (ステップ S H 1 0 1 : Y E S)、確認時報知の設定処理を実行する (ステップ S H 1 0 2)。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側 CPU 6 3 にて設定確認用処理 (図 2 5 8) が開始される場合に音光側 CPU 3 5 3 に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理 (図 2 5 8) が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理 (図 2 5 8) を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理 (図 2 5 8) を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

30

【3 4 3 5】

主側 CPU 6 3 から更新開始コマンドを受信している場合 (ステップ S H 1 0 3 : Y E S)、更新時報知の設定処理を実行する (ステップ S H 1 0 4)。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理 (図 2 5 9) が開始された場合に音光側 CPU 3 5 3 に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理 (図 2 5 9) が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理 (図 2 5 9) を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理 (図 2 5 9) を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

40

50

【3436】

主側CPU63から確認時の復帰コマンドを受信している場合（ステップSH105：YES）、確認時報知の終了処理を実行する（ステップSH106）。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定確認用処理（図258）が終了される場合に音光側CPU353に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップSH102にて開始した設定確認用処理（図258）に対応する報知を終了させる。その後、確認後報知用テーブル521を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第1実行エリア531に書き込む（ステップSH107）。これにより、表示発光部53及びスピーカ部54にて確認後報知が開始される。

【3437】

主側CPU63からクリア完了コマンドを受信している場合（ステップSH108：YES）、更新時報知の終了処理を実行する（ステップSH109）。クリア完了コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定値更新処理（図259）が終了される場合又は設定値更新処理（図259）の実行を伴わない主側RAM65のクリア処理が終了される場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップSH104にて更新時報知の設定処理が実行された後である状況であれば、当該更新時報知の設定処理にて開始した設定値更新処理（図259）に対応する報知を終了させる。その後、クリア後報知用テーブル522を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第1実行エリア531に書き込む（ステップSH110）。これにより、表示発光部53及びスピーカ部54にてクリア後報知が開始される。

【3438】

主側CPU63から本体開放コマンド又は前扉開放コマンドを受信している場合（ステップSH111：YES）、今回受信した開放コマンドに対応する開放報知用テーブル523，525を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第2実行エリア532に書き込む（ステップSH112）。具体的には、本体開放コマンドを受信している場合には本体開放報知用テーブル523を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第2実行エリア532に書き込む。また、前扉開放コマンドを受信している場合には前扉開放報知用テーブル525を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第2実行エリア532に書き込む。これにより、第1実行エリア531に報知用テーブル521，522が設定されていないことを条件として、第2実行エリア532に設定された開放報知用テーブル523，525に対応する報知が表示発光部53及びスピーカ部54にて開始される。

【3439】

主側CPU63から本体閉鎖コマンド又は前扉閉鎖コマンドを受信している場合（ステップSH113：YES）、今回受信した閉鎖コマンドに対応する閉鎖報知用テーブル524，526を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第3実行エリア533に書き込む（ステップSH114）。具体的には、本体閉鎖コマンドを受信している場合には本体閉鎖報知用テーブル524を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第3実行エリア533に書き込む。また、前扉閉鎖コマンドを受信している場合には前扉閉鎖報知用テーブル526を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第3実行エリア533に書き込む。これにより、第1実行エリア531に報知用テーブル521，522が設定されていないこと及び第2実行エリア532に報知用テーブル523，525が設定されていないことを条件として、第3実行エリア533に設定された閉鎖報知用テーブル524，526に対応する報知が表示発光部53及びスピーカ部54にて開始される。

【3440】

演出制御処理では上記各処理以外にもステップSH115にてその他の処理を実行し、ステップSH116にてタスク処理を実行する。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側CPU63から受信した場合には図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回

10

20

30

40

50

用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側 CPU 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。

10

【3 4 4 1】

上記各種演出を実行させる場合、当該演出を実行させるために参照される演出実行用テーブルが音光側 RAM 3 5 5 に設けられた演出実行用エリア 5 3 4 に読み出される（図 2 6 2 参照）。演出実行用エリア 5 3 4 は第 1 実行エリア 5 3 1、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 よりも実行優先度が低いエリアに設定されている。したがって、演出実行用エリア 5 3 4 に設定された演出実行用テーブルに対応する演出が表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて実行されている状況において第 1 実行エリア 5 3 1、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 のいずれかに報知用テーブル 5 2 1～5 2 6 が設定された場合には、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 においてはその報知用テーブル 5 2 1～5 2 6 に対応する報知が演出よりも優先して実行される。

20

【3 4 4 2】

その一方、演出実行用エリア 5 3 4 に設定された演出実行用テーブルに対応する演出は図柄表示装置 4 1 においても行われ、当該図柄表示装置 4 1 における表示演出は報知用テーブル 5 2 1～5 2 6 に対応する報知が優先して実行されている状況であっても継続して実行される。これにより、報知用テーブル 5 2 1～5 2 6 に対応する報知の実行に伴って全ての演出の実行が停止されてしまうという事象が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【3 4 4 3】

また、報知用テーブル 5 2 1～5 2 6 に対応する報知が演出よりも優先して実行されている状況であっても演出実行用エリア 5 3 4 に設定された演出演出用テーブルにおける参照対象のポインタ情報の更新は更新タイミングとなる度に実行される。したがって、優先して実行されている報知が終了して表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 における演出の実行が再開された場合に、図柄表示装置 4 1 におけるその時点の表示演出に対応する演出を表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて再開させることが可能となる。

30

【3 4 4 4】

次に、ステップ SH 1 1 6 にて実行されるタスク処理について図 2 6 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 4 4 5】

第 1 実行エリア 5 3 1 に確認後報知用テーブル 5 2 1 又はクリア後報知用テーブル 5 2 2 が設定されている場合（ステップ SH 2 0 1：YES）、第 1 実行エリア 5 3 1 のポインタ更新処理を実行する（ステップ SH 2 0 2）。当該ポインタ更新処理では、第 1 実行エリア 5 3 1 に設定されている報知用テーブル 5 2 1、5 2 2 における参照対象のポインタ情報を前回更新してから 4 0 ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該報知用テーブル 5 2 1、5 2 2 における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が報知用テーブル 5 2 1、5 2 2 における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には第 1 実行エリア 5 3 1 から報知用テーブル 5 2 1、5 2 2 を消去する。

40

【3 4 4 6】

ステップ SH 2 0 1 にて否定判定をした場合、又はステップ SH 2 0 2 の処理を実行し

50

た場合、第2実行エリア532に本体開放報知用テーブル523又は前扉開放報知用テーブル525が設定されているか否かを判定する（ステップSH203）。ステップSH203にて肯定判定をした場合、第2実行エリア532のポインタ更新処理を実行する（ステップSH204）。当該ポインタ更新処理では、第2実行エリア532に設定されている報知用テーブル523、525における参照対象のポインタ情報を前回更新してから40ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該開放報知用テーブル523、525における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が開放報知用テーブル523、525における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には参照対象のポインタ情報を最初の順番のポインタ情報に修正する。また、第2実行エリア532に本体開放報知用テーブル523が設定されている状況であれば主側CPU63から本体閉鎖コマンドを受信している場合には第2実行エリア532から本体開放報知用テーブル523を消去し、第2実行エリア532に前扉開放報知用テーブル525が設定されている状況であれば主側CPU63から前扉閉鎖コマンドを受信している場合には第2実行エリア532から前扉開放報知用テーブル525を消去する。

10

【3447】

ステップSH203にて否定判定をした場合、又はステップSH204の処理を実行した場合、第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524又は前扉閉鎖報知用テーブル526が設定されているか否かを判定する（ステップSH205）。ステップSH205にて肯定判定をした場合、第3実行エリア533のポインタ更新処理を実行する（ステップSH206）。当該ポインタ更新処理では、第3実行エリア533に設定されている閉鎖報知用テーブル524、526における参照対象のポインタ情報を前回更新してから40ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該閉鎖報知用テーブル524、526における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が閉鎖報知用テーブル524、526における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には第3実行エリア533から報知用テーブル524、526を消去する。

20

【3448】

ステップSH205にて否定判定をした場合、又はステップSH206の処理を実行した場合、演出実行用エリア534に演出実行用テーブルが設定されているか否かを判定する（ステップSH207）。ステップSH207にて肯定判定をした場合、演出実行用エリア534のポインタ更新処理を実行する（ステップSH208）。当該ポインタ更新処理では、演出実行用エリア534に設定されている演出実行用テーブルにおける参照対象のポインタ情報を前回更新してから40ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該演出実行用テーブルにおける参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が演出実行用テーブルにおける最後の順番のポインタ情報を超えた場合には演出実行用エリア534から演出実行用テーブルを消去する。

30

【3449】

ステップSH207にて否定判定をした場合、又はステップSH208の処理を実行した場合、第1実行エリア531に確認後報知用テーブル521又はクリア後報知用テーブル522が設定されているか否かを判定する（ステップSH209）。ステップSH209にて肯定判定をした場合、第1実行エリア531に設定されている報知用テーブル521、522における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部53を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部54を音出力制御する（ステップSH210）。ステップSH210の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

40

【3450】

ステップSH209にて否定判定をした場合、第2実行エリア532に本体開放報知用テーブル523又は前扉開放報知用テーブル525が設定されているか否かを判定する（

50

ステップSH211)。ステップSH211にて肯定判定をした場合、第2実行エリア532に設定されている報知用テーブル523、525における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部53を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部54を音出力制御する(ステップSH212)。ステップSH212の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【3451】

ステップSH211にて否定判定をした場合、第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524又は前扉閉鎖報知用テーブル526が設定されているか否かを判定する(ステップSH213)。ステップSH213にて肯定判定をした場合、第3実行エリア533に設定されている報知用テーブル524、526における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部53を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部54を音出力制御する(ステップSH214)。ステップSH214の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【3452】

ステップSH213にて否定判定をした場合、演出実行用エリア534に演出実行用エリアが設定されているか否かを判定する(ステップSH215)。ステップSH215にて肯定判定をした場合、演出実行用エリア534に設定されている演出実行用テーブルにおける現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部53を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部54を音出力制御する(ステップSH216)。ステップSH215にて否定判定をした場合又はステップSH216の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【3453】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3454】

設定値更新処理(図259)が実行された場合にはRAMクリア処理(図260)が実行されることで特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のそれぞれの初期化対象のエリアが初期化される。これにより、設定値更新処理(図259)が実行された場合には初期化対象のエリアが初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように初期化対象のエリアが初期化される場合であっても現状の設定値の情報が記憶された設定参照用エリア341は初期化の対象から除外される。これにより、設定値に変動を与えないようにしながら、設定値更新処理(図259)が実行された場合には初期化対象のエリアが初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

【3455】

設定値更新処理(図259)が実行されてRAMクリア処理(図260)が実行された場合には主側CPU63から音光側CPU353にクリア完了コマンドが送信されることでクリア後報知が実行される。遊技ホールの管理者はこのクリア後報知が実行されていることを確認することでRAMクリア処理(図260)が実行されたことを把握することが可能となるとともに設定値更新処理(図259)が実行された可能性があることを把握することが可能となる。

【3456】

クリア後報知は表示発光部53及びスピーカ部54にて実行されるため、遊技ホールの管理者は遊技機本体12の開放操作を要することなくクリア後報知を確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者はRAMクリア処理(図260)が実行されたことを把握し易くなるとともに設定値更新処理(図259)が実行された可能性があることを把握し易くなる。

【3457】

10

20

30

40

50

クリア後報知は設定値更新処理（図 2 5 9）が実行された後に 3 0 秒が経過するまで実行されるため、クリア後報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【 3 4 5 8 】

クリア後報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながらクリア後報知を実行することが可能となる。

【 3 4 5 9 】

設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されていない状況であってもリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながら電源の ON 操作が行われた場合には、設定値更新処理（図 2 5 9）が実行されない状況において RAM クリア処理（図 2 6 0）が実行される。この場合に、設定値更新処理（図 2 5 9）において RAM クリア処理（図 2 6 0）が実行される場合及び設定値更新処理（図 2 5 9）が実行されない状況で RAM クリア処理（図 2 6 0）が実行される場合のいずれであっても同一のサブルーチンが呼び出されることで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のそれぞれの初期化対象のエリアが初期化されるとともにクリア後報知を実行させるための処理が実行される。これにより、処理構成の簡素化を図りながら、上記各状況において、初期化対象のエリアを初期化するための処理及びクリア後報知を実行させるための処理を実行することが可能となる。

【 3 4 6 0 】

遊技機本体 1 2 を開放状態として設定キー挿入部 6 8 a を ON 操作するとともにリセットボタン 6 8 c を押圧操作した状態で電源の ON 操作を行うことで設定値更新処理（図 2 5 9）が実行される構成において、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて本体閉鎖報知が実行される。これにより、設定値更新処理（図 2 5 9）を不正に実行させるべく遊技機本体 1 2 を開放状態とした後に実際には設定値更新処理（図 2 5 9）を不正に実行させることなく遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた場合であっても、当該閉鎖状態とされた後において本体閉鎖報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【 3 4 6 1 】

クリア後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度が高く設定されている。これにより、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態とされたか否かを報知することを可能としながら、設定値更新処理（図 2 5 9）が実行されたことを直接的に報知することが可能となる。

【 3 4 6 2 】

本体閉鎖報知は報知実行の優先度の関係で実行が阻害されない場合には遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となってから 3 3 秒に亘って実行される構成において、本体閉鎖報知よりもクリア後報知が優先して実行された場合であっても遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた後に 3 3 秒が経過する前にクリア後報知が終了した場合、当該 3 3 秒の残り期間に亘ってクリア後報知が実行される。これにより、クリア後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度を高くした構成において、クリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このようにクリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行される場合であってもその実行期間は、遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた後にクリア後報知が終了するまでに要した期間を 3 3 秒から減算した残りの期間となる。これにより、クリア後報知の終了後に本体閉鎖報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【 3 4 6 3 】

本体閉鎖報知の実行期間はクリア後報知の実行期間よりも長い期間に設定されている。これにより、本体閉鎖報知よりもクリア後報知が優先して実行される場合であってもクリア後報知の終了後には本体閉鎖報知の実行期間を担保することが可能となる。

【 3 4 6 4 】

設定確認用処理（図 2 5 8）が実行された場合には主側 CPU 6 3 から音光側 CPU 3

10

20

30

40

50

53に確認時の復帰コマンドが送信されることで確認後報知が実行される。遊技ホールの管理者はこの確認後報知が実行されていることを確認することで設定確認用処理（図258）が実行されたことを把握することが可能となる。

【3465】

確認後報知は表示発光部53及びスピーカ部54にて実行されるため、遊技ホールの管理者は遊技機本体12の開放操作を要することなく確認後報知を確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は設定確認用処理（図258）が実行されたことを把握し易くなる。

【3466】

確認後報知は設定確認用処理（図258）が実行された後に30秒が経過するまで実行されるため、確認後報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【3467】

確認後報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながら確認後報知を実行することが可能となる。

【3468】

遊技機本体12を開放状態として設定キー挿入部68aをON操作した状態で電源のON操作を行うことで設定確認用処理（図258）が実行される構成において、遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて本体閉鎖報知が実行される。これにより、設定確認用処理（図258）を不正に実行させるべく遊技機本体12を開放状態とした後に実際には設定確認用処理（図258）を不正に実行させることなく遊技機本体12が閉鎖状態とされた場合であっても当該閉鎖状態とされた後において本体閉鎖報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【3469】

確認後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度が高く設定されている。これにより、遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態とされたか否かを報知することを可能としながら設定確認用処理（図258）が実行されたことを直接的に報知することが可能となる。

【3470】

本体閉鎖報知は報知実行の優先度の関係で実行が阻害されない場合には遊技機本体12が閉鎖状態となってから33秒に亘って実行される構成において、本体閉鎖報知よりも確認後報知が優先して実行された場合であっても遊技機本体12が閉鎖状態とされた後に33秒が経過する前に確認後報知が終了した場合、当該33秒の残り期間に亘って確認後報知が実行される。これにより、確認後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度を高くした構成において、確認後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように確認後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行される場合であってもその実行期間は、遊技機本体12が閉鎖状態とされた後に確認後報知が終了するまでに要した期間を33秒から減算した残りの期間となる。これにより、確認後報知の終了後に本体閉鎖報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【3471】

本体閉鎖報知の実行期間は確認後報知の実行期間よりも長い期間に設定されている。これにより、本体閉鎖報知よりも確認後報知が優先して実行される場合であっても確認後報知の終了後には本体閉鎖報知の実行期間を担保することが可能となる。

【3472】

なお、設定確認用処理（図258）が実行された場合にもRAMクリア処理（図260）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われて設定キー挿入部68aがOFF操作された場合にRAMクリア処理（図260）が実行されることで特定制御用のワークエリア221における設定参照用エリア341以外のエリアが初期化されるとともに特定制御用のスタックエリア222が初期化され、さらにクリア完了コマンドが送信されることで表示発光部53及びスピーカ部54にてクリア後報知が行われることとなる。当該構成においてはクリア後報知が実行されるため確認後報知が実行されない。つ

10

20

30

40

50

まり、当該構成においては設定確認用処理（図 2 5 8）、設定値更新処理（図 2 5 9）及び R A M クリア処理（図 2 6 0）のいずれが実行された場合であっても共通の報知が実行されることとなる。

【 3 4 7 3 】

また、設定値更新処理（図 2 5 9）が実行された場合及び R A M クリア処理（図 2 6 0）が単独で実行された場合のいずれであっても共通のクリア後報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、設定値更新処理（図 2 5 9）が実行された場合と R A M クリア処理（図 2 6 0）が実行された場合とで異なる報知が実行される構成としてもよい。

【 3 4 7 4 】

また、本体閉鎖報知の報知期間は 3 3 秒に限定されることはなく 3 3 秒よりも長い期間としてもよく 3 3 秒よりも短い期間としてもよい。また、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間である 3 0 秒よりも長い期間である構成に限定されることはなく、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間と同一である構成としてもよく、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間よりも短い構成としてもよい。

【 3 4 7 5 】

また、本体開放報知の報知期間は遊技機本体 1 2 が開放状態となってから閉鎖状態となるまでである構成に限定されることはなく、遊技機本体 1 2 が開放状態となってから予め定められた固定期間に亘って本体開放報知が実行される構成としてもよい。この場合、確認後報知及びクリア後報知の方が本体開放報知よりも報知の実行優先度が高く設定されているため、確認後報知又はクリア後報知が終了した段階において本体開放報知の報知期間が残っている場合にはその残り期間に亘って本体開放報知が実行されることとなる。

【 3 4 7 6 】

また、遊技機本体 1 2 を開放状態としながらパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われた場合には本体開放報知が行われない構成に代えて、遊技機本体 1 2 を開放状態としながらパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われた場合であっても本体開放報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図 2 5 8）や設定値更新処理（図 2 5 9）が実行されている状況であっても表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて本体開放報知の実行が継続されることとなる。また、確認後報知又はクリア後報知を実行すべき状況となった場合には報知実行の優先度の関係で本体開放報知が終了される。確認後報知又はクリア後報知が実行されている状況において遊技機本体 1 2 が閉鎖された場合にはそのまま本体開放報知は実行されないことになる。この場合、確認後報知又はクリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が当該本体閉鎖報知の実行期間の残り期間に亘って実行されることとなる。一方、確認後報知又はクリア後報知が実行されている状況において遊技機本体 1 2 が閉鎖されなかった場合には確認後報知又はクリア後報知が終了した後に本体開放報知が再開される。

【 3 4 7 7 】

また、設定値更新処理（図 2 5 9）では開始時の初期設定（ステップ S G 7 0 3）に代えて R A M クリア処理（図 2 6 0）が実行されることでステップ S G 7 1 3 では R A M クリア処理（図 2 6 0）が実行されない構成としてもよい。この場合、当該 R A M クリア処理（図 2 6 0）にてクリア完了コマンドが送信される構成としてもよく、当該 R A M クリア処理（図 2 6 0）ではクリア完了コマンドが送信されることなくその代わりにステップ S G 7 0 8 にて肯定判定をした後にクリア完了コマンドが送信される構成としてもよい。

【 3 4 7 8 】

また、主側 C P U 6 3 から音光側 C P U 3 5 3 に確認時の復帰コマンドが送信される場合には設定確認用処理（図 2 5 8）が実行されたことに対応する外部出力が遊技ホール管理コンピュータに対して行われる構成としてもよい。また、主側 C P U 6 3 から音光側 C P U 3 5 3 にクリア完了コマンドが送信される場合には R A M クリア処理（図 2 6 0）が実行されたことに対応する外部出力が遊技ホール管理コンピュータに対して行われる

10

20

30

40

50

構成としてもよい。

【3479】

＜第75の実施形態＞

本実施形態ではパチンコ機10の有利度を決定付ける「設定1」～「設定6」の設定値のうち現状のパチンコ機10において設定されている設定値を遊技者に予測させることを可能とする演出が実行される点で上記第35の実施形態と相違している。以下、上記第35の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3480】

図268は主側CPU63にて実行される本実施形態における第1タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理におけるステップSH301～ステップSH320の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第1タイマ割込み処理は上記第35の実施形態と同様に第1割込み周期である4ミリ秒周期で定期的に起動される。

【3481】

ステップSH301～ステップSH305では上記第1の実施形態におけるタイマ割込み処理（図11）のステップS301～ステップS305及び上記第35の実施形態における第1タイマ割込み処理（図133）のステップS8901～ステップS8905と同一の処理を実行する。すなわち、ステップSH301にて停電情報記憶処理を実行することで停電監視を実行する。具体的には、上記第30の実施形態における停電情報記憶処理（図101）と同様に、停電監視基板67から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア221に保存する。また、ステップSH302にて抽選用乱数更新処理を実行することで当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普電役物開放カウンタC4の各数値情報を更新し、ステップSH303にて乱数初期値更新処理を実行することで乱数初期値カウンタCINIの数値情報を更新し、ステップSH304にて変動用カウンタ更新処理を実行することで変動種別カウンタCSの数値情報を更新する。また、ステップSH305にて不正検知処理を実行することで不正用の監視対象として設定されている事象が発生しているか否かを監視する。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、これら複数種類の事象のうちいずれかが発生していることを確認することで、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。

【3482】

ステップSH301～ステップSH305の処理を実行した後は、上記第35の実施形態における第1タイマ割込み処理（図133）のステップS8906と同様に、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSH306）。立ち上げ処理中フラグは、上記第35の実施形態と同様に、第1タイマ割込み処理（図268）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図268）に設定されている各種処理のうち停電監視（ステップSH301）、各種カウンタの更新（ステップSH302～ステップSH304）及び不正監視（ステップSH305）を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理（ステップSH307～ステップSH320）を実行することなく当該第1タイマ割込み処理（図268）を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。なお、立ち上げ処理中フラグは、上記第35の実施形態と同様にメイン処理（図132）が立ち上げられて動作電力の供給開始時の処理（ステップS8801～ステップS8819）が開始された場合に「1」がセットされ、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップS8801～ステップS8819）が終了する場合に「0」クリアされる。

10

20

30

40

50

【3483】

遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの少なくとも一方に「1」がセットされている場合（ステップSH306：YES）、ステップSH307～ステップSH320の処理を実行することなく本第1タイマ割込み処理（図268）を終了する。つまり、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況だけではなく立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にも、第1タイマ割込み処理（図268）においてステップSH301～ステップSH305の処理を実行する一方、ステップSH307～ステップSH320の処理を実行しない。

【3484】

遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップSH306：NO）、ステップSH307～ステップSH320の処理を実行する。具体的には、ステップSH307では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回の第1タイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部32b、34bに行うための処理を実行する。

【3485】

その後、読み込み処理を実行する（ステップSH308）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【3486】

その後、入球検知処理を実行する（ステップSH309）。当該入球検知処理では、各入球検知センサ42a～49aから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への入球の有無を特定する。

【3487】

その後、主側RAM65に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（ステップSH310）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【3488】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップSH311）。発射操作装置28への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である0.6秒に1個の遊技球が発射される。続くステップSH312では、入力状態監視処理として、ステップSH308の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入球検知センサ42a～49aの断線確認や、遊技機本体12や前扉枠14の開放確認を行う。

【3489】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップSH313）。特図特電制御処理については後に説明する。

【3490】

その後、普図普電制御処理を実行する（ステップSH314）。普図普電制御処理では、スルーゲート35への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第2作動口34の普電役物34aを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

【3491】

続くステップSH315では、直前のステップSH313及びステップSH314の処

10

20

30

40

50

理結果に基づいて、特図表示部 37 a に係る保留情報の増減個数を特図保留表示部 37 b に反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部 38 a に係る保留情報の増減個数を普図保留表示部 38 b に反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップ S H 3 1 5 では、直前のステップ S H 3 1 3 及びステップ S H 3 1 4 の処理結果に基づいて、特図表示部 37 a の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部 38 a の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【3492】

その後、払出制御装置 77 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップ S H 3 1 6）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップ S H 3 1 7）。また、今回の第 1 タイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップ S H 3 1 8）。

【3493】

その後、設定監視処理を実行し（ステップ S H 3 1 9）、さらに管理用処理を実行する（ステップ S H 3 2 0）。設定監視処理では、上記第 3 3 の実施形態における第 1 タイマ割込み処理（図 1 1 7）のステップ S 8 2 2 0 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 R A M 6 5 の特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかに対応しているか否かを判定する。設定値カウンタの値が「0」又は「7」以上である場合には設定値が異常であると判定し、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」をセットする。

【3494】

遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 2 6 8）のステップ S H 3 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S H 3 0 7 ～ステップ S H 3 2 0 の処理が実行されない状況となる。これにより、設定値が異常であることが特定された場合には遊技の進行が停止された状態となる。その一方、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であっても第 1 タイマ割込み処理（図 2 6 8）におけるステップ S H 3 0 1 ～ステップ S H 3 0 5 の処理が実行されるため、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【3495】

遊技停止フラグに「1」をセットした後は、設定値が異常であることを示す異常コマンドを音声発光制御装置 81 に送信する。音声発光制御装置 81 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 53 を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 54 から「設定変更をして下さい。」という音声出力させる。また、図柄表示装置 41 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても上記第 3 5 の実施形態におけるメイン処理（図 1 3 2）の設定値更新処理（ステップ S 8 8 1 9）が実行されるまではパチンコ機 10 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続されるとともに遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が維持される。遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機 10 への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機 10 への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップ S 8 8 1 9）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、設定値異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップ S 8 8 1 9）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

【3496】

設定値が異常であるか否かの監視処理が、定期的起動される第 1 タイマ割込み処理（

10

20

30

40

50

図 2 6 8) にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

【3 4 9 7】

次に、ステップ S H 3 2 0 にて実行される管理用処理について説明する。管理用処理では上記第 1 5 の実施形態における管理用処理（図 7 0）と同様に管理実行処理を実行するとともに、当該管理実行処理においては非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用してチェック処理を実行する。図 2 6 9 は主側 C P U 6 3 にて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。

【3 4 9 8】

チェック処理では、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には（ステップ S H 4 0 1：Y E S）、通常の入球管理処理（ステップ S H 4 0 4）、開閉実行モード中の入球管理処理（ステップ S H 4 0 5）及び高頻度サポートモード中の入球管理処理（ステップ S H 4 0 6）のいずれも実行することなく、結果演算処理（ステップ S H 4 0 7）及び表示用処理（ステップ S H 4 0 8）を実行する。前扉枠 1 4 に設けられた窓パネル 5 2 の裏面と遊技盤 2 4 の前面によって前後に区画された空間によって遊技領域 P A が形成されているため、前扉枠 1 4 が開放状態となった場合には遊技領域 P A が前方に向けて開放された状態となりその状況で遊技領域 P A に向けて遊技球が発射されたとしてもその遊技球は遊技領域 P A を正常に流下することはできない。また、前扉枠 1 4 が開放状態である状況で入球部 2 4 a、3 1～3 4 への遊技球の入球が発生する場合というのは、メンテナンスや不具合の解消のために遊技ホールの管理者により前扉枠 1 4 が開放状態とされて手入れなどにより遊技球の入球が発生する場合である。このような遊技球の入球は正規の遊技の実行状況における遊技球の入球ではないため、そのような遊技球の入球を管理対象とする必要がない。したがって、チェック処理では上記のとおり前扉枠 1 4 が開放状態である場合にはステップ S H 4 0 4～ステップ S H 4 0 6 のいずれの処理も実行しない。

【3 4 9 9】

前扉枠 1 4 が閉鎖状態であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合（ステップ S H 4 0 1～ステップ S H 4 0 3：N O）、通常の入球管理処理を実行する（ステップ S H 4 0 4）。また、前扉枠 1 4 が閉鎖状態であって開閉実行モードである場合（ステップ S H 4 0 1：N O、ステップ S H 4 0 2：Y E S）、開閉実行モード中の入球管理処理を実行する（ステップ S H 4 0 5）。また、前扉枠 1 4 が閉鎖状態であって高頻度サポートモードである場合（ステップ S H 4 0 1：N O、ステップ S H 4 0 3：Y E S）、高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する（ステップ S H 4 0 6）。通常の入球管理処理（ステップ S H 4 0 4）の処理内容は上記第 1 5 の実施形態におけるチェック処理（図 7 3）のステップ S 4 0 0 4 と同様であり、開閉実行モード中の入球管理処理（ステップ S H 4 0 5）の処理内容は上記第 1 5 の実施形態におけるチェック処理（図 7 3）のステップ S 4 0 0 5 と同様であり、高頻度サポートモード中の入球管理処理（ステップ S H 4 0 6）の処理内容は上記第 1 5 の実施形態におけるチェック処理（図 7 3）のステップ S 4 0 0 6 と同様である。

【3 5 0 0】

つまり、本実施形態においては上記第 1 5 の実施形態と同様に、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 が設けられている（図 7 2 参照）。これら各エリア 2 3 1～2 3 3 のそれぞれには、一般入賞カウンタ 2 3 1 a、2 3 2 a、2 3 3 a、特電入賞カウンタ 2 3 1 b、2 3 2 b、2 3 3 b、第 1 作動カウンタ 2 3 1 c、2 3 2 c、2 3 3 c、第 2 作動カウンタ 2 3 1 d、2 3 2 d、2 3 3 d、及びアウトカウンタ 2 3 1 e、2 3 2 e、2 3 3 e が設けられている。一般入賞カウンタ 2 3 1 a、2 3 2 a、2 3 3 a は所定の計測開始契機からの一般入賞口 3 1 への遊技球の入球個数を計

測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ 2 3 1 b, 2 3 2 b, 2 3 3 b は所定の計測開始契機からの特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 1 作動カウンタ 2 3 1 c, 2 3 2 c, 2 3 3 c は所定の計測開始契機からの第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 2 作動カウンタ 2 3 1 d, 2 3 2 d, 2 3 3 d は所定の計測開始契機からの第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ 2 3 1 e, 2 3 2 e, 2 3 3 e は所定の計測開始契機からのアウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

【3 5 0 1】

通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において対象となる入球部 2 4 a, 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。この遊技球の個数の計測が通常の入球管理処理（ステップ S H 4 0 4）にて実行される。開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 の各カウンタ 2 3 2 a ~ 2 3 2 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モードである状況において対象となる入球部 2 4 a, 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。この遊技球の個数の計測が開閉実行モード中の入球管理処理（ステップ S H 4 0 5）にて実行される。高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の各カウンタ 2 3 3 a ~ 2 3 3 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって高頻度サポートモードである状況において対象となる入球部 2 4 a, 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。この遊技球の個数の計測が高頻度サポートモード中の入球管理処理（ステップ S H 4 0 6）にて実行される。

【3 5 0 2】

なお、前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠 1 4 を開放した状態で入球部 2 4 a, 3 1 ~ 3 4 に手入れで遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況も前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

【3 5 0 3】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 以外にも演算結果記憶エリア 2 3 4 が設けられている。演算結果記憶エリア 2 3 4 は、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

【3 5 0 4】

チェック処理（図 2 6 9）の説明に戻り、ステップ S H 4 0 1 にて肯定判定をした場合、ステップ S H 4 0 4 の処理を実行した場合、ステップ S H 4 0 5 の処理を実行した場合、又はステップ S H 4 0 6 の処理を実行した場合、ステップ S H 4 0 7 にて結果演算処理を実行し、ステップ S H 4 0 8 にて表示用処理を実行する。

【3 5 0 5】

ステップ S H 4 0 8 の表示用処理では上記第 1 5 の実施形態における表示用処理（図 7 6）と同様の処理を実行する。但し、ステップ S 4 3 0 6 では表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する表示種別データを表示対象設定エリア 2 7 6 に設定する。表示種別データは、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の報知対象が第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータのうちいずれであるのかを示す表示を第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 に行わせるための表示データである。また、ステップ S 4 3 0 7 では表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果記憶エリア 2 3 4 から読み出

10

20

30

40

50

し、その読み出したパラメータにおける少数点第 1 位の数字及び少数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア 276 に設定する。

【3506】

上記のように設定された表示種別データ及び演算結果データは第 2 タイマ割込み処理（図 134）のステップ S9007 にて第 5 表示データバッファ 275 に設定されることで、これら表示種別データ及び演算結果データに対応する表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 にて行われる。この場合、第 1 報知用表示装置 201 及び第 2 報知用表示装置 202 では第 61 ～第 68 パラメータのうちいずれのパラメータが報知対象となっているのかを示す表示が行われる。また、報知対象のパラメータにおける小数点第 1 位の数字に対応する表示が第 3 報知用表示装置 203 にて行われるとともに、報知対象のパラメータにおける小数点第 2 位の数字に対応する表示が第 4 報知用表示装置 204 にて行われる。なお、第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 における一のパラメータの表示は 10 秒間継続され、10 秒間継続された後に次の順番の報知対象となるパラメータの表示に切り換えられる。

10

【3507】

図 270 はステップ SH407 の結果演算処理を示すフローチャートである。

【3508】

まず非特定制御用のワークエリア 223 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ SH501）。管理開始フラグは、遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行すべき状況であるか否かを主側 CPU63 にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機 10 の製造後に初めて当該パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合（すなわち MPU62 への動作電力の供給が開始された場合）、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行することなく、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行する。パチンコ機 10 の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機 10 の動作チェックが行われることがあり、その際には遊技球の試打ちが行われることがある。これに対して、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始後において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴として収集されてしまわないようにすることが可能となる。

20

30

【3509】

ここで、パチンコ機 10 の製造後に初めて当該パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合（すなわち MPU62 への動作電力の供給が開始された場合）、管理開始フラグの値は「0」となっている。この場合、通常用カウンタエリア 231 の各カウンタ 231a ～231e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 232 の各カウンタ 232a ～232e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 の各カウンタ 233a ～233e の値も「0」となっている。一方、管理開始フラグの値が「1」である状況においてパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止され、その後に主側 RAM65 にバックアップ電力が供給されている状況においてパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合には管理開始フラグの値が「1」のままとなる。この場合、通常用カウンタエリア 231 の各カウンタ 231a ～231e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 232 の各カウンタ 232a ～232e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 の各カウンタ 233a ～233e の値もパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前の状態に維持される。上記構成であることにより管理開始フラグの値が「0」である場合には通常用カウンタエリア 231 の各カウンタ 231a ～231e の値、開閉実行モード用カウンタエリア 232 の各カウンタ 232a ～232e の値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 233 の各カウンタ 233a ～233e の値も「0」となる。

40

50

【3510】

ちなみに、メイン処理（図132）におけるステップS8816にてRAMクリア処理が実行される場合、そのクリア処理の対象となるのは特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222であり、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224はクリア処理の対象から除外される。これにより、遊技ホールの管理者が意図的に非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアすることができない構成となっている。

【3511】

ステップSH501にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップSH502）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準値である「300」よりも多い個数となっているか否かを判定する（ステップSH503）。

10

【3512】

ステップSH503にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223の管理開始フラグに「1」をセットする（ステップSH504）。また、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231e、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232e、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eを全て「0」クリアする（ステップSH505）。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後（すなわちMPU62への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでに収集された遊技履歴の情報が全て消去されることとなる。よって、パチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることが可能となる。

20

【3513】

ステップSH501にて肯定判定をした場合、ステップSH502と同様に合計個数の演算処理を実行する（ステップSH506）。つまり、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値を全て合計することで合計個数を算出する。そして、その算出した合計個数が演算基準個数である「60000」以上の個数となっているか否かを判定する（ステップSH507）。パチンコ機10では1分間に最大で100個の遊技球の発射が行われるため、60000個は10時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は13時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は10時間程度となる。したがって、演算基準個数は概ね1営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。なお、演算基準個数は60000個に限定されることはなく、例えば6000個といったように60000個よりも少ない個数としてもよく、90000個といったように60000個よりも多い個数としてもよい。

30

40

【3514】

ステップSH507にて肯定判定をした場合、各種パラメータの演算処理を実行する（ステップSH508）。具体的には、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値をK61～K65とし、開閉実行モード用カウンタエリア232の各種カウンタ232a～232eの値をK71～K75とし、高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各種カウンタ233a～233eの値をK81～K85とした場合において以下の第61パラメータ～第68パラメータを算出する。

・第61パラメータ：遊技球の合計払出個数（「K61+K71+K81」×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+「K62+K72+K82」×「特電入賞装置32

50

への入賞に対する賞球個数」+「 $K63+K73+K83$ 」×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+「 $K64+K74+K84$ 」×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)／遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数($K61+K62+K63+K64+K65+K71+K72+K73+K74+K75+K81+K82+K83+K84+K85$)の割合

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

10

・第63パラメータ：開閉実行モード時における遊技球の合計払出個数($K71$ ×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+ $K72$ ×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+ $K73$ ×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+ $K74$ ×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)／開閉実行モード時における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数($K71+K72+K73+K74+K75$)の割合

・第64パラメータ：高頻度サポートモード時における遊技球の合計払出個数($K81$ ×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+ $K82$ ×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+ $K83$ ×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+ $K84$ ×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)／高頻度サポートモード時における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数($K81+K82+K83+K84+K85$)の割合

20

・第65パラメータ：一般入賞口31への遊技球の合計入球個数($K61+K71+K81$)／遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数($K61+K62+K63+K64+K65+K71+K72+K73+K74+K75+K81+K82+K83+K84+K85$)の割合

・第66パラメータ：第1作動口33への遊技球の合計入球個数($K63+K73+K83$)／遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数($K61+K62+K63+K64+K65+K71+K72+K73+K74+K75+K81+K82+K83+K84+K85$)の割合

・第67パラメータ：通常時における第1作動口33及び第2作動口34への遊技球の合計入球個数($K63+K64$)／(通常時における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数($K61+K62+K63+K64+K65$))+通常時における遊技球の合計払出個数($K61$ ×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+ $K62$ ×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+ $K63$ ×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+ $K64$ ×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」))の割合

30

・第68パラメータ：($K62+K72+K82$)×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+「 $K64+K74+K84$ 」×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)／遊技球の合計払出個数(「 $K61+K71+K81$ 」×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+「 $K62+K72+K82$ 」×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+「 $K63+K73+K83$ 」×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+「 $K64+K74+K84$ 」×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)の割合。

40

【3515】

その後、ステップSH508にて算出した第61～第68パラメータを演算結果記憶エリア234に上書きする(ステップSH509)。この場合、演算結果記憶エリア234に既に記憶されていた前回の処理回における演算結果の第61～第68パラメータは消去される。なお、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状況であっても主側RAM65にはバックアップ電力が供給されるため、当該バックアップ電力が供給されている状況であればパチンコ機10への動作電力の供給開始直後であっても演算結果記憶エリア234にはパチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に算出された第61～

50

第 6 8 パラメータの情報が記憶されている。

【 3 5 1 6 】

その後、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 の各カウンタ 2 3 2 a ~ 2 3 2 e、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の各カウンタ 2 3 3 a ~ 2 3 3 e を全て「0」クリアする（ステップ S H 5 1 0）。これにより、第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータが演算されたことを契機として、その時点で遊技履歴の情報を一旦消去することが可能となる。

【 3 5 1 7 】

なお、管理開始フラグに「1」がセットされた直後においては遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が演算基準個数から管理開始基準値を減算した値以上となった場合にステップ S H 5 0 8 ~ ステップ S H 5 1 0 の処理を実行し、その後は遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が演算基準個数以上となった場合にステップ S H 5 0 8 ~ ステップ S H 5 1 0 の処理を実行する構成としてもよい。

【 3 5 1 8 】

その後、今回新たに演算結果記憶エリア 2 3 4 に書き込まれた第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータのうち所定のパラメータが示唆基準範囲であるか否かを判定する（ステップ S H 5 1 1）。具体的には、第 6 7 パラメータの内容が 1 / 2 0 ~ 1 / 1 0 の範囲に含まれているか否かを判定する。なお、この示唆基準範囲はパチンコ機 1 0 の仕様に応じて定まるものであり具体的な数値範囲は任意である。

【 3 5 1 9 】

第 6 7 パラメータの内容が示唆基準範囲に含まれる場合（ステップ S H 5 1 1 : Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた示唆基準フラグに「1」をセットし（ステップ S H 5 1 2）、第 6 7 パラメータの内容が示唆基準範囲に含まれていない場合（ステップ S H 5 1 1 : N O）、示唆基準フラグを「0」クリアする（ステップ S H 5 1 3）。示唆基準フラグは、直近の結果演算処理にて演算された第 6 7 パラメータの内容が示唆基準範囲であるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。示唆基準フラグは非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられているため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されたとしてもバックアップ電力が主側 R A M 6 5 に供給されることで示唆基準フラグの情報の記憶状態は維持されるとともに、メイン処理（図 1 3 2）のステップ S 8 8 1 6 にて R A M クリア処理が実行されたとしても「0」クリアされない。

【 3 5 2 0 】

次に、第 1 タイマ割込み処理（図 2 6 8）のステップ S H 3 1 3 にて実行される特図特電制御処理について図 2 7 1 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図特電制御処理におけるステップ S H 6 0 1 ~ ステップ S H 6 1 2 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 3 5 2 1 】

ステップ S H 6 0 1 ~ ステップ S H 6 0 9 では上記第 1 の実施形態における特図特電制御処理（図 1 2）のステップ S 4 0 1 ~ ステップ S 4 0 9 と同一の処理を実行し、ステップ S H 6 1 1 ~ ステップ S H 6 1 2 では上記第 1 の実施形態における特図特電制御処理（図 1 2）のステップ S 4 1 1 ~ ステップ S 4 1 2 と同一の処理を実行する。ステップ S H 6 1 0 では特電開放中処理を実行する。図 2 7 2 はステップ S H 6 1 0 の特電開放中処理を示すフローチャートである。なお、特電開放中処理におけるステップ S H 7 0 1 ~ ステップ S H 7 0 9 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 3 5 2 2 】

まずラウンド遊技の進行用処理を実行する（ステップ S H 7 0 1）。ラウンド遊技の進行用処理では、特電入賞装置 3 2 への入賞が発生している場合に、主側 R A M 6 5 に設けられた特電入賞装置 3 2 への遊技球の入賞個数を計測するためのカウンタの更新処理を実行する。その後、ラウンド遊技の終了条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S H 7 0 2）。具体的には、今回のラウンド遊技において発生した特電入賞装置 3 2 への遊

10

20

30

40

50

技球の入賞個数がラウンド遊技の上限個数以上となっている場合にはラウンド遊技の終了条件が成立していると判定する。また、今回のラウンド遊技における特電入賞装置 3 2 の開放継続期間が上限継続期間に達している場合にもラウンド遊技の終了条件が成立していると判定する。

【3 5 2 3】

ラウンド遊技の終了条件が成立している場合（ステップ S H 7 0 2 : Y E S）、閉鎖設定処理を実行することで特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とする（ステップ S H 7 0 3）。また、主側 R A M 6 5 に設けられたラウンドカウンタの値を 1 減算する（ステップ S H 7 0 4）。ラウンドカウンタは開閉実行モードにおいて発生させる残りのラウンド遊技の回数を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。

10

【3 5 2 4】

1 減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S H 7 0 5 : N O）、インターバル期間の設定処理を実行する（ステップ S H 7 0 6）。インターバル期間の設定処理では次のラウンド遊技を開始するタイミングとなるまで特電入賞装置 3 2 の閉鎖状態を維持させるためのインターバル期間を設定する。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電閉鎖中処理に対応したものに更新する（ステップ S H 7 0 7）。

【3 5 2 5】

1 減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」である場合（ステップ S H 7 0 5 : Y E S）、エンディング用処理を実行する（ステップ S H 7 0 8）。その後、特図特電カウンタの値を 2 加算することで、当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電終了処理に対応したものに更新する（ステップ S H 7 0 9）。

20

【3 5 2 6】

図 2 7 3 はステップ S H 7 0 8 のエンディング用処理を示すフローチャートである。なお、エンディング用処理におけるステップ S H 8 0 1 ~ ステップ S H 8 0 9 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3 5 2 7】

まずエンディング期間の設定処理を実行する（ステップ S H 8 0 1）。エンディング期間の設定処理では今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間（例えば 1 0 秒）を設定する。特図特電制御処理（図 2 7 1）の特電終了処理（ステップ S H 6 1 2）ではエンディング期間が経過していることを条件として、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定し、その後に特図特電カウンタの値を「0」クリアすることで今回の開閉実行モードを終了させる。

30

【3 5 2 8】

ステップ S H 8 0 1 の処理を実行した後はステップ S H 8 0 2 ~ ステップ S H 8 0 9 にて、今回のエンディング期間において表示発光部 5 3、スピーカ部 5 4 及び図柄表示装置 4 1 にてエンディング演出を実行させるための処理を実行する。本実施形態では図柄表示装置 4 1 におけるエンディング演出において本パチンコ機 1 0 に設定されている現状の設定値を遊技者に予測させることを可能とする設定値の示唆演出が実行され得る。

40

【3 5 2 9】

図 2 7 4（a）及び図 2 7 4（b）は図柄表示装置 4 1 にて実行されるエンディング演出の一例を説明するための説明図である。なお、図 2 7 4（a）及び図 2 7 4（b）はそれぞれ異なる実行回の開閉実行モードにおけるエンディング演出として図柄表示装置 4 1 に表示される。図 2 7 4（a）及び図 2 7 4（b）のいずれにおいても図柄表示装置 4 1 にはエンディング期間であることを示す画像としてエンディング画像 C H 1（具体的には「E N D」の文字画像）が表示されている。また、図 2 7 4（a）においてはエンディング画像 C H 1 以外にも第 1 示唆用キャラクタ画像 C H 2 が表示されるとともに、図 2 7 4（b）においてはエンディング画像 C H 1 以外にも第 2 示唆用キャラクタ画像 C H 3 が表

50

示されている。

【3530】

第1示唆用キャラクタ画像CH2はエンディング演出における第1示唆演出として表示される画像である。第1示唆演出は、「設定1」～「設定6」のいずれが設定されている状況であってもエンディング演出として最も高い確率で選択される演出である。一方、第2示唆用キャラクタ画像CH3はエンディング演出における第5示唆演出として表示される画像である。第5示唆演出は、「設定1」～「設定6」のいずれが設定されている状況であってもエンディング演出として最も低い確率で選択される演出であるとともに、「設定1」～「設定6」のうち遊技者の有利度が高い設定値ほどエンディング演出として選択される確率が高い演出である。したがって、エンディング期間において図柄表示装置41にて第1示唆用キャラクタ画像CH2が表示されたとしても遊技者はパチンコ機10の現状の設定値が「設定1」～「設定6」のいずれであるのかを予測することができないのに対して、エンディング期間において図柄表示装置41にて第2示唆用キャラクタ画像CH3が表示された場合には遊技者はパチンコ機10の現状の設定値が「設定6」といった有利度が高い設定値であるのではないかと予測することが可能となる。

10

【3531】

なお、エンディング演出には第1示唆演出及び第5示唆演出以外にも第2示唆演出、第3示唆演出及び第4示唆演出が存在している。これら第1～第5示唆演出においてはいずれもエンディング画像CH1が表示されるとともに示唆用キャラクタ画像（第1示唆演出であれば第1示唆用キャラクタ画像CH2、第5示唆演出であれば第2示唆用キャラクタ画像CH3）が表示されるが、示唆用キャラクタ画像の内容が第1～第5示唆演出のそれぞれにおいて相互に相違している。したがって、遊技者は示唆用キャラクタ画像の内容を確認することでエンディング演出として第1～第5示唆演出のいずれが実行されているのかを把握することが可能となる。

20

【3532】

エンディング用処理（図273）におけるステップSH802以降の処理について詳細には、まずパチンコ機10の現状の設定値が正常であるか否かを判定する（ステップSH802）。具体的には、主側RAM65の特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値が「設定1」～「設定6」のいずれかに対応しているか否かを判定する。設定値カウンタの値が「0」又は「7」以上である場合には設定値が異常であると判定し（ステップSH802：NO）、主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に第1示唆演出情報を記憶する（ステップSH803）。第1示唆演出情報は、詳細は後述するが、今回のエンディング期間の演出として、表示発光部53、スピーカ部54及び図柄表示装置41にて第1示唆演出を実行すべきことを主側CPU63にて特定するとともに音声発光制御装置81に認識させるための情報である。

30

【3533】

設定値カウンタの値が「設定1」～「設定6」のいずれかに対応している場合には設定値が正常であると判定し（ステップSH802：YES）、主側RAM65の非特定制御用のワークエリア223における示唆基準フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSH804）。示唆基準フラグは既に説明したとおり、直近の結果演算処理（図270）にて演算された第67パラメータの内容が示唆基準範囲であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

40

【3534】

示唆基準フラグに「1」がセットされている場合（ステップSH804：YES）、すなわち直近の結果演算処理（図270）にて演算された第67パラメータの内容が正常である場合、主側ROM64に予め記憶された通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541から設定値に対応する抽選テーブル541a～541f（図275参照）を読み出す（ステップSH805）。一方、示唆基準フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSH804：NO）、すなわち直近の結果演算処理（図270）にて演算された第67パラメータの内容が正常ではない場合又は未だ第67パラメータの演算が行われていな

50

い場合、主側ROM64に予め記憶された示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542から設定値に対応する抽選テーブル542a～542f（図275参照）を読み出す（ステップSH806）。詳細は後述するがステップSH805又はステップSH806にて読み出される抽選テーブルには、第1示唆演出、第2示唆演出、第3示唆演出、第4示唆演出及び第5示唆演出のうち選択対象となるエンディング演出の種類の情報が設定されているとともに、それら選択対象となるエンディング演出の選択確率が所定の確率となるように選択対象となるエンディング演出のそれぞれに対応させて当選となる抽選値が設定されている。

【3535】

ステップSH805又はステップSH806の処理を実行した後は、設定値示唆の抽選処理を実行する（ステップSH807）。設定値示唆の抽選処理では、主側RAM65の特定制御用のワークエリア221において定期的に更新されるエンディング演出用の乱数カウンタから抽選値を取得するとともに、その取得した抽選値をステップSH805及びステップSH806のいずれかにて読み出した抽選テーブルに対して照合することで、今回のエンディング演出にて実行対象となる示唆演出に対応する示唆演出情報（第1示唆演出情報、第2示唆演出情報、第3示唆演出情報、第4示唆演出情報及び第5示唆演出情報のいずれか）を読み出す。

【3536】

ここで、通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541及び示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542について説明する。図275は主側ROM64のデータ構成を説明するための説明図である。主側ROM64には通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541と示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542とが予め記憶されている。通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541には、パチンコ機10の設定値が「設定1」である場合に参照される通常示唆時の設定1用テーブル541aと、パチンコ機10の設定値が「設定2」である場合に参照される通常示唆時の設定2用テーブル541bと、パチンコ機10の設定値が「設定3」である場合に参照される通常示唆時の設定3用テーブル541cと、パチンコ機10の設定値が「設定4」である場合に参照される通常示唆時の設定4用テーブル541dと、パチンコ機10の設定値が「設定5」である場合に参照される通常示唆時の設定5用テーブル541eと、パチンコ機10の設定値が「設定6」である場合に参照される通常示唆時の設定6用テーブル541fとが存在している。示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542には、パチンコ機10の設定値が「設定1」である場合に参照される示唆制限時の設定1用テーブル542aと、パチンコ機10の設定値が「設定2」である場合に参照される示唆制限時の設定2用テーブル542bと、パチンコ機10の設定値が「設定3」である場合に参照される示唆制限時の設定3用テーブル542cと、パチンコ機10の設定値が「設定4」である場合に参照される示唆制限時の設定4用テーブル542dと、パチンコ機10の設定値が「設定5」である場合に参照される示唆制限時の設定5用テーブル542eと、パチンコ機10の設定値が「設定6」である場合に参照される示唆制限時の設定6用テーブル542fとが存在している。

【3537】

図276は各種テーブル541a～541f、542a～542fのそれぞれが選択された場合における第1～第5示唆演出情報の選択確率を説明するための説明図である。

【3538】

通常示唆時の設定1～6用テーブル541a～541fのいずれかが参照される場合、第1～第5示唆演出情報のいずれであっても選択され得る。但し、通常示唆時の設定1～6用テーブル541a～541fのいずれであっても第1示唆演出情報が選択される確率が最も高く設定されている。具体的には、通常示唆時の設定1～3用テーブル541a～541cでは第1示唆演出情報が選択される確率は50%を超えているとともに、通常示唆時の設定4～6用テーブル541d～541fであっても約50%の確率で第1示唆演出情報が選択される。したがって、第1示唆演出が実行されたとしても遊技者は現状の設定値を予測することは難しい。

【3539】

第2示唆演出情報は、通常示唆時の設定1, 3, 5用テーブル541a, 541c, 541eにおいては25%の確率で選択されるのに対して、通常示唆時の設定2, 4, 6用テーブル541b, 541d, 541fにおいては10%の確率で選択される。一方、第3示唆演出情報は、通常示唆時の設定1, 3, 5用テーブル541a, 541c, 541eにおいては10%の確率で選択されるのに対して、通常示唆時の設定2, 4, 6用テーブル541b, 541d, 541fにおいては25%の確率で選択される。つまり、第2示唆演出は奇数の設定値が設定されている場合に実行され易く、第3示唆演出は偶数の設定値が設定されている場合に実行され易い。したがって、第2示唆演出が実行された場合には遊技者は奇数の設定値が設定されている可能性が高いことを予測することが可能であり、第3示唆演出が実行された場合には遊技者は偶数の設定値が設定されている可能性が高いことを予測することが可能である。

10

【3540】

第4示唆演出情報は、通常示唆時の設定1～3用テーブル541a～541cにおいては4%の確率で選択されるのに対して、通常示唆時の設定4～6用テーブル541d～541fにおいては10%の確率で選択される。つまり、第4示唆演出は設定値が低い側に相当する「設定1」～「設定3」である場合には実行される確率が低く、設定値が高い側に相当する「設定4」～「設定6」である場合には「設定1」～「設定3」である場合に比べて実行される確率が2倍以上となっている。したがって、第4示唆演出が実行された場合には遊技者は設定値が高い側である「設定4」～「設定6」が設定されている可能性が高いことを予測することが可能である。

20

【3541】

第5示唆演出情報は、通常示唆時の設定1, 2用テーブル541a, 541bにおいては1%の確率で選択され、通常示唆時の設定3用テーブル541cにおいては4%の確率で選択され、通常示唆時の設定4用テーブル541dにおいては6%の確率で選択され、通常示唆時の設定5用テーブル541eにおいては8%の確率で選択され、通常示唆時の設定6用テーブル541fにおいては10%の確率で選択される。つまり、第5示唆演出は「設定1」及び「設定2」においては実行される確率が非常に低く、「設定3」においては実行される確率が「設定1」及び「設定2」の場合よりも高いものの依然として低く、「設定4」→「設定5」→「設定6」という順序で実行される確率が順次高くなっている。したがって、第5示唆演出が実行された場合には遊技者は有利度が高い設定値が設定されている可能性が高いことを予測することが可能である。

30

【3542】

示唆制限時の設定1～6用テーブル542a～542fのいずれかが参照される場合、第1～第3示唆演出情報は選択され得るのに対して第4, 第5示唆演出情報は選択されない。具体的には、示唆制限時の設定1, 3, 5用テーブル542a, 542c, 542eにおいては第1示唆演出情報が65%の確率で選択され、第2示唆演出情報が25%の確率で選択され、第3示唆演出情報が10%の確率で選択されるのに対して、第4示唆演出情報及び第5示唆演出情報はいずれも選択されない。また、示唆制限時の設定2, 4, 6用テーブル542b, 542d, 542fにおいては第1示唆演出情報が65%の確率で選択され、第2示唆演出情報が10%の確率で選択され、第3示唆演出情報が25%の確率で選択されるのに対して、第4示唆演出情報及び第5示唆演出情報はいずれも選択されない。つまり、示唆制限時の設定1～6用テーブル542a～542fのいずれかが参照される場合には第1～第3示唆演出のいずれかが実行され、第4示唆演出及び第5示唆演出は実行されない。

40

【3543】

既に説明したとおり直近の結果演算処理(図270)にて演算された第67パラメータの内容が正常である場合には通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541に含まれる通常示唆時の設定1～6用テーブル541a～541fから設定値に対応する抽選テーブルが選択されるのに対して、直近の結果演算処理(図270)にて演算された第67パラメ

50

一タの内容が異常である場合には示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542に含まれる示唆制限時の設定1～6用テーブル542a～542fから設定値に対応する抽選テーブルが選択される。この場合に上記のとおり示唆制限時の設定1～6用テーブル542a～542fのいずれかが参照される場合には第1～第3示唆演出のいずれかが実行され、第4示唆演出及び第5示唆演出は実行されない。これにより、第67パラメータの内容、すなわち通常時における第1作動口33又は第2作動口34への入賞確率が正常ではない場合には、設定値が高い側であることを示唆する演出が実行されないようにすることが可能となる。よって、第1作動口33又は第2作動口34への入賞確率が正常ではない状況であるにも関わらず、設定値が高い側であることを示唆する演出を確認した遊技者が止めるに止められずに遊技を継続するという状況が発生してしまわないようにすることが可能となる。

10

【3544】

一方、示唆制限時の設定1～6用テーブル542a～542fが参照される場合であっても第1示唆演出だけではなく第2示唆演出及び第3示唆演出が実行され得る。そして、通常示唆時の設定1～6用テーブル541a～541fが参照される場合と同様に、第2示唆演出は奇数の設定値が設定されている場合に実行され易く、第3示唆演出は偶数の設定値が設定されている場合に実行され易い。したがって、第1作動口33又は第2作動口34への入賞確率が正常ではない状況であっても奇数の設定値の示唆及び偶数の設定値の示唆は行うことが可能となる。

【3545】

20

エンディング用処理（図273）におけるステップSH802にて設定値が異常であると判定した場合には設定値示唆の抽選処理（ステップSH807）が実行されることなく、エンディングコマンドに第1示唆演出情報が設定される。これにより、設定値が異常である場合にはエンディング演出として第1示唆演出のみが実行されるようにすることが可能となる。なお、これに限定されることはなく、設定値が異常である場合には設定値異常であることを示す専用の演出がエンディング演出として実行される構成としてもよい。

【3546】

結果演算処理（図270）では演算された第67パラメータの内容が正常である場合に非特定制御用のワークエリア223における示唆基準フラグに「1」をセットする。そして、示唆基準フラグに「1」がセットされている場合には設定値示唆の抽選処理に際して通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541を参照し、示唆基準フラグに「1」がセットされていない場合には設定値示唆の抽選処理に際して示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542を参照する。したがって、第67パラメータが未だ導出されていない状況においては示唆基準フラグに「1」がセットされていない状況となることで、設定値示唆の抽選処理に際して示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542が参照されることとなる。これにより、第67パラメータが正常であるか否かが未だ特定できていない状況において、設定値が高い側であることを示唆する演出が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【3547】

第67パラメータが未だ導出されていない状況であっても第67パラメータの内容が異常である場合と同様に示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542が参照される。これにより、第67パラメータが未だ導出されていない状況における専用のテーブル群を用意する必要がないため、必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

40

【3548】

エンディング用処理（図273）の説明に戻り、ステップSH807にて設定値示唆の抽選処理を実行した後は、主側ROM64からエンディングコマンドを読み出すとともに、その読み出したエンディングコマンドに対して、ステップSH803にて特定制御用のワークエリア221に記憶した第1示唆演出情報、又はステップSH807にて読み出した示唆演出情報を設定する（ステップSH808）。そして、そのエンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSH809）。

50

【3549】

図277は音声発光制御装置81に設けられたCPUにて実行されるエンディング演出制御処理を示すフローチャートである。なお、エンディング演出制御処理は主側CPU63からエンディングコマンドを受信した場合に起動される。

【3550】

今回受信したエンディングコマンドに第1示唆演出情報が設定されている場合（ステップSH901：YES）、第1示唆演出の設定処理を実行する（ステップSH902）。第1示唆演出の設定処理ではエンディング演出として表示発光部53及びスピーカ部54にて第1示唆演出が実行されるようにするための演出実行テーブルを音声発光制御装置81に設けられたROMから音声発光制御装置81に設けられたRAMに読み出す。これにより、第1示唆演出に対応するエンディング演出が表示発光部53の発光演出として実行されるとともにスピーカ部54における音出力演出として実行される。また、第1示唆演出の設定処理では第1示唆演出に対応するエンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82は当該エンディングコマンドを受信することで図柄表示装置41にて第1示唆演出に対応するエンディング演出が実行されるようにする。

10

【3551】

今回受信したエンディングコマンドに第2示唆演出情報が設定されている場合（ステップSH903：YES）、第2示唆演出の設定処理を実行する（ステップSH904）。第2示唆演出の設定処理ではエンディング演出として表示発光部53及びスピーカ部54にて第2示唆演出が実行されるようにするための演出実行テーブルを音声発光制御装置81に設けられたROMから音声発光制御装置81に設けられたRAMに読み出す。これにより、第2示唆演出に対応するエンディング演出が表示発光部53の発光演出として実行されるとともにスピーカ部54における音出力演出として実行される。また、第2示唆演出の設定処理では第2示唆演出に対応するエンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82は当該エンディングコマンドを受信することで図柄表示装置41にて第2示唆演出に対応するエンディング演出が実行されるようにする。

20

【3552】

今回受信したエンディングコマンドに第3示唆演出情報が設定されている場合（ステップSH905：YES）、第3示唆演出の設定処理を実行する（ステップSH906）。第3示唆演出の設定処理ではエンディング演出として表示発光部53及びスピーカ部54にて第3示唆演出が実行されるようにするための演出実行テーブルを音声発光制御装置81に設けられたROMから音声発光制御装置81に設けられたRAMに読み出す。これにより、第3示唆演出に対応するエンディング演出が表示発光部53の発光演出として実行されるとともにスピーカ部54における音出力演出として実行される。また、第3示唆演出の設定処理では第3示唆演出に対応するエンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82は当該エンディングコマンドを受信することで図柄表示装置41にて第3示唆演出に対応するエンディング演出が実行されるようにする。

30

【3553】

今回受信したエンディングコマンドに第4示唆演出情報が設定されている場合（ステップSH907：YES）、第4示唆演出の設定処理を実行する（ステップSH908）。第4示唆演出の設定処理ではエンディング演出として表示発光部53及びスピーカ部54にて第4示唆演出が実行されるようにするための演出実行テーブルを音声発光制御装置81に設けられたROMから音声発光制御装置81に設けられたRAMに読み出す。これにより、第4示唆演出に対応するエンディング演出が表示発光部53の発光演出として実行されるとともにスピーカ部54における音出力演出として実行される。また、第4示唆演出の設定処理では第4示唆演出に対応するエンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82は当該エンディングコマンドを受信することで図柄表示装置41にて第4示唆演出に対応するエンディング演出が実行されるようにする。

40

【3554】

今回受信したエンディングコマンドに第5示唆演出情報が設定されている場合（ステッ

50

プSH907:NO)、第5示唆演出の設定処理を実行する(ステップSH909)。第5示唆演出の設定処理ではエンディング演出として表示発光部53及びスピーカ部54にて第5示唆演出が実行されるようにするための演出実行テーブルを音声発光制御装置81に設けられたROMから音声発光制御装置81に設けられたRAMに読み出す。これにより、第5示唆演出に対応するエンディング演出が表示発光部53の発光演出として実行されるとともにスピーカ部54における音出力演出として実行される。また、第5示唆演出の設定処理では第5示唆演出に対応するエンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82は当該エンディングコマンドを受信することで図柄表示装置41にて第5示唆演出に対応するエンディング演出が実行されるようにする。

【3555】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3556】

直近の結果演算処理(図270)にて演算された第67パラメータの内容が正常である場合には通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541に含まれる通常示唆時の設定1~6用テーブル541a~541fから設定値に対応する抽選テーブルが選択されるのに対して、直近の結果演算処理(図270)にて演算された第67パラメータの内容が異常である場合には示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542に含まれる示唆制限時の設定1~6用テーブル542a~542fから設定値に対応する抽選テーブルが選択される。この場合に、示唆制限時の設定1~6用テーブル542a~542fのいずれかが参照される場合には第1~第3示唆演出のいずれかが実行され、第4示唆演出及び第5示唆演出は実行されない。これにより、第67パラメータの内容が正常ではない場合、すなわち通常時における第1作動口33又は第2作動口34への入賞確率が正常ではない場合には、設定値が高い側であることを示唆する演出が実行されないようにすることが可能となる。よって、第1作動口33又は第2作動口34への入賞確率が正常ではない状況であるにも関わらず、設定値が高い側であることを示唆する演出を確認した遊技者が止めるに止められずに遊技を継続するという状況が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【3557】

一方、示唆制限時の設定1~6用テーブル542a~542fが参照される場合であっても第1示唆演出だけではなく第2示唆演出及び第3示唆演出が実行され得る。そして、通常示唆時の設定1~6用テーブル541a~541fが参照される場合と同様に、第2示唆演出は奇数の設定値が設定されている場合に実行され易く、第3示唆演出は偶数の設定値が設定されている場合に実行され易い。したがって、第1作動口33又は第2作動口34への入賞確率が正常ではない状況であっても奇数の設定値の示唆及び偶数の設定値の示唆は行うことが可能となる。

【3558】

第67パラメータの内容が正常である場合には通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541を参照し、第67パラメータの内容が異常である場合には示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542を参照する構成である。これにより、処理負荷の軽減を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【3559】

結果演算処理(図270)では演算された第67パラメータの内容が正常である場合に非特定制御用のワークエリア223における示唆基準フラグに「1」をセットする。そして、示唆基準フラグに「1」がセットされている場合には設定値示唆の抽選処理に際して通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541を参照し、示唆基準フラグに「1」がセットされていない場合には設定値示唆の抽選処理に際して示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542を参照する。したがって、第67パラメータが未だ導出されていない状況においては示唆基準フラグに「1」がセットされていない状況となることで、設定値示唆の抽選処理に際して示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542が参照されることとなる。これにより、第67パラメータが正常であるか否かが未だ特定できていない状況において、設定値が高い側であることを示唆する演出が実行されてしまわないようにすることが

10

20

30

40

50

可能となる。

【3560】

第67パラメータが未だ導出されていない状況であっても第67パラメータの内容が異常である場合と同様に示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542が参照される。これにより、第67パラメータが未だ導出されていない状況における専用のテーブル群を用意する必要がないため、必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【3561】

なお、示唆演出として「設定6」である場合にのみ選択される確定演出が存在している構成としてもよい。この場合、当該確定演出を確認した遊技者はパチンコ機10の設定値が「設定6」であることを確信することとなるため優越感に浸りながら遊技を行うこととなる。当該構成においては、第67パラメータの内容が正常である場合にはパチンコ機10の設定値が「設定6」であれば確定演出が実行され得るのに対して、第67パラメータの内容が異常である場合にはパチンコ機10の設定値が「設定6」であっても確定演出が実行されない構成としてもよい。また、このような構成を示唆演出として確定演出のみが設定されている構成に適用してもよい。この場合、確定演出が実行されない状況においては設定値の示唆に寄与しない演出が実行されることとなる。また、第67パラメータが未だ導出されていない状況においては、パチンコ機10の設定値が「設定6」であっても確定演出が実行されない構成としてもよい。

【3562】

また、第67パラメータの内容が異常である場合であってもパチンコ機10の設定値が奇数の設定値であることを示す第2示唆演出及びパチンコ機10の設定値が偶数の設定値であることを示す第3示唆演出が実行され得る構成としたが、これに限定されることはなく、第67パラメータの内容が異常である場合には設定値を予測させることを可能とする示唆演出が一切実行されない構成としてもよい。この場合、第67パラメータの内容が異常である場合にはパチンコ機10の設定値に関係なく第1示唆演出が実行されることとなる。

【3563】

また、第67パラメータの内容が異常である場合には、第67パラメータの内容が正常である場合には実行されない演出がエンディング演出として実行される構成としてもよい。この場合、第67パラメータの内容が異常である場合に実行されるエンディング演出の種類がパチンコ機10の設定値に関係なく1種類に設定されている又は第67パラメータの内容が異常である場合に実行されるエンディング演出の種類がパチンコ機10の設定値に関係なく決定される構成としてもよい。これにより、第67パラメータの内容が異常であるにも関わらずパチンコ機10の設定値を示唆する演出が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【3564】

また、第67パラメータが未だ導出されていない場合には、第67パラメータの内容が正常である場合には実行されない演出がエンディング演出として実行される構成としてもよい。この場合、第67パラメータが未だ導出されていない場合に実行されるエンディング演出の種類がパチンコ機10の設定値に関係なく1種類に設定されている又は第67パラメータが未だ導出されていない場合に実行されるエンディング演出の種類がパチンコ機10の設定値に関係なく決定される構成としてもよい。これにより、第67パラメータが未だ導出されていないにも関わらずパチンコ機10の設定値を示唆する演出が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【3565】

また、第67パラメータの内容が異常である場合には第4示唆演出及び第5示唆演出が実行されなくなる構成に代えて、第67パラメータの内容が異常である場合には第67パラメータの内容が正常である場合に比べて第4示唆演出及び第5示唆演出が実行される確率が低くなる構成としてもよい。

【3566】

また、第 6 7 パラメータの基準値として第 1 基準値と第 2 基準値とを設定し、第 6 7 パラメータが第 1 基準値未満である場合には示唆演出の種類の選択が第 1 態様で行われ、第 6 7 パラメータが第 1 基準値以上であって第 2 基準値未満である場合には示唆演出の種類の選択が第 2 態様で行われ、第 6 7 パラメータが第 2 基準値以上である場合には示唆演出の種類の選択が第 3 態様で行われる構成としてもよい。

【3 5 6 7】

また、第 2 示唆演出はパチンコ機 1 0 の設定値が奇数である場合及び偶数である場合のいずれであっても実行され得るもののパチンコ機 1 0 の設定値が奇数である場合の方が実行対象として選択される確率が高くなる構成としたが、これに限定されることはなく、第 2 示唆演出はパチンコ機 1 0 の設定値が奇数である場合にのみ実行される構成としてもよい。

10

【3 5 6 8】

また、第 3 示唆演出はパチンコ機 1 0 の設定値が奇数である場合及び偶数である場合のいずれであっても実行され得るもののパチンコ機 1 0 の設定値が偶数である場合の方が実行対象として選択される確率が高くなる構成としたが、これに限定されることはなく、第 3 示唆演出はパチンコ機 1 0 の設定値が偶数である場合にのみ実行される構成としてもよい。

【3 5 6 9】

また、設定値は 6 段階に限定されることはなく 2 段階、3 段階、4 段階、5 段階、7 段階、8 段階又は 9 段階以上であってもよい。また、設定値が連番である構成に限定されることはなく、「設定 a」、「設定 b」、「設定 c」及び「設定 e」として設定されている構成としてもよい。この場合、「設定 a」→「設定 b」→「設定 c」→「設定 e」の順序で遊技者の有利度が高くなる構成とする。当該構成においては、使用対象の設定値が「設定 a」及び「設定 c」のいずれかである場合には第 2 示唆演出が実行される又は第 2 示唆演出が実行される確率が高くなり、使用対象の設定値が「設定 b」及び「設定 d」のいずれかである場合には第 3 示唆演出が実行される又は第 3 示唆演出が実行される確率が高くなる構成としてもよい。

20

【3 5 7 0】

また、第 6 7 パラメータの内容は上記実施形態のものに限定されない。例えば、第 6 7 パラメータが、

30

通常時における第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への遊技球の合計入球個数 ($K 6 3 + K 6 4$) / (通常時における遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ($K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5$)) の割合として導出される構成としてもよい。

【3 5 7 1】

また、パチンコ機 1 0 の設定値を示唆する演出が開閉実行モードのエンディング演出として実行される構成に限定されることはなく、これに加えて又は代えて、エンディング演出とは異なる演出として、パチンコ機 1 0 の設定値を示唆する演出が実行される構成としてもよい。例えば、遊技回において実行される遊技回用演出にてパチンコ機 1 0 の設定値を示唆する演出が実行される構成としてもよく、開閉実行モードのオープニング演出としてパチンコ機 1 0 の設定値を示唆する演出が実行される構成としてもよく、開閉実行モードのラウンド遊技における演出としてパチンコ機 1 0 の設定値を示唆する演出が実行される構成としてもよい。

40

【3 5 7 2】

<第 7 6 の実施形態>

本実施形態では主側 CPU 6 3 にて実行されるエンディング用処理の処理構成が上記第 7 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 7 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 7 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3 5 7 3】

50

図 2 7 8 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるエンディング用処理を示すフローチャートである。なお、エンディング用処理におけるステップ S I 1 0 1 ～ステップ S I 1 0 9 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 3 5 7 4 】

まずエンディング期間の設定処理を実行する（ステップ S I 1 0 1）。エンディング期間の設定処理では今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間（例えば 1 0 秒）を設定する。特図特電制御処理（図 2 7 1）の特電終了処理（ステップ S H 6 1 2）ではエンディング期間が経過していることを条件として、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定し、その後に特図特電カウンタの値を「0」クリアすることで今回の開閉実行モードを終了させる。

【 3 5 7 5 】

その後、パチンコ機 1 0 の現状の設定値が正常であるか否かを判定する（ステップ S I 1 0 2）。具体的には、主側 R A M 6 5 の特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかに対応しているか否かを判定する。設定値カウンタの値が「0」又は「7」以上である場合には設定値が異常であると判定し（ステップ S I 1 0 2：N O）、主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 に第 1 示唆演出情報を記憶する（ステップ S I 1 0 7）。この場合、第 1 示唆演出情報をエンディングコマンドに設定するとともに（ステップ S I 1 0 8）、当該エンディングコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S I 1 0 9）。これにより、上記第 7 5 の実施形態と同様にエンディング演出として第 1 示唆演出が実行される。よって、設定値に異常がある状況においてはエンディング演出において設定値の予測を可能とする演出が実行されないようにすることが可能となる。

【 3 5 7 6 】

設定値カウンタの値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかに対応している場合には設定値が正常であると判定し（ステップ S I 1 0 2：Y E S）、主側 R O M 6 4 から現状の設定値に対応する抽選テーブルを読み出す（ステップ S I 1 0 3）。本実施形態では設定値示唆の抽選処理にて参照されるテーブル群として示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群 5 4 2 は用意されておらず、通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群 5 4 1 が用意されている。通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群 5 4 1 には上記第 7 5 の実施形態と同様に通常示唆時の設定 1 ～ 6 用テーブル 5 4 1 a ～ 5 4 1 f が存在しており、これら通常示唆時の設定 1 ～ 6 用テーブル 5 4 1 a ～ 5 4 1 f の内容は上記第 7 5 の実施形態と同様である。ステップ S I 1 0 3 では通常示唆時の設定 1 ～ 6 用テーブル 5 4 1 a ～ 5 4 1 f のうちパチンコ機 1 0 の設定値に対応するテーブルを主側 R O M 6 4 から読み出す。

【 3 5 7 7 】

その後、設定値示唆の抽選処理を実行する（ステップ S I 1 0 4）。設定値示唆の抽選処理では、主側 R A M 6 5 の特定制御用のワークエリア 2 2 1 において定期的に更新されるエンディング演出用の乱数カウンタから抽選値を取得するとともに、その取得した抽選値をステップ S I 1 0 3 にて読み出した抽選テーブルに対して照合することで、今回のエンディング演出にて実行対象となる示唆演出に対応する示唆演出情報（第 1 示唆演出情報、第 2 示唆演出情報、第 3 示唆演出情報、第 4 示唆演出情報及び第 5 示唆演出情報のいずれか）を読み出す。

【 3 5 7 8 】

その後、主側 R A M 6 5 の非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における示唆基準フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S I 1 0 5）。示唆基準フラグは上記第 7 5 の実施形態と同様に、直近の結果演算処理（図 2 7 0）にて演算された第 6 7 パラメータの内容が示唆基準範囲であるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

【 3 5 7 9 】

示唆基準フラグに「1」がセットされている場合（ステップS I 1 0 5：YES）、すなわち直近の結果演算処理（図270）にて演算された第67パラメータの内容が正常である場合、設定値示唆の抽選処理（ステップS I 1 0 4）にて選択した示唆演出情報をエンディングコマンドに設定するとともに（ステップS I 1 0 8）、当該エンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS I 1 0 9）。これにより、設定値示唆の抽選処理（ステップS I 1 0 4）にて選択した示唆演出情報に対応する示唆演出がエンディング演出として実行される。よって、遊技者はエンディング演出の内容からパチンコ機10の設定値を予測することが可能となる。

【3580】

一方、示唆基準フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS I 1 0 5：NO）、すなわち直近の結果演算処理（図270）にて演算された第67パラメータの内容が正常ではない場合、設定値示唆の抽選処理（ステップS I 1 0 4）にて選択した示唆演出情報が第4示唆演出情報又は第5示唆演出情報であるか否かを判定する（ステップS I 1 0 6）。設定値示唆の抽選処理（ステップS I 1 0 4）にて選択した示唆演出情報が第1示唆演出情報、第2示唆演出情報又は第3示唆演出情報である場合（ステップS I 1 0 6：NO）、設定値示唆の抽選処理（ステップS I 1 0 4）にて選択した示唆演出情報をエンディングコマンドに設定するとともに（ステップS I 1 0 8）、当該エンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS I 1 0 9）。これにより、直近の結果演算処理（図270）にて演算された第67パラメータの内容が正常ではない状況であっても、現状の設定値が奇数及び偶数のいずれであるかを予測させることを可能とする第2示唆演出又は第3示唆演出が実行され得るようにすることが可能となる。

【3581】

設定値示唆の抽選処理（ステップS I 1 0 4）にて選択した示唆演出情報が第4示唆演出情報又は第5示唆演出情報である場合（ステップS I 1 0 6：YES）、その選択された示唆演出情報を無効化して第1示唆演出情報を記憶する（ステップS I 1 0 7）。この場合、第1示唆演出情報をエンディングコマンドに設定するとともに（ステップS I 1 0 8）、当該エンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS I 1 0 9）。これにより、上記第75の実施形態と同様にエンディング演出として第1示唆演出が実行される。よって、直近の結果演算処理（図270）にて演算された第67パラメータの内容が正常ではない状況においては現状の設定値が高い側の設定値であることを示唆する第4示唆演出及び第5示唆演出が実行されないようにすることが可能となる。

【3582】

上記構成によれば、設定値示唆の抽選処理（ステップS I 1 0 4）にて参照するテーブル群として示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542を用意しなくても、直近の結果演算処理（図270）にて演算された第67パラメータの内容が正常ではない状況においては現状の設定値が高い側の設定値であることを示唆する第4示唆演出及び第5示唆演出が実行されないようにすることが可能となる。よって、記憶容量の増大化を抑制しながら設定値の示唆演出を好適に行うことが可能となる。

【3583】

<第77の実施形態>

本実施形態では遊技の進行が停止された状態となったことに基づいて第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントが消灯される点で上記第49の実施形態と相違している。また、開始待ち演出が行われる点で上記第49の実施形態と相違している。以下、上記第49の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第49の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3584】

まず遊技の進行が停止された状態となった場合に第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントを消灯状態とするための構成について説明する。第1～第4報知用表示装置201～204では、上記第49の実施形態と同様に、遊技履歴の管理結果に対応する表示が行われるとともに、設定確認用処理（図166）又は設定値更新処理（図

167) が実行される場合には現状の設定値に対応する表示が行われる。

【3585】

上記第33の実施形態において図119を参照しながら既に説明したとおり、主制御基板61には、供給された表示データに対応するデータの特図表示部37aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する第1表示回路261と、供給された表示データに対応するデータの特図保留表示部37bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する第2表示回路262と、供給された表示データに対応するデータを普図表示部38aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する第3表示回路263と、供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部38bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する第4表示回路264と、供給された表示データに対応するデータを第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する第5表示回路265と、が設けられている。

10

【3586】

上記第33の実施形態と同様に、第1～第5表示回路261～265は提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b、及び第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメントは、新たな表示データが対応する表示回路261～265に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。本実施形態では、遊技の進行が停止された状態となった場合、第1～第5表示回路261～265に対する新たな表示データの提供が行われない状態とすることにより、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b、及び第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメントを非表示状態、すなわち消灯状態とする。

20

【3587】

上記第33の実施形態において図119を参照しながら既に説明したとおり、第1～第5表示回路261～265の全てに対して共通となるように1個の表示IC266が設けられている。主側CPU63と表示IC266とは、種別データ信号線LN1と、種別クロック信号線LN2と、表示データ信号線LN3と、表示クロック信号線LN4とを利用して電氣的に接続されており、主側CPU63は当該表示IC266に対して表示データ、及びその表示データが第1～第5表示回路261～265のいずれに対応しているのかを示す種別データを供給する。

30

【3588】

上記第33の実施形態において図121を参照しながら既に説明したとおり、表示IC266は、主側CPU63から受信した種別データが格納される種別データバッファ281と、第1～第5表示回路261～265のうち種別データバッファ281に格納されている種別データに対応する表示回路261～265を表示データの受信先として指定するための選択信号を出力する選択信号出力部282と、主側CPU63から受信した表示データが格納される表示データバッファ283と、表示データバッファ283に格納された表示データを第1～第5表示回路261～265に送信する表示データ出力部284と、を備えている。表示データ出力部284は、種別データバッファ281に格納されている種別データがオール「0」の種別データとなった場合、第1～第5表示回路261～265のいずれにも表示データを送信しない状態となる。本実施形態では、遊技の進行が停止された状態となった場合、主側CPU63から表示IC266にオール「0」の種別データが送信され、種別データバッファ281に当該オール「0」の種別データが格納される。これにより、第1～第5表示回路261～265のいずれにも表示データが送信されない状態となる。

40

【3589】

上記第33の実施形態において図120(a)を参照しながら既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア221には、特図表示部37aに所定の表示を行わせるための表

50

示データが格納される第1表示データバッファ271と、特図保留表示部37bに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第2表示データバッファ272と、普図表示部38aに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第3表示データバッファ273と、普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第4表示データバッファ274と、第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第5表示データバッファ275とが設けられている。

【3590】

本実施形態では、遊技の進行が停止されていない場合、主側CPU63は後述する第2タイマ割込み処理（図281）の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ271～275から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示IC266に送信するとともに、その表示データが第1～第5表示回路261～265のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示IC266に送信する。当該送信された種別データは表示IC266の種別データバッファ281に格納されるとともに、当該送信された表示データは表示データバッファ283に格納される。そして、種別データバッファ281に格納されている種別データが選択信号出力部282から送信されるとともに、表示データバッファ283に格納されている表示データが表示データ出力部284から送信される。これにより、種別データにより特定される表示回路261～265に表示データが提供されて、当該表示データに対応する態様で特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b、又は第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメントが発光する。

【3591】

一方、遊技の進行が停止された状態となった場合、本実施形態では、後述する第2タイマ割込み処理（図281）において種別データ及び表示データの表示IC266への送信が行われなくする。表示IC266に新たな種別データ及び表示データが提供されない状態とすることにより、種別データバッファ281にオール「0」の種別データが格納されている状態を継続させるとともに、第1～第5表示回路261～265のいずれにも表示データが送信されない状態を継続させることができる。これにより、遊技の進行が停止された状態となった場合には、当該状態が解除されるまで特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b、及び第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメントの消灯状態を継続させることができる。

【3592】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態における第1タイマ割込み処理について、図279のフローチャートを参照しながら説明する。第1タイマ割込み処理の割込みは、上記第49の実施形態と同様に、メイン処理（図165）のステップSB112にて設定確認用処理（図166）が実行される場合、ステップSB115にて設定値更新処理（図167）が実行される場合、及びステップSB128にて割込み許可の設定が行われた場合に許可される。なお、第1タイマ割込み処理におけるステップSI201～ステップSI220の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第1タイマ割込み処理は上記第35の実施形態と同様に第1割込み周期である4ミリ秒周期で定期的に起動される。

【3593】

ステップSI201～ステップSI204では上記第35の実施形態における第1タイマ割込み処理（図133）のステップS8901～ステップS8904と同様の処理を実行する。具体的には、ステップSI201にて停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、上記第30の実施形態における停電情報記憶処理（図101）と同様に、停電監視基板67から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア221に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア2

21に保存する。

【3594】

ステップS I 2 0 1にて停電情報記憶処理を行った後、ステップS I 2 0 2にて抽選用乱数更新処理を実行することで当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び普電役物開放カウンタC 4の各数値情報を更新し、ステップS I 2 0 3にて乱数初期値更新処理を実行することで乱数初期値カウンタC I N Iの数値情報を更新し、ステップS I 2 0 4にて変動用カウンタ更新処理を実行することで変動種別カウンタC Sの数値情報を更新する。

【3595】

その後、不正検知処理を実行する（ステップS I 2 0 5）。本実施形態では、不正検知処理における監視対象の不正として不正な電波の検知、不正な磁気の検知及び異常な振動の検知が設定されている。不正検知処理の説明に先立ち、不正を監視するためのセンサについて説明する。図280（a）は不正を監視するためのセンサを説明するための説明図である。

【3596】

図280（a）に示すように、M P U 6 2の入力側には、不正な電波を検知するための電波検知センサ551、不正な磁気を検知するための磁気検知センサ552、及び異常な振動を検知するための振動検知センサ553が接続されている。電波検知センサ551が不正な電波を検知した場合には電波異常信号が主側C P U 6 3に送信され、磁気検知センサ552が不正な磁気を検知した場合には磁気異常信号が主側C P U 6 3に送信され、振動検知センサ553が異常な振動を検知した場合には振動異常信号が主側C P U 6 3に送信される。主側C P U 6 3はこれらの異常信号を受信した場合に監視対象の不正が発生したことを特定する。

【3597】

次に、主側C P U 6 3にて実行される不正検知処理について図280（b）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、不正検知処理におけるステップS I 3 0 1～ステップS I 3 1 1の処理は、主側C P U 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、不正検知処理は第1タイマ割込み処理（図279）のステップS I 2 0 5にて実行される。

【3598】

不正検知処理では、まず主側R A M 6 5の特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 3 0 1）。遊技停止フラグは、第1タイマ割込み処理（図279）において後述するステップS I 2 0 6にて肯定判定をしてステップS I 2 0 7～ステップS I 2 1 9の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側C P U 6 3にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図279）のステップS I 2 0 6にて肯定判定をすることでステップS I 2 0 7～ステップS I 2 1 9の処理が実行されない状況となる。

【3599】

ステップS I 3 0 1にて遊技停止フラグに「1」がセットされていないと判定した場合には、監視対象の不正が発生したか否かを判定する（ステップS I 3 0 2）。具体的には、電波検知センサ551から電波異常信号を受信した場合、磁気検知センサ552から磁気異常信号を受信した場合、又は振動検知センサ553から振動異常信号を受信した場合に監視対象の不正が発生したと判定する。

【3600】

監視対象の不正が発生したと判定した場合（ステップS I 3 0 2：Y E S）には、遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS I 3 0 3）。上述したとおり、遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図279）の後述するステップS I 2 0 6にて肯定判定が行われてステップS I 2 0 7～ステップS I 2 1 9の処理が実行されない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行が停止された状態

10

20

30

40

50

となる。このように、監視対象の不正が発生した場合には遊技の進行が停止された状態となる。一方、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であっても第1タイマ割込み処理（図279）におけるステップS I 2 0 1～ステップS I 2 0 5の処理は実行される。したがって、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び乱数初期値カウンタC I N Iの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【3601】

一方、ステップS I 3 0 1にて遊技停止フラグに「1」がセットされていると判定した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止対応フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 3 0 4）。遊技停止対応フラグは、遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止された状態となった後に表示I C 2 6 6（図121）の種別データバッファ281及び表示データバッファ283（図121）をクリアするための処理（ステップS I 3 0 6～ステップS I 3 1 0の処理）が実行されたことを主側C P U 6 3にて把握可能とするフラグである。遊技停止対応フラグには、後述するステップS I 3 1 1にて「1」がセットされる。また、遊技停止対応フラグは、上記第49の実施形態の設定値更新処理（図167）において第2RAMクリア処理（ステップS B 3 1 3）が実行された場合に「0」クリアされる。監視対象の不正が発生したことによりステップS I 3 0 2にて肯定判定が行われた場合には、後述するステップS I 3 1 1にて遊技停止対応フラグに「1」がセットされるため、不正検知処理（図280（b））の次回以降の処理回ではステップS I 3 0 4にて肯定判定が行われることとなる。

【3602】

上記第49の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図165）のステップS B 1 0 4において停電フラグに「1」がセットされていないと判定された場合、ステップS B 1 0 5においてチェックサムが正常でないと判定された場合、又はステップS B 1 0 6において設定参照用エリア341が正常な範囲でないと判定された場合にも遊技停止フラグに「1」がセットされる（ステップS B 1 1 9）。ステップS B 1 1 9において遊技停止フラグに「1」がセットされた後、リセットボタン68cの押圧操作が行われていない場合（ステップS B 1 2 0：NO）、又はリセットボタン68cの押圧操作は行われており設定キー挿入部68aのON操作が行われていない場合（ステップS B 1 2 0：YES、ステップS B 1 1 4：NO）には、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態のままステップS B 1 2 8において第1タイマ割込み処理（図279）の割込みが許可され、当該第1タイマ割込み処理のステップS I 2 0 5において不正検知処理（図280（b））が実行されることとなる。この場合における不正検知処理では、遊技停止フラグに「1」がセットされていることに基づいてステップS I 3 0 1にて肯定判定が行われた後、遊技停止対応フラグに「1」がセットされていないことに基づいてステップS I 3 0 4にて否定判定が行われる。

【3603】

遊技停止対応フラグは、遊技停止フラグに「1」がセットされていることを1つの条件として「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグ及び遊技停止対応フラグに「1」がセットされている状態は、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された後、リセットボタン68cの押圧操作及び設定キー挿入部68aのON操作が行われている状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始され、設定値更新処理（図167）が実行されることを条件として解除される。上記第49の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図165）のステップS B 1 1 9において遊技停止フラグに「1」がセットされた後、リセットボタン68cの押圧操作及び設定キー挿入部68aのON操作が行われている場合（ステップS B 1 2 0：YES、ステップS B 1 1 4：YES）には、設定値更新処理が実行される（ステップS B 1 1 5）。遊技停止フラグは当該設定値更新処理（図167）のステップS B 3 0 3において開始時の初期設定が行われることにより「0」クリアされるとともに、遊技停止対応フラグは当該設定値更新処理（図167）の第2RAMクリア処理（ステップS B 3 1 3）が実行されることにより「0」クリアされる。

【3604】

不正検知処理（図280（b））の説明に戻り、ステップS I 3 0 3にて遊技停止フラグに「1」をセットした場合、又はステップS I 3 0 4にて遊技停止対応フラグに「1」がセットされていないと判定した場合には、表示データバッファのクリア処理を実行する（ステップS I 3 0 5）。表示データバッファのクリア処理では、特定制御用のワークエリア221に設けられた第1～第5表示データバッファ271～275（図120（a））を「0」クリアする。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態でパチンコ機10への動作電力の供給が停止された後、設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作が行われた状態でパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）に、第1～第5表示データバッファ271～275に動作電力の供給停止前の表示データが残っている状態で設定値更新処理（図167）が開始されてしまうことを防止することができる。

10

【3605】

その後、ステップS I 3 0 6～ステップS I 3 1 0では、表示I C 2 6 6の種別データバッファ281及び表示データバッファ283をクリアするための処理を実行する。具体的には、種別データ信号線L N 1及び種別クロック信号線L N 2（図119）を通じた信号の送信状態をOFF状態として種別データの送信が行われていない状態とする（ステップS I 3 0 6）。また、表示データ信号線L N 3及び表示クロック信号線L N 4（図119）を通じた信号の送信状態をOFF状態として表示データの送信が行われていない状態とする（ステップS I 3 0 7）。

20

【3606】

その後、表示I C 2 6 6への送信対象の種別データとしてオール「0」の種別データを設定する（ステップS I 3 0 8）。オール「0」の種別データは、表示I C 2 6 6の種別データバッファ281を「0」クリアするためのデータである。既に説明したとおり、種別データバッファ281は表示I C 2 6 6が表示データバッファ283に格納されている表示データの送信先を把握するために参照するバッファである。種別データバッファ281が「0」クリアされることにより表示I C 2 6 6による表示データの送信が行われない状態となる。ステップS I 3 0 8においてオール「0」の種別データを設定した後、表示I C 2 6 6への送信対象の表示データとしてオール「0」の表示データを設定する（ステップS I 3 0 9）。オール「0」の表示データは、表示I C 2 6 6の表示データバッファ283を「0」クリアするためのデータである。表示データバッファ283を「0」クリアすることにより、種別データバッファ281に格納されている種別データに対応しない表示データが表示データバッファ283に残っている状態が解消される。

30

【3607】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップS I 3 1 0）。各種信号の送信処理では、ステップS I 3 0 8にて設定したオール「0」の種別データが表示I C 2 6 6に送信されるように、種別データ信号線L N 1及び種別クロック信号線L N 2に対する信号出力を行う。これにより、表示I C 2 6 6の種別データバッファ281が「0」クリアされて、第1～第5表示回路261～265のいずれにも表示データが提供されない状態となる。また、ステップS I 3 1 0における各種信号の送信処理では、ステップS I 3 0 9にて設定したオール「0」の表示データが表示I C 2 6 6に送信されるように、表示データ信号線L N 3及び表示クロック信号線L N 4に対する信号出力を行う。これにより、表示I C 2 6 6の表示データバッファ283が「0」クリアされ、種別データバッファ281に格納されている種別データに対応しない表示データが表示データバッファ283に残っている状態が解消される。

40

【3608】

ステップS I 3 1 0にて各種信号の送信処理を実行した後、特定制御用のワークエリア221における遊技停止対応フラグに「1」をセットして（ステップS I 3 1 1）、本不正検知処理を終了する。遊技停止対応フラグに「1」がセットされることにより、不正検知処理（図280（b））の次の処理回ではステップS I 3 0 4にて肯定判定が行われ

50

て、ステップS I 3 0 5～ステップS I 3 1 1の処理が実行されなくなる。

【3 6 0 9】

上記のとおり、遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止された状態となった場合、表示I C 2 6 6の種別データバッファ2 8 1が「0」クリアされることにより、第1～第5表示回路2 6 1～2 6 5のいずれにも表示データが提供されない状態となる。

【3 6 1 0】

第1タイマ割込み処理（図2 7 9）の説明に戻り、ステップS I 2 0 5にて不正検知処理を実行した場合には、特定制御用のワークエリア2 2 1における遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 2 0 6）。立ち上げ処理中フラグは上記第4 9の実施形態と同様に、第1タイマ割込み処理（図2 7 9）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図2 7 9）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理（図2 7 9）を終了すべき状況であることを主側C P U 6 3にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップS I 2 0 6：NO）には、ステップS I 2 0 7～ステップS I 2 2 0の処理を実行する。ステップS I 2 0 7～ステップS I 2 1 9では上記第3 5の実施形態における第1タイマ割込み処理（図1 3 3）のステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 1 9と同一の処理を実行する。

【3 6 1 1】

一方、ステップS I 2 0 6にて遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの少なくとも一方に「1」がセットされていると判定した場合には、ステップS I 2 0 7～ステップS I 2 1 9の処理を実行することなくステップS I 2 2 0に進む。このように、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの少なくとも一方に「1」がセットされている場合には遊技を進行するための処理が実行されなくなる。

【3 6 1 2】

ステップS I 2 0 6にて肯定判定を行った場合、又はステップS I 2 1 9の処理を行った場合には、管理用処理を実行して（ステップS I 2 2 0）、本第1タイマ割込み処理を終了する。ステップS I 2 2 0における管理用処理では、上記第1 5の実施形態における管理用処理（図7 0）と同様にステップS 3 8 0 3にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理（図7 1）のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理では上記第1 5の実施形態と同様にステップS 3 9 0 8にてチェック処理（図7 3）を実行する。チェック処理（図7 3）では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口3 1への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の一般入賞カウンタ2 3 1 aの値を1加算し、特電入賞装置3 2への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の特電入賞カウンタ2 3 1 bの値を1加算し、第1作動口3 3への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第1作動カウンタ2 3 1 cの値を1加算し、第2作動口3 4への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第2作動カウンタ2 3 1 dの値を1加算し、アウト口2 4 aへの1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用のアウトカウンタ2 3 1 eの値を1加算する。また、チェック用処理では、通常の入球管理処理（図7 4）、結果演算処理（図1 3 0）及び表示用処理（図1 3 1）を実行する。

【3 6 1 3】

上記第3 5の実施形態において既に説明したとおり、ベース値は、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域P Aから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域P Aに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合である。遊技停止フラグに「1」がセットされた場合、第1タイマ割込み処理（図2 7 9）において発射制御処理（ステップS I 2 1 1）が実行されなくなることにより、新たな遊技球の発射は禁止される。しかし、遊技停止フラ

グに「1」がセットされたタイミングにおいて遊技領域PAに遊技球が存在している場合、当該遊技領域PAに存在している遊技球は遊技停止フラグに「1」がセットされた後に遊技領域PAから排出されることとなる。

【3614】

例えば、遊技領域PAに遊技球が存在している状況において不正検知処理（図280（b））が実行され、当該不正検知処理（図280（b））にて監視対象の不正が検知された場合、遊技領域PAに存在している遊技球が排出される前に遊技停止フラグに「1」がセットされる可能性が考えられる。

【3615】

遊技停止フラグに「1」がセットされた場合に通常の入球管理処理（図74）が実行されなくなる構成とすると、遊技停止フラグに「1」がセットされた後に遊技領域PAから排出された遊技球の数が通常用のアウトカウンタ231eに加算されなくなってしまう。これに対して、本実施形態では、遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止された状態となった後も通常用の入球管理処理（図74）が実行される構成である。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた後に遊技領域PAから排出された遊技球の数を通常用のアウトカウンタ231eにてカウントすることが可能となり、遊技停止フラグに「1」がセットされた後に遊技領域PAから排出された遊技球の数が反映されたベース値を算出することが可能となる。

【3616】

本実施形態では、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態においても結果演算処理（図130）が実行される。上記第35の実施形態において既に説明したとおり、結果演算処理（図130）では、ベース値の演算処理を実行する（ステップS8601）。当該演算処理では、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231e（上述した通常用の一般入賞カウンタ231a、通常用の特電入賞カウンタ231b、通常用の第1作動カウンタ231c、通常用の第2作動カウンタ231d、及び通常用のアウトカウンタ231e）の値を利用してベース値を算出し、当該算出したベース値を非特定制御用のワークエリア223の演算結果記憶エリア234における現状エリア311（図126）に上書きする（ステップS8602）。上記第35の実施形態において図126を参照しながら既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア223には演算結果記憶エリア234が設けられており、演算結果記憶エリア234には、直近のベース値が格納される現状エリア311と、1回前の算出期間における最終的なベース値が格納される第1履歴エリア312と、2回前の算出期間における最終的なベース値が格納される第2履歴エリア313と、3回前の算出期間における最終的なベース値が格納される第3履歴エリア314とが設けられている。

【3617】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8603）。管理開始フラグは、上記第35の実施形態と同様に、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。上記第35の実施形態において既に説明したとおり、管理開始フラグが設けられていることにより、パチンコ機10の出荷段階における動作チェックの影響が、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対して及びづらくさせることが可能となる。

【3618】

ステップS8603において管理開始フラグに「1」がセットされていないと判定した場合には、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を全て合計することで合計個数を算出し（ステップS8604）、その算出して合計個数が管理開始基準個数である300個よりも多い個数である場合（ステップS8605：YES）に、管理開始フラグに「1」をセットする（ステップS8606）。その後、後述するデー

10

20

30

40

50

タシフト処理を実行し（ステップS 8 6 0 7）、通常用カウンタエリア2 3 1の各カウンタ2 3 1 a～2 3 1 eを全て「0」クリアする（ステップS 8 6 0 8）。

【3 6 1 9】

一方、ステップS 8 6 0 3において管理開始フラグに「1」がセットされていると判定した場合には、通常用カウンタエリア2 3 1の各種カウンタ2 3 1 a～2 3 1 eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS 8 6 0 9）。そして、当該算出した合計個数が初期基準個数（具体的には6 0 0 0個）以下である場合（ステップS 8 6 1 0：N O）には非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられた演算初期フラグに「1」をセットし（ステップS 8 6 1 1）、当該算出した合計個数が初期基準個数（具体的には6 0 0 0個）よりも多い個数である場合（ステップS 8 6 1 0：Y E S）には当該演算初期フラグを「0」クリアする（ステップS 8 6 1 2）。演算初期フラグは、上記第3 5の実施形態と同様に、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域P Aから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域P Aに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側C P U 6 3にて特定するためのフラグである。

【3 6 2 0】

ステップS 8 6 1 1又はステップS 8 6 1 2の処理を実行した場合、ステップS 8 6 0 9にて算出した合計個数がシフト基準個数（具体的には6 0 0 0 0個）以上である場合（ステップS 8 6 1 3：Y E S）に、データシフト処理を実行する（ステップS 8 6 1 4）。ステップS 8 6 0 7及びステップS 8 6 1 4におけるデータシフト処理では、演算結果記憶エリア2 3 4における現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4に記憶された情報を、第2履歴エリア3 1 3→第3履歴エリア3 1 4、第1履歴エリア3 1 2→第2履歴エリア3 1 3、現状エリア3 1 1→第1履歴エリア3 1 2の順序でシフトする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア3 1 4に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア3 1 3に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴エリア3 1 2に記憶される。データシフト処理が行われた場合、現状エリア3 1 1は「0」クリアされる。当該現状エリア3 1 1には、本結果演算処理（図1 3 0）の次回以降の処理回において、上述したステップS 8 6 0 1にて算出されたベース値が上書きされる（ステップS 8 6 0 2）。

【3 6 2 1】

本実施形態では、遊技停止フラグに「1」がセットされた後も結果演算処理（図1 3 0）が実行される構成であることにより、遊技の進行が停止された状態となった後もベース値を算出するための演算及びベース値を算出するためのデータ管理が継続される。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた後に遊技領域P Aから排出された遊技球の数まで反映されたベース値を算出することが可能となる。また、遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止された状態となった後に遊技領域P Aから排出された遊技球の数まで反映されたベース値に基づいて、上述した管理開始フラグの状態設定、演算初期フラグの状態設定、及びデータシフト処理（ステップS 8 6 0 7及びステップS 8 6 1 4）を行うことが可能となる。

【3 6 2 2】

次に、主側C P U 6 3にて実行される第2タイマ割込み処理について、図2 8 1のフローチャートを参照しながら説明する。第2タイマ割込み処理の割込みは、上記第4 9の実施形態と同様に、メイン処理（図1 6 5）のステップS B 1 1 2にて設定確認用処理（図1 6 6）が実行される場合、ステップS B 1 1 5にて設定値更新処理（図1 6 7）が実行される場合、及びステップS B 1 2 8にて割込み許可の設定が行われた場合に許可される。なお、第2タイマ割込み処理におけるステップS I 4 0 1～ステップS I 4 1 5の処理は主側C P U 6 3において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実

10

20

30

40

50

行される。

【3623】

第2タイマ割込み処理では、まず特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 401）。既に説明したとおり、遊技停止フラグには、監視対象の不正が発生した場合に不正検知処理（図280（b））のステップS I 303にて「1」がセットされる。また、遊技停止フラグには、上記第49の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図165）において停電フラグに「1」がセットされていないと判定された場合（ステップS B 104：NO）、チェックサムが正常でないと判定された場合（ステップS B 105：NO）、又は設定参照用エリア341が正常な範囲でないと判定された場合（ステップS B 106：NO）にステップS B 119にて「1」がセットされる。

10

【3624】

ステップS I 401にて遊技停止フラグに「1」がセットされていないと判定した後、ステップS I 402～ステップS I 415では上記第35の実施形態における第2タイマ割込み処理（図134）のステップS 9001～ステップS 9014と同一の処理を実行する。具体的には、ステップS I 402にて割込み禁止の設定を行うことで第1タイマ割込み処理（図279）及び第2タイマ割込み処理（図281）の発生を禁止する。

【3625】

その後、チェック中カウンタの更新処理を実行する（ステップS I 403）。チェック中カウンタの更新処理では、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタの値が1以上である場合に当該チェック中カウンタの値を1減算する。これにより、チェック中カウンタを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合、当該チェック中カウンタの値は第2タイマ割込み処理（図281）が起動される度に定期的に減算されることとなる。

20

【3626】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップS I 404：YES）、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行することで、第1～第4報知用表示装置201～204（図53）にてパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する（ステップS I 405）。これにより、上記第33の実施形態と同様に、第1～第4報知用表示装置201～204にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

30

【3627】

一方、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS I 404：NO）、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 406）。そして、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップS I 406：YES）、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行することで、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する。これにより、上記第33の実施形態と同様に、第1～第4報知用表示装置201～204にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

40

【3628】

一方、設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS I 406：NO）、通常時の設定処理を実行する（ステップS I 408）。上記第35の実施形態と同様に、通常時の設定処理では、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタの値が1以上である場合には、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる。また、チェック中カウンタの値が「0」であるとともに非特

50

定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない場合には、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値の表示が行われる。また、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においては、現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 (図 1 2 6) のベース値の表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて順次実行される。この場合、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて報知対象となるベース値は、表示継続期間 (具体的には 5 秒) が経過する度に、現状エリア 3 1 1 → 第 1 履歴エリア 3 1 2 → 第 2 履歴エリア 3 1 3 → 第 3 履歴エリア 3 1 4 という予め定められた順序で切り換えられる。この場合において、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた初期表示フラグに「1」がセットされている場合には、第 1、第 2 報知用表示装置 2 0 1、2 0 2 にて演算初期表示が行われる。演算初期表示では、第 5 表示データバッファ 2 7 5 に現状設定されている表示データに対応する表示が第 1、第 2 報知用表示装置 2 0 1、2 0 2 にて行われる場合に、当該表示が点滅表示される。

【3 6 2 9】

ステップ S I 4 0 5 の処理を実行した場合、ステップ S I 4 0 7 の処理を実行した場合、又はステップ S I 4 0 8 の処理を実行した場合には、種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 を通じた信号の送信状態を O F F 状態とするとともに (ステップ S I 4 0 9)、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 を通じた信号の送信状態を O F F 状態とする (ステップ S I 4 1 0)。

【3 6 3 0】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する (ステップ S I 4 1 1)。種別カウンタは、遊技停止フラグに「1」がセットされていない状態における第 2 タイマ割込み処理の処理回において、第 1 ~ 第 5 表示データバッファ 2 7 1 ~ 2 7 5 のうち表示データの送信対象を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第 1 表示データバッファ 2 7 1 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第 2 表示データバッファ 2 7 2 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第 3 表示データバッファ 2 7 3 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第 4 表示データバッファ 2 7 4 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第 5 表示データバッファ 2 7 5 の表示データが送信対象となる。ステップ S I 4 1 1 における種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を 1 加算するとともに、その 1 加算後における種別カウンタの値が上限値である「5」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第 2 タイマ割込み処理の各処理回ごとに第 1 ~ 第 5 表示データバッファ 2 7 1 ~ 2 7 5 において表示データの送信対象が順次変更される。

【3 6 3 1】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し (ステップ S I 4 1 2)、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ 2 7 1 ~ 2 7 5 から表示データを読み出す (ステップ S I 4 1 3)。そして、各種信号の送信処理を実行する (ステップ S I 4 1 4)。各種信号の送信処理では、ステップ S I 4 1 2 にて読み出した種別データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 に対する信号出力を行う。また、各種信号の送信処理では、ステップ S I 4 1 3 にて読み出した表示データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 に対する信号出力を行う。その後、割込み許可の設定を行って (ステップ S I 4 1 5)、本第 2 タイマ割込み処理を終了する。ステップ S I 4 1 5 では、第 1 タイマ割込み処理 (図 2 7 9) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 2 8 1) の発生を許可する。

【3 6 3 2】

一方、ステップ S I 4 0 1 にて遊技停止フラグに「1」がセットされていると判定した場合には、ステップ S I 4 0 2 ~ ステップ S I 4 1 5 の各種処理を実行することなく本第

10

20

30

40

50

２タイマ割込み処理を終了する。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされて遊技の進行が停止された状態となった場合、表示ＩＣ２６６に対して新たな種別データ及び表示データが送信されない状態とすることができる。

【３６３３】

既に説明したとおり、遊技停止フラグに「１」がセットされた場合には、不正検知処理（図２８０（ｂ））のステップＳＩ３０６～ステップＳＩ３１１の処理が実行されることにより表示ＩＣ２６６の種別データバッファ２８１及び表示データバッファ２８３が「０」クリアされて第１～第５表示回路２６１～２６５に対して表示データが提供されない状態となる。また、上記のとおり、遊技停止フラグに「１」がセットされている場合には、第２タイマ割込み処理（図２８１）におけるステップＳＩ４０２～ステップＳＩ４１５の各種処理が実行されなくなるため、表示ＩＣ２６６に対して新たな種別データ及び表示データの送信が行われなくなる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされている状態が解除されるまで、第１～第５表示回路２６１～２６５に対して新たな表示データの提供が行われない状態を継続させることができる。

10

【３６３４】

既に説明したとおり、第１～第５表示回路２６１～２６５は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。このため、第１～第５表示回路２６１～２６５に対して新たな表示データが提供されない状態となった場合、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示用セグメントが非表示状態、すなわち消灯状態となる。

20

【３６３５】

既に説明したとおり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値の表示が行われる。遊技の進行が停止された状態においても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値の表示が継続される構成とすると、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における表示からは遊技の進行が停止された状態であることが判別できない。このため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に表示されているベース値を見た遊技ホールの管理者は遊技の進行が停止された状態ではないと誤解してしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では、遊技の進行が停止された状態となった場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示用セグメントが消灯状態となるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の状態に基づいて遊技の進行が停止された状態であることを容易に判別することが可能となる。

30

【３６３６】

また、本実施形態では、遊技の進行が停止された状態となった場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に加えて、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂも消灯状態となる。遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させることなく外部から視認することができる特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示用セグメントが消灯状態となることにより、遊技の進行が停止された状態であることをパチンコ機１０の外部から容易に判別することが可能となる。

40

【３６３７】

上記第４９の実施形態において既に説明したとおり、設定確認用処理（図１６６）はメイン処理（図１６５）にて遊技停止フラグに「１」がセットされていないこと（ステップＳＢ１０９：ＮＯ）を１つの条件として実行される。このため、設定値を確認している状況において遊技停止フラグには「１」がセットされておらず、当該状況において実行される第２タイマ割込み処理（図２８１）ではステップＳＩ４０２～ステップＳＩ４１５の処理が実行される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われるようにすることができる。

50

【3638】

また、上記第49の実施形態において既に説明したとおり、設定値更新処理（図167）では開始時の初期設定（ステップSB303）が実行されることにより遊技停止フラグが「0」クリアされる。このため、設定値を変更している状況において遊技停止フラグには「1」がセットされておらず、当該状況において実行される第2タイマ割込み処理（図281）ではステップSI402～ステップSI415の処理が実行される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204において、設定値を変更している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われるようにすることができる。

【3639】

次に、開始待ち演出を実行するための構成の説明に先立ち、音光側CPU353が主側CPU63から受信する復帰コマンドについて説明する。上記第49の実施形態と同様に、主側CPU63は、メイン処理（図165）における動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）において通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを音光側CPU353に送信する。本実施形態では、音光側CPU353がいずれかの復帰コマンドを受信した場合に開始待ち状態となる。なお、開始待ち状態の詳細については後述する。

【3640】

上記第49の実施形態において既に説明したとおり、確認時の復帰コマンドは、リセットボタン68cの押圧操作が行われることなく設定キー挿入部68aのON状態が行われている状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合（すなわち動作電力の供給開始に際して「設定確認操作」が行われた場合）に、主側CPU63から音光側CPU353に送信される。具体的には、メイン処理（図165）においてリセットボタン68cの押圧操作が行われておらず設定キー挿入部68aのON操作が行われている場合（ステップSB108：NO、ステップSB110：YES）には、特定制御用のワークエリア221における停電フラグに「1」が設定されていること（ステップSB104：YES）、チェックサムが正常であること（ステップSB105：YES）、設定参照用エリア341が正常な範囲であること（ステップSB106：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」が設定されていないこと（ステップSB107：NO）、及び特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」が設定されていないこと（ステップSB109：NO）を条件として、設定確認用処理（ステップSB112）を実行する。また、設定確認用処理（ステップSB112）が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて実行されるメイン処理（図165）では、設定キー挿入部68aのON操作が行われることなくパチンコ機10の電源ON操作が行われた場合（ステップSB110：NO）であっても、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグに「1」が設定されていること（ステップSB111：YES）に基づいて、設定確認用処理を実行する（ステップSB112）。そして、設定確認用処理（図166）のステップSB207にて確認時の復帰コマンドが音光側CPU353に送信される。

【3641】

上記第49の実施形態において既に説明したとおり、更新時の復帰コマンドは、設定キー挿入部68aのON状態及びリセットボタン68cの押圧操作が行われている状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合（すなわち動作電力の供給開始に際して「設定変更操作」が行われた場合）に、主側CPU63から音光側CPU353に送信される。具体的には、メイン処理（図165）においてリセットボタン68cの押圧操作及び設定キー挿入部68aのON操作が行われている場合（ステップSB108又はステップSB120：YES、ステップSB114：YES）、ステップSB115にて設定値更新処理（図167）が実行される。そして、当該設定値更新処理（図167）のステップSB314にて更新時の復帰コマンドが音光側CPU353に送信される。

【3642】

上記第49の実施形態において既に説明したとおり、クリア時の復帰コマンドは、設定

10

20

30

40

50

キー挿入部 68 a の ON 操作が行われることなくリセットボタン 68 c の押圧操作が行われている状態でパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合（すなわち動作電力の供給開始に際して「RAM クリア操作」が行われた場合）に、主側 CPU 63 から音光側 CPU 353 に送信される。具体的には、メイン処理（図 165）においてリセットボタン 68 c の押圧操作が行われており（ステップ SB 108 又はステップ SB 120：YES）、設定キー挿入部 68 a の ON 操作が行われていない場合（ステップ SB 114：NO）、遊技停止フラグに「1」がセットされていないこと（ステップ SB 116：NO）を条件として、第 1 RAM クリア処理（ステップ SB 117）が実行される。そして、当該第 1 RAM クリア処理（ステップ SB 117）の終了後にクリア時の復帰コマンドが音光側 CPU 353 に送信される（ステップ SB 118）。

10

【3643】

上記第 49 の実施形態において既に説明したとおり、通常復帰コマンドは、設定キー挿入部 68 a の ON 操作及びリセットボタン 68 c の押圧操作が行われることなくパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合（すなわち動作電力の供給開始に際して「操作無し」の場合）に主側 CPU 63 から音光側 CPU 353 に送信される。具体的には、メイン処理（図 165）においてリセットボタン 68 c の押圧操作が行われておらず（ステップ SB 108：NO）、設定キー挿入部 68 a の ON 操作が行われていない場合（ステップ SB 110：NO）、停電フラグに「1」が設定されていること（ステップ SB 104：YES）、チェックサムが正常であること（ステップ SB 105：YES）、設定参照用エリア 341 が正常な範囲であること（ステップ SB 106：YES）、設定更新表示フラグに「1」が設定されていないこと（ステップ SB 107：NO）、遊技停止フラグに「1」が設定されていないこと（ステップ SB 109：NO）、及び確認表示フラグに「1」が設定されていないこと（ステップ SB 111：NO）を条件として、音光側 CPU 353 に通常復帰コマンドが送信される（ステップ SB 113）。

20

【3644】

次に、開始待ち演出を実行するための構成について説明する。上述したとおり、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された後、音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合に開始待ち状態となる。開始待ち状態は、音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信して遊技回用の演出（以下、「遊技回用演出」ともいう。）が開始される場合に終了する。また、遊技回用演出及び開閉実行モード用の演出のいずれもが実行されていない期間が予め定められた期間（具体的には 10 分間）となった場合にも開始待ち状態となる。

30

【3645】

開始待ち状態において実行される開始待ち演出として、図柄表示装置 41（図 3）において 10 秒間に亘ってデモ動画表示が行われるデモ演出と、デモ演出が終了してから次のデモ演出が開始されるまでの間に図柄表示装置 41 において開始待ち用の図柄画像が表示される待機図柄表示とが存在している。デモ演出及び待機図柄表示では、パチンコ機 10 のタイトルを含む共通のタイトル背景画像が表示される。デモ演出では、当該タイトル背景画像の前方で、所定のキャラクタが動作するキャラクタ動画の表示が行われる。また、待機図柄表示では、当該タイトル背景画像の前方で、予め定められた開始待ち用の左図柄画像、中図柄画像及び右図柄画像の組合せが停止している停止図柄の表示が行われる。

40

【3646】

本実施形態において行われるデモ演出は 1 種類であるとともに、本実施形態において行われる待機図柄表示は 1 種類である。開始待ち状態では、後述するデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値となるタイミングでデモ演出が開始される。デモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達するタイミングは、デモ開始用タイマカウンタ 554 a が「0」クリアされた後、当該デモ開始用タイマカウンタ 554 a の更新が開始されるタイミングを基準として、当該タイミングから 15 秒間隔で発生する。

【3647】

50

開始待ち状態であるという条件、及びデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値であるという条件の両方が満たされた場合に図柄表示装置41においてデモ演出が開始される。デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値となったタイミングにおいて開始待ち状態であるという条件が満たされていなかった場合には、開始待ち状態となった後、当該開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値となるタイミングでデモ演出が開始される。開始待ち状態においてデモ演出が開始された場合、図柄表示装置41では、当該開始待ち状態が終了するまで10秒間に亘るデモ演出と5秒間に亘る待機図柄表示とが繰り返し実行される。

【3648】

パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合、音光側CPU353は図柄表示装置41にて初期画像及び機種情報画像の表示が行われるように表示制御装置82の表示制御を行う。図柄表示装置41には、まず初期画像が表示される。初期画像は、図柄表示装置41の表示面41aの全ドットを発光状態とする画像であり、図柄表示装置41において当該初期画像が正常に表示されていることを確認することにより、図柄表示装置41の液晶の表示面41aが正常であることを確認することができる。初期画像が所定の時間（例えば3秒間）に亘って表示された後、図柄表示装置41の表示内容は、初期画像から機種情報画像に切り替わる。機種情報画像は、図柄表示装置41の下側領域にメーカー名及び機種名を表示させて、パチンコ機10のメーカー名及び機種名を確認可能とする画像である。上記第49の実施形態において既に説明した設定値更新処理（図167）が行われている状態であることを示す更新時報知、及び上記第49の実施形態において既に説明した設定確認用処理（図166）が行われている状態であることを示す確認時報知は、メーカー名及び機種名の表示よりも上側の領域において行われる。なお、更新時報知及び確認時報知の詳細については後述する。

【3649】

図柄表示装置41では、機種情報画像が表示されている状況において開始待ち状態となり、当該開始待ち状態において後述するデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値となることにより、当該機種情報画像の表示が終了してデモ演出が開始される。

【3650】

デモ演出及び待機図柄表示を実行するための具体的な処理構成の説明に先立ち、音光側RAM355における記憶エリアについて説明する。図282は音光側RAM355における記憶エリアを説明するための説明図である。なお、本実施形態における音声発光制御基板351（図172）には、上記第49の実施形態におけるRTC356（図172）及びRTC用メモリ357（図172）は設けられていない。

【3651】

図282に示すように、本実施形態における音光側RAM355には、後述する音光側RAM初期化処理（音光側立ち上げ処理（図283）のステップS1509）における「0」クリア及び初期設定の対象から除外されている初期化対象外エリア554と、当該音光側RAM初期化処理における「0」クリア及び初期設定の対象に設定されている初期化対象エリア555とが設けられている。初期化対象外エリア554及び初期化対象エリア555は、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合にバックアップ電力が供給されない記憶エリアである。

【3652】

初期化対象外エリア554には、デモ開始用タイマカウンタ554aが設けられている。デモ開始用タイマカウンタ554aは、開始待ち状態におけるデモ演出の開始タイミングを音光側CPU353において把握可能とするタイマカウンタである。デモ開始用タイマカウンタ554aは、後述する音光側タイマ割込み処理（図284）が実行される度に1加算され、予め定められた最大値（具体的には2999）に達した後に「0」に戻るループカウンタである。音光側タイマ割込み処理（図284）では、開始待ち状態であるか否かに関わらず、デモ開始用タイマカウンタ554aを更新する処理が実行される。音光側タイマ割込み処理（図284）は5ミリ秒間隔で実行され、デモ開始用タイマカウンタ

554aは15秒間隔で最大値に達する。上述したとおり、開始待ち状態では、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達する度にデモ演出が開始される。一方、開始待ち状態でない場合には、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達したとしてもデモ演出は開始されない。

【3653】

初期化対象エリア555には、待ち状態用タイマカウンタ555aと、待ち状態フラグ555bとが設けられている。待ち状態用タイマカウンタ555aは、遊技回用演出及び開閉実行モード用の演出のいずれもが実行されていない期間が予め定められた期間（具体的には10分間）となったことを音光側CPU353にて把握可能とするタイマカウンタである。待ち状態用タイマカウンタ555aの最大値は予め「120000」に設定されており、待ち状態用タイマカウンタ555aは、設定値の確認が行われている状態、設定値の変更が行われている状態、遊技回用演出が実行されている状態、開閉実行モードである状態及び開始待ち状態のいずれにも該当しない場合に、5ミリ秒間隔で1加算されて更新される。

10

【3654】

待ち状態フラグ555bは、開始待ち状態であることを音光側CPU353にて把握可能とするフラグである。待ち状態フラグ555bには、音光側CPU353が通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合に「1」がセットされるとともに、遊技回用演出及び開閉実行モード用の演出のいずれもが実行されていない期間が予め定められた期間（具体的には10分間）となった場合（待ち状態用タイマカウンタ555aの値が最大値に達した場合）にも「1」がセットされる。また、待ち状態フラグ555bは、開始待ち状態において音光側CPU353が主側CPU63から変動用コマンド及び種別コマンドを受信して遊技回用演出が開始される場合に「0」クリアされる。

20

【3655】

次に、デモ演出及び待機図柄表示を実行するための具体的な処理構成について説明する。先ず音光側CPU353にて実行される音光側立ち上げ処理について、図283のフローチャートを参照しながら説明する。なお、音光側立ち上げ処理はパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【3656】

音光側立ち上げ処理では、まず音光側RAMクリア処理を実行する（ステップS1501）。音光側RAMクリア処理では、音光側RAM355における初期化対象外エリア554及び初期化対象エリア555を「0」クリアした後、当該初期化対象外エリア554及び初期化対象エリア555の初期設定を行う。上述したとおり、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合、初期化対象外エリア554及び初期化対象エリア555にはバックアップ電力は供給されない。このため、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された直後、初期化対象外エリア554及び初期化対象エリア555の記憶エリアは不定な状態となっている。ステップS1501にて音光側RAMクリア処理を実行することにより、初期化対象外エリア554及び初期化対象エリア555の記憶エリアにおける当該不定な状態を解消することができる。その後、音光側RAMクリア処理では、図柄表示装置41において初期画像及び機種情報画像の表示が行われるように表示制御装置82の表示制御を行う。これにより、図柄表示装置41では、まず初期画像の表示が開始される。既に説明したとおり、初期画像が所定の時間（例えば3秒間）に亘って表示された後、図柄表示装置41の表示内容は、初期画像から機種情報画像に切り替わる。

30

40

【3657】

その後、音光側RAM355の初期化対象エリア555に設けられた初期設定フラグに「1」をセットする（ステップS1502）。初期設定フラグは、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されて音光側RAMクリア処理（ステップS1501）が実行された後、主側CPU63からいずれかの復帰コマンド（通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれか）を受信していない

50

ことを音光側CPU353にて把握可能とするフラグである。初期設定フラグは、いずれかの復帰コマンドを受信して後述する音光側RAM初期化处理（ステップS I 5 0 9）が実行されることにより「0」クリアされる。初期設定フラグに「1」がセットされている間、後述する音光側タイマ割込み処理（図284）では、デモ開始用タイマカウンタ554aを更新するための処理（ステップS I 6 0 1）が行われる一方、待ち状態用タイマカウンタ555aを更新するための処理（ステップS I 6 0 3～ステップS I 6 2 1）は行われない状態となる。このため、設定値の確認又は設定値の変更が行われている状況において待ち状態用タイマカウンタ555aの値が最大値に達したことに基づいて開始待ち状態となることが防止されている。これにより、設定値の確認又は設定値の変更が行われる状況においてデモ演出及び待機図柄表示が実行されることが防止されている。

10

【3658】

その後、音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みを許可する（ステップS I 5 0 3）。これにより、デモ開始用タイマカウンタ554aを更新するための処理が実行される状態となる。本実施形態では、「設定変更操作」、「設定確認操作」及び「RAMクリア操作」の有無に関わらず、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、音光側CPU353が主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信したことに基づいて行われる処理（ステップS I 5 0 4以降の処理）よりも先に音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みを許可して、デモ開始用タイマカウンタ554aの更新が行われる状態とする。

【3659】

20

パチンコ機10に動作電力の供給が開始されたタイミングからデモ開始用タイマカウンタ554aの更新が開始されるタイミングまでの期間は、外部からの操作に影響されない。また、当該期間を変更するための抽選等の処理も行われない。このため、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始することで、当該複数のパチンコ機10においてデモ開始用タイマカウンタ554aの更新が開始されるタイミングを同一又は略同一として揃えることができる。

【3660】

複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始される場合とは、例えば、1つの島設備に複数のパチンコ機10が設置されており、当該複数のパチンコ機10の電源スイッチがONになっている状態で当該島設備の電源装置のON操作が行われる場合である。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、パチンコ機10は、外枠11を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。島設備は複数のパチンコ機10を設置可能である。島設備は、電源装置（図示略）を備えており、島設備の電源装置がON操作されることにより当該島設備に設置されているパチンコ機10への動作電力の供給が可能となるとともに、島設備の電源装置がOFF操作されることにより当該島設備に設置されているパチンコ機10への動作電力の供給が停止される。島設備に設置されているパチンコ機10への動作電力の供給は、パチンコ機10の電源スイッチ及び島設備の電源装置の両方がON状態となった場合に開始される。このため、島設備に設置されている複数のパチンコ機10の電源スイッチがONになっている状態で当該島設備の電源装置のON操作を行うことにより、当該島設備に設置されている複数のパチンコ機10への動作電力の供給を一斉に開始することができる。

30

40

【3661】

音光側立ち上げ処理（図283）の説明に戻り、ステップS I 5 0 3にて音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みを許可した後、ステップS I 5 0 4～ステップS I 5 0 8では、上記第49の実施形態の演出制御処理（図173）におけるステップS B 4 0 1～ステップS B 4 0 5と同様の処理を実行する。具体的には、主側CPU63から更新開始コマンドを受信している場合（ステップS I 5 0 4：YES）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップS I 5 0 5）。更新開始コマンドは主側CPU63にて設定値更新処理（図167）が開始された場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図167）が実行されていることを示す画像、設定値を変

50

更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図１６７）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。本実施形態においてこれらの画像は、機種情報画像よりも前方に存在している態様で、機種情報画像におけるメーカー名及び機種名の表示よりも上側の領域に表示される。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図１６７）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

10

【３６６２】

主側ＣＰＵ６３から確認開始コマンドを受信している場合（ステップＳＩ５０６：ＹＥＳ）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップＳＩ５０７）。確認開始コマンドは主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図１６６）が開始される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図１６６）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図１６６）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。本実施形態においてこれらの画像は、機種情報画像よりも前方に存在している態様で、機種情報画像におけるメーカー名及び機種名の表示よりも上側の領域に表示される。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図１６６）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

20

【３６６３】

ステップＳＩ５０４～ステップＳＩ５０７の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップＳＩ５０８）。既に説明したとおり、通常復帰コマンドは、メイン処理（図１６５）において設定確認用処理（ステップＳＢ１１２）、設定値更新処理（ステップＳＢ１１５）及び第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）のいずれかが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合にステップＳＢ１１３にて送信される。クリア時の復帰コマンドは既に説明したとおりメイン処理（図１６５）のステップＳＢ１１７にて第１ＲＡＭクリア処理が終了した場合にステップＳＢ１１８にて送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図１６６）のステップＳＢ２０７にて音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図１６７）のステップＳＢ３１４にて音光側ＣＰＵ３５３に送信される。

30

【３６６４】

これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップＳＩ５０８：ＮＯ）、ステップＳＩ５０４の処理に戻る。音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを受信するまでステップＳＩ５０９以降の処理を実行しない。これにより、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている間は音光側ＣＰＵ３５３にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。また、既に説明したとおり、いずれかの復帰コマンドを受信して音光側ＲＡＭ初期化処理（ステップＳＩ５０９）が実行されるまで初期化対象エリア５５５の初期設定フラグに「１」がセットされている状態が解除されないため、待ち状態用タイマカウンタ５５５ａを更新するための処理が実行されない。このため、待ち状態用タイマカウンタ５５５ａの値が最大値に達したことに基づいて開始待ち状態となることはない。

40

【３６６５】

本実施形態では、ステップＳＩ５０４～ステップＳＩ５０８の処理が実行されるよりも

50

先であるステップ S I 5 0 3 にて後述する音光側タイマ割込み処理（図 2 8 4）の割込みを許可してデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新を開始させる。このため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されるタイミングからデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新が開始されるタイミングまでの期間は、音光側 C P U 3 5 3 が主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信するタイミングに影響されない。これにより、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「R A M クリア操作」の有無によってデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新が開始されるタイミングがずれてしまうことが防止されている。また、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値は、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新が開始されるよりも先に音光側 R A M クリア処理（ステップ S I 5 0 1）にて「0」クリアされている。このため、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「R A M クリア操作」の有無によって当該デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値（具体的には 2 9 9 9）に達するタイミングがずれてしまうことが防止されている。

【3 6 6 6】

上記第 4 9 の実施形態において既に説明したとおり、設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）は、設定キーを利用して設定キー挿入部 6 8 a を O N 状態から O F F 状態に切り換える操作が行われた場合に終了する。設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）の終了タイミングは人の操作（遊技ホールの管理者による操作）が行われるタイミングによって変化するため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されてから音光側 C P U 3 5 3 が確認時の復帰コマンド又は更新時の復帰コマンドを受信するまでの期間は、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されてから音光側 C P U 3 5 3 が通常復帰コマンド又はクリア時の復帰コマンドを受信するまでの期間とは異なる期間となる。

【3 6 6 7】

音光側 C P U 3 5 3 が主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信するタイミングに応じてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新開始のタイミングが変化してしまう構成では、複数のパチンコ機 1 0 に対して同時に動作電力の供給を開始する場合であって当該動作電力の供給開始時に当該複数のパチンコ機 1 0 のうち一部のパチンコ機 1 0 に対して「設定確認操作」又は「設定変更操作」を行う場合、「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われたパチンコ機 1 0 においてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値に達するタイミングと、「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われなかったパチンコ機 1 0 においてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値に達するタイミングとにずれが生じてしまう。既に説明したとおり、デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値に達するタイミングで開始される。このため、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値に達するタイミングがずれることにより、開始待ち状態においてデモ演出が開始されるタイミングがずれてしまう。この場合、デモ演出の開始タイミングに基づいて「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われたパチンコ機 1 0 が特定され易くなってしまふおそれがある。設定値は遊技者の有利度に対応する値であり、上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、設定値が高いほど有利度が高くなる。デモ演出の開始タイミングに基づいて、遊技者の有利度に対応する設定値を確認する「設定確認操作」、又は当該設定値を変更する「設定変更操作」が行われたパチンコ機 1 0 が特定され易くなってしまふことは問題である。

【3 6 6 8】

これに対して、本実施形態においてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新が開始されるタイミングは、音光側 C P U 3 5 3 が主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信するタイミングに影響されない。このため、「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無によってデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値に達するタイミングにずれが生じてしまうことを防止することができるとともに、開始待ち状態におけるデモ演出の開始タイミングにずれが生じてしまうことを防止することができる。これにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われたパチンコ機 1 0 が特定され易くなってしまふことが防止されている。

【3669】

主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップS I 5 0 8：Y E S）には、音光側RAM初期化処理を実行する（ステップS I 5 0 9）。音光側RAM初期化処理では、音光側RAM355における初期化対象エリア555の「0」クリア及び初期設定を行う一方、音光側RAM355における初期化対象外エリア554の「0」クリア及び初期設定は行わない。ステップS I 5 0 9における音光側RAM初期化処理では、初期化対象エリア555の「0」クリア及び初期設定に際して、更新時報知が行われている場合には当該更新時報知を終了させるとともに、確認時報知が行われている場合には当該確認時報知を終了させる。一方、音光側RAM初期化処理が実行されても図柄表示装置41における機種情報画像の表示は終了しない。機種情報画像は、デモ演出が開始されるまで図柄表示装置41に表示され続ける。初期化対象エリア555の「0」クリア及び初期設定が行われることにより、初期設定フラグが「0」クリアされる。これにより、後述する音光側タイマ割込み処理（図284）においてステップS I 6 0 3～ステップS I 6 2 1の処理が実行される状態となる。

10

【3670】

一方、ステップS I 5 0 9における音光側RAM初期化処理では初期化対象外エリア554の「0」クリア及び初期設定は行われなため、音光側RAM初期化処理が実行されたとしても初期化対象外エリア554におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの値は「0」クリアされない。これにより、ステップS I 5 0 9における音光側RAM初期化処理が実行されるタイミングに応じてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には2999）に達するタイミングがずれてしまうことが防止されている。

20

【3671】

その後、初期化対象エリア555における待ち状態フラグ555bに「1」をセットして開始待ち状態とする（ステップS I 5 1 0）。既に説明したとおり、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には2999）に達することで図柄表示装置41においてデモ演出が開始される。

【3672】

その後、主側CPU63から受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドである場合（ステップS I 5 1 1：Y E S）には、通常復帰報知の設定処理を実行する（ステップS I 5 1 2）。通常復帰報知の設定処理では、メイン処理（図165）において設定確認用処理（ステップS B 1 1 2）、設定値更新処理（ステップS B 1 1 5）及び第1RAMクリア処理（ステップS B 1 1 7）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）が終了したことを示す画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。本実施形態において当該画像は、機種情報画像よりも前方に存在している態様で、機種情報画像におけるメーカー名及び機種名の表示よりも上側の領域に表示される。これにより、設定確認用処理（ステップS B 1 1 2）、設定値更新処理（ステップS B 1 1 5）及び第1RAMクリア処理（ステップS B 1 1 7）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）が終了したことを遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

30

40

【3673】

ステップS I 5 1 1にて否定判定を行った場合には、主側CPU63から受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドであるか否かを判定し（ステップS I 5 1 3）、更新時の復帰コマンドを受信している場合（ステップS I 5 1 3：Y E S）には更新後報知の設定処理を実行する（ステップS I 5 1 4）。更新後報知の設定処理では、設定値更新処理（図167）が実行されたことを示す画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。本実施形態において当該画像は、機種情報画像よりも前方に存在している態様で、機種情報画像におけるメーカー名及び機種名の表示よりも上側の

50

領域に表示される。これにより、設定値更新処理が終了したことを遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【3 6 7 4】

ステップ S I 5 1 3 にて否定判定を行った場合には、主側 C P U 6 3 から受信した復帰コマンドが確認時の復帰コマンドであるか否かを判定し（ステップ S I 5 1 5）、確認時の復帰コマンドを受信している場合（ステップ S I 5 1 5：Y E S）には確認後報知の設定処理を実行する（ステップ S I 5 1 6）。確認後報知の設定処理では、設定確認用処理（図 1 6 6）が実行されたことを示す画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。本実施形態において当該画像は、機種情報画像よりも前方に存在している態様で、機種情報画像におけるメーカー名及び機種名の表示よりも上側の領域に表示される。これにより、設定確認用処理が終了したことを遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【3 6 7 5】

ステップ S I 5 1 1、ステップ S I 5 1 3 及びステップ S I 5 1 5 にて否定判定を行った場合には、主側 C P U 6 3 から受信した復帰コマンドがクリア時の復帰コマンドであることを意味するため、クリア復帰報知の設定処理を実行して（ステップ S I 5 1 7）、本音光側立ち上げ処理を終了する。クリア復帰報知の設定処理では、第 1 R A M クリア処理（メイン処理（図 1 6 5）のステップ S B 1 1 7）が実行されたことを示す画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。本実施形態において当該画像は、機種情報画像よりも前方に存在している態様で、機種情報画像におけるメーカー名及び機種名の表示よりも上側の領域に表示される。これにより、第 1 R A M クリア処理が終了したことを遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【3 6 7 6】

次に、音光側 C P U 3 5 3 にて実行される音光側タイマ割込み処理について、図 2 8 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、音光側タイマ割込み処理は音光側立ち上げ処理（図 2 8 3）のステップ S I 5 0 3 において割込みが許可された後に比較的短い周期（例えば 5 ミリ秒）で繰り返し実行される。

【3 6 7 7】

音光側タイマ割込み処理では、まずデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新処理を実行する（ステップ S I 6 0 1）。デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新処理では、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値を 1 加算し、当該 1 加算後のデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が「3 0 0 1」となった場合にはデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値を「0」クリアする。

【3 6 7 8】

その後、初期化対象エリア 5 5 5 における初期設定フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S I 6 0 2）。既に説明したとおり、初期設定フラグは、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されて音光側 R A M クリア処理（音光側立ち上げ処理（図 2 8 3）のステップ S I 5 0 1）が実行された後、主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンド（通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれか）を受信していないことを音光側 C P U 3 5 3 にて把握可能とするフラグである。初期設定フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S I 6 0 2：Y E S）には、ステップ S I 6 0 3 ～ステップ S I 6 2 1 の処理を実行することなく本音光側タイマ割込み処理を終了する。

【3 6 7 9】

一方、初期設定フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS I 6 0 2：NO）には、主側CPU63からオープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS I 6 0 3）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、オープニングコマンドは特電開始処理（特図特電制御処理（図12）のステップS 4 0 9）において、今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理が未だ実行されていない場合に主側CPU63から送信される。

【3680】

オープニングコマンドを受信している場合（ステップS I 6 0 3：YES）、開閉実行モード用の演出設定処理を実行する（ステップS I 6 0 4）。開閉実行モード用の演出設定処理では、開閉実行モード用のデータテーブルを音光側ROM354から音光側RAM355の初期化対象エリア555に読み出す。そして、当該データテーブルに従って表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。これにより、表示発光部53及びスピーカ部54において開閉実行モード用の演出が実行される。また、オープニングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82はオープニングコマンドを受信することにより、開閉実行モード用の表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

【3681】

その後、初期化対象エリア555に設けられた開閉実行モード演出フラグに「1」をセットする（ステップS I 6 0 5）。開閉実行モード演出フラグは開閉実行モード用の演出を実行している状態であることを音光側CPU353にて特定するためのフラグである。

【3682】

ステップS I 6 0 3にて否定判定を行った場合、又はステップS I 6 0 5の処理を実行した場合には、主側CPU63からエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS I 6 0 6）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、エンディングコマンドは特電終了処理（特図特電制御処理（図12）のステップS 4 1 2）において、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理が未だ実行されていない場合に主側CPU63から送信される。

【3683】

エンディングコマンドを受信している場合（ステップS I 6 0 6：YES）、エンディング用の演出設定処理を実行する（ステップS I 6 0 7）。エンディング用の演出設定処理では、エンディング用のデータテーブルを音光側ROM354から音光側RAM355の初期化対象エリア555に読み出す。そして、当該データテーブルに従って表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。これにより、表示発光部53及びスピーカ部54においてエンディング期間の演出が実行される。また、エンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82はエンディングコマンドを受信することにより、エンディング期間の表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

【3684】

ステップS I 6 0 6にて否定判定を行った場合、又はステップS I 6 0 7の処理を実行した場合には、主側CPU63から変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS I 6 0 8）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、変動用コマンド及び種別コマンドは特図変動開始処理（図13）のステップS 5 1 2において主側CPU63から送信される。

【3685】

変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合（ステップS I 6 0 8：YES）には、初期化対象エリア555における待ち状態フラグ555bに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 6 0 9）。待ち状態フラグ555bに「1」がセットされている場合（ステップS I 6 0 9：YES）には、開始待ち演出の終了処理を実行する（ステップS I 6 1 0）。開始待ち演出の終了処理では、デモ演出を実行している場合に当該デモ演出を終了するための処理を実行するとともに、待機図柄表示を実行してい

10

20

30

40

50

る場合に当該待機図柄表示を終了するための処理を実行する。

【3686】

その後、初期化対象エリア555における待ち状態フラグ555bを「0」クリアして開始待ち状態を終了させる（ステップS I 6 1 1）。そして、初期化対象エリア555に設けられた開始待ち演出フラグを「0」クリアする（ステップS I 6 1 2）。開始待ち演出フラグは、開始待ち演出としてデモ演出及び待機図柄表示のいずれかを実行している状態であることを音光側CPU353にて把握可能とするフラグである。

【3687】

このように、開始待ち状態において音光側CPU353が主側CPU63から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合には、開始待ち演出（デモ演出及び待機図柄表示）が終了するとともに、開始待ち状態が終了する。

【3688】

ステップS I 6 0 9にて否定判定を行った場合、又はステップS I 6 1 2の処理を実行した場合には、遊技回用の演出設定処理を実行する（ステップS I 6 1 3）。遊技回用の演出設定処理では、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用演出を実行するためのデータテーブルを音光側ROM354から音光側RAM355の初期化対象エリア555に読み出す。そして、当該データテーブルに従って表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。これにより、表示発光部53及びスピーカ部54において遊技回用演出が実行される。また、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用演出コマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82は当該遊技回用演出コマンドを受信することにより、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、遊技回用演出では、図柄表示装置41において図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用演出が終了する場合に特図変動開始処理（図13）における当否判定処理（ステップS 5 0 4）及び振分判定処理（ステップS 5 0 6）の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【3689】

デモ演出が行われている状況で音光側CPU353が変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合、図柄表示装置41では、上述したタイトル背景画像の前方で所定のキャラクターが動作するキャラクター動画の表示が行われる状態（デモ演出が行われている状態）から、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用演出が実行されている状態に切り替わる。また、待機図柄表示が行われている状況で音光側CPU353が変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合、図柄表示装置41では、上述したタイトル背景画像の前方で予め定められた開始待ち用の左図柄画像、中図柄画像及び右図柄画像の組合せが停止している停止図柄の表示が行われている状態（待機図柄表示が行われている状態）から、今回受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用演出が実行されている状態に切り替わる。

【3690】

その後、初期化対象エリア555に設けられた遊技回用演出フラグに「1」をセットする（ステップS I 6 1 4）。遊技回用演出フラグは、遊技回用演出の実行中であることを音光側CPU353にて把握可能とするフラグである。

【3691】

ステップS I 6 0 8にて否定判定を行った場合、又はステップS I 6 1 4の処理を行った場合には、演出更新用処理を実行する（ステップS I 6 1 5）。演出更新用処理では、開閉実行モード用の演出を実行している場合には当該開閉実行モード用の演出を更新するための処理を実行するとともに、遊技回用演出を実行している場合には当該遊技回用演出を更新するための処理を実行する。

【3692】

その後、ステップS I 6 1 5における演出更新用処理において開閉実行モード用の演出が終了したか否かを判定し（ステップS I 6 1 6）、開閉実行モード用の演出が終了した

10

20

30

40

50

場合（ステップ S I 6 1 6 : Y E S）には初期化対象エリア 5 5 5 における開閉実行モード演出フラグを「0」クリアする（ステップ S I 6 1 7）。

【3 6 9 3】

ステップ S I 6 1 6 にて否定判定を行った場合には、ステップ S I 6 1 5 における演出更新用処理において遊技回用演出が終了したか否かを判定し（ステップ S I 6 1 8）、遊技回用演出が終了した場合（ステップ S I 6 1 8 : Y E S）には初期化対象エリア 5 5 5 における遊技回用演出フラグを「0」クリアする（ステップ S I 6 1 9）。

【3 6 9 4】

ステップ S I 6 1 7 の処理を行った場合、又はステップ S I 6 1 9 の処理を行った場合には、初期化対象エリア 5 5 5 における待ち状態用タイマカウンタ 5 5 5 a を「0」クリアする（ステップ S I 6 2 0）。既に説明したとおり、待ち状態用タイマカウンタ 5 5 5 a は、遊技回用演出及び開閉実行モード用の演出のいずれもが実行されていない期間が予め定められた期間（具体的には 1 0 分間）となったことを音光側 C P U 3 5 3 にて把握可能とするタイマカウンタである。待ち状態用タイマカウンタ 5 5 5 a の値が予め定められた最大値（具体的には 1 2 0 0 0 0）に達した場合に開始待ち状態となる。開閉実行モード用の演出が終了した場合及び遊技回用演出が終了した場合に待ち状態用タイマカウンタ 5 5 5 a を「0」クリアすることにより、開閉実行モード用の演出が終了したタイミング又は遊技回用演出が終了したタイミングから開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出のいずれもが実行されていない期間のカウントを開始することができる。

【3 6 9 5】

ステップ S I 6 1 8 にて否定判定を行った場合、又はステップ S I 6 2 0 の処理を行った場合には、開始待ち演出用処理を実行して（ステップ S I 6 2 1）、本音光側タイマ割込み処理を終了する。図 2 8 5 は開始待ち演出用処理を示すフローチャートである。

【3 6 9 6】

開始待ち演出用処理では、まず初期化対象エリア 5 5 5 における開閉実行モード演出フラグ及び遊技回用演出フラグの状態を参照し、開閉実行モード用の演出又は遊技回用演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ S I 7 0 1）。開閉実行モード用の演出又は遊技回用演出を実行中である場合（ステップ S I 7 0 1 : Y E S）には、ステップ S I 7 0 2 ~ ステップ S I 7 1 2 の処理を実行することなく、そのまま本開始待ち演出用処理を終了する。

【3 6 9 7】

一方、開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出を実行していない場合（ステップ S I 7 0 1 : N O）には、初期化対象エリア 5 5 5 における待ち状態フラグ 5 5 5 b に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S I 7 0 2）。待ち状態フラグ 5 5 5 b に「1」がセットされていない場合（ステップ S I 7 0 2 : N O）、すなわち開始待ち状態でない場合には、初期化対象エリア 5 5 5 における待ち状態用タイマカウンタ 5 5 5 a の値を 1 加算し（ステップ S I 7 0 3）、当該 1 加算後の待ち状態用タイマカウンタ 5 5 5 a の値が最大値（具体的には 1 2 0 0 0 0）であるか否かを判定する（ステップ S I 7 0 4）。既に説明したとおり、待ち状態用タイマカウンタ 5 5 5 a の値は、開閉実行モード用の演出又は遊技回用演出が終了したタイミングで「0」クリアされる。ステップ S I 7 0 4 にて肯定判定を行った場合には、開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出のいずれもが実行されていない状態が予め定められた期間（具体的には 1 0 分間）に亘って継続されたことを意味するため、初期化対象エリア 5 5 5 における待ち状態フラグ 5 5 5 b に「1」をセットして開始待ち状態を開始させる（ステップ S I 7 0 5）。

【3 6 9 8】

ステップ S I 7 0 2 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S I 7 0 5 の処理を行った場合には、初期化対象エリア 5 5 5 における開始待ち演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S I 7 0 6）。既に説明したとおり、開始待ち演出フラグは、開始待ち演出としてデモ演出及び待機図柄表示のいずれかを実行している状態であることを音光側 C P U 3 5 3 にて把握可能とするフラグである。開始待ち演出フラグに

10

20

30

40

50

「1」がセットされていない場合（ステップS I 7 0 6：N O）には、初期化対象外エリア5 5 4におけるデモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が最大値（具体的には2 9 9 9）であるか否かを判定する（ステップS I 7 0 7）。デモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が最大値でない場合（ステップS I 7 0 7：N O）には、デモ演出を開始することなく、そのまま本開始待ち演出用処理を終了する。

【3 6 9 9】

一方、デモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が最大値である場合（ステップS I 7 0 7：Y E S）には、開始待ち演出フラグに「1」をセットし（ステップS I 7 0 8）、デモ演出の開始設定処理を実行して（ステップS I 7 0 9）、本開始待ち演出用処理を終了する。ステップS I 7 0 9におけるデモ演出の開始設定処理は、待機図柄表示が行われている状況においてデモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が最大値（具体的には2 9 9 9）となった場合（後述するステップS I 7 1 2にて肯定判定が行われた場合）にも実行される。当該デモ演出の開始設定処理では、図柄表示装置4 1にて機種情報画像の表示が行われている場合には当該機種情報画像の表示が終了するように表示制御装置8 2を表示制御するとともに、図柄表示装置4 1にて待機図柄表示が実行されている場合には当該待機図柄表示が終了するように表示制御装置8 2を表示制御する。そして、図柄表示装置4 1にてデモ演出が実行されるように表示制御装置8 2を表示制御する。なお、デモ演出用の発光態様で表示発光部5 3が発光するように表示発光部5 3の発光制御を実行する構成としてもよく、デモ演出用の音出力が行われるようにスピーカ部5 4を音出力制御する構成としてもよい。

【3 7 0 0】

ステップS I 7 0 6にて肯定判定を行った場合、すなわち既に開始待ち演出（デモ演出及び待機図柄表示）を実行中である場合には、初期化対象外エリア5 5 4におけるデモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が「1 9 9 9」であるか否かを判定する（ステップS I 7 1 0）。デモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が「1 9 9 9」である場合（ステップS I 7 1 0：Y E S）には、デモ演出が1 0秒間に亘って実行されて当該デモ演出の終了タイミングとなったことを意味するため、待機図柄表示の開始設定処理を実行して（ステップS I 7 1 1）、本開始待ち演出用処理を終了する。ステップS I 7 1 1における待機図柄表示の開始設定処理では、図柄表示装置4 1において実行されているデモ演出が終了するとともに当該図柄表示装置4 1において待機図柄表示が開始されるように表示制御装置8 2を表示制御する。なお、待機図柄表示用の発光態様で表示発光部5 3が発光するように表示発光部5 3の発光制御を実行する構成としてもよく、待機図柄表示用の音出力が行われるようにスピーカ部5 4を音出力制御する構成としてもよい。

【3 7 0 1】

ステップS I 7 1 0にて否定判定を行った場合には、初期化対象外エリア5 5 4におけるデモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が最大値である「2 9 9 9」であるか否かを判定する（ステップS I 7 1 2）。デモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が最大値（具体的には2 9 9 9）でない場合（ステップS I 7 1 2：N O）には、そのまま本開始待ち演出用処理を終了する。一方、デモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が最大値（具体的には2 9 9 9）である場合（ステップS I 7 1 2：Y E S）には、前回のデモ演出の開始タイミングから1 5秒が経過して新たなデモ演出の開始タイミングとなったことを意味するため、ステップS I 7 0 9におけるデモ演出の開始設定処理を実行して、本開始待ち演出用処理を終了する。これにより、図柄表示装置4 1では待機図柄表示が終了して新たなデモ演出が開始される。

【3 7 0 2】

次に、図2 8 6のタイムチャートを参照しながらパチンコ機1 0への動作電力の供給開始後にデモ演出が実行される様子を説明する。図2 8 6（a）はデモ演出の実行期間を示し、図2 8 6（b）は待機図柄表示の実行期間を示し、図2 8 6（c）は初期化対象外エリア5 5 4におけるデモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aの値が最大値に達するタイミングを示し、図2 8 6（d）はデモ開始用タイマカウンタ5 5 4 aのクリアタイミングを示し

、図286(e)は音光側立ち上げ処理(図283)にて音光側RAMクリア処理(ステップS1501)が実行されるタイミングを示し、図286(f)は音光側立ち上げ処理(図283)にて音光側RAM初期化処理(ステップS1509)が実行されるタイミングを示し、図286(g)は初期化対象エリア555における待ち状態フラグ555bの状態を示し、図286(h)は設定値の更新が行われている状態を示し、図286(i)はパチンコ機10への動作電力の供給が開始されるタイミングを示す。

【3703】

まずパチンコ機10への動作電力の供給開始に際して「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア操作」が行われない場合について説明する。

【3704】

t1のタイミングで図286(i)に示すように設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作が行われることなくパチンコ機10への動作電力の供給が開始されると、当該t1のタイミングで図286(e)に示すように音光側RAMクリア処理(音光側立ち上げ処理(図283)のステップS1501)が実行される。既に説明したとおり、音光側RAMクリア処理では音光側RAM355の初期化対象外エリア554及び初期化対象エリア555の「0」クリア及び初期設定が行われる。このため、当該t1のタイミングで図286(d)に示すように初期化対象外エリア554におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされる。そして、音光側タイマ割込み処理(図284)の割込みが許可されることによりデモ開始用タイマカウンタ554aの更新が開始される。

【3705】

その後、音光側CPU353が主側CPU63から通常復帰コマンドを受信するt2のタイミングで、図286(f)に示すように音光側RAM初期化処理(音光側立ち上げ処理(図283)のステップS1509)が実行される。デモ開始用タイマカウンタ554aが設けられている初期化対象外エリア554は音光側RAM初期化処理における「0」クリア及び初期設定の対象から除外されているため、図286(d)に示すように当該t2のタイミングではデモ開始用タイマカウンタ554aは「0」クリアされない。当該t2のタイミングでは、図286(g)に示すように待ち状態フラグ555bに「1」がセットされて開始待ち状態となる。

【3706】

その後、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されたt1のタイミングから略15秒が経過したt3のタイミングで、図286(c)に示すようにデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値(具体的には2999)に達する。図286(g)に示すように当該t3のタイミングにおいてパチンコ機10は開始待ち状態であるため、図286(a)に示すように当該t3のタイミングで図柄表示装置41においてデモ演出が開始される。

【3707】

その後、t3のタイミングから10秒が経過したt4のタイミングで図286(a)に示すようにデモ演出が終了し、図286(b)に示すように図柄表示装置41において待機図柄表示が開始される。その後、t3のタイミングから15秒が経過したt5のタイミングで図286(c)に示すようにデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値(具体的には2999)に達すると、図286(b)に示すように待機図柄表示が終了し、図286(a)に示すように図柄表示装置41においてデモ演出が開始される。

【3708】

上記のとおり、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア操作」が行われることなくパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合、音光側RAMクリア処理(音光側立ち上げ処理(図283)のステップS1501)が実行されてデモ開始用タイマカウンタ554aが「0」クリアされた後、当該デモ開始用タイマカウンタ554aの更新が開始される。パチンコ機10に動作電力の供給が開始されたタイミング(t1のタイミング)から最初にデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミング(t3のタイミング)までの期間は、外部からの操作に影響されない。また、当該

10

20

30

40

50

期間を変更するための抽選等の処理も行われない。このため、複数のパチンコ機 10 に対して同時に動作電力の供給を開始することで、当該複数のパチンコ機 10 においてデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最初に最大値（具体的には 2999）に達するタイミングを同一又は略同一として揃えることができる。

【3709】

図柄表示装置 41 ではパチンコ機 10 への動作電力の供給開始から略 15 秒後に 1 回目のデモ演出が開始される。音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から通常復帰コマンドを受信して実行される音光側 RAM 初期化処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S1509）ではデモ開始用タイマカウンタ 554a の値は「0」クリアされないため、音光側 CPU 353 が通常復帰コマンドを受信するタイミングはデモ演出が開始されるタイミングに影響を与えない。

10

【3710】

既に説明したとおり、「RAM クリア処理」が行われてパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合には音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から通常復帰コマンドに代えてクリア時の復帰コマンドを受信するが、当該クリア時の復帰コマンドを受信して実行される音光側 RAM 初期化処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S1509）でもデモ開始用タイマカウンタ 554a の値は「0」クリアされない。このため、音光側 CPU 353 がクリア時の復帰コマンドを受信するタイミングはデモ演出が開始されるタイミングに影響を与えない。これにより、「RAM クリア操作」の有無によってデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するタイミングが変化してしまうことが防止されているとともに、デモ演出の開始タイミングが変化してしまうことが防止されている。なお、「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われてパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始される場合については後述する。

20

【3711】

デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ 554a が最大値（具体的には 2999）に達する度に開始され、図柄表示装置 41 では 10 秒間に亘るデモ演出と 5 秒間に亘る待機図柄表示とが開始待ち状態が終了するまで繰り返し実行される。

【3712】

次に、設定キー挿入部 68a が ON 操作されるとともにリセットボタン 68c が押圧操作されながら動作電力の供給が開始される場合（すなわち「設定変更操作」が行われる場合）について説明する。

30

【3713】

t6 のタイミングで図 286 (i) に示すように設定キー挿入部 68a が ON 操作されるとともにリセットボタン 68c が押圧操作されながら動作電力の供給が開始されると、当該 t6 のタイミングで図 286 (e) に示すように音光側 RAM クリア処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S1501）が実行される。これにより、図 286 (d) に示すようにデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が「0」クリアされる。そして、音光側タイマ割込み処理（図 284）の割込みが許可されることによりデモ開始用タイマカウンタ 554a の更新が開始される。また、図 286 (h) に示すように当該 t6 のタイミングにおいて設定値の更新が行われている状態となる。

40

【3714】

その後、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された t6 のタイミングから略 15 秒が経過した t7 のタイミングで図 286 (c) に示すようにデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値（具体的には 2999）に達する。図 286 (g) に示すように当該 t7 のタイミングにおいて初期化対象エリア 555 における待ち状態フラグ 555b には「1」がセットされておらずパチンコ機 10 は開始待ち状態ではない。このため、デモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達したとしても図 286 (a) に示すように当該 t7 のタイミングではデモ演出は開始されない。

【3715】

その後、t8 のタイミングで図 286 (h) に示すように設定値の更新が行われている

50

状態が終了すると、音光側CPU353が主側CPU63から更新時の復帰コマンドを受信する。これにより、当該t8のタイミングで図286（f）に示すように音光側RAM初期化处理（音光側立ち上げ処理（図283）のステップS1509）が実行される。デモ開始用タイマカウンタ554aが設けられている初期化対象外エリア554は音光側RAM初期化处理における「0」クリア及び初期設定の対象から除外されているため、図286（d）に示すように当該t8のタイミングではデモ開始用タイマカウンタ554aは「0」クリアされない。当該t8のタイミングでは、図286（g）に示すように待ち状態フラグ555bに「1」がセットされて開始待ち状態となる。

【3716】

その後、t7のタイミングから15秒が経過したt9のタイミングで図286（c）に示すようにデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には2999）に達する。図286（g）に示すように当該t9のタイミングにおいてパチンコ機10は開始待ち状態であるため、図286（a）に示すように当該t9のタイミングで図柄表示装置41においてデモ演出が開始される。

【3717】

上記のとおり、パチンコ機10への動作電力の供給開始に際して「設定変更操作」が行われて設定値の更新が行われる場合、設定値の変更が行われている状況においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には2999）に達する場合がある。また、パチンコ機10への動作電力の供給開始時に「設定確認操作」が行われて設定値の確認が行われる場合には、設定値の確認が行われている状況においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には2999）に達する場合がある。設定値の確認又は変更が行われている状態においてパチンコ機10は開始待ち状態ではないため、設定値の確認又は変更が行われている状況においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達したとしてもデモ演出は開始されない。

【3718】

パチンコ機10への動作電力の供給開始時に「設定変更操作」が行われて設定値の変更が行われる場合、設定値の変更が終了するまで主側CPU63は更新時の復帰コマンドを送信しない。このため、音光側CPU353が更新時の復帰コマンドを受信した場合に行われる音光側RAM初期化处理（音光側立ち上げ処理（図283）のステップS1509）の実行タイミングは設定値の変更が行われる時間の長さに応じて変化する。また、パチンコ機10への動作電力の供給開始に際して「設定確認操作」が行われて設定値の確認が行われる場合、設定値の確認が終了するまで主側CPU63は確認時の復帰コマンドを送信しない。このため、音光側CPU353が確認時の復帰コマンドを受信した場合に行われる音光側RAM初期化处理（音光側立ち上げ処理（図283）のステップS1509）の実行タイミングは設定値の確認が行われる時間の長さに応じて変化する。本実施形態では音光側RAM初期化处理が実行されてもデモ開始用タイマカウンタ554aの値は「0」クリアされない構成であるため、音光側CPU353が更新時の復帰コマンド又は確認時の復帰コマンドを受信するタイミングはデモ演出が開始されるタイミングに影響を与えない。これにより、「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無によってデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングが変化してしまうことが防止されているとともに、デモ演出の開始タイミングが変化してしまうことが防止されている。

【3719】

次に、図287のタイムチャートを参照しながら開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出のいずれもが実行されていない状態が予め設定された期間（具体的には10分間）となった後にデモ演出が開始される様子を説明する。図287（a）はデモ演出の実行期間を示し、図287（b）は初期化対象外エリア554におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングを示し、図287（c）は初期化対象エリア555における待ち状態フラグ555bの状態を示し、図287（d）は遊技回用演出の実行期間を示し、図287（e）は音光側CPU353が主側CPU63から変更用コマンド及び種別コマンドを受信するタイミングを示す。

10

20

30

40

50

【3720】

開始待ち状態であるとともに図柄表示装置41においてデモ演出が実行されているt1のタイミングで図287(e)に示すように音光側CPU353が変動用コマンド及び種別コマンドを受信すると、図287(a)に示すように図柄表示装置41においてデモ演出が終了するとともに、図287(c)に示すように初期化対象エリア555における待ち状態フラグ555bが「0」クリアされて開始待ち状態が終了する。そして、当該t1のタイミングで図287(d)に示すように表示発光部53、スピーカ部54及び図柄表示装置41において遊技回用演出が開始される。

【3721】

その後、t2のタイミングで図287(b)に示すように初期化対象外エリア554におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値(具体的には2999)に達する。図287(c)に示すように当該t2のタイミングにおいて待ち状態フラグ555bには「1」がセットされておらずパチンコ機10は開始待ち状態ではない。このため、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達したとしても図287(a)に示すように当該t2のタイミングではデモ演出は開始されない。

10

【3722】

その後、t3のタイミングで図287(d)に示すように遊技回用演出が終了する。その後、t4のタイミングで図287(b)に示すようにデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値(具体的には2999)に達する。図287(c)に示すように当該t4のタイミングにおいて待ち状態フラグ555bには「1」がセットされておらずパチンコ機10は開始待ち状態ではないため、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達したとしても図287(a)に示すようにデモ演出は開始されない。

20

【3723】

その後、t3のタイミングから10分が経過したt5のタイミングまで遊技回用演出が実行されていない状態が継続すると、当該t5のタイミングで図287(c)に示すように待ち状態フラグ555bに「1」がセットされて開始待ち状態となる。開始待ち状態となっても当該t5のタイミングではデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値(具体的には2999)に達するという条件が満たされていないため、図287(a)に示すようにデモ演出は開始されない。

【3724】

その後、開始待ち状態であるt6のタイミングで図287(b)に示すようにデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値(具体的には2999)に達すると、図287(a)に示すように当該t6のタイミングで図柄表示装置41においてデモ演出が開始される。

30

【3725】

上記のとおり、デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値(具体的には2999)に達したタイミングで開始される。デモ開始用タイマカウンタ554aの更新は、音光側立ち上げ処理(図283)のステップS1503において音光側タイマ割込み処理(図284)の割込みが許可されてからパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまで、開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出の有無に関わらず実行される。このため、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出の実行タイミング、実行期間及び実行回数によってデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングが変化してしまうことが防止されている。

40

【3726】

複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、各パチンコ機10においてその後に行われる開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出の実行タイミング、実行期間及び実行回数が異なっている状態となったとしても当該複数のパチンコ機10においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値(具体的には2999)に達するタイミングを同一又は略同一とすることができるとともに、当該複数のパチンコ機1

50

0においてデモ演出が開始されるタイミングを同一又は略同一として揃えることができる。

【3727】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3728】

遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止された状態となった場合、第5表示回路265に対して新たな表示データが提供されなくなることで、第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントが消灯状態となる。遊技の進行が停止された状態においても第1～第4報知用表示装置201～204においてベース値の表示が継続される構成とすると、第1～第4報知用表示装置201～204における表示からは遊技の進行が停止された状態であることが判別できず、当該ベース値の表示を見た遊技ホール10の管理者は遊技の進行が停止された状態ではないと誤解してしまうおそれがある。これに対して、遊技の進行が停止された状態となった場合に第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントが消灯される構成であることにより、第1～第4報知用表示装置201～204の状態に基づいて遊技の進行が停止された状態であることを容易に判別することが可能となる。

10

【3729】

遊技の進行が停止された状態となった場合、第1～第4表示回路261～264に対しても新たな表示データが提供されなくなる。特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示用セグメントは、対応する表示回路261～264に新たな表示データが提供されなくなった場合に消灯状態となる。第1～第4報知用表示装置201～204に加えて、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させることなく外部から視認することができる特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bも消灯状態となる構成とすることにより、遊技の進行が停止された状態であることをパチンコ機10の外部から容易に判別可能とすることができる。

20

【3730】

遊技の進行が停止された状態となった場合、当該状態が解除されるまで第1～第5表示回路261～265に対して新たな表示データが提供されない状態が維持される。このため、遊技の進行が停止された状態が解除されるまで、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントの消灯状態を継続させることができる。これにより、遊技の進行が停止された状態であることを分かり易いものとすることができる。

30

【3731】

通常用の入球管理処理（図74）は遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止された状態となった後も実行される。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた後に遊技領域PAから排出された遊技球の数を通常用のアウトカウンタ231eにてカウントすることが可能となり、遊技の進行が停止された状態となった後に遊技領域PAから排出された遊技球の数が反映されたベース値を算出することが可能となる。

【3732】

パチンコ機10に動作電力の供給が開始されたタイミングから最初にデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には2999）に達するタイミングまでの期間は、外部からの操作に影響されない。また、当該期間を変更するための抽選等の処理も行われない。このため、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始することで、当該複数のパチンコ機10においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最初に最大値に達するタイミングを同一又は略同一として揃えることができる。また、音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可された後、デモ開始用タイマカウンタ554aの値は、開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出の実行の有無に関わらず、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまで音光側タイマ割込み処理（図284）が実行される度に更新される。これにより、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始することで、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまで当該複数のパ

40

50

チンコ機 10 においてデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達するタイミングを同一又は略同一として揃えることができるとともに、当該複数のパチンコ機 10 においてデモ演出が開始されるタイミングを揃えることができる。複数のパチンコ機 10 においてデモ演出を一斉に開始させることにより、当該複数のパチンコ機 10 におけるデモ演出に一体感を持たせて、パチンコ機 10 への遊技者の関心を高めることができる。

【3733】

デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値（具体的には 2999）に達したことを契機として開始される。パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された後、音光側立ち上げ処理（図 283）では、音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 からいずれかの復帰コマンドを受信したことに基いて実行される処理（ステップ S1504 以降の処理）よりも先に音光側タイマ割込み処理（図 284）の割込みが許可されてデモ開始用タイマカウンタ 554 a の更新が開始される。このため、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」の有無によりデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達するタイミングが変化してしまうことが防止されている。これにより、複数のパチンコ機 10 に対して同時に動作電力の供給を開始することで当該複数のパチンコ機 10 においてデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達するタイミングを同一又は略同一のタイミングとして揃えることができるとともに、デモ演出が開始されるタイミングを同一又は略同一のタイミングとして揃えることができる。

【3734】

音光側 CPU 353 がいずれかの復帰コマンドを受信した場合に実行される音光側 RAM 初期化処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S1509）では、デモ開始用タイマカウンタ 554 a の値は「0」クリアされない。このため、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」の有無によってデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達するタイミングが変化してしまうことが防止されているとともに、デモ演出の開始タイミングが変化してしまうことが防止されている。

【3735】

「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」の有無によってデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達するタイミングが変化してしまう構成では、複数のパチンコ機 10 に対して同時に動作電力の供給を開始する場合であって当該動作電力の供給開始時に当該複数のパチンコ機 10 のうち一部のパチンコ機 10 に対して「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」のいずれかを行う場合、「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「RAM クリア操作」が行われたパチンコ機 10 においてデモ演出が開始されるタイミングと、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」が行われなかったパチンコ機 10 においてデモ演出が開始されるタイミングとにずれが生じてしまう。この場合、デモ演出の開始タイミングに基づいて「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「RAM クリア操作」が行われたパチンコ機 10 が特定され易くなってしまふおそれがある。これに対して、本実施形態では「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」の有無によってデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達するタイミングが変化しない構成であることにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」のいずれかが行われたパチンコ機 10 が特定されてしまうことが防止されている。

【3736】

音光側タイマ割込み処理（図 284）が許可された後にデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が所定の間隔（具体的には 15 秒間隔）で最大値に達する構成であり、開始待ち状態において当該デモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達したことを契機としてデモ演出が開始される。デモ開始用タイマカウンタ 554 a は、開始待ち状態であるか否かに関わらず音光側タイマ割込み処理（図 284）が実行される度に更新される。このため、開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出が実行されることにより開始待ち状態が一旦解除された後、開始待ち状態が再開される場合におけるデモ演出の開始タイミングが、開始待ち状態が解除されなかった場合におけるデモ演出の開始タイミングからずれて

10

20

30

40

50

し、まうことが防止されている。これにより、複数のパチンコ機 10 におけるデモ演出の開始タイミングを揃えた場合、その後に各パチンコ機 10 において開閉実行モード用の演出及び遊技回用演出の実行タイミング、実行期間及び実行回数が異なるものとなったとしても、当該複数のパチンコ機 10 において開始待ち状態でデモ演出が開始されるタイミングがずれてしまうことを防止することができる。

【3737】

パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されたことに基づいて音光側 RAM クリア処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S I 5 0 1）が実行されるとともに、主側 CPU 63 からいずれかの復帰コマンドを受信したに基づいて音光側 RAM 初期化処理（ステップ S I 5 0 9）が実行される。音光側 RAM クリア処理では、音光側 RAM 355 における初期化対象外エリア 554 及び初期化対象エリア 555 の「0」クリア及び初期設定が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された後、早期に初期化対象外エリア 554 及び初期化対象エリア 555 における情報が不定な状態を解消することができる。一方、音光側 RAM 初期化処理では初期化対象エリア 555 の「0」クリア及び初期設定のみが行われ、デモ開始用タイマカウンタ 554a が設けられている初期化対象外エリア 554 の「0」クリア及び初期設定は行われない。これにより、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」の有無によりデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するタイミングがずれてしまうことが防止されているとともに、デモ演出の開始タイミングがずれてしまうことが防止されている。

【3738】

なお、第 1～第 5 表示回路 261～265 に提供された表示データが記憶保持される期間が所定期間（例えば 16 ミリ秒）である構成に限定されることはなく、第 1～第 5 表示回路 261～265 に提供された表示データが当該表示回路 261～265 への動作電力の供給が停止されるまで記憶保持される構成としてもよい。本構成では、不正検知処理（図 280（b））のステップ S I 3 0 3 にて遊技停止フラグに「1」をセットした場合、又はステップ S I 3 0 4 にて遊技停止対応フラグに「1」がセットされていないと判定した場合、第 1～第 5 表示回路 261～265 の全てに対してオール「0」の表示データを送信するための処理を実行するとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 281）におけるステップ S I 4 0 2～ステップ S I 4 1 5 の処理が実行されないようにする。これにより、遊技の進行が停止された状態となってから当該状態が解除されるまでの間、特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a、普図保留表示部 38b 及び第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示用セグメントを消灯状態とすることができる。

【3739】

また、管理用処理（図 70）が第 1 タイマ割込み処理（図 279）のステップ S I 2 2 0 にて実行される構成に限定されることはなく、管理用処理がメイン処理（図 165）のステップ S B 1 2 5 以降において繰り返し実行される残余処理の中で実行される構成としてもよい。当該構成としても、遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止された状態となった場合に管理用処理が実行されなくなってしまうことを防止することができる。本構成では、更新タイミングカウンタは特定制御用のワークエリア 221 に設けられている。更新タイミングカウンタの更新は、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの状態に関わらず、第 1 タイマ割込み処理（図 279）において実行される。更新タイミングカウンタの更新が行われて第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示内容を更新するタイミングとなった場合には、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた更新タイミングフラグに「1」をセットする。管理用処理（図 70）の中で実行される表示用処理（図 131）では、特定制御用のワークエリア 221 における更新タイミングフラグの状態を参照し、更新タイミングフラグに「1」がセットされている場合に第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示内容を更新するタイミングであることを特定する。これにより、非定期的に実行される残余処理において管理用処理が実行される構成としても、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示内容を定期的に更新することができる。

【3740】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされたことに基づいて第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントとともに特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示用セグメントを消灯状態とする構成に限定されることはなく、第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントのみが消灯状態となり特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bにおける表示は継続される構成としてもよい。具体的には、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合、第2タイマ割込み処理（図281）におけるステップSI403～ステップSI408の処理が実行されなくなるようにする。また、種別カウンタの更新処理（ステップSI411）では、遊技停止フラグに「1」がセットされている場合、特定制御用のワークエリア221における種別カウンタの値に「1」を加算した後、その加算後の種別カウンタの値が「5」となった場合には種別カウンタに「1」をセットする。この場合、第1～第4表示回路261～264には新たな表示データが提供される一方、第5表示回路265には新たな表示データが提供されなくなる。これにより、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bにおける表示を継続させながら、第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントのみを消灯状態とすることができる。

10

【3741】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされたことに基づいて特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示用セグメントとともに第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントを消灯状態とする構成に限定されることはなく、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示用セグメントが消灯状態となり、第1～第4報知用表示装置201～204における表示は継続される構成としてもよい。具体的には、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合、種別カウンタの更新処理（第2割込み処理（図281）のステップSI411）では、特定制御用のワークエリア221における種別カウンタに「5」のみをセットする。この場合、第5表示回路265には新たな表示データが提供される一方、第1～第4表示回路261～264には新たな表示データが提供されなくなる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204における表示を継続させながら、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示用セグメントを消灯状態とすることができる。

20

30

【3742】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされたことに基づいて第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントが消灯状態となる構成に限定されることはなく、遊技停止フラグに「1」がセットされたことに基づいて第1～第4報知用表示装置201～204にて遊技の進行が停止された状態に対応する表示が行われる構成としてもよい。例えば、遊技の進行が停止された状態に対応する表示として、第1～第4報知用表示装置201～204における全ての表示用セグメントが点滅表示される構成（第1～第4報知用表示装置201～204の全てにおいて「8」が点滅表示される構成）としてもよい。具体的には、第5表示データバッファ275に第1～第4報知用表示装置201～204の全表示用セグメントを点灯状態とするための表示データ（第1～第4報知用表示装置201～204の全てに「8」を表示させるための表示データ）を設定する。そして、所定の点灯期間（例えば0.5秒間）に亘って、当該表示データと、当該表示データが第5表示回路265に対応していることを示す種別データとを表示IC266に対して送信するとともに、所定の消灯期間（例えば0.5秒間）に亘って、当該表示データ及び当該種別データが表示IC266に送信されないようにする。これらの所定の点灯期間と所定の消灯期間とが交互に繰り返されるようにすることにより、第1～第4報知用表示装置201～204における全ての表示用セグメントを点滅表示させて、遊技の進行が停止された状態であることを遊技ホールの管理者に把握させることができる。なお、遊技の進行が停止された状態に対応する表示として、第1～第4報知用表示装置201～204における一部

40

50

の表示用セグメントが点滅表示される構成としてもよく、第1～第4報知用表示装置201～204における全ての表示用セグメントが点灯表示される構成としてもよい。第1～第4報知用表示装置201～204にて遊技の進行が停止された状態に対応する表示が行われる構成とすることによっても、遊技の進行が停止された状態であることを分かり易いものとすることができる。

【3743】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされたことに基づいて特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示用セグメントが消灯状態となる構成に限定されることはなく、遊技停止フラグに「1」がセットされたことに基づいて特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bにて遊技の進行が停止された状態に対応する表示が行われる構成としてもよい。当該構成としても、遊技の進行が停止された状態であることを分かり易いものとする

10

【3744】

また、遊技停止フラグに「1」をセットする処理を行った場合には第2タイマ割込み処理（図281）の割込みを禁止する処理を行い、遊技停止フラグを「0」クリアする処理を行った場合には第2タイマ割込み処理（図281）の割込みを許可する処理を行う構成としてもよい。当該構成によっても、遊技の進行が停止された状態において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントを消灯状態とすることができるとともに、遊技の進行が停止された状態が解除された場合に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204における表示を開始することができる。

20

【3745】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に所定のバックアップ期間（例えば10秒間）に亘って音光側RAM355に情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される構成としてもよい。具体的には、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されたことに基づいて実行される音光側RAMクリア処理（音光側立ち上げ処理（図283）のステップS1501）では、動作電力の供給が停止されてから当該動作電力の供給が再開されるまでの期間が上述した所定のバックアップ期間（例えば10秒間）を超えており、音光側RAM355の情報が不定な状態となっている場合、音光側RAM355の全記憶エリアの「0」クリア及び初期設定を行う。この場合、デモ開始用タイマカウンタ554aは、当該音光側RAMクリア処理において「0」クリアされる。その後、上記第77の実施形態と同様に、音光側立ち上げ処理（図283）のステップS1503にて音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可されてデモ開始用タイマカウンタ554aの更新が開始される。このため、動作電力の供給が停止されてから上述した所定のバックアップ期間が経過している複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始することにより、上記第77の実施形態と同様に、当該複数のパチンコ機10においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングを揃えることができる。また、開始待ち状態においてデモ演出が開始されるタイミングを揃えること

30

40

【3746】

一方、動作電力の供給が停止されてから当該動作電力の供給が再開されるまでの期間が上述した所定のバックアップ期間に収まっており、音光側RAM355の情報が記憶保持されている場合、デモ開始用タイマカウンタ554aは、音光側RAMクリア処理（音光側立ち上げ処理（図283）のステップS1501）における「0」クリア及び初期設定の対象から除外される。このため、複数のパチンコ機10においてデモ演出の開始タイミングが揃えられている状況において、当該複数のパチンコ機10のうち一部のパチンコ機10に対して個別に、動作電力の供給を停止するとともにその直後に（上述した所定のバックアップ期間が経過する前に）「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリ

50

ア操作」を行いながら動作電力の供給を再開させる操作を行うことで、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされてしまうことを回避しながらデモ開始用タイマカウンタ554aの更新を再開させることができる。デモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされることを回避することにより、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングがずれてしまうことを抑制することができるとともに、開始待ち状態においてデモ演出が開始されるタイミングがずれてしまうことを抑制することができる。これにより、同時に動作電力の供給が開始された後に個別に「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「RAMクリア操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまう可能性を低減することができる。

【3747】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された状態において音光側RAM355に情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される構成としてもよい。具体的には、上記第77の実施形態において既に説明したとおり、デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングで開始される。開始待ち状態となっても、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するまではデモ演出の開始は待機される。本構成におけるデモ開始用タイマカウンタ554aは、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されたことに基づいて実行される音光側RAMクリア処理（音光側立ち上げ処理（図283）のステップS1501）において、「0」クリア及び初期設定の対象から除外されている。パチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状態においても音光側RAM355における情報の記憶保持が行われるため、デモ開始用タイマカウンタ554aは動作電力の供給開始直後に不定な状態となっていない。上記第77の実施形態において既に説明したとおり、当該音光側RAMクリア処理が実行された後に音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可されてデモ開始用タイマカウンタ554aの更新が開始される。その後、本構成では、音光側CPU353が主側CPU63から通常復帰コマンドを受信した場合、音光側第1RAM初期化処理が実行される。音光側第1RAM初期化処理では、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされる。複数のパチンコ機10に対して、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア操作」を行うことなく動作電力の供給が同時に開始された場合、当該複数のパチンコ機10において音光側第1RAM初期化処理が実行されるタイミングが揃うとともに、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされるタイミングが揃う。上述したとおり、音光側第1RAM初期化処理が実行されるよりも先に音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可されているため、音光側第1RAM初期化処理が実行されるタイミングを揃えることにより、当該複数のパチンコ機10においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングを揃えることができる。同時に、開始待ち状態におけるデモ演出の開始タイミングを揃えることができる。

【3748】

一方、本構成では、音光側CPU353が主側CPU63から確認時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、又はクリア時の復帰コマンドを受信した場合、音光側第2RAM初期化処理が実行される。デモ開始用タイマカウンタ554aは、音光側第2RAM初期化処理における「0」クリア及び初期設定の対象から除外されており、音光側第2RAM初期化処理が行われてもデモ開始用タイマカウンタ554aの値は「0」クリアされない。複数のパチンコ機10においてデモ演出の開始タイミングが揃えられている状況において、当該複数のパチンコ機10のうち一部のパチンコ機10に対して個別に、動作電力の供給を停止するとともにその直後に「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア操作」を行いながら動作電力の供給を再開させる操作が行われた場合、動作電力の供給が開始されたことに基づいて音光側RAMクリア処理が実行されるとともに、その後に主側CPU63から確認時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、又はクリア時の復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側第2RAM初期化処理が実行される。既に説明したとおり、音光側RAMクリア処理及び音光側第2RAM初期化処理が実行されたとしてもデモ開始用タイマカウンタ554aの値は「0」クリアされない。このため、複数の

10

20

30

40

50

パチンコ機 10 に対して動作電力の供給が同時に開始された後、個別に「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「RAM クリア操作」が行われたパチンコ機 10 においてデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するタイミングと、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア操作」が行われなかったパチンコ機 10 においてデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するタイミングとがずれてしまうことが抑制されている。これにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて、個別に「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「RAM クリア操作」が行われたパチンコ機 10 が特定され易くなってしまう可能性を低減することが可能となる。

【3749】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された状態において音光側 RAM 355 に情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給されるとともに、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始時にデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が「0」クリアされない構成としてもよい。具体的には、デモ開始用タイマカウンタ 554a は、音光側 RAM クリア処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S I 501）及び音光側 RAM 初期化処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S I 509）において「0」クリアの対象から除外されている。パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された状態において音光側 RAM 355 にバックアップ電力が供給されない構成では、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始直後に音光側 RAM 355 の記憶エリアが不定な状態となっているため、音光側 RAM クリア処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S I 501）にて音光側 RAM 355 の全記憶エリアを「0」クリアするとともに、初期設定を行う必要がある。これに対して、本構成では、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された状態において音光側 RAM 355 にバックアップ電力が供給されるため、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始直後に音光側 RAM 355 の記憶エリアが不定な状態とならない。このため、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合、音光側 RAM クリア処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S I 501）及び音光側 RAM 初期化処理（音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ S I 509）においてデモ開始用タイマカウンタ 554a を「0」クリアすることなく、パチンコ機 10 への動作電力の供給停止時にデモ開始用タイマカウンタ 554a に格納されていた値からデモ開始用タイマカウンタ 554a の更新を再開させることができる。

【3750】

上記第 77 の実施形態において既に説明したとおり、デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するタイミングで開始される。開始待ち状態となっても、デモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するまではデモ演出の開始は待機される。本構成では、複数のパチンコ機 10 において前回の動作電力の供給停止時にデモ開始用タイマカウンタ 554a に格納されていた値が異なっている場合、当日に当該複数のパチンコ機 10 への動作電力の供給が同時に開始されたとしても、当該複数のパチンコ機 10 においてデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するタイミングは異なるタイミングとなるとともに、開始待ち状態においてデモ演出が開始されるタイミングは異なるタイミングとなる。デモ演出の開始タイミングに過去のデモ開始用タイマカウンタ 554a の更新態様まで反映される構成とすることにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて当日に「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「RAM クリア操作」が行われたパチンコ機 10 が特定され易くなってしまうことを防止することができる。

【3751】

また、開始待ち状態においてデモ演出の開始タイミングとなる時間間隔が一定である構成に限定されることはなく、開始待ち状態においてデモ演出の開始タイミングとなる時間間隔が複数種類存在している構成としてもよい。具体的には、音光側 ROM 354 にはデモ開始用タイマカウンタ 554a の最大値が複数設定されている最大値テーブルが予め記憶されている。最大値テーブルにおける「0」のポインタ情報にはデモ開始用タイマカウンタ 554a の最大値として「2999」が設定されており、「1」のポインタ情報には

10

20

30

40

50

デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として「3999」が設定されており、「2」のポインタ情報にはデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として「4999」が設定されている。また、初期化対象外エリア554にはデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値を音光側CPU353にて把握可能とする最大値カウンタが設けられている。
【3752】

音光側立ち上げ処理（図283）では、ステップS1503にて音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みを許可する場合に、最大値テーブルを音光側ROM354から初期化対象外エリア554に読み出す。そして、当該最大値テーブルにおける「0」のポインタ情報に設定されている「2999」の数値情報をデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として初期化対象外エリア554における最大値カウンタにセットする。デモ開始用タイマカウンタ554aの更新処理（音光側タイマ割込み処理（図284）のステップS1601）では、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値である状態で当該更新処理（ステップS1601）が実行されてデモ開始用タイマカウンタ554aの値を「0」クリアした場合に、最大値テーブルのポインタ情報を更新する。具体的には、現状のポインタ情報を1加算するとともに、当該1加算後のポインタ情報が「3」となった場合には当該ポインタ情報を「0」クリアする。そして、当該更新後のポインタ情報に設定されている数値情報（「2999」、「3999」又は「4999」の数値情報）をデモ開始用タイマカウンタ554aの新たな最大値として初期化対象外エリア554における最大値カウンタにセットする。これにより、デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が更新される。

【3753】

デモ開始用タイマカウンタ554aの更新処理（音光側タイマ割込み処理（図284）のステップS1601）において、最大値テーブルのポインタ情報は、デモ開始用タイマカウンタ554aの更新と連動する態様で更新される。このため、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始してデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングを揃えることで、当該複数のパチンコ機10における最大値テーブルのポインタ情報の更新タイミングも揃えることができる。これにより、開始待ち状態においてデモ演出の開始タイミングとなる時間間隔を複数種類としながら、複数のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングを揃えることができる。

【3754】

<第78の実施形態>

本実施形態では開始待ち状態においてデモ演出を開始するタイミングを把握するための構成が上記第77の実施形態と相違している。以下、上記第77の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第77の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3755】

本実施形態では、上記第49の実施形態と同様に、音声発光制御基板351（図172）にRTC356（図172）及びRTC用メモリ357（図172）が搭載されている。上記第49の実施形態において既に説明したとおり、RTC356はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、音光側CPU353からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。RTC356にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機10の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。なお、RTC356において日時情報が計測される構成に限定されることはなく、時刻情報のみが計測される構成としてもよい。

【3756】

また、上記第49の実施形態において既に説明したとおり、RTC用メモリ357はSRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。RTC用メモリ357には音光側CPU353からの指示に従いRTC356の日時情報が格納される。また、RTC用

メモリ 357 に格納された日時情報は必要に応じて音光側 CPU 353 にて読み出される。なお、RTC 用メモリ 357 には RTC 356 に対して設けられたバックアップ電源からバックアップ電力が供給される構成となっており、パチンコ機 10 の電源遮断中においても日時情報が記憶保持される。但し、これに限定されることはなく RTC 用メモリ 357 が情報の記憶保持に外部からの電力供給を必要としない EEPROM などであってもよい。

【3757】

本実施形態における音光側 RAM 355 には、上記第 77 の実施形態における初期化対象外エリア 554 及び初期化対象エリア 555 は設けられていない。後述する音光側立ち上げ処理（図 288）における音光側 RAM クリア処理（ステップ S1801）及び音光側 RAM 初期化処理（ステップ S1808）では、音光側 RAM 355 の全ての記憶エリアが「0」クリア及び初期設定の対象となる。

【3758】

音光側 RAM 355 には、上記第 77 の実施形態におけるデモ開始用タイマカウンタ 554a は設けられていない。本実施形態では、パチンコ機 10 への動作電力が開始された後に RTC 356 から日時情報を取得し、当該取得した日時情報をデモ演出の基準時間情報として RTC 用メモリ 357 に記憶する。開始待ち状態では、RTC 用メモリ 357 に格納されているデモ演出の基準情報と、RTC 356 における現状の日時情報との差分が所定時間（具体的には 15 秒間）の整数倍となった場合に図柄表示装置 41 においてデモ演出を開始させる。

【3759】

図 288 は本実施形態における音光側 CPU 353 にて実行される音光側立ち上げ処理を示すフローチャートである。なお、音光側立ち上げ処理はパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【3760】

ステップ S1801 では、音光側 RAM クリア処理を実行する（ステップ S1801）。上述したとおり、音光側 RAM クリア処理では、音光側 RAM 355 の「0」クリア及び初期設定を行う。パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された場合、音光側 RAM 355 にはバックアップ電力は供給されない。このため、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された直後、音光側 RAM 355 の記憶エリアは不定な状態となっている。ステップ S1801 にて音光側 RAM クリア処理を実行することにより、音光側 RAM 355 の記憶エリアにおける当該不定な状態を解消することができる。その後、音光側 RAM クリア処理では、上記第 77 の実施形態と同様に、図柄表示装置 41 において初期画像及び機種情報画像の表示が行われるように表示制御装置 82 の表示制御を行う。これにより、図柄表示装置 41 では、まず初期画像の表示が開始される。上記第 77 の実施形態において既に説明したとおり、初期画像が所定の時間（例えば 3 秒間）に亘って表示された後、図柄表示装置 41 の表示内容は、初期画像から機種情報画像に切り替わる。

【3761】

その後、RTC 356 の日時情報をデモ演出の基準時間情報として RTC 用メモリ 357 に格納する（ステップ S1802）。既に説明したとおり、音光側 CPU 353 は開始待ち状態において、RTC 用メモリ 357 に格納されているデモ演出の基準時間情報と RTC 356 における現状の日時情報との差分が所定時間（具体的には 15 秒間）の整数倍となるタイミングで図柄表示装置 41 においてデモ演出が開始されるようにする。ステップ S1802 にて RTC 用メモリ 357 に格納されたデモ演出の基準時間情報は、後述する音光側 RAM 初期化処理（ステップ S1808）が実行されてもクリアされない。これにより、音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを受信するタイミングによってデモ演出の基準時間がずれてしまうことが防止されている。

【3762】

その後、ステップ S1803～ステップ S1807 では、上記第 77 の実施形態におけ

10

20

30

40

50

る音光側立ち上げ処理（図283）のステップS I 5 0 4～ステップS I 5 0 8と同一の処理を実行する。具体的には、主側C P U 6 3から更新開始コマンドを受信した場合（ステップS I 8 0 3：Y E S）に更新時報知の設定処理を実行し（ステップS I 8 0 4）、主側C P U 6 3から確認開始コマンドを受信した場合（ステップS I 8 0 5：Y E S）に確認時報知の設定処理を実行する（ステップS I 8 0 6）。そして、ステップS I 8 0 7にて主側C P U 6 3から通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを受信していないと判定した場合には、いずれかの復帰コマンドを受信するまでステップS I 8 0 3～ステップS I 8 0 7の処理を繰り返し実行する。更新時報知の設定処理（ステップS I 8 0 4）及び確認時報知の設定処理（ステップS I 8 0 6）の内容は、上記第77の実施形態において既に説明したとおりである。

10

【3763】

ステップS I 8 0 7にて主側C P U 6 3からいずれかの復帰コマンドを受信したと判定した場合には、音光側R A M初期化処理を実行する（ステップS I 8 0 8）。音光側R A M初期化処理では、音光側R A M 3 5 5の「0」クリア及び初期設定に際して、更新時報知が行われている場合には当該更新時報知を終了させるとともに、確認時報知が行われている場合には当該確認時報知を終了させる。一方、音光側R A M初期化処理が実行されても図柄表示装置41における機種情報画像の表示は終了しない。機種情報画像は、デモ演出が開始されるまで図柄表示装置41に表示され続ける。音光側R A M初期化処理では、既に説明したとおり、音光側R A M 3 5 5の全ての記憶エリアの「0」クリア及び初期設定を行う。音光側R A M初期化処理が実行されてもステップS I 8 0 2にてR T C用メモリ357に格納されたデモ演出の基準時間情報はクリアされない。これにより、音光側C P U 3 5 3が主側C P U 6 3から通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを受信するタイミングによってデモ演出の基準時間がずれてしまうことが防止されている。

20

【3764】

ステップS I 8 0 8にて音光側R A M初期化処理を実行した後、音光側R A M 3 5 5に設けられた待ち状態フラグ555bに「1」をセットする（ステップS I 8 0 9）。待ち状態フラグ555bは、上記第77の実施形態と同様に、開始待ち状態であることを音光側C P U 3 5 3にて把握可能とするフラグである。待ち状態フラグ555bに「1」がセットされることにより開始待ち状態となる。

30

【3765】

その後、ステップS I 8 1 0～ステップS I 8 1 6では、上記第77の実施形態における音光側立ち上げ処理（図283）のステップS I 5 1 1～ステップS I 5 1 7と同一の処理を実行する。ステップS I 8 1 1にて通常復帰報知の設定処理を実行した場合、ステップS I 8 1 3にて更新後報知の設定処理を実行した場合、ステップS I 8 1 5にて確認後報知の設定処理を実行した場合、又はステップS I 8 1 6にてクリア復帰報知の設定処理を実行した場合には、音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みを許可して（ステップS I 8 1 7）、本音光側立ち上げ処理を終了する。

【3766】

次に、音光側C P U 3 5 3にて実行される開始待ち演出用処理について、図289のフローチャートを参照しながら説明する。なお、開始待ち演出用処理は、上記第77の実施形態と同様に、音光側タイマ割込み処理（図284）のステップS I 6 2 1にて実行される。

40

【3767】

ステップS I 9 0 1～ステップS I 9 0 5では、上記第77の実施形態における開始待ち演出用処理（図285）のステップS I 7 0 1～ステップS I 7 0 5と同一の処理を実行する。

【3768】

ステップS I 9 0 2にて音光側R A M 3 5 5における待ち状態フラグ555bに「1」

50

がセットされていると判定した場合、又はステップS I 9 0 5にて待ち状態フラグ5 5 5 bに「1」をセットした場合、すなわち開始待ち状態である場合には、R T C用メモリ3 5 7に記憶されているデモ演出の基準時間情報に基づいてデモ演出の基準時間を把握し（ステップS I 9 0 6）、R T C 3 5 6における現状の日時情報を取得する（ステップS I 9 0 7）。その後、音光側R A M 3 5 5に設けられた開始待ち演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。開始待ち演出フラグは、上記第77の実施形態と同様に、開始待ち演出としてデモ演出及び待機図柄表示のいずれかを実行している状態であることを音光側C P U 3 5 3にて把握可能とするフラグである。

【3769】

開始待ち演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS I 9 0 8：N O）には、ステップS I 9 0 6にて把握したデモ演出の基準時間とステップS I 9 0 7にて取得した日時情報とに基づいてデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS I 9 0 9）。具体的には、デモ演出の基準時間からの経過時間が15秒の整数倍であるか否かを判定し、当該経過時間が15秒の整数倍である場合にデモ演出の開始タイミングであると判定する。

【3770】

ステップS I 9 0 9においてデモ演出の開始タイミングであると判定した場合にはステップS I 9 1 0に進む。ステップS I 9 1 0～ステップS I 9 1 1では、上記第77の実施形態における開始待ち演出用処理（図285）のステップS I 7 0 8～ステップS I 7 0 9と同様の処理を実行する。具体的には、音光側R A M 3 5 5における開始待ち演出フラグに「1」をセットし（ステップS I 9 1 0）、デモ演出の開始設定処理を実行して（ステップS I 9 1 1）、本開始待ち演出用処理を終了する。ステップS I 9 1 1におけるデモ演出の開始設定処理は、待機図柄表示が行われている状況においてデモ演出の基準時間からの経過時間が15秒間の整数倍となった場合（後述するステップS I 9 1 4にて肯定判定が行われた場合）にも実行される。当該デモ演出の開始設定処理では、図柄表示装置41にて機種情報画像の表示が行われている場合には当該機種情報画像の表示が終了するように表示制御装置82を表示制御するとともに、図柄表示装置41にて待機図柄表示が実行されている場合には当該待機図柄表示が終了するように表示制御装置82を表示制御する。そして、図柄表示装置41にてデモ演出が実行されるように表示制御装置82を表示制御する。なお、デモ演出用の発光態様で表示発光部53が発光するように表示発光部53の発光制御を実行する構成としてもよく、デモ演出用の音出力が行われるようにスピーカ部54を音出力制御する構成としてもよい。

【3771】

ステップS I 9 0 8にて肯定判定を行った場合、すなわち既に開始待ち演出（デモ演出及び待機図柄表示）を実行中である場合には、ステップS I 9 0 6にて把握したデモ演出の基準時間とステップS I 9 0 7にて取得した日時情報とに基づいてデモ演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS I 9 1 2）。具体的には、ステップS I 9 1 1にてデモ演出を開始してから10秒間が経過している場合にデモ演出の終了タイミングであると判定する。デモ演出の終了タイミングである場合（ステップS I 9 1 1：Y E S）には、待機図柄表示の開始設定処理を実行して（ステップS I 9 1 3）、本開始待ち演出用処理を終了する。ステップS I 9 1 3における待機図柄表示の開始設定処理では、図柄表示装置41において実行されているデモ演出が終了するとともに当該図柄表示装置41において待機図柄表示が開始されるように表示制御装置82を表示制御する。なお、待機図柄表示用の発光態様で表示発光部53が発光するように表示発光部53の発光制御を実行する構成としてもよく、待機図柄表示用の音出力が行われるようにスピーカ部54を音出力制御する構成としてもよい。

【3772】

ステップS I 9 1 2にて否定判定を行った場合には、ステップS I 9 0 6にて把握したデモ演出の基準時間とステップS I 9 0 7にて取得した日時情報とに基づいてデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS I 9 1 4）。具体的には、デモ演出

10

20

30

40

50

の基準時間からの経過時間が15秒の整数倍であるか否かを判定し、当該経過時間が15秒の整数倍である場合にデモ演出の開始タイミングであると判定する。デモ演出の開始タイミングでない場合（ステップS I 9 1 4：N O）には、そのまま本開始待ち演出用処理を終了する。一方、デモ演出の開始タイミングである場合（ステップS I 9 1 4：Y E S）には、前回のデモ演出の開始タイミングから15秒が経過して新たなデモ演出の開始タイミングとなったことを意味するため、ステップS I 9 1 1におけるデモ演出の開始設定処理を実行して、本開始待ち演出用処理を終了する。これにより、図柄表示装置41では待機図柄表示が終了して新たなデモ演出が開始される。

【3773】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

10

【3774】

パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に実行される音光側立ち上げ処理（図288）においてR T C 3 5 6から日時情報が取得されるとともに、当該日時情報がデモ演出の基準時間情報としてR T C 用メモリ357に格納される。開始待ち状態では、R T C 用メモリ357におけるデモ演出の基準時間と、R T C 3 5 6における現状の日時情報とに基づいてデモ演出の開始タイミングが把握される。音光側立ち上げ処理（図288）では、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてからR T C 用メモリ357にデモ演出の基準時間情報を設定する処理が実行されるまでの間に外部からの操作を必要とする処理は行われない。また、デモ演出の基準時間情報を取得するタイミングを変更する抽選等も行われない。このため、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始することで、当該複数のパチンコ機10におけるデモ演出の基準時間を同一又は略同一の時間として揃えることができる。

20

【3775】

開始待ち状態においてR T C 用メモリ357におけるデモ演出の基準時間情報とR T C 3 5 6における現状の日時情報との差分が所定時間（具体的には15秒間）の整数倍となるタイミングで、図柄表示装置41にてデモ演出が開始される。このため、同一又は略同一のデモ演出の基準時間が同一又は略同一の時間に揃えられている複数のパチンコ機10において、開始待ち状態にてデモ演出が一斉に開始される状況を作り出すことが可能となる。これにより、当該複数のパチンコ機10におけるデモ演出に一体感を持たせて、パチンコ機10への遊技者の関心を高めることができる。

30

【3776】

R T C 用メモリ357に格納されているデモ演出の基準時間情報は、音光側C P U 3 5 3が主側C P U 6 3からいずれかの復帰コマンドを受信して音光側R A M 初期化処理（音光側立ち上げ処理（図288）のステップS I 8 0 8）が実行されてもクリアされない。このため、パチンコ機10への動作電力の供給開始時における「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「R A M クリア操作」の有無によってデモ演出の基準時間がずれてしまうことが防止されている。

【3777】

「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「R A M クリア操作」の有無によってデモ演出の基準時間が変化しない構成であるため、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合であって当該複数のパチンコ機10のうち一部のパチンコ機10に対して「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「R A M クリア操作」が行われた場合に、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「R A M クリア操作」が行われなかったパチンコ機10におけるデモ演出の基準時間と、「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「R A M クリア操作」が行われたパチンコ機10におけるデモ演出の基準時間とを同一の時間として揃えることができる。これにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて、「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「R A M クリア操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことを防止することができる。

40

【3778】

なお、デモ演出の開始タイミングが設定されている開始タイミングテーブルが音光側R

50

OM354に予め記憶されており、デモ演出の開始タイミングが当該開始タイミングテーブルに基づいて把握される構成としてもよい。具体的には、開始タイミングテーブルには、デモ演出の開始タイミングとしてRTC356における日時情報の秒数部分が「00」秒、「15」秒、「33」秒及び「47」秒となるタイミングが設定されている。本構成では、開始タイミングテーブルは、音光側立ち上げ処理（図288）のステップSI817にて音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可される前に音光側ROM354から音光側RAM355に読み出される。開始待ち演出用処理（図289）では、開始待ち状態である場合、ステップSI907にてRTC356から取得した現状の日時情報の秒数部分を開始タイミングテーブルと照合し、当該秒数部分が「00」秒、「15」秒、「33」秒又は「47」秒のいずれかである場合にデモ演出の開始タイミングであると判定して（ステップSI909：YES）、デモ演出を開始させる。RTC356から取得した現状の日時情報の秒数部分が「00」秒であることに基づいてデモ演出が開始された場合には次回のデモ演出が15秒後に開始され、現状の日時情報の秒数部分が「15」秒であることに基づいてデモ演出が開始された場合には次回のデモ演出が18秒後に開始され、現状の日時情報の秒数部分が「33」秒であることに基づいてデモ演出が開始された場合には次回のデモ演出が14秒後に開始され、現状の日時情報の秒数部分が「47」秒であることに基づいてデモ演出が開始された場合には次回のデモ演出が13秒後に開始される。このように、開始待ち状態において、RTC356における現状の日時情報の秒数部分が開始タイミングテーブルに設定されている秒数と一致した場合にデモ演出を開始する構成としても、複数のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングを揃えることができる。本構成では、複数のパチンコ機10に対して異なるタイミングで動作電力の供給を開始した場合においても、当該複数のパチンコ機10におけるRTC356の日時情報が揃っていることを条件として、当該複数のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングを揃えることができる。これにより、複数の島設備に設置されている複数のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングを揃えることが可能となる。また、本構成では、1つのデモ演出の開始タイミングから次回のデモ演出の開始タイミングまでの時間間隔として、複数パターンの時間間隔が存在する態様で、複数のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングを揃えることが可能となる。

【3779】

<第79の実施形態>

本実施形態ではデモ演出の開始タイミングを変更するか否かを決定するタイミング変更抽選が行われる点で上記第77の実施形態と相違している。以下、上記第77の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第77の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3780】

上記第77の実施形態において既に説明したとおり、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には「2999」）に達するタイミングで図柄表示装置41においてデモ演出が開始される。本実施形態では、音光側CPU353が主側CPU63から通常復帰コマンド、確認時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合に、音光側CPU353にて、上述したタイミング変更抽選が行われる。タイミング変更抽選には、デモ演出の開始タイミングを変更しない抽選結果と、デモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果とが存在している。これにより、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングを変更しない抽選結果となったパチンコ機10と、デモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果となったパチンコ機10との両方が存在している状況となる可能性が高められている。

【3781】

タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報は、主側CPU63から音光側CPU353に対して送信される。音光側CPU353がタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報を取得するための構成について説明する。図290（a）は本実施形態における特定制

10

20

30

40

50

御用のワークエリア 221 に設けられた記憶エリアを説明するための説明図である。本実施形態における主側 RAM 65 の特定制御用のワークエリア 221 には、図 290 (a) に示すように、音光側 CPU 353 にて実行されるタイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報が設定される送信乱数記憶カウンタ 556 が設けられている。

【3782】

送信乱数記憶カウンタ 556 は 10 ビットの記憶容量となっており、送信乱数記憶カウンタ 556 には「0」～「599」のいずれかの数値情報が設定される。本実施形態では、メイン処理（図 165）のステップ SB105 においてチェックサムが正常であると判定された場合、特定制御用のワークエリア 221 における乱数初期値カウンタ CIN I に格納されている「0」～「599」のいずれかの数値情報が送信乱数記憶カウンタ 556 に設定される。一方、ステップ SB105 においてチェックサムが正常でないと判定された場合には、送信乱数記憶カウンタ 556 に「0」の数値情報が設定される。

10

【3783】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、乱数初期値カウンタ CIN I は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値（具体的には「599」）に達した後に「0」に戻るループカウンタである。乱数初期値カウンタ CIN I の数値情報を更新する乱数初期値更新処理は、上記第 77 の実施形態において既に説明した第 1 タイマ割込み処理（図 279）のステップ SI203、及び上記第 49 の実施形態において既に説明したメイン処理（図 165）のステップ SB126 にて実行される。乱数初期値カウンタ CIN I の数値情報は、第 1 タイマ割込み処理（図 279）のステップ SI203 にて定期的に更新されるとともに、メイン処理（図 165）のステップ SB126 にて非定期的に更新される。

20

【3784】

上記第 49 の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図 165）における残余処理（ステップ SB125～SB128）は、第 1 タイマ割込み処理（図 279）及び第 2 タイマ割込み処理（図 281）の処理完了時間に応じて変動する不規則な時間を利用して行われる。このため、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されるタイミングにおいて、乱数初期値カウンタ CIN I に格納されている数値情報が特定の数値範囲に偏ることはない。第 1 タイマ割込み処理（図 279）の処理完了時間は、遊技者による発射操作装置 28 の操作態様及び遊技球の入球態様等によって変動する。このため、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されるタイミングにおいて、乱数初期値カウンタ CIN I に格納されている数値情報は、偶然一致の場合を除いて、複数のパチンコ機 10 において異なる値となっている。

30

【3785】

本実施形態では、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されている状況であっても、電源・発射制御装置 78 に設けられた電断時用電源部から特定制御用のワークエリア 221 を含む主側 RAM 65 に記憶保持用の電力としてバックアップ電力が供給される。これにより、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されている状況であっても特定制御用のワークエリア 221 における乱数初期値カウンタ CIN I の値の記憶保持が行われる。

【3786】

乱数初期値カウンタ CIN I の値は、停電情報記憶処理（第 1 タイマ割込み処理（図 279）のステップ SI201）にて停電の発生が特定されてから、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止し、その後に当該動作電力の供給が再開されて送信乱数記憶カウンタ 556 に設定されるまでの間にクリアされない。このため、メイン処理（図 165）のステップ SB105 においてチェックサムが正常でないと判定された場合を除いて、送信乱数記憶カウンタ 556 には、パチンコ機 10 への動作電力の供給停止時に乱数初期値カウンタ CIN I に記憶されていた数値情報が設定される。なお、既に説明したとおり、メイン処理（図 165）のステップ SB105 においてチェックサムが正常でないと判定された場合には送信乱数記憶カウンタ 556 に「0」が設定される。

40

【3787】

50

上記第49の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図165）では、パチンコ機10への動作電力の供給開始に際して、設定キー挿入部68aのON操作が行われることなくリセットボタン68cの押圧操作が行われた場合（ステップSB108又はステップSB120：YES、ステップSB114：NO）、遊技停止フラグに「1」がセットされていないこと（ステップSB116：NO）を条件として、第1RAMクリア処理が実行される（ステップSB117）。また、上記第49の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図165）では、パチンコ機10への動作電力の供給開始に際して、設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作が行われた場合（ステップSB108又はステップSB120：YES、ステップSB114：YES）、設定値更新処理（図167）が実行される（ステップSB115）。当該設定値更新処理では、ステップSB313にて第2RAMクリア処理が実行される。これらの第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア341）を除いて、当該特定制御用のワークエリア221が「0」クリアされるとともに初期設定が実行される。このため、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には、乱数初期値カウンタCINIの値が「0」クリアされてしまう。本実施形態において、乱数初期値カウンタCINIに格納されている数値情報が送信乱数記憶カウンタ556に設定されるタイミングは、メイン処理（図165）のステップSB105においてチェックサムが正常と判定されたタイミングであり、第1RAMクリア処理（メイン処理（図165）のステップSB117）及び第2RAMクリア処理（設定値更新処理（図167）のステップSB313）が実行されるタイミングよりも前のタイミングである。また、送信乱数記憶カウンタ556は、これらの第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理において「0」クリアされない。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給開始に際してリセットボタン68cの押圧操作が行われた場合にも、「0」クリアされる前の乱数初期値カウンタCINIに格納されている数値情報を音光側CPU353に送信することが可能となっている。

【3788】

主側CPU63は、音光側CPU353に対して通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを送信する場合、タイミング変更抽選用の抽選用乱数情報として、特定制御用のワークエリア221における送信乱数記憶カウンタ556に格納されている数値情報を当該送信する復帰コマンドに設定する。

【3789】

上記第49の実施形態において既に説明したとおり、通常復帰コマンドは、メイン処理（図165）において設定確認用処理（ステップSB112）、設定値更新処理（ステップSB115）及び第1RAMクリア処理（ステップSB117）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了する場合にステップSB113にて送信される。クリア時の復帰コマンドは既に説明したとおりメイン処理（図165）のステップSB117にて第1RAMクリア処理が終了した場合にステップSB118にて送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図166）のステップSB207にて音光側CPU353に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図167）のステップSB314にて音光側CPU353に送信される。

【3790】

送信乱数記憶カウンタ556は、第1RAMクリア処理（メイン処理（図165）のステップSB117）及び第2RAMクリア処理（設定値更新処理（図167）のステップSB313）において「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアから除外されている。このため、送信乱数記憶カウンタ556の値は、メイン処理（図165）のステップSB105にてチェックサムが正常であると判定されて乱数初期値カウンタCINIの値が設定されてからいずれかの復帰コマンドが送信されるまでの間にクリアされない。このた

10

20

30

40

50

め、メイン処理（図１６５）のステップＳＢ１０５においてチェックサムが正常であると判定された場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に送信されるいずれかの復帰コマンドには、タイミング変更抽選用の抽選用乱数情報として、パチンコ機１０への動作電力の供給停止時に特定制御用のワークエリア２２１の乱数初期値カウンタＣＩＮＩに記憶されていた数値情報が設定される。

【３７９１】

図２９０（ｂ）は音光側ＲＡＭ３５５における初期化対象外エリア５５４及び初期化対象エリア５５５を説明するための説明図である。図２９０（ｂ）に示すように、音光側ＲＡＭ３５５の初期化対象外エリア５５４には、受信乱数記憶カウンタ５５４ｂが設けられている。受信乱数記憶カウンタ５５４ｂは、音光側ＣＰＵ３５３が主側ＣＰＵ６３から受信したいずれかの復帰コマンドに設定されているタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報が格納されるカウンタである。受信乱数記憶カウンタ５５４ｂは１０ビットの記憶エリアとなっており、受信乱数記憶カウンタ５５４ｂには主側ＣＰＵ６３から受信した「０」～「５９９」のいずれかの抽選用乱数情報が格納される。上記第７７の実施形態において既に説明したとおり、初期化対象外エリア５５４は音光側ＲＡＭ初期化处理（後述する音光側立ち上げ処理（図２９１）のステップＳＪ１１０）における「０」クリア及び初期設定の対象から除外されている。このため、音光側ＣＰＵ３５３が主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信して実行される音光側ＲＡＭ初期化处理（後述する音光側立ち上げ処理（図２９１）のステップＳＪ１１０）において受信乱数記憶カウンタ５５４ｂの値は変更されない。

【３７９２】

音光側ＣＰＵ３５３が主側ＣＰＵ６３から受信して受信乱数記憶カウンタ５５４ｂに格納されたタイミング変更用の抽選用乱数情報は、そのままタイミング変更抽選に用いられる。これにより、数値範囲に偏りのない抽選用乱数情報を用いてタイミング変更抽選を行うことが可能となっている。また、複数のパチンコ機１０に対して同時に動作電力の供給が開始された場合においても、偶然一致の場合を除いて、当該複数のパチンコ機１０においてタイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報を異なる値とすることができる。

【３７９３】

上記第７７の実施形態と同様に、音光側ＲＡＭ３５５の初期化対象外エリア５５４及び初期化対象エリア５５５は、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合にバックアップ電力が供給されない記憶エリアである。パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された直後、初期化対象外エリア５５４及び初期化対象エリア５５５の記憶エリアは不定な状態となっている。このため、初期化対象外エリア５５４及び初期化対象エリア５５５の記憶エリアにおける当該不定な状態を解消するために音光側ＲＡＭクリア処理（後述する音光側立ち上げ処理（図２９１）のステップＳＪ１０１）を実行する必要がある。

【３７９４】

既に説明したとおり、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された状態において、音光側ＲＡＭ３５５にはバックアップ電力が供給されない。パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された直後、音光側ＲＡＭ３５５の記憶エリアは不定な状態となっており、音光側ＲＡＭクリア処理（後述する音光側立ち上げ処理（図２９１）のステップＳＪ１０１）にて初期化対象外エリア５５４及び初期化対象エリア５５５を「０」クリアして、初期設定を行う必要がある。このため、音光側ＲＡＭ３５５にタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報を更新する乱数更新カウンタが設けられており、主側ＣＰＵ６３からタイミング変更抽選用の抽選用乱数を受信することなく当該乱数更新カウンタにおける抽選用乱数情報をタイミング変更抽選に用いる構成とすると、音光側ＲＡＭクリア処理において当該乱数更新カウンタも「０」クリアする必要が生じてしまう。当該構成では、音光側ＲＡＭクリア処理（後述する音光側立ち上げ処理（図２９１）のステップＳＪ１０１）にて当該乱数更新カウンタが「０」クリアされてからタイミング変更抽選が行われるまでに当該抽選用乱数情報が更新される回数が毎回同一又は略同一となりタイミング変更抽選の結果が常に同一の結果となってしまうおそれがある。また、複数のパチンコ機１０に対して同時

10

20

30

40

50

に動作電力の供給を開始した場合に、当該複数のパチンコ機 10 におけるタイミング変更抽選の結果が全て同一となってしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では、音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から受信するいずれかの復帰コマンドにタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報が設定されており、当該抽選用乱数情報を用いてタイミング変更抽選が行われる構成である。これにより、タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報が特定の数値範囲に偏ってしまうことが防止されており、当該タイミング変更抽選の抽選結果が設計段階で意図された確率とは異なる確率で発生してしまうことが防止されている。また、複数のパチンコ機 10 に対して同時に動作電力の供給を開始した場合でも、当該複数のパチンコ機 10 におけるタイミング変更抽選の結果が全て同一となってしまう可能性が低減されている。

10

【3795】

音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から受信する抽選用乱数情報は、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されるまで、特定制御用のワークエリア 221 における乱数初期値カウンタ CINI において更新されていた数値情報であり、メイン処理（図 165）において設定確認用処理（ステップ SB112）、設定値更新処理（ステップ SB115）及び第 1 RAM クリア処理（ステップ SB117）が行われるよりも先に送信乱数記憶カウンタ 556 に設定された数値情報である。タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報は、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始時における「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア」の有無によって影響を受けない。これにより、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア」の有無によってタイミング変更抽選の結果に設計段階で意図しない偏りが生じることが防止されているとともに、デモ演出の開始タイミングに基づいて動作電力の供給開始時に「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAM クリア操作」が行われたパチンコ機 10 が特定され易くなってしまうことが防止されている。

20

【3796】

次に、本実施形態における音光側 CPU 353 にて実行される音光側立ち上げ処理について、図 291 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、音光側立ち上げ処理はパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【3797】

ステップ SJ101～ステップ SJ108 では、上記第 77 の実施形態における音光側立ち上げ処理（図 283）のステップ SI501～ステップ SI508 と同一の処理を実行する。ステップ SJ108 にて主側 CPU 63 からいずれかの復帰コマンドを受信したと判定した場合、当該受信した復帰コマンドに設定されているタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報を初期化対象外エリア 554 における受信乱数記憶カウンタ 554b に記憶する（ステップ SJ109）。既に説明したとおり、主側 CPU 63 から受信するタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報は、パチンコ機 10 への動作電力の供給停止時に特定制御用のワークエリア 221 における乱数初期値カウンタ CINI に記憶されていた「0」～「599」の数値情報であり、特定の数値範囲に偏っていない数値情報である。また、既に説明したとおり、複数のパチンコ機 10 に対して同時に動作電力の供給を開始した場合、当該複数のパチンコ機 10 において音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から受信するタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報は、偶然一致の場合を除いて、それぞれ異なった値となる。

30

40

【3798】

その後、音光側 RAM 初期化処理を実行する（ステップ SJ110）。既に説明したとおり、デモ開始用タイマカウンタ 554a 及び受信乱数記憶カウンタ 554b は初期化対象外エリア 554 に設けられており、当該初期化対象外エリア 554 は音光側 RAM 初期化処理の「0」クリア及び初期化の対象から除外されている。このため、ステップ SJ110 にて音光側 RAM 初期化処理が実行されてもデモ開始用タイマカウンタ 554a の値及び受信乱数記憶カウンタ 554b の値は変更されない。その後、タイミング変更抽選用処理を実行する（ステップ SJ111）。図 292（a）はタイミング変更抽選用処理を

50

示すフローチャートである。

【3799】

タイミング変更抽選用処理では、タイミング変更抽選に用いるタイミング変更抽選テーブルを音光側ROM354から音光側RAM355の初期化対象エリア555に読み出す（ステップSJ201）。図292（b）はタイミング変更抽選テーブル557を説明するための説明図である。図292（b）に示すように、タイミング変更抽選テーブル557には、デモ演出の開始タイミングが変更されない抽選結果と、デモ演出の開始タイミングが変更される抽選結果とが設定されている。

【3800】

タイミング変更抽選では、受信乱数記憶カウンタ554bにおける抽選用乱数が「0」～「539」の数値範囲である場合にデモ演出の開始タイミングが変更されない抽選結果となるとともに、当該抽選用乱数が「540」～「599」の数値範囲である場合にデモ演出の開始タイミングが変更される抽選結果となる。タイミング変更抽選において、デモ演出の開始タイミングが変更されない抽選結果となる確率は9／10に設定されているとともに、デモ演出の開始タイミングが変更される抽選結果となる確率は1／10に設定されている。

10

【3801】

このため、1つの島設備に複数のパチンコ機10が設置されている場合、タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングが変更されない抽選結果となるパチンコ機10の数の方が、デモ演出の開始タイミングが変更される抽選結果となるパチンコ機10の数よりも多い状況となる可能性が高められている。さらに言うと、1つの島設備に設置されている複数のパチンコ機10の一部であり多数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングが変更されずに揃っていると同時に、残りの少数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングが変更されて当該多数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングからずれている状況となる可能性が高められている。

20

【3802】

当該多数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングを揃えることによりデモ演出に一体感を持たせて遊技の興趣向上を図ることができる。そして、デモ演出の開始タイミングが当該多数側のパチンコ機10とはずれている少数側のパチンコ機10について、遊技者に特別感を感じさせ、当該少数側のパチンコ機10に対する遊技者の関心を高めることができる。例えば、デモ演出の開始タイミングが多数側のパチンコ機10とはずれている少数側のパチンコ機10について、パチンコ機10への動作電力の供給開始時に当該少数側のパチンコ機10のみに対して「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア操作」が行われたのではないかと推測させることができる。

30

【3803】

タイミング変更抽選用処理（図292（a））の説明に戻り、ステップSJ201にてタイミング変更抽選テーブル557を読み出した後、初期化対象外エリア554の受信乱数記憶カウンタ554bに記憶されている抽選用乱数の数値情報を把握する（ステップSJ202）。その後、ステップSJ202にて把握した抽選用乱数の数値情報をステップSJ201にて読み出したタイミング変更抽選テーブル557と照合することによりデモ演出の開始タイミングを変更するか否かを特定する。

40

【3804】

デモ演出の開始タイミングを変更しない抽選結果となった場合（ステップSJ203：NO）には、デモ開始用タイマカウンタ554aの加算処理（ステップSJ204）を実行することなく、そのまま本タイミング変更抽選用処理を終了する。一方、デモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果となった場合（ステップSJ203：YES）には、デモ開始用タイマカウンタ554aの加算処理を実行して（ステップSJ204）、本タイミング変更抽選用処理を終了する。

【3805】

ステップSJ204におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの加算処理では、デモ

50

開始用タイマカウンタ554aの値に「1400」を加算する。既に説明したとおり、デモ開始用タイマカウンタ554aは「0」～「2999」の数値範囲で更新されるループカウンタである。デモ開始用タイマカウンタ554aの値が「1600」以上である状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの加算処理が行われた場合、当該「1400」加算後のデモ開始用タイマカウンタ554aの値は最大値である「2999」を上回って1周するため、デモ開始用タイマカウンタ554aの値は当該「1400」加算後の値から「3000」を減算した値となる。

【3806】

このように、タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果となった場合には、デモ演出の開始タイミングを変更しない抽選結果となった場合と比較して、デモ演出の開始タイミングが7秒前倒しされる。複数のパチンコ機10に対して動作電力の供給が同時に開始された場合、タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果となったパチンコ機10では、デモ演出の開始タイミングを変更しない抽選結果となったパチンコ機10と比較して、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が7秒早く最大値（具体的には「2999」）に達する状態となるとともに、開始待ち状態においてデモ演出が7秒早く開始される状態となる。

【3807】

音光側立ち上げ処理（図291）の説明に戻り、ステップSJ111にてタイミング変更抽選用処理を実行した後、初期化対象エリア555における待ち状態フラグ555bに「1」をセットして開始待ち状態とする（ステップSJ112）。上記第77の実施形態と同様に、開始待ち状態では、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には2999）に達したことに基づいて、図柄表示装置41にてデモ演出が開始される。

【3808】

その後、ステップSJ113～ステップSJ119では、上記第77の実施形態の音光側立ち上げ処理（図283）のステップSI511～ステップSI517と同一の処理を実行して、本音光側立ち上げ処理を終了する。

【3809】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3810】

音光側RAMクリア処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップSJ101）においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされた後、タイミング変更抽選が行われる。当該タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果となった場合には、デモ開始用タイマカウンタ554aに所定の数値（具体的には「1400」）が加算されてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には「2999」）に達するタイミングがずれる。複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果となった一部のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングが、デモ演出の開始タイミングを変更しない抽選結果となった残りのパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングからずれている状況となる可能性を高めることができる。デモ演出の開始タイミングが2通り存在している状況を作り出すことにより、デモ演出の開始タイミングがいずれか一方であるパチンコ機10のみに対して遊技者にとって有利な設定値が設定されているのではないかと推測させて、当該パチンコ機10への遊技者の関心を高めることができる。

【3811】

タイミング変更抽選において、デモ演出の開始タイミングが変更されない抽選結果となる確率が90%に設定されているとともに、デモ演出の開始タイミングが変更される抽選結果となる確率が10%に設定されている。これにより、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始される場合、当該複数のパチンコ機10のうち一部であり多数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングが揃っていると同時に、残りの少数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングが当該多数側のパチンコ機1

10

20

30

40

50

0におけるデモ演出の開始タイミングからずれている状況となる可能性が高められている。当該多数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングを揃えることによりデモ演出に一体感を持たせて、パチンコ機10への遊技者の関心を高めることができる。また、デモ演出の開始タイミングが当該多数側のパチンコ機10とはずれている当該少数側のパチンコ機10について、遊技者に特別感を感じさせ、当該少数側のパチンコ機10に対する遊技者の関心をさらに高めることができる。例えば、デモ演出の開始タイミングが多数側のパチンコ機10とはずれている少数側のパチンコ機10について、パチンコ機10への動作電力の供給開始時に当該少数側のパチンコ機10のみに対して「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われたのではないかと推測させて、当該少数側のパチンコ機10への遊技者の関心を高めることができる。

10

【3812】

パチンコ機10への動作電力の供給が開始されたことに基づいて実行される音光側RAMクリア処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップS J101）ではデモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされる。一方、音光側CPU353が主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信したことに基づいて行われる音光側RAM初期化処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップS J110）ではデモ開始用タイマカウンタ554aの値は「0」クリアされない。また、デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングで開始される。このため、「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無によって、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングが変化してしまうことが防止されているとともに、「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無によって、デモ演出の開始タイミングが変化してしまうことが防止されている。これにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて「設定確認操作」及び「設定変更操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことが防止されている。

20

【3813】

デモ演出の開始タイミングに基づいて「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無が特定され易くなってしまうことが防止されている構成において、タイミング変更抽選の抽選結果としてデモ演出の開始タイミングを変更しない抽選結果と、デモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果とが存在している。このため、遊技者にとって有利な設定値が設定されているパチンコ機10をデモ演出の開始タイミングに基づいて特定することを実際にはできない構成としながら、複数のパチンコ機10のうち少数側のパチンコ機10に対して遊技者にとって有利な設定値の設定が行われているのではないかと期待感を持たせることができる。これにより、パチンコ機10への遊技者の関心を高めることができる。

30

【3814】

音光側CPU353が主側CPU63から受信する抽選用乱数情報は、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまで、特定制御用のワークエリア221における乱数初期値カウンタCINIにおいて更新されていた数値情報であり、メイン処理（図165）において設定確認用処理（ステップSB112）、設定値更新処理（ステップSB115）及び第1RAMクリア処理（ステップSB117）が行われるよりも先に送信乱数記憶カウンタ556に設定された数値情報である。タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報は、パチンコ機10への動作電力の供給開始時における「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア」の有無によって影響を受けない。これにより、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア」の有無によってタイミング変更抽選の結果に設計段階で意図しない偏りが生じることが防止されているとともに、デモ演出の開始タイミングに基づいて動作電力の供給開始時に「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことが防止されている。

40

【3815】

主側CPU63は、パチンコ機10への動作電力の供給停止時に特定制御用のワークエリア221における乱数初期値カウンタCINIに記憶されていた数値情報を、タイミン

50

グ変更抽選用の抽選用乱数情報として音光側CPU353に送信する。音光側CPU353が主側CPU63からタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報を受信する構成であることにより、音光側RAM355にバックアップ電力を供給するための構成を不要としながら、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、早期に数値範囲に偏りのない抽選用乱数情報を用いてタイミング変更抽選を行うことができる。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給開始後、早期にタイミング変更抽選を実行することが可能となっており、遊技ホールの営業時間の開始時に、1つの島設備に設置されている複数のパチンコ機10のうち一部であって多数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングが変更されずに揃っていると同時に、残りの少数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングが変更されて当該多数側のパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミングからずれている状況となる可能性が高められている。

10

【3816】

なお、音声発光制御基板351に、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された状態において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される記憶メモリが設けられており、当該記憶メモリにおいてタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報が更新される構成としてもよい。具体的には、音声発光制御基板351に設けられている記憶メモリには、タイミング変更抽選用の抽選用乱数情報が更新される抽選用乱数カウンタが設けられている。抽選用乱数カウンタは、「0」～「599」の数値範囲で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタである。音光側CPU353は、音光側タイマ割込み処理（図284）において開始待ち状態であることを条件として抽選用乱数カウンタを更新する。開始待ち状態の期間は遊技者による発射操作装置28の操作態様及び遊技球の入球態様等によって変動する期間である。このため、パチンコ機10への動作電力の供給停止時に抽選用乱数カウンタに記憶されている抽選用乱数情報が特定の数値範囲に偏ってしまうことを防止することができる。また、偶然一致の場合を除いて、複数のパチンコ機10における抽選用乱数カウンタに記憶されている抽選用乱数情報を異なる値とすることができる。上述したとおり、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された状態においても記憶メモリにはバックアップ電力が供給され、抽選用乱数カウンタに格納されている抽選用乱数情報の記憶保持が行われる。このため、パチンコ機10への動作電力の供給開始後、早期に数値範囲に偏りのない抽選用乱数情報を取得することができる。また、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始した場合に当該複数のパチンコ機10において取得される抽選用乱数情報が同一となる可能性を低減することができる。

20

30

【3817】

また、音光側RAM355にタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報が更新される抽選用乱数カウンタが設けられており、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状態において、音光側RAM355に情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される構成としてもよい。具体的には、抽選用乱数カウンタは、「0」～「599」の数値範囲で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタである。音光側CPU353は、音光側タイマ割込み処理（図284）において開始待ち状態であることを条件として抽選用乱数カウンタを更新する。開始待ち状態の期間は遊技者による発射操作装置28の操作態様及び遊技球の入球態様等によって変動する期間である。このため、パチンコ機10への動作電力の供給停止時に抽選用乱数カウンタに記憶されている抽選用乱数情報が特定の数値範囲に偏ってしまうことを防止することができる。また、偶然一致の場合を除いて、複数のパチンコ機10における抽選用乱数カウンタに記憶されている抽選用乱数情報を異なる値とすることができる。本構成において、音光側RAM355における抽選用乱数カウンタは、音光側RAMクリア処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップS J101）及び音光側RAM初期化処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップS J110）において「0」クリアの対象から除外されている。パチンコ機10への動作電力の供給が停止された状態においても音光側RAM355にバックアップ電力が供給される構成であることにより、パチンコ機10への動作電力の供給開始直

40

50

後に音光側RAM355の記憶エリアが不定な状態となることが防止されている。これにより、音光側RAMクリア処理及び音光側RAM初期化処理において抽選用乱数カウンタの値を「0」クリアすることなく、前回のパチンコ機10への動作電力の供給停止時に抽選用乱数カウンタに記憶されていた値から当該抽選用乱数カウンタの更新を再開させることができる。このため、パチンコ機10への動作電力の供給開始後、早期に数値範囲に偏りのない抽選用乱数情報を取得することができる。また、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始した場合に当該複数のパチンコ機10において取得される抽選用乱数情報が同一となる可能性を低減することができる。

【3818】

また、情報の記憶保持に外部からの電力供給を必要としないEEPROMが音声発光制御基板351に設けられており、当該EEPROMにおいてタイミング変更抽選用の抽選用乱数情報が更新される構成としてもよい。具体的には、EEPROMには、タイミング変更抽選用の抽選用乱数情報が更新される抽選用乱数カウンタが設けられている。抽選用乱数カウンタは、「0」～「599」の数値範囲で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタである。音光側CPU353は、音光側タイマ割込み処理（図284）において開始待ち状態であることを条件として抽選用乱数カウンタを更新する。開始待ち状態の期間は遊技者による発射操作装置28の操作態様及び遊技球の入球態様等によって変動する期間である。このため、パチンコ機10への動作電力の供給停止時に抽選用乱数カウンタに記憶されている抽選用乱数情報が特定の数値範囲に偏ってしまうことを防止することができる。また、偶然一致の場合を除いて、複数のパチンコ機10における抽選用乱数カウンタに記憶されている抽選用乱数情報を異なる値とすることができる。パチンコ機10への動作電力の供給が停止された状態においてもEEPROMに格納されている抽選用乱数情報は記憶保持される。このため、バックアップ電力を供給するための構成を不要としながら、パチンコ機10への動作電力の供給開始後、早期に数値範囲に偏りのない抽選用乱数情報を取得することができる。また、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始した場合に当該複数のパチンコ機10において取得される抽選用乱数情報が同一となる可能性を低減することができる。

【3819】

また、タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングを変更する抽選結果となった場合に、デモ開始用タイマカウンタ554aの加算処理（タイミング変更抽選用処理（図292（b）のステップSJ204）に代えて、デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値を変更する処理を行う構成としてもよい。具体的には、音光側RAM355の初期化対象外エリア554には、デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が設定される最大値カウンタが設けられている。最大値カウンタには、音光側RAMクリア処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップSJ101）において初期設定が行われた場合に第1最大値（例えば「2999」）が設定される。最大値カウンタは初期化対象外エリア554に設けられているため、最大値カウンタの値は音光側RAM初期化処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップSJ110）では変更されない。タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングが変更されない抽選結果となった場合には最大値カウンタの値は変更されない。この場合、デモ開始用タイマカウンタ554aの値は15秒間隔で第1最大値（具体的には「2999」）に達する。一方、タイミング変更抽選においてデモ演出の開始タイミングが変更される抽選結果となった場合には最大値カウンタに第2最大値（例えば「3399」）が設定される。この場合、デモ開始用タイマカウンタ554aの値は17秒間隔で最大値（具体的には「3399」）に達する。このように、タイミング変更抽選の結果に応じてデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値を変更する構成としても、タイミング変更抽選の結果に応じてデモ演出の開始タイミングを異なるものとすることができる。

【3820】

<第80の実施形態>

本実施形態ではタイミング変更抽選用処理の内容が上記第79の実施形態と相違してい

10

20

30

40

50

る。以下、上記第 79 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 79 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3821】

図 293 (a) は本実施形態における音光側 CPU 353 にて実行されるタイミング変更抽選用処理を示すフローチャートである。なお、タイミング変更抽選用処理は、上記第 79 の実施形態と同様に、音光側立ち上げ処理 (図 291) のステップ S J 111 にて実行される。

【3822】

タイミング変更抽選用処理では、タイミング変更抽選に用いるタイミング変更抽選テーブルを音光側 ROM 354 から音光側 RAM 355 の初期化対象エリア 555 に読み出す (ステップ S J 301)。図 293 (b) はタイミング変更抽選テーブル 558 を説明するための説明図である。図 293 (b) に示すように、タイミング変更抽選テーブル 558 には、タイミング変更抽選後にデモ開始用タイマカウンタ 554 a に設定される値として「0」、「800」、「1600」及び「2400」の数値情報が設定されている。

【3823】

タイミング変更抽選では、受信乱数記憶カウンタ 554 b に格納されている抽選用乱数情報が「0」～「149」の数値範囲である場合にはデモ開始用タイマカウンタ 554 a に「0」が設定され、当該抽選用乱数情報が「150」～「299」の数値範囲である場合にはデモ開始用タイマカウンタ 554 a に「800」が設定され、当該抽選用乱数情報が「300」～「449」の数値範囲である場合にはデモ開始用タイマカウンタ 554 a に「1600」が設定され、当該抽選用乱数情報が「450」～「599」の数値範囲である場合にはデモ開始用タイマカウンタ 554 a に「2400」が設定される。タイミング変更抽選において、当該タイミング変更抽選後にデモ開始用タイマカウンタ 554 a に「0」が設定される確率、デモ開始用タイマカウンタ 554 a に「800」が設定される確率、デモ開始用タイマカウンタ 554 a に「1600」が設定される確率、及びデモ開始用タイマカウンタ 554 a に「2400」が設定される確率は「1/4」で同一となっている。これにより、複数のパチンコ機 10 に対して動作電力の供給が同時に開始された後、タイミング変更抽選によって当該複数のパチンコ機 10 におけるデモ開始用タイマカウンタ 554 a の値を均等に分散させることが可能となっている。

【3824】

タイミング変更抽選用処理 (図 293 (a)) の説明に戻り、ステップ S J 301 にてタイミング変更抽選テーブル 557 を読み出した後、初期化対象外エリア 554 の受信乱数記憶カウンタ 554 b に格納されている抽選用乱数情報を把握する (ステップ S J 302)。上記第 79 の実施形態において既に説明したとおり、受信乱数記憶カウンタ 554 b に格納されている抽選用乱数情報は、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されるまで、特定制御用のワークエリア 221 における乱数初期値カウンタ C I N I において更新されていた数値情報である。これにより、タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報の値が特定の数値範囲に偏ることが防止されている。また、当該乱数用数値情報は、メイン処理 (図 165) において設定確認用処理 (ステップ S B 112)、設定値更新処理 (ステップ S B 115) 及び第 1 RAM クリア処理 (ステップ S B 117) が行われるよりも先に送信乱数記憶カウンタ 556 に設定された数値情報である。このため、タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報は、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始時における「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア」の有無によって影響を受けない。これにより、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAM クリア」の有無によってタイミング変更抽選の結果に設計段階で意図しない偏りが生じることが防止されているとともに、デモ演出の開始タイミングに基づいて動作電力の供給開始時に「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAM クリア操作」が行われたパチンコ機 10 が特定され易くなってしまうことが防止されている。

【3825】

その後、ステップ S J 302 にて把握した抽選用乱数情報をステップ S J 301 にて読

10

20

30

40

50

み出したタイミング変更抽選テーブル558と照合することによりデモ開始用タイマカウンタ554aに設定する数値情報を特定し（ステップS J 3 0 3）、当該特定した数値情報をデモ開始用タイマカウンタ554aに設定して（ステップS J 3 0 4）、本タイミング変更抽選用処理を終了する。これにより、タイミング変更抽選の抽選結果に対応する態様で初期化対象外エリア554におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には「2999」）に達するタイミングが変更されるとともに、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達してデモ演出が開始されるタイミングが変更される。

【3826】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

10

【3827】

タイミング変更抽選では、受信乱数記憶カウンタ554bに記憶されている抽選用乱数に対応する態様で、デモ開始用タイマカウンタ554aに設定される4通りの数値情報（「0」、「800」、「1600」及び「2400」）のいずれかが選択される。タイミング変更抽選においてデモ開始用タイマカウンタ554aに設定される数値情報として、当該4通りの数値情報が選択される確率は「1／4」で同一である。このため、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給を開始した場合に、当該複数のパチンコ機10においてデモ演出が開始されるタイミングを均等に分散させることができる。

【3828】

タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報は、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまで、特定制御用のワークエリア221における乱数初期値カウンタC E N Iにおいて更新されていた数値情報である。これにより、タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報の値が特定の数値範囲に偏ることが防止されている。また、当該乱数用数値情報は、メイン処理（図165）において設定確認用処理（ステップS B 1 1 2）、設定値更新処理（ステップS B 1 1 5）及び第1RAMクリア処理（ステップS B 1 1 7）が行われるよりも先に送信乱数記憶カウンタ556に設定された数値情報である。このため、タイミング変更抽選に用いられる抽選用乱数情報は、パチンコ機10への動作電力の供給開始時における「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア」の有無によって影響を受けない。これにより、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア」の有無によってタイミング変更抽選の結果に設計段階で意図しない偏りが生じることが防止されているとともに、デモ演出の開始タイミングに基づいて動作電力の供給開始時に「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことが防止されている。

20

30

【3829】

なお、タイミング変更抽選によってデモ開始用タイマカウンタ554aに設定する数値情報を決定する構成に代えて、タイミング変更抽選によってデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値を決定する構成としてもよい。具体的には、音光側RAM355の初期化対象外エリア554には、デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が設定される最大値カウンタが設けられている。最大値カウンタには、音光側RAMクリア処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップS J 1 0 1）において初期設定が行われた場合に第1最大値（例えば「2999」）が設定される。最大値カウンタは初期化対象外エリア554に設けられているため、最大値カウンタの値は音光側RAM初期化処理（音光側立ち上げ処理（図291）のステップS J 1 1 0）では変更されない。タイミング変更抽選では、デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として第1最大値（具体的には「2999」）が選択される抽選結果、第2最大値（具体的には「3199」）が選択される抽選結果、第3最大値（具体的には「3399」）が選択される抽選結果、及び第4最大値（具体的には「3599」）が選択される抽選結果がそれぞれ「1／4」の確率で発生する。デモ開始用タイマカウンタ554aの値は、当該デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として第1最大値が設定された場合には15秒間隔で当該第1最大値に達し、第2最大値が設定された場合には16秒間隔で当該第2最大値に達し、第3最大値が設定された

40

50

場合には17秒間隔で第3最大値に達し、第4最大値が設定された場合には18秒間隔で当該第4最大値に達する。このように、タイミング変更抽選の結果に応じてデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値を変更する構成としても、タイミング変更抽選の結果に応じてデモ演出の開始タイミングを異なるものとすることができる。

【3830】

また、デモ演出の開始タイミングを変更するための構成は、タイミング変更抽選の抽選結果に対応する数値情報がデモ開始用タイマカウンタ554aに設定される構成に限定されない。例えば、抽選が行われることなくデモ開始用タイマカウンタ554aに数値情報が設定される構成としてもよい。具体的には、音光側CPU353は、上記第80の実施形態と同様に、主側CPU63から受信した復帰コマンド（通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれか）に設定されている「0」～「599」のいずれかの数値情報を受信乱数記憶カウンタ554bに記憶する。上記第80の実施形態において既に説明したとおり、復帰コマンドに設定されている数値情報は、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまで、特定制御用のワークエリア221における乱数初期値カウンタCINIにおいて更新されていた数値情報であり、特定の数値範囲に偏ることが防止されている数値情報である。音光側CPU353は、音光側立ち上げ処理（図291）のステップSJ110にて音光側RAM初期化処理を実行した後、上記第80の実施形態におけるタイミング変更抽選用処理（ステップSJ111）を実行することなく、受信乱数記憶カウンタ554bに記憶されている「0」～「599」のいずれかの数値情報をデモ開始用タイマカウンタ554aにセットする。これにより、音光側RAM初期化処理後にデモ開始用タイマカウンタ554aにセットされる数値情報に応じて、デモ開始用タイマカウンタ554aが最初に最大値（具体的には2999）に達するタイミングを変動させることができる。複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合には、音光側RAM初期化処理後にデモ開始用タイマカウンタ554aにセットされる数値情報に応じて、当該複数の遊技機においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングを異なるタイミングとすることができるとともに、デモ演出の開始タイミングを異なるタイミングとすることができる。音光側RAM初期化処理後にデモ開始用タイマカウンタ554aにセットされる数値情報は、メイン処理（図165）において設定確認用処理（ステップSB112）、設定値更新処理（ステップSB115）及び第1RAMクリア処理（ステップSB117）が行われるよりも先に送信乱数記憶カウンタ556に設定された数値情報である。このため、当該数値情報は、パチンコ機10への動作電力の供給開始時における「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア」の有無によって影響を受けない。これにより、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア」の有無によって、音光側RAM初期化処理後にデモ開始用タイマカウンタ554aにセットされる数値情報に設計段階で意図しない偏りが生じることが防止されている。また、デモ演出の開始タイミングに基づいて動作電力の供給開始時に「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことが防止されている。

【3831】

<第81の実施形態>

本実施形態では複数種類のデモ演出及び待機図柄表示が実行される点で上記第77の実施形態と相違している。以下、上記第77の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第77の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3832】

本実施形態では、図柄表示装置41にて実行されるデモ演出として、第1デモ演出、第2デモ演出及び第3デモ演出の3種類が存在しているとともに、図柄表示装置41にて実行される待機図柄表示として、第1待機図柄表示、第2待機図柄表示及び第3待機図柄表示の3種類が存在している。第1～第3デモ演出のそれぞれの実行期間は10秒間である。

【3833】

図294は本実施形態における音光側RAM355の構成を説明するための説明図であ

10

20

30

40

50

る。図 2 9 4 に示すように、本実施形態では、音光側 R A M 3 5 5 の初期化対象外エリア 5 5 4 にデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a に加えてデモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c が設けられている。デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c は、実行対象とするデモ演出の種類及び待機図柄表示の種類を音光側 C P U 3 5 3 にて把握可能とするカウンタである。デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c には「0」～「2」のいずれかの数値情報がセットされる。デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「0」である場合には第 1 デモ演出及び第 1 待機図柄表示が実行対象となり、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「1」である場合には第 2 デモ演出及び第 2 待機図柄表示が実行対象となり、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「3」である場合には第 3 デモ演出及び第 3 待機図柄表示が実行対象となる。

【3 8 3 4】

本実施形態におけるデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新処理（音光側タイマ割込み処理（図 2 8 4）のステップ S I 6 0 1）では、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値（具体的には「2 9 9 9」）である状態で当該更新処理（ステップ S I 6 0 1）が実行されてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値を「0」クリアした場合、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の更新処理を実行する。デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の更新処理では、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値を 1 加算するとともに、当該 1 加算後のデモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「3」となった場合には当該デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値を「0」クリアする。これにより、図柄表示装置 4 1 において実行対象となるデモ演出及び待機図柄表示の種類が更新される。

【3 8 3 5】

本実施形態では、デモ演出の開始設定処理（開始待ち演出用処理（図 2 8 5）のステップ S I 7 0 9）において、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値に対応するデモ演出を実行するための設定を行う。具体的には、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「0」である場合に第 1 デモ演出を開始するための設定を行い、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「1」である場合に第 2 デモ演出を開始するための設定を行い、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「3」である場合に第 3 デモ演出を開始するための設定を行う。また、待機図柄表示の開始設定処理（開始待ち演出用処理（図 2 8 5）のステップ S I 7 1 1）において、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値に対応する待機図柄表示を実行するための設定を行う。具体的には、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「0」である場合に第 1 待機図柄表示を開始するための設定を行い、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「1」である場合に第 2 待機図柄表示を開始するための設定を行い、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値が「3」である場合に第 3 待機図柄表示を開始するための設定を行う。

【3 8 3 6】

デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新処理（音光側タイマ割込み処理（図 2 8 4）のステップ S I 6 0 1）において、デモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値は、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新と連動する態様で更新される。このため、複数のパチンコ機 1 0 に対して同時に動作電力の供給を開始してデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値（具体的には「2 9 9 9」）に達するタイミングを揃えることで、当該複数のパチンコ機 1 0 におけるデモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c の値も揃えることができる。これにより、図柄表示装置 4 1 において実行可能なデモ演出及び待機図柄表示を複数種類としながら、複数のパチンコ機 1 0 において同時に開始されるデモ演出及び待機図柄表示の種類を揃えることができる。

【3 8 3 7】

デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a 及びデモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c は初期化対象外エリア 5 5 4 に設けられているため、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a 及びデモ演出用種別カウンタ 5 5 4 c は、音光側 R A M クリア処理（音光側立ち上げ処理（図 2 8 3）のステップ S I 5 0 1）では「0」クリアされる一方、音光側 R A M 初期化処理（音光側立ち上げ処理（図 2 8 3）のステップ S I 5 0 9）では「0」クリアされない。このため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時における「設定確認操作」、「設定変更操作

10

20

30

40

50

」及び「RAMクリア処理」の有無によってデモ開始用タイマカウンタ554a及びデモ演出用種別カウンタ554cの値は変更されない。

【3838】

複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合に、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア処理」の有無によってデモ演出の開始タイミングがずれることが防止されているとともに、デモ演出及び待機図柄表示の種類がずれることが防止されている。これにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア処理」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことが防止されているとともに、デモ演出及び待機図柄表示の種類のずれに基づいて「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア処理」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことが防止されている。

10

【3839】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3840】

図柄表示装置41にて複数種類のデモ演出及び待機図柄表示を実行可能としながら、動作電力の供給が同時に開始された複数のパチンコ機10においてデモ演出が開始されるタイミングを揃えることができるとともに、当該タイミングにおいて実行対象となるデモ演出の種類を揃えることができる。また、当該複数のパチンコ機10において待機図柄表示が開始されるタイミングを揃えることができるとともに、当該タイミングにおいて実行対象となる待機図柄表示の種類を揃えることができる。これにより、複数のパチンコ機10におけるデモ演出及び待機図柄表示に一体感を持たせて、パチンコ機10への遊技者の関心を高めることができる。

20

【3841】

複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合であって当該複数のパチンコ機10のうち一部のパチンコ機10に対して「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「RAMクリア操作」が行われた場合に、「設定確認操作」、「設定変更操作」及び「RAMクリア操作」が行われなかったパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミング及びデモ演出の種類と、「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア操作」が行われたパチンコ機10におけるデモ演出の開始タイミング及びデモ演出の種類を揃えることができる。これにより、デモ演出の開始タイミング及びデモ演出の種類のずれに基づいて、「設定確認操作」、「設定変更操作」又は「RAMクリア操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことを防止することができる。

30

【3842】

<第82の実施形態>

本実施形態ではベース値の正常範囲に対するベース値の状態を示すデータがパチンコ機10の外部に出力される点で上記第35の実施形態と相違している。以下、上記第35の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3843】

上記第35の実施形態において既に説明したとおり、ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。ベース値は、上記第35の実施形態と同様にベース値の演算処理（結果演算処理（図130）のステップS8601）にて小数点第2位までの小数として算出される。上記第35の実施形態において図126を参照しながら既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア223には演算結果記憶エリア234が設けられており、演算結果記憶エリア234には、直近のベース値が格納される現状エリア311と、1回前の算出期間における最終的なベース値が格納される第1履歴エリア312と、2回前の算出期間における最終的なベース値が格納される第2履歴エリア313と、3回前の算出期間における最終的なベース値が格納される第3履歴エリ

40

50

ア 3 1 4 とが設けられている。

【3 8 4 4】

本実施形態では、設計段階で想定されたベース値の正常範囲であるベース正常範囲として「0.30」～「0.40」の数値範囲が設定されている。ベース値がベース正常範囲の下限（0.30）を下回った場合には遊技盤 2 4 に種設されている釘 2 4 b の状態等を調整するメンテナンスを実施する必要があるとともに、ベース値がベース正常範囲の上限（0.40）を上回った場合には遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する必要がある。

【3 8 4 5】

本実施形態では、ベース正常範囲（0.30～0.40）に対するベース値の状態を把握可能とする代表値のデータとして代表値データがパチンコ機 1 0 の外部に出力される。ベース値が「0」～「0.99」の数値範囲に入っている場合における代表値は、当該ベース値の小数点第 1 位の数字である。ベース値が「0」～「0.99」の数値範囲に入っている場合には、ベース値の小数点第 1 位の数字が同一であれば、小数点第 2 位の数字が異なっても同一の代表値データが出力される。また、ベース値が「1.00」である場合における代表値は、「9」である。代表値データは 4 ビットの数値情報であり、具体的には 2 進数表記で「0000」～「1001」（10 進数表記で「0」～「9」）のいずれかの数値情報である。

【3 8 4 6】

図 2 9 5（a）は本実施形態における代表値データの外部出力を行うための構成を説明する説明図である。図 2 9 5（a）に示すように、MPU 6 2 には主側 CPU 6 3 から代表値データを出力するための主側出力端子 TA 1 が設けられているとともに、外部端子板 9 7 には当該主側出力端子 TA 1 から出力される代表値データを受信するための外部側受信端子 TB 1 が設けられている。主側出力端子 TA 1 と外部側受信端子 TB 1 とは外部出力用信号線群 5 6 1 を利用して電氣的に接続されている。外部出力用信号線群 5 6 1 は、4 ビット単位の代表値データを送信するための 4 本のデータ信号線と、代表値データを受信する外部装置（後述するデータ表示器 DI）においてデータ取得のタイミングを把握可能とするパルス状の制御信号を送信するための 1 本の制御信号線とで構成されている。主側 CPU 6 3 は、4 ビットの代表値データが 4 本のデータ信号線に出力されている状態とした後、制御信号線にパルス状の制御信号を出力する。これにより、4 ビット単位の代表値データを外部端子板 9 7 に一度に送信することが可能となっている。

【3 8 4 7】

外部端子板 9 7 には外部側受信端子 TB 1 にて受信した代表値データを外部出力するための外部側出力端子 TC 1 が設けられている。外部側出力端子 TC 1 は、パチンコ機 1 0 の外部に設けられているデータ表示器 DI 等の外部装置に接続可能となっている。データ表示器 DI はパチンコ機 1 0 に 1 対 1 で対応させて設けられている。データ表示器 DI は 1 桁の数字を表示可能な表示面を備えており、当該表示面ではデータ表示器 DI がパチンコ機 1 0 から受信した代表値データに基づく代表値の表示が行われる。遊技ホールの管理者は、データ表示器 DI の表示に基づいてパチンコ機 1 0 の代表値を把握することができる。

【3 8 4 8】

ホールコンピュータ HC は、遊技ホールに設置されている多数のパチンコ機に 1 対 1 で対応させて設けられているデータ表示器 DI と電氣的に接続されている。データ表示器 DI は、パチンコ機 1 0 から受信した代表値データと、当該データ表示器 DI の識別子データとを含む情報をホールコンピュータ HC に出力する。ホールコンピュータ HC は、データ表示器 DI から受信する識別子データに基づいてパチンコ機 1 0 を識別するとともに、当該識別データと同時に受信する代表値データに基づいて当該パチンコ機 1 0 における代表値（「0」～「9」のいずれかの数値）を把握する。これにより、ホールコンピュータ HC にてパチンコ機 1 0 から外部出力される代表値を把握することが可能となっている。

【3 8 4 9】

ホールコンピュータHCにおいてパチンコ機10から外部出力される代表値を把握可能とすることにより、ベース正常範囲(0.30~0.40)に対するベース値の状態を把握可能とすることができる。具体的には、代表値が「0」~「2」である場合にはベース値がベース正常範囲の下限(0.30)を下回っている状態であることを把握可能とすることができるとともに、代表値が「5」~「9」である場合にはベース値がベース正常範囲の上限(0.40)を大きく上回っている状態であることを把握可能とすることができる。また、データ表示器DIにおける代表値の表示に基づいてパチンコ機10から外部出力される代表値を監視可能であることにより、パチンコ機10から外部出力される代表値を容易に把握することが可能となっており、遊技ホールの管理者による代表値の監視負担が軽減されている。

10

【3850】

ホールコンピュータHC及びデータ表示器DIにおいてベース値がベース正常範囲(0.30~0.40)の下限(0.30)を下回っていることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機10における遊技盤24に種設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンスの契機を与えることができる。また、ホールコンピュータHC及びデータ表示器DIにおいてベース値がベース正常範囲の上限(0.40)を大きく上回っていることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する契機を与えることができる。

【3851】

20

ベース値がベース正常範囲(0.30~0.40)から外れている異常状態となった場合には、ホールコンピュータHC及びデータ表示器DIが受信したパチンコ機10の代表値データに基づいて、ベース値の異常の程度を把握することができる。具体的には、当該受信した代表値データが示す代表値が「2」以下である場合に、当該代表値が小さいほど現状エリア311におけるベース値がベース正常範囲から大きく外れており早期に対応が必要であることを把握することができる。また、ホールコンピュータHC及びデータ表示器DIが受信したパチンコ機10の代表値データが示す代表値が「5」以上である場合に、当該代表値が大きいほど現状エリア311におけるベース値がベース正常範囲から大きく外れており早期に対応が必要であることを把握することができる。

【3852】

30

図295(b)は特定制御用のワークエリア221における代表値データの外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図である。図295(b)に示すように、特定制御用のワークエリア221には代表値データカウンタ562が設けられている。代表値データカウンタ562は4ビットのデータ容量となっており、代表値データカウンタ562には代表値データとして4ビットの数値情報が格納される。

【3853】

ベース正常範囲(0.30~0.40)に対するベース値の状態を把握可能とするためのデータとしてベース値の下2桁の数字(小数点第1位及び小数点第2位の数字)を外部出力する構成では、8ビットの数値情報を外部出力する必要があるとともに、ベース値の全体(1の位、小数点第1位及び小数点第2位)を出力する構成では、12ビットの数値情報を外部出力する必要がある。これに対して本実施形態では、代表値(ベース値に対応する「0」~「9」のいずれかの数字)を示す4ビットの数値情報のみを代表値データとしてデータ表示器DIに外部出力する構成である。これにより、ベース正常範囲に対するベース値の状態を把握可能とするデータをパラレル通信でMPU62から外部端子板97に出力するための信号線の本数を低減することが可能となっており、特定制御用のワークエリア221において当該データを記憶するための記憶容量を低減することが可能となっている。また、当該データを受信して記憶するための記憶容量が小さく設定されているデータ表示器DI及びホールコンピュータHCに対しても代表値データを外部出力することが可能となっており、1桁の数字のみを表示可能なデータ表示器DIに対しても本パチンコ機10を接続して代表値データを外部出力することが可能となっている。

40

50

【3854】

次に、代表値データを外部出力するための具体的な処理構成について説明する。図296は主側CPU63にて実行される外部情報設定処理を示すフローチャートである。なお、外部情報設定処理は上記第35の実施形態における第1タイマ割込み処理（図133）のステップS8918にて実行される。また、外部情報設定処理におけるステップSJ401～ステップSJ406の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3855】

外部情報設定処理では、まず非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSJ401）。演算初期フラグは、上記第35の実施形態と同様に、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達しているか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【3856】

ステップSJ401にて演算初期フラグに「1」がセットされていないと判定した場合には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達していることを意味するため、外部端子板97を介して代表値データをデータ表示器DIに外部出力するための処理（ステップSJ402～ステップSJ405の処理）を実行する。

【3857】

具体的には、特定制御用のワークエリア221における代表値データカウンタ562を「0」クリアする（ステップSJ402）。その後、演算結果記憶エリア234における現状エリア311（図126）を参照して現状のベース値を把握する（ステップSJ403）。既に説明したとおり、ベース値は小数点第2位までの小数である。その後、ステップSJ403にて把握したベース値に対応する代表値データを代表値データカウンタ562に設定する（ステップSJ404）。具体的には、ステップSJ403にて把握したベース値が「0」～「0.99」の数値範囲に入っている場合には当該ベース値の小数点第1位の数字を示す数値情報を代表値データとして設定するとともに、ステップSJ403にて把握したベース値が「1.00」である場合には「9」の数値情報を代表値データとして設定する。これにより、代表値データカウンタ562には「0」～「9」のいずれかの数字に対応する4ビットの代表値データが設定されている状態となる。

【3858】

その後、代表値データの外部出力処理を実行する（ステップSJ405）。代表値データの外部出力処理では、4ビットの代表値データが外部出力用信号線群561における4本のデータ信号線に出力されている状態とした後、外部出力用信号線群561における制御信号線にパルス状の制御信号を出力する。これにより、4ビット単位の代表値データが外部端子板97を介してデータ表示器DIに外部出力される。データ表示器DIは、パルス状の制御信号を受信するタイミングで4本のデータ信号線に出力されている4ビット単位の代表値データを取得する。既に説明したとおり、データ表示器DIではパチンコ機10から受信した代表値データに基づいて代表値の表示が行われる。また、データ表示器DIは、パチンコ機10から受信した代表値データと、当該データ表示器DIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。遊技ホールの管理者は、データ表示器DI及びホールコンピュータHCにおいてパチンコ機10の代表値を確認することができる。

【3859】

ステップSJ401にて肯定判定を行った場合、又はステップSJ405の処理を行っ

た場合には、その他の外部出力処理を実行して（ステップS J 4 0 6）、本外部情報設定処理を終了する。ステップS J 4 0 6におけるその他の外部出力処理では、開閉実行モード中であることを示す情報、サポートモードが高頻度サポートモード中であることを示す情報、一の遊技回が終了したことを示す情報、所定個数（例えば1 0 0個）の遊技球がアウト口2 4 a、一般入賞口3 1、特電入賞装置3 2、第1作動口3 3及び第2作動口3 4のいずれかを通じて遊技領域P Aから排出されたことを示す情報、第1作動口3 3に遊技球が入球したことを示す情報、及び第2作動口3 4に遊技球が入球したことを示す情報をホールコンピュータH Cに外部出力するための処理を実行する。

【3 8 6 0】

上記のとおり、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域P Aから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域P Aに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6 0 0 0個）に達している場合には、現状エリア3 1 1におけるベース値の代表値（ベース値の小数点第1位の数字）を示す代表値データが外部端子板9 7を介してデータ表示器D Iに外部出力される。

【3 8 6 1】

ベース正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）に対するベース値の状態を把握可能とするデータがパチンコ機1 0の外部に出力されない構成とすると、ベース正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）に対するベース値の状態を把握しようとする場合、遊技ホールの管理者は、遊技ホールにおいて本パチンコ機1 0が設置されている場所まで移動するとともに遊技機本体1 2を外枠1 1に対してパチンコ機1 0前方に開放させて第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4の表示面を目視する作業を行う必要がある。また、遊技ホールに設定されている複数のパチンコ機1 0のベース正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）に対するベース値の状態を把握しようとする場合、当該作業を1台毎に行う必要があり遊技ホールの管理者の監視負担が大きいものとなってしまう。これに対して、本実施形態ではベース値の代表値（ベース値に対応する「0」～「9」のいずれか1つの数字）を示す代表値データをデータ表示器D Iに外部出力する構成である。また、既に説明したとおり、データ表示器D Iはパチンコ機1 0から受信した代表値データと、当該データ表示器D Iの識別子データとを含む情報をホールコンピュータH Cに出力する。これにより、データ表示器D I及びホールコンピュータH Cにおいてベース正常範囲に対するベース値の状態を把握可能とすることができる。また、複数のパチンコ機1 0が設置されている場合には、ホールコンピュータH Cにおいて当該複数のパチンコ機1 0の代表値を一括して把握可能とすることができる。これにより、遊技ホールの管理者の監視負担を軽減することができる。

【3 8 6 2】

ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域P Aから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域P Aに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6 0 0 0個）に達していない場合には、代表値データの外部出力は行われない。算出期間が開始された直後においてはベース値を算出するための遊技履歴の情報が少ないため、ベース値の実測値がベース値の理論値範囲から大きく外れた値となり得る。ベース値を算出するための遊技履歴の情報が十分でない状態では代表値データの外部出力が実行されない構成であることにより、データ表示器D I及びホールコンピュータH Cが不安定なベース値に基づく代表値データを受信してしまうことが防止されている。これにより、遊技盤2 4に植設されている釘2 4 bの状態等を調整するメンテナンス、及び遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無の確認が頻繁に行われてしまうことが防止されている。

【3 8 6 3】

次に、図2 9 7のタイムチャートを参照しながらデータ表示器D Iに外部出力される代表値データに基づいてベース値の異常が把握可能となる様子を説明する。図2 9 7（a）はホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iにおいてベース値の異常が把握可能となるタイミングを示し、図2 9 7（b）は主側C P U 6 3から「3」のベース値が外部出力

10

20

30

40

50

される期間を示し、図 297 (c) は主側 CPU 63 から「2」のベース値が外部出力される期間を示し、図 297 (d) はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6000 個）に達している期間を示し、図 297 (e) はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 60000 個）に達するタイミングを示す。

【3864】

t1 のタイミングで図 297 (d) に示すようにベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6000 個）に達すると、代表値データのデータ表示器 D I への外部出力が開始される。図 297 (b) に示すように、t1 のタイミングでは「3」の代表値を示す代表値データが外部出力される。これにより、ホールコンピュータ H C 及びデータ表示器 D I において、本パチンコ機 10 における現状のベース値の小数点第 1 位の数字が「3」であり、メンテナンス及び不正な行為の確認が不要な状態であることを把握することが可能となる。

【3865】

その後、図 297 (b) 及び図 297 (c) に示すように t2 のタイミングでデータ表示器 D I に外部出力されている代表値データの代表値が「3」から「2」に変化する。これにより、ホールコンピュータ H C 及びデータ表示器 D I が受信する代表値データが示す代表値も「3」から「2」に変化する。図 297 (a) に示すように、当該 t2 のタイミングでホールコンピュータ H C 及びデータ表示器 D I においてパチンコ機 10 におけるベース値の異常を把握することが可能となる。具体的には、本パチンコ機 10 における現状のベース値がベース正常範囲（0.30～0.40）の下限（0.30）を下回っており、遊技盤 24 に植設されている釘 24 b の状態等を調整するメンテナンスが必要な状態であることを把握することが可能となる。

【3866】

その後、図 297 (e) に示すように、t3 のタイミングでベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準数（具体的には 60000 個）に達すると、データシフト処理（結果演算処理（図 130）のステップ S8607）が実行される。データシフト処理では、上記第 35 の実施形態と同様に、演算結果記憶エリア 234 における現状エリア 311、第 1 履歴エリア 312、第 2 履歴エリア 313 及び第 3 履歴エリア 314 に記憶された情報が、第 2 履歴エリア 313 → 第 3 履歴エリア 314、第 1 履歴エリア 312 → 第 2 履歴エリア 313、現状エリア 311 → 第 1 履歴エリア 312 の順序でシフトした後に、現状エリア 311 が「0」クリアされる。これにより、図 297 (d) に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6000 個）に達していない状態となり、図 297 (c) に示すように、当該 t3 のタイミングで代表値データの外部出力が終了する。

【3867】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3868】

現状エリア 311 におけるベース値が「0」～「0.99」の数値範囲に入っている場合には代表値データとして当該ベース値の小数点第 1 位の数字を示す 4 ビットの数値情報

10

20

30

40

50

がデータ表示器D Iに外部出力されるとともに、現状エリア3 1 1におけるベース値が「1. 0 0」である場合には代表値データとして「9」を示す4ビットの数値情報がデータ表示器D Iに外部出力される。データ表示器D Iは、パチンコ機1 0から受信した代表値データと、当該データ表示器D Iの識別子データを含む情報をホールコンピュータH Cに出力する。このため、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが受信する代表値データが示す代表値に基づいて、ベース正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）に対するベース値の状態を把握可能とすることができる。また、ホールコンピュータH Cにおいて複数のパチンコ機1 0における代表値を一括して把握可能とすることができる。これにより、パチンコ機1 0のベース値を管理するために必要となる遊技ホールの管理者の監視負担を軽減することができる。

10

【3 8 6 9】

4ビットの代表値データをデータ表示器D Iに外部出力する構成であることにより、ベース値の下2桁を示す数値情報又はベース値の全体を把握可能とする数値情報をデータ表示器D Iに外部出力する構成と比較して、ベース正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）に対するベース値の状態を把握可能とするデータのデータ量が低減されている。これにより、当該データをパラレル通信でM P U 6 2から外部端子板9 7に出力するために必要となる信号線の本数を低減することが可能となっているとともに、特定制御用のワークエリア2 2 1において当該データを記憶するための記憶容量を低減することが可能となっている。また、当該データを受信して記憶するための記憶容量が小さく設定されているデータ表示器D I及びホールコンピュータH Cに対しても代表値データを外部出力することが可能となっているとともに、1桁の数字のみを表示可能なデータ表示器D Iに対しても本パチンコ機1 0を接続して代表値データを外部出力することが可能となっている。

20

【3 8 7 0】

ベース正常範囲が「0. 3 0」～「0. 4 0」の数値範囲に設定されている構成において、現状エリア3 1 1におけるベース値が「0」～「0. 9 9」の数値範囲に入っている場合にはデータ表示器D Iに当該ベース値の小数点第1位の数字を代表値とする代表値データが外部出力されるとともに、現状エリア3 1 1におけるベース値が「1. 0 0」である場合にはデータ表示器D Iに「9」を代表値とする代表値データが外部出力される。これにより、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが受信する代表値データが示す代表値が「2」以下である場合にパチンコ機1 0の現状のベース値がベース正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）の下限（0. 3 0）を下回っていること把握可能とすることができるとともに、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが受信する代表値データが示す代表値が「5」以上である場合にパチンコ機1 0の現状のベース値がベース正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）の上限（0. 4 0）を大きく上回っている状態であることを把握可能とすることができる。また、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが受信する代表値データが示す代表値が「2」以下である場合には、当該代表値が小さいほど現状エリア3 1 1におけるベース値がベース正常範囲から大きく外れており早期に対応が必要であることを把握可能とすることができるとともに、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが受信する代表値データが示す代表値が「5」以上である場合には、当該代表値が大きいほど現状エリア3 1 1におけるベース値がベース正常範囲から大きく外れており早期に対応が必要であることを把握可能とすることができる。

30

40

【3 8 7 1】

ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状態で遊技領域P Aから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域P Aに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6 0 0 0個）に達していない場合には、代表値データの外部出力は行われない。ベース値を算出するための遊技履歴の情報が十分でない状態では代表値データの外部出力が実行されない構成であることにより、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが不安定なベース値に基づく代表値データを受信してしまうことが防止されている。これにより、遊技盤2 4に植設されている釘2 4 bの状態等を調整するメンテナンス、及び遊技球の合計

50

払出個数を不正に高めるような行為の有無の確認が頻繁に行われてしまうことが防止されている。

【3872】

なお、代表値データの外部出力が行われる時間間隔を所定の時間間隔（例えば10分間隔）としてもよい。具体的には、外部情報設定処理（図296）のステップS J 4 0 1にて演算初期フラグに「1」がセットされていないと判定した場合、前回の代表値データの外部出力処理（ステップS J 4 0 5）を実行してから所定の時間（例えば10分間）が経過したことを条件として代表値データの外部出力処理（ステップS J 4 0 5）を実行する。これにより、ベース値の異常が発生してから所定の時間（例えば10分間）以内にデータ表示器D Iにおける代表値の表示に基づいて当該ベース値の異常を把握可能としながら、代表値データの外部出力処理（ステップS J 4 0 5）の実行頻度を低減することができる。

10

【3873】

また、代表値データのデータ表示器D Iへの外部出力が平行通信で行われる構成に代えて、代表値データのデータ表示器D Iへの外部出力がシリアル通信で行われる構成としてもよい。代表値データの外部出力をシリアル通信で行う構成とすることにより、代表値データをMPU 6 2から外部端子板97に出力するための信号線の数を減らすことができる。上記第82の実施形態において既に説明したとおり、4ビット単位の代表値データを外部出力する構成であることにより、ベース値の下2桁を示す数値情報、又はベース値の全体を示す数値情報を外部出力するための構成と比較して、ベース正常範囲（0.30～0.40）に対するベース値の状態を把握可能とするためのデータのデータ容量が低減されている。これにより、当該データをシリアル通信で外部出力するために要する時間が短縮されている。

20

【3874】

また、代表値データに代えて、ベース値の全体を把握可能とするベース値データをデータ表示器D Iに外部出力する構成としてもよい。具体的には、ベース値データは、「0」～「1.00」のいずれかの数値情報であるベース値に「100」を掛けて得られる「0」～「100」のいずれかの数値情報を示す7ビット単位のデータである。データ表示器D Iは、パチンコ機10から受信したベース値データと、当該データ表示器D Iの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。このため、ホールコンピュータHC及びデータ表示器D Iにおいてパチンコ機10におけるベース値の全体を把握可能とすることができる。ベース値データが「0」～「29」の数値情報である場合に、遊技ホールの管理者に対して、遊技盤24に植設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンスを行う契機を与えることができる。また、ベース値データが「41」～「100」である場合に、遊技ホールの管理者に対して、遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する契機を与えることができる。

30

【3875】

<第83の実施形態>

本実施形態ではデータ表示器D Iに外部出力されるデータの構成が上記第82の実施形態と相違している。以下、上記第82の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第82の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【3876】

本実施形態では、遊技盤24に植設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンスが必要となるベース値の異常範囲（以下、ベース異常範囲ともいう。）として、「0」～「0.29」の数値範囲が設定されている。本実施形態では、演算結果記憶エリア234の現状エリア311（図126）におけるベース値とベース異常範囲（0～0.29）との関係を示す加工代表値のデータとして、2ビット単位の加工代表値データがデータ表示器D Iに外部出力される。

【3877】

ベース値は、上記第35の実施形態と同様にベース値の演算処理（結果演算処理（図1

50

30)のステップS8601)にて小数点第2位までの小数として算出される。ベース値は、「0」～「1.00」のいずれかの数値情報である。加工代表値は、現状エリア311(図126)におけるベース値が「0」～「0.29」の数値範囲に入っている場合には当該ベース値の小数点第1位の数字であるとともに、現状エリア311におけるベース値が「0.30」～「1.00」の数値範囲に入っている場合には「3」の数字である。加工代表値データは、2進数表記で「00」～「11」のいずれかの2ビットの数値情報(10進数表記で「0」～「3」のいずれかの数値情報)である。

【3878】

上記第35の実施形態において既に説明したとおり、第1タイマ割込み処理(図133)のステップ8905において不正検知処理が実行される。本実施形態では、当該不正検知処理において、不正な電波の検知、不正な磁気の検知、及び異常な振動の検知のいずれかが行われた場合に、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。上記第35の実施形態において既に説明したとおり、遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理(図133)のステップS(906)にて否定判定が行われて、ステップS8907～ステップS8920の処理が実行されない状態、すなわち遊技の進行が停止された状態となる。このため、不正な電波、不正な磁気、又は異常な振動によりベース値を高める不正が行われた場合には、遊技の進行が停止された状態とすることにより対処することができる。

【3879】

一方、遊技盤24に植設されている釘24bの状態等が原因となって入賞異常が発生している状態は、第1タイマ割込み処理(図133)のステップS8905における不正検知処理では検知されない。本実施形態では、パチンコ機10からホールコンピュータHCに外部出力される加工代表値が「2」以下であることに基づいて遊技盤24に植設されている釘24bの状態等が原因となって入賞異常が発生している状態を把握することを可能としている。これにより、ホールコンピュータHCにおいて不正検知処理では検知されないベース値の異常状態を把握することが可能となっている。

【3880】

図298(a)は本実施形態における加工代表値データを外部出力するための構成を説明するためのブロック図である。図298(a)に示すように、MPU62には主側CPU63から加工代表値データを出力するための主側出力端子TA2が設けられているとともに、外部端子板97には当該主側出力端子TA2から出力される加工代表値データを受信するための外部側受信端子TB2が設けられている。主側出力端子TA2と外部側受信端子TB2とは外部出力用信号線群563を利用して電氣的に接続されている。

【3881】

外部出力用信号線群563は、2ビット単位の加工代表値データを送信するための2本のデータ信号線と、加工代表値データを受信するデータ表示器DIにおいてデータ取得のタイミングを把握可能とするパルス状の制御信号を送信するための1本の制御信号線とで構成されている。主側CPU63は、2ビットの加工代表値データが2本のデータ信号線に出力されている状態とした後、制御信号線にパルス状の制御信号を出力する。これにより、2ビット単位の加工代表値データを外部端子板97に一度に送信することが可能となっている。

【3882】

外部端子板97には外部側受信端子TB2にて受信した加工代表値データを外部出力するための外部側出力端子TC2が設けられている。外部側出力端子TC2は、パチンコ機10の外部に設けられているデータ表示器DI等の外部装置に接続可能となっている。データ表示器DIは1桁の数字を表示可能な表示面を備えており、当該表示面ではデータ表示器DIがパチンコ機10から受信した加工代表値データに基づく加工代表値の表示が行われる。遊技ホールの管理者は、データ表示器DIの表示に基づいてパチンコ機10の加工代表値を把握することができる。

【3883】

10

20

30

40

50

データ表示器D Iは、パチンコ機10から受信した加工代表値データと、当該データ表示器D Iの識別子データとを含む情報をホールコンピュータH Cに出力する。ホールコンピュータH Cは、データ表示器D Iから受信する識別子データに基づいてパチンコ機10を識別するとともに、当該識別データと同時に受信する加工代表値データに基づいて当該パチンコ機10における加工代表値（「0」～「3」のいずれかの数値）を把握する。遊技ホールの管理者は、ホールコンピュータH Cにおいてもパチンコ機10の加工代表値を把握することができる。

【3884】

上述したとおり、ベース異常範囲は「0」～「0.29」の数値範囲である。本実施形態では、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが受信する加工代表値データが示す加工代表値に基づいて、ベース値がベース異常範囲（0～0.29）に入っており、遊技盤24に植設されている釘24bの状態等が原因となって入賞異常が発生している状態であるか否かを把握可能とすることができる。具体的には、加工代表値が「0」～「2」である場合に、遊技盤24に植設されている釘24bの状態等が原因となって入賞異常が発生している状態であることを把握可能とすることができる。

【3885】

ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iにおいてベース値がベース異常範囲（0～0.29）に入っている状態となったことを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機10における遊技盤24に植設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンスの契機を与えることができる。ベース値がベース異常範囲に入っている状態となった場合、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが受信する加工代表値データが示す加工代表値に基づいて、ベース値の異常の程度を把握することができる。具体的には、加工代表値が「2」である場合にはベース値がベース異常範囲（0～0.29）の上限（0.29）に近い状態であることを把握できるとともに、加工代表値が「1」又は「0」である場合にはベース値の異常が深刻であり、迅速な対応が必要であることを把握することができる。

【3886】

図298（b）は特定制御用のワークエリア221に設けられた加工代表値データの外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図である。図298（b）に示すように、特定制御用のワークエリア221には加工代表値データカウンタ564が設けられている。加工代表値データカウンタ564は2ビットのデータ容量となっており、加工代表値データカウンタ564には加工代表値データとして2ビットの数値情報が格納される。

【3887】

2ビットの加工代表値データをデータ表示器D Iに外部出力する構成であることにより、ベース値の下2桁を示す数値情報又はベース値の全体を把握可能とする数値情報をデータ表示器D Iに外部出力する構成と比較して、ベース異常範囲（0～0.29）に対するベース値の状態を把握可能とするデータのデータ量が低減されている。これにより、当該データをパラレル通信でM P U 6 2から外部端子板97に出力するために必要となる信号線の数低減することが可能となっているとともに、特定制御用のワークエリア221において当該データを記憶するための記憶容量を低減することが可能となっている。また、当該データを受信して記憶するための記憶容量が小さく設定されているデータ表示器D I及びホールコンピュータH Cに対しても加工代表値データを外部出力することが可能となっているとともに、1桁の数字のみを表示可能なデータ表示器D Iに対しても本パチンコ機10を接続して加工代表値データを外部出力することが可能となっている。

【3888】

次に、主側C P U 6 3にて実行される外部情報設定処理について、図299のフローチャートを参照しながら説明する。なお、外部情報設定処理は上記第35の実施形態における第1タイマ割込み処理（図133）のステップS 8 9 1 8にて実行される。また、外部情報設定処理におけるステップS J 5 0 1～ステップS J 5 0 8の処理は、主側C P U 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3889】

ステップS J 5 0 1では、上記第82の実施形態における外部情報設定処理（図296）のステップS J 4 0 1と同様の処理を実行する。具体的には、非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS J 5 0 1）。ステップS J 5 0 1にて演算初期フラグに「1」がセットされていないと判定した場合には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状態で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達していることを意味するため、外部端子板97を介して加工代表値データをデータ表示器DIに外部出力するための処理（ステップS J 5 0 2～ステップS J 5 0 7の処理）を実行する。

10

【3890】

具体的には、特定制御用のワークエリア221における加工代表値データカウンタ564を「0」クリアする（ステップS J 5 0 2）。その後、演算結果記憶エリア234における現状エリア311（図126）を参照して現状のベース値を把握する（ステップS J 5 0 3）。

【3891】

その後、ステップS J 5 0 3にて把握したベース値が「0.30」以上であるか否かを判定し、（ステップS J 5 0 4）、ベース値が「0.30」以上である場合（ステップS J 5 0 4：YES）には、特定制御用のワークエリア221における加工代表値データカウンタ564に「3」（2進数表記で「11」）の数値情報をセットする（ステップS J 5 0 5）。一方、ステップS J 5 0 4にて否定判定を行った場合には、ステップS J 5 0 4にて把握した現状のベース値における小数点第1位の数字（「0」～「2」の数値情報（2進数表記で「00」～「10」の数値情報））をそのまま加工代表値データカウンタ564にセットする（ステップS J 5 0 6）。

20

【3892】

ステップS J 5 0 5の処理を行った場合、又はステップS J 5 0 6の処理を行った場合には、加工代表値データの外部出力処理を実行する（ステップS J 5 0 7）。加工代表値データの外部出力処理では、2ビットの加工代表値データが外部出力用信号線群563における2本のデータ信号線に出力されている状態とした後、外部出力用信号線群563における制御信号線にパルス状の制御信号を出力する。これにより、2ビット単位の加工代表値データが外部端子板97を介してデータ表示器DIに外部出力される。データ表示器DIは、パルス状の制御信号を受信するタイミングで2本のデータ信号線に出力されている2ビット単位の加工代表値データを取得する。既に説明したとおり、データ表示器DIではパチンコ機10から受信した代表値データに基づいて加工代表値の表示が行われる。また、データ表示器DIは、パチンコ機10から受信した加工代表値データと、当該データ表示器DIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。遊技ホールの管理者は、データ表示器DI及びホールコンピュータHCにおいてパチンコ機10の加工代表値を確認することができる。

30

【3893】

ステップS J 5 0 1にて肯定判定を行った場合、又はステップS J 5 0 7の処理を行った場合には、その他の外部出力処理を実行して（ステップS J 5 0 8）、本外部情報設定処理を終了する。その他の外部出力処理では、上記第82の実施形態の外部情報設定処理（図296）におけるその他の外部出力処理（ステップS J 4 0 6）と同様に、開閉実行モード中であることを示す情報、サポートモードが高頻度サポートモード中であることを示す情報、一の遊技回が終了したことを示す情報、所定個数（例えば100個）の遊技球がアウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかを通じて遊技領域PAから排出されたことを示す情報、第1作動口33に遊技球が入球したことを示す情報、及び第2作動口34に遊技球が入球したことを示す情報をホールコンピュータHCに外部出力するための処理を実行する。

40

50

【3894】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3895】

演算結果記憶エリア234の現状エリア311（図126）におけるベース値が「0」～「0.29」の数値範囲に入っている場合には当該ベース値の小数点第1位の数字を示す数値情報が加工代表値データとしてデータ表示器D1に外部出力されるとともに、ベース値が「0.30」～「1.00」の数値範囲に入っている場合には「3」の数値情報が加工代表値データとしてデータ表示器D1に外部出力される。データ表示器D1は、パチンコ機10から受信した加工代表値データと、当該データ表示器D1の識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。このため、ホールコンピュータHC及びデータ表示器D1が受信する加工代表値データが示す加工代表値に基づいてベース値がベース異常範囲（0～0.29）に入っており、遊技盤24に植設されている釘24bの状態等が原因となって入賞異常が発生している状態であるか否かを把握可能とすることができる。また、ホールコンピュータHCにおいて複数のパチンコ機10における加工代表値を一括して把握可能とすることができる。これにより、パチンコ機10のベース値を管理するために必要となる遊技ホールの管理者の監視負担を軽減することができる。

10

【3896】

ホールコンピュータHC及びデータ表示器D1が受信する加工代表値データが示す加工代表値が「0」～「2」である場合に、遊技盤24に植設されている釘24bの状態等が原因となって入賞異常が発生している状態であることを把握可能とすることができる。これにより、不正検知処理（第1タイマ割込み処理（図133）のステップ8905）では検知されない入賞異常の発生を把握することが可能となっている。ホールコンピュータHC及びデータ表示器D1においてベース値がベース異常範囲に入っている状態となったことを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機10における遊技盤24に植設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンスの契機を与えることができる。

20

【3897】

ホールコンピュータHC及びデータ表示器D1が受信する加工代表値データが示す加工代表値に基づいて、ベース値の異常の程度を把握することができる。具体的には、加工代表値が「2」である場合にはベース値がベース異常範囲（0～0.29）の上限（0.29）に近い状態であることを把握することができるとともに、加工代表値が「1」又は「0」である場合にはベース値の異常が深刻であり、迅速な対応が必要であることを把握することができる。

30

【3898】

2ビットの加工代表値データをデータ表示器D1に外部出力する構成であることにより、ベース値の下2桁を示す数値情報又はベース値の全体を把握可能とする数値情報をデータ表示器D1に外部出力する構成と比較して、ベース異常範囲（0～0.29）に対するベース値の状態を把握可能とするデータのデータ量が低減されている。これにより、当該データをパラレル通信でMPU62から外部端子板97に出力するために必要となる信号線の数低減することが可能となっているとともに、特定制御用のワークエリア221において当該データを記憶するための記憶容量を低減することが可能となっている。また、当該データを受信して記憶するための記憶容量が小さく設定されているデータ表示器D1及びホールコンピュータHCに対しても加工代表値データを外部出力することが可能となっているとともに、1桁の数字のみを表示可能なデータ表示器D1に対しても本パチンコ機10を接続して加工代表値データを外部出力することが可能となっている。

40

【3899】

ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達していない場合には、加工代表値データの外部出力は行われない。ベー

50

ス値を算出するための遊技履歴の情報が十分でない状態では加工代表値データの外部出力が実行されない構成であることにより、ホールコンピュータH C及びデータ表示器D Iが不安定なベース値に基づく加工代表値データを受信してしまうことが防止されている。これにより、遊技盤2 4に植設されている釘2 4 bの状態等を調整するメンテナンスが頻繁に行われてしまうことが防止されている。

【3 9 0 0】

なお、ベース値が「0」～「0. 2 9」の数値範囲に入っている場合に加工代表値として当該ベース値の小数点第1位の数字が設定され、ベース値が「0. 3 0」～「1. 0 0」の数値範囲に入っている場合に加工代表値として「3」が設定される加工代表値の設定態様に代えて、ベース値が「0」～「0. 2 9」の数値範囲に入っている場合に加工代表値として「1」が設定され、ベース値が「0. 4 1」～「1. 0 0」の数値範囲に入っている場合に加工代表値として「2」が設定され、ベース値が「0. 3 0」～「0. 4 0」の数値範囲に入っている場合に加工代表値として「3」が設定される設定態様としてもよい。これにより、設計段階におけるベース値の正常範囲が「0. 3 0」～「0. 4 0」に設定されている場合、加工代表値を2ビットの数値情報としながらベース値が当該正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）よりも小さい異常状態と、ベース値が当該正常範囲よりも大きい異常状態とを識別可能な態様で加工代表値データの外部出力を行うことを可能とすることができる。

【3 9 0 1】

また、ベース値がベース異常範囲（0～0. 2 9）に入っている場合に「1」の数値情報をデータ表示器D Iに外部出力し、ベース値がベース異常範囲（0～0. 2 9）に入っていない場合に「0」の数値情報をデータ表示器D Iに外部出力する構成としてもよい。これにより、データ表示器D Iに外部出力する数値情報のデータ量を1ビットに抑えながら、ホールコンピュータH D及びデータ表示器D Iにおいて遊技盤2 4に植設されている釘2 4 bの状態等を調整するメンテナンスが必要であるか否かを把握可能とすることができる。

【3 9 0 2】

また、加工代表値データの外部出力が行われる時間間隔を所定の時間間隔（例えば1 0分間隔）としてもよい。具体的には、外部情報設定処理（図2 9 9）のステップS J 5 0 1にて演算初期フラグに「1」がセットされていないと判定した場合、前回の加工代表値データの外部出力処理（ステップS J 5 0 7）を実行してから所定の時間（例えば1 0分間）が経過したことを条件として加工代表値データの外部出力処理（ステップS J 5 0 7）を実行する。これにより、ベース値がベース異常範囲（0～0. 2 9）に入っている異常状態が発生してから所定の時間（例えば1 0分間）以内にデータ表示器D Iにおける加工代表値の表示に基づいて当該異常状態を把握可能としながら、加工代表値データの外部出力処理（ステップS J 5 0 7）の実行頻度を低減することができる。

【3 9 0 3】

また、加工代表値データのデータ表示器D Iへの外部出力がパラレル通信で行われる構成に代えて、加工代表値データのデータ表示器D Iへの外部出力がシリアル通信で行われる構成としてもよい。加工代表値データの外部出力をシリアル通信で行う構成とすることにより、代表値データをM P U 6 2から外部端子板9 7に出力するための信号線の数減らすことができる。上記第8 3の実施形態において既に説明したとおり、2ビット単位の加工代表値データを外部出力する構成であることにより、ベース値の下2桁を示す数値情報、又はベース値の全体を示す数値情報を外部出力するための構成と比較して、ベース正常範囲（0. 3 0～0. 4 0）に対するベース値の状態を把握可能とするためのデータのデータ容量が低減されている。これにより、当該データをシリアル通信で外部出力するために要する時間が短縮されている。

【3 9 0 4】

また、ベース異常範囲が「0」～「0. 2 9」の数値範囲に設定されている構成に代えて、ベース値異常範囲が「0. 4 1」～「1. 0 0」の数値範囲に設定されている構成と

10

20

30

40

50

してもよい。本構成では、外部情報設定処理（図299）において現状エリア311におけるベース値が「0」～「0.40」の数値範囲に収まっている場合には「0」の数値情報を外部出力するとともに、現状エリア311におけるベース値が「0.40」を超えている場合には当該ベース値に対応する数値情報を外部出力する。具体的には、現状エリア311におけるベース値が「0.41」～「0.60」の数値範囲に入っている場合には「1」の数値情報を外部出力し、現状エリア311におけるベース値が「0.61」～「0.80」の数値範囲に入っている場合には「2」の数値情報を外部出力し、現状エリア311におけるベース値が「0.81」～「1.00」の数値範囲に入っている場合には「3」の数値情報を外部出力する。これにより、パチンコ機10からデータ表示器D1に外部出力する数値情報のデータ量を2ビットに抑えながら、現状エリア311におけるベース値が「0.40」を超える異常状態の有無、及び当該ベース値が「0.40」を超えている場合における異常の程度をホールコンピュータHC及びデータ表示器D1において把握可能とすることができる。

10

【3905】

<第84の実施形態>

本実施形態ではベース値の異常を示すベース値異常信号の外部出力が行われる点で上記第82の実施形態と相違している。以下、上記第82の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第82の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3906】

20

ベース値は、上記第35の実施形態と同様にベース値の演算処理（結果演算処理（図130）のステップS8601）にて小数点第2位までの小数として算出される。本実施形態では、設計段階で想定されたベース値の正常範囲であるベース正常範囲として「0.35」～「0.40」の数値範囲が設定されている。ベース正常範囲の下側閾値として「0.35」が設定されているとともに、ベース正常範囲の上側閾値として「0.40」が設定されている。ベース値が下側閾値（0.35）を下回った場合、及びベース値が上側閾値（0.40）を上回った場合に、ベース値の異常を示すベース値異常信号の外部装置（後述する異常報知器EI）への外部出力が行われる。

【3907】

図300（a）は本実施形態におけるベース値異常信号を外部出力するための構成を説明するためのブロック図である。図300（a）に示すように、MPU62には主側CPU63からベース値異常信号を出力するための主側出力端子TA3が設けられているとともに、外部端子板97には当該主側出力端子TA3から出力されるベース値異常信号を受信するための外部側受信端子TB3が設けられている。主側出力端子TA3と外部側受信端子TB3とはデータ信号線LN5と、クロック信号線LN6とを利用して電氣的に接続されている。これら信号線LN5～LN6はいずれも主側CPU63から外部端子板97に一方方向通信で信号を送信するための信号線である。

30

【3908】

データ信号線LN5を利用して主側CPU63から外部端子板97にベース値異常信号がシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信によるベース値異常信号の各1ビットの区切りが、クロック信号線LN6を利用して主側CPU63から外部端子板97に送信されるクロック信号により示される。

40

【3909】

外部端子板97には外部側受信端子TB3にて受信したベース値異常信号を外部出力するための外部側出力端子TC3が設けられている。外部側出力端子TC3は、パチンコ機10の外部に設けられている異常報知器EI等の外部装置に接続可能となっている。異常報知器EIはパチンコ機10に1対1で対応させて設けられている。異常報知器EIは発光部を備えており、異常報知器EIは、パチンコ機10からベース値異常信号を受信した場合、ベース値の異常を報知するための発光態様で当該発光部を発光させてベース値の異常報知を行う。遊技ホールの管理者は、異常報知器EIにおける異常報知に基づいてパチ

50

ンコ機 10 においてベース値の異常が発生したことを把握することができる。

【3910】

ホールコンピュータ H C は、遊技ホールに設置されている多数のパチンコ機に 1 対 1 で対応させて設けられている異常報知器 E I と電氣的に接続されている。異常報知器 E I は、パチンコ機 10 から受信したベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子データとを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。ホールコンピュータ H C は、異常報知器 E I から受信する識別子データに基づいてパチンコ機 10 を識別するとともに、当該識別子データと同時に受信するベース値異常信号に基づいて当該パチンコ機 10 におけるベース値の異常を把握する。遊技ホールの管理者は、ホールコンピュータ H C がベース値異常信号を受信した場合に、パチンコ機 10 においてベース値の異常が発生したことを把握することができる。

10

【3911】

ホールコンピュータ H C 及び異常報知器 E I がベース値異常信号を受信したことに基いてベース値がベース正常範囲 (0.35 ~ 0.40) から外れている異常状態であることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機 10 における遊技盤 24 に植設されている釘 24 b の状態等を調整するメンテナンスの契機、及び遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する契機を与えることができる。

【3912】

ベース値異常信号を異常報知器 E I に外部出力する構成であることにより、ベース値を示す数値情報を異常報知器 E I に外部出力する構成と比較して、ベース値の異常を把握可能とするために外部出力するデータのデータ量が低減されている。これにより、ベース値の異常を把握可能とするためのデータをシリアル通信で外部出力するために要する時間が短縮されているとともに、当該データを受信して記憶する記憶領域の記憶容量が小さく設定されている異常報知器 E I に対しても本パチンコ機 10 を接続してベース値の異常を報知することが可能となっている。

20

【3913】

図 300 (b) は特定制御用のワークエリア 221 に設けられたベース値異常信号の外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図である。図 300 (b) に示すように、特定制御用のワークエリア 221 にはベース値異常フラグ 565 が設けられている。ベース値異常フラグ 565 は、ベース値の異常が発生したことを主側 C P U 63 にて把握可能とするフラグである。

30

【3914】

主側 C P U 63 では、主側 C P U 63 への動作電力の供給開始時に演算結果記憶エリア 234 における第 1 履歴エリア 312 ~ 第 3 履歴エリア 314 (図 126) に格納されているベース値がベース正常範囲 (0.35 ~ 0.40) に収まっているか否かの判定が行われる。また、主側 C P U 63 への動作電力の供給開始後、演算結果記憶エリア 234 の現状エリア 311 (図 126) におけるベース値がベース正常範囲に収まっているか否かの判定が行われる。これらの判定では、ベース値が上側閾値 (0.40) を上回っている場合、又はベース値が下側閾値 (0.35) を下回っている場合にベース値が異常であると判定されて、特定制御用のワークエリア 221 におけるベース値異常フラグ 565 に「1」がセットされる。

40

【3915】

主側 R O M 64 には、ベース値がベース正常範囲 (0.35 ~ 0.40) に収まっているか否かを判定する際に参照される閾値テーブルが予め記憶されている。図 300 (c) は閾値テーブル 566 を説明するための説明図である。図 300 (c) に示すように閾値テーブル 566 には、ベース値正常範囲の上側閾値として「0.40」が設定されているとともに、ベース値正常範囲の下側閾値として「0.35」が設定されている。主側 R O M 64 に閾値テーブル 566 が予め記憶されていることにより、主側 C P U 63 にてベース値の異常の有無及び異常の種類を判定して、ベース値の異常の種類に対応するベース値異常信号を異常報知器 E I に外部出力することが可能となっている。

50

【3916】

本実施形態では、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてから所定の時間（具体的には1時間）おきに、ベース値異常信号の出力契機が発生する。主側CPU63は、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされている状態において、当該ベース値異常信号の出力契機が発生したことに基づいてベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力する。これにより、ベース値の異常が発生してから所定の時間（具体的には1時間）以内に、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいて、当該ベース値の異常の発生を把握可能とすることができる。

【3917】

次に、ベース値異常信号を外部出力するための具体的な処理構成について説明する。図301は主側CPU63にて実行される外部情報設定処理を示すフローチャートである。なお、外部情報設定処理は上記第35の実施形態における第1タイマ割込み処理（図133）のステップS8918にて実行される。また、外部情報設定処理におけるステップSJ601～ステップSJ613の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3918】

外部情報設定処理では、まず特定制御用のワークエリア221におけるベース値異常フラグ565に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSJ601）。ベース値異常フラグ565に「1」がセットされていない場合（ステップSJ601：NO）には、非特定制御用のワークエリア223における演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSJ602）。演算初期フラグは、上記第35の実施形態と同様に、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達しているか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【3919】

ステップSJ602にて演算初期フラグに「1」がセットされていないと判定した場合には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達していることを意味する。この場合には、演算結果記憶エリア234における現状エリア311（図126）を参照して現状のベース値を把握する（ステップSJ603）。

【3920】

その後、主側ROM64から閾値テーブル566（図300（c））を読み出す（ステップSJ604）。そして、ステップSJ603にて把握したベース値が、ステップSJ604にて読み出した閾値テーブル566に設定されている上側閾値（0.40）を上回っているか否かを判定する（ステップSJ605）。ステップSJ605にて否定判定を行った場合には、ステップSJ603にて把握したベース値が、ステップSJ604にて読み出した閾値テーブル566に設定されている下側閾値（0.35）を下回っているか否かを判定する（ステップSJ606）。

【3921】

ステップSJ605にて肯定判定を行った場合、又はステップSJ606にて肯定判定を行った場合、すなわち、現状エリア311（図126）におけるベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている場合には、特定制御用のワークエリア221におけるベース値異常フラグ565に「1」をセットする（ステップSJ607）。これにより、ベース値異常信号の出力契機が発生した場合にベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される状態となる。

【3922】

10

20

30

40

50

ステップS J 6 0 1にて肯定判定を行った場合、ステップS J 6 0 6にて否定判定を行った場合、又はステップS J 6 0 7の処理を行った場合には、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられたベース値用タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定する（ステップS J 6 0 8）。ベース値用タイマカウンタは、ベース値異常信号の出力契機を主側C P U 6 3にて把握可能とするタイマカウンタである。ベース値用タイマカウンタには、後述するステップS J 6 0 9及び後述するベース値初期出力用処理（図3 0 3）のステップS J 8 1 2にて1時間に対応する数値情報が設定される。ベース値用タイマカウンタの更新は、タイマ更新処理（第1タイマ割込み処理（図1 3 3）のステップS 8 9 1 0）にて行われる。ベース値用タイマカウンタの値は、タイマ更新処理が実行される度に1減算される。ベース値用タイマカウンタの値が1減算されて、当該ベース値用タイマカウンタの値が「0」となることにより、ベース値異常信号の出力契機が発生する。既に説明したとおり、主側C P U 6 3は、ベース値異常フラグ5 6 5に「1」がセットされている状態において、ベース値異常信号の出力契機が発生したことに基づいてベース値異常信号を異常報知器E Iに外部出力する。

【3 9 2 3】

ステップS J 6 0 8にてベース値用タイマカウンタの値が「0」とであると判定した場合には、ベース値用タイマカウンタに対して1時間に対応する数値情報をセットする（ステップS J 6 0 9）。このように、ベース値用タイマカウンタの値が「0」となりベース値異常信号の出力契機が発生した場合、ベース値用タイマカウンタに対して1時間に対応する数値情報がセットされる。これにより、ベース値異常信号の出力契機を所定の時間間隔（具体的には1時間間隔）で発生させることができる。

【3 9 2 4】

その後、特定制御用のワークエリア2 2 1におけるベース値異常フラグ5 6 5に「1」がセットされている場合（ステップS J 6 1 0：Y E S）には、ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップS J 6 1 1）。ベース値異常信号の外部出力処理では、M P U 6 2における主側出力端子T A 3からクロック信号線L N 6に対してパルス状のクロック信号が出力されている状況において当該主側出力端子T A 3からデータ信号線L N 5に出力されている信号をL O WからH Iに立ち上げた後、当該信号をH IからL O Wに立ち下げる。これにより、ベース値異常信号が外部端子板9 7を介して異常報知器E Iに外部出力される。

【3 9 2 5】

このように、ベース値異常フラグ5 6 5に「1」がセットされている状態において、ベース値異常信号の出力契機が発生したことに基づいてベース値異常信号が異常報知器E Iに外部出力される。既に説明したとおり、異常報知器E Iでは、パチンコ機1 0からベース値異常信号を受信したことに基づいて、ベース値の異常報知が行われる。また、異常報知器E Iは、パチンコ機1 0から受信したベース値異常信号と、当該異常報知器E Iの識別子データとを含む情報をホールコンピュータH Cに出力する。遊技ホールの管理者は、ホールコンピュータH C及び異常報知器E Iにおいてパチンコ機1 0におけるベース値の異常を把握することができる。

【3 9 2 6】

ステップS J 6 0 2にて肯定判定を行った場合、ステップS J 6 0 8にて否定判定を行った場合、ステップS J 6 1 0にて否定判定を行った場合、又はステップS J 6 1 2の処理を行った場合には、その他の外部出力処理を実行して（ステップS J 6 1 3）、本外部情報設定処理を終了する。ステップS J 6 1 3におけるその他の外部出力処理では、上記第8 2の実施形態の外部情報設定処理（図2 9 6）におけるその他の外部出力処理（ステップS J 4 0 6）と同様に、開閉実行モード中であることを示す情報、サポートモードが高頻度サポートモード中であることを示す情報、一の遊技回が終了したことを示す情報、所定個数（例えば1 0 0個）の遊技球がアウト口2 4 a、一般入賞口3 1、特電入賞装置3 2、第1作動口3 3及び第2作動口3 4のいずれかを通じて遊技領域P Aから排出されたことを示す情報、第1作動口3 3に遊技球が入球したことを示す情報、及び第2作動口

34に遊技球が入球したことを示す情報をホールコンピュータHCに外部出力するための処理を実行する。

【3927】

上記のとおり、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達している状態において、現状エリア311におけるベース値が上側閾値（0.40）を上回った場合、又は現状エリア311におけるベース値が下側閾値（0.35）を下回った場合にベース値異常フラグ565に「1」がセットされる。

10

【3928】

閾値テーブル566が主側ROM64に予め記憶されていることにより、主側CPU63においてベース値の異常の有無を判定するとともに、ベース値が異常であると判定して場合にはベース値異常信号を外部出力することが可能となっている。ベース値の正常範囲であるベース正常範囲はパチンコ機の機種毎に異なる場合が考えられる。パチンコ機10が汎用の異常報知器EIに接続される場合、当該異常報知器EIに対してパチンコ機10のベース値そのものを外部出力する構成とすると、異常報知器EIにおいてパチンコ機10から受信したベース値が当該パチンコ機10のベース正常範囲に収まっているか否かを直ちには判別できない。また、ベース正常範囲の異なる複数の機種に対応する異常報知器EIと接続されるホールコンピュータHCにおいても、異常報知器EIを介して受信したベース値が当該パチンコ機10のベース正常範囲に収まっているか否かを直ちには判別できない。これに対して、本実施形態では主側CPU63にてベース値が異常であると判定された場合にベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力する構成である。これにより、当該ベース値異常信号を受信する異常報知器EI及びホールコンピュータHCにおいて、パチンコ機10のベース値が異常であるか否かの判別を容易なものとすることができる。

20

【3929】

ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達していない場合には、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）に収まっているか否かの判定が行われず、算出期間が開始された直後においてはベース値を算出するための遊技履歴の情報が少ないため、ベース値の実測値がベース値の理論値範囲から大きく外れた値となり得る。ベース値を算出するための遊技履歴の情報が十分でない状態ではベース値異常信号の外部出力が実行されない構成であることにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIが不安定なベース値に基づくベース値異常信号を受信してしまうことが防止されている。これにより、遊技盤24に種設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンス、及び遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無の確認が頻繁に行われてしまうことが防止されており、ベース値異常信号の信頼性が高められている。

30

【3930】

ベース値異常信号の出力契機を所定の時間間隔（具体的には1時間間隔）で発生させるとともに、ベース値異常信号の出力契機の発生を1つの条件としてベース値異常信号が外部出力される構成であることにより、ベース値異常信号の外部出力処理（ステップS611）の実行回数が低減されている。現状エリア311におけるベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている状態となった場合、所定の時間おきに（具体的には1時間おきに）ベース値異常信号を外部出力することができる。これにより、ベース値異常信号の外部出力が短期間に連続して実行されてしまうことを防止しながら、複数回に亘ってベース値異常信号を外部出力することが可能となっている。

40

【3931】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理について、図30

50

2のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップS J 7 0 1～ステップS J 7 2 6の処理は、主側CPU 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3 9 3 2】

ステップS J 7 0 1～ステップS J 7 0 2では、上記3 5の実施形態のメイン処理（図1 3 2）におけるステップS 8 8 0 1～ステップS 8 8 0 2と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップS J 7 0 3）。立ち上げ処理中フラグは、上記第3 5の実施形態と同様に、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側CPU 6 3にて特定するためのフラグである。上記第3 5の実施形態において既に説明したとおり、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図1 3 3）のステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理が実行されない状態となる。このため、上述した外部情報設定処理（図3 0 1）も実行されない状態となる。

10

【3 9 3 3】

その後、ステップS J 7 0 4～ステップS J 7 1 5では、上記第3 5の実施形態のメイン処理（図1 3 2）におけるステップS 8 8 0 4～ステップS 8 8 1 5と同一の処理を実行する。上記第3 5の実施形態と同様に、主側CPU 6 3への動作電力の供給開始時にリセットボタン6 8 cが押圧操作されている場合（ステップS J 7 0 6：YES）、RAMクリア処理が実行される（ステップS J 7 1 6）。RAMクリア処理の内容は上記第3 3の実施形態におけるメイン処理（図1 1 4）のステップS 7 9 1 5と同一である。RAMクリア処理では、特定制御用のワークエリア2 2 1においてパチンコ機1 0の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア2 2 1が「0」クリアされるとともに初期設定が実行される。このため、RAMクリア処理（ステップS J 7 1 6）が実行された場合には特定制御用のワークエリア2 2 1におけるベース値異常フラグ5 6 5も「0」クリアされる。

20

【3 9 3 4】

一方、RAMクリア処理（ステップS J 7 1 6）では非特定制御用のワークエリア2 2 3は「0」クリアされない。このため、RAMクリア処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア2 2 3における演算結果記憶エリア2 3 4の現状エリア3 1 1に格納されている直近のベース値、第1履歴エリア3 1 2に格納されている1回前の算出期間における最終的なベース値、第2履歴エリア3 1 3に格納されている2回前の算出期間における最終的なベース値、及び第3履歴エリア3 1 4に格納されている3回前の算出期間における最終的なベース値は「0」クリアされない。

30

【3 9 3 5】

ステップS J 7 1 7～ステップS J 7 1 9では、上記第3 5の実施形態のメイン処理（図1 3 2）におけるステップS 8 8 1 7～ステップS 8 8 1 9と同一の処理を実行する。ステップS J 7 1 2の処理を行った場合、ステップS J 7 1 3にて否定判定を行った場合、ステップS J 7 1 4にて否定判定を行った場合、ステップS J 7 1 5の処理を行った場合、ステップS J 7 1 7にて否定判定を行った場合、ステップS J 7 1 8にて否定判定を行った場合、又はステップS J 7 1 9の処理を行った場合には、ベース値初期出力用処理を実行する（ステップS J 7 2 0）。ベース値初期出力用処理では、演算結果記憶エリア2 3 4における第1履歴エリア3 1 2～第3履歴エリア3 1 4（図1 2 6）に格納されている過去のベース値がベース正常範囲（0.3 5～0.4 0）に収まっていない場合にベース値異常信号を異常報知器E Iに外部出力する。なお、ベース値初期出力用処理の詳細については後述する。

40

【3 9 3 6】

ステップS J 7 2 0にてベース値初期出力用処理を実行した後、特定制御用のワークエ

50

リア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップ S J 7 2 1）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が起動されたとしても遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）が起動された場合に上述した外部状態設定処理（図 3 0 1）が実行される状態となる。

【3 9 3 7】

その後、ステップ S J 7 2 2 ～ステップ S J 7 2 6 では、上記第 3 5 の実施形態におけるメイン処理（図 1 3 2）のステップ S 8 8 2 1 ～ステップ S 8 8 2 5 と同一の処理を実行する。

【3 9 3 8】

本実施形態では、ステップ S J 7 0 5 にて第 1 タイマ割込み処理（図 1 3 3）の割込みが許可されるよりも先に、ステップ S J 7 0 3 にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ中フラグに「1」がセットされて、外部情報設定処理（図 3 0 1）が実行されない状態となる。そして、ステップ S J 7 2 1 にて立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされるよりも先に、ステップ S J 7 2 0 にてベース値初期出力用処理が実行される。このため、ベース値初期出力用処理よりも先に外部情報設定処理（図 3 0 1）が実行されることはない。これにより、ベース値初期出力用処理が実行される前に外部情報設定処理（図 3 0 1）のステップ S J 6 0 5 ～ステップ S J 6 0 7 の処理が実行されてベース値異常フラグ 5 6 5 に「1」がセットされてしまうことが防止されているとともに、ベース値初期出力用処理が実行されるよりも前にベース値異常信号の外部出力処理（ステップ S J 6 1 1）が実行されてベース値異常信号が異常報知器 E I に外部出力されてしまうことが防止されている。

【3 9 3 9】

次に、主側 CPU 6 3 にて実行されるベース値初期出力用処理について、図 3 0 3 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値初期出力用処理はメイン処理（図 3 0 2）のステップ S J 7 2 0 にて実行される。また、ベース値初期出力用処理におけるステップ S J 8 0 1 ～ステップ S J 8 1 2 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3 9 4 0】

ベース値初期出力用処理では、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるベース値異常フラグ 5 6 5 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S J 8 0 1）。上記第 1 5 の実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 が設けられている主側 RAM 6 5 にはパチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給される。このため、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるベース値異常フラグ 5 6 5 にセットされた「1」の数値情報は、パチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。パチンコ機 1 0 への動作電力の供給再開に際してリセットボタン 6 8 c の押圧操作が行われなかった場合には、RAM クリア処理（メイン処理（図 3 0 2）のステップ S J 7 1 6）が実行されないため、ベース値異常フラグ 5 6 5 に「1」がセットされた状態のままベース値初期出力用処理（図 3 0 3）が実行されることとなり、ステップ S J 8 0 1 において肯定判定が行われる。一方、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給再開に際してリセットボタン 6 8 c の押圧操作が行われた場合には、メイン処理（図 3 0 2）のステップ S J 7 1 6 にて RAM クリア処理が実行され、ベース値異常フラグ 5 6 5 が「0」クリアされる。この場合には、ステップ S J 8 0 1 にて否定判定が行われる。

【3 9 4 1】

ステップ S J 8 0 1 にてベース値異常フラグ 5 6 5 に「1」がセットされていないと判定した場合には、主側 ROM 6 4 から閾値テーブル 5 6 6 を読み出し（ステップ S J 8 0 2）、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S J 8 0 3）。既に説明したとおり、演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び

10

20

30

40

50

高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 個）に達しているか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

【3 9 4 2】

演算初期フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S J 8 0 3 : N O）には、演算結果記憶エリア 2 3 4 における現状エリア 3 1 1（図 1 2 6）を参照対象エリアに設定する（ステップ S J 8 0 4）。一方、演算初期フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S J 8 0 3 : Y E S）には、現状エリア 3 1 1 に格納されている直近のベース値を算出するためのサンプル数が十分でない状態であることを意味するため、演算結果記憶エリア 2 3 4 における第 1 履歴エリア 3 1 2（図 1 2 6）を参照対象エリアに設定する（ステップ S J 8 0 5）。

10

【3 9 4 3】

その後、現状の参照対象エリアにおけるベース値が、ステップ S J 8 0 2 にて読み出した閾値テーブル 5 6 6 に設定されている上側閾値（0.40）を上回っているか否かを判定する（ステップ S J 8 0 6）。ステップ S J 8 0 6 にて否定判定を行った場合には、現状の参照対象エリアにおけるベース値が、ステップ S J 8 0 2 にて読み出した閾値テーブル 5 6 6 に設定されている下側閾値（0.35）を下回っているか否かを判定する（ステップ S J 8 0 7）。

【3 9 4 4】

ステップ S J 8 0 7 にて否定判定を行った場合には、現状の参照対象エリアにおけるベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）に収まっていることを意味するため、現状の参照対象エリアが第 3 履歴エリア 3 1 4（図 1 2 6）であるか否かを判定する（ステップ S J 8 0 8）。現状の参照対象エリアが第 3 履歴エリア 3 1 4 でない場合（ステップ S J 8 0 8 : N O）には、演算結果記憶エリア 2 3 4（図 1 2 6）における参照対象エリアを更新し（ステップ S J 8 0 9）、ステップ S J 8 0 6 に戻る。ステップ S J 8 0 9 では、演算結果記憶エリア 2 3 4 における参照対象エリアを現状エリア 3 1 1 → 第 1 履歴エリア 3 1 2 → 第 2 履歴エリア 3 1 3 → 第 3 履歴エリア 3 1 4 の順番で更新する。

20

【3 9 4 5】

ステップ S J 8 0 6 ～ステップ S J 8 0 8 のいずれかで肯定判定が行われるまでステップ S J 8 0 6 ～ステップ S J 8 0 9 の処理が繰り返し実行され、ステップ S J 8 0 6 又はステップ S J 8 0 7 にて肯定判定が行われた場合にはステップ S J 8 1 0 におけるベース値異常信号の外部出力処理が実行される。このため、現状エリア 3 1 1 に格納されている直近のベース値、第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されている 1 回前の算出期間における最終的なベース値、第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されている 2 回前の算出期間における最終的なベース値、及び第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されている 3 回前の算出期間における最終的なベース値の少なくとも 1 つがベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている場合（ステップ S J 8 0 6 : Y E S 又はステップ S J 8 0 7 : Y E S）にステップ S J 8 1 0 におけるベース値異常信号の外部出力処理が実行される。

30

【3 9 4 6】

ステップ S J 8 0 1 にて肯定判定を行った場合、ステップ S J 8 0 6 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S J 8 0 7 にて肯定判定を行った場合には、ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップ S J 8 1 0）。ステップ S J 8 1 0 では、既に説明した外部情報設定処理（図 3 0 1）におけるベース値異常信号の外部出力処理（ステップ S J 6 1 1）と同一の処理を実行する。具体的には、M P U 6 2 における主側出力端子 T A 3 からクロック信号線 L N 6 に対してパルス状のクロック信号が出力されている状況において当該主側出力端子 T A 3 からデータ信号線 L N 5 に出力されている信号を L O W から H I に立ち上げた後、当該信号を H I から L O W に立ち下げる。これにより、ベース値異常信号が外部端子板 9 7 を介して異常報知器 E I に外部出力される。

40

【3 9 4 7】

既に説明したとおり、異常報知器 E I では、パチンコ機 1 0 からベース値異常信号を受

50

信したことに基づいて、ベース値の異常報知が行われる。また、異常報知器 E I は、パチンコ機 10 から受信したベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子データとを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。このため、遊技ホールの管理者は、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始直後に、ホールコンピュータ H C 及び異常報知器 E I においてパチンコ機 10 における直近のベース値及び過去の 3 つのベース値のうちいずれかのベース値が異常であることを把握することができる。例えば、動作電力の供給開始直後に異常報知器 E I において、これまでベース値の異常が把握されていなかったパチンコ機 10 について、ベース値の異常報知が行われた場合、当該パチンコ機 10 におけるベース値の異常が見落とされていたことを把握することができる。

【3948】

ステップ S J 8 1 0 にてベース値異常信号の外部出力処理を実行した後、ベース値異常フラグ 5 6 5 を「0」クリアする（ステップ S J 8 1 1）。ベース値初期出力用処理（図 3 0 3）が終了した後は、外部情報設定処理（図 3 0 1）において、現状エリア 3 1 1 に格納されている直近のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている状態となったことに基づいてベース値異常フラグ 5 6 5 に「1」をセットする処理（ステップ S J 6 0 7 の処理）が実行される一方、第 1～第 3 履歴エリア 3 1 2～3 1 4 に格納されている過去のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れていることに基づいてベース値異常フラグ 5 6 5 に「1」をセットする処理は実行されない。ステップ S J 8 1 1 にてベース値異常フラグ 5 6 5 を「0」クリアすることにより、過去のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れていることに基づくベース値異常信号の外部出力が実行されなくなる。遊技ホールの管理者は、パチンコ機 10 への動作電力の供給を開始した直後以外のタイミングで、ホールコンピュータ H C 及び異常報知器 E I がベース値異常信号を受信した場合、現状エリア 3 1 1 に格納されている直近のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている状態であることを把握することができる。

【3949】

ステップ S J 8 0 8 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S J 8 1 1 の処理を行った場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるベース値用タイマカウンタに 1 時間に対応する数値情報をセットして（ステップ S J 8 1 2）、本ベース値初期出力用処理を終了する。ベース値用タイマカウンタに 1 時間に対応する数値情報がセットされることにより、主側 C P U 6 3 に対して動作電力の供給が開始されてから略 1 時間後にベース値異常信号の出力契機を発生させることができる。

【3950】

上記のとおり、主側 C P U 6 3 に対して動作電力の供給が開始された直後に実行されるベース値初期出力用処理（図 3 0 3）では、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状態で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 個）に達している状態において現状エリア 3 1 1 に格納されている直近のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている場合、及び第 1～第 3 履歴エリア 3 1 2～3 1 4 に格納されている過去の 3 つのベース値のいずれかがベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている場合に、ベース値異常信号が異常報知器 E I に外部出力される。

【3951】

遊技盤 2 4 に植設されている釘 2 4 b の状態を遊技者にとって不利な状態に変更する行為が行われて 1 つの算出期間における最終的なベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回った状態となった場合、その後に当該釘 2 4 b の状態を正常な状態に戻す行為が行われたとしても、当該算出期間におけるベース値は第 1～第 3 履歴エリア 3 1 2～3 1 4 に残る。また、ベース値を不正に高める行為が行われて 1 つの算出期間における最終的なベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回った状態となった場合、その後に当該不正な行為の痕跡を消そ

10

20

30

40

50

うとしても、当該算出期間におけるベース値は第1～第3履歴エリア312～314に残る。これらの不正な行為が行われた算出期間における最終的なベース値が第1～第3履歴エリア312～314のいずれかに残っている間、パチンコ機10への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10に対応する異常報知器EIにおいてベース値の異常報知を行うことができるとともに、ホールコンピュータHCにおいてパチンコ機10のベース値の異常を把握可能とすることができる。これにより、主側CPU63への動作電力の供給停止前にベース値の異常が発生していたことが見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【3952】

遊技ホールの管理者の一部が釘24bの状態を遊技者にとって不利な状態に変更する不正な行為、又はベース値を不正に高める行為に関与しており、当該管理者がパチンコ機10におけるベース値の異常の有無を監視する役割を担当している場合、現状エリア311における直近のベース値に基づくベース値異常信号の外部出力だけを行う構成では、パチンコ機10におけるベース値の異常を他の管理者が把握できない可能性がある。これに対して、第1～第3履歴エリア312～314における過去のベース値に基づくベース値異常信号の外部出力も行う構成とすることにより、パチンコ機10におけるベース値の異常を遊技ホールの複数の管理者が把握する可能性を高めることができる。

【3953】

次に、図304のタイムチャートを参照しながら現状エリア311におけるベース値の異常に基づいてベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される様子について説明する。図304(a)はベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力されるタイミングを示し、図304(b)はベース値異常フラグ565の状態を示し、図304(c)はベース値異常信号の出力契機が発生するタイミングを示し、図304(d)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達している期間を示し、図304(e)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達するタイミングを示し、図304(f)は主側CPU63への動作電力の供給が開始されるタイミングを示し、図304(g)は主側CPU63への動作電力の供給が停止されるタイミングを示す。

【3954】

t1のタイミングで図304(d)に示すようにベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達する。その後、t2のタイミングで現状エリア311（図126）におけるベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れると、図304(b)に示すようにベース値異常フラグ565に「1」がセットされる。

【3955】

その後、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされている状況において図304(c)に示すようにt3のタイミングでベース値異常信号の出力契機が発生すると、図304(a)に示すようにベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。これにより、本パチンコ機10においてベース値の異常が発生したことをホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいて把握可能となる。また、図304(b)に示すように、当該t3のタイミングでベース値異常フラグ565が「0」クリアされる。

【3956】

次に、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされている状態で、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモー

10

20

30

40

50

ドのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達する場合について説明する。

【3957】

ベース値異常フラグ565に「1」がセットされているt4のタイミングで図304（e）に示すようにベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達すると、データシフト処理（結果演算処理（図130）のステップS8607）が実行される。データシフト処理では、上記第35の実施形態と同様に、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報が、第2履歴エリア313→第3履歴エリア314、第1履歴エリア312→第2履歴エリア313、現状エリア311→第1履歴エリア312の順序でシフトした後に、現状エリア311が「0」クリアされる。これにより、図304（d）に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には60000個）に達していない状態となる。図304（b）に示すように当該t4のタイミングにおいてベース値異常フラグ565には「1」がセットされたままである。

【3958】

その後、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされているt5のタイミングで図304（c）に示すようにベース値異常信号の出力契機が発生すると、図304（a）に示すようにベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。これにより、本パチンコ機10のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れていることをホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいて把握可能となる。また、図304（b）に示すように、当該t5のタイミングでベース値異常フラグ565が「0」クリアされる。

【3959】

このように、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされた後、ベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される前にデータシフト処理が実行されて現状エリア311が「0」クリアされた場合には、その後にベース値異常信号の出力契機が発生したタイミングで、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされていることに基づいてベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力が行われる。これにより、データシフト処理の実行前にベース値の異常が発生していたことをホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいて把握可能とすることができる。

【3960】

次に、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされている状態で主側CPU63への動作電力の供給が停止され、その後にリセットボタン68cが押圧操作されることなく主側CPU63への動作電力の供給が開始される場合について説明する。

【3961】

ベース値異常フラグ565に「1」がセットされているt6のタイミングで図304（g）に示すように主側CPU63への動作電力の供給が停止される。その後、t7のタイミングで図304（f）に示すようにリセットボタン68cの押圧操作が行われることなく主側CPU63への動作電力の供給が開始される。この場合にはRAMクリア処理（メイン処理（図302）のステップSJ716）が実行されないため、図304（b）に示すようにベース値異常フラグ565は「0」クリアされない。

【3962】

その後、t8のタイミングでベース値初期出力用処理（メイン処理（図302）のステップSJ720）が実行されると、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされていることに基づいて、ベース値異常信号の外部出力処理（ステップSJ810）が実行され

る。これにより、図304(a)に示すようにベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。また、当該t8のタイミングで図304(b)に示すようにベース値異常フラグ565が「0」クリアされる。

【3963】

このように、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされた状態で主側CPU63への動作電力の供給が停止し、その後にリセットボタン68cの押圧操作が行われることなく主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされていることに基づいて動作電力の供給開始時にベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力が行われる。これにより、主側CPU63への動作電力の供給停止時にベース値の異常が発生していたことをホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいて把握可能とすることができる。

10

【3964】

次に、図305のタイムチャートを参照しながら第1履歴エリア312～第3履歴エリア314におけるベース値の異常に基づいてベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される様子について説明する。図305(a)はベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力されるタイミングを示し、図305(b)はベース値異常フラグ565の状態を示し、図305(c)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達している期間を示し、図305(d)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達するタイミングを示し、図305(e)は主側CPU63への動作電力の供給が開始されるタイミングを示し、図305(f)は主側CPU63への動作電力の供給が停止されるタイミングを示す。

20

【3965】

図305(c)に示すように、t1のタイミングにおいて、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）は初期基準個数（具体的には6000個）に達している。当該t1のタイミングで現状エリア311に格納されている直近のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れると、図305(b)に示すようにベース値異常フラグ565に「1」がセットされる。

30

【3966】

その後、ベース値異常信号の出力契機が発生するよりも前であるt2のタイミングで、図305(d)に示すようにベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達すると、データシフト処理（結果演算処理（図130）のステップS8607）が実行される。データシフト処理では、上記第35の実施形態と同様に、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報が、第2履歴エリア313→第3履歴エリア314、第1履歴エリア312→第2履歴エリア313、現状エリア311→第1履歴エリア312の順序でシフトした後に、現状エリア311が「0」クリアされる。これにより、第1履歴エリア312に格納されているベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている状態となる。また、図305(c)に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基

40

50

準個数（具体的には6000個）に達していない状態となる。図305（b）に示すように当該t2のタイミングにおいてベース値異常フラグ565には「1」がセットされたままである。

【3967】

その後、t3のタイミングで図305（f）に示すように主側CPU63への動作電力の供給が停止される。その後、t4のタイミングで図305（e）に示すようにリセットボタン68cの押圧操作が行われながら主側CPU63への動作電力の供給が再開される。この場合にはRAMクリア処理（メイン処理（図302）のステップS716）が実行されるため、当該t4のタイミングで図305（b）に示すようにベース値異常フラグ565が「0」クリアされる。この場合には、現状エリア311における直近のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れたことに基づいてベース値異常フラグ565に「1」がセットされたにも関わらず、当該ベース値異常フラグ565に「1」がセットされていることに基づいてベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力が行われることなくベース値異常フラグ565が「0」クリアされてしまう。また、t2のタイミングにおいて実行されたデータシフト処理により現状エリア311に格納されていたベース値は第1履歴エリア312にシフトしている。このため、現状エリア311には異常となったベース値が残っておらず、t4のタイミング以降において外部情報設定処理（図301）が実行されても当該ベース値に基づくベース値異常信号の外部出力は行われない。本実施形態では、ベース値初期出力用処理（図303）において過去のベース値に基づくベース値異常信号の外部出力を実行することにより、ベース値異常信号の外部出力が行われないまま第1履歴エリア312にシフトした異常なベース値（ベース正常範囲から外れているベース値）が存在していることを把握可能としている。

【3968】

その後、t5のタイミングでベース値初期出力用処理（メイン処理（図302）のステップS720）が開始されると、演算結果記憶エリア234の第1履歴エリア312（図126）に格納されているベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れていることに基づいて、図305（b）に示すようにベース値異常フラグ565に「1」がセットされる。そして、当該ベース値初期出力用処理において、ベース値異常フラグ565に「1」がセットされていることに基づいてベース値異常信号の外部出力処理（ステップS810）が実行される。これにより、t6のタイミングで図305（a）に示すようにベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。また、当該t6のタイミングで図305（b）に示すように、ベース値異常フラグ565が「0」クリアされる。

【3969】

このように、現状エリア311に格納されている直近のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れた状態となっても、当該ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れていることに基づいてベース値異常信号の外部出力が行われない場合が考えられる。現状エリア311におけるベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れた場合だけベース値異常信号を外部出力する構成では、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている状態が発生したことが見逃されてしまう可能性がある。これに対して、本実施形態では、主側CPU63への動作電力の供給開始時に第1～第3履歴エリア312～314におけるベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている場合にもベース値異常信号を外部出力する構成である。これにより、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている状態が発生したことが見逃されてしまうことが防止されている。

【3970】

また、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後に行われるベース値初期出力用処理（図303）では、データシフト処理が実行されてベース正常範囲から外れている異常なベース値が現状エリア311から第1履歴エリア312にシフトする前に、当該異常なベース値に基づくベース値異常信号の外部出力が実行されていたとしても、第1履歴エリア312に格納されている当該異常なベース値に基づくベース値異常信号の外部出

力が再度行われる。これにより、ベース値の異常が見落とされてしまう可能性が低減されている。また、遊技ホールにおける複数の管理者がベース値の異常を把握する可能性を高めることができる。

【3971】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3972】

主側ROM64に予め記憶されている閾値テーブル566に基づいてベース値がベース正常範囲(0.35~0.40)に収まっているか否かの判定が行われる。そして、ベース値がベース正常範囲から外れていると判定された場合にのみベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。このため、ベース正常範囲の異なる複数の機種に対して使用される汎用の異常報知器EIに対してパチンコ機10が接続される場合においても、パチンコ機10のベース値がベース正常範囲に収まっているか否かの判別を異常報知器EIにおいて容易なものとすることができる。また、ベース正常範囲の異なる複数の機種に対応する異常報知器EIと接続されるホールコンピュータHCにおいても、パチンコ機10に対応する異常報知器EIから受信するベース値異常信号に基づいてパチンコ機10のベース値がベース正常範囲に収まっているか否かの判別を容易なものとすることができる。

【3973】

ベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力する構成であることにより、ベース値を示す数値情報を異常報知器EIに外部出力する構成と比較して、ベース値の異常を把握可能とするために外部出力するデータのデータ量が低減されている。これにより、ベース値の異常を把握可能とするデータを受信して記憶する記憶領域の記憶容量が小さく設定されている異常報知器EI及びホールコンピュータHCに対してもベース値異常信号を外部出力することが可能となっている。

【3974】

ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状態で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が初期基準個数(具体的には6000個)に達していない場合には、ベース値がベース正常範囲(0.35~0.40)に収まっているか否かの判定が行われない。ベース値を算出するための遊技履歴の情報が十分でない状態ではベース値異常信号の外部出力が実行されない構成であることにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIが不安定なベース値に基づくベース値異常信号を受信してしまうことが防止されている。これにより、遊技盤24に植設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンス、及び遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無の確認が頻繁に行われてしまうことが防止されており、ベース値異常信号の信頼性が高められている。

【3975】

主側CPU63への動作電力の供給が開始されるタイミングにおいて第1履歴エリア312~第3履歴エリア314に格納されている過去のベース値のいずれかがベース正常範囲(0.35~0.40)から外れている場合には、当該動作電力の供給開始時にベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。これにより、ベース正常範囲から外れている異常なベース値が現状エリア311に格納されている状況において当該異常なベース値に基づくベース値異常信号の外部出力が行われなかった場合には、第1~第3履歴エリア312~314のいずれかに格納されている当該異常なベース値に基づくベース値異常信号の外部出力によってベース値の異常が発生していたことを把握可能とすることができる。

【3976】

ベース正常範囲から外れている異常なベース値が現状エリア311に格納されている状態となったことに基づいてベース値異常信号の外部出力が行われた後、当該異常なベース値が第1~第3履歴エリア312~314にシフトした場合、パチンコ機10への動作電力の供給開始時にベース値初期出力用処理(図303)が実行されて、当該異常なベース

10

20

30

40

50

値に基づくベース値異常信号の外部出力が再度実行される。これにより、ベース値の異常が見逃されてしまうことを防止することができるとともに、遊技ホールにおける複数の管理者がベース値の異常を把握する可能性を高めることができる。ベース値の異常を遊技ホールの複数の管理者が把握することにより、遊技ホールの管理者の一部が釘 24b の状態を遊技者にとって不利な状態に変更する不正な行為、又はベース値を不正に高める行為に関与しており、当該管理者がパチンコ機 10 におけるベース値の異常の有無を監視する役割を担当している場合であっても、これらの不正な行為を他の管理者が発見することを可能とすることができる。

【3977】

ベース値異常フラグ 565 に「1」がセットされている状態においてベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 PA に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 60000 個）に達して現状エリア 311 が「0」クリアされ、その後に主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止されたとしても、主側 CPU 63 への動作電力の供給が再開されるタイミングにおいてベース値異常信号が異常報知器 EI に外部出力される。これにより、本パチンコ機 10 におけるベース値の異常が見逃されてしまう可能性が低減されている。

【3978】

ベース値異常信号の出力契機を所定の時間間隔（具体的には 1 時間間隔）で発生させるとともに、ベース値異常信号の出力契機の発生を 1 つの条件としてベース値異常信号が外部出力される構成であることにより、外部情報設定処理（図 301）においてベース値異常信号の外部出力処理（ステップ S J 611）が実行される回数が低減されている。現状エリア 311 におけるベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている状態となった場合、所定の時間おきに（具体的には 1 時間おきに）ベース値異常信号を外部出力することができる。これにより、ベース値異常信号の外部出力が短期間に連続して実行されてしまうことを防止しながら、複数回に亘ってベース値異常信号を外部出力することが可能となっている。

【3979】

ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回った場合、又はベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回った場合にベース値異常フラグ 565 に「1」をセットする処理（外部情報設定処理（図 301）におけるステップ S J 603～ステップ S J 607 の処理）は、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされていない状況において第 1 タイマ割込み処理（図 133）が実行される度に行われる。これらの処理が比較的短い周期（具体的には 4 ミリ秒周期）で実行される構成であることにより、ベース値が一時的にベース正常範囲（0.35～0.40）から外れた状態となり、ベース値異常信号の出力契機が発生する前にベース正常範囲（0.35～0.40）に戻った場合においても、ベース値異常信号を異常報知器 EI に外部出力することができる。これにより、所定の時間間隔（具体的には 1 時間間隔）でベース値異常信号の出力契機を発生させる構成において、ホールコンピュータ HC 及び異常報知器 EI が受信するベース値異常信号に基づいて、ベース値の一時的な異常を把握可能とすることが可能となっている。

【3980】

なお、外部情報設定処理（図 301）において、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っているか否かを判定する処理（ステップ S J 605 の処理）、及びベース値が下側閾値（0.35）を下回っているか否かを判定する処理（ステップ S J 606 の処理）がベース値異常信号の出力契機の発生タイミングのみにおいて実行される構成としてもよい。当該構成では、ベース値用タイマカウンタの値が「0」となったタイミングにおいてベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている場合、及び下側閾値（0.35）を下回っている場合に異常報知器 EI にベース値異常信号を外部出力することができる。当該構成では、

10

20

30

40

50

現状エリア 3 1 1 におけるベース値が一時的にベース正常範囲（0.30～0.40）から外れ、ベース値異常信号の出力契機が発生する前にベース正常範囲に戻る場合、ベース値異常信号の外部出力が行われない。当該構成では、現状エリア 3 1 1 におけるベース値がベース正常範囲から外れている状態が継続している場合にのみベース値異常信号を外部出力して、遊技ホールの管理者に対応を促すことができる。また、当該構成では、ベース値異常フラグ 5 6 5 を不具備としてベース値異常信号の外部出力を実行するための構成を簡素化することができる。

【3981】

また、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給開始時に直近のベース値及び過去のベース値に基づいてベース値異常信号の外部出力を行う構成に代えて、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給開始時に過去のベース値のみに基づいてベース値異常信号の外部出力を行う構成としてもよい。具体的には、ベース値初期出力用処理（図 3 0 3）では、まずベース値異常フラグ 5 6 5 を「0」クリアする。これにより、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止される前からベース値異常フラグ 5 6 5 にセットされている「1」の情報が記憶保持されていた場合に当該ベース値異常フラグ 5 6 5 の状態に基づいてベース値異常信号の外部出力が行われることが回避される。また、ベース値初期出力用処理（図 3 0 3）では、第 1～第 3 履歴エリア 3 1 2～3 1 4 を参照対象エリアとしてステップ S J 8 0 6～8 0 7 の処理を実行する一方、現状エリア 3 1 1 は参照対象エリアとして設定しない。これにより、第 1～第 3 履歴エリア 3 1 2～3 1 4 に格納されている過去の 3 つのベース値のいずれかがベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている場合にベース値異常信号を異常報知器 E I が外部出力する一方、現状エリア 3 1 1 に格納されている直近のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れていてもベース値異常信号が異常報知器 E I に外部出力されない。当該構成では、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始した直後にホールコンピュータ H C 及び異常報知器 E I がベース値異常信号を受信した場合、遊技ホールの管理者は、ベース正常範囲（0.35～0.40）から外れているベース値が第 1～第 3 履歴エリア 3 1 2～3 1 4 に格納されている過去のいずれかのベース値であることを把握することができる。

【3982】

<第 8 5 の実施形態>

本実施形態では 2 種類のベース値異常信号の外部出力が行われる点で上記第 8 4 の実施形態と相違している。以下、上記第 8 4 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 4 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3983】

上記第 8 4 の実施形態と同様に、ベース正常範囲として「0.35」～「0.40」の数値範囲が設定されており、当該ベース正常範囲の上側閾値として「0.40」が設定されているとともに、当該ベース正常範囲の下側閾値として「0.35」が設定されている。本実施形態では、ベース値がベース正常範囲の上側閾値（0.40）を上回った場合に上側ベース値異常信号が異常報知器 E I に外部出力されるとともに、ベース値がベース正常範囲の下側閾値（0.35）を下回った場合に下側ベース値異常信号が異常報知器 E I に外部出力される。

【3984】

図 3 0 6（a）は本実施形態における上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を外部出力するための構成を説明するためのブロック図である。図 3 0 6（a）に示すように、MPU 6 2 には主側 CPU 6 3 から上側ベース値異常信号を出力するための主側出力端子 T A 4 が設けられているとともに、外部端子板 9 7 には当該主側出力端子 T A 4 から出力される上側ベース値異常信号を受信するための外部側受信端子 T B 4 が設けられている。主側出力端子 T A 4 と外部側受信端子 T B 4 とは上側データ信号線 L N 7 と、上側クロック信号線 L N 8 とを利用して電氣的に接続されている。これら信号線 L N 7～L N 8 はいずれも主側 CPU 6 3 から外部端子板 9 7 に一方向通信で信号を送信するための信号線である。

【3985】

上側データ信号線LN7を利用して主側CPU63から外部端子板97に上側ベース値異常信号がシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による上側ベース値異常信号の各1ビットの区切りが、上側クロック信号線LN8を利用して主側CPU63から外部端子板97に送信されるクロック信号により示される。

【3986】

図306(a)に示すように、MPU62には主側CPU63から下側ベース値異常信号を出力するための主側出力端子TA5が設けられているとともに、外部端子板97には当該主側出力端子TA5から出力される下側ベース値異常信号を受信するための外部側受信端子TB5が設けられている。主側出力端子TA5と外部側受信端子TB5とは下側データ信号線LN9と、下側クロック信号線LN10とを利用して電氣的に接続されている。これら信号線LN9～LN10はいずれも主側CPU63から外部端子板97に一方方向通信で信号を送信するための信号線である。

10

【3987】

下側データ信号線LN9を利用して主側CPU63から外部端子板97に下側ベース値異常信号がシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による下側ベース値異常信号の各1ビットの区切りが、下側クロック信号線LN10を利用して主側CPU63から外部端子板97に送信されるクロック信号により示される。

【3988】

外部端子板97には、外部側受信端子TB4にて受信した上側ベース値異常信号を外部出力するための外部側出力端子TC4と、外部側受信端子TB5にて受信した下側ベース値異常信号を外部出力するための外部側出力端子TC5とが設けられている。これらの外部側出力端子TC4、TC5は、パチンコ機10の外部に設けられている異常報知器EI等の外部装置に接続可能となっている。異常報知器EIはパチンコ機10に1対1で対応させて設けられている。異常報知器EIは発光部を備えている。異常報知器EIは、パチンコ機10から上側ベース値異常信号を受信した場合にベース値がベース正常範囲(0.35～0.40)の上側閾値(0.40)を上回っている異常を報知するための発光態様で当該発光部を発光させてベース値の上側異常報知を行うとともに、パチンコ機10から下側ベース値異常信号を受信した場合にベース値がベース正常範囲(0.35～0.40)の下側閾値(0.35)を下回っている異常を報知するための発光態様で当該発光部を発光させてベース値の下側異常報知を行う。具体的には、上側異常報知にて発光部が黄色に発光するとともに、下側異常報知にて発光部が赤色に発光する。遊技ホールの管理者は、異常報知器EIにおける上側異常報知及び下側異常非報知に基づいて、パチンコ機10におけるベース値の異常の有無及び異常の種類を把握することができる。

20

30

【3989】

ホールコンピュータHCは、遊技ホールに設置されている多数のパチンコ機に1対1で対応させて設けられている異常報知器EIと電氣的に接続されている。異常報知器EIは、パチンコ機10から受信したベース値異常信号と、当該異常報知器EIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。異常報知器EIからホールコンピュータHCへのベース値異常信号の出力は、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を識別可能な態様で行われる。ホールコンピュータHCは、異常報知器EIから受信する識別子データに基づいてパチンコ機10を識別するとともに、当該識別子データと同時に受信するベース値異常信号に基づいて、当該パチンコ機10におけるベース値の異常の有無及び異常の種類を把握する。遊技ホールの管理者は、ホールコンピュータHCにおいても、パチンコ機10におけるベース値の異常の有無及び異常の種類を把握することができる。

40

【3990】

ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース値がベース正常範囲(0.35～0.40)の上側閾値(0.40)を上回っている異常状態であることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、遊技球の合計払出個数を不正に高める

50

ような行為の有無を確認する契機を与えることができる。また、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース値がベース正常範囲(0.35~0.40)の下側閾値(0.35)を下回っている異常状態であることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機10における遊技盤24に種設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンスの契機を与えることができる。

【3991】

異常報知器EIにおいてベース値の上側異常報知が行われることによりベース値がベース正常範囲(0.35~0.40)の上側閾値(0.40)を上回っている異常状態であることを容易に把握することが可能となっており、異常報知器EIにおいてベース値の下側異常報知が行われることによりベース値がベース正常範囲(0.35~0.40)の下側閾値(0.35)を下回っている異常状態であることを容易に把握することが可能となっている。

10

【3992】

図306(b)は特定制御用のワークエリア221に設けられた上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号の外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図である。図306(b)に示すように、特定制御用のワークエリア221には上側ベース値異常フラグ567及び下側ベース値異常フラグ568が設けられている。上側ベース値異常フラグ567は、ベース値がベース正常範囲(0.35~0.40)の上側閾値(0.40)を上回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグであるとともに、下側ベース値異常フラグ568は、ベース値がベース正常範囲(0.30~0.40)の下側閾値(0.35)を下回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。

20

【3993】

主側CPU63では、上記第84の実施形態と同様に、主側CPU63への動作電力の供給開始時に演算結果記憶エリア234における第1履歴エリア312~第3履歴エリア314(図126)に格納されているベース値がベース正常範囲(0.35~0.40)に収まっているか否かの判定が行われる。また、上記第84の実施形態と同様に、主側CPU63への動作電力の供給開始後、演算結果記憶エリア234における現状エリア311(図126)におけるベース値がベース正常範囲に収まっているか否かの判定が行われる。これらの判定では、ベース値が上側閾値(0.40)を上回っている場合に上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされるとともに、ベース値が下側閾値(0.35)を下回っている場合に下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされる。

30

【3994】

上記第84の実施形態と同様に、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてから所定の時間(具体的には1時間)おきに、ベース値異常信号の出力契機が発生する。上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされている状態において、当該ベース値異常信号の出力契機が発生したことに基づいて上側ベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力が実行されるとともに、下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされている状態において、当該ベース値異常信号の出力契機が発生したことに基づいて下側ベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力が実行される。

40

【3995】

次に、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を外部出力するための具体的な処理構成について説明する。図307は主側CPU63にて実行される外部情報設定処理を示すフローチャートである。なお、外部情報設定処理は第1タイマ割込み処理(図133)のステップS8918にて実行される。また、外部情報設定処理におけるステップSJ901~ステップSJ908の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3996】

外部情報設定処理では、まず非特定制御用のワークエリア223における演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSJ901)。演算初期フラ

50

グは、上記第35の実施形態と同様に、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達しているか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【3997】

ステップSJ901にて演算初期フラグに「1」がセットされていないと判定した場合には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達していることを意味する。この場合には、演算結果記憶エリア234における現状エリア311（図126）を参照して現状のベース値を把握する（ステップSJ902）。

10

【3998】

その後、主側ROM64から閾値テーブル566（図300（c））を読み出し（ステップSJ903）、当該読み出した閾値テーブル566に基づいて異常フラグ設定用処理を実行する（ステップSJ904）。図308は異常フラグ設定用処理を示すフローチャートである。

【3999】

異常フラグ設定用処理では、まず特定制御用のワークエリア221における上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK101）。既に説明したとおり、上側ベース値異常フラグ567は、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。ステップSK101にて否定判定を行った場合には、現状エリア311におけるベース値が閾値テーブル566に設定されている上側閾値（0.40）を上回っているか否かを判定し（ステップSK102）、ベース値が上側閾値を上回っている場合（ステップSK102：YES）には、上側ベース値異常フラグ567に「1」をセットする（ステップSK103）。

20

【4000】

ステップSK101にて肯定判定を行った場合、又はステップSK102にて否定判定を行った場合には、特定制御用のワークエリア221における下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK104）。既に説明したとおり、下側ベース値異常フラグ568は、ベース値がベース正常範囲（0.30～0.40）の下側閾値（0.35）を下回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。ステップSK104にて否定判定を行った場合、現状エリア311におけるベース値が閾値テーブル566に設定されている下側閾値（0.35）を下回っているか否かを判定し（ステップSK105）、ベース値が下側閾値を下回っている場合（ステップSK105：YES）には、下側ベース値異常フラグ568に「1」をセットして（ステップSK106）、本異常フラグ設定処理を終了する。

30

【4001】

外部情報設定処理（図307）の説明に戻り、ステップSJ901にて肯定判定を行った場合、又はステップSJ904にて異常フラグ設定用処理を行った場合には、ステップSJ905に進む。ステップSJ905～ステップSJ906では、上記第84の実施形態の外部情報設定処理（図301）におけるステップSJ608～ステップSJ609と同様の処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア221に設けられたベース値用タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定する（ステップSJ905）。上記第84の実施形態と同様に、ベース値用タイマカウンタは、ベース値異常信号の出力契機を主側CPU63にて把握可能とするタイマカウンタである。ベース値用タイマカウンタには、後述するステップSJ906及び後述するベース値初期出力用処理（図310）のステップSK307にて1時間に対応する数値情報が設定される。上記第84の実施

40

50

形態と同様に、ベース値用タイマカウンタの値は、タイマ更新処理（第1タイマ割込み処理（図133）のステップS8910）にて更新される。

【4002】

ステップSJ905にて肯定判定を行った場合には、ベース値用タイマカウンタに対して1時間に対応する数値情報をセットする（ステップSJ906）。これにより、1時間後に再びベース値異常信号の出力契機を発生させることができる。その後、異常信号出力用処理を実行する（ステップSJ907）。図309は異常信号出力用処理を示すフローチャートである。なお、異常信号出力用処理は、後述するベース値初期出力用処理（図310）のステップSK306においても実行される。

【4003】

異常信号出力用処理では、特定制御用のワークエリア221における上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされている場合（ステップSK201：YES）、上側ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップSK202）。上側ベース値異常信号の外部出力処理では、MPU62における主側出力端子TA4から上側クロック信号線LN8に対してパルス状のクロック信号が出力されている状況において当該主側出力端子TA4から上側データ信号線LN7に出力されている信号をLOWからHIに立ち上げた後、当該信号をHIからLOWに立ち下げる。これにより、外部端子板97を介して上側ベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。既に説明したとおり、異常報知器EIは、パチンコ機10から上側ベース値異常信号を受信した場合に、当該上側ベース値異常信号と、識別子データとをホールコンピュータHCに出力する。これにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。その後、上側ベース値異常フラグ567を「0」クリアする（ステップSK203）。

【4004】

ステップSK201にて否定判定を行った場合、又はステップSK203の処理を行った場合には、特定制御用のワークエリア221における下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK204）。下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされている場合（ステップSK204：YES）には、下側ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップSK205）。下側ベース値異常信号の外部出力処理では、MPU62における主側出力端子TA5から下側クロック信号線LN10に対してパルス状のクロック信号が出力されている状況において当該主側出力端子TA5から下側データ信号線LN9に出力されている信号をLOWからHIに立ち上げた後、当該信号をHIからLOWに立ち下げる。これにより、外部端子板97を介して下側ベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。既に説明したとおり、異常報知器EIは、パチンコ機10から下側ベース値異常信号を受信した場合に、当該下側ベース値異常信号と、当該異常報知器EIの識別子データとをホールコンピュータHCに出力する。これにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。その後、下側ベース値異常フラグ568を「0」クリアして（ステップSK206）、本異常信号出力用処理を終了する。

【4005】

外部情報設定処理（図307）の説明に戻り、ステップSJ905にて否定判定を行った場合、又はステップSJ907の処理を行った場合には、その他の外部出力処理を実行して（ステップSJ908）、本外部情報設定処理を終了する。ステップSJ908におけるその他の外部情報出力処理（ステップSJ908）では、上記第82の実施形態の外部情報設定処理（図296）におけるその他の外部出力処理（ステップSJ406）と同様に、開閉実行モード中であることを示す情報、サポートモードが高頻度サポートモード中であることを示す情報、一の遊技回が終了したことを示す情報、所定個数（例えば100個）の遊技球がアウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33

10

20

30

40

50

及び第2作動口34のいずれかを通じて遊技領域PAから排出されたことを示す情報、第1作動口33に遊技球が入球したことを示す情報、及び第2作動口34に遊技球が入球したことを示す情報を異常報知器EIに外部出力するための処理を実行する。

【4006】

上記のとおり、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達している状態において、現状エリア311におけるベース値が上側閾値（0.40）を上回った場合には上側ベース値異常信号の外部出力が行われるとともに、当該ベース値が下側閾値（0.35）を下回った場合には下側ベース値異常信号の外部出力が行われる。

10

【4007】

ベース値が上側閾値（0.40）を上回った場合に異常報知器EIに外部出力されるベース値異常信号（上側ベース値異常信号）と、ベース値が下側閾値（0.35）を下回った場合に異常報知器EIに外部出力されるベース値異常信号（下側ベース値異常信号）とが識別可能である。また、既に説明したとおり、異常報知器EIは、パチンコ機10から受信したベース値異常信号と、当該異常報知器EIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。異常報知器EIからホールコンピュータHCへのベース値異常信号の出力は、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を識別可能な態様で行われる。このため、1種類のベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される構成と比較して、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース正常範囲（0.30～0.40）に対するベース値の状態を詳細に把握可能とすることができる。

20

【4008】

ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には6000個）に達していない場合には、異常フラグ設定用処理（ステップSJ904）が実行されない。算出期間が開始された直後においてはベース値を算出するための遊技履歴の情報が少ないため、ベース値の実測値がベース値の理論値範囲から大きく外れた値となり得る。ベース値を算出するための遊技履歴の情報が十分でない状態では異常フラグ設定用処理（ステップSJ904）が実行されない構成であることにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIが不安定なベース値に基づく上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を受信してしまうことが防止されている。これにより、遊技盤24に種設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンス、及び遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無の確認が頻繁に行われてしまうことが防止されている。

30

【4009】

次に、主側CPU63にて実行されるベース値初期出力用処理について、図310のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値初期出力用処理はメイン処理（図302）のステップSJ720にて実行される。また、ベース値初期出力用処理におけるステップSK301～ステップSK309の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

【4010】

ステップSK301～ステップSK304では、上記第84の実施形態のベース値初期出力用処理（図303）におけるステップSJ802～ステップSJ805と同様の処理を行う。具体的には、まず主側ROM64から閾値テーブル566（図300（c））を読み出す（ステップSK301）。その後、非特定制御用のワークエリア223における演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK302）。既に説明したとおり、演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の

50

合計個数)が初期基準個数(具体的には6000個)に達しているか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【4011】

演算初期フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSK302:NO)には、演算結果記憶エリア234における現状エリア311(図126)を参照対象エリアに設定する(ステップSK303)。一方、演算初期フラグに「1」がセットされている場合(ステップSK302:YES)には、現状エリア311に格納されている直近のベース値を算出するためのサンプル数が十分でない状態であることを意味するため、演算結果記憶エリア234における第1履歴エリア312(図126)を参照対象エリアに設定する(ステップSK304)。

10

【4012】

ステップSK303の処理を行った場合、又はステップSK304の処理を行った場合には、現状の参照対象エリアについてステップSK305～ステップSK307の処理を実行する。具体的には、まず図308を参照しながら既に説明した異常フラグ設定用処理を実行する(ステップSK305)。これにより、特定制御用のワークエリア221における上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされていない状態において現状の参照対象エリアにおけるベース値がステップSK301にて読み出した閾値テーブル566に設定されている上側閾値(0.40)を上回っている場合には上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされる。また、特定制御用のワークエリア221における下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされていない状態において現状の参照対象エリアにおけるベース値がステップSK301にて読み出した閾値テーブル566に設定されている下側閾値(0.35)を下回っている場合には下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされる。

20

【4013】

その後、現状の参照対象エリアが第3履歴エリア314であるか否かを判定する(ステップSK306)。現状の参照対象エリアが第3履歴エリア314でない場合(ステップSK306:NO)には、演算結果記憶エリア234(図126)における参照対象エリアを更新して(ステップSK307)、ステップSK305に戻る。ステップSK307では、演算結果記憶エリア234における参照対象エリアを現状エリア311→第1履歴エリア312→第2履歴エリア313→第3履歴エリア314の順番で更新する。これにより、参照対象エリアが現状エリア311、第1履歴エリア312である状態、参照対象エリアが第2履歴エリア313である状態、及び参照対象エリアが第3履歴エリア314である状態においてステップSK303における異常フラグ設定用処理(図308)を行うことができる。このため、第1履歴エリア312に格納されている1回前の算出期間における最終的なベース値、第2履歴エリア313に格納されている2回前の算出期間における最終的なベース値、及び第3履歴エリア314に格納されている3回前の算出期間における最終的なベース値の少なくとも1つがベース正常範囲(0.35～0.40)の上側閾値(0.40)を上回っている場合(ステップSK102:YES)にステップSK103にて上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされるとともに、これらの最終的なベース値の少なくとも1つがベース正常範囲(0.35～0.40)の下側閾値(0.35)を下回っている場合(ステップSK105:YES)にステップSK106にて下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされる。

30

40

【4014】

ステップSK306にて肯定判定を行った場合には、図309を参照しながら既に説明した異常信号出力用処理を実行する(ステップSK308)。これにより、特定制御用のワークエリア221における上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされている場合には上側ベース値異常信号の外部出力処理が実行されて、上側ベース値異常フラグ567が「0」クリアされる。上側ベース値異常信号の外部出力処理では、上側ベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。また、特定制御用のワークエリア221における下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされている場合には下側ベース値異

50

常信号の外部出力処理が実行されて、下側ベース値異常フラグ568が「0」クリアされる。下側ベース値異常信号の外部出力処理では、下側ベース値異常信号が異常報知器E Iに外部出力される。

【4015】

その後、特定制御用のワークエリア221におけるベース値用タイマカウンタに対して1時間に対応する数値情報をセットして（ステップSK309）、本ベース値初期出力用処理を終了する。ベース値用タイマカウンタに1時間に対応する数値情報をセットすることにより、主側CPU63に対して動作電力の供給が開始されてから略1時間後にベース値異常信号の出力契機を発生させることができる。

【4016】

上記のとおり、主側CPU63に対して動作電力の供給が開始された直後に実行されるベース値初期出力用処理（図310）では、現状エリア311に格納されている直近のベース値及び第1履歴エリア312～第3履歴エリア314に格納されている過去の3つのベース値のいずれかが上側閾値（0.40）を上回っている場合に上側ベース値異常信号が異常報知器E Iに外部出力されるとともに、下側閾値（0.35）を下回っている場合に下側ベース値異常信号が異常報知器E Iに外部出力される。これにより、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れるベース値の異常が見逃されてしまう可能性が低減されている。

【4017】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4018】

ベース値が上側閾値（0.40）を上回った場合に上側ベース値異常信号が異常報知器E Iに外部出力されるとともに、下側閾値（0.35）を下回った場合に下側ベース値異常信号が異常報知器E Iに外部出力される。異常報知器E Iは、パチンコ機10から受信したベース値異常信号と、当該異常報知器E Iの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。異常報知器E IからホールコンピュータHCへのベース値異常信号の出力は、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を識別可能な態様で行われる。このため、ホールコンピュータHC及び異常報知器E Iにおいて、パチンコ機10のベース値の異常の有無だけでなく、異常の種類も判別することが可能となっている。これにより、遊技ホールの管理者は発生したベース値の異常の種類に対応する措置を迅速に行うことが可能となっている。

【4019】

異常報知器E Iは、パチンコ機10から上側ベース値異常信号を受信した場合に上側異常報知を行うとともに、パチンコ機10から下側ベース値異常信号を受信した場合に下側異常報知を行う。これにより、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている異常状態であること、及びベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回っている異常状態であることを容易に把握可能とすることができる。これにより、遊技ホールの管理者によるベース値の異常を把握するための監視負担が軽減されている。

【4020】

主側ROM64には、ベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値及び下側閾値が設定された閾値テーブル566が予め記憶されている。これにより、主側CPU63にてベース値の異常の有無及び異常の種類を判定して、ベース値の異常の種類に対応するベース値異常信号を異常報知器E Iに外部出力することが可能となっている。

【4021】

なお、パチンコ機10からのベース値異常信号を受信するための端子を1つしか備えていない異常報知器E Iに対して上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号のいずれか一方のみを外部出力する接続態様を選択してもよい。具体的には、外部端子板97における外部側出力端子TC4が異常報知器E Iと電氣的に接続されている一方、外部側出力端子TC5が異常報知器E Iと電氣的に接続されていない接続態様としてもよい。この場

10

20

30

40

50

合には、上側ベース値異常信号のみを異常報知器 E I に外部出力可能として、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っていることを外部に報知可能とすることができる。異常報知器 E I は、パチンコ機 10 から受信した上側ベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子データとを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。このため、ホールコンピュータ H C においてもベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っていること把握可能とすることができる。また、外部端子板 97 における外部側出力端子 T C 5 が異常報知器 E I と電氣的に接続されている一方、外部側出力端子 T C 4 が異常報知器 E I と電氣的に接続されていない接続態様としてもよい。この場合には、下側ベース値異常信号のみを異常報知器 E I に外部出力可能として、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回っていることを外部に報知可能とすることができる。異常報知器 E I は、パチンコ機 10 から受信した下側ベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子データとを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。このため、ホールコンピュータ H C においてもベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回っていること把握可能とすることができる。

【4022】

また、ベース値異常信号の出力契機が発生してから次のベース値異常信号の出力契機が発生するまでの 1 時間の間に、現状エリア 311 のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている状態と、現状エリア 311 のベース値が下側閾値（0.35）を下回っている状態との両方が発生した場合には、後から発生した状態に対応するベース値異常信号のみが異常報知器 E I に外部出力される構成としてもよい。具体的には、異常フラグ設定用処理（図 308）では、下側ベース値異常フラグ 568 に「1」がセットされている状況において現状エリア 311 のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っていると判定した場合（ステップ S K 102：Y E S）には、下側ベース値異常フラグ 568 を「0」クリアするとともに、上側ベース値異常フラグ 567 に「1」をセットする。また、上側ベース値異常フラグ 567 に「1」がセットされている状況において現状エリア 311 のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回っていると判定した場合（ステップ S K 105：Y E S）には、上側ベース値異常フラグ 567 を「0」クリアするとともに、下側ベース値異常フラグ 568 に「1」をセットする。これにより、異常信号出力用処理（図 309）では、後から発生したベース値の異常状態に対応するベース値異常信号のみが異常報知器 E I に外部出力される。また、ホールコンピュータ H C は、当該後から発生したベース値の異常状態に対応するベース値異常信号のみを受信する。よって、遊技ホールの管理者は、現状エリア 311 における最新のベース値に対応するベース値異常信号に基づいて、遊技盤 24 に植設されている釘 24 b の状態等を調整するメンテナンス、又は遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無の確認を行うことができる。

【4023】

また、主側 C P U 63 への動作電力の供給開始時に直近のベース値及び過去のベース値に基づいて上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号の外部出力を行う構成に代えて、主側 C P U 63 への動作電力の供給開始時に過去のベース値のみに基づいて上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号の外部出力を行う構成としてもよい。具体的には、ベース値初期出力用処理（図 310）では、まず上側ベース値異常フラグ 567 及び下側ベース値異常フラグ 568 を「0」クリアする。これにより、主側 C P U 63 への動作電力の供給が停止される前から上側ベース値異常フラグ 567 に「1」の情報が記憶保持されていた場合に当該上側ベース値異常フラグ 567 の状態に基づいて上側ベース値異常信号の外部出力が行われることが回避されるとともに、主側 C P U 63 への動作電力の供給が停止される前から下側ベース値異常フラグ 568 に「1」の情報が記憶保持されていた場合に当該下側ベース値異常フラグ 568 の状態に基づいて下側ベース値異常信号の外部出力が行われることが回避される。また、ベース値初期出力用処理（図 310）では、

第1～第3履歴エリア312～314を参照対象エリアとしてステップSK303の処理を実行する一方、現状エリア311は参照対象エリアとして設定しない。これにより、第1～第3履歴エリア312～314に格納されている過去の3つのベース値のいずれかがベース正常範囲(0.35～0.40)から外れている場合に対応するベース値異常フラグ(上側ベース値異常フラグ567又は下側ベース値異常フラグ568)に「1」がセットされる一方、現状エリア311に格納されている直近のベース値がベース正常範囲(0.35～0.40)から外れていてもベース値異常フラグ(上側ベース値異常フラグ567及び下側ベース値異常フラグ568)に「1」はセットされない。当該構成では、ベース値初期出力用処理(図310)において実行される異常信号出力用処理において、過去のベース値のみに基づくベース値異常信号(上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号)の外部出力が行われる。第1～第3履歴エリア312～314に格納されている過去の3つのベース値のいずれかがベース正常範囲(0.35～0.40)から外れている場合にベース値異常信号を異常報知器EIが外部出力する一方、現状エリア311に格納されている直近のベース値がベース正常範囲(0.35～0.40)から外れていてもベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力されない。当該構成では、パチンコ機10への動作電力の供給を開始した直後にホールコンピュータHC及び異常報知器EIが上側ベース値異常信号又は下側ベース値異常信号を受信した場合、遊技ホールの管理者は、ベース正常範囲(0.35～0.40)から外れているベース値が第1～第3履歴エリア312～314に格納されている過去のいずれかのベース値であることを把握することができる。

10

20

【4024】

<第86の実施形態>

本実施形態ではベース正常範囲に2段階の下側閾値が設定されている点で上記第85の実施形態と相違している。以下、上記第85の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第85の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4025】

本実施形態では、ベース正常範囲(0.35～0.40)における下側の1段階目の閾値として下側第1閾値「0.35」が設定されているとともに、下側の2段階目の閾値として下側第2閾値「0.30」が設定されている。また、ベース正常範囲における上側の閾値として、上記第85の実施形態と同様に、上側閾値「0.40」が設定されている。

30

【4026】

本実施形態では、ベース値が上側閾値(0.40)を上回ったことを示す上側ベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力と、ベース値が下側第1閾値(0.35)を下回ったことを示す下側第1ベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力と、ベース値が下側第2閾値(0.30)を下回ったことを示す下側第2ベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力とが行われる。

【4027】

図311(a)は本実施形態における特定制御用のワークエリア221に設けられた上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号の外部出力用の記憶エリアを説明するための説明図である。図311(a)に示すように、特定制御用のワークエリア221には上側ベース値異常フラグ567、下側第1ベース値異常フラグ571及び下側第2ベース値異常フラグ572が設けられている。上側ベース値異常フラグ567は、上記第85の実施形態と同様に、ベース値がベース正常範囲(0.35～0.40)の上側閾値(0.40)を上回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。下側第1ベース値異常フラグ571は、ベース値がベース正常範囲の下側第1閾値(0.35)を下回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグであるとともに、下側第2ベース値異常フラグ572は、ベース値がベース正常範囲の下側第2閾値(0.30)を下回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。

40

【4028】

50

本実施形態では、ベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値、下側第1閾値及び下側第2閾値が設定された閾値テーブルが主側ROM64に予め記憶されている。図311（b）は閾値テーブル573を説明するための説明図である。図311（b）に示すように閾値テーブル573には、ベース値の下側第1閾値として「0.35」が設定されているとともに、ベース値の下側第2閾値として「0.30」が設定されている。また、ベース値の上側閾値として「0.40」が設定されている。主側ROM64に閾値テーブル573が予め記憶されていることにより、主側CPU63にてベース値の異常の有無及び異常の種類を判定して、ベース値の異常の種類に対応するベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力することが可能となっている。

【4029】

主側CPU63では、主側CPU63への動作電力の供給開始時に演算結果記憶エリア234における現状エリア311及び第1履歴エリア312～第3履歴エリア314（図126）に格納されているベース値がベース正常範囲（0.30～0.40）の下側第1閾値（0.35）を下回っているか否かを判定する判定処理、下側第2閾値（0.40）を下回っているか否かを判定する判定処理、及び上側閾値（0.40）を上回っているか否かを判定する判定処理が行われる。また、主側CPU63への動作電力の供給開始後、演算結果記憶エリア234における現状エリア311（図126）におけるベース値がベース正常範囲（0.30～0.40）の下側第1閾値（0.35）を下回っているか否かを判定する判定処理、下側第2閾値（0.40）を下回っているか否かを判定する判定処理、及び上側閾値（0.40）を上回っているか否かを判定する判定処理が行われる。

【4030】

これらの判定処理では、ベース値が下側第1閾値（0.35）を下回っている場合に下側第1ベース値異常フラグ571に「1」がセットされるとともに、ベース値が下側第2閾値（0.30）を下回っている場合に下側第2ベース値異常フラグ572に「1」がセットされる。また、ベース値が上側閾値（0.40）を上回っている場合に上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされる。

【4031】

上記第85の実施形態と同様に、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてから所定の時間（具体的には1時間）おきに、ベース値異常信号の出力契機が発生する。下側第1ベース値異常フラグ571に「1」がセットされている状態において、当該ベース値異常信号の出力契機が発生したことに基づいて下側第1ベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力が実行されるとともに、下側第2ベース値異常フラグ572に「1」がセットされている状態において、当該ベース値異常信号の出力契機が発生したことに基づいて下側第2ベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力が実行される。また、上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされている状態において、当該ベース値異常信号の出力契機が発生したことに基づいて上側ベース値異常信号の異常報知器EIへの外部出力が実行される。

【4032】

ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下限（0.35）を下回ったことに基づく下側ベース値異常信号の外部出力が、ベース値の異常の程度に応じて2段階で行われる構成であることにより、ベース値がベース正常範囲の下限を下回った場合におけるベース値の異常状態の種類を異常報知器EIにて詳細に把握可能とすることができる。

【4033】

図311（c）は上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号を外部出力するための構成を説明するための説明図である。図311（c）に示すように、MPU62には出力ポート574が設けられている。出力ポート574には、外部端子板97にベース値異常信号を出力するための1バイトのベース値異常データが設定される送信用バッファ575と、送信用バッファ575から1バイトのベース値異常データの転送を受けて、外部端子板97に対してベース値異常信号をシリアル出力する送信用シフトレジスタ576と、送信用バッファ575から送信用シフトレジスタ576

への1バイトのベース値異常データの転送が完了した場合に送信用バッファ575に新規のベース値異常データを設定可能であることを示す1ビットのデータが設定される設定可能フラグ577とが設けられている。出力ポート574において、設定可能フラグ577には、送信用バッファ575から送信用シフトレジスタ576への1バイトのベース値異常データの転送が完了した場合に「1」がセットされる。

【4034】

主側CPU63は、ベース値異常データの出力タイミングとなった場合、設定可能フラグ577に「1」がセットされていることを条件として、ベース値異常データを送信用バッファ575に設定する。具体的には、上側ベース値異常信号を外部出力する場合に上側ベース値異常データとして「00000010」の1バイトデータを送信用バッファ575に設定し、下側第1ベース値異常信号を外部出力する場合に下側第1ベース値異常データとして「00001010」の1バイトデータを送信用バッファ575に設定し、下側第2ベース値異常信号を外部出力する場合に下側第2ベース値異常データとして「00101010」の1バイトデータを送信用バッファ575に設定する。

【4035】

送信用バッファ575に設定されたベース値異常データは、送信用シフトレジスタ576に転送されてシリアル通信で外部端子板97に出力される。送信用バッファ575に上側ベース値異常データが設定された場合には、後述するデータ信号線LN11におけるデータ信号のLOW状態からHI状態への立ち上がりが1回である上側ベース値異常信号が出力される。また、送信用バッファ575に下側第1ベース値異常データが設定された場合には、後述するデータ信号線LN11におけるデータ信号のLOW状態からHI状態への立ち上がりが2回である下側第1ベース値異常信号が出力されるとともに、送信用バッファ575に下側第2ベース値異常データが設定された場合には、後述するデータ信号線LN11におけるデータ信号のLOW状態からHI状態への立ち上がりが3回である下側第2ベース値異常信号が出力される。これら3種類のベース値異常信号は、後述するデータ信号線LN11におけるデータ信号の波形（LOW状態からHI状態に立ち上がる回数）に基づいて識別可能となっている。

【4036】

出力ポート574にはベース値異常信号を出力するための主側出力端子TA6が設けられているとともに、外部端子板97には当該主側出力端子TA5から出力されるベース値異常信号を受信するための外部側受信端子TB6が設けられている。主側出力端子TA6と外部側受信端子TB6とはデータ信号線LN11と、クロック信号線LN12とを利用して電氣的に接続されている。これら信号線LN11～LN12はいずれもMPU62の出力ポート574から外部端子板97に一方向通信で信号を送信するための信号線である。上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号の外部出力は、共通のデータ信号線LN11及びクロック信号線LN12を利用して行われる。

【4037】

ここで、下側第2ベース値異常信号が外部出力される場合を例として、ベース値異常信号が外部出力される様子について説明する。図312(a)は出力ポート574から外部端子板97へのデータ信号の送信期間を示し、図312(b)は出力ポート574から外部端子板97へのクロック信号の送信期間を示し、図312(c)は送信用バッファ575に下側第2異常データが設定されるタイミングを示し、図312(d)は送信用シフトレジスタ576に下側第2異常データが転送されるタイミングを示し、図312(e)は設定可能フラグ577の状態を示す。

【4038】

主側CPU63は、出力ポート574における設定可能フラグ577に「1」がセットされていることを確認して、t1のタイミングで図312(c)に示すように出力ポート574における送信用バッファ575に下側第2ベース値異常データ（具体的には「00101010」の1バイトデータ）を設定する。出力ポート574では、当該t1のタイミングで図312(e)に示すように設定可能フラグ577の値が「1」から「0」に切

10

20

30

40

50

り替わる。

【4039】

その後、出力ポート574では、t2のタイミングで図312(d)に示すように、送信用バッファ575に設定された下側第2ベース値異常データが送信用シフトレジスタ576に転送される。また、当該t2のタイミングで図312(e)に示すように設定可能フラグ577の値が「0」から「1」に切り替わる。これにより、送信用バッファ575に新たなベース値異常データを設定することが可能な状態となる。

【4040】

その後、図312(a)及び図312(b)に示すように、t3のタイミング～t15のタイミングに亘って出力ポート574から外部端子板97への下側第2ベース値異常信号の出力が行われる。具体的には、図312(b)に示すように、HI状態に固定されていたクロック信号線LN12のクロック信号がt3のタイミングで立ち下げられ、t4、t5、t7、t9、t11、t13、t15及びt17のタイミングで立ち上げられる状態でクロック信号が出力される。図312(a)に示すように、データ信号線L11におけるデータ信号は、t6のタイミング～t8のタイミング、t10のタイミング～t12のタイミング、及びt14のタイミング～t16のタイミングに亘ってHI状態となるように3回立ち上げられる。

【4041】

図312(a)及び図312(b)に示すように、クロック信号が1回目に立ち上がる t4のタイミング、2回目に立ち上がる t5のタイミング、4回目に立ち上がる t9のタイミング、6回目に立ち上がる t13のタイミング及び8回目に立ち上がる t17のタイミングにおけるデータ信号はLOW状態であるとともに、クロック信号が3回目に立ち上がる t7のタイミング、5回目に立ち上がる t11のタイミング、及び7回目に立ち上がる t15のタイミングにおけるデータ信号はHI状態である。このように、下側第2ベース値異常信号の外部出力では、出力ポート574から外部端子板97に対して、「00101010」の順番で信号出力が行われる。

【4042】

外部端子板97の外部側受信端子TB6にて受信されたデータ信号及びクロック信号は、外部側出力端子TC6から異常報知器EIに対して出力される。これにより、パチンコ機10から異常報知器EIに対して下側第2ベース値異常信号が外部出力される。異常報知器EIは、外部端子板97から受信するデータ信号が3回立ち上がったことに基づいて下側第2ベース値異常信号を受信したことを把握する。

【4043】

異常報知器EIでは、パチンコ機10から上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号のいずれかを受信した場合、当該受信したベース値異常信号に対応する態様でパチンコ機10におけるベース値の異常を報知する異常報知が行われる。具体的には、パチンコ機10から上側ベース値異常データを受信した場合に、パチンコ機10のベース値が上側閾値(0.40)を上回っていることを示す上側異常報知が行われる。また、パチンコ機10から下側第1ベース値異常データを受信した場合に、パチンコ機10のベース値が下側第1閾値(0.35)を下回っていることを示す下側第1異常報知が行われるとともに、パチンコ機10から下側第2ベース値異常データを受信した場合に、パチンコ機10のベース値が下側第2閾値(0.30)を下回っていることを示す下側第2異常報知が行われる。

【4044】

異常報知器EIは、パチンコ機10から受信したベース値異常信号(上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号のいずれか)と、異常報知器EIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。異常報知器EIからホールコンピュータHCへのベース値異常信号の出力は、ベース値異常信号の種類を把握可能な態様で行われる。ホールコンピュータHCは、異常報知器EIから受信する識別子データに基づいて対応するパチンコ機10を把握するとともに、異常報知器EI

から受信するベース値異常信号に基づいてベース値の異常の有無及び異常の種類を把握する。遊技ホールの管理者は、ホールコンピュータHCにおいてもパチンコ機10におけるベース値の異常の有無、及び当該ベース値の異常の種類を把握することができる。

【4045】

上記のとおり、上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号は、共通のデータ信号線及びクロック信号線（データ信号線LN11及びクロック信号線LN12）を利用して外部端子板97に出力される。このため、各ベース値異常信号を外部端子板97に出力するためのデータ信号線及びクロック信号線を別々に備えている構成と比較して、データ信号線及びクロック信号線の数を抑えながら、3種類のベース値異常信号を出力することが可能となっている。また、パチンコ機10からのベース値異常信号を受信するための端子を1つしか備えていない異常報知器EIに対しても本パチンコ機10を接続して3種類のベース値異常信号を送信することが可能となっている。これにより、当該異常報知器EIにおいて、パチンコ機10におけるベース値の異常の種類を詳細に把握可能とする上側異常報知、下側第1異常報知及び下側第2異常報知を行うことが可能となっているとともに、ホールコンピュータHCにおいてベース値の異常の有無及び異常の種類を詳細に把握することが可能となっている。

【4046】

主側CPU63が送信用バッファ575にベース値異常データを設定した後、当該ベース値異常データに対応するベース値異常信号の外部端子板97へのシリアル出力は、主側CPU63による制御を不要とする態様で、出力ポート574にて進行する。これにより、主側CPU63においてベース値異常信号を外部出力するための処理に要する時間が短縮されている。

【4047】

次に、主側CPU63にて実行される異常フラグ設定用処理について、図313のフローチャートを参照しながら説明する。なお、異常フラグ設定用処理は上記第85の実施形態における外部情報設定処理（図307）のステップSJ904、及びベース値初期出力用処理（図310）のステップSK305にて実行される。また、異常フラグ設定用処理におけるステップSK401～ステップSK409の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【4048】

ステップSK401～ステップSK403では、上記第85の実施形態における異常フラグ設定用処理（図308）のステップSK101～ステップSK103と同様の処理を実行する。具体的には、まず特定制御用のワークエリア221における上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK401）。既に説明したとおり、上側ベース値異常フラグ567は、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。ステップSK401にて否定判定を行った場合には、現状エリア311におけるベース値が閾値テーブル573に設定されている上側閾値（0.40）を上回っているか否かを判定し（ステップSK402）、ベース値が上側閾値を上回っている場合（ステップSK402：YES）には、上側ベース値異常フラグ567に「1」をセットする（ステップSK403）。

【4049】

ステップSK401にて肯定判定を行った場合、又はステップSK402にて否定判定を行った場合には、特定制御用のワークエリア221における下側第1ベース値異常フラグ571に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK404）。既に説明したとおり、下側第1ベース値異常フラグ571は、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側第1閾値（0.35）を下回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。ステップSK404にて否定判定を行った場合、現状エリア311におけるベース値が閾値テーブル573に設定されている下側第1閾値（0.35）を下回っているか否かを判定し（ステップSK405）、ベース値が下

側第1閾値を下回っている場合（ステップSK405：YES）には、下側第1ベース値異常フラグ571に「1」をセットする（ステップSK406）。

【4050】

ステップSK404にて肯定判定を行った場合、ステップSK405にて否定判定を行った場合、又はステップSK406の処理を行った場合には、特定制御用のワークエリア221における下側第2ベース値異常フラグ572に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK407）。既に説明したとおり、下側第2ベース値異常フラグ572は、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側第2側閾値（0.30）を下回る異常状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。ステップSK407にて否定判定を行った場合、現状エリア311におけるベース値が閾値テーブル573に設定されている下側第2閾値（0.30）を下回っているか否かを判定し（ステップSK408）、ベース値が下側第2閾値を下回っている場合（ステップSK408：YES）には、下側第2ベース値異常フラグ572に「1」をセットして（ステップSK409）、本異常フラグ設定用処理を終了する。

【4051】

次に、主側CPU63にて実行される異常信号出力用処理について、図314のフローチャートを参照しながら説明する。なお、異常信号出力用処理は上記第85の実施形態における外部情報設定処理（図307）のステップSJ907、及びベース値初期出力用処理（図310）のステップSK308にて実行される。また、異常信号出力用処理におけるステップSK501～ステップSK509の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【4052】

ステップSK501～ステップSK503では、上記第85の実施形態における異常信号出力用処理（図309）のステップSK201～ステップSK203と同様の処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア221における上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされている場合（ステップSK501：YES）、上側ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップSK502）。上側ベース値異常信号の外部出力処理では、出力ポート574における送信用バッファ575に上側ベース値異常データ（具体的には「00000010」の1バイトデータ）を設定する。これにより、外部端子板97を介してシリアル通信で、異常報知器EIに上側ベース値異常信号が外部出力される。異常報知器EIは、パチンコ機10から受信するデータ信号が1回立ち上がったことに基づいて上側ベース値異常信号を受信したことを把握する。その後、上側ベース値異常フラグ567を「0」クリアする（ステップSK503）。

【4053】

ステップSK501にて否定判定を行った場合、又はステップSK503の処理を行った場合には、特定制御用のワークエリア221における下側第1ベース値異常フラグ571に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK504）。下側第1ベース値異常フラグ571に「1」がセットされている場合（ステップSK504：YES）には、下側第1ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップSK505）。下側第1ベース値異常信号の外部出力処理では、出力ポート574における送信用バッファ575に下側第1ベース値異常データ（具体的には「00001010」の1バイトデータ）を設定する。これにより、外部端子板97を介してシリアル通信で、異常報知器EIに下側第1ベース値異常信号が外部出力される。異常報知器EIは、パチンコ機10から受信するデータ信号が2回立ち上がったことに基づいて下側第1ベース値異常信号を受信したことを把握する。その後、下側第1ベース値異常フラグ571を「0」クリアする（ステップSK506）。

【4054】

ステップSK504にて否定判定を行った場合、又はステップSK506の処理を行った場合には、特定制御用のワークエリア221における下側第2ベース値異常フラグ572に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK507）。下側第2ベー

ス値異常フラグ572に「1」がセットされている場合（ステップSK507：YES）には、下側第2ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップSK508）。下側第2ベース値異常信号の外部出力処理では、出力ポート574における送信用バッファ575に下側第2ベース値異常データ（具体的には「00101010」の1バイトデータ）を設定する。これにより、外部端子板97を介してシリアル通信で、異常報知器EIに下側第2ベース値異常信号が外部出力される。異常報知器EIは、パチンコ機10から受信するデータ信号が3回立ち上がったことに基づいて下側第2ベース値異常信号を受信したことを把握する。その後、下側第2ベース値異常フラグ572を「0」クリアして（ステップSK509）、本異常信号出力用処理を終了する。

【4055】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4056】

ベース値が下側第1閾値（0.35）を下回った場合に下側第1ベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力されるとともに、ベース値が下側第2閾値（0.30）を下回った場合に下側第2ベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。異常報知器EIは、パチンコ機10から受信したベース値異常信号と、当該異常報知器EIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータに出力する。異常報知器EIからホールコンピュータHCへのベース値異常信号の出力は、ベース値異常信号の種類を把握可能とする態様で行われる。ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下限（0.35）を下回ったことに基づく下側ベース値異常信号の外部出力が、ベース値の異常の程度に応じて2段階で行われる構成であることにより、ベース値がベース正常範囲の下限を下回った場合におけるベース値の異常状態の種類をホールコンピュータHC及び異常報知器EIにて詳細に把握可能とすることができる。これにより、遊技ホールの管理者は発生したベース値の異常の種類に対応する措置を迅速に行うことが可能となっている。

【4057】

ベース値が下側第2閾値（0.30）を下回った場合には下側第2ベース値異常信号の外部出力が行われる。これにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース値の異常が深刻であることを把握可能として、ベース値が第2閾値（0.30）を下回るような深刻な異常状態であることが気付かれずに放置されてしまう可能性を低減することができる。

【4058】

上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号は共通のデータ信号線及びクロック信号線（データ信号線LN11及びクロック信号線LN12）を利用して異常報知器EIに外部出力される。このため、各ベース値異常信号を外部端子板97に出力するためのデータ信号線及びクロック信号線を別々に備えている構成と比較して、データ信号線及びクロック信号線の数を抑えながら、3種類のベース値異常信号を出力することが可能となっている。また、パチンコ機10からのベース値異常信号を受信するための端子を1つしか備えていない異常報知器EIに対しても本パチンコ機10を接続して3種類のベース値異常信号を送信することが可能となっている。

【4059】

主側CPU63が送信用バッファ575にベース値異常データを設定した後、当該ベース値異常データに対応するベース値異常信号の外部端子板97へのシリアル出力は、主側CPU63による制御を不要とする態様で、出力ポート574にて進行する。これにより、主側CPU63においてベース値異常信号を外部出力するための処理に要する時間が短縮されている。

【4060】

主側ROM64には、ベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値、下側第1閾値及び下側第2閾値が設定された閾値テーブル573が予め記憶されている。これにより、主側CPU63にてベース値の異常の有無及び異常の種類を判定して、ベース値の異常の種類に対応するベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力することが可能となって

10

20

30

40

50

いる。

【4061】

なお、主側出力端子T A 6から出力されるデータ信号の波形（立ち上がりの回数）に基づいて上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号を識別可能とする構成に代えて、パルス状のデータ信号が出力される回数によってこれらのベース値異常信号を識別可能とする構成としてもよい。具体的には、上側ベース値異常フラグ567に「1」がセットされている状態でベース値異常信号の出力契機が発生した場合には、外部情報設定処理（図307）の1回の処理回においてパルス状のデータ信号を異常報知器E Iに外部出力する。下側第1ベース値異常フラグ571に「1」がセットされている状態でベース値異常信号の出力契機が発生した場合には、外部情報設定処理（図307）の2回の処理回に亘ってパルス状のデータ信号を異常報知器E Iに外部出力する。下側第2ベース値異常フラグ572に「1」がセットされている状態でベース値異常信号の出力契機が発生した場合には、外部情報設定処理（図307）の3回の処理回に亘ってパルス状のデータ信号を異常報知器E Iに外部出力する。異常報知器E Iは、ベース値異常信号を受信する度に、ベース値異常信号と、当該異常報知器E Iの識別子データとを含む情報をホールコンピュータH Cに出力する。当該構成において、ホールコンピュータH C及び異常報知器E Iは、パルス状のデータ信号を単独で受信した場合に上側ベース値異常信号を受信したことを把握し、パルス状のデータ信号を2回連続で受信した場合に下側第1ベース値異常信号を受信したことを把握し、パルス状のデータ信号を3回連続で受信した場合に下側第2ベース値異常信号を受信したことを把握することができる。

【4062】

また、上側ベース値異常信号の外部出力、下側第1ベース値異常信号の外部出力及び下側第2ベース値異常信号の外部出力が共通のデータ信号線及びクロック信号線を利用して行われる構成に代えて、上側ベース値異常信号の外部出力、下側第1ベース値異常信号の外部出力及び下側第2ベース値異常信号の外部出力が異なるデータ信号線及びクロック信号線を利用して行われる構成としてもよい。当該構成では、上側ベース値異常信号の波形、下側第1ベース値異常信号の波形及び下側第2ベース値異常信号の波形を同一のものとしながらベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている異常状態と、ベース値が下側第1閾値（0.35）を下回っている異常状態と、ベース値が下側第2閾値（0.30）を下回っている異常状態とを識別可能な態様でベース値異常信号の外部出力を実行可能とすることができる。

【4063】

また、異常報知器E Iに3種類のベース値異常信号を外部出力するための構成は、シリアル通信でベース値異常信号を外部出力する構成に限定されない。例えば、M P U 6 2と外部端子板97とが2ビット単位のベース値異常信号をパラレル通信で出力可能な1つの信号経路で接続されている構成としてもよい。この場合、例えば、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている場合には2進数表記で「01」のデータ信号を異常報知器E Iに外部出力し、ベース値が下側第1閾値（0.35）を下回っている場合には2進数表記で「10」のデータ信号を異常報知器E Iに外部出力し、ベース値が下側第2閾値（0.30）を下回っている場合に2進数表記で「11」のデータ信号を異常報知器E Iに外部出力する。異常報知器E Iは、パチンコ機10から受信した「01」、「10」及び「11」のいずれかのデータ信号と、当該異常報知器E Iの識別子データとを含む情報をホールコンピュータH Cに出力する。これにより、ホールコンピュータH C及び異常報知器E Iにおいて、ベース値が上側閾値を上回っている異常状態と、ベース値が下側第1閾値を下回っている異常状態と、ベース値が下側第2閾値を下回っている異常状態とを識別可能な態様で、ベース値の異常状態を把握することが可能となる。

【4064】

<第87の実施形態>

本実施形態では異常報知器E Iに外部出力可能なベース値異常信号の数及び種類が上記

第 8 5 の実施形態を相違している。以下、上記第 8 5 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 4 0 6 5 】

本実施形態では、ベース値の異常を示す信号として共通ベース値異常信号と、上側ベース値異常信号と、下側ベース値異常信号とを異常報知器 E I に外部出力することが可能となっている。共通ベース値異常信号は、ベース値が上側閾値（0.40）を上回った場合と、ベース値が下側閾値（0.35）を下回った場合との両方の場合に共通して外部出力されるベース値異常信号である。上記第 8 5 の実施形態と同様に、上側ベース値異常信号はベース値が上側閾値（0.40）を上回った場合に外部出力されるベース値異常信号であるととも、下側ベース値異常信号はベース値が下側閾値（0.35）を下回った場合に外部出力されるベース値異常信号である。

10

【 4 0 6 6 】

図 3 1 5（a）及び図 3 1 5（b）は本実施形態における共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を外部出力するための構成を説明するためのブロック図である。図 3 1 5（a）及び図 3 1 5（b）に示すように、M P U 6 2 には、上記第 8 5 の実施形態と同様に、主側 C P U 6 3 から上側ベース値異常信号を出力するための主側出力端子 T A 4 と、主側 C P U 6 3 から下側ベース値異常信号を出力するための主側出力端子 T A 5 とが設けられている。また、外部端子板 9 7 には、上記第 8 5 の実施形態と同様に、上側ベース値異常信号を受信するための外部側受信端子 T B 4 と、下側ベース値異常信号を受信するための外部側受信端子 T B 5 とが設けられている。上記第 8 5 の実施形態と同様に、主側出力端子 T A 4 と外部側受信端子 T B 4 とは上側データ信号線 L N 7 及び上側クロック信号線 L N 8 を利用して電氣的に接続されているとともに、主側出力端子 T A 5 と外部側受信端子 T B 5 とは下側データ信号線 L N 9 及び下側クロック信号線 L N 1 0 を利用して電氣的に接続されている。

20

【 4 0 6 7 】

本実施形態における M P U 6 2 には、主側 C P U 6 3 から共通ベース値異常信号を出力するための主側出力端子 T A 7 が設けられているとともに、本実施形態における外部端子板 9 7 には、当該共通ベース値異常信号を受信するための外部側受信端子 T B 7 が設けられている。主側出力端子 T A 7 と外部側受信端子 T B 7 とは共通データ信号線 L N 1 3 及び共通クロック信号線 L N 1 4 を利用して電氣的に接続されている。これらの信号線 L N 7 ～ L N 1 0, L N 1 3, L N 1 4 はいずれも主側 C P U 6 3 から外部端子板 9 7 に一方方向通信で信号を送信するための信号線である。

30

【 4 0 6 8 】

共通データ信号線 L N 1 3 を利用して主側 C P U 6 3 から外部端子板 9 7 に共通ベース値異常信号がシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による共通ベース値異常信号の各 1 ビットの区切りが、共通クロック信号線 L N 1 4 を利用して主側 C P U 6 3 から外部端子板 9 7 に送信されるクロック信号により示される。

【 4 0 6 9 】

外部端子板 9 7 には、上記第 8 5 の実施形態と同様に、外部側受信端子 T B 4 にて受信した上側ベース値異常信号を異常報知器 E I に出力するための外部側出力端子 T C 4 と、外部側受信端子 T B 5 にて受信した下側ベース値異常信号を異常報知器 E I に出力するための外部側出力端子 T C 5 とが設けられている。また、本実施形態における外部端子板 9 7 には、外部側受信端子 T B 7 にて受信した共通ベース値異常信号を異常報知器 E I に出力するための外部側出力端子 T C 7 が設けられている。

40

【 4 0 7 0 】

本実施形態では、異常報知器 E I に対して共通ベース値異常信号のみを出力する接続態様と、異常報知器 E I に対して上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を出力する接続態様とを遊技ホールにおいて選択可能となっている。

【 4 0 7 1 】

50

異常報知器 E I に対して共通ベース値異常信号のみを外部出力する接続態様では、図 3 1 5 (a) に示すように、外部端子板 9 7 における外部側出力端子 T C 7 と異常報知器 E I とが電氣的に接続される一方、外部側出力端子 T C 4 , T C 5 と異常報知器 E I とは電氣的に接続されない。異常報知器 E I では、パチンコ機 1 0 から共通ベース値異常信号を受信したに基づいてパチンコ機 1 0 のベース値の異常を報知する共通異常報知が行われる。また、異常報知器 E I は、パチンコ機 1 0 から受信した共通ベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子とを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。これにより、パチンコ機 1 0 におけるベース値がベース正常範囲 (0 . 3 5 ~ 0 . 4 0) から外れている状態であることを異常報知器 E I 及びホールコンピュータ H C において把握可能となる。

10

【 4 0 7 2 】

異常報知器 E I に対して上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を外部出力する接続態様では、図 3 1 5 (b) に示すように、外部端子板 9 7 における外部側出力端子 T C 4 , T C 5 と異常報知器 E I とが電氣的に接続される一方、外部側出力端子 T C 7 と異常報知器 E I とは電氣的に接続されない。

【 4 0 7 3 】

異常報知器 E I では、パチンコ機 1 0 から上側ベース値異常信号を受信したに基づいてパチンコ機 1 0 におけるベース値がベース正常範囲 (0 . 3 5 ~ 0 . 4 0) の上側閾値 (0 . 4 0) を上回っている状態であることを報知する上側異常報知が行われる。また、異常報知器 E I は、パチンコ機 1 0 から受信した上側ベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子とを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。これにより、パチンコ機 1 0 におけるベース値がベース正常範囲 (0 . 3 5 ~ 0 . 4 0) の上側閾値 (0 . 4 0) を上回っている状態であることを異常報知器 E I 及びホールコンピュータ H C において把握可能となる。

20

【 4 0 7 4 】

異常報知器 E I では、パチンコ機 1 0 から下側ベース値異常信号を受信したに基づいてパチンコ機 1 0 におけるベース値がベース正常範囲 (0 . 3 5 ~ 0 . 4 0) の下側閾値 (0 . 3 5) を下回っている状態であることを報知する下側異常報知が行われる。また、異常報知器 E I は、パチンコ機 1 0 から受信した下側ベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子とを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。これにより、パチンコ機 1 0 におけるベース値がベース正常範囲 (0 . 3 5 ~ 0 . 4 0) の下側閾値 (0 . 3 5) を下回っている状態であることを異常報知器 E I 及びホールコンピュータ H C において把握可能となる。

30

【 4 0 7 5 】

このように、異常報知器 E I に対して 1 つの信号経路を用いて 1 種類のベース値異常信号 (共通ベース値異常信号) を外部出力する接続態様と、 2 つの信号経路を用いて 2 種類のベース値異常信号 (上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号) を外部出力する接続態様とを選択可能であることにより、パチンコ機 1 0 からのベース値異常信号を受信するための端子を 1 つしか備えていない異常報知器 E I 及びパチンコ機 1 0 からのベース値異常信号を受信するための端子を 2 つ備えている異常報知器 E I のいずれに対してもベース値異常信号を送信することが可能となっている。

40

【 4 0 7 6 】

異常報知器 E I に対して共通ベース値異常信号を外部出力する接続態様 (図 3 1 5 (a)) では、異常報知器 E I 及びホールコンピュータ H C においてパチンコ機 1 0 のベース値がベース正常範囲 (0 . 3 5 ~ 0 . 4 0) から外れている状態であることを把握可能とすることができる。これにより、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機 1 0 における遊技盤 2 4 に植設されている釘 2 4 b の状態等を調整するメンテナンスを行う契機、及び遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する契機を与えることができる。

【 4 0 7 7 】

50

異常報知器 E I に対して上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を外部出力する接続態様（図 3 1 5（b））では、異常報知器 E I 及びホールコンピュータ H C においてパチンコ機 1 0 のベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている状態であることを把握可能として、遊技ホールの管理者に対して、遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する契機を与えることができる。また、ベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回っている状態であることを把握可能として、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機 1 0 における遊技盤 2 4 に植設されている釘 2 4 b の状態等を調整するメンテナンスを行う契機を与えることができる。

【4078】

次に、主側 CPU 6 3 にて実行される異常信号出力用処理について、図 3 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、異常信号出力用処理は上記第 8 5 の実施形態における外部情報設定処理（図 3 0 7）のステップ S J 9 0 7、及びベース値初期出力用処理（図 3 1 0）のステップ S K 3 0 8 にて実行される。また、異常信号出力用処理におけるステップ S K 6 0 1～ステップ S K 6 0 8 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【4079】

異常信号出力用処理では、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 における上側ベース値異常フラグ 5 6 7 及び下側ベース値異常フラグ 5 6 8 のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S K 6 0 1）。ステップ S K 6 0 1 にて肯定判定を行った場合には、共通ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップ S K 6 0 2）。共通ベース値異常信号の外部出力処理では、MPU 6 2 における主側出力端子 T A 7 から共通クロック信号線 L N 1 4 に対してパルス状のクロック信号が出力されている状況において当該主側出力端子 T A 7 から共通データ信号線 L N 1 3 に出力されている信号を LOW から HI に立ち上げた後、当該信号を HI から LOW に立ち下げる。これにより、外部端子板 9 7 における外部側出力端子 T C 7 と異常報知器 E I とが電氣的に接続されている場合には、外部端子板 9 7 を介して共通ベース値異常信号が異常報知器 E I に外部出力される。既に説明したとおり、異常報知器 E I は、パチンコ機 1 0 から受信した共通ベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子データとを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。これにより、ホールコンピュータ H C 及び異常報知器 E I においてベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている異常状態であることが把握可能とすることができる。

【4080】

その後、ステップ S K 6 0 3～ステップ S K 6 0 8 では、上記第 8 5 の実施形態の異常信号出力用処理（図 3 0 9）におけるステップ S K 2 0 1～ステップ S K 2 0 6 の処理と同様の処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における上側ベース値異常フラグ 5 6 7 に「1」がセットされている場合（ステップ S K 6 0 3：YES）、上側ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップ S K 6 0 4）。上側ベース値異常信号の外部出力処理では、MPU 6 2 における主側出力端子 T A 4 から上側クロック信号線 L N 8 に対してパルス状のクロック信号が出力されている状況において当該主側出力端子 T A 4 から上側データ信号線 L N 7 に出力されている信号を LOW から HI に立ち上げた後、当該信号を HI から LOW に立ち下げる。これにより、外部端子板 9 7 における外部側出力端子 T C 4 と異常報知器 E I とが電氣的に接続されている場合には、外部端子板 9 7 を介して、上側ベース値異常信号が異常報知器 E I に外部出力される。既に説明したとおり、異常報知器 E I は、パチンコ機 1 0 から受信した上側ベース値異常信号と、当該異常報知器 E I の識別子データとを含む情報をホールコンピュータ H C に出力する。これにより、ホールコンピュータ H C 及び異常報知器 E I においてベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。その後、上側ベース値異常フラグ 5 6 7 を「0」クリアする（ステップ S K 6 0 5）。

10

20

30

40

50

【4081】

ステップSK603にて否定判定を行った場合、又はステップSK605の処理を行った場合には、特定制御用のワークエリア221における下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSK606）。下側ベース値異常フラグ568に「1」がセットされている場合（ステップSK606：YES）には、下側ベース値異常信号の外部出力処理を実行する（ステップSK607）。下側ベース値異常信号の外部出力処理では、MPU62における主側出力端子TA5から下側クロック信号線LN10に対してパルス状のクロック信号が出力されている状況において当該主側出力端子TA5から下側データ信号線LN9に出力されている信号をLOWからHIに立ち上げた後、当該信号をHIからLOWに立ち下げる。これにより、外部端子板97における外部側出力端子TC5と異常報知器EIとが電氣的に接続されている場合には、外部端子板97を介して、下側ベース値異常信号が異常報知器EIに外部出力される。既に説明したとおり、異常報知器EIは、パチンコ機10から受信した下側ベース値異常信号と、当該異常報知器EIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。これにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。その後、下側ベース値異常フラグ568を「0」クリアして（ステップSK608）、本異常信号出力用処理を終了する。

10

【4082】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

20

【4083】

外部端子板97には、主側CPU63から受信した共通ベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力するための外部側出力端子TC7と、主側CPU63から受信した上側ベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力するための外部側出力端子TC4と、主側CPU63から受信した下側ベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力するための外部側出力端子TC5とが設けられている。外部端子板97と異常報知器EIとの接続態様として、1つの信号経路を用いて共通ベース値異常信号のみを外部出力する接続態様と、2つの信号経路を用いて上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号を出力する接続態様とを選択可能である。これにより、パチンコ機10からのベース値異常信号を受信するための端子を1つ備えている異常報知器EI、及びパチンコ機10からのベース値異常信号を受信するための端子を2つ備えている異常報知器EIのいずれに対してもベース値の異常を報知することを可能とすることができる。

30

【4084】

外部端子板97と異常報知器EIとが1つの信号経路を用いて電氣的に接続されている場合、異常報知器EIは、パチンコ機10から受信した共通ベース値異常信号と、当該異常報知器EIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。これにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）から外れている異常状態であることを把握可能とすることができる。また、外部端子板97と異常報知器EIとが2つの信号経路を用いて電氣的に接続されている場合、異常報知器EIは、パチンコ機10から受信した上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号のいずれかと、当該異常報知器EIの識別子データとを含む情報をホールコンピュータHCに出力する。これにより、ホールコンピュータHC及び異常報知器EIにおいてベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の上側閾値（0.40）を上回っている異常状態であること、及びベース値がベース正常範囲（0.35～0.40）の下側閾値（0.35）を下回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。

40

【4085】

<第88の実施形態>

本実施形態では不規則なタイミングでデモ演出が開始される点で上記第77の実施形態と相違している。以下、上記第77の実施形態と相違している構成について説明する。な

50

お、上記第 77 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4086】

上記第 77 の実施形態と同様に、デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するタイミングで開始される。本実施形態では、デモ開始用タイマカウンタ 554a の最大値として設定される数値情報が複数（具体的には 4 種類）存在している。デモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達している状態でデモ開始用タイマカウンタ 554a の更新処理（音光側タイマ割込み処理（図 284）のステップ S I 601）が行われ、デモ開始用タイマカウンタ 554a の値が「0」クリアされる度にデモ開始用タイマカウンタ 554a の最大値を決定するための最大値抽選が行われる。そして、当該最大値抽選の抽選結果に対応する態様でデモ開始用タイマカウンタ 554a の最大値が変更される。このため、デモ開始用タイマカウンタ 554a の値が最大値に達するタイミングが不規則となり、不規則なタイミングでデモ演出を開始することが可能となる。

10

【4087】

図 317 は本実施形態における音声発光制御基板 351 の電氣的構成を説明するための説明図である。図 317 に示すように、音声発光制御基板 351 には、音光側 MPU 352 と、乱数用メモリ 578 とが搭載されている。上記第 49 の実施形態で説明したとおり、音光側 MPU 352 には、音光側 CPU 353、音光側 ROM 354 及び音光側 RAM 355 が内蔵されている。上記第 77 の実施形態と同様に、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された状態において、音光側 RAM 355 には情報を記憶保持するためのバックアップ電力は供給されない。

20

【4088】

本実施形態における音光側 RAM 355 には、上記第 77 の実施形態における初期化対象外エリア 554 及び初期化対象エリア 555 は設けられていない。図 317 に示すように、音光側 RAM 355 には、デモ開始用タイマカウンタ 554a、最大値カウンタ 579、待ち状態用タイマカウンタ 555a 及び待ち状態フラグ 555b が設けられている。

【4089】

デモ開始用タイマカウンタ 554a は、上記第 77 の実施形態と同様に、開始待ち状態におけるデモ演出の開始タイミングを音光側 CPU 353 において把握可能とするタイマカウンタである。また、最大値カウンタ 579 は、デモ開始用タイマカウンタ 554a の最大値を音光側 CPU 353 にて把握可能とするカウンタである。最大値カウンタ 579 には、最大値抽選の結果に応じて「2599」、「2999」、「3399」及び「3799」のいずれかの数値情報が設定される。

30

【4090】

上記第 77 の実施形態と同様に、待ち状態用タイマカウンタ 555a は、遊技回用演出及び開閉実行モード用の演出のいずれもが実行されていない期間が予め定められた期間（具体的には 10 分間）となったことを音光側 CPU 353 にて把握可能とするタイマカウンタであるとともに、待ち状態フラグ 555b は、開始待ち状態であることを音光側 CPU 353 にて把握可能とするフラグである。待ち状態用タイマカウンタ 555a の最大値は予め「120000」に設定されている。

40

【4091】

乱数用メモリ 578 は SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。乱数用メモリ 578 には、上述した最大値抽選に用いられる抽選用乱数情報が格納される抽選用乱数カウンタ 578a が設けられている。抽選用乱数カウンタ 578a は、「0」～「255」の数値範囲で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタである。

【4092】

抽選用乱数カウンタ 578a に格納されている抽選用乱数情報は、後述する抽選用乱数の更新処理（音光側立ち上げ処理（図 318）のステップ SK 718）において更新され

50

る。抽選用乱数の更新処理において、音光側CPU353は、抽選用乱数カウンタ578aに格納されている抽選用乱数情報を読み出し、その読み出した抽選用乱数情報に「1」を加算する処理を実行した後に、当該「1」加算後の抽選用乱数情報を抽選用乱数カウンタ578aに上書きする処理を実行する。抽選用乱数の更新処理では、当該「1」加算後の抽選用乱数情報が最大値（具体的には「255」）を超えた場合、更新後の抽選用乱数情報として、抽選用乱数カウンタ578aに「0」の数値情報を上書きする。

【4093】

乱数用メモリ578には、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された状態において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される。このため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された状態においても抽選用乱数カウンタ578aにおける抽選用乱数情報が記憶保持される。但し、これに限定されることはなく乱数用メモリ578が情報の記憶保持に外部からの電力供給を必要としないEEPROMなどであってもよい。

【4094】

次に、本実施形態における音光側CPU353にて実行される音光側立ち上げ処理について、図318のフローチャートを参照しながら説明する。なお、音光側立ち上げ処理はパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【4095】

音光側立ち上げ処理では、まず音光側RAMクリア処理を実行する（ステップSK701）。音光側RAMクリア処理では、音光側RAM355における全記憶エリアの「0」クリア及び初期設定を行う。上述したとおり、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合、音光側RAM355にはバックアップ電力は供給されない。このため、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された直後、音光側RAM355の記憶エリアは不定な状態となっている。ステップSK701にて音光側RAMクリア処理を実行することにより、音光側RAM355の記憶エリアにおける当該不定な状態を解消することができる。

【4096】

その後、ステップSK702～ステップSK706では、上記第77の実施形態における音光側立ち上げ処理（図283）のステップSI504～ステップSI508と同一の処理を実行する。ステップSK706にて主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信したと判定した場合、音光側RAM初期設定処理を実行する（ステップSK707）。音光側RAM初期設定処理では、音光側RAM355の全記憶エリアの「0」クリア及び初期設定を行う。また、当該音光側RAM355の全記憶エリアの「0」クリア及び初期設定に際して、更新時報知が行われている場合には当該更新時報知を終了させるとともに、確認時報知が行われている場合には当該確認時報知を終了させる。

【4097】

ステップSK707における音光側RAM初期設定処理では、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされる。本実施形態では、音光側CPU353が主側CPU63から受信した復帰コマンドが通常復帰コマンド、確認時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれであっても音光側RAM初期化初期設定処理が実行されてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が「0」クリアされる。また、ステップSK707における音光側RAM初期設定処理では、音光側RAM355における最大値カウンタ579の値が「0」クリアされる。最大値カウンタ579には、デモ開始用タイマカウンタ554aの更新が開始されるよりも先に、後述する最大値設定処理（ステップSK716）にてデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が設定される。

【4098】

ステップSK707にて音光側RAM初期設定処理を実行した後、音光側RAM355における待ち状態フラグ555bに「1」をセットして、開始待ち状態を開始させる（ステップSK708）。その後、ステップSK709～ステップSK715では、上記第77の実施形態における音光側立ち上げ処理（図283）のステップSI511～ステップSI517と同一の処理を実行する。

【4099】

ステップSK710にて通常復帰報知の設定処理を実行した場合、ステップSK712にて更新後報知の設定処理を実行した場合、ステップSK714にて確認後報知の設定処理を実行した場合、又はステップSK715にてクリア復帰報知の設定処理を実行した場合には、最大値設定処理を実行する（ステップSK716）。最大値設定処理では、最大値抽選を行い、当該最大値抽選の抽選結果に対応する数値情報を音光側RAM355における最大値カウンタ579に設定することにより、デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値を設定する。なお、最大値設定処理の詳細については後述する。

【4100】

音光側CPU353は、上記第77の実施形態と同様に、音光側タイマ割込み処理（図284）を定期的に実行する構成であるが、音光側立ち上げ処理（図318）が開始された段階においては音光側タイマ割込み処理（図284）の発生が禁止されている。この音光側タイマ割込み処理（図284）の発生が禁止された状態は、ステップSK716の処理が完了してステップSK717の処理が実行される前のタイミングで解除され、音光側タイマ割込み処理（図284）の実行が許可される。このため、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、ステップSK716における最大値設定処理が行われて最大値カウンタ579にデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が設定されるまで、音光側タイマ割込み処理（図284）は実行されない。最大値カウンタ579にデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が設定された後に、音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可されてデモ開始用タイマカウンタ554aの更新が開始される。

【4101】

その後、ステップSK717～ステップSK719の音光側残余処理に進む。上述したとおり、音光側CPU353は音光側タイマ割込み処理（図284）を定期的に実行する構成であるが、1の音光側タイマ割込み処理と次の音光側タイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は音光側タイマ割込み処理（図284）の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSK717～ステップSK719の音光側残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSK717～ステップSK719の音光側残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【4102】

音光側残余処理では、まずステップSK717にて、音光側タイマ割込み処理（図284）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップSK718では、抽選用乱数の更新処理を実行する。既に説明したとおり、ステップSK718における抽選用乱数の更新処理では、乱数用メモリ578における抽選用乱数カウンタ578aに格納されている抽選用乱数情報を読み出し、その読み出した抽選用乱数情報に「1」を加算する処理を実行した後に、当該「1」加算後の抽選用乱数情報を抽選用乱数カウンタ578aに上書きする。抽選用乱数の更新処理では、当該「1」加算後の抽選用乱数情報が最大値（具体的には「255」）を超えた場合、更新後の抽選用乱数情報として、抽選用乱数カウンタ578aに「0」の数値情報を上書きする。その後、ステップSK719にて、音光側タイマ割込み処理（図284）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップSK719の処理を実行した場合、ステップSK717に戻り、ステップSK717～ステップSK719の音光側残余処理を繰り返す。

【4103】

上記のとおり、音光側タイマ割込み処理（図284）の処理完了時間に応じて変動する不規則な残余時間を利用して抽選用乱数カウンタ578aにおける抽選用乱数情報が更新される構成である。これにより、最大値抽選に用いられる抽選用乱数情報が特定の数値範囲に偏ってしまうことが防止されているとともに、最大値抽選の結果に設計段階で意図していない傾向が生じてしまうことが防止されている。

【4104】

既に説明したとおり、抽選用乱数カウンタ578aに格納されている抽選用乱数情報は

10

20

30

40

50

、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された状態においても記憶保持される。また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されてから音光側立ち上げ処理（図 3 1 8）のステップ S K 7 1 6 にて最大値設定処理が行われるまでに抽選用乱数カウンタ 5 7 8 a の値は「0」クリアされない。これにより、複数のパチンコ機 10 において、動作電力の供給が開始されてから音光側立ち上げ処理（図 3 1 8）のステップ S K 7 1 6 にて最大値設定処理が行われるまでの時間が略同一の時間であったとしても、偶然一致の場合を除いて、最大値抽選に用いられる抽選用乱数情報の値を異なる値とすることが可能となっている。これにより、複数のパチンコ機 10 に対して同時に動作電力の供給を開始した場合に、当該複数のパチンコ機 10 において最初に実行される最大値抽選の結果が全て同一となってしまうことが防止されている。

10

【4 1 0 5】

上記第 7 7 の実施形態において既に説明したとおり、設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）は、設定キーを利用して設定キー挿入部 6 8 a を ON 状態から OFF 状態に切り換える操作が行われることを条件として終了する。設定確認用処理（図 1 6 6）及び設定値更新処理（図 1 6 7）の終了タイミングは人の操作（遊技ホールの管理者による操作）が行われるタイミングによって変動するため、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されてから音光側 C P U 3 5 3 が確認時の復帰コマンド又は更新時の復帰コマンドを受信するまでの期間は、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されてから音光側 C P U 3 5 3 が通常復帰コマンド又はクリア時の復帰コマンドを受信するまでの期間とは異なる期間となる。本実施形態では、音光側 C P U 3 5 3 が主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信したに基づいて行われる処理（ステップ S K 7 0 2 ～ステップ S K 7 1 5 の処理）が終了した後に音光側タイマ割込み処理（図 2 8 4）の割込みが許可されてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新が開始される。このため、複数のパチンコ機 10 に対して動作電力の供給が同時に開始されたとしても、当該複数のパチンコ機 10 においてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新が開始されるタイミングは、「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無によって異なるタイミングとなる。

20

【4 1 0 6】

既に説明したとおり、デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値に達するタイミングで開始される。デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新が開始された後、定期的にデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値に達する構成では、複数のパチンコ機 10 に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、当該動作電力の供給開始に際して「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われたパチンコ機 10 と、「設定確認操作」及び「設定変更操作」が行われなかったパチンコ機 10 とにおいて、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の値が最大値に達するタイミングにずれが生じるとともに、開始待ち状態におけるデモ演出の開始タイミングにずれが生じる。このため、当該構成では、デモ演出の開始タイミングに基づいて「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われたパチンコ機 10 が特定され易くになってしまうおそれがある。

30

【4 1 0 7】

これに対して本実施形態では、デモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の最大値が不規則に更新されることにより、動作電力の供給開始時における「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無に関わらず、意図的に、複数のパチンコ機 10 においてデモ演出の開始タイミングがずれている状況が作り出される構成である。これにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて、複数のパチンコ機 10 の中から「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われたパチンコ機 10 が特定され易くならないことを防止することができる。

40

【4 1 0 8】

次に、音光側 C P U 3 5 3 にて実行される最大値設定処理について、図 3 1 9（a）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、最大値設定処理は、音光側立ち上げ処理（図 3 1 8）のステップ S K 7 1 6、及び後述するデモ開始用タイマカウンタ 5 5 4 a の更新処理（図 3 2 0）のステップ S K 9 0 5 にて実行される。

【4 1 0 9】

50

最大値設定処理では、最大値抽選に用いる最大値抽選テーブルを音光側ROM354から音光側RAM355に読み出す（ステップSK801）。図319（b）は最大値抽選テーブル581を説明するための説明図である。図319（b）に示すように、最大値抽選テーブル581には、当該最大値抽選後に音光側RAM355における最大値カウンタ579にデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として設定される数値情報として「2599」、「2999」、「3399」及び「3799」が設定されている。

【4110】

最大値抽選では、抽選用乱数カウンタ578aから読み出される抽選用乱数情報が「0」～「63」の数値範囲である場合には最大値カウンタ579に「2599」が設定され、当該抽選用乱数情報が「64」～「127」の数値範囲である場合には最大値カウンタ579に「2999」が設定され、当該抽選用乱数情報が「128」～「191」の数値範囲である場合には最大値カウンタ579に「3399」が設定され、当該抽選用乱数情報が「192」～「255」の数値範囲である場合には最大値カウンタ579に「3799」が設定される。最大値抽選において、当該最大値抽選後に最大値カウンタ579に「2599」が設定される確率、最大値カウンタ579に「2999」が設定される確率、最大値カウンタ579に「3399」が設定される確率、及び最大値カウンタ579に「3799」が設定される確率は、「1／4」で同一となっている。

【4111】

最大値設定処理（図319（a））の説明に戻り、ステップSK801にて最大値抽選テーブル581を読み出した後、乱数用メモリ578における抽選用乱数カウンタ578aに格納されている抽選用乱数情報を読み出す（ステップSK802）。その後、ステップSK802にて読み出した抽選用乱数情報をステップSK801にて読み出した最大値抽選テーブル581と照合することによりデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として最大値カウンタ579に設定する数値情報を特定する（ステップSK803）。そして、当該特定した数値情報を最大値カウンタ579に設定して（ステップSK804）、本最大値設定処理を終了する。これにより、デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が更新される。

【4112】

上記第77の実施形態において既に説明したとおり、開始待ち演出用処理（図285）では、音光側RAM355における開始待ち演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップSI706：YES）、すなわち図柄表示装置41において開始待ち演出（デモ演出又は待機図柄表示のいずれか）が行われている場合には、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が「1999」である場合（ステップSI710：YES）に、待機図柄表示の開始設定処理が実行される（ステップSI711）。また、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値である場合（ステップSI712：YES）に、デモ演出の開始設定処理が実行される（ステップSI709）。本実施形態では、デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として「2599」が設定された場合、10秒間に亘ってデモ演出が実行された後、3秒間に亘って待機図柄表示が実行される。デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として「2999」が設定された場合、10秒間に亘ってデモ演出が実行された後、5秒間に亘って待機図柄表示が実行される。デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として「3399」が設定された場合、10秒間に亘ってデモ演出が実行された後、7秒間に亘って待機図柄表示が実行される。デモ開始用タイマカウンタ554aの最大値として「3799」が設定された場合、10秒間に亘ってデモ演出が実行された後、9秒間に亘って待機図柄表示が実行される。

【4113】

次に、音光側CPU353にて実行されるデモ開始用タイマカウンタ554aの更新処理について図320のフローチャートを参照しながら説明する。なお、デモ開始用タイマカウンタ554aの更新処理は音光側タイマ割込み処理（図284）のステップSI601にて実行される。

【4114】

デモ開始用タイマカウンタ554aの更新処理では、まず音光側RAM355におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの値を1加算する(ステップSK901)。その後、最大値カウンタ579に設定されているデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値を把握する(ステップSK902)。そして、ステップSK901にて1加算した後のデモ開始用タイマカウンタ554aの値がステップSK902にて把握した最大値を上回っているか否かを判定する(ステップSK903)。

【4115】

ステップSK903にてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値を上回っていないと判定した場合には、そのまま本デモ開始用タイマカウンタ554aの更新処理を終了する。一方、ステップSK903にてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値を上回っていると判定した場合には、デモ開始用タイマカウンタ554aの値を「0」クリアする(ステップSK904)。その後、図319(a)を参照しながら既に説明した最大値設定処理を実行して(ステップSK905)、本デモ開始用タイマカウンタ554aの更新処理を終了する。ステップSK905における最大値設定処理が実行されることにより、最大値抽選における抽選結果に対応する態様でデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が更新される。

【4116】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4117】

デモ演出は、開始待ち状態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達したタイミングで開始される。デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達した後、「0」クリアされたタイミングで最大値抽選が行われ、当該最大値抽選における抽選結果に対応する態様でデモ開始用タイマカウンタ554aの最大値が更新される。これにより、デモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングを不規則なタイミングとして、開始待ち状態において不規則なタイミングでデモ演出を開始させることができる。また、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、当該動作電力の供給開始時における「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無に関わらず、意図的に、複数のパチンコ機10においてデモ演出の開始タイミングがずれている状況を作り出すことができる。これにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて、複数のパチンコ機10の中から「設定確認操作」又は「設定変更操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことを防止することができる。

【4118】

最大値抽選に用いられる抽選用乱数情報は、音光側タイマ割込み処理(図284)の処理完了時間に応じて変動する不規則な残余時間を利用して更新される。これにより、最大値抽選に用いられる抽選用乱数情報が特定の数値範囲に偏ってしまうことが防止されるとともに、最大値抽選の結果に設計段階で意図していない傾向が生じてしまうことが防止されている。

【4119】

音光側タイマ割込み処理(図284)の処理完了時間は、遊技者による発射操作装置28の操作態様及び遊技球の入球態様等によって変動する。また、抽選用乱数カウンタ578aに格納されている抽選用乱数情報は、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された状態においても記憶保持される。このため、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始され、当該動作電力の供給が開始されてから最初に最大値抽選が行われるまでの時間が略同一の時間であったとしても、偶然一致の場合を除き、当該複数のパチンコ機10において最大値抽選に用いられる抽選用乱数情報の値を異なるものとすることができる。これにより、複数のパチンコ機10において、最大値抽選に用いられる抽選用乱数の値を異なるものとすることが可能となっていると同時に、当該複数のパチンコ機10において動作電力の供給開始直後に実行される最大値抽選の結果が全て同一となってしまうことが防止されている。

【4120】

なお、複数のパチンコ機 10 において最大値抽選に用いられる抽選用乱数情報を異なる値とするための構成は、抽選用乱数情報の更新を非定期的に実行される音光側残余処理の中で行う構成に限定されない。例えば、音光側タイマ割込み処理（図 284）において、開始待ち状態であることを条件として、抽選用乱数の更新処理（音光側立ち上げ処理（図 318）のステップ S K 7 1 8）が実行される構成としてもよい。開始待ち状態の開始タイミング及び終了タイミングは遊技者による発射操作装置 28 の操作態様及び遊技球の入球態様等によって変動する。このため、複数のパチンコ機 10 に対して同時に動作電力の供給が開始された場合であっても、その後に抽選用乱数の更新処理（音光側立ち上げ処理（図 318）のステップ S K 7 1 8）が実行される回数は、遊技者による発射操作装置 28 の操作態様及び遊技球の入球態様等によって変動する。これにより、複数のパチンコ機 10 において最大値抽選に用いられる抽選用乱数情報を異なる値とすることができる。

【4121】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された直後に特定の数値範囲に偏ることのない抽選用数値情報を取得するための構成は、音声発光制御基板 351 に情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される乱数用メモリ 578 を設ける構成に限定されない。例えば、上記第 79 の実施形態と同様に、主側 CPU 63 が音光側 CPU 353 に送信する復帰コマンド（通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれか）に抽選用乱数情報が設定される構成としてもよい。具体的には、上記第 79 の実施形態と同様に、主側 CPU 63 は、メイン処理（図 165）のステップ S B 105 にてチェックサムが正常であると判定した場合に特定制御用のワークエリア 221 の乱数初期値カウンタ C I N I に格納されている数値情報を送信乱数記憶カウンタ 556（図 290）に設定する。上記第 79 の実施形態において既に説明したとおり、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された状態において特定制御用のワークエリア 221 には情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される構成であり、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された直後に乱数初期値カウンタ C I N I には特定の数値範囲に偏ることのない数値情報が格納されている。主側 CPU 63 は、音光側 CPU 353 に対していずれかの復帰コマンドを送信する場合に、送信乱数記憶カウンタ 556 に設定されている数値情報を抽選用乱数情報として当該復帰コマンドに設定する。このように、音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から特定の数値範囲に偏ることが防止されている抽選用乱数情報を受信する構成とすることにより、音声発光制御基板 351 にバックアップ電力が供給される記憶エリアを設けることなく、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された直後に特定の数値範囲に偏ることのない抽選用数値情報を取得することができる。

【4122】

また、デモ開始用タイマカウンタ 554 a の値が最大値に達する度に最大値抽選を行って当該デモ開始用タイマカウンタ 554 a の最大値を設定する構成に代えて、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始時に複数の数値情報の中からデモ開始用タイマカウンタ 554 a に初期値として設定する数値情報を決定するための初期値抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、デモ開始用タイマカウンタ 554 a の最大値は「2999」に固定されている。初期値抽選は、音光側 CPU 353 が主側 CPU 63 から通常復帰コマンド、更新時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合に実行される。パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された後、当該動作電力の供給が停止されるまでに初期値抽選が実行される回数は 1 回のみである。初期値抽選は、上記第 88 の実施形態において既に説明した抽選用乱数カウンタ 578 a に格納されている抽選用乱数情報を用いて行われる。上記第 88 の実施形態において既に説明したとおり、抽選用乱数カウンタ 578 a に格納されている抽選用乱数情報は「0」～「255」のいずれかの数値情報であり、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された直後に抽選用乱数カウンタ 578 a に格納されている抽選用乱数情報は特定の数値範囲に偏ることのない数値情報である。

【4123】

音光側ROM354には、初期値抽選に用いられる初期値抽選テーブルが記憶されており、初期値抽選テーブルには、複数種類（具体的には4種類）の初期値が設定されている。初期値抽選では、抽選用乱数カウンタ578aに格納されている抽選用乱数情報が「0」～「63」の数値範囲である場合にデモ開始用タイマカウンタ554aに初期値として「0」が設定され、当該抽選用乱数情報が「64」～「127」の数値範囲である場合にデモ開始用タイマカウンタ554aに初期値として「999」が設定され、当該抽選用乱数情報が「128」～「191」の数値範囲である場合にデモ開始用タイマカウンタ554aに初期値として「1999」が設定され、当該抽選用乱数情報が「192」～「255」の数値範囲である場合にデモ開始用タイマカウンタ554aに初期値として「2998」が設定される。初期値抽選において、初期値としてデモ開始用タイマカウンタ554aに「0」が設定される確率、デモ開始用タイマカウンタ554aに「999」が設定される確率、デモ開始用タイマカウンタ554aに「1999」が設定される確率、及びデモ開始用タイマカウンタ554aに「2998」が設定される確率は「1／4」で同一となっている。

【4124】

初期値抽選において、デモ開始用タイマカウンタ554aの初期値が「0」となった場合には音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可されてから15秒後に図柄表示装置41にてデモ演出が開始され、デモ開始用タイマカウンタ554aの初期値が「999」となった場合には音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可されてから10秒後にデモ演出が開始され、デモ開始用タイマカウンタ554aの初期値が「1999」となった場合には音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可されてから5秒後にデモ演出が開始される。また、初期値抽選において、デモ開始用タイマカウンタ554aの初期値が「2998」となった場合には、音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可された後、最初に行われる音光側タイマ割込み処理（図284）のステップS1601にてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値（具体的には2999）に達する。この場合には、当該処理回における音光側タイマ割込み処理（図284）のステップS1621にて開始待ち演出用処理が実行されることにより、デモ演出が開始される。つまり、音光側タイマ割込み処理（図284）の割込みが許可された直後に図柄表示装置41にてデモ演出が開始される。

【4125】

抽選用乱数カウンタ578aにおける抽選用乱数情報が特定の数値範囲に偏ってしまうことが防止されていることにより、初期値抽選の結果に特定の傾向が生じてしまうことが防止されている。また、上記第88の実施形態において既に説明したとおり、パチンコ機10への動作電力の供給開始時に抽選用乱数カウンタ578aに格納されている抽選用数値情報が「0」クリアされない構成であり、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始されたとしても、当該複数のパチンコ機10において初期値抽選に用いられる抽選用乱数情報は、偶然一致の場合を除いて異なる値となる。このため、パチンコ機10への動作電力の供給開始時に1度だけ初期値抽選が行われ、当該初期値抽選の抽選結果に対応する数値情報をデモ開始用タイマカウンタ554aの初期値として設定する構成としても、複数のパチンコ機10に対して同時に動作電力の供給が開始された場合に、当該複数のパチンコ機10においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達するタイミングを初期値抽選の抽選結果に応じて異なるタイミングとすることができるとともに、開始待ち状態においてデモ演出が開始されるタイミングを異なるタイミングとすることができる。複数のパチンコ機10においてデモ演出の開始タイミングがずれている状況は、動作電力の供給開始時における「設定確認操作」及び「設定変更操作」の有無に関わらず、意図的に作り出される。これにより、デモ演出の開始タイミングに基づいて、「設定確認操作」、「設定変更操作」、又は「RAMクリア操作」が行われたパチンコ機10が特定され易くなってしまうことを防止することができる。

【4126】

<第89の実施形態>

本実施形態では遊技履歴の管理結果を報知するための表示装置における表示内容が上記第３５の実施形態と相違している。以下、上記第３５の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３５の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【４１２７】

図３２１は本実施形態における主制御装置６０の正面図である。

【４１２８】

図３２１に示すように、本実施形態における主制御装置６０には、上記第３５の実施形態における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に代えて、第１報知用表示装置５９１、第２報知用表示装置５９２、第３報知用表示装置５９３、第４報知用表示装置５９４及び第５報知用表示装置５９５が設けられている。第１～第５報知用表示装置５９１～５９５は主制御基板６１の素子搭載面において横並びで設けられている。

【４１２９】

第１～第５報知用表示装置５９１～５９５はいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが複数配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１報知用表示装置５９１には８個の表示用セグメントが配列されているとともに、第２～第５報知用表示装置５９２～５９５には７個の表示用セグメントが配列されている。第１～第５報知用表示装置５９１～５９５はいずれもその表示面が主制御基板６１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂにより覆われている。この場合に、基板ボックス６０ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容された第１～第５報知用表示装置５９１～５９５の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース２１の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部６０ｂを通じて第１～第５報知用表示装置５９１～５９５の表示面を目視することが可能となる。なお、第１～第５報知用表示装置５９１～５９５における表示内容については後述する。

【４１３０】

図３２２は遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア２２３の各種エリアを説明するための説明図である。

【４１３１】

図３２２に示すように、非特定制御用のワークエリア２２３には、上記第３５の実施形態における通常用カウンタエリア２３１に代えて、入球個数カウンタエリア５９６が設けられている。入球個数カウンタエリア５９６には、一般入賞カウンタ５９６ａ、特電入賞カウンタ５９６ｂ、第１作動カウンタ５９６ｃ、第２作動カウンタ５９６ｄ、及びアウトカウンタ５９６ｅが設けられている。入球個数カウンタエリア５９６における各種カウンタ５９６ａ～５９６ｅでは、遊技状態を区別することなく全遊技状態における遊技球の入球個数が計測される。全遊技状態とは、具体的には、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない遊技状態と、開閉実行モードである遊技状態と、高頻度サポートモードである遊技状態とである。一般入賞カウンタ５９６ａは所定の計測開始契機からの一般入賞口３１への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ５９６ｂは所定の計測開始契機からの特電入賞装置３２への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第１作動カウンタ５９６ｃは所定の計測開始契機からの第１作動口３３への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第２作動カウンタ５９６ｄは所定の計測開始契機からの第２作動口３４への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ５９６ｅは所定の計測開始契機からのアウト口２４ａへの遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

【４１３２】

入球個数カウンタエリア 5 9 6 の各種カウンタ 5 9 6 a ~ 5 9 6 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況において対象となる入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。具体的には、上述した全遊技状態において、一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合には一般入賞カウンタ 5 9 6 a の値が 1 加算され、特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には特電入賞カウンタ 5 9 6 b の値が 1 加算され、第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球した場合には第 1 作動カウンタ 5 9 6 c の値が 1 加算され、第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した場合には第 2 作動カウンタ 5 9 6 d の値が 1 加算され、アウト口 2 4 a に 1 個の遊技球が入球した場合にはアウトカウンタ 5 9 6 e の値が 1 加算される。

【 4 1 3 3 】

なお、前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠 1 4 を開放した状態で入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に手入力で遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況も前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

【 4 1 3 4 】

本実施形態では、主側 CPU 6 3 により複数種類の出玉率が算出される。出玉率とは、全遊技状態におけるパチンコ機 1 0 の遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数に対する合計払出個数の割合である。入球個数カウンタエリア 5 9 6 の各種カウンタ 5 9 6 a ~ 5 9 6 e の値を K 1 0 1 ~ K 1 0 5 とした場合に出玉率は以下のものとなる。

・出玉率：遊技球の合計払出個数（ $K 1 0 1 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 1 0 2 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 1 0 3 \times$ 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 1 0 4 \times$ 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 1 0 1 + K 1 0 2 + K 1 0 3 + K 1 0 4 + K 1 0 5$ ）の割合。

【 4 1 3 5 】

本実施形態では、主側 CPU 6 3 により現状の出玉率と、単位算出期間における出玉率と、直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率と、第 1 算出期間における出玉率と、直近 1 0 回分の単位算出期間全体における出玉率と、第 2 算出期間における出玉率とが算出される。

【 4 1 3 6 】

現状の出玉率とは、現状の入球個数カウンタエリア 5 9 6 の各種カウンタ 5 9 6 a ~ 5 9 6 e に記憶されている値に基づいて算出される出玉率である。現状の出玉率は、上述した遊技球の合計払出個数（ $K 1 0 1 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 1 0 2 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 1 0 3 \times$ 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 1 0 4 \times$ 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」）を遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 1 0 1 + K 1 0 2 + K 1 0 3 + K 1 0 4 + K 1 0 5$ ）で除算して 1 0 0 倍した百分率のデータとして算出される。現状の出玉率は、遊技球の合計払出個数と、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数とが同一である場合に 1 0 0 % となり、遊技球の合計払出個数が遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数よりも多い場合に 1 0 0 % を上回る値となり、遊技球の合計払出個数が遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数よりも少ない場合には 1 0 0 % を下回る値となる。現状の出玉率の情報（以下、現状の出玉率データともいう。）は、「0 %」~「9 9 9 %」の範囲の数値情報として記憶される。現状の出玉率は 1 0 進数表記で 3 桁の数値情報である。

【 4 1 3 7 】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 作動口 3 3 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合又は第 2 作動口 3 4 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合には、1 個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口 3 1 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合には、1 0 個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置 3 2 への 1 個の遊技球の入球が

10

20

30

40

50

発生した場合には、15個の賞球の払い出しが実行される。現状の出玉率が「999%」を上回る場合、当該現状の出玉率は「999%」として記憶される。なお、上記賞球個数は任意であり、例えば、第2作動口34の方が第1作動口33よりも賞球個数が少ない構成としてもよく、第2作動口34の方が第1作動口33よりも賞球個数が多い構成としてもよい。

【4138】

単位算出期間とは、全遊技状態においてパチンコ機10の遊技領域PAから排出された遊技球の数が単位基準個数（具体的には6000個）に達するまでの期間である。1つの単位算出期間が終了すると次の単位算出期間が開始される。入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eの値は、単位算出期間が終了する度に「0」クリアされる。パチンコ機10では1分間に最大で100個の遊技球の発射が行われるため、単位基準個数である6000個は1時間における最大の発射個数となる。遊技領域PAから排出された遊技球の数が1時間における最大の発射個数となった場合に1つの単位算出期間が終了し、新たな単位算出期間が開始される。なお、単位基準個数は6000個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、6000個よりも少ない個数に設定されていてもよく、6000個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【4139】

本実施形態では、単位算出期間が終了する度に当該終了した単位算出期間における最終的な出玉率（以下、単位算出期間における出玉率ともいう。）が算出される。単位算出期間における出玉率は、単位算出期間の終了時に入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eに記憶されている値に基づいて算出される。単位算出期間における出玉率は、現状の出玉率と同様に、上述した遊技球の合計払出個数（ $K101 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+ $K102 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+ $K103 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+ $K104 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）を、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K101 + K102 + K103 + K104 + K105$ ）で除算して100倍した百分率のデータとして算出される。単位算出期間における出玉率の情報（以下、単位算出期間における出玉率データともいう。）は、「0%」～「999%」の範囲の数値情報として記憶される。単位算出期間における出玉率は10進数表記で3桁の数値情報である。

【4140】

直近4回分の単位算出期間全体における出玉率は、直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率の合計値を「4」で除算することにより算出される。直近4回分の単位算出期間全体における出玉率の情報（以下、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データともいう。）は、「0%」～「999%」の範囲の数値情報として記憶される。直近4回分の単位算出期間全体における出玉率は10進数表記で3桁の数値情報である。

【4141】

第1算出期間とは、単位算出期間の4回分の期間であり、全遊技状態において、パチンコ機10の遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が単位基準個数（具体的には6000個）の4倍である24000個に達するまでの期間である。遊技領域PAから排出された遊技球の数が4時間における最大の発射個数となった場合に1つの第1算出期間が終了し、新たな第1算出期間が開始される。単位算出期間が4回終了する度に1つの第1算出期間が終了する。

【4142】

第1算出期間における出玉率は、当該第1算出期間に含まれる4回分の各単位算出期間における4個の出玉率の合計値を「4」で除算することにより算出される。第1算出期間における出玉率の情報（以下、第1算出期間における出玉率データともいう。）は、単位算出期間における出玉率の情報と同様に、「0%」～「999%」の範囲の数値情報として記憶される。第1算出期間における出玉率は10進数表記で3桁の数値情報である。

【4143】

直近10回分の単位算出期間全体における出玉率は、直近10回分の各単位算出期間に

における10個の出玉率の合計値を「10」で除算することにより算出される。直近10回分の単位算出期間全体における出玉率の情報（以下、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データともいう。）は、「0%」～「999%」の範囲の数値情報として記憶される。直近10回分の単位算出期間全体における出玉率は10進数表記で3桁の数値情報である。

【4144】

第2算出期間とは、単位算出期間の10回分の期間であり、全遊技状態において、パチンコ機10の遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が単位基準個数（具体的には6000個）の10倍である60000個に達するまでの期間である。遊技領域PAから排出された遊技球の数が10時間における最大の発射個数となった場合に1つの第2算出期間が終了し、新たな第2算出期間が開始される。単位算出期間が10回終了する度に1つの第2算出期間が終了する。

【4145】

第2算出期間における出玉率は、当該第2算出期間に含まれる10回分の単位算出期間における10個の出玉率の合計値を「10」で除算することにより算出される。第2算出期間における出玉率の情報（以下、第2算出期間における出玉率データともいう。）は、単位算出期間における出玉率の情報と同様に、「0%」～「999%」の範囲の数値情報として記憶される。第2算出期間における出玉率は10進数表記で3桁の数値情報である。

【4146】

第1～第5報知用表示装置591～595では、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、及び第2算出期間における出玉率の表示が行われる。第1～第5報知用表示装置591～595では、これらの出玉率に対応する3桁の数字（「000」～「999」のいずれかの数字）の表示が行われる。なお、第1～第5報知用表示装置591～595における表示内容の詳細については後述する。

【4147】

パチンコ機10では、設計段階で想定された直近4回分の単位算出期間全体における出玉率及び第1算出期間における出玉率の正常な範囲である第1正常範囲として41%～149%の数値範囲が設定されている。また、設計段階で想定された直近10回分の単位算出期間全体における出玉率及び第2算出期間における出玉率の正常な範囲である第2正常範囲として51%～133%の数値範囲が設定されている。第1～第5報知用表示装置591～595にて直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲の下限である41%を下回っている状況であること、第1算出期間における出玉率が第1正常範囲の下限である41%を下回っている状況であること、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲の下限である51%を下回っている状況であること、又は第2算出期間における出玉率が第2正常範囲の下限である51%を下回っている状況であることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機10における遊技盤24に植設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンスを行う契機を与えることができる。また、第1～第5報知用表示装置591～595にて直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲の上限である149%を上回っている状況であること、第1算出期間における出玉率が第1正常範囲の上限である149%を上回っている状況であること、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲の上限である133%を上回っている状況であること、又は第2算出期間における出玉率が第2正常範囲の上限である133%を上回っている状況であることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する契機を与えることができる。

【4148】

第1～第5報知用表示装置591～595にて、「000」～「999」の数値範囲で直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、及び第2算出期間における出玉率の表示が行わ

10

20

30

40

50

れる構成であることにより、これらの出玉率が正常範囲（第1正常範囲又は第2正常範囲）の下限（第1正常範囲では41%、第2正常範囲では51%）を下回っている場合に、出玉率が正常範囲の下限を下回る異常の有無だけでなく、当該異常の程度まで把握することが可能となっている。具体的には、これらの出玉率が低い値であるほど当該異常が深刻であり迅速な対応が必要であることを把握することが可能となっている。また、これらの出玉率が正常範囲の上限（第1正常範囲では149%、第2正常範囲では133%）を上回っている場合に、これらの出玉率が正常範囲の上限を上回る異常の有無だけでなく、当該異常の程度まで把握することが可能となっている。具体的には、これらの出玉率が高い値であるほど当該異常が深刻であり迅速な対応が必要であることを把握することが可能となっている。

10

【4149】

図322に示すように、非特定制御用のワークエリア223には算出開始フラグ597が設けられている。算出開始フラグ597は、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が算出開始フラグ597を含めて「0」クリアされて初期化された場合にも算出開始フラグ597の値は「0」となる。算出開始フラグ597には、全遊技状態において、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が算出開始基準個数（具体的には300個）となることで「1」がセットされる。算出開始フラグ597に「1」がセットされる場合、入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eの値が「0」クリアされて最初の単位算出期間、第1算出期間及び第2算出期間が開始される。

20

【4150】

パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には遊技球の試打ちが行われることがある。このような状況下における出玉率は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、算出開始フラグ597に「1」がセットされていない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が単位基準個数（具体的には6000個）よりも少ない個数である算出開始基準個数（300個）となった段階で一旦、入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eを「0」クリアすることで、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況における出玉率に対する上記動作チェックの影響を低減することが可能となる。なお、算出開始基準個数は300個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、300個よりも少ない個数に設定されていてもよく、300個よりも多い個数に設定されていてもよい。

30

【4151】

図322に示すように、非特定制御用のワークエリア223には、演算エリア598と、現状出玉率エリア599と、第1管理バッファ601と、第2管理バッファ602とが設けられている。

【4152】

演算エリア598は、各種出玉率（現状の出玉率、単位算出期間における出玉率、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、及び第2算出期間における出玉率）の演算に利用される記憶エリアである。演算エリア598は「0」～「65535」の数値範囲の数値情報を設定可能な2バイトの記憶容量となっている。

40

【4153】

現状出玉率エリア599は、上述した現状の出玉率データが格納されるカウンタである。現状出玉率エリア599は、現状の出玉率データ（「0」～「999」のいずれかの数値情報）を格納可能とするように10ビットの記憶容量となっている。

【4154】

第1管理バッファ601は、第1算出期間における出玉率を算出するための情報（具体

50

的には直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データ)が格納されるリングバッファである。第1管理バッファ601には、単位算出期間における出玉率データが格納される記憶エリアとして、第0記憶エリア601a～第3記憶エリア601dが設けられている。これらの記憶エリア601a～601dはいずれも同一の記憶容量となっており、具体的には単位算出期間における出玉率データ(「0」～「999」のいずれかの数値情報)を格納可能とするように10ビットの容量となっている。

【4155】

単位算出期間における最終的な合計払出個数の情報のデータ量は単位算出期間における出玉率データのデータ量よりも大きい。このため、第1管理バッファ601に直近4回分の各単位算出期間における4個の合計払出個数の情報を記憶し、当該4個の合計払出個数の合計値を単位基準個数(具体的には6000個)の4倍である「24000」で除算することにより直近4回分の単位算出期間全体における出玉率を算出する構成とすると、第1管理バッファ601の各記憶エリア601a～601dの記憶容量を増加させる必要が生じてしまう。これに対して本実施形態では、第1管理バッファ601に直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データを記憶し、当該4個の出玉率の合計値を「4」で除算することにより第1算出期間における出玉率を算出する構成である。これにより、第1管理バッファ601の各記憶エリア601a～601dの記憶容量を低減することが可能となっている。

【4156】

非特定制御用のワークエリア223には、第1書き込みポインタ603が設けられている。第1書き込みポインタ603は、第1管理バッファ601の4個の記憶エリア601a～601dのうち今回の書き込み先となる記憶エリア601a～601dを主側CPU63にて把握可能とするためのカウンタである。第1書き込みポインタ603は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値(具体的には「3」)に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。第1書き込みポインタ603の「n」の値(nは0～3のいずれか整数)は書き込み先が第n記憶エリア601a～601dである状態に対応している。例えば、第1書き込みポインタ603の「0」の値は書き込み先が第0記憶エリア601aである状態に対応しているとともに、第1書き込みポインタ603の「2」の値は書き込み先が第2記憶エリア601cである状態に対応している。

【4157】

主側CPU63は、単位算出期間が終了する度に、入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eに記憶されている値に基づいて今回終了した単位算出期間における最終的な出玉率を算出する。そして、当該算出した出玉率の情報を、第1書き込みポインタ603の値に対応する第1管理バッファ601の記憶エリア601a～601dに書き込む。第1書き込みポインタ603の値は、第1管理バッファ601に出玉率の情報が書き込まれる度に1加算され、当該1加算後の値が最大値(具体的には「3」)を超える場合に「0」クリアされる。このため、第1管理バッファ601における第0～第3記憶エリア601a～601dには、直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが設定されている状態となる。

【4158】

第1書き込みポインタ603の値は、単位算出期間における出玉率データが第1管理バッファ601に4回書き込まれることにより1周して「0」となる。主側CPU63は、第1書き込みポインタ603の値が1周して「0」となったことに基づいて第1算出期間が終了したことを把握する。このため、第1算出期間の終了タイミングを把握するための専用のカウンタが第1書き込みポインタ603とは別に設けられている構成と比較して、第1算出期間の終了タイミングを把握するための主側RAM65における記憶容量が低減されている。

【4159】

第2管理バッファ602は、第2算出期間における出玉率を算出するための情報(具体的には直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データ)が格納されるリン

10

20

30

40

50

グバッファである。第2管理バッファ602には、単位算出期間における出玉率データが格納される記憶エリアとして、第0記憶エリア602a～第9記憶エリア602jが設けられている。これらの記憶エリア602a～602jはいずれも同一の記憶容量となっており、具体的には単位算出期間における出玉率データ（「0」～「999」のいずれかの数値情報）を格納可能とするように10ビットの容量となっている。

【4160】

単位算出期間における最終的な合計払出個数の情報のデータ量は単位算出期間における出玉率データのデータ量よりも大きい。このため、第2管理バッファ602に直近10回分の単位算出期間における10個の合計払出個数の情報を記憶し、当該10個の合計払出個数の合計値を単位基準個数の10倍である「60000」で除算することにより直近10回分の単位算出期間における出玉率を算出する構成とすると、第2管理バッファ602の各記憶エリア602a～602jの記憶容量を増加させる必要が生じてしまう。これに対して本実施形態では、第2管理バッファ602に直近10回分の単位算出期間における10個の出玉率の情報を記憶し、当該10個の出玉率の合計値を「10」で除算することにより第2算出期間における出玉率を算出する構成である。これにより、第2管理バッファ602の各記憶エリア602a～602jの記憶容量を低減することが可能となっている。

【4161】

非特定制御用のワークエリア223には、第2書き込みポインタ604が設けられている。第2書き込みポインタ604は、第2管理バッファ602の10個の記憶エリア602a～602jのうち今回の書き込み先となる記憶エリア602a～602jを主側CPU63にて把握可能とするためのカウンタである。第2書き込みポインタ604は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値（具体的には「9」）に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。第2書き込みポインタ604の「m」の値（mは0～9のいずれか整数）は書き込み先が第m記憶エリア602a～602jである状態に対応している。例えば、第2書き込みポインタ604の「0」の値は書き込み先が第0記憶エリア602aである状態に対応しているとともに、第2書き込みポインタ604の「2」の値は書き込み先が第2記憶エリア602cである状態に対応している。

【4162】

主側CPU63は、単位算出期間が終了する度に、入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eに記憶されている値に基づいて今回終了した単位算出期間における最終的な出玉率を算出する。そして、当該算出した出玉率の情報を、第2書き込みポインタ604の値に対応する第2管理バッファ602の記憶エリア602a～602jに書き込む。第2書き込みポインタ604の値は、第2管理バッファ602に出玉率の情報が書き込まれる度に1加算され、当該1加算後の値が最大値（具体的には「9」）を超える場合に「0」クリアされる。このため、第2管理バッファ602における第0～第9記憶エリア602a～602jには、直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データが設定されている状態となる。

【4163】

第2書き込みポインタ604の値は、単位算出期間における出玉率データが第2管理バッファ602に10回書き込まれることにより1周して「0」となる。主側CPU63は、第2書き込みポインタ604の値が1周して「0」となったことに基づいて第2算出期間が終了したことを把握する。このため、第2算出期間の終了タイミングを把握するための専用のカウンタが第2書き込みポインタ604とは別に設けられている構成と比較して、第1算出期間の終了タイミングを把握するための主側RAM65における記憶容量が低減されている。

【4164】

単位算出期間が終了する度に第2管理バッファ602に格納される単位算出期間における出玉率データは、単位算出期間が終了する度に第1管理バッファ601に格納される単位算出期間における出玉率データと同一のデータである。上述したとおり、第1管理バッ

10

20

30

40

50

ファ601の第0～第3記憶エリア601a～601dには直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されている状態となるとともに、第2管理バッファ602の第0～第9記憶エリア602a～602jには直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データが格納されている状態となる。第1管理バッファ601の各記憶エリア601a～601dに格納されているデータは、第2管理バッファ602の第0～第9記憶エリア602a～602jにおいて直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが記憶されている4個の記憶エリアに記憶されているデータと一致する。

【4165】

図322に示すように、非特定制御用のワークエリア223には、第1～第5報知用表示装置591～595にて表示対象となる第1表示対象エリア606と、第2表示対象エリア607とが設けられている。第1表示対象エリア606は、4回分の単位算出期間全体における出玉率データ（具体的には、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データ及び第1算出期間における出玉率データ）が格納されるエリアであるとともに、第2表示対象エリア607は、10回分の単位算出期間における出玉率データ（具体的には、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データ及び第2算出期間における出玉率データ）が格納されるエリアである。

【4166】

第1表示対象エリア606には、第1単位更新エリア606aと、第1算出期間の直近エリア606bと、第1算出期間の第1履歴エリア606cと、第1算出期間の第2履歴エリア606dとが設けられている。これら各エリア606a～606dは、いずれも同一の記憶容量となっており、具体的には各出玉率データ（「0」～「999」のいずれかの数値情報）を格納可能とするように10ビットの容量となっている。

【4167】

第1単位更新エリア606aは、直近4回分の単位算出期間における出玉率データが格納されるカウンタである。第1単位更新エリア606aは単位算出期間が終了する度に更新される。具体的には、1つの単位算出期間が終了して当該単位算出期間における最終的な出玉率データが第1管理バッファ601に書き込まれた後、第1管理バッファ601に格納されている直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データに基づいて直近4回分の単位算出期間における出玉率が算出され、当該算出された出玉率の情報が第1単位更新エリア606aに格納される。

【4168】

単位算出期間が終了することにより第1算出期間が終了した場合、第1管理バッファ601の第0～第3記憶エリア601a～601dには今回終了した第1算出期間に含まれる直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されている状態となる。このため、第1算出期間が終了した場合、第1単位更新エリア606aには今回終了した第1算出期間における出玉率データが格納されることとなる。

【4169】

第1算出期間の直近エリア606bは、直近の第1算出期間における出玉率データが格納されるカウンタである。第1算出期間の直近エリア606bは第1算出期間が終了する度に更新される。具体的には、1つの第1算出期間が終了して今回終了した第1算出期間における出玉率データが第1単位更新エリア606aに格納された後、当該第1単位更新エリア606aに格納された第1算出期間における出玉率データが第1算出期間の直近エリア606bにも格納される。第1単位更新エリア606aに格納された第1算出期間における出玉率データは次の単位算出期間が終了することにより更新されるが、第1算出期間の直近エリア606bに格納された第1算出期間における出玉率データは次の第1算出期間が終了するまで保持される。このため、第1算出期間の直近エリア606bには直近の第1算出期間における出玉率データが継続して格納されている状態となる。

【4170】

第1算出期間の第1履歴エリア606cは、1回前の第1算出期間における出玉率データが格納されるカウンタである。第1算出期間の第1履歴エリア606cは第1算出期間

10

20

30

40

50

が終了する度に更新される。具体的には、1つの第1算出期間が終了した場合、第1算出期間の直近エリア606bに今回終了した第1算出期間における出玉率データが格納されるよりも前のタイミングで、第1算出期間の直近エリア606bに格納されていた出玉率データが第1算出期間の第1履歴エリア606cに格納される。これにより、第1算出期間の第1履歴エリア606cに1回前の第1算出期間における出玉率データが格納されている状態となる。

【4171】

第1算出期間の第2履歴エリア606dは、2回前の第1算出期間における出玉率データが格納されるカウンタである。第1算出期間の第2履歴エリア606dは第1算出期間が終了する度に更新される。具体的には、1つの第1算出期間が終了した場合、第1算出期間の直近エリア606bに格納されていた出玉率データが第1算出期間の第1履歴エリア606cに格納されるよりも前のタイミングで、第1算出期間の第1履歴エリア606cに格納されていた出玉率データが第1算出期間の第2履歴エリア606dに格納される。これにより、第1算出期間の第2履歴エリア606dに2回前の第1算出期間における出玉率データが格納されている状態となる。

【4172】

第1表示対象エリア606に第1算出期間の第1履歴エリア606c及び第1算出期間の第2履歴エリア606dが設けられていることにより、第1～第5報知用表示装置591～595にて1回前の第1算出期間における出玉率の表示及び2回前の第1算出期間における出玉率の表示を行うことが可能となっている。過去の第1算出期間における出玉率が第1正常範囲（41%～149%）に収まっているか否かを把握可能とすることにより、第1～第5報知用表示装置591～595の表示を確認する頻度を低減させて、遊技ホールの管理者の出玉率についての監視負担を軽減させることができる。また、直近の第1算出期間における出玉率の異常が確認された場合に、当該出玉率の異常がいつから発生していたのかを遡って把握可能とすることができる。

【4173】

直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データは単位算出期間が終了する度に更新されるため、当該出玉率データを複数個記憶して過去の当該出玉率データを把握可能とする構成とすると、複数個の当該出玉率データに対応する単位算出期間の数が少なくなってしまう。具体的には、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データを3個記憶する構成とすると、当該3個の出玉率データに対応する範囲は直近6回分の単位算出期間となる。これに対して本実施形態では、第1算出期間が終了する度に更新される第1算出期間における出玉率データを3個記憶する構成である。この場合、3個の出玉率データに対応する範囲は直近12回分の単位算出期間となる。これにより、過去の広い範囲に亘って4回分の単位算出期間全体における出玉率の異常を把握可能とすることができる。

【4174】

直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データの更新頻度は、第1算出期間における出玉率データの更新頻度よりも高い。このため、第1算出期間における出玉率データが格納される第1算出期間の直近エリア606bとは別に、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される第1単位更新エリア606aが設けられていることにより、4回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が発生した場合に、当該異常を早期に発見可能とすることができる。

【4175】

第2表示対象エリア607には、第2単位更新エリア607aと、第2算出期間の直近エリア607bと、第2算出期間の第1履歴エリア607cと、第2算出期間の第2履歴エリア607dとが設けられている。これら各エリア607a～607dは、いずれも同一の記憶容量となっており、具体的には出玉率の情報（「0」～「999」のいずれかの数値情報）を格納可能とするように10ビットの容量となっている。

【4176】

第2単位更新エリア607aは、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率デー

10

20

30

40

50

タが格納されるカウンタである。第2単位更新エリア607aは単位算出期間が終了する度に更新される。具体的には、1つの単位算出期間が終了して当該単位算出期間における最終的な出玉率データが第2管理バッファ602に書き込まれた後、第2管理バッファ602に格納されている直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データに基づいて直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が算出され、当該算出された出玉率の情報が第2単位更新エリア607aに格納される。

【4177】

単位算出期間が終了することにより第2算出期間が終了した場合、第2管理バッファ602の第0～第9記憶エリア602a～602jには今回終了した第2算出期間に含まれる直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データが格納されている状態となる。このため、第2算出期間が終了した場合、第2単位更新エリア607aには今回終了した第2算出期間における出玉率データが格納されることとなる。

【4178】

第2算出期間の直近エリア607bは、直近の第2算出期間における出玉率データが格納されるカウンタである。第2算出期間の直近エリア607bは第2算出期間が終了する度に更新される。具体的には、1つの第2算出期間が終了して今回終了した第2算出期間における出玉率データが第2単位更新エリア607aに格納された後、当該第2単位更新エリア607aに格納された第2算出期間における出玉率データが第2算出期間の直近エリア607bにも格納される。第2単位更新エリア607aに格納された第2算出期間における出玉率データは次の単位算出期間が終了することにより更新されるが、第2算出期間の直近エリア607bに格納された第2算出期間における出玉率データは次の第2算出期間が終了するまで保持される。このため、第2算出期間の直近エリア607bには直近の第2算出期間における出玉率データが継続して格納されている状態となる。

【4179】

第2算出期間の第1履歴エリア607cは、1回前の第2算出期間における出玉率データが格納されるカウンタである。第2算出期間の第1履歴エリア607cは第2算出期間が終了する度に更新される。具体的には、1つの第2算出期間が終了した場合、第2算出期間の直近エリア607bに今回終了した第2算出期間における出玉率データが格納されるよりも前のタイミングで、第2算出期間の直近エリア607bに格納されていた出玉率データが第2算出期間の第1履歴エリア607cに格納される。これにより、第2算出期間の第1履歴エリア607cに1回前の第2算出期間における出玉率データが格納されている状態となる。

【4180】

第2算出期間の第2履歴エリア607dは、2回前の第2算出期間における出玉率データが格納されるカウンタである。第2算出期間の第2履歴エリア607dは第2算出期間が終了する度に更新される。具体的には、1つの第2算出期間が終了した場合、第2算出期間の直近エリア607bに格納されていた出玉率データが第2算出期間の第1履歴エリア607cに格納されるよりも前のタイミングで、第2算出期間の第1履歴エリア607cに格納されていた出玉率データが第2算出期間の第2履歴エリア607dに格納される。これにより、第2算出期間の第2履歴エリア607dに2回前の第2算出期間における出玉率データが格納されている状態となる。

【4181】

第2表示対象エリア607に第2算出期間の第1履歴エリア607c及び第2算出期間の第2履歴エリア607dが設けられていることにより、第1～第5報知用表示装置591～595にて1回前の第2算出期間における出玉率の表示及び2回前の第2算出期間における出玉率の表示を行うことが可能となっている。過去の第2算出期間における出玉率が第2正常範囲（51%～133%）に収まっているか否かを把握可能とすることにより、第1～第5報知用表示装置591～595の表示を確認する頻度を低減させて、遊技ホールの管理者の監視負担を軽減させることができる。また、直近の第2算出期間における出玉率の異常が確認された場合に、当該出玉率の異常がいつから発生していたのかを遡っ

10

20

30

40

50

て把握可能とすることができる。

【4182】

直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データは単位算出期間が終了する度に更新されるため、当該出玉率データを複数個記憶して過去の当該出玉率データを把握可能とする構成とすると、複数個の当該出玉率データに対応する単位算出期間の数が少なくなってしまう。具体的には、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データを3個記憶する構成とすると、当該3個の出玉率データに対応する範囲は直近12回分の単位算出期間となる。これに対して本実施形態では、第2算出期間が終了する度に更新される第2算出期間における出玉率データを3個記憶する構成である。この場合、3個の出玉率データに対応する範囲は直近30回分の単位算出期間となる。これにより、過去の広い範囲に亘って10回分の単位算出期間全体における出玉率の異常を把握可能とすることができる。

10

【4183】

直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データの更新頻度は、第2算出期間における出玉率データの更新頻度よりも高い。このため、第2算出期間における出玉率データが格納される第2算出期間の直近エリア607bとは別に、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される第2単位更新エリア607aが設けられていることにより、10回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が発生した場合に、当該異常を早期に発見可能とすることができる。

【4184】

第1表示対象エリア606及び第2表示対象エリア607に格納された出玉率データに基づいて、第1～第5報知用表示装置591～595にて4回分の単位算出期間全体における出玉率（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率及び第1算出期間における出玉率）及び直近10回分の単位算出期間全体における出玉率（直近10回分の単位算出期間全体における出玉率及び第2算出期間における出玉率）の表示が行われる。第1正常範囲（41%～149%）の下限（41%）は第2正常範囲（51%～133%）の下限（51%）よりも小さく設定されているとともに、第1正常範囲の上限（149%）は第2正常範囲の上限（133%）よりも大きく設定されている。このため、10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲から外れている状態においても4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲に収まっている状態が継続する場合が考えられる。また、出玉率が正常な数値範囲から外れる異常が一時的に発生した場合には、4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲から外れる一方、10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲に収まる場合が考えられる。これに対して本実施形態では、第1～第5報知用表示装置591～595にて4回分の単位算出期間全体における出玉率及び10回分の単位算出期間全体における出玉率の両方の表示を行う構成であることにより、4回分の単位算出期間全体における出玉率の異常及び10回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

20

30

【4185】

次に、図323のタイムチャートを参照しながら第1単位更新エリア606a、第1算出期間の直近エリア606b、第2単位更新エリア607a、及び第2算出期間の直近エリア607bが更新される様子について説明する。図323(a)は第1算出期間の直近エリア606bの更新タイミングを示し、図323(b)は第1単位更新エリア606aの更新タイミングを示し、図323(c)は第2算出期間の直近エリア607bの更新タイミングを示し、図323(d)は第2単位更新エリア607aの更新タイミングを示し、図323(e)は第1算出期間の終了タイミングを示し、図323(f)は第2算出期間の終了タイミングを示し、図323(g)は単位算出期間の終了タイミングを示す。

40

【4186】

図323(g)に示すように、t1、t2、t3及びt4のタイミングで単位算出期間が終了すると、図323(b)に示すように、当該t1、t2、t3及びt4のタイミングで第1単位更新エリア606aが更新される。第1単位更新エリア606aには、t1

50

、 t_2 、 t_3 及び t_4 の各タイミングにおいて第1管理バッファ601の第0～第3記憶エリア601a～601dに格納されている4個の出玉率データに基づいて算出された直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される。また、図323(d)に示すように、 t_1 、 t_2 、 t_3 及び t_4 のタイミングで第2単位更新エリア607aも更新される。第2単位更新エリア607aには、 t_1 、 t_2 、 t_3 及び t_4 の各タイミングにおいて第2管理バッファ602の第0～第9記憶エリア602a～602jに格納されている10個の出玉率データに基づいて算出された直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される。

【4187】

t_4 のタイミングで図323(e)に示すように第1算出期間が終了すると、図323(a)に示すように第1算出期間の直近エリア606bが更新される。 t_4 のタイミングにおいて、第1単位更新エリア606aには今回終了した第1算出期間における出玉率データが格納されており、第1算出期間の直近エリア606bには、当該 t_4 のタイミングにおいて第1単位更新エリア606aに格納されている出玉率データが格納される。これにより、第1算出期間の直近エリア606bにも今回終了した第1算出期間の出玉率データが格納されている状態となる。また、既に説明したとおり、第1算出期間が終了する当該 t_4 のタイミングにおいて、第1算出期間の第1履歴エリア606cに今回終了した第1算出期間の1回前の第1算出期間における出玉率データが格納されるとともに、第1算出期間の第2履歴エリア606dに今回終了した第1算出期間の2回前の第1算出期間における出玉率データが格納される。

【4188】

その後、図323(e)に示すように、 t_5 のタイミングで単位算出期間が終了すると、図323(b)に示すように第1単位更新エリア606aが更新されるとともに、図323(d)に示すように第2単位更新エリア607aが更新される。第1単位更新エリア606aには当該 t_5 のタイミングにおいて第1管理バッファ601の第0～第3記憶エリア601a～601dに格納されている4個の出玉率データに基づいて算出された直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納されるとともに、第2単位更新エリア607aには当該 t_5 のタイミングにおいて第2管理バッファ602の第0～第9記憶エリア602a～602jに格納されている10個の出玉率データに基づいて算出された直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される。

【4189】

t_5 のタイミングで図323(f)に示すように第2算出期間が終了すると、図323(c)に示すように第2算出期間の直近エリア607bが更新される。 t_5 のタイミングにおいて、第2単位更新エリア607aには今回終了した第2算出期間における出玉率データが格納されており、第2算出期間の直近エリア607bには、当該 t_5 のタイミングにおいて第2単位更新エリア607aに格納されている出玉率データが格納される。これにより、第2算出期間の直近エリア607bにも今回終了した第2算出期間の出玉率データが格納されている状態となる。また、既に説明したとおり、第2算出期間が終了する当該 t_5 のタイミングにおいて、第2算出期間の第1履歴エリア607cに今回終了した第2算出期間の1回前の第2算出期間における出玉率データが格納されるとともに、第2算出期間の第2履歴エリア607dに今回終了した第2算出期間の2回前の第2算出期間における出玉率データが格納される。

【4190】

上記のとおり、第1単位更新エリア606aは単位算出期間が終了する度に更新される。第1算出期間における最終的な出玉率のみを把握可能とする構成とすると、前側の(1つ目の)第1算出期間の後半部分と、後側の(2つ目の)第1算出期間の前半部分とに亘る4回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が発生したとしても、前側の第1算出期間における最終的な出玉率、及び後側の第1算出期間における最終的な出玉率が第1正常範囲(41%～149%)に収まってしまう場合が考えられる。この場合には、4回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が発生したとしても当該異常が見逃されてしま

10

20

30

40

50

うおそれがある。これに対して、本実施形態では、第1算出期間における最終的な出玉率に加えて、単位算出期間が終了する度に更新される直近4回分の単位算出期間全体における出玉率を把握可能とする構成である。これにより、4回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

【4191】

第2単位更新エリア607aは単位算出期間が終了する度に更新される。第2算出期間における最終的な出玉率のみを把握可能とする構成とすると、前側の(1つ目の)第2算出期間の後半部分と、後側の(2つ目の)第2算出期間の前半部分とに亘る10回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が発生したとしても、前側の第2算出期間における最終的な出玉率、及び後側の第2算出期間における最終的な出玉率が第2正常範囲(51%~133%)に収まってしまう場合が考えられる。この場合には、10回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が発生したとしても当該異常が見逃されてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では、第2算出期間における最終的な出玉率に加えて、単位算出期間が終了する度に更新される直近10回分の単位算出期間全体における出玉率を把握可能とする構成である。これにより、10回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

【4192】

次に、第1~第5報知用表示装置591~595における具体的な表示内容について説明する。既に説明したとおり、第1~第5報知用表示装置591~595では、第1表示対象エリア606の各種エリア606a~606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a~607dに格納された出玉率の表示が行われる。また、第1~第5報知用表示装置591~595では、上記第35の実施形態と同様に、設定確認用処理(図136)が行われている状況において設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われるとともに、設定値更新処理(図137)が行われている状況において設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。さらにまた、第1~第5報知用表示装置591~595では、後述する初期チェック期間においてチェック用表示が行われる。なお、設定確認用処理(図136)が行われている状況における表示、設定値更新処理(図137)が行われている状況における表示、及びチェック用表示については後述する。

【4193】

第1表示対象エリア606の各種エリア606a~606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a~607dに格納された出玉率は、第1~第5報知用表示装置591~595にて順次報知される。具体的には、表示継続期間(具体的には5秒)が経過する度に、第1単位更新エリア606a→第1算出期間の直近エリア606b→第1算出期間の第1履歴エリア606c→第1算出期間の第2履歴エリア606d→第2単位更新エリア607a→第2算出期間の直近エリア607b→第2算出期間の第1履歴エリア607c→第2算出期間の第2履歴エリア607dという予め定められた順序で報知対象となる出玉率が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となる出玉率の切り換えが繰り返される。

【4194】

図324(a)~図324(d)は算出開始フラグ597に「1」がセットされている状況において第1表示対象エリア606の各種エリア606a~606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a~607dに格納された出玉率が報知される場合における第1~第5報知用表示装置591~595の表示内容を説明するための説明図である。図324(a)は第1単位更新エリア606aに格納された出玉率が報知される場合における第1~第5報知用表示装置591~595の表示内容の一例を示し、図324(b)は第1算出期間の直近エリア606bに格納された出玉率が報知される場合における第1~第5報知用表示装置591~595の表示内容の一例を示し、図324(c)は第2算出期間の第1履歴エリア607cに格納された出玉率が報知される場合における第1~第5報知用表示装置591~595の表示内容の一例を示し、図324(d)は第2算

出期間の第2履歴エリア607dに格納された出玉率が報知される場合における第1～第5報知用表示装置591～595の表示内容の一例を示す。

【4195】

図324(a)～図324(d)に示すように第1報知用表示装置591は8個の表示用セグメント611を有している。第1報知用表示装置591における8個の表示用セグメント611のうち7個の表示用セグメント611は同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。一方、1個の表示用セグメント611は円形状の発光領域となっており、「8」の字状に配列されている7個の表示用セグメント611に対して右下の位置に設けられている。

【4196】

図324(a)～図324(d)に示すように第2～第5報知用表示装置592～595はいずれも7個の表示用セグメント612～615を有している。7個の表示用セグメント612～615はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。

【4197】

第1表示対象エリア606における各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607における各種エリア607a～607dのいずれの出玉率を報知する場合であっても、第1～第5報知用表示装置591～595のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメント611～615が発光状態となる。

【4198】

第1報知用表示装置591では、第1～第5報知用表示装置591～595において第1表示対象エリア606に格納されている出玉率を報知している状況であることを示す表示、及び第2表示対象エリア607に格納されている出玉率を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、第1表示対象エリア606における各種エリア606a～606dのいずれかの出玉率を報知する場合、図323(a)及び図323(b)に示すように、第1報知用表示装置591には「d」の文字が表示される。また、第2表示対象エリア607における各種エリア607a～607dのいずれかの出玉率を報知する場合、図323(c)及び図323(d)に示すように、第1報知用表示装置591には「d。」の文字が表示される。第1～第5報知用表示装置591～595において出玉率以外の情報が報知される場合には第1報知用表示装置591にて「d」及び「d。」の文字が表示されることはない。遊技ホールの管理者は、第1報知用表示装置591にて「d」の文字が表示されていることを確認することで、第1～第5報知用表示装置591～595にて第1表示対象エリア606に格納されている出玉率が報知されていることを把握することできるとともに、第1報知用表示装置591にて「d。」の文字が表示されていることを確認することで、第1～第5報知用表示装置591～595にて第2表示対象エリア607に格納されている出玉率が報知されていることを把握することできる。

【4199】

第2報知用表示装置592では、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dのうちいずれの出玉率を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、第1単位更新エリア606aの出玉率が報知されている状況においては図324(a)に示すように第2報知用表示装置592にて「A」の文字が表示される。また、第2単位更新エリア607aの出玉率が報知されている状況においても同様に第2報知用表示装置592にて「A」の文字が表示される。第2報知用表示装置592において第1単位更新エリア606a又は第2単位更新エリア607aの出玉率以外の情報が報知される場合には第2報知用表示装置592にて「A」の文字が表示されることはない。遊技ホールの管理者は、第2報知用表示装置592にて「A」の文字が表示されていることを確認することで、第1～第5報知用表示装置591～595にて第1単位更新エリア606a又は第2単位更新エリア607aの出玉率が報知されることを把握することができる。単位更新エリア606a、607aの出玉率が表示されていることを示す表示が第1表示対象エリア606及び第2

10

20

30

40

50

表示対象エリア607において共通していることにより、第2報知用表示装置592の表示と、第1～第5報知用表示装置591～595にて表示されている出玉率の種類との対応関係が把握し易いものとなっている。

【4200】

第1算出期間の直近エリア606bの出玉率が報知されている状況においては図324(a)に示すように第2報知用表示装置592にて「L」の文字が表示される。また、第2算出期間の直近エリア607bの出玉率が報知されている状況においても同様に第2報知用表示装置592にて「L」の文字が表示される。第2報知用表示装置592において第1算出期間の直近エリア606b又は第2算出期間の直近エリア607bの出玉率以外の情報が報知される場合には第2報知用表示装置592にて「L」の文字が表示されることはない。遊技ホールの管理者は、第2報知用表示装置592にて「L」の文字が表示されていることを確認することで、第1～第5報知用表示装置591～595にて第1算出期間の直近エリア606b又は第2算出期間の直近エリア607bの出玉率が報知されることを把握することができる。直近エリア606b、607bの出玉率が表示されていることを示す表示が第1表示対象エリア606及び第2表示対象エリア607において共通していることにより、第2報知用表示装置592の表示と、第1～第5報知用表示装置591～595にて表示されている出玉率の種類との対応関係が把握し易いものとなっている。

10

【4201】

第2算出期間の第1履歴エリア607cの出玉率が報知されている状況においては図324(a)に示すように第2報知用表示装置592にて「F」の文字が表示される。また、第1算出期間の第1履歴エリア606cの出玉率が報知されている状況においても同様に第2報知用表示装置592にて「F」の文字が表示される。第2報知用表示装置592において第1算出期間の第1履歴エリア606c又は第2算出期間の第1履歴エリア607cの出玉率以外の情報が報知される場合には第2報知用表示装置592にて「F」の文字が表示されることはない。遊技ホールの管理者は、第2報知用表示装置592にて「F」の文字が表示されていることを確認することで、第1～第5報知用表示装置591～595にて第1算出期間の第1履歴エリア606c又は第2算出期間の第1履歴エリア607cの出玉率が報知されることを把握することができる。第1履歴エリア606c、607cの出玉率が表示されていることを示す表示が第1表示対象エリア606及び第2表示対象エリア607において共通していることにより、第2報知用表示装置592の表示と、第1～第5報知用表示装置591～595にて表示されている出玉率の種類との対応関係が把握し易いものとなっている。

20

30

【4202】

第2算出期間の第2履歴エリア607dの出玉率が報知されている状況においては図324(a)に示すように第2報知用表示装置592にて「E」の文字が表示される。また、第1算出期間の第2履歴エリア606dの出玉率が報知されている状況においても同様に第2報知用表示装置592にて「E」の文字が表示される。第2報知用表示装置592において第1算出期間の第2履歴エリア606d又は第2算出期間の第2履歴エリア607dの出玉率以外の情報が報知される場合には第2報知用表示装置592にて「E」の文字が表示されることはない。遊技ホールの管理者は、第2報知用表示装置592にて「E」の文字が表示されていることを確認することで、第1～第5報知用表示装置591～595にて第1算出期間の第2履歴エリア606d又は第2算出期間の第2履歴エリア607dの出玉率が報知されることを把握することができる。第2履歴エリア606d、607dの出玉率が表示されていることを示す表示が第1表示対象エリア606及び第2表示対象エリア607において共通していることにより、第2報知用表示装置592の表示と、第1～第5報知用表示装置591～595にて表示されている出玉率の種類との対応関係が把握し易いものとなっている。

40

【4203】

遊技ホールの管理者は、第1報知用表示装置591の表示及び第2報知用表示装置59

50

2の表示の組合せに基づいて、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dのうち報知対象となっているエリアを把握することができる。例えば、第1～第2報知用表示装置591～592の表示が「dA」である場合に第1単位更新エリア606aが報知対象となっていることを把握するとともに、第1～第2報知用表示装置591～592の表示が「d.L」である場合に第2算出期間の直近エリア607bが報知対象となっていることを把握することができる。

【4204】

第3～第5報知用表示装置593～595では出玉率に対応する表示として「0」～「9」のいずれかの数字が表示される。この場合に、第2報知用表示装置592にて数字が表示されると、第2～第5報知用表示装置592～595に4個の数字が並ぶこととなり、出玉率を把握しづらくなってしまう。これに対して、第2報知用表示装置592に「A」、「L」、「F」、又は「E」のアルファベットが表示されることにより、第2報知用表示装置592における表示と、第3～第5報知用表示装置593～595に表示される出玉率に対応する数字の表示とを区別して把握することが可能となる。

【4205】

第3～第5報知用表示装置593～595では、報知対象となっている出玉率に対応する3個の数字が表示される。既に説明したとおり、出玉率の情報は「0」～「999」の範囲で3桁の数値情報として記憶される。当該出玉率のうち百の位の数字が第3報知用表示装置593にて表示され、当該出玉率のうち十の位の数字が第4報知用表示装置594にて表示され、当該出玉率のうち一の位の数字が第5報知用表示装置595にて表示される。

【4206】

第1表示対象エリア606及び第2表示対象エリア607において報知対象となっているエリア606a～606d、607a～607dに出玉率の情報が未だ格納されていない場合には、第3～第5報知用表示装置593～595のそれぞれにて「0」の文字が表示される。なお、第1表示対象エリア606及び第2表示対象エリア607において報知対象となっているエリア606a～606d、607a～607dに出玉率の情報が未だ格納されていない場合に、第3～第5報知用表示装置593～595のそれぞれにてハイフン（「-」）の記号が表示される構成としてもよい。なお、ハイフン（「-」）の記号は、各報知用表示装置591～595の中央の1個の表示用セグメント611～615を発光状態とするとともに残りの表示用セグメント611～615を消灯状態とすることにより表示される。

【4207】

既に説明したとおり、出玉率の情報は「0」～「999」の数値情報として記憶される。算出された出玉率が999%を上回る場合、当該出玉率の情報として「999」の数値情報が記憶される。出玉率の情報を4桁の数値情報として表示する場合には、第1～第5報知用表示装置591～595に加えてもう1つの報知用表示装置が必要となる。既に説明したとおり、第1正常範囲は41%～149%の数値範囲であるとともに、第2正常範囲は51%～133%の数値範囲である。このため、999%を上回る出玉率を999%として表示したとしても、出玉率が正常範囲（第1正常範囲又は第2正常範囲）を上回る異常が発生しているとともに当該異常の程度が深刻であることを把握可能とすることができる。本実施形態では、第1～第5報知用表示装置591～595にて表示される出玉率の上限を999%とすることにより、報知用表示装置591～595の数が増加することを抑制しながら、出玉率が正常範囲（第1正常範囲又は第2正常範囲）の上限を上回った場合に、出玉率が正常範囲の上限を上回る異常の有無だけでなく、当該異常の程度まで把握することを可能としている。

【4208】

本実施形態では、設定値の確認が行われている状況において、第1～第5報知用表示装置591～595にて設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値

10

20

30

40

50

を示す表示が行われる。具体的には、第1～第3報知用表示装置591～593においてハイフン（「-」）の記号を示す表示が行われ、第4報知用表示装置594において「k」の文字を示す表示が行われ、第5報知用表示装置595にて現状の設定値に対応する数字を示す表示が行われる。例えば、現状の設定値が「2」である場合、第1～第5報知用表示装置591～595の表示は「- - - k 2」となる。遊技ホールの管理者は、第4報知用表示装置594の表示が「k」であることに基づいて第1～第5報知用表示装置591～595にて設定値の確認が行われている状況に対応する表示が行われていることを把握することができるとともに、第5報知用表示装置595に表示されている数字を確認することにより現状の設定値を把握することができる。

【4209】

本実施形態では、設定値の更新が行われている状況において、第1～第5報知用表示装置591～595にて設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。具体的には、第1～第3報知用表示装置591～593においてハイフン（「-」）の記号を示す表示が行われ、第4報知用表示装置594において「H」の文字を示す表示が行われ、第5報知用表示装置595にて現状の設定値に対応する数字を示す表示が行われる。例えば、現状の設定値が「4」である場合、第1～第5報知用表示装置591～595の表示は「- - - H 4」となる。遊技ホールの管理者は、第4報知用表示装置594の表示が「H」であることに基づいて第1～第5報知用表示装置591～595にて設定値の更新が行われている状況に対応する表示が行われていることを把握することができるとともに、第5報知用表示装置595に表示されている数字を確認することにより現状の設定値を把握することができる。

【4210】

上記第33の実施形態において図119を参照しながら既に説明したとおり、主制御基板61には、第1～第5表示回路261～265が設けられている。本実施形態において第5表示回路265は、第1～第5報知用表示装置591～595に対応させて設けられている。また、上記第33の実施形態において既に説明したとおり、第1表示回路261は特図表示部37aに対応させて設けられており、第2表示回路262は特図保留表示部37bに対応させて設けられており、第3表示回路263は普図表示部38aに対応させて設けられており、第4表示回路264は普図保留表示部38bに対応させて設けられている。

【4211】

上記第33の実施形態において既に説明したとおり、主制御基板61には、第1～第5表示回路261～265の全てに対して共通となるように1個の表示IC266が設けられている。主側CPU63と表示IC266とは、種別データ信号線LN1と、種別クロック信号線LN2と、表示データ信号線LN3と、表示クロック信号線LN4とを利用して電氣的に接続されており、主側CPU63は当該表示IC266に対して表示データ、及びその表示データが第1～第5表示回路261～265のいずれに対応しているのかを示す種別データを供給する。

【4212】

上記第33の実施形態において図120（a）を参照しながら既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア221には、第1～第5表示データバッファ271～275が設けられている。本実施形態では、第1～第5報知用表示装置591～595に所定の表示を行わせるための表示データが第5表示データバッファ275に格納される。

【4213】

上記第33の実施形態において図120（b）を参照しながら既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア223には表示対象設定エリア276が設けられている。本実施形態において表示対象設定エリア276には、表示種別データと出玉率表示データとからなる表示データが設定される。表示種別データは、第1～第5報知用表示装置591～595の報知対象が出玉率であることを示す表示（「d」又は「d .」の文字の表示）を第1報知用表示装置591に行わせるための表示データと、報知対象の出玉率が第1表示

10

20

30

40

50

対象エリア 606 の各種エリア 606 a ~ 606 d 及び第 2 表示対象エリア 607 の各種エリア 607 a ~ 607 d のうちいずれに対応しているのかを示す表示（「A」、「L」、「F」、及び「E」のいずれかの文字の表示）を第 2 報知用表示装置 592 に行わせるための表示データとを含む。また、出玉率表示データは、報知対象の出玉率における百の位の数字に対応する表示を第 3 報知用表示装置 593 に行わせるための表示データと、報知対象の出玉率における十の位の数字に対応する表示を第 4 報知用表示装置 594 に行わせるための表示データと、報知対象の出玉率における一の位の数字に対応する表示を第 5 報知用表示装置 595 に行わせるための表示データとを含む。

【4214】

本実施形態では、後述する通常時の設定処理（図 328）のステップ S L 409 にて表示対象設定エリア 276 に設定されている表示データが第 5 表示データバッファ 275 に設定され、第 2 タイマ割込み処理（図 134）にて第 5 表示データバッファ 275 に設定されている表示データが表示 IC 266 に送信される。上記第 33 の実施形態と同様に、表示 IC 266 は主側 CPU 63 から受信した表示データが第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 の全てに供給されている状況において、第 5 表示回路 265 を指定する種別データに基づいて当該表示データを第 5 表示回路 265 に受信させて利用させるための第 5 選択信号を送信する。これにより、第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 の全てに供給されている表示データが、第 5 表示回路 265 のみにおいて受信されて利用される。

【4215】

第 5 表示回路 265 は供給された表示データに対応するデータを第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 591 ~ 595 のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメント 611 ~ 615 のそれぞれに提供する。これにより、第 5 表示回路 265 に提供された表示データに対応する態様で第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 591 ~ 595 の各表示用セグメント 611 ~ 615 が発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 5 表示回路 265 は提供された表示データを所定期間（例えば 16 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第 5 表示回路 265 に提供された表示データによって発光状態となっている第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 591 ~ 595 の表示用セグメント 611 ~ 615 は新たな表示データが第 5 表示回路 265 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 591 ~ 595 の表示内容が変更される場合だけではなく第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 591 ~ 595 の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 5 表示回路 265 に供給される。

【4216】

既に説明したとおり、第 1 報知用表示装置 591 には表示用セグメント 611 が 8 個設けられているとともに、第 2 ~ 第 5 報知用表示装置 592 ~ 595 のそれぞれには表示用セグメント 612 ~ 615 が 7 個設けられている。これに対して、表示データの提供は 8 ビット単位で行われる。第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 591 ~ 595 の表示データが第 5 表示回路 265 に提供される場合、第 1 報知用表示装置 591 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後に第 2 報知用表示装置 592 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後に第 3 報知用表示装置 593 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後に第 4 報知用表示装置 594 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、最後に第 5 報知用表示装置 595 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供される。

【4217】

次に、上記のような各種出玉率の報知を可能とするための処理構成について説明する。

【4218】

上記第 35 の実施形態において既に説明したとおり、主側 CPU 63 は、第 1 タイマ割込み処理（図 133）のステップ S 8920 において管理用処理を実行する。当該管理用

10

20

30

40

50

処理では、上記第15の実施形態における管理用処理（図70）と同様に、ステップS3803にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理（図71）では、上記第15の実施形態と同様に、ステップS3908にてチェック処理を実行する。

【4219】

図325はチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップSL101～ステップSL114の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【4220】

チェック処理では、前扉枠14が閉鎖状態である場合（ステップSL101：YES）、入球管理処理を実行する（ステップSL102）。入球管理処理は、遊技状態を区別することなく全遊技状態において実行される。入球管理処理は、具体的には、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない遊技状態と、開閉実行モードである遊技状態と、高頻度サポートモードである遊技状態とにおいて実行される。入球管理処理では、第1入賞口検知センサ42aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合、又は第3入賞口検知センサ44aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合に一般入賞カウンタ596aの値を1加算する。また、特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合に特電入賞カウンタ596bの値を1加算し、第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合に第1作動カウンタ596cの値を1加算し、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合に第2作動カウンタ596dの値を1加算し、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合にアウトカウンタ596eの値を1加算する。これにより、全遊技状態における各入球部24a、31～34への入球履歴を主側CPU63にて把握することが可能となる。

【4221】

一方、前扉枠14が開放状態である場合（ステップSL101：YES）、入球管理処理（ステップSL102）を実行することなく、ステップSL103に進む。前扉枠14に設けられた窓パネル52の裏面と遊技盤24の前面によって前後に区画された空間によって遊技領域PAが形成されているため、前扉枠14が開放状態となった場合には遊技領域PAが前方に向けて開放された状態となりその状況で遊技領域PAに向けて遊技球が発射されたとしてもその遊技球は遊技領域PAを正常に流下することはできない。また、前扉枠14が開放状態である状況で入球部24a、31～34への遊技球の入球が発生する場合というのは、メンテナンスや不具合の解消のために遊技ホールの管理者により前扉枠14が開放状態とされて手入れなどにより遊技球の入球が発生する場合である。このような遊技球の入球は正規の遊技の実行状況における遊技球の入球ではないため、そのような遊技球の入球を管理対象とする必要がない。したがって、チェック処理では上記のとおり前扉枠14が開放状態である場合には入球管理処理（ステップSL102）を実行しない。

【4222】

ステップSL101にて肯定判定を行った場合、又はステップSL102の処理を行った場合には、現状出玉率演算処理を実行する（ステップSL103）。現状出玉率演算処理では、まず非特定制御用のワークエリア223における演算エリア598及び現状出玉率エリア599を「0」クリアする。その後、入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eに記憶されている値を利用して遊技球の合計払出個数を算出し、当該算出した遊技球の合計払出個数を演算エリア598にセットする。また、当該各種カウンタ596a～596eの値を合計することにより遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数を算出し、当該算出した遊技球の合計個数を現状出玉率エリア599にセットする。そして、演算エリア598にセットされている遊技球の合計払出個数を現状出玉率エリア599にセットされている遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数で除算して100倍することにより現状の出玉率を算出し、当該算出した現状の出玉率を演算エリ

ア５９８に記憶する。既に説明したとおり、現状の出玉率は「０」～「９９９」の範囲で３桁の数値情報として算出する。算出結果が「９９９」を上回る数値となった場合には、現状の出玉率として「９９９」の数値情報を演算エリア５９８に記憶する。

【４２２３】

その後、現状出玉率エリア５９９の上書き処理を実行する（ステップＳＬ１０４）。当該上書き処理では、演算エリア５９８に記憶されている現状の出玉率データを現状出玉率エリア５９９に上書きする。現状出玉率エリア５９９に上書きされる現状の出玉率データは、現状出玉率演算処理（ステップＳＬ１０３）の演算結果である。

【４２２４】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３における算出開始フラグ５９７に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＬ１０５）。既に説明したとおり、算出開始フラグ５９７は、パチンコ機１０の製造後に初めて当該パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合において「０」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア２２３が算出開始フラグ５９７を含めて「０」クリアされて初期化された場合にも算出開始フラグ５９７の値は「０」となる。

【４２２５】

ステップＳＬ１０５にて算出開始フラグ５９７に「１」がセットされていないと判定した場合には、合計排出個数の演算処理を実行する（ステップＳＬ１０６）。合計排出個数の演算処理では、入球個数カウンタエリア５９６の各種カウンタ５９６ａ～５９６ｅに記憶されている値の合計値を算出することにより、全遊技状態において（開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない遊技状態と、開閉実行モードである遊技状態と、高頻度サポートモードである遊技状態とにおいて）、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を算出する。

【４２２６】

その後、ステップＳＬ１０６にて算出した合計排出個数（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）が算出開始基準個数である３００個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップＳＬ１０７）。ステップＳＬ１０７にて肯定判定をした場合、算出開始フラグ５９７に「１」をセットし（ステップＳＬ１０８）、入球個数カウンタエリア５９６のクリア処理を実行する（ステップＳＬ１０９）。当該クリア処理では、入球個数カウンタエリア５９６の各種カウンタ５９６ａ～５９６ｅの値を「０」クリアする。これにより、最初の単位算出期間が開始される。

【４２２７】

一方、ステップＳＬ１０５にて算出開始フラグ５９７に「１」がセットされていると判定した場合には、合計排出個数の演算処理を実行する（ステップＳＬ１１０）。当該演算処理では、ステップＳＬ１０６における合計排出個数の演算処理と同様に、入球個数カウンタエリア５９６の各種カウンタ５９６ａ～５９６ｅに記憶されている値の合計値を算出することにより、全遊技状態において、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を算出する。その後、当該算出した合計排出個数（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）が単位基準個数である６０００個以上の個数であるか否かを判定する（ステップＳＬ１１１）。

【４２２８】

ステップＳＬ１１１にて肯定判定を行った場合には、現状出玉率エリア５９９に格納されている現状の出玉率データを第１管理バッファ６０１及び第２管理バッファ６０２に書き込む出玉率記憶処理を実行する（ステップＳＬ１１２）。このように、出玉率記憶処理（ステップＳＬ１１２）は、全遊技状態において、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が単位基準個数である６０００個以上となり１つの単位算出期間が終了した場合に実行される。

【４２２９】

図３２６は出玉率記憶処理を示すフローチャートである。なお、出玉率記憶処理におけるステップＳＬ２０１～ステップＳＬ２２４の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制

10

20

30

40

50

御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【4230】

出玉率記憶処理では、まず非特定制御用のワークエリア223における現状出玉率エリア599に格納されている現状の出玉率データを把握する(ステップSL201)。現状出玉率エリア599には、今回終了した単位算出期間の最終的な出玉率データが格納されている。その後、非特定制御用のワークエリア223における第1書き込みポインタ603の値に基づいて、第1管理バッファ601における第0～第3記憶エリア601a～601dのうち書き込み先となる記憶エリア601a～601dを特定する(ステップSL202)。既に説明したとおり、第1書き込みポインタ603の値が「n」(nは0～3のいずれかの整数)である場合、書き込み先の記憶エリア601a～601dとして第n記憶エリア601a～601dを特定する。

10

【4231】

その後、出玉率データの上書き処理を実行する(ステップSL203)。当該上書き処理では、ステップSL201にて把握した現状の出玉率データをステップSL202にて特定した第1管理バッファ601の記憶エリア601a～601dに上書きする。これにより、当該記憶エリア601a～601dに今回終了した単位算出期間における出玉率データが格納される。

【4232】

その後、第1書き込みポインタ603の更新処理を行う(ステップSL204)。当該更新処理では、第1書き込みポインタ603の値を1加算し、当該1加算後の値が最大値(具体的には「3」)を超える場合に第1書き込みポインタ603の値を「0」クリアする。

20

【4233】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた第1報知開始フラグ608に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSL205)。第1報知開始フラグ608は、第1～第5報知用表示装置591～595にて第1表示対象エリア606における各種エリア606a～606dの出玉率の表示を実行する状況であるか否かを主側CPU63にて把握するためのフラグである。第1報知開始フラグ608は、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が第1報知開始フラグ608を含めて「0」クリアされて初期化された場合にも第1報知開始フラグ608の値は「0」となる。第1報知開始フラグ608には、第1管理バッファ601の記憶エリア601a～601dに4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されている状況となった場合に「1」がセットされる。第1報知開始フラグ608の値が「0」である状態は、第1管理バッファ601の4個の記憶エリア601a～601dのうち少なくとも1つの記憶エリア601a～601dに出玉率データが格納されていない状態に対応している。第1報知開始フラグ608に「1」がセットされていない場合、第1～第5報知用表示装置591～595では、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606dに格納されている出玉率の表示が行われない。なお、第1報知開始フラグ608に「1」がセットされていない場合における第1～第5報知用表示装置591～595の表示内容の詳細については後述する。

30

【4234】

ステップSL205にて否定判定を行った場合には、第1書き込みポインタ603の値が1周したか否かを判定する(ステップSL206)。ステップSL206では、ステップSL204にて更新された後の第1書き込みポインタ603の値が「0」である場合に第1書き込みポインタ603の値が1周したと判定する。ステップSL206にて肯定判定を行った場合には、第1管理バッファ601の記憶エリア601a～601dに4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されている状態となったことを意味するため、第1報知開始フラグ608に「1」をセットする(ステップSL207)。

40

【4235】

50

ステップ S L 2 0 5 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S L 2 0 7 の処理を行った場合には、第 1 出玉率演算処理を実行する（ステップ S L 2 0 8）。第 1 出玉率演算処理では、まず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における演算エリア 5 9 8 を「0」クリアし、当該演算エリア 5 9 8 に第 1 管理バッファ 6 0 1 の第 0 記憶エリア 6 0 1 a に格納されている出玉率データ（「0」～「9 9 9」のいずれかの数値情報）をセットする。その後、演算エリア 5 9 8 の値に対して、第 1 管理バッファ 6 0 1 の第 1 ～第 3 記憶エリア 6 0 1 b ～6 0 1 d に格納されている 3 個の出玉率を加算することにより 4 個の出玉率の合計値を算出する。その後、演算エリア 5 9 8 の値を「4」で除算することにより直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率を算出し、当該算出した出玉率を演算エリア 5 9 8 に記憶する。既に説明したとおり、直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率は「0」～「9 9 9」の範囲で 3 桁の数値情報として算出する。ステップ S L 2 0 8 にて第 1 出玉率演算処理が実行されることにより、演算エリア 5 9 8 に直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率データが記憶されている状態となる。

10

【4 2 3 6】

その後、第 1 単位更新エリア 6 0 6 a の上書き処理を実行する（ステップ S L 2 0 9）。当該上書き処理では、ステップ S L 2 0 8 にて算出した直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率データを第 1 単位更新エリア 6 0 6 a に上書きする。このように、第 1 単位更新エリア 6 0 6 a に格納されている出玉率データは、1 つの単位算出期間が終了する度に直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率データに更新される。

【4 2 3 7】

20

ステップ S L 2 0 8 における第 1 出玉率演算処理及びステップ S L 2 0 9 における第 1 単位更新エリア 6 0 6 a の上書き処理は、第 1 報知開始フラグ 6 0 8 に「1」がセットされていること（ステップ S L 2 0 5 にて肯定判定が行われること、又はステップ S L 2 0 7 の処理が行われること）を条件として実行される。一方、第 1 報知開始フラグ 6 0 8 に「1」がセットされていない場合（ステップ S L 2 0 5 : NO、ステップ S L 2 0 6 : NO）には、これらステップ S L 2 0 8 及びステップ S L 2 0 9 の処理は実行されない。第 1 報知開始フラグ 6 0 8 に「1」がセットされていない場合には、直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率を算出するための出玉率データの数が足りていないことを意味する。この場合にステップ S L 2 0 8 及びステップ S L 2 0 9 の処理を実行する構成とすると、直近 1 ～3 回分の単位算出期間全体における出玉率データが第 1 単位更新エリア 6 0 6 a に格納されてしまう。第 1 正常範囲（4 1 % ～1 4 9 %）は、4 回分の単位算出期間全体における出玉率の正常範囲であり、1 ～3 回分の単位算出期間全体における出玉率の正常範囲は異なる数値範囲である。このため、直近 1 ～3 回分の単位算出期間全体における出玉率データが第 1 単位更新エリア 6 0 6 a に格納されて第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 にて表示されてしまうと、出玉率の異常の有無を正確に判断することができなくなってしまう。本実施形態では、第 1 報知開始フラグ 6 0 8 に「1」がセットされていることを条件としてステップ S L 2 0 8 における第 1 出玉率演算処理及びステップ S L 2 0 9 における第 1 単位更新エリア 6 0 6 a の上書き処理を実行する構成であることにより、第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 にて 1 ～3 回分の単位算出期間全体における出玉率の表示が行われてしまうことを防止している。

30

40

【4 2 3 8】

その後、第 1 算出期間が終了したか否かを判定する（ステップ S L 2 1 0）。ステップ S L 2 1 0 では、ステップ S L 2 0 4 にて更新された後の第 1 書き込みポイント 6 0 3 の値が「0」である場合に第 1 算出期間が終了したタイミングであると判定する。ステップ S L 2 1 0 にて肯定判定を行った場合には、第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6 b、第 1 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 6 c 及び第 1 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 6 d を更新するための処理（ステップ S L 2 1 1 ～ステップ S L 2 1 2 の処理）を実行する。

【4 2 3 9】

具体的には、まず第 1 データシフト処理を実行する（ステップ S L 2 1 1）。第 1 データシフト処理では、第 1 表示対象エリア 6 0 6 における第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6

50

b、第1算出期間の第1履歴エリア606c、及び第1算出期間の第2履歴エリア606dに記憶された情報を、第1算出期間の第1履歴エリア606c→第1算出期間の第2履歴エリア606d、第1算出期間の直近エリア606b→第1算出期間の第1履歴エリア606cの順序でシフトする。これにより、今回終了した第1算出期間の2回前の第1算出期間における出玉率データが第1算出期間の第2履歴エリア606dに記憶され、今回終了した第1算出期間の1回前の第1算出期間における出玉率データが第1算出期間の第1履歴エリア606cに記憶される。第1データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。また、ステップSL211における第1データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行った後、第1算出期間の直近エリア606bを「0」クリアする。

【4240】

その後、第1単位更新エリア606aに格納されている出玉率データを第1算出期間の直近エリア606bに格納する（ステップSL212）。既に説明したとおり、第1単位更新エリア606aには直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が格納されている。第1書き込みポインタ603の値が1周して1つの第1算出期間が終了した場合、直近4回分の単位算出期間は今回終了した第1算出期間に含まれる4回分の単位算出期間である。このため、第1単位更新エリア606aには今回終了した第1算出期間における最終的な出玉率データが格納されており、ステップSL209にて第1算出期間の直近エリア606bにも今回終了した第1算出期間における最終的な出玉率データが格納されている状態となる。

【4241】

ステップSL206にて否定判定を行った場合、ステップSL210にて否定判定を行った場合、又はステップSL212の処理を行った場合には、現状出玉率エリア599に格納されている現状の出玉率データを把握する（ステップSL213）。既に説明したとおり、現状出玉率エリア599には今回終了した単位算出期間における出玉率データが格納されている。その後、非特定制御用のワークエリア223における第2書き込みポインタ604の値に基づいて、第2管理バッファ602における第0～第9記憶エリア602a～602jのうち書き込み先となる記憶エリア602a～602jを特定する（ステップSL214）。既に説明したとおり、第2書き込みポインタ604の値が「m」（mは0～9のいずれかの整数）である場合、書き込み先の記憶エリア602a～602jとして第m記憶エリア602a～602jを特定する。

【4242】

その後、出玉率データの上書き処理を実行する（ステップSL215）。当該上書き処理では、ステップSL213にて把握した現状の出玉率データをステップSL214にて特定した第2管理バッファ602の記憶エリア602a～602jに上書きする。これにより、当該記憶エリア602a～602jに今回終了した単位算出期間における出玉率データが格納される。

【4243】

その後、第2書き込みポインタ604の更新処理を行う（ステップSL216）。当該更新処理では、第2書き込みポインタ604の値を1加算し、当該1加算後の値が最大値（具体的には「9」）を超える場合に第2書き込みポインタ604の値を「0」クリアする。

【4244】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた第2報知開始フラグ609に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSL217）。第2報知開始フラグ609は、第1～第5報知用表示装置591～595にて第2表示対象エリア607における各種エリア607a～607dの出玉率の表示を実行する状況であるか否かを主側CPU63にて把握するためのフラグである。第2報知開始フラグ609は、パチンコ機

10

20

30

40

50

10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が第2報知開始フラグ609を含めて「0」クリアされて初期化された場合にも第2報知開始フラグ609の値は「0」となる。第2報知開始フラグ609には、第2管理バッファ602の記憶エリア602a～602jに10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データが格納されている状況となった場合に「1」がセットされる。第2報知開始フラグ609の値が「0」である状態は、第2管理バッファ602の10個の記憶エリア602a～602jのうち少なくとも1つの記憶エリア602a～602jに出玉率データが格納されていない状態に対応している。第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合、第1～第5報知用表示装置591～595では、第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dに格納されている出玉率の表示が行われない。なお、第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合における第1～第5報知用表示装置591～595の表示内容の詳細については後述する。

【4245】

ステップSL217にて否定判定を行った場合には、第2書き込みポインタ604の値が1周したか否かを判定する(ステップSL218)。ステップSL218では、ステップSL216にて更新された後の第2書き込みポインタ604の値が「0」である場合に第2書き込みポインタ604の値が1周したと判定する。ステップSL218にて肯定判定を行った場合には、第2管理バッファ602の記憶エリア602a～602jに直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データが格納されている状態となったことを意味するため、第2報知開始フラグ609に「1」をセットする(ステップSL219)。

【4246】

ステップSL217にて肯定判定を行った場合、又はステップSL219の処理を行った場合には、第2出玉率演算処理を実行する(ステップSL220)。第2出玉率演算処理では、まず非特定制御用のワークエリア223における演算エリア598を「0」クリアし、第2管理バッファ602の第0記憶エリア602aに格納されている出玉率データ(「0」～「999」のいずれかの数値情報)を当該演算エリア598にセットする。その後、演算エリア598の値に対して、第2管理バッファ602の第1～第9記憶エリア602b～602jに格納されている9個の出玉率を加算することにより10個の出玉率の合計値を算出する。その後、演算エリア598の値を「10」で除算することにより直近10回分の単位算出期間全体における出玉率を算出し、当該算出した出玉率を演算エリア598に記憶する。既に説明したとおり、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率は「0」～「999」の範囲で3桁の数値情報として算出する。これにより、演算エリア598に直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が記憶されている状態となる。

【4247】

その後、第2単位更新エリア607aの上書き処理を実行する(ステップSL221)。当該上書き処理では、ステップSL220にて算出した直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データを第2単位更新エリア607aに上書きする。このように、第2単位更新エリア607aに格納されている出玉率データは、1つの単位算出期間が終了する度に直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データに更新される。

【4248】

ステップSL220における第2出玉率演算処理及びステップSL221における第2単位更新エリア607aの上書き処理は、第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていること(ステップSL217にて肯定判定が行われること、又はステップSL219の処理が行われること)を条件として実行される。一方、第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合(ステップSL217:NO、ステップSL218:NO)には、これらステップSL220及びステップSL221の処理は実行されない。第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合には、直近10回分の単位算

出期間全体における出玉率を算出するための出玉率データの数足りていないことを意味する。この場合にステップ S L 2 2 0 及びステップ S L 2 2 1 の処理を実行する構成とすると、直近 1 ～ 9 回分の単位算出期間全体における出玉率データが第 2 単位更新エリア 6 0 7 a に格納されてしまう。第 2 正常範囲 (5 1 % ～ 1 3 3 %) は、1 0 回分の単位算出期間全体における出玉率の正常範囲であり、1 ～ 9 回分の単位算出期間全体における出玉率の正常範囲は異なる数値範囲である。このため、直近 1 ～ 9 回分の単位算出期間全体における出玉率データが第 2 単位更新エリア 6 0 7 a に格納されて第 1 ～ 第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～ 5 9 5 にて表示されてしまうと、出玉率の異常の有無を正確に判断することができなくなってしまう。本実施形態では、第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」がセットされていることを条件としてステップ S L 2 2 0 における第 2 出玉率演算処理及びステップ S L 2 2 1 における第 2 単位更新エリア 6 0 7 a の上書き処理を実行する構成であることにより、第 1 ～ 第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～ 5 9 5 にて 1 ～ 9 回分の単位算出期間全体における出玉率の表示が行われてしまうことを防止している。

10

【 4 2 4 9 】

その後、第 2 算出期間が終了したか否かを判定する (ステップ S L 2 2 2) 。ステップ S L 2 2 2 では、ステップ S L 2 1 6 にて更新された後の第 2 書き込みポインタ 6 0 4 の値が「0」である場合に第 2 算出期間が終了したタイミングであると判定する。ステップ S L 2 2 2 にて肯定判定を行った場合には、第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b 、第 2 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 7 c 及び第 2 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 7 d を更新するための処理 (ステップ S L 2 2 3 ～ステップ S L 2 2 4 の処理) を実行する。

20

【 4 2 5 0 】

具体的には、まず第 2 データシフト処理を実行する (ステップ S L 2 2 3) 。第 2 データシフト処理では、第 2 表示対象エリア 6 0 7 における第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b 、第 2 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 7 c 、及び第 2 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 7 d に記憶された情報を、第 2 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 7 c → 第 2 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 7 d 、第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b → 第 2 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 7 c の順序でシフトする。これにより、今回終了した第 2 算出期間の 2 回前の第 2 算出期間における出玉率データが第 2 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 7 d に記憶され、今回終了した第 2 算出期間の 1 回前の第 2 算出期間における出玉率データが第 2 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 7 c に記憶される。第 2 データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、L D I R 命令を利用する。L D I R 命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト (コピー) されることとなる。また、ステップ S L 2 2 3 における第 2 データシフト処理では、上記のような情報のシフト処理を行った後、第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b を「0」クリアする。

30

【 4 2 5 1 】

その後、第 2 単位更新エリア 6 0 7 a に格納されている出玉率データを第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b に格納して (ステップ S L 2 2 4) 、本出玉率演算処理を終了する。既に説明したとおり、第 2 単位更新エリア 6 0 7 a には直近 1 0 回分の単位算出期間全体における出玉率が格納されている。第 2 書き込みポインタ 6 0 4 の値が 1 周して 1 つの第 2 算出期間が終了した場合、直近 1 0 回分の単位算出期間は今回終了した第 2 算出期間に含まれる 1 0 回分の単位算出期間である。このため、第 2 単位更新エリア 6 0 7 a には今回終了した第 2 算出期間における最終的な出玉率データが格納されており、ステップ S L 2 0 9 にて第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b にも今回終了した第 2 算出期間における最終的な出玉率データが格納されている状態となる。

40

【 4 2 5 2 】

チェック処理 (図 3 2 5) の説明に戻り、ステップ S L 1 1 2 にて出玉率記憶処理を実行した後、入球個数カウンタエリア 5 9 6 のクリア処理を実行することにより、入球個数カウンタエリア 5 9 6 における各種カウンタ 5 9 6 a ～ 5 9 6 e の値を「0」クリアする (ステップ S L 1 1 3) 。

50

【4253】

ステップSL107にて否定判定を行った場合、ステップSL109の処理を行った場合、ステップSL111にて否定判定を行った場合、又はステップSL113の処理を行った場合には、表示用処理を実行して（ステップSL114）、本チェック処理を終了する。

【4254】

図327は表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップSL301～ステップSL314の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【4255】

表示用処理では、まず非特定制御用のワークエリア223における第1報知開始フラグ608に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSL301）。ステップSL301にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示切換カウンタの値を1減算する（ステップSL302）。表示切換カウンタは、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dのそれぞれに記憶された出玉率のうち第1～第5報知用表示装置591～595における報知対象となる出玉率を切り換えるタイミングであることを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。第1～第5報知用表示装置591～595では、第1報知開始フラグ608及び第2報知開始フラグ609に「1」がセットされている場合、表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、第1単位更新エリア606a→第1算出期間の直近エリア606b→第1算出期間の第1履歴エリア606c→第1算出期間の第2履歴エリア606d→第2単位更新エリア607a→第2算出期間の直近エリア607b→第2算出期間の第1履歴エリア607c→第2算出期間の第2履歴エリア607dという予め定められた順序で報知対象となる出玉率が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となる出玉率の切り換えが繰り返される。また、第1～第5報知用表示装置591～595では、第1報知開始フラグ608に「1」がセットされているとともに第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合、表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、第1単位更新エリア606a→第1算出期間の直近エリア606b→第1算出期間の第1履歴エリア606c→第1算出期間の第2履歴エリア606dという予め定められた順序で報知対象となる出玉率が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となる出玉率の切り換えが繰り返される。

【4256】

その後、現状の報知対象となっている出玉率が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する（ステップSL303）。ステップSL303では、ステップSL302にて1減算した後における切換タイミングカウンタの値が「0」となっている場合に表示継続期間が経過したと判定する。ステップSL303にて肯定判定をした場合には、第2報知開始フラグ609に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSL304）。ステップSL304にて否定判定を行った場合には、報知対象カウンタの第1更新処理を実行する（ステップSL305）。当該第1更新処理では、非特定制御用のワークエリア223に設けられた報知対象カウンタの値を1加算する。そして、当該1加算後における報知対象カウンタの値が第1最大値である「3」を超えた場合（ステップSL306：YES）、報知対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップSL307）。

【4257】

報知対象カウンタは、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dのそれぞれに記憶された出玉率のうち第1～第5報知用表示装置591～595において報知対象となる出玉率を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。第1報知開始フラグ608に「1」がセットされているとともに第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合、

報知対象カウンタはその更新の都度前回値に1が加算され、第1最大値である「3」に達した後に「0」に戻る。報知対象カウンタの値が「0」である場合には第1単位更新エリア606aに記憶された出玉率が報知対象となり、報知対象カウンタの値が「1」である場合には第1算出期間の直近エリア606bに記憶された出玉率が報知対象となり、報知対象カウンタの値が「2」である場合には第1算出期間の第1履歴エリア606cに記憶された出玉率が報知対象となり、報知対象カウンタの値が「3」である場合には第1算出期間の第2履歴エリア606dに記憶された出玉率が報知対象となる。また、報知対象カウンタの値が「4」である場合には第2単位更新エリア607aに記憶された出玉率が報知対象となり、報知対象カウンタの値が「5」である場合には第2算出期間の直近エリア607bに記憶された出玉率が報知対象となり、報知対象カウンタの値が「6」である場合には第3算出期間の第1履歴エリア607cに記憶された出玉率が報知対象となり、報知対象カウンタの値が「7」である場合には第2算出期間の第2履歴エリア607dに記憶された出玉率が報知対象となる。

10

【4258】

このため、第1報知開始フラグ608に「1」がセットされているとともに第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合には、第1単位更新エリア606a、第1算出期間の直近エリア606b、第1算出期間の第1履歴エリア606c、及び第1算出期間の第2履歴エリア606dに記憶された出玉率が報知対象となる。

【4259】

一方、ステップSL304にて肯定判定を行った場合、報知対象カウンタの第2更新処理を実行する（ステップSL308）。当該第2更新処理では、非特定制御用のワークエリア223に設けられた報知対象カウンタの値を1加算する。そして、当該1加算後における報知対象カウンタの値が第2最大値である「7」を超えた場合（ステップSL309：YES）、報知対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップSL310）。第1報知開始フラグ608及び第2報知開始フラグ609に「1」がセットされている場合、報知対象カウンタはその更新の都度前回値に1が加算され、第2最大値である「7」に達した後に「0」に戻る。

20

【4260】

このため、第1報知開始フラグ608及び第2報知開始フラグ609に「1」がセットされている場合には、第1単位更新エリア606a、第1算出期間の直近エリア606b、第1算出期間の第1履歴エリア606c、第1算出期間の第2履歴エリア606d、第2単位更新エリア607a、第2算出期間の直近エリア607b、第2算出期間の第1履歴エリア607c、及び第2算出期間の第2履歴エリア607dに記憶された出玉率が報知対象となる。

30

【4261】

ステップSL306にて否定判定をした場合、ステップSL307の処理を実行した場合、ステップSL309にて否定判定を行った場合、又はステップSL310の処理を行った場合には、非特定制御用のワークエリア223の表示切換カウンタに次の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値を設定する（ステップSL311）。

40

【4262】

ステップSL303にて否定判定をした場合、又はステップSL311の処理を実行した場合には、非特定制御用のワークエリア223における表示対象設定エリア276に今回の報知対象となっている出玉率に対応する表示データを設定するための処理（ステップSL312及びステップSL313の処理）を実行する。既に説明したとおり、表示対象設定エリア276には表示種別データと出玉率表示データとからなる表示データが設定される。

【4263】

具体的には、まず報知対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップSL312）。既に説明したとおり、表示種別データは、

50

第1～第5報知用表示装置591～595の報知対象が出玉率であることを示す表示（「d」又は「d．」の文字の表示）を第1報知用表示装置591に行わせるための表示データと、報知対象の出玉率が第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dのうちいずれに対応しているのかを示す表示（「A」、「L」、「F」、及び「E」のいずれかの文字の表示）を第2報知用表示装置592に行わせるための表示データとを含む。

【4264】

その後、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dのうち報知対象カウンタの値に対応するエリアから出玉率データを読み出し、その読み出した出玉率データに対応する出玉率表示データを表示対象設定エリア276に設定して（ステップSL313）、本表示用処理を終了する。出玉率表示データは、報知対象の出玉率における百の位の数字に対応する表示を第3報知用表示装置593に行わせるための表示データと、報知対象の出玉率における十の位の数字に対応する表示を第4報知用表示装置594に行わせるための表示データと、報知対象の出玉率における一の位の数字に対応する表示を第5報知用表示装置595に行わせるための表示データとを含む。

【4265】

ステップSL312及びステップSL313にて表示対象設定エリア276に設定された表示種別データと出玉率表示データとからなる表示データが表示IC266に送信されることにより、第1～第5報知用表示装置591～595にて当該表示データに対応する出玉率の表示が行われる。

【4266】

ステップSL313の処理は、報知対象の出玉率の切替タイミングとは関係なく表示用処理（図327）が実行される度に実行される。既に説明したとおり、第1単位更新エリア606a及び第2単位更新エリア607aは単位算出期間が終了する度に更新される。また、第1算出期間の直近エリア606b、第1算出期間の第1履歴エリア606c及び第1算出期間の第2履歴エリア606dは第1算出期間が終了する度に更新されるとともに、第2算出期間の直近エリア607b、第2算出期間の第1履歴エリア607c、及び第2算出期間の第2履歴エリア607dは第2算出期間が終了する度に更新される。この場合に、上記のとおり出玉率表示データを表示対象設定エリア276に設定するためのステップSL313の処理が報知対象の出玉率の切替タイミングとは関係なく表示用処理（図327）が実行される度に実行されることにより、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606dに記憶されている出玉率データが更新された場合には切替タイミングとならなくても当該更新後の出玉率を報知することが可能となるとともに、第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dに記憶されている出玉率データが更新された場合には切替タイミングとならなくても当該更新後の出玉率を報知することが可能となる。

【4267】

一方、非特定制御用のワークエリア223に設けられた第1報知開始フラグ608に「1」がセットされておらずステップSL301にて否定判定をした場合、報知対象カウンタの値に関係なく、現状出玉率エリア599に記憶されている現状の出玉率データを読み出し、その読み出した出玉率データにおける百の位の数字、十の位の数字及び一の位の数字に対応する出玉率表示データを表示対象設定エリア276に設定して（ステップSL314）、本表示用処理を終了する。当該出玉率表示データに対応する表示データが表示IC266に送信されることにより、現状出玉率エリア599に記憶されている現状の出玉率データにおける百の位の数字が第3報知用表示装置593にて表示され、現状の出玉率データにおける十の位の数字が第4報知用表示装置594にて表示され、現状の出玉率データにおける一の位の数字が第5報知用表示装置595にて表示される。上記構成であることにより、第1報知開始フラグ608に「1」がセットされていない状況においては過去の単位算出期間、第1算出期間及び第2算出期間における出玉率は報知されことなく

10

20

30

40

50

、現状出玉率エリア５９９における現状の出玉率のみが報知される。

【４２６８】

第１報知開始フラグ６０８に「１」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア２７６に出玉率表示データは設定されるものの表示種別データは設定されない。第１報知開始フラグ６０８に「１」がセットされていない状況において出玉率の報知が行われる場合には第１報知用表示装置５９１及び第２報知用表示装置５９２の表示内容が、第１報知開始フラグ６０８に「１」がセットされている状況において出玉率の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。なお、第１報知開始フラグ６０８に「１」がセットされていない状況における第１報知用表示装置５９１及び第２報知用表示装置５９２の表示内容の詳細については後述する。

10

【４２６９】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される通常時の設定処理について、図３２８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、通常時の設定処理は第２タイマ割込み処理（図１３４）のステップＳ９００７にて実行される。また、通常時の設定処理におけるステップＳＬ４０１～ステップＳＬ４０９の処理は主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【４２７０】

ステップＳＬ４０１～ステップＳＬ４０２では、上記第３５の実施形態における通常時の設定処理（図１３５）のステップＳ９１０１～ステップＳ９１０２と同一の処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタの値が１以上であるか否かを判定する（ステップＳＬ４０１）。チェック中カウンタは、第１～第５報知用表示装置５９１～５９５の各表示用セグメント６１１～６１５が正常に発光状態となり得るか否かをチェックするためのチェック用表示を実行すべき状況を主側ＣＰＵ６３にて把握可能とするカウンタである。主側ＣＰＵ６３は、チェック中カウンタの値が「１」以上である場合にチェック用表示を実行すべき状況であることを把握する。上記第３５の実施形態と同様に、メイン処理（図１３２）のステップＳ８８０４にて実行されるチェック中カウンタの設定処理において、チェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する値がセットされる。また、第２タイマ割込み処理（図１３４）のステップＳ９００２にて実行されるチェック中カウンタの更新処理にてチェック中カウンタの値が１以上である場合に当該チェック中カウンタの値が１減算される。

20

30

【４２７１】

チェック中カウンタの値が１以上である場合（ステップＳＬ４０１：ＹＥＳ）、初期チェック期間であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＬ４０２）。第５表示データバッファ２７５に設定された表示データは、既に説明したとおり、第１～第５報知用表示装置５９１～５９５を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第１～第５報知用表示装置５９１～５９５にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第１～第５報知用表示装置５９１～５９５のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント６１１～６１５を発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、チェック用表示として、第１～第５報知用表示装置５９１～５９５のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント６１１～６１５が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第１～第５報知用表示装置５９１～５９５の各表示用セグメント６１１～６１５が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

40

【４２７２】

チェック中カウンタの値が「０」であり初期チェック期間ではない場合（ステップＳＬ４０１：ＮＯ）、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた第１報知開始フラグ６０８に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＬ４０３）。第１報知開始フラグ６０８に「１」がセットされていない場合（ステップＳＬ４０３：ＮＯ）、第１、第２報知用表示装置５９１、５９２について初期対応表示の設定処理を実行する（ステ

50

ップS L 4 0 4)。当該設定処理では、第1, 第2報知用表示装置5 9 1, 5 9 2のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント6 1 1, 6 1 2を発光状態とするための表示データを第5表示データバッファ2 7 5に設定する。なお、第1, 第2報知用表示装置5 9 1, 5 9 2のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント6 1 1, 6 1 2を発光状態とする構成に限定されることはなく、第1, 第2報知用表示装置5 9 1, 5 9 2のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント6 1 1, 6 1 2にて点滅表示が行われるようにする構成としてもよい。

【4 2 7 3】

その後、非特定制御用のワークエリア2 2 3における表示対象設定エリア2 7 6に設定された出玉率表示データを読み出し（ステップS L 4 0 5）、その読み出した出玉率表示データを第3～第5報知用表示装置5 9 3～5 9 5に適用する表示データとして第5表示データバッファ2 7 5に設定する（ステップS L 4 0 6）。既に説明したとおり表示用処理（図3 2 7）では第1報知開始フラグ6 0 8に「1」がセットされていない場合（ステップS L 3 0 1：N O）、現状出玉率エリア5 9 9から現状の出玉率データを読み出し、その読み出した現状の出玉率データにおける百の位の数字、十の位の数字及び一の位の数字に対応する出玉率表示データを表示対象設定エリア2 7 6に設定する（ステップS L 3 1 4）。ステップS L 4 0 6ではこの出玉率表示データを第3～第5報知用表示装置5 9 3～5 9 5に適用する表示データとして第5表示データバッファ2 7 5に設定する。

【4 2 7 4】

ステップS L 4 0 4及びステップS L 4 0 6にて第5表示データバッファ2 7 5に設定された表示データが表示I C 2 6 6に供給されることにより、第1, 第2報知用表示装置5 9 1, 5 9 2のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント6 1 1, 6 1 2が発光状態となっている状況において、第3報知用表示装置5 9 3にて現状出玉率エリア5 9 9に格納されている現状の出玉率データの百の位の数字が表示され、第4報知用表示装置5 9 4にて現状の出玉率データの十の位の数字が表示され、第5報知用表示装置5 9 5にて現状の出玉率データの一の位の数字が表示される。第1, 第2報知用表示装置5 9 1, 5 9 2のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント6 1 1, 6 1 2を発光状態としながら第3～第5報知用表示装置5 9 3～5 9 5にて出玉率に対応する数字を表示することにより、現状報知されている出玉率が第1報知開始フラグ6 0 8に「1」がセットされていない状況における現状の出玉率であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【4 2 7 5】

また、第1報知開始フラグ6 0 8及び第2報知開始フラグ6 0 9に「1」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、第1単位更新エリア6 0 6 a→第1算出期間の直近エリア6 0 6 b→第1算出期間の第1履歴エリア6 0 6 c→第1算出期間の第2履歴エリア6 0 6 d→第2単位更新エリア6 0 7 a→第2算出期間の直近エリア6 0 7 b→第2算出期間の第1履歴エリア6 0 7 c→第2算出期間の第2履歴エリア6 0 7 dという予め定められた順序で報知対象となる出玉率が切り換えられるのに対して、第1報知開始フラグ6 0 8に「1」がセットされていない状況においては現状出玉率エリア5 9 9における現状の出玉率が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機1 0の出荷段階においてパチンコ機1 0の動作チェックが行われる場合には、現状の出玉率を任意のタイミングで確認することが可能となる。また、算出開始フラグ5 9 7に「1」がセットされた後においても第1表示対象エリア6 0 6に1度も出玉率が格納されていない状況において、現状の出玉率を確認することが可能となる。

【4 2 7 6】

その後、非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられた算出開始フラグ5 9 7に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS L 4 0 7）。既に説明したとおり、算出開始フラグ5 9 7は、パチンコ機1 0の製造後に初めて当該パチンコ機1 0への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア2 2 3が算出開始フラグ5 9 7を含めて「0」クリアされて初期化された場合

10

20

30

40

50

にも算出開始フラグ 5 9 7 の値は「0」となる。そして、算出開始フラグ 5 9 7 が「0」の値である状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が算出開始基準個数（具体的には 3 0 0 個）となることで算出開始フラグ 5 9 7 に「1」がセットされる。算出開始フラグ 5 9 7 に「1」がセットされていない場合（ステップ S L 4 0 7 : N O）には、第 1, 第 2 報知用表示装置 5 9 1, 5 9 2 の点滅設定処理を実行して（ステップ S L 4 0 8）、本通常時の設定処理を終了する。

【4 2 7 7】

ステップ S L 4 0 8 における第 1, 第 2 報知用表示装置 5 9 1, 5 9 2 の点滅設定処理では、第 5 表示データバッファ 2 7 5 に現状設定されている表示データに対応する表示が第 1, 第 2 報知用表示装置 5 9 1, 5 9 2 にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設定として、具体的には第 1, 第 2 報知用表示装置 5 9 1, 5 9 2 に対する表示データの送信については第 5 表示データバッファ 2 7 5 に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間（例えば 0. 5 秒）が経過するまでは表示 I C 2 6 6 に送信し、その後に第 1, 第 2 報知用表示装置 5 9 1, 5 9 2 の全ての表示用セグメント 6 1 1, 6 1 2 を消灯状態とするデータを所定消灯期間（例えば 0. 5 秒）が経過するまでは表示 I C 2 6 6 に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、算出開始フラグ 5 9 7 に「1」がセットされていない状況で出玉率の表示が行われる場合に第 1, 第 2 報知用表示装置 5 9 1, 5 9 2 にて点滅表示が行われることとなり、当該点滅表示に基づいて遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が算出開始基準個数（具体的には 3 0 0 個）に達していない状況であることを把握可能とすることができる。

【4 2 7 8】

ステップ S L 4 0 3 において第 1 報知開始フラグ 6 0 8 に「1」がセットされていると判定した場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における表示対象設定エリア 2 7 6 に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定して（ステップ S L 4 0 9）、本通常時の設定処理を終了する。当該表示データが表示 I C 2 6 6 に供給されることにより、報知対象となっている出玉率に対応する表示が第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 5 9 1 ~ 5 9 5 にて行われる。既に説明したとおり、第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」がセットされていない場合には、表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、第 1 単位更新エリア 6 0 6 a → 第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6 b → 第 1 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 6 c → 第 1 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 6 d という予め定められた順序で、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 5 9 1 ~ 5 9 5 において、第 1 表示対象エリア 6 0 6 の各種エリア 6 0 6 a ~ 6 0 6 d に格納されている出玉率を把握可能とすることができる。また、第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」がセットされている場合には、表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、第 1 単位更新エリア 6 0 6 a → 第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6 b → 第 1 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 6 c → 第 1 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 6 d → 第 2 単位更新エリア 6 0 7 a → 第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b → 第 2 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 7 c → 第 2 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 7 d という予め定められた順序で、第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 5 9 1 ~ 5 9 5 において、第 1 表示対象エリア 6 0 6 の各種エリア 6 0 6 a ~ 6 0 6 d、及び第 2 表示対象エリア 6 0 7 の各種エリア 6 0 7 a ~ 6 0 7 d に格納されている出玉率を把握可能とすることができる。

【4 2 7 9】

次に、図 3 2 9 のタイムチャートを参照しながら第 1 報知開始フラグ 6 0 8 及び第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」がセットされる様子について説明する。図 3 2 9 (a) は第 1 報知開始フラグ 6 0 8 の状態を示し、図 3 2 9 (b) は第 1 表示対象エリア 6 0 6 の更新タイミングを示し、図 3 2 9 (c) は最初の第 1 算出期間の終了タイミングを示し、図 3 2 9 (d) は第 2 報知開始フラグ 6 0 9 の状態を示し、図 3 2 9 (e) は第 2 表示対象エリア 6 0 7 の更新タイミングを示し、図 3 2 9 (f) は最初の第 2 算出期間の終了タイ

ミングを示し、図329(g)は第1,第2報知用表示装置591,592において初期対応表示が行われる期間を示し、図329(h)は第1,第2報知用表示装置591,592において点滅表示が行われる期間を示し、図329(i)は算出開始フラグ597の状態を示し、図329(j)は初期チェック期間を示し、図329(k)は最初の単位算出期間の開始タイミングを示す。

【4280】

t1のタイミングで図329(j)に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、第1～第5報知用表示装置591～595にてチェック用表示が開始される。その後、t2のタイミングで図329(j)に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第1～第5報知用表示装置591～595にてチェック用表示が終了する。初期チェック期間が終了するt2のタイミングで図329(g)に示すように第1,第2報知用表示装置591,592にて初期対応表示が開始される。既に説明したとおり、初期対応表示では第1,第2報知用表示装置591,592に「8.8」の文字が表示される。また、当該t2のタイミングで図329(h)に示すように第1,第2報知用表示装置591,592における点滅表示期間が開始される。このため、第1,第2報知用表示装置591,592では、t2のタイミング～t3のタイミングに亘って「8.8」の文字が点滅表示される。

【4281】

その後、t3のタイミングで図329(i)に示すように算出開始フラグ597に「1」がセットされる。既に説明したとおり、算出開始フラグ597には、全遊技状態において、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が算出開始基準個数(具体的には300個)となることで「1」がセットされる。当該t3のタイミングで図329(k)に示すように最初の単位算出期間が開始される。また、当該t3のタイミング図329(h)に示すように、第1,第2報知用表示装置591,592における点滅表示期間が終了する。これにより、第1,第2報知用表示装置591,592では「8.8」の文字が点灯表示されている状態となる。

【4282】

その後、t4のタイミングで図329(c)に示すように最初の第1算出期間が終了すると、図329(b)に示すように第1表示対象エリア606が更新される。具体的には、第1単位更新エリア606aに直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される。第1算出期間が終了したt4のタイミングにおいて第1管理バッファ601の第0～第3記憶エリア601a～601dには、第1算出期間に含まれる直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されている。このため、t4のタイミングで第1単位更新エリア606aに格納される直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データは今回終了した第1算出期間における最終的な出玉率データである。また、当該t4のタイミングで、第1算出期間の直近エリア606bにも第1算出期間における最終的な出玉率データが格納される。また、t4のタイミングで図329(g)に示すように第1,第2報知用表示装置591,592における初期対応表示が終了するとともに、図329(a)に示すように第1報知開始フラグ608に「1」がセットされる。これにより、第1～第5報知用表示装置591～595にて第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606dに格納されている出玉率の表示が開始される。

【4283】

その後、t5のタイミングで図329(f)に示すように最初の第2算出期間が終了すると、図329(e)に示すように第2表示対象エリア607が更新される。具体的には、第2単位更新エリア607aに直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される。第2算出期間が終了したt5のタイミングにおいて第2管理バッファ602の第0～第9記憶エリア602a～602jには、第2算出期間に含まれる直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データが格納されている。このため、t5のタイミングにおいて第2単位更新エリア607aに格納される直近10回分の単位算出期間全体における出玉率は今回終了した第2算出期間における最終的な出玉率データである

10

20

30

40

50

。また、当該 t 5 のタイミングで第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b にも第 2 算出期間における最終的な出玉率データが格納される。また、t 5 のタイミングで図 3 2 9 (d) に示すように第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」がセットされる。これにより、第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 にて第 1 表示対象エリア 6 0 6 の各種エリア 6 0 6 a ～6 0 6 d に格納されている出玉率の表示に加えて、第 2 表示対象エリア 6 0 7 の各種エリア 6 0 7 a ～6 0 7 d に格納されている出玉率の表示が開始される。

【4 2 8 4】

上記のとおり、第 1 報知開始フラグ 6 0 8 に「1」がセットされる t 4 のタイミングまでは、第 1, 第 2 報知用表示装置 5 9 1, 5 9 2 にて初期対応表示が行われるとともに、第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 にて現状出玉率エリア 5 9 9 における現状の出玉率の表示が行われる。このため、遊技ホールの管理者は、第 1, 第 2 報知用表示装置 5 9 1, 5 9 2 に「8. 8」の文字が表示されていることに基づいて、第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 にて現状出玉率エリア 5 9 9 における現状の出玉率が表示されている状況であることを把握することができる。

【4 2 8 5】

第 1 報知開始フラグ 6 0 8 に「1」がセットされる t 4 のタイミングまでは、第 1 表示対象エリア 6 0 6 の各種エリア 6 0 6 a ～6 0 6 d 及び第 2 表示対象エリア 6 0 7 の各種エリア 6 0 7 a ～6 0 7 d は第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 における表示対象とはならない。これにより、出玉率データが格納されていない状態の第 1 表示対象エリア 6 0 6 の各種エリア 6 0 6 a ～6 0 6 d 及び第 2 表示対象エリア 6 0 7 の各種エリア 6 0 7 a ～6 0 7 d が表示対象となって第 3 ～第 5 報知用表示装置 5 9 3 ～5 9 5 に「0 0 0」の出玉率が連続して表示される状況となってしまうことが防止されている。

【4 2 8 6】

第 1 報知開始フラグ 6 0 8 に「1」がセットされているとともに第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」がセットされていない t 4 のタイミング～t 5 のタイミングの間では、第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 にて第 1 表示対象エリア 6 0 6 の各種エリア 6 0 6 a ～6 0 6 d が表示対象となる一方、第 2 表示対象エリア 6 0 7 の各種エリア 6 0 7 a ～6 0 7 d は表示対象とならない。これにより、出玉率データが格納されていない状態の第 2 表示対象エリア 6 0 7 の各種エリア 6 0 7 a ～6 0 7 d が表示対象となって第 3 ～第 5 報知用表示装置 5 9 3 ～5 9 5 に「0 0 0」の出玉率が連続して表示される状況となってしまうことが防止されている。

【4 2 8 7】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4 2 8 8】

第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 において、全遊技状態におけるパチンコ機 1 0 の遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数に対する遊技球の合計払出個数の割合を示す出玉率の表示が行われる。これにより、各種出玉率が正常範囲（第 1 正常範囲及び第 2 正常範囲）の上限を上回る異常状態であること、及び各種出玉率が正常範囲の下限を下回る異常状態であることを把握可能とすることができる。各種出玉率が正常範囲の上限を上回る異常状態であることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する契機を与えることができる。また、各種出玉率が正常範囲の下限を下回る異常状態であることを把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機 1 0 における遊技盤 2 4 に植設されている釘 2 4 b の状態等を調整するメンテナンスを行う契機を与えることができる。

【4 2 8 9】

第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 にて、「0」～「9 9 9」の数値範囲で各種出玉率の表示が行われる構成であることにより、各種出玉率が正常範囲（第 1 正常範囲及び第 2 正常範囲）の下限（第 1 正常範囲では 4 1 %、第 2 正常範囲では 5 1 %）を下回っている場合に、当該出玉率が正常範囲の下限を下回る異常の有無だけでなく、当該異常の程度まで把握することが可能となっている。具体的には、当該出玉率が低いほど当該異常

が深刻であり迅速な対応が必要であることを把握することが可能となっている。また、各種出玉率が正常範囲の上限（第1正常範囲では149%、第2正常範囲では133%）を上回っている場合に、当該出玉率が正常範囲の上限を上回る異常の有無だけでなく、当該異常の程度まで把握することが可能となっている。具体的には、当該出玉率が高いほど当該異常が深刻であり迅速な対応が必要であることを把握することが可能となっている。

【4290】

各種出玉率は遊技状態を区別することなく算出される。具体的には、各種出玉率は、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない遊技状態と、開閉実行モードである遊技状態と、高頻度サポートモードである遊技状態とにおける各入球部24a, 31～34への入球個数に基づいて算出される。このため、各入球部24a, 31～34への入球個数をカウントするカウンタを遊技状態毎に設けることを不要としながら、全ての遊技状態についての各種出玉率の異常の有無及び異常の程度を把握可能とすることができる。これにより、全遊技状態における各種出玉率の異常の有無及び異常の程度を把握可能とするための主側RAM65における記憶容量を低減することが可能となっている。

【4291】

単位算出期間が終了する度に当該単位算出期間における出玉率を「0」～「999」の数値範囲で算出し、当該算出した出玉率の情報（出玉率データ）を第1管理バッファ601の記憶エリア601a～601d及び第2管理バッファ602の記憶エリア602a～602jに記憶する構成である。単位算出期間における最終的な合計払出個数の情報のデータ量よりもデータ量が小さい出玉率の情報を記憶する構成であることにより、第1管理バッファ601の記憶エリア601a～601d及び第2管理バッファ602の記憶エリア602a～602jの記憶容量を低減することが可能となっている。

【4292】

第1単位更新エリア606aには直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される。第1単位更新エリア606aは、第1算出期間の途中であっても単位算出期間が終了する度に更新される。第1～第5報知用表示装置591～595にて第1単位更新エリア606aの出玉率の表示を行うことにより、第1正常範囲（41%～149%）に対する出玉率の異常が発生した場合に当該異常を早期に把握可能とすることができる。また、第2単位更新エリア607aには直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納される。第2単位更新エリア607aは、第2算出期間の途中であっても単位算出期間が終了する度に更新される。第1～第5報知用表示装置591～595にて第2単位更新エリア607aの出玉率の表示を行うことにより、第2正常範囲（51%～133%）に対する出玉率の異常が発生した場合に当該異常を早期に把握可能とすることができる。

【4293】

第1表示対象エリア606及び第2表示対象エリア607に格納された出玉率データに基づいて、第1～第5報知用表示装置591～595にて4回分の単位算出期間全体における出玉率（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率及び第1算出期間における出玉率）及び直近10回分の単位算出期間全体における出玉率（直近10回分の単位算出期間全体における出玉率及び第2算出期間における出玉率）の表示が行われる。第1正常範囲（41%～149%）の下限（41%）は第2正常範囲（51%～133%）の下限（51%）よりも小さく設定されているとともに、第1正常範囲の上限（149%）は第2正常範囲の上限（133%）よりも大きく設定されている。このため、10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲から外れている状態においても4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲に収まっている状態が継続する場合が考えられる。また、出玉率が正常な数値範囲から外れる異常が一時的に発生した場合には、4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲から外れる一方、10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲に収まる場合が考えられる。これに対して本実施形態では、第1～第5報知用表示装置591～595にて4回分の単位算出期間全体における出玉率及び10回分の単位算出期間全体における出玉率の両方の表示を行う構成であ

ることにより、4回分の単位算出期間全体における出玉率の異常及び10回分の単位算出期間全体における出玉率の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

【4294】

単位算出期間が終了する度に第1管理バッファ601に記憶されている出玉率データに基づいて直近4回分の単位算出期間全体における出玉率を算出する構成である。当該構成において、単位算出期間が終了することで1つの第1算出期間が終了した場合、当該直近4回分の単位算出期間全体における出玉率は、今回終了した第1算出期間における最終的な出玉率となる。このため、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率を算出するための情報（単位算出期間における出玉率データ）を記憶するバッファと第1算出期間における最終的な出玉率を算出するための情報（単位算出期間における出玉率データ）を記憶するバッファとが別々に設けられている構成と比較して、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率及び第1算出期間における最終的な出玉率を算出するための情報を記憶するための主側RAM65における記憶容量を低減することができる。

10

【4295】

単位算出期間が終了する度に第2管理バッファ602に記憶されている出玉率データに基づいて直近10回分の単位算出期間全体における出玉率を算出する構成である。当該構成において、単位算出期間が終了することで1つの第2算出期間が終了した場合、当該直近10回分の単位算出期間全体における出玉率は、今回終了した第2算出期間における最終的な出玉率となる。このため、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率を算出するための情報（単位算出期間における出玉率データ）を記憶するバッファと第2算出期間における最終的な出玉率を算出するための情報（単位算出期間における出玉率データ）を記憶するバッファとが別々に設けられている構成と比較して、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率及び第2算出期間における最終的な出玉率を算出するための情報を記憶するための主側RAM65における記憶容量を低減することができる。

20

【4296】

第1～第5報知用表示装置591～595では、直近の第1算出期間における出玉率の表示に加えて、1回前の第1算出期間における出玉率の表示及び2回前の第1算出期間における出玉率の表示が行われる。過去の第1算出期間における出玉率が第1正常範囲（41%～149%）に収まっているか否かを把握可能とすることにより、第1～第5報知用表示装置591～595の表示を確認する頻度を低減させて、遊技ホールの管理者の監視負担を軽減させることができる。また、直近の第1算出期間における出玉率の異常が確認された場合に、当該出玉率の異常がいつから発生していたのかを遡って把握可能とすることができる。

30

【4297】

第1～第5報知用表示装置591～595では、直近の第2算出期間における出玉率の表示に加えて、1回前の第2算出期間における出玉率の表示及び2回前の第2算出期間における出玉率の表示が行われる。過去の第2算出期間における出玉率が第2正常範囲（51%～133%）に収まっているか否かを把握可能とすることにより、第1～第5報知用表示装置591～595の表示を確認する頻度を低減させて、遊技ホールの管理者の監視負担を軽減させることができる。また、直近の第2算出期間における出玉率の異常が確認された場合に、当該出玉率の異常がいつから発生していたのかを遡って把握可能とすることができる。

40

【4298】

第1～第5報知用表示装置591～595にて複数種類の出玉率の表示が行われる構成である。具体的には、第1報知開始フラグ608に「1」がセットされているとともに第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合、第1～第5報知用表示装置591～595では、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606dの出玉率の表示が行われる。また、第1報知開始フラグ608及び第2報知開始フラグ609に「1」がセットされている場合、第1～第5報知用表示装置591～595では、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各

50

種エリア 607a～607d の出玉率の表示が行われる。当該構成において、これらの出玉率の表示は所定表示期間（具体的には 5 秒間）が終了する度に自動的に切り換わる。これにより、確認したい種類の出玉率を表示させるために必要となる操作の数を低減して、遊技ホールの管理者の負担を軽減することができる。

【4299】

第 1，第 2 報知用表示装置 591，592 では、第 1～第 5 報知用表示装置 591～595 にて表示が行われている出玉率の種類を示す表示が行われる。4 回分の単位算出期間全体における出玉率の正常範囲である第 1 正常範囲（41%～149%）と、10 回分の単位算出期間全体における出玉率の正常範囲である第 2 正常範囲（51%～133%）とは異なる数値範囲である。このため、第 1～第 5 報知用表示装置 591～595 にて表示が行われている出玉率の種類を誤認すると、当該出玉率が正常範囲（第 1 正常範囲又は第 2 正常範囲）に収まっているか否かの判断を誤ってしまう可能性がある。第 1 報知用表示装置 591 における表示と、第 2 報知用表示装置 592 における表示との組合せにより第 1～第 5 報知用表示装置 591～595 にて表示が行われている出玉率の種類を把握可能とすることにより、第 1～第 5 報知用表示装置 591～595 にて複数種類の出玉率の表示が行われる構成において、当該出玉率の種類の誤認を防止して、当該出玉率が正常範囲（第 1 正常範囲又は第 2 正常範囲）に収まっているか否かの判断を正確なものとする

10

【4300】

第 3～第 5 報知用表示装置 593～595 では出玉率の百の位の数字、出玉率の十の位の数字、及び出玉率の一の位の数字の表示が行われる。第 1～第 5 報知用表示装置 591～595 にて出玉率を 3 桁の数値情報（「0」～「999」）として把握可能とすることにより、正常範囲（第 1 正常範囲又は第 2 正常範囲）に対する出玉率の異常の有無だけでなく、異常の程度まで把握可能とすることができる。

20

【4301】

単位算出期間における出玉率データが格納される第 1 管理バッファ 601 及び第 2 管理バッファ 602 がリングバッファであることにより、既に格納されている過去の単位算出期間における出玉率データを移動させることなく今回終了した単位算出期間における出玉率データをこれらの管理バッファ 601，602 に新たに格納することができる。これにより、直近複数回分の各単位算出期間における複数個の出玉率データを記憶させるための処理構成を簡略化させて、直近複数回分の各単位算出期間における複数個の出玉率データを記憶させるための処理負荷を軽減させることができる。

30

【4302】

主側 CPU 63 は、第 1 管理バッファ 601 における書き込み先を把握可能とする第 1 書き込みポインタ 603 の値が 1 周したことに基づいて第 1 算出期間が終了したことを把握する。このため、第 1 算出期間の終了タイミングを把握するための専用のカウンタが第 1 書き込みポインタ 603 とは別に設けられている構成と比較して、第 1 算出期間の終了タイミングを把握するための主側 RAM 65 における記憶容量を低減することができる。とともに、第 1 算出期間の終了タイミングを把握するための処理構成を簡略化することができる。また、主側 CPU 63 は、第 2 管理バッファ 602 における書き込み先を把握可能とする第 2 書き込みポインタ 604 の値が 1 周したことに基づいて第 2 算出期間が終了したことを把握する。このため、第 2 算出期間の終了タイミングを把握するための専用のカウンタが第 2 書き込みポインタ 604 とは別に設けられている構成と比較して、第 2 算出期間の終了タイミングを把握するための主側 RAM 65 における記憶容量を低減することができる。とともに、第 2 算出期間の終了タイミングを把握するための処理構成を簡略化することができる。

40

【4303】

第 1 報知開始フラグ 608 に「1」がセットされていない状況では、第 1～第 5 報知用表示装置 591～595 にて第 1 表示対象エリア 606 の各種エリア 606a～606d 及び第 2 表示対象エリア 607 の各種エリア 607a～607d における出玉率の表示は

50

行われない。これにより、出玉率データが格納されていない状態の第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dが表示対象となり、第3～第5報知用表示装置593～595にて「000」の出玉率の表示が連続して行われる状況となってしまうことを防止することができる。

【4304】

第1報知開始フラグ608に「1」がセットされていない状況では、第1～第5報知用表示装置591～595にて現状出玉率エリア599における現状の出玉率の表示が行われる。これにより、第1表示対象エリア606に最初の第1算出期間における出玉率データが格納されるまでの間、第1～第5報知用表示装置591～595にて現状の出玉率を把握可能とすることができる。

10

【4305】

第1報知開始フラグ608に「1」がセットされていない状況では、第1、第2報知用表示装置591、592にて初期対応表示が行われる。これにより、第1～第5報知用表示装置591～595にて現状出玉率エリア599における現状の出玉率の表示が行われていることを把握可能とすることができる。

【4306】

算出開始フラグ597に「1」がセットされていない状況では、第1、第2報知用表示装置591、592にて行われる初期対応表示（「8.8」の表示）を点滅させる点滅表示が行われる。これにより、第1、第2報知用表示装置591、592の表示態様に基づいて、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が算出開始基準個数（具体的には300個）に達していない状況であることを把握可能とすることができる。

20

【4307】

第1報知開始フラグ608に「1」がセットされているとともに第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない状況では、第1～第5報知用表示装置591～595にて第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dにおける出玉率の表示は行われない。これにより、出玉率データが格納されていない状態の第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dが表示対象となり、第3～第5報知用表示装置593～595にて「000」の出玉率の表示が連続して行われる状況となってしまうことを防止することができる。

【4308】

30

<第90の実施形態>

本実施形態では共通のバッファに記憶されている単位算出期間における出玉率データに基づいて直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、及び第2算出期間における出玉率が算出される点において上記第89の実施形態と相違している。以下、上記第89の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第89の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4309】

図330は実施形態における遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア223の各種エリアを説明するための説明図である。

40

【4310】

非特定制御用のワークエリア223には、上記第89の実施形態における第1管理バッファ601及び第2管理バッファ602に代えて、図330に示すように、共通管理バッファ616が設けられている。共通管理バッファ616は、4回分の単位算出期間全体における出玉率（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率及び第1算出期間における出玉率）と、10回分の単位算出期間全体における出玉率（直近10回分の単位算出期間全体における出玉率及び第2算出期間における出玉率）とを算出するための情報（具体的には直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データ）が格納されるリングバッファである。共通管理バッファ616には、単位算出期間における出玉率データが格納される記憶エリアとして、第0記憶エリア616a～第9記憶エリア616jが設けら

50

れている。第0～第9記憶エリア616a～616jはいずれも同一の記憶容量となっており、具体的には出玉率の情報（「0」～「999」のいずれかの数値情報）を格納可能とするように10ビットの記憶容量となっている。

【4311】

図330に示すように、非特定制御用のワークエリア223には、共通書き込みポイント617が設けられている。共通書き込みポイント617は、共通管理バッファ616の10個の記憶エリア616a～616jのうち今回の書き込み先となる記憶エリア616a～616jを主側CPU63にて把握可能とするためのカウンタである。共通書き込みポイント617は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値（具体的には「9」）に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。共通書き込みポイント617の「n」の値（nは0～9のいずれか整数）は書き込み先が第n記憶エリア616a～616jである状態に対応している。例えば、共通書き込みポイント617の「0」の値は書き込み先が第0記憶エリア616aである状態に対応しているとともに、共通書き込みポイント617の「2」の値は書き込み先が第2記憶エリア616cである状態に対応している。

10

【4312】

主側CPU63は、単位算出期間が終了する度に、入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eに記憶されている値に基づいて当該終了した単位算出期間における最終的な出玉率を算出する。そして、当該算出した出玉率の情報を、共通書き込みポイント617の値に対応する共通管理バッファ616の記憶エリア616a～616jに書き込む。共通書き込みポイント617の値は、共通管理バッファ616に出玉率の情報が書き込まれる度に1加算され、当該1加算後の値が最大値（具体的には「9」）を超える場合に「0」クリアされる。このため、共通管理バッファ616における第0～第9記憶エリア616a～616jには、直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データが設定されている状態となる。

20

【4313】

共通書き込みポイント617の値は、単位算出期間における出玉率データが共通管理バッファ616に10回書き込まれることにより1周して「0」となる。主側CPU63は、共通書き込みポイント617の値が1周して「0」となったことに基づいて第2算出期間が終了したことを把握する。このため、第2算出期間の終了タイミングを把握するための専用のカウンタが共通書き込みポイント617とは別に設けられている構成と比較して、第2算出期間の終了タイミングを把握するための主側RAM65における記憶容量を低減することができる。

30

【4314】

図330に示すように、非特定制御用のワークエリア223には、周回管理フラグ618が設けられている。周回管理フラグ618は、共通書き込みポイント617の値と組合せることにより第1算出期間の終了タイミングを主側CPU63にて把握可能とするフラグである。周回管理フラグ618の状態（「0」又は「1」）は、共通書き込みポイント617の値が1周して「0」となる度に反転する。共通書き込みポイント617の値だけでは前回の第1算出期間が終了してから4回分の単位算出期間が経過したこと、すなわち今回の第1算出期間が終了したことを把握することはできない。主側CPU63は、周回管理フラグ618の値が「0」である場合には共通書き込みポイント617の値が「0」、「4」又は「8」である場合に前回の第1算出期間の終了から4回分の単位算出期間が経過して今回の第1算出期間が終了したことを把握することができる。共通書き込みポイント617に加えて、1ビットの周回管理フラグ618を設けて第1算出期間の終了タイミングを把握する構成であることにより、第1算出期間の終了タイミングを把握するための専用のカウンタを別に設ける構成と比較して、第1算出期間の終了タイミングを把握するための主側

40

50

RAM 65における記憶容量が低減されている。

【4315】

次に、主側CPU 63にて実行される出玉率記憶処理について、図331のフローチャートを参照しながら説明する。なお、出玉率記憶処理は、単位算出期間が終了した場合に、チェック処理（図325）のステップSL112にて実行される。また、出玉率記憶処理におけるステップSL501～ステップSL522の処理は、主側CPU 63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【4316】

出玉率記憶処理では、まず現状出玉率エリア599に格納されている現状の出玉率データを把握する（ステップSL501）。その後、共通書き込みポインタ617の値に基づいて、共通管理バッファ616における第0～第9記憶エリア616a～616jのうち書き込み先となる記憶エリア616a～616jを特定する（ステップSL502）。既に説明したとおり、共通書き込みポインタ617の値が「n」（nは0～9のいずれかの整数）である場合、書き込み対象の記憶エリア616a～616jとして第n記憶エリア616a～616jが特定される。

【4317】

その後、ステップSL501にて把握した現状の出玉率データをステップSL502にて特定した記憶エリア616a～616jに上書きし（ステップSL503）、共通書き込みポインタ617の更新処理を行う（ステップSL504）。共通書き込みポインタ617の更新処理では、共通書き込みポインタ617の値を1加算し、当該1加算後の値が最大値である「9」を上回った場合には共通書き込みポインタ617の値を「0」クリアする。

【4318】

その後、ステップSL504にて共通書き込みポインタ617の値が1周したか否かを判定する（ステップSL505）。ステップSL505では、ステップSL504にて更新された後の共通書き込みポインタ617の値が「0」である場合に共通書き込みポインタ617の値が1周したと判定する。ステップSL505にて肯定判定を行った場合には、非特定制御用のワークエリア223における周回管理フラグ618の反転処理を実行する（ステップSL506）。当該反転処理では、周回管理フラグ618の値が「0」である場合には当該周回管理フラグ618に「1」をセットするとともに、周回管理フラグ618の値が「1」である場合には当該周回管理フラグ618の値を「0」クリアする。

【4319】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた第1報知開始フラグ608に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSL507）。第1報知開始フラグ608は、上記第89の実施形態と同様に、第1～第5報知用表示装置591～595にて第1表示対象エリア606における各種エリア606a～606dの出玉率の表示を実行する状況であるか否かを主側CPU 63にて把握するためのフラグである。第1報知開始フラグ608は、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が第1報知開始フラグ608を含めて「0」クリアされて初期化された場合にも第1報知開始フラグ608の値は「0」となる。第1報知開始フラグ608には、共通管理バッファ616の記憶エリア616a～616jに4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されている状況となった場合に「1」がセットされる。第1報知開始フラグ608の値が「0」である状態は、共通管理バッファ616の記憶エリア616a～616jに格納されている出玉率データの数が3個以下である状態に対応している。第1報知開始フラグ608に「1」がセットされていない場合、上記第89の実施形態と同様に、第1～第5報知用表示装置591～595では、第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606dに格納されている出玉率の表示が行われない。

【4320】

ステップSL507にて否定判定を行った場合には、ステップSL504にて更新され

10

20

30

40

50

た後の共通書き込みポインタ617の値が「4」であるか否かを判定する（ステップSL508）。ステップSL508にて肯定判定を行った場合には、共通管理バッファ616に格納されている単位算出期間における出玉率データが4個になったことを意味するため、第1報知開始フラグ608に「1」をセットする（ステップSL509）。

【4321】

ステップSL507にて肯定判定を行った場合、又はステップSL509の処理を行った場合には、第1出玉率演算処理を実行する（ステップSL510）。上記第89の実施形態と同様に、第1出玉率演算処理は、第1報知開始フラグ608に「1」がセットされていること（ステップSL507にて肯定判定が行われること、又はステップSL509の処理が行われること）を条件として実行される。

【4322】

図332は第1出玉率演算処理を示すフローチャートである。なお、第1出玉率演算処理におけるステップSL601～ステップSL609の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【4323】

第1出玉率演算処理では、まず演算エリア598のクリア処理を実行する（ステップSL601）。当該クリア処理では、非特定制御用のワークエリア223における演算エリア598を「0」クリアする。その後、共通書き込みポインタ617の減算処理を行う（ステップSL602）。当該減算処理では、非特定制御用のワークエリア223における共通書き込みポインタ617の値を1減算し、当該1減算後の共通書き込みポインタ617の値が「0」を下回る場合には共通書き込みポインタ617に「9」をセットする。

【4324】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた減算回数カウンタ619の値を1加算する（ステップSL603）。減算回数カウンタ619は、共通書き込みポインタ617の減算処理（ステップSL602）を実行した回数を主側CPU63にて把握可能とするカウンタである。

【4325】

その後、共通管理バッファ616において、ステップSL601の処理を行った後の共通書き込みポインタ617の値に対応する記憶エリア616a～616jを把握し（ステップSL604）、当該把握した記憶エリア616a～616jに格納されている出玉率データを演算エリア598に加算する（ステップSL605）。

【4326】

その後、減算回数カウンタ619の値が「4」であるか否かを判定し（ステップSL606）、ステップSL606にて否定判定を行った場合にはステップSL602に戻り、ステップSL606にて肯定判定が行われるまでステップSL602～ステップSL605の処理を繰り返す。ステップSL602～ステップSL605の処理が4回行われることにより、演算エリア598に今回終了した単位算出期間における出玉率と、1回前の単位算出期間における出玉率と、2回前の単位算出期間における出玉率と、3回前の単位算出期間における出玉率とが加算される。これにより、演算エリア598に直近4回分の単位算出期間における4個の出玉率の合計値がセットされている状態となる。

【4327】

ステップSL606にて肯定判定が行われた場合には、合計値の除算処理を実行する（ステップSL607）。当該除算処理では、演算エリア598に格納されている直近の4回分の出玉率の合計値を「4」で除算することにより、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率を算出し、当該算出した出玉率を演算エリア598に記憶する。上記第89の実施形態と同様に、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率は、「0」～「999」の範囲で3桁の数値情報として算出される。これにより、演算エリア598に直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データが記憶されている状態となる。

【4328】

その後、共通書き込みポインタ617の加算処理を実行する（ステップSL608）。

10

20

30

40

50

当該加算処理では、共通書き込みポインタ 6 1 7 の値を 1 加算する加算処理を 4 回繰り返すことにより、共通書き込みポインタ 6 1 7 の値を本第 1 出玉率演算処理（図 3 2 2）が開始される前の値に戻す。4 回繰り返される加算処理のいずれかにおいて、1 加算後の共通書き込みポインタ 6 1 7 の値が当該共通書き込みポインタ 6 1 7 の最大値である「9」を超えた場合には、当該加算処理において共通書き込みポインタ 6 1 7 の値を「0」クリアする。共通書き込みポインタ 6 1 7 の値を「0」クリアした後、加算処理が残っている場合には残りの加算処理を実行する。その後、減算回数カウンタ 6 1 9 の値を「0」クリアして（ステップ S L 6 0 9）、本第 1 出玉率演算処理を終了する。

【4 3 2 9】

上記のとおり、共通書き込みポインタ 6 1 7 を利用して、共通管理バッファ 6 1 6 において直近 4 回分の各単位算出期間における 4 個の出玉率データが格納されている記憶エリア 6 1 6 a ~ 6 1 6 j を特定する構成である。これにより、共通書き込みポインタ 6 1 7 とは別に当該記憶エリア 6 1 6 a ~ 6 1 6 j を特定するための専用のカウンタを設ける構成と比較して、直近 4 回分の各単位算出期間における 4 個の出玉率データが格納されている記憶エリア 6 1 6 a ~ 6 1 6 j を特定するため構成を簡略化することができる。

【4 3 3 0】

また、直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率を算出した後に共通書き込みポインタ 6 1 7 の値を第 1 出玉率演算処理（図 3 3 2）が開始される前の値に戻す構成である。これにより、第 1 出玉率演算処理によって共通管理バッファ 6 1 6 における書き込み先が変化してしまうことを防止することができる。

【4 3 3 1】

出玉率記憶処理（図 3 3 1）の説明に戻り、ステップ S L 5 1 0 にて第 1 出玉率演算処理（図 3 3 2）を実行した後、第 1 単位更新エリア 6 0 6 a の上書き処理を実行する（ステップ S L 5 1 1）。当該上書き処理では、ステップ S L 5 1 0 にて算出した直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率データを第 1 単位更新エリア 6 0 6 a に上書きする。

【4 3 3 2】

その後、第 1 算出期間が終了したタイミングであるか否かを判定する（ステップ S L 5 1 2）。ステップ S L 5 1 2 では、周回管理フラグ 6 1 8 の値が「0」である場合には共通書き込みポインタ 6 1 7 の値が「0」、「4」、又は「8」である場合に第 1 算出期間が終了したと判定するとともに、周回管理フラグ 6 1 8 の値が「1」である場合には共通書き込みポインタ 6 1 7 の値が「2」又は「6」である場合に第 1 算出期間が終了したと判定する。ステップ S L 5 1 2 にて肯定判定を行った場合には、第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6 b、第 1 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 6 c 及び第 1 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 6 d を更新するための処理（ステップ S L 5 1 3 ~ ステップ S L 5 1 4 の処理）を実行する。

【4 3 3 3】

ステップ S L 5 1 3 ~ ステップ S L 5 1 4 では、上記第 8 9 の実施形態における出玉率記憶処理（図 3 2 6）のステップ S L 2 1 1 ~ ステップ S L 2 1 2 と同様の処理を実行する。具体的には、まず第 1 データシフト処理を実行する（ステップ S L 5 1 3）。第 1 データシフト処理の内容は上記第 8 9 の実施形態において既に説明したとおりである。第 1 データシフト処理が実行されることにより、今回終了した第 1 算出期間の 2 回前の第 1 算出期間における出玉率データが第 1 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 6 d に記憶され、今回終了した第 1 算出期間の 1 回前の第 1 算出期間における出玉率データが第 1 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 6 c に記憶され、第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6 b が「0」クリアされる。

【4 3 3 4】

その後、第 1 単位更新エリア 6 0 6 a に格納されている出玉率データを第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6 b に格納する（ステップ S L 5 1 4）。既に説明したとおり、第 1 単位更新エリア 6 0 6 a には直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率が格納されている。ステップ S L 5 1 4 の処理は、第 1 算出期間が終了したタイミングであること（ステッ

プ S L 5 1 2 : Y E S) を条件として行われる。第 1 算出期間が終了したタイミングにおいて、直近 4 回分の単位算出期間は今回終了した第 1 算出期間に含まれる 4 回分の単位算出期間となる。このため、ステップ S L 5 1 4 の処理が行われるタイミングにおいて第 1 単位更新エリア 6 0 6 a には今回終了した第 1 算出期間における最終的な出玉率データが格納されており、ステップ S L 5 1 4 にて第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6 b にも今回終了した第 1 算出期間における最終的な出玉率データが格納されている状態となる。

【 4 3 3 5 】

ステップ S L 5 0 8 にて否定判定を行った場合、ステップ S L 5 1 2 にて否定判定を行った場合、又はステップ S L 5 1 4 の処理を行った場合には、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S L 5 1 5）。第 2 報知開始フラグ 6 0 9 は、上記第 8 9 の実施形態と同様に、第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 にて第 2 表示対象エリア 6 0 7 における各種エリア 6 0 7 a ～6 0 7 d の出玉率の表示を実行する状況であるか否かを主側 C P U 6 3 にて把握するためのフラグである。第 2 報知開始フラグ 6 0 9 は、パチンコ機 1 0 の製造後に初めて当該パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が第 2 報知開始フラグ 6 0 9 を含めて「0」クリアされて初期化された場合にも第 2 報知開始フラグ 6 0 9 の値は「0」となる。第 2 報知開始フラグ 6 0 9 には、共通管理バッファ 6 1 6 の記憶エリア 6 1 6 a ～6 1 6 j に 1 0 回分の各単位算出期間における 1 0 個の出玉率データが格納されている状況となった場合に「1」がセットされる。第 2 報知開始フラグ 6 0 9 の値が「0」である状態は、共通管理バッファ 6 1 6 の 1 0 個の記憶エリア 6 1 6 a ～6 1 6 j のうち少なくとも 1 つの記憶エリア 6 1 6 a ～6 1 6 j に出玉率データが格納されていない状態に対応している。第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」がセットされていない場合、上記第 8 9 の実施形態と同様に、第 1 ～第 5 報知用表示装置 5 9 1 ～5 9 5 では、第 2 表示対象エリア 6 0 7 の各種エリア 6 0 7 a ～6 0 7 d に格納されている出玉率の表示が行われない。

【 4 3 3 6 】

ステップ S L 5 1 5 にて否定判定を行った場合には、ステップ S L 5 0 4 における共通書き込みポイント 6 1 7 の更新処理にて共通書き込みポイント 6 1 7 の値が 1 周したか否かを判定する（ステップ S L 5 1 6）。ステップ S L 5 1 6 では、ステップ S L 5 0 4 にて更新された後の共通書き込みポイント 6 1 7 の値が「0」である場合に共通書き込みポイント 6 1 7 の値が 1 周したと判定する。ステップ S L 5 1 6 にて肯定判定を行った場合には、第 2 算出期間が終了したタイミングであることを意味するため、第 2 報知開始フラグ 6 0 9 に「1」をセットする（ステップ S L 5 1 7）。

【 4 3 3 7 】

ステップ S L 5 1 5 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S L 5 1 7 の処理を行った場合には、第 2 出玉率演算処理を実行する（ステップ S L 5 1 8）。第 2 出玉率演算処理では、まず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における演算エリア 5 9 8 を「0」クリアし、共通管理バッファ 6 1 6 の第 0 記憶エリア 6 1 6 a に格納されている出玉率データ（「0」～「999」のいずれかの数値情報）を当該演算エリア 5 9 8 にセットする。その後、演算エリア 5 9 8 の値に対して、共通管理バッファ 6 1 6 の第 1 ～第 9 記憶エリア 6 1 6 b ～6 1 6 j に格納されている 9 個の出玉率を加算することにより 1 0 個の出玉率の合計値を算出する。その後、演算エリア 5 9 8 の値を「10」で除算することにより直近 1 0 回分の単位算出期間全体における出玉率を算出し、当該算出した出玉率を演算エリア 5 9 8 に記憶する。既に説明したとおり、直近 1 0 回分の単位算出期間全体における出玉率は「0」～「999」の範囲で 3 桁の数値情報として算出する。これにより、演算エリア 5 9 8 に直近 1 0 回分の単位算出期間全体における出玉率が記憶されている状態となる。

【 4 3 3 8 】

その後、第 2 単位更新エリア 6 0 7 a の上書き処理を実行する（ステップ S L 5 1 9）。当該上書き処理では、ステップ S L 5 1 8 にて算出した直近 1 0 回分の単位算出期間全

体における出玉率データを第2単位更新エリア607aに上書きする。上記第89の実施形態と同様に、第2単位更新エリア607aに格納されている出玉率データは、1つの単位算出期間が終了する度に直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データに更新される。

【4339】

その後、第2算出期間が終了したタイミングであるか否かを判定する（ステップSL520）。ステップSL520では、ステップSL504にて更新された後の共通書き込みポインタ617の値が「0」である場合に第2算出期間が終了したタイミングであると判定する。ステップSL520にて否定判定を行った場合には、そのまま本出玉率記憶処理を終了する。

10

【4340】

一方、ステップSL520にて肯定判定を行った場合には、ステップSL521に進む。ステップSL521～ステップSL522では、上記第89の実施形態における出玉率記憶処理（図326）のステップSL223～ステップSL224と同様の処理を実行する。具体的には、まず第2データシフト処理を実行する（ステップSL521）。第2データシフト処理の内容は上記第89の実施形態において既に説明したとおりである。第2データシフト処理が実行されることにより、今回終了した第2算出期間の2回前の第2算出期間における出玉率データが第2算出期間の第2履歴エリア607dに記憶され、今回終了した第2算出期間の1回前の第2算出期間における出玉率データが第2算出期間の第1履歴エリア607cに記憶され、第2算出期間の直近エリア607bが「0」クリアされる。

20

【4341】

その後、第2単位更新エリア607aに格納されている出玉率データを第2算出期間の直近エリア607bに格納して（ステップSL522）、本出玉率演算処理を終了する。既に説明したとおり、第2単位更新エリア607aには直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が格納されている。第2書き込みポインタ604の値が1周して1つの第2算出期間が終了した場合、直近10回分の単位算出期間は今回終了した第2算出期間に含まれる10回分の単位算出期間である。このため、第2単位更新エリア607aには今回終了した第2算出期間における最終的な出玉率データが格納されており、ステップSL522にて第2算出期間の直近エリア607bにも今回終了した第2算出期間における最終的な出玉率データが格納されている状態となる。

30

【4342】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4343】

単位算出期間における出玉率データが共通管理バッファ616に格納され、共通管理バッファ616に格納されている出玉率データに基づいて、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率及び直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が算出される。直近4回分の単位算出期間全体における出玉率を算出する場合に利用する4個の出玉率データが記憶されるバッファと、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率を算出する場合に利用する10個の出玉率データが記憶されるバッファとが共通していることにより、これらのバッファが別々に設けられている構成と比較して、単位算出期間における出玉率データを記憶するための主側RAM65における記憶容量を低減することができる。

40

【4344】

共通管理バッファ616の第0～第9記憶エリア616a～616jの中から書き込み先の記憶エリア616a～616jを特定するための共通書き込みポインタ617を利用して、共通管理バッファ616において直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されている記憶エリア616a～616jを特定する構成である。これにより、共通書き込みポインタ617とは別に当該記憶エリア616a～616jを特定するための専用のカウンタを設ける構成と比較して、直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されている記憶エリア616a～616jを特定するため構成

50

を簡略化することができる。

【4345】

直近4回分の単位算出期間全体における出玉率を算出した後に共通書き込みポインタ617の値を第1出玉率演算処理(図332)が開始される前の値に戻す構成である。これにより、第1出玉率演算処理によって共通管理バッファ616における書き込み先が変化してしまうことを防止することができる。

【4346】

主側CPU63は、周回管理フラグ618の値が「0」である場合には共通書き込みポインタ617の値が「0」、「4」又は「8」である場合に1つの第1算出期間が終了したことを把握するとともに、周回管理フラグ618の値が「1」である場合には共通書き込みポインタ617の値が「2」又は「6」である場合に1つの第1算出期間が終了したことを把握する。共通書き込みポインタ617に加えて、1ビットの周回管理フラグ618を設けて第1算出期間の終了タイミングを把握する構成であることにより、第1算出期間の終了タイミングを把握するための専用のカウンタを別に設ける構成と比較して、第1算出期間の終了タイミングを把握するための主側RAM65における記憶容量が低減されている。

【4347】

主側CPU63は、共通書き込みポインタ617の値が1周して「0」となったことに基づいて第2算出期間が終了したことを把握する。このため、第2算出期間の終了タイミングを把握するための専用のカウンタが共通書き込みポインタ617とは別に設けられている構成と比較して、第2算出期間の終了タイミングを把握するための主側RAM65における記憶容量を低減することができる。

【4348】

<第91の実施形態>

本実施形態では直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データを記憶するカウンタエリアが設けられている点において上記第90の実施形態と相違している。以下、上記第90の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第90の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4349】

図333は実施形態における遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア223の各種エリアを説明するための説明図である。

【4350】

非特定制御用のワークエリア223には、上記第90の実施形態における共通管理バッファ616に代えて、図333に示すように、共通管理カウンタエリア621が設けられている。共通管理カウンタエリア621は、4回分の単位算出期間全体における出玉率(直近4回分の単位算出期間全体における出玉率及び第1算出期間における出玉率)と、10回分の単位算出期間全体における出玉率(直近10回分の単位算出期間全体における出玉率及び第2算出期間における出玉率)とを算出するための情報(具体的には直近10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データ)が格納されるカウンタエリアである。共通管理カウンタエリア621には、単位算出期間における出玉率データが格納されるカウンタとして、10個の出玉率カウンタ621a~621jが設けられている。共通管理カウンタエリア621には、具体的には、直近の単位算出期間における出玉率が格納される第0出玉率カウンタ621aと、1つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第1出玉率カウンタ621bと、2つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第2出玉率カウンタ621cと、3つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第3出玉率カウンタ621dと、4つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第4出玉率カウンタ621eと、5つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第5出玉率カウンタ621fと、6つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第6出玉率カウンタ621gと、7つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第7出玉率カウンタ621hと、8つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第8出玉率カウンタ621iと

10

20

30

40

50

、9つ前の単位算出期間における出玉率が格納される第9出玉率カウンタ621jとが設けられている。これら第0～第9出玉率カウンタ621a～621jはいずれも同一の記憶容量となっており、具体的には出玉率の情報（「0」～「999」のいずれかの数値情報）を格納可能とするように10ビットの記憶容量となっている。

【4351】

次に、主側CPU63にて実行される出玉率記憶処理について、図334のフローチャートを参照しながら説明する。なお、出玉率記憶処理は、単位算出期間が終了した場合に、チェック処理（図325）のステップSL112にて実行される。また、出玉率記憶処理におけるステップSL701～ステップSL720の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【4352】

出玉率記憶処理では、まず共通管理カウンタエリア621のデータシフト処理を実行する（ステップSL701）。当該データシフト処理では、共通管理カウンタエリア621における第0～第9出玉率カウンタ621a～621jに記憶された出玉率の情報を、第8出玉率カウンタ621i→第9出玉率カウンタ621j、第7出玉率カウンタ621h→第8出玉率カウンタ621i、第6出玉率カウンタ621g→第7出玉率カウンタ621h、第5出玉率カウンタ621f→第6出玉率カウンタ621g、第4出玉率カウンタ621e→第5出玉率カウンタ621f、第3出玉率カウンタ621d→第4出玉率カウンタ621e、第2出玉率カウンタ621c→第3出玉率カウンタ621d、第1出玉率カウンタ621b→第2出玉率カウンタ621c、第0出玉率カウンタ621a→第1出玉率カウンタ621bの順序でシフトする。これにより、9回前の単位算出期間における出玉率が第9出玉率カウンタ621jに記憶され、8回前の単位算出期間における出玉率が第8出玉率カウンタ621iに記憶され、7回前の単位算出期間における出玉率が第7出玉率カウンタ621hに記憶され、6回前の単位算出期間における出玉率が第6出玉率カウンタ621gに記憶され、5回前の単位算出期間における出玉率が第5出玉率カウンタ621fに記憶され、4回前の単位算出期間における出玉率が第4出玉率カウンタ621eに記憶され、3回前の単位算出期間における出玉率が第3出玉率カウンタ621dに記憶され、2回前の単位算出期間における出玉率が第2出玉率カウンタ621cに記憶され、1回前の単位算出期間における出玉率が第1出玉率カウンタ621bに記憶される。共通管理カウンタエリア621のデータシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。また、ステップSL701における共通管理カウンタエリア621のデータシフト処理では、上記のような情報のシフトを行った後、第0出玉率カウンタ621aを「0」クリアする。

【4353】

その後、現状出玉率エリア599に格納されている現状の出玉率データを把握し（ステップSL702）、当該把握した現状の出玉率データを第0出玉率カウンタ621aに格納する（ステップSL703）。これにより、第0出玉率カウンタ621aに今回終了した単位算出期間における出玉率データが格納されている状態となる。共通管理カウンタエリア621において、直近の単位算出期間における出玉率データが格納されるカウンタが第0出玉率カウンタ621aに固定されていることにより、今回終了した単位算出期間における出玉率データの書き込み先を特定するための処理構成が簡略化されている。

【4354】

その後、書き込み回数カウンタ622の加算処理を実行する（ステップSL704）。図333に示すように、非特定制御用のワークエリア223には単位算出期間における出玉率データが共通管理カウンタエリア621に書き込まれた回数を主側CPU63にて把握可能とする書き込み回数カウンタ622が設けられている。書き込み回数カウンタ622は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値（具体的には「19」）に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。書き込み回数カウンタ622の更新は、単

10

20

30

40

50

位算出期間における出玉率データの共通管理カウンタエリア 621 への書き込みが行われる度に行われる。ステップ S L 704 における書き込み回数カウンタ 622 の加算処理では、書き込み回数カウンタ 622 の値を 1 加算し、当該 1 加算後の書き込み回数カウンタ 622 の値が最大値である「19」を上回った場合に書き込み回数カウンタ 622 の値を「0」クリアする。

【4355】

その後、非特定制御用のワークエリア 223 に設けられた第 1 報知開始フラグ 608 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S L 705）。第 1 報知開始フラグ 608 は、上記第 89 の実施形態と同様に、第 1～第 5 報知用表示装置 591～595 にて第 1 表示対象エリア 606 における各種エリア 606a～606d の出玉率の表示を実行する状況であるか否かを主側 CPU 63 にて把握するためのフラグである。第 1 報知開始フラグ 608 は、パチンコ機 10 の製造後に初めて当該パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア 223 が第 1 報知開始フラグ 608 を含めて「0」クリアされて初期化された場合にも第 1 報知開始フラグ 608 の値は「0」となる。第 1 報知開始フラグ 608 には、共通管理カウンタエリア 621 の出玉率カウンタ 621a～621j に 4 回分の各単位算出期間における 4 個の出玉率データが格納されている状況となった場合に「1」がセットされる。第 1 報知開始フラグ 608 の値が「0」である状態は、共通管理カウンタエリア 621 の出玉率カウンタ 621a～621j に記憶されている出玉率データの数が 3 個以下である状態に対応している。第 1 報知開始フラグ 608 に「1」がセットされていない場合、上記第 89 の実施形態と同様に、第 1～第 5 報知用表示装置 591～595 では、第 1 表示対象エリア 606 の各種エリア 606a～606d に格納されている出玉率の表示が行われない。

【4356】

ステップ S L 705 にて否定判定を行った場合には、ステップ S L 704 にて更新された後の書き込み回数カウンタ 622 の値が「4」であるか否かを判定する（ステップ S L 706）。ステップ S L 706 にて肯定判定を行った場合には、共通管理カウンタエリア 621 に格納されている単位算出期間における出玉率データが 4 個になったことを意味するため、第 1 報知開始フラグ 608 に「1」をセットする（ステップ S L 707）。

【4357】

ステップ S L 705 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S L 707 の処理を行った場合には、第 1 出玉率演算処理を実行する（ステップ S L 708）。上記第 89 の実施形態と同様に、第 1 出玉率演算処理は、第 1 報知開始フラグ 608 に「1」がセットされていること（ステップ S L 705 にて肯定判定が行われること、又はステップ S L 707 の処理が行われること）を条件として実行される。

【4358】

ステップ S L 708 における第 1 出玉率演算処理では、まず非特定制御用のワークエリア 223 における演算エリア 598 を「0」クリアする。その後、第 0 出玉率カウンタ 621a に格納されている出玉率データを演算エリア 598 にセットし、演算エリア 598 の値に対して第 1 出玉率カウンタ 621b、第 2 出玉率カウンタ 621c 及び第 3 出玉率カウンタ 621d に格納されている 3 個の出玉率を加算する。これにより、演算エリア 598 に直近 4 回分の各単位算出期間における 4 個の出玉率の合計値がセットされている状態となる。その後、当該合計値を「4」で除算することにより、直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率を算出し、当該算出した出玉率を演算エリア 598 に記憶する。上記第 89 の実施形態と同様に、直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率は、「0」～「999」の範囲で 3 桁の数値情報として算出される。ステップ S L 708 における第 1 出玉率演算処理が実行されることにより、演算エリア 598 に直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率データが記憶されている状態となる。

【4359】

本実施形態では、共通管理カウンタエリア 621 において直近 4 回分の各単位算出期間

における4個の出玉率データが格納されるカウンタが第0～第3出玉率カウンタ621a～621dに固定されているため、共通管理カウンタエリア621において直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されるカウンタを特定するための処理構成が簡略化されている。

【4360】

ステップSL708にて第1出玉率演算処理を実行した後、ステップSL709～ステップSL712では、上記第90の実施形態における出玉率記憶処理(図331)のステップSL511～ステップSL514と同様の処理を実行する。具体的には、第1単位更新エリア606aの上書き処理を実行する(ステップSL709)。当該上書き処理では、ステップSL708にて算出した直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データを第1単位更新エリア606aに上書きする。

10

【4361】

その後、第1算出期間が終了したタイミングであるか否かを判定する(ステップSL710)。ステップSL710では、書き込み回数カウンタ622の値が「0」、「4」、「8」、「12」及び「16」のいずれかである場合に第1算出期間が終了したタイミングであると判定する。ステップSL710にて肯定判定を行った場合には、第1算出期間の直近エリア606b、第1算出期間の第1履歴エリア606c及び第1算出期間の第2履歴エリア606dを更新するための処理(ステップSL711～ステップSL712の処理)を実行する。

【4362】

20

具体的には、まず第1データシフト処理を実行する(ステップSL711)。第1データシフト処理の内容は上記第89の実施形態において既に説明したとおりである。第1データシフト処理が実行されることにより、今回終了した第1算出期間の2回前の第1算出期間における出玉率データが第1算出期間の第2履歴エリア606dに記憶され、今回終了した第1算出期間の1回前の第1算出期間における出玉率データが第1算出期間の第1履歴エリア606cに記憶され、第1算出期間の直近エリア606bが「0」クリアされる。

【4363】

その後、第1単位更新エリア606aに格納されている出玉率データを第1算出期間の直近エリア606bに格納する(ステップSL712)。既に説明したとおり、第1単位更新エリア606aには直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データが格納されている。1つの第1算出期間が終了した場合、直近4回分の単位算出期間は今回終了した第1算出期間に含まれる4回分の単位算出期間である。このため、第1単位更新エリア606aには今回終了した第1算出期間における最終的な出玉率データが格納されており、ステップSL712にて第1算出期間の直近エリア606bにも今回終了した第1算出期間における最終的な出玉率データが格納されている状態となる。

30

【4364】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた第2報知開始フラグ609に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSL713)。第2報知開始フラグ609は、上記第89の実施形態と同様に、第1～第5報知用表示装置591～595にて第2表示対象エリア607における各種エリア607a～607dの出玉率の表示を実行する状況であるか否かを主側CPU63にて把握するためのフラグである。第2報知開始フラグ609は、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が第2報知開始フラグ609を含めて「0」クリアされて初期化された場合にも第2報知開始フラグ609の値は「0」となる。第2報知開始フラグ609には、共通管理カウンタエリア621の出玉率カウンタ621a～621jに10回分の各単位算出期間における10個の出玉率データが格納されている状況となった場合に「1」がセットされる。第2報知開始フラグ609の値が「0」である状態は、共通管理カウンタエリア621の10個の出玉率カウンタ621a～621jのうち少なくとも1つの出玉率カ

40

50

ウンタ621a～621jに出玉率データが格納されていない状態に対応している。第2報知開始フラグ609に「1」がセットされていない場合、上記第89の実施形態と同様に、第1～第5報知用表示装置591～595では、第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dに格納されている出玉率の表示が行われない。

【4365】

ステップSL713にて否定判定を行った場合には、第2算出期間が終了しタイミングであるか否かを判定する（ステップSL714）。ステップSL714では、ステップSL704にて更新された後の書き込み回数カウンタ622の値が「0」又は「10」である場合に第2算出期間が終了したタイミングであると判定する。ステップSL714にて肯定判定を行った場合には、共通管理カウンタエリア621に格納されている単位算出期間における出玉率データが10個になったことを意味するため、第2報知開始フラグ609に「1」をセットする（ステップSL715）。

【4366】

ステップSL713にて否定判定を行った場合、又はステップSL715の処理を実行した場合には、第2出玉率演算処理を実行する（ステップSL716）。第2出玉率演算処理では、まず非特定制御用のワークエリア223における演算エリア598を「0」クリアし、共通管理カウンタエリア621の第0記憶エリア621aに格納されている出玉率データ（「0」～「999」のいずれかの数値情報）を当該演算エリア598にセットする。その後、演算エリア598の値に対して、共通管理カウンタエリア621の第1～第9出玉率カウンタ621b～621jに格納されている9個の出玉率を加算することにより10個の出玉率の合計値を算出する。その後、演算エリア598の値を「10」で除算することにより直近10回分の単位算出期間全体における出玉率を算出し、当該算出した出玉率を演算エリア598に記憶する。既に説明したとおり、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率は「0」～「999」の範囲で3桁の数値情報として算出する。これにより、演算エリア598に直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が記憶されている状態となる。

【4367】

その後、第2単位更新エリア607aの上書き処理を実行する（ステップSL717）。当該上書き処理では、ステップSL716にて算出した直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データを第2単位更新エリア607aに上書きする。上記第89の実施形態と同様に、第2単位更新エリア607aに格納されている出玉率データは、1つの単位算出期間が終了する度に直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データに更新される。

【4368】

その後、第2算出期間が終了したタイミングであるか否かを判定する（ステップSL718）。ステップSL718では、ステップSL704にて更新された後の書き込み回数カウンタ622の値が「0」である場合に第2算出期間が終了したタイミングであると判定する。ステップSL718にて否定判定を行った場合には、そのまま本出玉率記憶処理を終了する。

【4369】

一方、ステップSL718にて肯定判定を行った場合には、ステップSL719に進む。ステップSL719～ステップSL720では、上記第89の実施形態における出玉率記憶処理（図326）のステップSL223～ステップSL224と同様の処理を実行する。具体的には、まず第2データシフト処理を実行する（ステップSL521）。第2データシフト処理の内容は上記第89の実施形態において既に説明したとおりである。第2データシフト処理が実行されることにより、今回終了した第2算出期間の2回前の第2算出期間における出玉率データが第2算出期間の第2履歴エリア607dに記憶され、今回終了した第2算出期間の1回前の第2算出期間における出玉率データが第2算出期間の第1履歴エリア607cに記憶され、第2算出期間の直近エリア607bが「0」クリアされる。

【4370】

その後、第2単位更新エリア607aに格納されている出玉率データを第2算出期間の直近エリア607bに格納して（ステップSL720）、本出玉率演算処理を終了する。既に説明したとおり、第2単位更新エリア607aには直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が格納されている。第2書き込みポインタ604の値が1周して1つの第2算出期間が終了した場合、直近10回分の単位算出期間は今回終了した第2算出期間に含まれる10回分の単位算出期間である。このため、第2単位更新エリア607aには今回終了した第2算出期間における最終的な出玉率データが格納されており、ステップSL720にて第2算出期間の直近エリア607bにも今回終了した第2算出期間における最終的な出玉率データが格納されている状態となる。

10

【4371】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4372】

書き込み回数カウンタ622の値に基づいて第1算出期間の終了タイミング及び第2算出期間の終了タイミングが把握される。第1算出期間の終了タイミングを把握するためのカウンタと、第2算出期間の終了タイミングを把握するためのカウンタとが別々に設けられている構成では、第1算出期間及び第2算出期間の終了タイミングを把握するために当該2つのカウンタを更新する処理が必要となってしまう。これに対して本実施形態では、1つの書き込み回数カウンタ622の値に基づいて第1算出期間の終了タイミング及び第2算出期間の終了タイミングを把握する構成であることにより、第1算出期間及び第2算出期間の終了タイミングを把握するための主側RAM65における記憶容量が低減されているとともに、第1算出期間及び第2算出期間の終了タイミングを把握するための処理構成が簡略化されている。

20

【4373】

共通管理カウンタエリア621において直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されるカウンタが第0～第3出玉率カウンタ621a～621dに固定されているため、共通管理カウンタエリア621において直近4回分の各単位算出期間における4個の出玉率データが格納されるカウンタを特定するための処理構成が簡略化されている。

【4374】

共通管理カウンタエリア621において、直近の単位算出期間における出玉率データが格納されるカウンタが第0出玉率カウンタ621aに固定されていることにより、今回終了した単位算出期間における出玉率データの書き込み先を特定するための処理構成が簡略化されている。

30

【4375】

<第92の実施形態>

本実施形態では表示対象となる出玉率の種類が上記第89の実施形態と相違している。以下、上記第89の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第89の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4376】

本実施形態において、非特定制御用のワークエリア223における第1表示対象エリア606には、第1算出期間の直近エリア606bが設けられている一方、上記第89の実施形態における第1単位更新エリア606a、第1算出期間の第1履歴エリア606c及び第1算出期間の第2履歴エリア606dは設けられていない。また、本実施形態における第2表示対象エリア607には、第2算出期間の直近エリア607bが設けられている一方、上記第89の実施形態における第2単位更新エリア607a、第2算出期間の第1履歴エリア607c及び第2算出期間の第2履歴エリア607dは設けられていない。

40

【4377】

本実施形態では、主制御装置60に第1報知用表示装置591、第3報知用表示装置593、第4報知用表示装置594及び第5報知用表示装置595が設けられている一方、

50

上記第 89 の実施形態における第 2 報知用表示装置 592 は設けられていない。第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 は主制御基板 61 の素子搭載面において横並びで設けられている。

【4378】

第 1 算出期間の直近エリア 606b に格納された直近の第 1 算出期間における出玉率、及び第 2 算出期間の直近エリア 607b に格納された直近の第 2 算出期間における出玉率は、第 1 報知開始フラグ 608 及び第 2 報知開始フラグ 609 に「1」がセットされている状況において、第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 にて交互に報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、第 1 算出期間の直近エリア 606b → 第 2 算出期間の直近エリア 607b という予め定められた順序で報知対象となる出玉率が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となる出玉率の切り換えが繰り返される。

【4379】

図 335 (a) は非特定制御用のワークエリア 223 における算出開始フラグ 597 (図 322) に「1」がセットされている状況において第 1 算出期間の直近エリア 606b に格納された出玉率が報知される場合における第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 の表示内容を説明するための説明図であり、図 335 (b) は算出開始フラグ 597 に「1」がセットされている状況において第 2 算出期間の直近エリア 607b に格納された出玉率が報知される場合における第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 の表示内容を説明するための説明図である。図 335 (a) は第 1 算出期間の直近エリア 606b に格納された出玉率が報知される場合における第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 の表示内容の一例を示し、図 335 (b) は第 2 算出期間の直近エリア 607b に格納された出玉率が報知される場合における第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 の表示内容の一例を示す。

【4380】

上記第 89 の実施形態と同様に、第 1 報知用表示装置 591 では、第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 において第 1 表示対象エリア 606 に格納されている出玉率を報知している状況であることを示す表示、及び第 2 表示対象エリア 607 に格納されている出玉率を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、第 1 算出期間の直近エリア 606b の出玉率を報知する場合、図 335 (a) に示すように、第 1 報知用表示装置 591 には「d」の文字が表示される。また、第 2 算出期間の直近エリア 607b の出玉率を報知する場合、図 335 (b) に示すように、第 1 報知用表示装置 591 には「d.」の文字が表示される。第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 において出玉率以外の情報が報知される場合には第 1 報知用表示装置 591 にて「d」及び「d.」の文字が表示されることはない。遊技ホールの管理者は、第 1 報知用表示装置 591 にて「d」の文字が表示されていることを確認することで、第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 にて直近の第 1 算出期間における出玉率が報知されていることを把握することできるとともに、第 1 報知用表示装置 591 にて「d.」の文字が表示されていることを確認することで、第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置 591, 593 ~ 595 にて直近の第 2 算出期間における出玉率が報知されていることを把握することできる。

【4381】

上記第 89 の実施形態と同様に、第 3 報知用表示装置 593 では、「0」~「999」の範囲で 3 桁の数値情報として記憶されている出玉率の百の位の数字が表示され、第 4 報知用表示装置 594 では出玉率の十の位の数字が表示され、第 5 報知用表示装置 595 では出玉率の一の位の数字が表示される。

【4382】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4383】

第 1 報知用表示装置 591 における表示に基づいて、第 1, 第 3 ~ 第 5 報知用表示装置

10

20

30

40

50

591, 593～595にて表示が行われている出玉率の種類を把握可能とすることにより、表示されている出玉率の種類を把握可能とするための報知用表示装置の数を1つとすることができる。これにより、報知用表示装置の数が増加してしまうことを抑制しながら、第1, 第3～第5報知用表示装置591, 593～595にて3桁の出玉率の表示を行うことができる。

【4384】

第1, 第3～第5報知用表示装置591, 593～595にて直近の第1算出期間における出玉率の表示及び直近の第2算出期間における出玉率の表示が交互に行われる。これにより、報知用表示装置の数が増加してしまうことを抑制しながら、第1算出期間における出玉率の異常の有無だけでなく異常の程度まで把握可能とするとともに、第2算出期間における出玉率の異常の有無だけでなく異常の程度まで把握可能とすることができる。

10

【4385】

<他の実施形態>

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記実施形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組合せて適用してもよい。

【4386】

(1) 上記第1～第14の実施形態では、開閉実行モードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、開閉実行モードの発生回数を遊技領域PAからの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第1作動口33への入球個数と第2作動口34への入球個数との合計個数で開閉実行モードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第92の実施形態に適用してもよい。

20

【4387】

(2) 上記第1～第14の実施形態では、高頻度サポートモードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、高頻度サポートモードの発生回数を遊技領域PAからの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第1作動口33への入球個数と第2作動口34への入球個数との合計個数で高頻度サポートモードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第92の実施形態に適用してもよい。

30

【4388】

(3) 開閉実行モードの発生契機となる遊技結果として大当たり結果だけではなく小当たり結果が存在している構成としてもよい。小当たり結果となった場合には開閉実行モードが発生するものの開閉実行モードの前後で当否抽選モード及びサポートモードが変更されない。また、小当たり結果となった開閉実行モードでは低頻度入賞モードとなる構成としてもよい。この場合、大当たり結果が発生した場合には大当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶され、小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶される構成としてもよい。また、当該構成において、履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を利用することにより大当たり結果の発生頻度を示すパラメータと小当たり結果の発生頻度を示すパラメータとが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第92の実施形態に適用してもよい。

40

【4389】

また、小当たり結果に当選する確率がパチンコ機10の設定状態に応じて変化する構成としてもよく、変化しない構成としてもよい。小当たり結果に当選する確率がパチンコ機

50

10の設定状態に応じて変化する構成の場合、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が高い構成としてもよく、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が低い構成としてもよい。

【4390】

また、小当たり結果が存在している構成において、第1作動口33に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第2作動口34に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とで大当たり結果となった場合における大当たり結果の種類の振分割合が相違する構成とするとともに、第1作動口33への入球を狙う場合には遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36よりも左側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われ、第2作動口34への入球を狙う場合には遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36よりも右側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われる構成とし、さらに第1作動口33に遊技球が入球した場合に取得された保留情報に基づき小当たり結果が発生し得る構成としてもよい。

【4391】

当該構成において遊技履歴の管理結果として、以下の第51パラメータが存在している構成としてもよい。なお、第1作動口33への入球に基づく小当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行期間と、開閉実行モードではなく低頻度サポートモードである実行期間とを合計した期間を通常期間とする。また、通常期間におけるアウト口24aへの入球個数を入球個数K51と、通常期間における一般入賞口31への入球個数を入球個数K52とし、通常期間における特電入賞装置32への入球個数を入球個数K53とし、通常期間における第1作動口33への入球個数を入球個数K54とし、通常期間における第2作動口34への入球個数を入球個数K55とする。

・第51パラメータ：通常期間における遊技球の合計払出個数（ $K52 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K53 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K54 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K55 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 通常期間において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K51 + K52 + K53 + K54 + K55$ ）の割合

上記第51パラメータが演算される構成において、小当たり結果の当選確率がパチンコ機10の設定状態に応じて変動する場合にはパチンコ機10の設定状態に応じて第51パラメータの正常値は変動することとなる。したがって、第51パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機10の設定状態が変更された場合には消去されることが好ましい。一方、小当たり結果の当選確率がパチンコ機10の設定状態に応じて変動しない場合にはパチンコ機10の設定状態に応じて第51パラメータの正常値は変動しない。したがって、第51パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機10の設定状態が変更されたとしても消去されないことが好ましい。

【4392】

（4）上記第1～第14の実施形態において、いずれの種類の大当たり結果が発生した場合であっても開閉実行モードの発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶される構成に代えて、大当たり結果の種類に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶される構成としてもよい。この場合、大当たり結果の各種のそれぞれについて発生頻度を示すパラメータが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第15～第92の実施形態に適用してもよい。

【4393】

（5）上記第1～第14の実施形態では、定期的に各種パラメータ（第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ及び第41～第42パラメータ）が演算される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば遊技領域PAからの遊技球の総排出個数が演算契機個数（例えば10000個）となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、遊技回の実行回数が演算契機回数（例えば1000回）となった場合に各種パラメータが演算される構

成としてもよい。この場合、各種パラメータが演算されたタイミングで履歴用メモリ１１７が「０」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成を上記第１５～第９２の実施形態に適用してもよい。

【４３９４】

（６）上記第１～第１４の実施形態では、各種パラメータの演算タイミングとなる度に、第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータの全てが演算される構成としたが、これに限定されることはなく、１回の演算タイミングでは上記各種パラメータのうちの一部のみが演算対象となり、演算タイミングとなる度に演算対象のパラメータグループが順次変更される構成としてもよい。例えば、一の演算タイミングでは第１～第８パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第１１～第１８パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第２１～第２６パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータが演算され、その後は演算タイミングとなる度に上記順序による演算対象の変更が繰り返される構成としてもよい。これにより、一の演算タイミングとなった場合にパラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第１５～第９２の実施形態に適用してもよい。

【４３９５】

（７）上記第１～第１４の実施形態において、遊技が行われている状況であることを条件として履歴用メモリ１１７の履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。例えば遊技領域ＰＡに遊技球が供給されていることを条件として各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。これにより、遊技が行われていないにも関わらず各種パラメータの演算が無駄に繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第１５～第９２の実施形態に適用してもよい。

【４３９６】

（８）上記第１～第１４の実施形態において、主側ＣＰＵ６３とは別に管理用ＩＣ６６が設けられている構成に限定されることはなく、管理用ＩＣ６６の機能が主側ＣＰＵ６３にて果たされる構成としてもよい。この場合、対応関係情報は主側ＲＯＭ６４に予め記憶されることとなる。また、主側ＲＡＭ６５とは別に履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１が設けられている構成としてもよく、主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１の機能が果たされる構成としてもよい。主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１の機能が果たされる構成においては主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行された場合に、履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアの一部又は全部が「０」クリアされる構成としてもよく、履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアは「０」クリアの対象から除外され、上記各実施形態における対応するクリア条件が成立した場合に「０」クリアされる構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアとそれ以外のエリアとでクリア処理を実行させるための手動操作内容が異なる構成としてもよい。また、管理用ＩＣ６６の機能が音声発光制御装置８１にて果たされる構成としてもよい。

【４３９７】

（９）上記第１～第１４の実施形態においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ１１７における履歴情報は消去されることなく記憶保持される一方、演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータが消去される構成としてもよい。これにより、設定状態の新たな設定が行われた後に、当該設定が行われる前に演算された各種パラメータの報知が行われなくすることが可能となる。また、当該構成を上記第１５～第９２の実施形態に適用してもよい。

【４３９８】

(10) 上記第3～第5の実施形態において、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたとしても(すなわち主側CPU63にて設定値更新処理が実行されたとしても)、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には履歴用メモリ117のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず履歴用メモリ117の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【4399】

本構成において、主側RAM65における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理(ステップS117)が実行されたとしても「0」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理(ステップS118)の前後で設定値が変更されたか否かを主側CPU63にて特定することが可能となる。この場合、主側CPU63にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側CPU112にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側CPU112に信号出力を行い、主側CPU63にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側CPU112にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側CPU112に信号出力を行う構成としてもよい。

【4400】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側CPU63から受信した場合には管理側CPU112にて履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側CPU112にて設定値が変更されていないことを特定した場合には履歴用メモリ117のクリア処理を実行しないようにし、管理側CPU112にて設定値が変更されたことを特定した場合には履歴用メモリ117のクリア処理を実行するようにすることが可能となる。

【4401】

(11) 上記第3～第5の実施形態において、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたとしても(すなわち主側CPU63にて設定値更新処理が実行されたとしても)、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には当該設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず、設定状態の新たな設定を契機として各種パラメータが演算されてしまわないようにすることが可能となる。

【4402】

本構成において、主側RAM65における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理(ステップS117)が実行されたとしても「0」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理(ステップS118)の前後で設定値が変更されたか否かを主側CPU63にて特定することが可能となる。この場合、主側CPU63にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側CPU112にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側CPU112に信号出力を行い、主側CPU63にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側CPU112にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側CPU112に信号出力を行う構成としてもよい。

【4403】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側CPU63から受信した場合には管理側CPU112にて履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側CPU112にて設定値が変更されていないことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行しないようにし、管理側CPU112にて設定値が変更されたことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行するようにすることが可能となる。

【4404】

(12) 第3～第5の実施形態において、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点で各種演算処理(ステップS1807)にて各種パラメータが演算されるのではなく、その時点で演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメー

10

20

30

40

50

タを別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となっているエリアに記憶させるとともに、演算結果用メモリ１３１に記憶されている情報を「０」クリアする構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた状況下において各種パラメータを演算する必要がないため、別保存用メモリ１７１への各種パラメータの記憶を早期に完了させることが可能となる。

【４４０５】

（１３）第３～第５の実施形態において、別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６に記憶された各種パラメータの内容が、所定の表示開始操作が行われることにより第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ又は他の表示装置にて表示される構成としてもよい。所定の表示開始操作は、専用の操作部が操作されることとしてもよく、他の操作を行うための操作部に対して予め定められた専用の操作が行われることとしてもよい。これにより、別保存用メモリ１７１に記憶された各種パラメータを簡易的に確認することが可能となる。

10

【４４０６】

（１４）アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４の全てが履歴情報（又は入球履歴）の格納対象となる構成としたが、これに限定されることはなく、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のうちの一部のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよい。例えば、一般入賞口３１、特電入賞装置３２及び第２作動口３４のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよく、一般入賞口３１のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよい。この場合であっても、履歴情報の格納対象となっている入球部について所定の期間における遊技球の入球態様を把握することが可能となる。

20

【４４０７】

（１５）第１入賞口検知センサ４２ａ、第２入賞口検知センサ４３ａ及び第３入賞口検知センサ４４ａのそれぞれに対応させて、遊技球の入球結果に対応する情報を送信するための信号経路１１８ａ～１１８ｃが設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、同一種類の入球部についての入球結果に対応する情報は、同一種類の入球部が複数存在しているとともにそれに合わせて入球検知センサが複数存在している構成であっても、１種類の情報として送信される構成としてもよい。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類数を抑えることが可能となる。

30

【４４０８】

（１６）上記第１～第１４の実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報が、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報が管理用ＩＣ６６において予め記憶されている構成としてもよい。この場合、対応関係情報を管理用ＩＣ６６に認識させるための処理を実行する必要がなくなるため、主側ＣＰＵ６３の処理負荷を軽減することが可能となる。

【４４０９】

（１７）上記第１～第１４の実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報の主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６への送信が、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給開始時に行われる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば主側ＣＰＵ６３と管理用ＩＣ６６とを双方向通信可能とし、管理用ＩＣ６６から対応関係情報の送信を要求する信号を受信した場合に主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に対応関係情報が送信される構成としてもよい。この場合、対応関係用メモリ１１６を不揮発性メモリとして設けるとともに読み書き両用として利用する構成とし、パチンコ機１０の出荷後において主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に提供された対応関係情報は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても対応関係用メモリ１１６に記憶保持される構成とする。これにより、対応関係情報が送信される頻度を少なくすることが可能となる。

40

【４４１０】

50

(18) 上記第1～第14の実施形態では主側CPU63から管理用IC66に送信される情報の種類と各バッファ122a～122oとの対応関係を示す対応関係情報の主側CPU63から管理用IC66への送信が、各入球検知センサ42a～48aの検知結果の情報を送信するための信号経路118a～118gを利用して行われる構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報を主側CPU63から管理用IC66に送信するための専用の信号経路が設けられている構成としてもよい。これにより、管理用IC66は、いずれの種類の情報を主側CPU63から受信しているのかを、その情報を受信するバッファ122a～122oの種類によって把握することが可能となる。

【4411】

(19) 上記第1～第14の実施形態では主側CPU63から管理用IC66には情報が送信される一方、管理用IC66から主側CPU63に情報が送信されない構成としたが、これに限定されることはなく、管理用IC66から主側CPU63に情報が送信される構成としてもよい。例えば、履歴情報に基づいて管理側CPU112にて算出された各種パラメータが主側CPU63に送信される構成としてもよい。この場合、主側CPU63はその受信した各種パラメータの内容に対応する報知が行われるようにするために報知手段の報知制御を直接的に実行する構成としてもよく、主側CPU63がその受信した各種パラメータの内容に対応するコマンドを音声発光制御装置81に送信することで、図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54を利用して各種パラメータの内容に対応する報知が実行されるようにする構成としてもよい。

【4412】

(20) 上記第1～第14の実施形態において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に、履歴用メモリ117に記憶された履歴情報に基づいて主側CPU63又は管理側CPU112にて各種パラメータが算出され、その算出した各種パラメータの内容が図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54などを利用して報知される構成としてもよい。この場合、遊技ホールの営業開始時に直前の営業日における遊技領域PAの遊技球の入球態様が正常であったか否かを確認することが可能となる。また、当該構成を上記第15～第92の実施形態に適用してもよい。

【4413】

(21) 上記第1～第14の実施形態において履歴用メモリ117に記憶された履歴情報に基づいて算出された各種パラメータが異常な結果である場合、禁止解除操作が行われるまでそのパチンコ機10にて遊技を開始することができない構成としてもよい。遊技を開始することができないようにする構成としては、例えば遊技球の発射が禁止される構成としてもよく、各入球検知センサ42a～49aが無効化される構成としてもよく、第1作動口33又は第2作動口34への入賞が発生したとしても当否判定処理が実行されない構成としてもよい。また、禁止解除操作としては、リセットボタン68cが押圧操作された状態でパチンコ機10の電源を再投入する操作としてもよく、遊技機本体12を外枠11に対して開放させた場合に操作可能となる操作手段の操作としてもよい。これにより、遊技領域PAの遊技球の入球態様が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、開閉実行モードの発生頻度が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、当該構成を上記第15～第92の実施形態に適用してもよい。

【4414】

(22) 上記第1～第14の実施形態において入球検知センサ42a～48aの検知結果に対応する履歴情報が履歴用メモリ117に記憶されるものの、その履歴情報を利用した各種パラメータの演算は主側CPU63及び管理側CPU112のいずれにおいても実行されない構成としてもよい。この場合、読み取り用端子68dに電氣的に接続された外部装置にて履歴情報が読み取られ、当該読み取り作業の作業者によってその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよく、外部装置においてその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。この場合、主側CPU63及び管理側CPU112の処理負荷を軽減することが可能

10

20

30

40

50

となる。また、当該構成を上記第 15 ～ 第 92 の実施形態に適用してもよい。

【4415】

(23) 上記第 1 ～ 第 14 の実施形態において管理用 IC66 には主側 CPU63 とは別電源が設けられており、主側 CPU63 への動作電力の供給が停止されたとしても、管理用 IC66 において履歴情報を利用した各種パラメータの演算や、履歴情報又は各種パラメータの情報出力を行うことが可能な構成としてもよい。これにより、主側 CPU63 への動作電力の供給が停止されている状況であっても、履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取ることが可能となる。

【4416】

(24) 上記第 1 ～ 第 14 の実施形態では主側 ROM64 からプログラムを読み取るために利用される読み取り用端子 68d が、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子として兼用される構成としたが、これに限定されることはなく、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子が、主側 ROM64 からプログラムを読み取るための読み取り用端子 68d とは別に設けられている構成としてもよい。この場合、履歴情報又は各種パラメータを読み取るために利用される端子は、MPU62 に設けられていてもよく、主制御基板 61 における MPU62 とは別の位置に設けられている構成としてもよい。

【4417】

(25) 上記第 1 ～ 第 14 の実施形態において対応関係用メモリ 116、履歴用メモリ 117 及び演算結果用メモリ 131 がフラッシュメモリなどの不揮発性記憶手段として設けられている構成に限定されることはなく、例えばこれらメモリ 116、117、131 のいずれかが情報の記憶保持に電力の供給を要する揮発性記憶手段として設けられており、そのメモリに対してバックアップ電力が供給されることで、主側 CPU63 への動作電力の供給が停止されたとしても情報が記憶保持される構成としてもよい。この場合、そのメモリに対して専用のバックアップ電力装置が設けられている構成としてもよく、主側 RAM65 にバックアップ電力を供給する電源・発射制御装置 78 からそのメモリにバックアップ電力が供給される構成としてもよい。

【4418】

(26) 上記第 1 ～ 第 14 の実施形態において管理用 IC66 が汎用 CPU として管理側 CPU112 を備え、管理側 ROM113 に記憶されたプログラム及びデータに基づき履歴情報の記憶処理や各種パラメータの演算処理を実行する構成に限定されることはなく、これら機能を有するように回路設計されたハード回路が管理用 IC66 に形成されている構成としてもよい。当該構成について具体的には、例えば上記第 1 の実施形態であれば当該ハード回路は、主側 CPU63 からいずれかの検知センサ 42a ～ 48a にて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したバッファに対応する対応関係情報が対応関係用メモリ 116 から履歴用メモリ 117 に記憶されるようにするとともに、その時点における RTC115 の情報が履歴用メモリ 117 に記憶されるようにする。また、例えば上記第 6 の実施形態であれば当該ハード回路は、主側 CPU63 からいずれかの検知センサ 42a ～ 48a にて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したバッファに対応するカウンタの値が 1 加算されるようにする。また、当該ハード回路は、上記第 1 の実施形態などにおける演算契機が発生した場合にはその時点における履歴情報を利用して各種パラメータを演算する。また、当該ハード回路は、読み取り用端子 68d への外部出力契機が発生した場合には、演算結果である各種パラメータを外部出力するとともに履歴情報を外部出力する。

【4419】

(27) 上記第 1 ～ 第 14 の実施形態において主側 CPU63 と管理用 IC66 とが別チップとして設けられている構成としてもよく、別基板として設けられている構成としてもよく、別の制御装置として設けられている構成としてもよい。

【4420】

(28) アウト口 24a への遊技球の入球に関してはその入球個数が計測される一方、

10

20

30

40

50

一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 といった遊技球の賞球の払い出しや当否判定処理の契機となる特典契機入球部への入球に関しては R T C 情報を含む履歴情報が格納される構成としてもよい。これにより、特典契機入球部への遊技球の入球履歴を抽出可能としながら、遊技球の総排出個数に対する各特典契機入球部への遊技球の入球頻度を算出することが可能となる。

【 4 4 2 1 】

(2 9) 履歴情報を記憶させる契機となる所定事象として上記各実施形態におけるもの以外のものが含まれている構成としてもよい。例えば、下皿 5 6 a が満タン状態となったこと、満タン状態が開始されたタイミング及び満タン状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、タンク 7 5 が球無状態となったこと、球無状態が開始されたタイミング及び球無状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、払出装置 7 6 が異常状態となったこと、払出装置 7 6 の異常状態が開始されたタイミング及び払出装置 7 6 の異常状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよい。この場合、これら事象の発生頻度を把握することが可能となる。

【 4 4 2 2 】

(3 0) 上記第 1 の実施形態では管理側 I / F 1 1 1 における入力ポート 1 2 1 の第 1 6 バッファ 1 2 2 p が出力指示信号に対応していることが管理用 I C 6 6 の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 6 バッファ 1 2 2 p が出力指示信号に対応していることも、主側 C P U 6 3 から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用 I C 6 6 にて認識される構成としてもよい。また、上記第 1 の実施形態では管理側 I / F 1 1 1 における入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o が設定値更新信号に対応していることが管理用 I C 6 6 の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 5 バッファ 1 2 2 o が設定値更新信号に対応していることも、主側 C P U 6 3 から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用 I C 6 6 にて認識される構成としてもよい。この場合、各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p とそれらバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p に入力される信号の種類との対応関係を管理用 I C 6 6 に事前に設定しておく必要がなくなる。

【 4 4 2 3 】

(3 1) 上記第 1 ~ 第 1 4 の実施形態において管理用 I C 6 6 は正常に動作している場合には主側 C P U 6 3 に正常動作信号を送信する構成としてもよい。この場合、管理用 I C 6 6 が正常に動作しているか否かを主側 C P U 6 3 にて監視することが可能となる。

【 4 4 2 4 】

(3 2) 設定値更新処理にて更新途中の設定値を表示する表示装置は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に限定されることはなく、図柄表示装置 4 1 であってもよく、専用の表示装置であってもよい。また、設定確認用処理にて設定値を表示する表示装置は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に限定されることはなく、図柄表示装置 4 1 であってもよく、専用の表示装置であってもよい。

【 4 4 2 5 】

(3 3) 設定値更新処理にて設定値を更新させるために操作される操作部は更新ボタン 6 8 b に限定されることはなく、リセットボタン 6 8 c であってもよい。また、設定キー挿入部 6 8 a に設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定 1」~「設定 6」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部 6 8 a の回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部 6 8 a を ON 位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON 位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

【 4 4 2 6 】

(3 4) 上記第 1 ~ 第 1 0、第 1 5 ~ 第 2 1 の実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c が横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成と

10

20

30

40

50

してもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下２段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第１１～第１４、第２２～第７６の実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下２段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第１５～第２１の実施形態において遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が利用される構成としてもよい。

【４４２７】

（３５）上記第１～第１４の実施形態においてパチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動することとなるパラメータを算出するために利用される履歴情報（以下、変動対象の履歴情報という）と、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータを算出するために利用される履歴情報（以下、非変動対象の履歴情報という）とが、履歴用メモリ１１７においてそれぞれ異なるエリアに記憶される構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合には、履歴用メモリ１１７において変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「０」クリアされる一方、履歴用メモリ１１７において非変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「０」クリアされない構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動するパラメータの演算を設定値の変更後においても正確に行うことができるとともに、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータの演算の精度を高めることができる。また、当該構成を上記第１５～第９２の実施形態に適用してもよい。

【４４２８】

（３６）上記第１５～第２１の実施形態において、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が主側ＲＡＭ６５において予め指定されていない構成としてもよい。この場合であっても、これらスタックエリア２２２、２２４に相当するエリアがパチンコ機１０の設計段階において主側ＲＡＭ６５に指定されることとなるが、当該エリアの記憶容量を超えて当該エリアを指定した情報の記憶処理が実行された場合には本来予定していないエリアに本来予定していない情報が書き込まれることとなるため主側ＲＡＭ６５を「０」クリアする構成としてもよい。

【４４２９】

（３７）上記第１５～第２１の実施形態では主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は「０」クリアされるが、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない構成としたが、これに代えて、主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４も「０」クリアされる構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく通常カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３は「０」クリアされるものの、演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア２３４に記憶された情報を保護することが可能となる。

【４４３０】

（３８）上記第１５～第２５の実施形態において、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするための操作と、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアするための操作とがそれぞれ異なる操作となる構成としてもよい。例えばリセットボタン６８ｃを操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされ、更新ボタン６

8 bを操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、それぞれの情報を選択的に消去することが可能となる。また、当該構成において更新ボタン 6 8 b 及びリセットボタン 6 8 c の両方を操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の全てが「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、上記のように選択的な消去を可能とした構成において、各エリア 2 2 1～2 2 4 の情報をまとめて消去する場合の作業性を向上させることが可能となる。

【4 4 3 1】

(3 9) 上記第 1 5～第 1 8, 第 2 0 の実施形態において第 1 9 の実施形態と同様に、非特定制御に対応する処理の開始に際して主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避されるとともに特定制御に対応する処理への復帰に際してその退避された情報が主側 C P U 6 3 のスタックポインタに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した場合には主側 C P U 6 3 のスタックポインタの状態を当該非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【4 4 3 2】

(4 0) 上記第 1 5～第 2 5 の実施形態において非特定制御に対応する処理として遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理が実行される構成としたが、これらの処理の一部のみが非特定制御に対応する処理として実行され、それ以外は特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。また、遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理に加えて又は代えて、これら処理以外の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。例えば不正監視及び監視結果の報知のうち少なくとも一方の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【4 4 3 3】

(4 1) 上記第 1 5～第 2 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのいずれも主側 R A M 6 5 に退避されない構成としたが、これに代えて、主側 C P U 6 3 にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合に、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのうち少なくとも一部の情報が主側 R A M 6 5 に退避され、その退避された情報が非特定制御に対応する処理が再度開始される場合に主側 C P U 6 3 の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理において利用される主側 C P U 6 3 の情報についても持ち越して利用することが可能となる。

【4 4 3 4】

(4 2) 上記第 1 5～第 2 5 の実施形態では遊技領域から排出された遊技球の合計個数が 6 0 0 0 個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としたが、当該演算の契機となる遊技球の合計個数は 6 0 0 0 個よりも多い数としてもよく少ない数としてもよい。例えば遊技領域から排出された遊技球の合計個数が 6 0 0 0 0 個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、遊技履歴の情報を記憶するために必要な記憶容量が増大化することとなるが、上記第 2 1 の実施形態のように M P U 6 2 に外付けされた管理用 R A M 2 4 1 にて遊技履歴の情報を記憶する構成とすることで、当該記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

【4 4 3 5】

(4 3) 上記第 1 5～第 2 5 の実施形態において遊技履歴の管理結果として第 6 1～第

10

20

30

40

50

6 8 パラメータを演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、上記第 1 の実施形態における第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータの少なくとも一部が演算される構成としてもよい。

【 4 4 3 6 】

(4 4) 上記第 1 5 ～第 2 5 の実施形態においてパチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機 1 0 の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 だけではなく、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 も「 0 」クリアされる構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機 1 0 の設定状態が変更された場合に、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 が「 0 」クリアされることとなる。

10

【 4 4 3 7 】

また、パチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機 1 0 の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 だけではなく通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 は「 0 」クリアされるものの、演算結果記憶エリア 2 3 4 は「 0 」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された情報を保護することが可能となる。

【 4 4 3 8 】

20

また、パチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機 1 0 の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 は「 0 」クリアされるものの非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされない構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に記憶された情報を保護することが可能となる。

【 4 4 3 9 】

また、上記 (4 3) の構成を備えている場合には、パチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機 1 0 の設定状態が変更された場合に、上記第 1 の実施形態における第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータを演算するための履歴情報は消去されるものの、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 は「 0 」クリアされない構成としてもよい。

30

【 4 4 4 0 】

(4 5) 上記第 1 ～第 9 2 の実施形態において、各種パラメータを演算するために遊技領域 P A から排出された遊技球の合計排出個数が利用される構成に代えて、遊技領域 P A に供給された遊技球の合計供給個数が利用される構成としてもよい。この場合、例えば遊技球発射機構 2 7 から発射されて遊技領域 P A に到達した遊技球を検知するように検知センサを設け、当該検知センサの検知結果に基づいて遊技領域 P A に供給された遊技球の個数を計測する構成としてもよい。当該構成においてはアウト口 2 4 a から排出された遊技球の個数を計測する必要がないため、アウト口検知センサ 4 8 a が設けられていない構成としてもよい。

40

【 4 4 4 1 】

(4 6) 上記第 1 5 ～第 9 2 の実施形態において、主側 C P U 6 3 の各種レジスタ及びスタックポインタの情報の少なくとも一部が、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 又は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対してロード命令により退避される構成としてもよい。この場合、スタックエリア 2 2 2、2 2 4 への情報の退避に際して主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。また、スタックエリア 2 2 2、2 2 4 に退避された情報がロード命令により主側 C P U 6 3 の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。この場合も、スタックエリア 2 2 2、2 2 4 からの情報の復帰に際し

50

て主側CPU63のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。

【4442】

(47) 上記各実施形態において設定値更新処理が実行されている場合にはそれに対応する報知が図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54のいずれかにて行われる構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理が実行されていることを明確に把握することが可能となる。

【4443】

(48) 上記各実施形態において設定値が新たに設定されたことの履歴が主側RAM65に記憶される構成としてもよい。また、設定値が新たに設定されたことの履歴が音声発光制御装置81に設けられたRAMにて記憶される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理が完了する度に当該設定値更新処理にて設定された設定値の情報を含むコマンドが主側CPU63から音声発光制御装置81に送信されるようにし、音声発光制御装置81はそのコマンドを受信する度に、設定値が新たに設定されたことを示す情報とその際の設定値を示す情報とを音声発光制御装置81のRAMに累積的に記憶させる構成とする。当該構成において所定の操作が行われた場合には音声発光制御装置81のRAMに累積的に記憶されている設定値の設定履歴が図柄表示装置41にて表示される構成としてもよい。

【4444】

(49) 上記各実施形態では設定値更新処理にて設定値が新たに設定される場合には払出制御装置77に記憶されている払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されない構成としたが、これに代えて、当該払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。また、設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されずに、設定値が変更された場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。

【4445】

(50) 上記各実施形態において設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には主側RAM65の各エリア221～224が「0」クリアされることはなく、設定値が変更された場合には主側RAM65の各エリア221～224のうち少なくとも一部が「0」クリアされる構成としてもよい。例えば、設定値が変更された場合には特定制御用のワークエリア221において設定値カウンタ以外のエリアが「0」クリアされる構成としてもよい。

【4446】

(51) 上記第22～第92の実施形態において主側CPU63にて設定確認用処理(図87)にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても遊技の利益に関与する可動物の動作が継続される構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおいて入球可能となる入球手段にVゾーンと非Vゾーンとが設けられているとともに入球手段に入球した遊技球をVゾーン及び非Vゾーンのうちいずれかに振り分ける振分部材を備えた構成において、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても当該振分部材の動作が継続される構成としてもよい。この場合、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況を不正に発生させて振分部材の動作を停止させようとしてもそれを不可とすることが可能となる。なお、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況であっても動作が継続される可動物としては上記振分部材以外にも、入球手段に入球した遊技球が入球することによりその後ラウンド遊技を発生させることとなる有利口と、入球手段に入球した遊技球を有利口に入球させることなく排出させる排出口とのいずれに遊技球を振り分ける振分部材が考えられる。

【4447】

(52) 上記第22～第92の実施形態において非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224の少なくとも一方は情報異常の監視対象とならない構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222に情報異常が発生していることが特定されたとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされない構

10

20

30

40

50

成とすることで、情報異常の発生に基づいて非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 が「0」クリアされる状況を発生させないようにすることが可能となる。

【4448】

(53) 上記第 22～第 92 の実施形態において特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 に情報異常が発生しているか否かの監視が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、情報異常が発生した場合における各エリア 221～224 を「0」クリアするための処理が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【4449】

(54) 上記各実施形態において主側 RAM 65 は情報を記憶保持するために電力供給が必要であるとともに、パチンコ機 10 の電源が OFF である状況であってもバックアップ電力が主側 RAM 65 に供給される構成としたが、主側 RAM 65 は情報の記憶保持に電力供給を必要としない不揮発性のメモリである構成としてもよい。

【4450】

(55) 上記各実施形態において主側 RAM 65 の各種クリア処理では主側 RAM 65 の対象エリアに対して「0」クリアする処理と初期設定する処理とを実行することで当該対象エリアを初期化する構成に代えて、「0」クリアする処理を実行することなく初期設定する処理を実行することで上記対象エリアを初期化する構成としてもよい。

【4451】

(56) 上記各実施形態において主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始される場合に設定キー挿入部 68a が ON 操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。また、設定キーにより ON・OFF 操作される設定キー挿入部 68a に代えて、手によって直接 ON・OFF 操作される設定スイッチが設けられている構成としてもよい。また、設定キー挿入部 68a が設けられておらず、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始される場合にリセットボタン 68c が押圧操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。この場合、リセットボタン 68c を覆う閉状態と覆わない開状態とに切り換え配置可能となるようにカバー部材が設けられている構成としてもよく、このカバー部材を閉状態の位置にて施錠する施錠装置が設けられている構成としてもよい。

【4452】

(57) 設定値更新処理において設定キー挿入部 68a が OFF 位置に操作された状態が所定期間に亘って保持された場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、設定値更新処理が開始されてから終了基準期間（例えば 5 分）が経過した場合には選択中の設定値が自動的に確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、設定値更新処理において更新ボタン 68b 又はリセットボタン 68c が終了基準期間（例えば 10 秒）以上に亘って長押しされた場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。

【4453】

(58) 設定キー挿入部 68a を ON 位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON 位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成において、設定キー挿入部 68a が ON 位置に操作された状況で主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、設定キー挿入部 68a が OFF 位置に操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン 68b 又はリセットボタン 68c が押圧操作された状況で主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該ボタンの押圧操作が解除された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーにより ON・OFF 操作される設定キー挿入部 68a に代えて、手によって直接 ON・OFF 操作される設定スイッチが設

10

20

30

40

50

けられている構成において、当該設定スイッチがON操作された状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該設定スイッチがOFF操作された場合又はOFF操作の後にON操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーによりON・OFF操作される設定キー挿入部68aに代えて、手によって直接ON・OFF操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチがON操作された状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、リセットボタン68cが押圧操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。

【4454】

(59) 上記各実施形態において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、その手順に対応する画像が図柄表示装置41にて行われる構成としてもよく、それを補助するように手順に対応する音声スピーカ部54から出力される構成としてもよい。例えば上記第33の実施形態における設定値更新処理においてはリセットボタン68cを押圧操作することで設定値が1段階変更されることが及び設定キー挿入部68aをOFF操作することで設定値更新処理が終了されることが報知される構成としてもよい。これにより、設定値の更新作業を行い易くなる。なお、図柄表示装置41の表示制御及びスピーカ部54の音出力制御は音声発光制御装置81にて行われるため、設定確認用処理又は設定値更新処理が開始される場合にはそれに対応するコマンドが主側CPU63から送信され、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了される場合にはそれに対応するコマンドが主側CPU63から送信されるようにする必要がある。

【4455】

(60) 上記各実施形態において第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了されるのではなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理及び設定値更新処理のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン68cが操作されることとしてもよく、リセットボタン68c以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示が継続されることとなるため、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【4456】

(61) 上記各実施形態において動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン68bやリセットボタン68cといった所定の操作部が操作された場合に、第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば5秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【4457】

(62) 上記各実施形態において更新ボタン68bといったリセットボタン68c以外の特定の操作部が操作された状態で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作に

10

20

30

40

50

よりチェック用表示を開始させるか否かを選択することが可能となる。

【4458】

(63) 上記各実施形態において遊技機本体12が開放状態であるか否かに関係なく第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示されるのではなく、遊技機本体12が開放状態となっていることが本体開放センサ96の検知結果に基づき特定されている場合に第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体12が開放状態となった場合にはまず第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始され、その後に第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを10
確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば5秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【4459】

(64) 上記各実施形態において設定確認用処理が実行される条件を満たした状態でメイン処理が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなく10
ようにすることが可能となる。

【4460】

(65) 上記各実施形態において設定値更新処理が実行される条件を満たした状態でメイン処理が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなく20
ようにすることが可能となる。

【4461】

(66) 上記各実施形態において設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われ30
ないようにすることが可能となる。

【4462】

(67) 上記各実施形態においてチェック用表示では第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が発光状態に維持されるのではなく、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて各表示用セグメント321～324が1個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント321～324が少なくとも1回は発光状態となる構成としてもよい。40

【4463】

(68) 上記各実施形態において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行されるのではなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【4464】

(69) 上記各実施形態において第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御が主側CPU63により行われるのではなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置81により行われる構成としてもよく、表示制御装置82により行われる構成としてもよい。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。

10

【4465】

(70) 上記各実施形態において停電フラグに「1」がセットされていない又はチェックサムが一致しないことにより遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント321～324が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント321～324が点滅状態となる構成としてもよい。

【4466】

(71) 上記各実施形態において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合だけではなく、動作電力の供給開始時の処理が終了した後において設定変更契機が発生した場合には設定値更新処理が実行される構成としてもよい。これにより、設定値更新処理の開始に際してパチンコ機10の電源のOFF操作及びON操作を必要としないようにすることが可能となる。

20

【4467】

(72) 上記各実施形態において「設定変更操作」と「設定確認操作」とが逆の関係である構成としてもよい。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されているとともに設定キー挿入部68aがON操作されている場合に「設定確認操作」が行われていると特定され、リセットボタン68cが押圧操作されていなくて設定キー挿入部68aがON操作されている場合に「設定変更操作」が行われていると特定される構成としてもよい。また、「設定変更操作」と「設定確認操作」とで操作が一切重複していない構成としてもよい。

30

【4468】

(73) 上記各実施形態においてリセットボタン68cが押圧操作されている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定値更新処理が開始されるとともに、設定値更新処理においてはリセットボタン68cが押圧操作される度に選択対象の設定値が変更される構成とするのではなく、設定値更新処理を開始させるために操作される操作部と設定値更新処理において選択対象の設定値を変更させるために操作される操作部とが一致していない構成としてもよい。

【4469】

(74) 上記第49～第81，第88の実施形態では設定値更新処理において設定更新用エリア342の情報を設定参照用エリア341に設定する処理、すなわち使用対象となる設定値を設定する処理を行った後に第2RAMクリア処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、使用対象となる設定値を設定する処理を行う前に第2RAMクリア処理を実行する構成としてもよい。この場合、設定値更新処理において開始時の初期設定を行う代わりに第2RAMクリア処理を実行する構成としてもよい。

40

【4470】

また、設定値更新処理においては開始時の初期設定及び第2RAMクリア処理の両方が実行されないことにより、設定値更新処理にて使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもクリア対象エリア371の初期化が実行されない構成としてもよい。当該構成を上記第55～第63の実施形態に適用した場合、「RAMクリア操作」が行われることで第

50

1 RAMクリア処理が実行された場合にはクリア対象エリア371の初期化が実行される一方、設定値更新処理が実行された場合にはクリア対象エリア371の初期化が実行されないことになる。また、上記構成を上記第56の実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われる構成としてもよく、当該初期表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第57～第58の実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示が行われる構成としてもよく、当該外れ表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第59～第60の実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示又は当たり表示が行われる構成としてもよく、当該外れ表示又は当たり表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第61の実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部37aの各発光部及び普図表示部38aの各発光部に対して点灯抽選処理が実行される構成としてもよく、当該点灯抽選処理が実行されない構成としてもよい。また、上記構成を上記第62～第76の実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても表示開始処理（図206、図208）における初期表示データの抽選処理（ステップSD405、ステップSD410、ステップSD502）が実行される構成としてもよく、当該初期表示データの抽選処理（ステップSD405、ステップSD410、ステップSD502）が実行されない構成としてもよい。

【4471】

（75）上記第49～第81，第88の実施形態において特図表示部37aに表示を行わせるための表示データが情報の記憶保持に際して電力の供給を必要とする主側RAM65に記憶される構成に代えて、当該表示データが情報の記憶保持に際して電力の供給が不要であって読み書き両用として利用されるメモリに記憶される構成としてもよい。この場合、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理に際して当該メモリに記憶された表示データが消去されない構成としてもよく、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理に際してクリア対象エリア371が初期化されるとともに上記メモリに記憶された表示データも消去される構成としてもよい。また、当該構成を普図表示部38aに表示を行わせるための表示データに対して適用してもよい。

【4472】

（76）上記第55～第76の実施形態において第1作動口33への入賞が発生したことにより取得された特図側の保留情報と第2作動口34への入賞が発生したことにより取得された特図側の保留情報とが区別して記憶されるとともに、第2作動口34側の保留情報が優先して消化される構成を適用してもよく、これとは逆に第1作動口33側の保留情報が優先して消化される構成を適用してもよく、第1作動口33であるか第2作動口34であるかに関係なく取得順序で消化される構成を適用してもよい。また、上記構成において、複数の作動口が上下に並設されているのではなく、第1作動口33と、第2作動口34とが左右に並設された構成としてもよく、これら両作動口が斜めに並設された構成としてもよい。さらにまた、発射操作装置28の操作態様に応じて、第1作動口33への入賞のみ又は第2作動口34への入賞のみを狙えるように、両作動口33，34を離間して配置する構成としてもよい。また、第1作動口33への入賞が発生したことにより取得された保留情報が当否判定の対象となった場合と、第2作動口34への入賞が発生したことにより取得された保留情報が当否判定の対象となった場合とで、遊技者が得られる利益が異なる構成としてもよい。

【4473】

また、上記構成において、特図表示部37aとして、第1作動口33への入賞に基づき取得された保留情報の当否判定の結果を表示する第1特図表示部と、第2作動口34への入賞に基づき取得された保留情報の当否判定の結果を表示する第2特図表示部とを個別に設けてもよい。この場合、第1作動口33への入賞に基づき取得された保留情報が当否判定の対象となることに先立って又は当否判定の対象となったことに基いて、第1特図表

示部において絵柄の変動表示が開始されるとともに当該当否判定に対応した停止結果を表示し係る1遊技回の変動表示が終了される。また、第2作動口34への入賞に基づき取得された保留情報が当否判定の対象となることに先立って又は当否判定の対象となったことに基づいて、第2特図表示部において絵柄の変動表示が開始されるとともに当該当否判定に対応した停止結果を表示し係る1遊技回の変動表示が終了される。

【4474】

上記のように第1特図表示部及び第2特図表示部が設けられた構成においては、上記第55～第63の実施形態における動作電力の供給が開始された場合の特図表示部37aの表示内容の構成を第1特図表示部及び第2特図表示部のそれぞれに対して適用してもよく、第1特図表示部及び第2特図表示部のうち一方にのみ適用してもよい。

10

【4475】

なお、上記のように第1特図表示部と第2特図表示部とが個別に設けられた構成においては第1特図表示部及び第2特図表示部のうち一方を絵柄の変動表示対象とする遊技回が実行されている場合には他方を絵柄の変動表示対象とする遊技回が実行されない構成としてもよい。また、第1特図表示部を絵柄の変動表示対象とする遊技回と第2特図表示部を絵柄の変動表示対象とする遊技回とが重複して実行され得る構成としてもよい。このように遊技回が重複して実行され得る構成においては第2特図表示部における遊技回の結果として、開閉実行モードにおける特電入賞装置32への遊技球の入賞期待個数が大当たり結果の場合よりも少なくなる小当たり結果が設定されているとともに、その小当たり結果の当選確率が大当たり結果よりも高く設定されている構成としてもよい。当該構成においては動作電力の供給が停止された場合において特図表示部37aにて大当たり結果及び小当たり結果のいずれかの当たり結果に対応する当たり表示が行われている可能性が高くなる。したがって、動作電力の供給が開始された場合に第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には上記第59の実施形態のように特図用の第1～第3外れ表示データ及び特図用の第1～第3当たり表示データのいずれかが選択される構成とすることが好ましい。

20

【4476】

(77) 上記第55～第76の実施形態において動作電力の供給が開始された場合における特徴的な表示内容の構成が特図表示部37a及び普図表示部38aの両方に対して適用される構成に限定されることはなく、特図表示部37a及び普図表示部38aのうち一方にのみ適用される構成としてもよい。例えば動作電力の供給が開始された場合における特徴的な表示内容の構成が特図表示部37aに対してのみ適用される構成としてもよく、普図表示部38aに対してのみ適用される構成としてもよい。

30

【4477】

(78) 上記第55～第76の実施形態においては主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても表示開始フラグに「1」がセットされるまでは特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始されない構成としたが、これに限定されることはなく、表示開始フラグが不具備となっており、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には特図表示部37a及び普図表示部38aにおける表示が開始される構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行されるのであれば、特図表示部37a及び普図表示部38aにおいて動作電力の供給が停止される直前の表示が開始された後に、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行されたことに対応する表示に特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が切り換わることとなる。

40

【4478】

(79) 上記第77～第81の実施形態においては、音光側CPU353が主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期化処理と、当該受信した復帰コマンドに対応する報知の設定処理とを実行する構成としたが、これに限定されることはない。具体的には、音光側CPU353が更新時の復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期化処理及び更新後報知の設定処理のうち一方のみが

50

実行される構成としてもよく、音光側CPU353が確認時の復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期化処理及び確認後報知の設定処理のうち一方のみが実行される構成としてもよく、音光側CPU353がクリア時の復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期化処理及びクリア復帰報知の設定処理のうち一方のみが実行される構成としてもよく、音光側CPU353が通常復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期化処理及び通常復帰報知の設定処理のうち一方のみが実行される構成としてもよい。

【4479】

(80) 上記第88の実施形態においては、音光側CPU353が主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期設定処理と、当該受信した復帰コマンドに対応する報知の設定処理とを実行する構成としたが、これに限定されることはない。具体的には、音光側CPU353が更新時の復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期設定処理及び更新後報知の設定処理のうち一方のみが実行される構成としてもよく、音光側CPU353が確認時の復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期設定処理及び確認後報知の設定処理のうち一方のみが実行される構成としてもよく、音光側CPU353がクリア時の復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期設定処理及びクリア復帰報知の設定処理のうち一方のみが実行される構成としてもよく、音光側CPU353が通常復帰コマンドを受信したことに基づいて音光側RAM初期設定処理及び通常復帰報知の設定処理のうち一方のみが実行される構成としてもよい。

【4480】

(81) 上記第82の実施形態において主側CPU63への動作電力の供給開始時に過去のベース値がベース正常範囲(0.30~0.40)に収まっているか否かを判定する異常判定を行い、当該異常判定において過去のベース値がベース正常範囲から外れていると判定した場合には当該ベース値に対応する代表値データをデータ表示器DI等の外部装置に外部出力する構成としてもよい。また、上記第83の実施形態において主側CPU63への動作電力の供給開始時に過去のベース値がベース正常範囲(0.30~0.40)に収まっているか否かを判定する異常判定を行い、当該異常判定において過去のベース値がベース正常範囲から外れていると判定した場合には当該ベース値に対応する加工代表値データをデータ表示器DI等の外部装置に外部出力する構成としてもよい。過去のベース値に対応する代表値データ又は加工代表値データを外部出力することにより、ベース値の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【4481】

(82) 上記第84~第87の実施形態では、主側CPU63への動作電力の供給開始時に過去のベース値がベース正常範囲(0.35~0.40)から外れている場合に対応するベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力する構成としたが、これに限定されることはなく、主側CPU63への動作電力の供給開始後、所定の時間間隔(例えば4時間間隔)で第1履歴エリア312~第3履歴エリア314における過去のベース値がベース正常範囲に収まっているか否かを判定する異常判定を実行し、当該異常判定において過去のいずれかのベース値がベース正常範囲から外れている場合には、対応するベース値異常信号を異常報知器EIに外部出力する構成としてもよい。所定の時間間隔で行われる異常判定において過去のいずれかのベース値が異常であった場合、上記第84の実施形態ではベース値異常信号を外部出力し、上記第85の実施形態では上側ベース値異常信号又は下側ベース値異常信号を外部出力し、上記第86の実施形態では上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号、又は下側第2ベース値異常信号を外部出力し、上記第87の実施形態では共通ベース値異常信号と、上側ベース値異常信号又は下側ベース値異常信号とを外部出力する。これにより、ベース値の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【4482】

(83) 上記第84~第87の実施形態では、ベース値異常信号を外部出力する構成に

加えて又は代えて、パチンコ機 10 においてベース値の異常を報知するベース値異常報知を行う構成としてもよい。具体的には、上記第 84 の実施形態ではベース値異常フラグ 565 に「1」がセットされていることに基づいてベース値の異常を報知する発光態様で発光するように表示発光部 53 の発光制御を行う。これにより、パチンコ機 10 においてもベース値の異常の有無を容易に把握可能とすることができる。また、上記第 85 の実施形態及び上記第 87 の実施形態では上側ベース値異常フラグ 567 に「1」がセットされていることに基づいてベース値がベース正常範囲の上側閾値を上回っている異常状態を報知する発光態様で発光するように表示発光部 53 の発光制御を行うとともに、下側ベース値異常フラグ 568 に「1」がセットされていることに基づいてベース値がベース正常範囲の下側閾値を下回っている異常状態を報知する発光態様で発光するように表示発光部 53 の発光制御を行う。上記第 86 の実施形態では上側ベース値異常フラグ 567 に「1」がセットされていることに基づいてベース値がベース正常範囲の上側閾値を上回っている異常状態を報知する発光態様で発光するように表示発光部 53 の発光制御を行う。また、下側第 1 ベース値異常フラグ 571 に「1」がセットされていることに基づいてベース値がベース正常範囲の下側第 1 閾値を下回っている異常状態を報知する発光態様で発光するように表示発光部 53 の発光制御を行うとともに、下側第 2 ベース値異常フラグ 572 に「1」がセットされていることに基づいてベース値がベース正常範囲の下側第 2 閾値を下回っている異常状態を報知する発光態様で発光するように表示発光部 53 の発光制御を行う。これにより、パチンコ機 10 においてもベース値の異常の有無、及び異常の種類を容易に把握可能とすることができる。

【4483】

(84) 上記第 1～第 14 の実施形態において表示出力処理(図 30)の S1404 にて通常時の第 1～第 8 パラメータを算出し、ステップ S1407 にて開閉実行モード時に第 11～第 18 パラメータを算出し、ステップ S1410 にて高頻度サポートモード時の第 21～第 26 パラメータを算出する構成に代えて、出玉率を算出する構成としてもよい。上記第 89 の実施形態において既に説明したとおり、出玉率は、全遊技状態における遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数に対する遊技球の合計払出個数の割合である。出玉率を算出する構成とすることにより、遊技状態毎のパラメータを算出する構成と比較して、算出するパラメータの数を抑えながら、全遊技状態において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数に対する遊技球の合計払出個数の割合についての異常を把握可能とすることができる。

【4484】

(85) 上記第 35～第 38、第 42～第 88 の実施形態において通常用カウンタエリア 231 の各カウンタ 231a～231e の値を利用してベース値を演算する構成に代えて、出玉率を算出する構成としてもよい。具体的には、非特定制御用のワークエリア 223 には、通常用カウンタエリア 231 に代えて、上記第 89 の実施形態における入球個数カウンタエリア 596 (図 322) が設けられている。上記第 89 の実施形態において既に説明したとおり、出玉率は、全遊技状態における遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数に対する遊技球の合計払出個数の割合である。主側 CPU 63 は、入球個数カウンタエリア 596 の各種カウンタ 596a～596e の値を利用して出玉率を算出する。出玉率を算出する構成とすることにより、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況だけでなく、開閉実行モードである状況及び高頻度サポートモードである状況における遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数に対する遊技球の合計払出個数の割合の異常を把握可能とすることができる。

【4485】

(86) 上記第 89～第 92 の実施形態において主側 CPU 63 にて算出された直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率、第 1 算出期間における出玉率、直近 10 回分の単位算出期間全体における出玉率、及び第 2 算出期間における出玉率を報知するための表示が行われない構成としてもよい。これらの出玉率の情報は、主側 CPU 63 にて算出された後に非特定制御用のワークエリア 223 に記憶されて把握可能となる。これらの出玉

率を報知するための表示が行われない構成とすることにより、上記第89～第91の実施形態では、報知用表示装置591～595の数を低減することができる。

【4486】

(87) 上記第89～第91の実施形態において第1～第5報知用表示装置591～595にて直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、及び第2算出期間における出玉率の表示が行われる構成に代えて、これらの出玉率がホールコンピュータ等の外部装置に出力される構成としてもよい。また、上記第92の実施形態において第1、第3～第5報知用表示装置591、593～595にて第1算出期間における出玉率及び第2算出期間における出玉率の表示が行われる構成に代えて、これらの出玉率がホールコンピュータ等の外部装置に出力される構成としてもよい。遊技ホールにおいて、パチンコ機10が設置されている場所まで移動することなく外部装置にて各種出玉率を確認可能とすることにより、遊技ホールの管理者による出玉率についての監視負担を軽減することができる。また、報知用表示装置591～595にて各種出玉率の表示が行われない構成とすることにより、上記第89～第91の実施形態では、報知用表示装置591～595の数を低減することができる。

10

【4487】

(88) 上記第89～第91の実施形態において第1～第5報知用表示装置591～595にて各種出玉率（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、及び第2算出期間における出玉率）の表示に加えて、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合であるベース値の表示が行われる構成としてもよい。具体的には、非特定制御用のワークエリア223には、入球個数カウンタエリア596に加えて、上記第15の実施形態における通常用カウンタエリア231が設けられている。上記第15の実施形態において既に説明したとおり、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eは、前扉枠14が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において対象となる入球部24a、31～34に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。ベース値は、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eに記憶されている値に基づいて算出される。

20

30

【4488】

大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合の異常が発生している状況においても、全遊技状態における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合が正常範囲（第1正常範囲又は第2正常範囲）に収まっている状況が発生し得る。これに対して、第1～第5報知用表示装置591～595の表示に基づいて各種出玉率に加えてベース値を把握可能とすることにより、第1～第5報知用表示装置591～595の表示に基づいて、各種出玉率が正常範囲（第1正常範囲又は第2正常範囲）に収まっている状況において発生したベース値の異常も把握可能とすることができる。

40

【4489】

(89) 上記第89～第91の実施形態において直近の単位算出期間における出玉率が第1～第5報知用表示装置591～595における表示対象となる構成としてもよい。上記第89の実施形態では、第1管理バッファ601に単位算出期間における出玉率データが1個以上格納されている状況となった場合に第1管理バッファ601において直近の単位算出期間における出玉率データが格納されている記憶エリア601a～601dが第1～第5報知用表示装置591～595における表示対象となる。主側CPU63は、第1書き込みポインタ603の値を1減算して得られる値に対応する記憶エリア601a～6

50

01dを表示対象として特定する。第1書き込みポインタ603の値を1減算して得られる値が「0」を下回る場合、主側CPU63は第1書き込みポインタ603の最大値である「3」に対応する第3記憶エリア601dを表示対象として特定する。上記第90の実施形態では、共通管理バッファ616に単位算出期間における出玉率データが1個以上格納されている状況となった場合に共通管理バッファ616において直近の単位算出期間における出玉率データが格納されている記憶エリア616a～616jが第1～第5報知用表示装置591～595における表示対象となる。主側CPU63は、共通書き込みポインタ617の値を1減算して得られる値に対応する記憶エリア616a～616jを表示対象として特定する。共通書き込みポインタ617の値を1減算して得られる値が「0」を下回る場合、主側CPU63は共通書き込みポインタ617の最大値である「9」に対応する第9記憶エリア616jを表示対象として特定する。上記第91の実施形態では、共通管理カウンタエリア621に単位算出期間における出玉率データが1個以上格納されている状況となった場合に第0出玉率カウンタ621aが第1～第5報知用表示装置591～595における表示対象となる。第1～第5報知用表示装置591～595にて直近の単位算出期間における出玉率を確認可能とすることにより、第1算出期間よりも短い単位算出期間における出玉率の異常の有無、及び当該異常の程度を把握可能とすることができる。これにより、出玉率の異常が発生した場合に早期に当該異常を把握可能とすることができる。

【4490】

また、上記(89)の構成に加えて、1回前の単位算出期間における出玉率及び2回前の単位算出期間における出玉率が第1～第5報知用表示装置591～595における表示対象となる構成としてもよい。上記第89の実施形態では、第1管理バッファ601に単位算出期間における出玉率データが3個以上格納されている状況となった場合に第1管理バッファ601において直近の単位算出期間における出玉率データ、1回前の単位算出期間における出玉率データ、及び2回前の単位算出期間における出玉率データが格納されている記憶エリア601a～601dが第1～第5報知用表示装置591～595における表示対象となる。主側CPU63は、第1書き込みポインタ603の値を1減算して得られる値に対応する記憶エリア601a～601dと、第1書き込みポインタ603の値をさらに1減算して得られる値に対応する記憶エリア601a～601dと、第1書き込みポインタ603の値をさらに1減算して得られる値に対応する記憶エリア601a～601dとを表示対象として特定する。第1書き込みポインタ603の値を1減算して得られる値が「0」を下回る場合、主側CPU63は第1書き込みポインタ603の最大値である「3」に対応する第3記憶エリア601dを表示対象として特定する。上記第90の実施形態では、共通管理バッファ616に単位算出期間における出玉率データが3個以上格納されている状況となった場合に共通管理バッファ616において直近の単位算出期間における出玉率データ、1回前の単位算出期間における出玉率データ、及び2回前の単位算出期間における出玉率データが格納されている記憶エリア616a～616jが第1～第5報知用表示装置591～595における表示対象となる。主側CPU63は、共通書き込みポインタ617の値を1減算して得られる値に対応する記憶エリア616a～616jと、共通書き込みポインタ617の値をさらに1減算して得られる値に対応する記憶エリア616a～616jと、共通書き込みポインタ617の値をさらに1減算して得られる値に対応する記憶エリア616a～616jとを表示対象として特定する。共通書き込みポインタ617の値を1減算して得られる値が「0」を下回る場合、主側CPU63は共通書き込みポインタ617の最大値である「9」に対応する第9記憶エリア616jを表示対象として特定する。上記第91の実施形態では、共通管理カウンタエリア621に単位算出期間における出玉率データが3個以上格納されている状況となった場合に第0～第2出玉率カウンタ621a～621cが第1～第5報知用表示装置591～595における表示対象となる。第1～第5報知用表示装置591～595にて1回前の単位算出期間における出玉率、及び2回前の単位算出期間における出玉率を把握可能とすることにより、単位算出期間における出玉率の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

10

20

30

40

50

。また、単位算出期間における出玉率の確認頻度を低減可能として、遊技ホールの管理者による出玉率についての監視負担を軽減することができる。

【4491】

(90) 上記第89～第92の実施形態において第1算出期間における出玉率が第1正常範囲(41%～149%)から外れる異常が発生した場合、及び第2算出期間における出玉率が第2正常範囲(51%～133%)から外れる異常が発生した場合に、当該異常を報知する信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する構成としてもよい。ホールコンピュータ等の外部装置にて第1算出期間における出玉率の異常及び第2算出期間における出玉率の異常を把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者による出玉率についての監視負担を軽減することができる。

10

【4492】

また、上記(90)の構成において、単位算出期間における出玉率の正常な範囲である単位正常範囲として34%～220%の数値範囲が設定されており、単位算出期間における出玉率の異常が発生していることを1つの条件として出玉率の異常を報知する信号がホールコンピュータ等の外部装置に対して出力される構成としてもよい。具体的には、第1算出期間における出玉率が第1正常範囲(41%～149%)から外れる異常が発生した場合、及び第2算出期間における出玉率が第2正常範囲(51%～133%)から外れる異常が発生した場合に、さらに直近の単位算出期間における出玉率の異常が発生していることを条件として当該異常を報知する信号が外部出力される。これにより、出玉率の異常が現在も発生しており、迅速な対応が必要である場合にのみ出玉率の異常を報知する信号の外部出力が行われる構成とすることができる。これにより、出玉率の異常を報知する信号が外部出力される頻度を低減しつつ、迅速な対応が必要な場合をホールコンピュータ等の外部装置において把握可能とすることができる。

20

【4493】

(91) 上記第89～第91の実施形態において直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲(41%～149%)の下限(41%)を下回る異常、第1算出期間における出玉率が第1正常範囲(41%～149%)の下限(41%)を下回る異常、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲(51%～133%)の下限(51%)を下回る異常、又は第2算出期間における出玉率が第2正常範囲(51%～133%)の下限(51%)を下回る異常が発生した場合に、これらの異常を報知する信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する構成としてもよい。また、上記第92の実施形態において第1算出期間における出玉率が第1正常範囲(41%～149%)の下限(41%)を下回る異常、又は第2算出期間における出玉率が第2正常範囲(51%～133%)の下限(51%)を下回る異常が発生した場合に、これらの異常を報知する信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する構成としてもよい。ホールコンピュータ等の外部装置にて出玉率が正常範囲(第1正常範囲又は第2正常範囲)の下限を下回る異常を把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者による出玉率についての監視負担を軽減することができる。また、遊技ホールの管理者に対して、パチンコ機10の遊技盤24に植設されている釘24bの状態等を調整するメンテナンスを行う契機を与えることができる。

30

40

【4494】

(92) 上記第89～第91の実施形態において直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲(149%～149%)の上限(149%)を上回る異常、第1算出期間における出玉率が第1正常範囲(149%～149%)の上限(149%)を上回る異常、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲(133%～133%)の上限(133%)を上回る異常、又は第2算出期間における出玉率が第2正常範囲(133%～133%)の上限(133%)を上回る異常が発生した場合に、これらの異常を報知する信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する構成としてもよい。また、上記第92の実施形態において第1算出期間における出玉率が第1正常範囲(149%～149%)の上限(149%)を上回る異常、又は第2算出期間における

50

出玉率が第2正常範囲（133%～133%）の上限（133%）を上回る異常が発生した場合に、これらの異常を報知する信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する構成としてもよい。ホールコンピュータ等の外部装置にて出玉率が正常範囲（第1正常範囲又は第2正常範囲）の上限を上回る異常を把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者による出玉率についての監視負担を軽減することができる。また、遊技ホールの管理者に対して、遊技球の合計払出個数を不正に高めるような行為の有無を確認する契機を与えることができる。

【4495】

（93）上記第89～第92の実施形態において各種出玉率（上記第89～第91の実施形態では直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、又は第2算出期間における出玉率、上記第92の実施形態では第1算出期間における出玉率、又は第2算出期間における出玉率）が正常範囲（第1正常範囲又は第2正常範囲）の上限を上回る異常が発生した場合にホールコンピュータ等の外部装置に対して上側出玉率異常信号が出力されるとともに、各種出玉率が正常範囲（第1正常範囲又は第2正常範囲）の下限を下回る異常が発生した場合にホールコンピュータ等の外部装置に対して下側出玉率異常信号が出力される構成としてもよい。本構成において、上側出玉率異常信号及び下側出玉率異常信号は外部装置にて識別可能な態様で出力される。これにより、外部装置において、各種出玉率の異常の有無だけでなく異常の種類まで把握可能とすることができる。

【4496】

（94）上記第89～第91の実施形態において直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲（41%～149%）から外れる異常、第1算出期間における出玉率が第1正常範囲（41%～149%）から外れる異常、直近10回分の単位算出期間における出玉率が第2正常範囲（51%～133%）から外れる異常、又は第2算出期間における出玉率が第2正常範囲（51%～133%）から外れる異常が発生した場合に、これらの異常を報知する異常信号がホールコンピュータ等の外部装置に対して出力される構成としてもよい。これにより、外部装置においてこれらの異常の全てを把握可能とすることができる。また、上記第92の実施形態において第1算出期間における出玉率が第1正常範囲から外れる異常、又は第2算出期間における出玉率が第2正常範囲から外れる異常が発生した場合に、これらの異常を報知する異常信号がホールコンピュータ等の外部装置に対して出力される構成としてもよい。これにより、外部装置においてこれらの異常の両方を把握可能とすることができる。

【4497】

（95）上記第89～第91の実施形態において直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲（41%～149%）から外れる異常と、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲（51%～133%）から外れる異常との両方が発生したことを条件として出玉率の異常を報知する異常信号がホールコンピュータ等の外部装置に出力される構成としてもよい。具体的には、非特定制御用のワークエリア223には、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲から外れている状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とする4回分出玉率異常フラグと、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲から外れている状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とする10回分出玉率異常フラグとが設けられている。主側CPU63は、4回分出玉率異常フラグ及び10回分出玉率異常フラグの両方に「1」がセットされている状態となったことを条件として異常信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する。このように、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が第1正常範囲から外れる異常と、直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が第2正常範囲から外れる異常との両方が発生したことを条件として異常信号が外部出力される構成とすることにより、外部装置にて異常信号を確認した場合に出玉率の異常の程度が深刻であることを把握可能として、迅速な対応を促すことができる。

【4498】

また、上記第92の実施形態において第1算出期間における出玉率が第1正常範囲から外れる異常と、第2算出期間における出玉率が第2正常範囲から外れる異常との両方が発生したことを条件として出玉率の異常を報知する異常信号がホールコンピュータ等の外部装置に出力される構成としてもよい。具体的には、非特定制御用のワークエリア223には、第1算出期間における出玉率が第1正常範囲から外れている状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とする第1出玉率異常フラグと、第2算出期間における出玉率が第2正常範囲から外れている状態が発生したことを主側CPU63にて把握可能とする第2出玉率フラグとが設けられている。主側CPU63は、第1出玉率異常フラグ及び第2出玉率異常フラグの両方に「1」がセットされている状態となったことを条件として異常信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する。このように、第1算出期間における出玉率が第1正常範囲から外れる異常と、第2算出期間における出玉率が第2正常範囲から外れる異常との両方が発生したことを条件として異常信号が外部出力される構成とすることにより、外部装置にて異常信号を確認した場合に出玉率の異常の程度が深刻であることを把握可能として、迅速な対応を促すことができる。

【4499】

(96) 上記第89～第92の実施形態において単位算出期間における出玉率データが複数記憶される構成に代えて、単位算出期間における最終的な遊技球の合計払出個数の情報が複数記憶される構成としてもよい。具体的には、チェック処理(図325)のステップSL110における合計排出個数の演算処理では、上記第89の実施形態において既に説明したとおり、入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eに記憶されている値の合計値を算出することにより、全遊技状態において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(合計排出個数)を算出する。その後、当該算出した合計排出個数が単位基準個数である6000個以上の個数である場合、すなわち単位算出期間が終了した場合に今回終了した単位算出期間における最終的な合計払出個数を算出する。入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eの値をK101～K105とした場合、単位算出期間における最終的な遊技球の合計払出個数は、単位算出期間の終了時に入球個数カウンタエリア596の各種カウンタ596a～596eに記憶されている値を利用して、以下の式で算出される。

・遊技球の合計払出個数： $K101 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K102 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K103 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K104 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」。

【4500】

その後、上記の式で算出した単位算出期間における最終的な合計払出個数の情報(以下、単位算出期間における合計払出個数データともいう。)を記憶する。上記第89、第92の実施形態では、当該単位算出期間における合計払出個数データを、第1書き込みポインタ603の値に対応する第1管理バッファ601のいずれかの記憶エリア601a～601dと、第2書き込みポインタ604の値に対応する第2管理バッファ602のいずれかの記憶エリア602a～602jとに記憶する。出玉率記憶処理(図326)のステップSL208における第1出玉率演算処理では、演算エリア598を「0」クリアした後、第1管理バッファ601の第0記憶エリア601aに記憶されている単位算出期間における合計払出個数データを当該演算エリア598にセットする。その後、演算エリア598の値に対して、第1管理バッファ601の第1～第3記憶エリア601b～601dに記憶されている3回分の各単位算出期間における3個の合計払出個数を加算する。これにより、演算エリア598に直近4回分の単位算出期間全体における合計払出個数(直近4回分の各単位算出期間における4個の合計払出個数の合計値)がセットされている状態となる。その後、演算エリア598の値を「240」で除算する。これにより、直近4回分の単位算出期間全体における合計払出個数を単位基準個数(具体的には6000個)の4倍である「24000」で除算して100倍して得られる直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が演算エリア598に記憶されている状態となる。その後、当該算出した直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データを第1単位更新エリア606aに格

納する。また、出玉率記憶処理（図326）のステップSL220における第2出玉率演算処理では、演算エリア598を「0」クリアした後、第2管理バッファ602の第0記憶エリア602aに記憶されている単位算出期間における合計払出個数データを当該演算エリア598にセットする。その後、演算エリア598の値に対して、第2管理バッファ602の第1～第9記憶エリア602b～602jに記憶されている9回分の各単位算出期間における9個の合計払出個数を加算する。これにより、演算エリア598に直近10回分の単位算出期間全体における合計払出個数（直近10回分の各単位算出期間における10個の合計払出個数の合計値）がセットされている状態となる。その後、演算エリア598の値を「600」で除算する。これにより、直近10回分の単位算出期間全体における合計払出個数を単位基準個数（具体的には6000個）の10倍である「60000」で除算して100倍して得られる直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が演算エリア598に記憶されている状態となる。その後、当該算出した直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データを第2単位更新エリア607aに格納する。

【4501】

上記第90の実施形態では、上記の式で算出した単位算出期間における合計払出個数データを、共通書き込みポインタ617の値に対応する共通管理バッファ616のいずれかの記憶エリア616a～616jに記憶する。第1出玉率演算処理（図332）では、演算エリア598を「0」クリアする。その後、共通書き込みポインタ617の値を1減算するとともに、減算回数カウンタ619の値を「1」加算する。上記第90の実施形態と同様に、1減算後の共通書き込みポインタ617の値が「0」を下回る場合には共通書き込みポインタ617に最大値である「9」をセットする。その後、1減算後の値に対応する共通管理バッファ616のいずれかの記憶エリア616a～616jに格納されている単位算出期間における合計払出個数データを演算エリア598にセットする。その後、減算回数カウンタ619の値が「4」となるまで、共通書き込みポインタ617の値を1減算するとともに減算回数カウンタ619の値を1加算し、当該1減算後の共通書き込みポインタ617の値に対応する記憶エリア616a～616jに格納されている単位算出期間における合計払出個数を演算エリア598に加算する一連の処理を繰り返す。これにより、演算エリア598に直近4回分の単位算出期間全体における合計払出個数（直近4回分の各単位算出期間における4個の合計払出個数の合計値）がセットされている状態となる。その後、演算エリア598の値を「240」で除算する。これにより、直近4回分の単位算出期間全体における合計払出個数を単位基準個数（具体的には6000個）の4倍である「24000」で除算して100倍して得られる直近4回分の単位算出期間全体における出玉率が演算エリア598に記憶されている状態となる。その後、当該算出した直近4回分の単位算出期間全体における出玉率を第1単位更新エリア606aに格納する。出玉率記憶処理（図331）のステップSL518における第2出玉率演算処理では、演算エリア598を「0」クリアした後、共通管理バッファ616の第0記憶エリア616aに記憶されている単位算出期間における合計払出個数データを演算エリア598にセットする。その後、演算エリア598の値に対して、共通管理バッファ616の第1～第9記憶エリア616b～616jに記憶されている9回分の各単位算出期間における9個の合計払出個数を加算する。これにより、演算エリア598に直近10回分の単位算出期間全体における合計払出個数（直近10回分の各単位算出期間における10個の合計払出個数の合計値）がセットされている状態となる。その後、演算エリア598の値を「600」で除算する。これにより、直近10回分の単位算出期間全体における合計払出個数を単位基準個数（具体的には6000個）の10倍である「60000」で除算して100倍して得られる直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が演算エリア598に記憶されている状態となる。その後、当該算出した直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データを第2単位更新エリア607aに格納する。

【4502】

上記第91の実施形態では、出玉率記憶処理（図334）のステップSL701にて共通管理カウンタエリア621のデータシフト処理を実行した後に、上記の式で算出した単

位算出期間における合計払出個数データを共通管理カウンタエリア621の第0出玉率カウンタ621aに格納する。出玉率記憶処理（図334）のステップSL708における第1出玉率演算処理では、演算エリア598を「0」クリアした後、共通管理カウンタエリア621の第0出玉率カウンタ621aに記憶されている単位算出期間における合計払出個数データを当該演算エリア598にセットする。その後、演算エリア598の値に対して、共通管理カウンタエリア621の第1～第3出玉率カウンタ621b～612dに記憶されている3回分の各単位算出期間における3個の合計払出個数を加算する。これにより、直近4回分の単位算出期間全体における合計払出個数を単位基準個数（具体的には6000個）の4倍である「24000」で除算して100倍して得られる直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データが演算エリア598に記憶されている状態となる。その後、当該算出した直近4回分の単位算出期間全体における出玉率データを第1単位更新エリア606aに格納する。出玉率記憶処理（図334）のステップSL716における第2出玉率演算処理では、演算エリア598を「0」クリアした後、共通管理カウンタエリア621の第0出玉率カウンタ621aに記憶されている単位算出期間における合計払出個数データを当該演算エリア598にセットする。その後、演算エリア598の値に対して、共通管理カウンタエリア621の第1～第9出玉率カウンタ621b～612jに記憶されている9回分の各単位算出期間における9個の合計払出個数を加算する。これにより、演算エリア598に直近10回分の単位算出期間全体における合計払出個数（直近10回分の各単位算出期間における10個の合計払出個数の合計値）がセットされている状態となる。その後、演算エリア598の値を「600」で除算する。これにより、直近10回分の単位算出期間全体における合計払出個数を単位基準個数（具体的には6000個）の10倍である「60000」で除算して100倍して得られる直近10回分の単位算出期間全体における出玉率が演算エリア598に記憶されている状態となる。その後、当該算出した直近10回分の単位算出期間全体における出玉率データを第2単位更新エリア607aに格納する。

【4503】

このように、単位算出期間における出玉率データに代えて、単位算出期間における合計払出個数データを複数記憶し、複数の各単位算出期間における複数の合計払出個数データに基づいて直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、及び直近10回分の単位算出期間全体における出玉率を算出する構成とすることにより、単位算出期間が終了する度に記憶しておくための単位算出期間における出玉率を算出する処理を省略することが可能となる。また、直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、及び直近10回分の単位算出期間全体における出玉率を算出する過程で行われる除算の回数を1回として、これらの出玉率の算出精度を高めることができる。

【4504】

（97）上記第89～第92の実施形態において第1～第5報知用表示装置591～595にて各種出玉率が「0.00」～「9.99」の範囲で小数点第2位までの数値情報として表示される構成としてもよい。当該構成において、各種出玉率は、全遊技状態における遊技球の合計払出個数をパチンコ機10の遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数で除算することにより「0.00」～「9.99」の範囲で3桁の数値情報として算出される。第3報知用表示装置は、上記第89の実施形態における第1報知用表示装置591と同様に、8個の表示用セグメントを有している。第3報知用表示装置における8個の表示用セグメントのうち7個の表示用セグメントは同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。一方、1個の表示用セグメントは円形状の発光領域となっており、「8」の字状に配列されている7個の表示用セグメントに対して右下の位置に設けられている。これにより、第3報知用表示装置にて1桁の数字に加えて小数点を表示可能となっている。第3報知用表示装置にて出玉率の一の位の数字と小数点との表示が行われ、第4報知用表示装置594にて出玉率の小数点第1位の数字の表示が行われ、第5報知用表示装置595にて出玉率の小数点第2位の数字の表示が行われる。当該構成としても、第3～第5報知用表示装置593～59

10

20

30

40

50

5の表示に基づいて3桁の出玉率を把握可能とすることができる。

【4505】

(98) 上記第89～第91の実施形態において、第1報知用表示装置591にて第1表示対象エリア606の各種エリア606a～606d及び第2表示対象エリア607の各種エリア607a～607dのうちいずれの出玉率を報知している状況であるのかを示す表示が行われるとともに、第2報知用表示装置592にて第1～第5報知用表示装置591～595において第1表示対象エリア606に格納されている出玉率を報知している状況であることを示す表示、及び第2表示対象エリア607に格納されている出玉率を報知している状況であることを示す表示が行われる構成としてもよい。具体的には、第1単位更新エリア606aの出玉率が報知されている状況において第1, 第2報知用表示装置591, 592にて「0d」の表示が行われるとともに、第2単位更新エリア607aの出玉率が報知されている状況において第1, 第2報知用表示装置591, 592にて「0d.」の表示が行われる。第1算出期間の直近エリア606bの出玉率が報知されている状況において第1, 第2報知用表示装置591, 592にて「1d」の表示が行われるとともに、第2算出期間の直近エリア607bの出玉率が報知されている状況において第1, 第2報知用表示装置591, 592にて「1d.」の表示が行われる。第1算出期間の第1履歴エリア606cの出玉率が報知されている状況において第1, 第2報知用表示装置591, 592にて「2d」の表示が行われるとともに、第2算出期間の第1履歴エリア607cの出玉率が報知されている状況において第1, 第2報知用表示装置591, 592にて「2d.」の表示が行われる。第1算出期間の第2履歴エリア606dの出玉率が報知されている状況において第1, 第2報知用表示装置591, 592にて「3d」の表示が行われるとともに、第2算出期間の第2履歴エリア607dの出玉率が報知されている状況において第1, 第2報知用表示装置591, 592にて「3d.」の表示が行われる。このように、第2報知用表示装置592にて「d」又は「d.」の表示が行われる構成とすることにより、第1報知用表示装置591にて「0」～「3」の数字の表示が行われたとしても、当該数字の表示が第3～第5報知用表示装置593～595における3つの数字の表示と連続することを避けることができる。これにより、第1～第5報知用表示装置591～595における各種出玉率の表示を分かりやすいものとして、出玉率の誤認が生じる可能性を低減することができる。

【4506】

(99) 上記第89～第91の実施形態において各種出玉率を算出する構成に代えて、ベース値を算出する構成としてもよい。具体的には、非特定制御用のワークエリア223には入球個数カウンタエリア596(図322)に代えて、上記第35の実施形態と同様に、通常用カウンタエリア231(図72)が設けられている。上記第35の実施形態において既に説明したとおり、ベース値は、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)に対する遊技球の合計払出個数の割合である。非特定制御用のワークエリア223には、現状出玉率エリア599に代えて現状ベース値エリアが設けられている。チェック処理(図325)が実行される度に通常用カウンタエリア231の各種エリア231a～231eに格納されている値を利用して現状のベース値が算出され、当該算出された現状のベース値が現状ベース値エリアに格納される。本構成では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数がベース用単位基準個数である6000個に達した場合に単位算出期間が終了する。単位算出期間が終了した場合、現状ベース値エリアには今回終了した単位算出期間における最終的なベース値の情報(以下、単位算出期間におけるベース値データともいう。)が記憶されている状態となる。

【4507】

上記第89の実施形態では、単位算出期間が終了した場合、現状ベース値得エリアに記憶されている単位算出期間におけるベース値データが第1書き込みポインタ603の値に

対応する第1管理バッファ601のいずれかの記憶エリア601a~601d、及び第2書き込みポインタ604の値に対応する第2管理バッファ602のいずれかの記憶エリア602a~602jに格納される。単位算出期間におけるベース値の第1管理バッファ601への書き込みが行われた場合には第1書き込みポインタ603の値が1加算されて更新されるとともに、単位算出期間におけるベース値の第2管理バッファ602への書き込みが行われた場合には第2書き込みポインタ604の値が1加算されて更新される。第1管理バッファ601及び第2管理バッファ602に単位算出期間におけるベース値が格納された場合、主側CPU63は、第1管理バッファ601の4個の記憶エリア601a~601dに記憶されている4個のベース値の合計値を「4」で除算することにより直近4回分の単位算出期間全体におけるベース値を算出する。そして、当該算出した直近4回分の単位算出期間全体におけるベース値を第1単位更新エリア606aに格納する。また、第1管理バッファ601及び第2管理バッファ602に単位算出期間におけるベース値が格納された場合、主側CPU63は、第2管理バッファ602の10個の記憶エリア602a~602jに記憶されている10個のベース値の合計値を「10」で除算することにより直近10回分の単位算出期間全体におけるベース値を算出する。そして当該算出した直近10回分の単位算出期間全体におけるベース値を第2単位更新エリア607aに格納する。

【4508】

上記第90の実施形態では、単位算出期間が終了した場合、現状ベース値エリアに記憶されている単位算出期間におけるベース値データが共通書き込みポインタ617の値に対応する共通管理バッファ616のいずれかの記憶エリア616a~616jに格納される。単位算出期間におけるベース値の共通管理バッファ616への書き込みが行われた場合には共通書き込みポインタ617の値が1加算されて更新される。共通管理バッファ616に単位算出期間におけるベース値が格納された場合、主側CPU63は、共通書き込みポインタ617の値に基づいて共通管理バッファ616において直近4回分の各単位算出期間における4個のベース値が格納されている記憶エリア616a~616jを特定する。そして、当該特定した記憶エリア616a~616jに格納されている4個のベース値の合計値を「4」で除算することにより直近4回分の単位算出期間全体におけるベース値を算出する。そして、当該算出した直近4回分の単位算出期間全体におけるベース値を第1単位更新エリア606aに格納する。また、共通管理バッファ616に単位算出期間におけるベース値が格納された場合、主側CPU63は、共通管理バッファ616の10個の記憶エリア616a~616jに記憶されている10個のベース値の合計値を「10」で除算することにより直近10回分の単位算出期間全体におけるベース値を算出する。そして当該算出した直近10回分の単位算出期間全体におけるベース値を第2単位更新エリア607aに格納する。

【4509】

上記第91の実施形態では、第0~第9出玉率カウンタ621a~621jに代えて、第0~第9ベース値カウンタが設けられている。単位算出期間が終了した場合、共通管理カウンタエリア621のデータシフト処理（出玉率記憶処理（図334）のステップSL701）が実行される。当該データシフト処理では、共通管理カウンタエリア621における第0~第9ベース値カウンタに記憶された出玉率の情報を、第8ベース値カウンタ→第9ベース値カウンタ、第7ベース値カウンタ→第8ベース値カウンタ、第6ベース値カウンタ→第7ベース値カウンタ、第5ベース値カウンタ→第6ベース値カウンタ、第4ベース値カウンタ→第5ベース値カウンタ、第3ベース値カウンタ→第4ベース値カウンタ、第2ベース値カウンタ→第3ベース値カウンタ、第1ベース値カウンタ→第2ベース値カウンタ、第0ベース値カウンタ→第1ベース値カウンタの順序でシフトする。これにより、9回前の単位算出期間におけるベース値が第9ベース値カウンタに記憶され、8回前の単位算出期間におけるベース値が第8ベース値カウンタに記憶され、7回前の単位算出期間におけるベース値が第7ベース値カウンタに記憶され、6回前の単位算出期間におけるベース値が第6ベース値カウンタに記憶され、5回前の単位算出期間におけるベース値

が第5ベース値カウンタに記憶され、4回前の単位算出期間におけるベース値が第4ベース値カウンタに記憶され、3回前の単位算出期間におけるベース値が第3ベース値カウンタに記憶され、2回前の単位算出期間におけるベース値が第2ベース値カウンタに記憶され、1回前の単位算出期間におけるベース値が第1ベース値カウンタに記憶される。また、共通管理カウンタエリア621のデータシフト処理では、第0ベース値カウンタの値が「0」クリアされる。その後、現状ベース値エリアに記憶されている単位算出期間におけるベース値データが共通管理カウンタエリア621の第0ベース値カウンタに格納される。共通管理カウンタエリア621に単位算出期間におけるベース値が格納された場合、主側CPU63は、第0～第3ベース値カウンタに格納されている4個のベース値の合計値を「4」で除算することにより直近4回分の単位算出期間全体におけるベース値を算出する。そして、当該算出した直近4回分の単位算出期間全体におけるベース値を第1単位更新エリア606aに格納する。共通管理カウンタエリア621に単位算出期間におけるベース値が格納された場合、主側CPU63は、共通管理カウンタエリア621の10個のベース値カウンタに記憶されている10個のベース値の合計値を「10」で除算することにより直近10回分の単位算出期間全体におけるベース値を算出する。そして当該算出した直近10回分の単位算出期間全体におけるベース値を第2単位更新エリア607aに格納する。

10

【4510】

(100) 上記各実施形態においてベース値の情報が表示される表示装置は、電子ペーパーなどのように、表示内容の書き換えに際して動作電力の供給が必要であり、表示内容の記憶保持に際して動作電力の供給が不要である表示装置としてもよい。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が停止されている状況であっても当該表示装置を視認することでベース値の情報を把握することが可能となる。

20

【4511】

(101) 主制御装置60から送信されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置81により表示制御装置82が制御される構成に代えて、主制御装置60から送信されるコマンドに基づいて、表示制御装置82が音声発光制御装置81を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置81と表示制御装置82とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうちの一方の機能が主制御装置60に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置60に集約されていてもよい。また、主制御装置60から音声発光制御装置81に送信されるコマンドの構成や、音声発光制御装置81から表示制御装置82に送信されるコマンドの構成も任意である。

30

【4512】

(102) 上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【4513】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

40

【4514】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【4515】

50

スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機に本発明を適用する場合、例えばスタートレバーの操作に基づき1ゲームを開始する場合に実行された役の抽選処理の結果を履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して各役の実際の当選確率を演算する構成としてもよく、ボーナスゲームといった特別遊技状態への移行が発生した場合にそれを履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して特別遊技状態への実際の移行確率を演算する構成としてもよく、消化された総ゲーム数に対する特別遊技状態の滞在ゲーム数の割合を演算する構成としてもよい。そして、それら履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取り可能としたり、各種パラメータの演算結果に対応する報知が遊技機自身にて行われる構成としてもよい。また、「設定1」～「設定6」といったように複数段階の設定状態が存在する構成とし、当該設定状態に応じて役の抽選処理における当選確率を変動させる構成としてもよい。この場合、設定状態の設定が新たに設定された場合又は設定値が変更された場合における履歴情報の扱い、各種パラメータの演算、繰り返し変更の扱いに関して上記各実施形態における構成を適用してもよい。

10

【4516】

(103) 上記第1～第92の実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第1の実施形態の特徴的な構成と、上記第6の実施形態の特徴的な構成と、上記第10の実施形態の特徴的な構成と、上記第30の実施形態の特徴的な構成と、上記第45の実施形態の特徴的な構成と、上記第55の実施形態の特徴的な構成と、上記第64の実施形態の特徴的な構成と、第75の実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第2の実施形態の特徴的な構成と、上記第4の実施形態の特徴的な構成と、上記第8の実施形態の特徴的な構成と、上記第11の実施形態の特徴的な構成と、上記第33の実施形態の特徴的な構成と、上記第43の実施形態の特徴的な構成と、上記第58の実施形態の特徴的な構成と、上記第65の実施形態の特徴的な構成と、上記第74の実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第1の実施形態の特徴的な構成と、上記第15の実施形態の特徴的な構成と、上記第21の実施形態の特徴的な構成と、上記第29の実施形態の特徴的な構成と、上記第34の実施形態の特徴的な構成と、上記第49の実施形態の特徴的な構成と、上記第60の実施形態の特徴的な構成と、上記第69の実施形態の特徴的な構成と、上記第72の実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第2の実施形態の特徴的な構成と、上記第16の実施形態の特徴的な構成と、上記第22の実施形態の特徴的な構成と、上記第35の実施形態の特徴的な構成と、上記第39の実施形態の特徴的な構成と、上記第53の実施形態の特徴的な構成と、上記第62の実施形態の特徴的な構成と、上記第71の実施形態の特徴的な構成と、上記第73の実施形態の特徴的な構成と、上記第76の実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよい。また、上記第1～第92の実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して、上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

20

30

【4517】

＜上記各実施形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

40

【4518】

＜特徴A群＞

特徴A1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報の少なくとも一部を消去す

50

る情報消去手段（第3の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1809の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2109の処理を実行する機能、第6の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2306～ステップS2308の処理を実行する機能、第8の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2608の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【4519】

特徴A1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

10

【4520】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される。これにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

20

【4521】

特徴A2．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口33、第2作動口34）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側CPU63におけるステップS401の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、
を備え、

30

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率の変動することを特徴とする特徴A1に記載の遊技機。

【4522】

特徴A2によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。この場合に、上記特徴A1の構成を備えていることにより、付与対応結果となる確率に変更された後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

【4523】

特徴A3．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を全て消去することを特徴とする特徴A1又はA2に記載の遊技機。

40

【4524】

特徴A3によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が全て消去されることにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたタイミングを基準として所定事象の発生頻度の特定を行うことが可能となる。

【4525】

特徴A4．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の

50

前記履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を残すことを特徴とする特徴 A 1 又は A 2 に記載の遊技機。

【4526】

特徴 A 4 によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、その後の所定事象の発生頻度の管理に不要な履歴情報を消去し、その後の所定事象の発生頻度の管理に必要な履歴情報を残すことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた後における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。

【4527】

特徴 A 5 . 前記履歴記憶手段に記憶される前記履歴情報には、当該履歴情報に対応する前記所定事象の発生確率が前記設定値に応じて変動する第 1 履歴情報（開閉実行モードが発生したことを示す履歴情報）と前記設定値に応じて変動しない第 2 履歴情報（遊技領域 P A から遊技球が排出されたことを示す履歴情報）とが含まれており、

10

前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第 1 履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第 2 履歴情報を残すことを特徴とする特徴 A 4 に記載の遊技機。

【4528】

特徴 A 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、発生確率が設定値に応じて変動する所定事象に対応する第 1 履歴情報は消去され、発生確率が設定値に応じて変動しない所定事象に対応する第 2 履歴情報は消去されない。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の第 1 履歴情報が当該設定値の設定が新たに行われた後に引き継がれると当該第 1 履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を行う上で好ましくない第 1 履歴情報については当該設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することが可能となる。その一方、第 2 履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、第 2 履歴情報に対応する所定事象の発生頻度を特定する場合に参照される第 2 履歴情報の数を多く確保することが可能となるため、第 2 履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。

20

【4529】

特徴 A 6 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4）と、

30

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 0 9 ～ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動する構成であり、

40

前記第 1 履歴情報には前記特典が付与されたことに対応する情報が含まれ、

前記第 2 履歴情報には前記遊技領域から所定の態様で遊技球が排出されたことに対応する情報が含まれることを特徴とする特徴 A 5 に記載の遊技機。

【4530】

特徴 A 6 によれば、特典の付与確率は設定値に応じて変動することとなるため、第 1 履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することで、新たに設定された設定値の状況下における特典の付与頻度を特定することが可能となる。その一方、遊技領域から遊技球が排出される頻度は設定値に応じて変動しないため、第 2 履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消

50

去しないことにより、遊技領域から所定の態様で遊技球が排出される頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。

【4531】

特徴A7．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記履歴情報の少なくとも一部を消去することを特徴とする特徴A1乃至A6のいずれか1に記載の遊技機。

【4532】

特徴A7によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されていない場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても履歴情報は消去されない。これにより、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、それに対して履歴記憶手段の履歴情報の消去が繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【4533】

特徴A8．前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第3の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴A1乃至A7のいずれか1に記載の遊技機。

【4534】

特徴A8によれば、上記特徴A1の構成を備え、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される構成において、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更されることを契機として履歴情報の少なくとも一部が消去されるとしても、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【4535】

特徴A9．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ171）を備えていることを特徴とする特徴A8に記載の遊技機。

【4536】

特徴A9によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【4537】

特徴A10．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴A9に記載の遊技機。

【4538】

特徴A10によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

【4539】

特徴A11．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段（第3の実施形態では管理側CPU112における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第4の実施形態では主側CPU63における繰り返し変更の監視処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴A9又はA10に記載の遊技機。

【4540】

特徴A11によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

10

【4541】

特徴A12．前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴A8乃至A11のいずれか1に記載の遊技機。

【4542】

特徴A12によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【4543】

特徴A13．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行うことなく、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴A1乃至A12のいずれか1に記載の遊技機。

20

【4544】

特徴A13によれば、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

30

【4545】

特徴A14．前記履歴記憶手段は、第1履歴記憶手段（第1履歴用メモリ191）と、第2履歴記憶手段（第2履歴用メモリ192）と、を備えており、

前記履歴記憶実行手段は、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから解除条件が成立するまでの所定期間において前記所定事象が発生した場合、それに対応する前記履歴情報を前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段の両方に記憶させる手段（管理側CPU112におけるステップS2604の処理を実行する機能）と、

前記所定期間ではない期間において前記所定事象が発生した場合、前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段（管理側CPU112におけるステップS2603の処理を実行する機能）と、

40

を備え、

前記情報消去手段は、前記解除条件が成立した場合、前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側に記憶されている前記履歴情報を消去することを特徴とする特徴A1乃至A13のいずれか1に記載の遊技機。

【4546】

特徴A14によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定

50

の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第1履歴記憶手段及び第2履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。

【4547】

特徴A15．前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（管理側CPU112におけるステップS2703の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴A14に記載の遊技機。

【4548】

特徴A15によれば、設定値の新たな設定が行われることで第1履歴記憶手段及び第2履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した状態情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【4549】

なお、特徴A1～A15の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4550】

＜特徴B群＞

特徴B1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能）と、
を備え、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた所定の前記履歴情報が、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後においても前記履歴記憶手段に記憶保持されることを特徴とする遊技機。

【4551】

特徴 B 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【 4 5 5 2 】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴記憶手段に継続して記憶させていくことが可能となり、長期間に亘って履歴記憶手段に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

10

【 4 5 5 3 】

特徴 B 2 . 前記履歴記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、それに対応する前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる設定時の記憶実行手段（第 1 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 3 0 7 の処理を実行する機能、第 7 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 4 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 B 1 に記載の遊技機。

20

【 4 5 5 4 】

特徴 B 2 によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴情報が消去されずに記憶保持される構成において、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。

【 4 5 5 5 】

特徴 B 3 . 前記設定時の記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定された設定値に対応する情報を前記履歴情報として前記履歴記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴 B 2 に記載の遊技機。

30

【 4 5 5 6 】

特徴 B 3 によれば、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。

【 4 5 5 7 】

特徴 B 4 . 前記履歴記憶手段は、前記設定手段により設定され得る複数種類の設定値のそれぞれに対応させて複数の対応履歴記憶手段（設定 1 ～ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 ）を備えていることを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 5 5 8 】

特徴 B 4 によれば、設定値のそれぞれに対応させて対応履歴記憶手段が設けられているため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。

40

【 4 5 5 9 】

特徴 B 5 . 前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定が行われた設定値に対応する前記対応履歴記憶手段をその後の前記履歴情報の記憶対象とする手段（管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 4 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 B 4 に記載の遊技機。

【 4 5 6 0 】

特徴 B 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合にはその設定値に対応する対応履歴記憶手段がその後の履歴情報の記憶対象とされるため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。

【 4 5 6 1 】

50

特徴 B 6 . 前記記憶対象となっている前記対応履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（管理側 CPU 112 における表示出力処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 B 5 に記載の遊技機。

【4562】

特徴 B 6 によれば、設定値ごとに区別して履歴情報が記憶される構成において、現状設定されている設定値に対応する状態情報を導出することが可能となる。

【4563】

特徴 B 7 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第 1 作動口 33、第 2 作動口 34）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 401 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 503 及びステップ S 504 の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 409 ～ ステップ S 412 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率変動することを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4564】

特徴 B 7 によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率変動させることが可能となる。

【4565】

なお、特徴 B 1 ～ B 7 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 15、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1 ～ C 5、特徴 D 1 ～ D 10、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 18、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 20、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 11、特徴 P 1 ～ P 12、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 17、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 13、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 11、特徴 X 1 ～ X 11、特徴 Y 1 ～ Y 11、特徴 Z 1 ～ Z 10、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 21、特徴 d 1 ～ d 10、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 13、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 16、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 10、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4、特徴 t 1 ～ t 5、特徴 u 1 ～ u 10、特徴 v 1 ～ v 8、特徴 w 1 ～ w 8、特徴 x 1 ～ x 6、特徴 y 1 ～ y 9、特徴 z 1 ～ z 6、特徴 α A 1 ～ α A 10、特徴 α B 1 ～ α B 6、特徴 α C 1 ～ α C 13、特徴 α D 1 ～ α D 9、特徴 α E 1 ～ α E 5、特徴 α F 1 ～ α F 9、特徴 α G 1 ～ α G 10、特徴 α H 1 ～ α H 11、特徴 α I 1 ～ α I 8、特徴 α J 1 ～ α J 14、特徴 α K 1 ～ α K 8、特徴 α L 1 ～ α L 11、特徴 α M 1 ～ α M 8、特徴 α N 1 ～ α N 6、特徴 α O 1 ～ α O 7、特徴 α P 1 ～ α P 7、特徴 α Q 1 ～ α Q 9、特徴 α R 1 ～ α R 8、特徴 α S 1 ～ α S 3、特徴 α T 1 ～ α T 4、特徴 α U 1 ～ α U 10、特徴 α V 1 ～ α V 5、特徴 α W 1 ～ α W 9、特徴 α X 1 ～ α X 4、特徴 α Y 1 ～ α Y 11、特徴 α Z 1 ～ α Z 4、特徴 α a 1 ～ α a 3、特徴 α b 1 ～ α b 9、特徴 α c 1 ～ α c 7、特徴 α d 1 ～ α d 9、特徴 α e 1 ～ α e 13、特徴 α f 1 ～ α f 13、特徴 α g 1 ～ α g 8、特徴 α h 1 ～ α h 11、特徴 α i 1 ～ α i 15、特徴 α j 1 ～ α j 12、特徴 α k 1 ～ α k 11、特徴 α l 1 ～ α l 18、特徴 α m 1 ～ α m 11、特徴 α n 1 ～ α n 9、特徴 α o 1 ～ α o 6、特徴 α p 1 ～ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4566】

<特徴 C 群>

特徴 C 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 CPU 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから少なくとも前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行わない設定後対応手段（管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 5 0 6 及びステップ S 2 6 0 5 ～ステップ S 2 6 0 9 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【 4 5 6 7 】

特徴 C 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【 4 5 6 8 】

20

この場合に、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【 4 5 6 9 】

特徴 C 2 . 前記設定後対応手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴 C 1 に記載の遊技機。

【 4 5 7 0 】

30

特徴 C 2 によれば、設定値の新たな設定が行われてから所定の期間における遊技履歴の管理結果の特定を行うことを可能とする特定量の履歴情報が履歴記憶手段に記憶された場合には、設定値の新たな設定が行われる前に履歴記憶手段に記憶されていた履歴情報が消去される。これにより、無駄な履歴情報が履歴記憶手段に記憶され続けてしまわないようにすることが可能となる。

【 4 5 7 1 】

特徴 C 3 . 前記履歴記憶手段は、第 1 履歴記憶手段（第 1 履歴用メモリ 1 9 1）と、第 2 履歴記憶手段（第 2 履歴用メモリ 1 9 2）と、を備えており、

前記履歴記憶実行手段は、

前記所定事象が発生した場合、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段（管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 3 の処理を実行する機能）と、

40

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶されるまで、前記所定事象が発生したことに對して、それに対応する前記履歴情報を前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段の両方に記憶させる手段（管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 4 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定後対応手段は、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第 1 履

50

履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の
前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴
記憶手段の間において前記記憶対象を変更する手段（管理側CPU112におけるステッ
プS2607の処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第1履
歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の
前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴
記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側の前記履歴情報を消去する手段
（管理側CPU112におけるステップS2608の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

10

【4572】

特徴C3によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用
対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されてい
た履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の
期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情
報の記憶対象となる履歴記憶手段を第1履歴記憶手段及び第2履歴記憶手段の間で適宜変
更するだけで生じさせることが可能となる。

【4573】

特徴C4．前記第1履歴記憶手段及び前記第2履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定
されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に
対応する状態情報を導出する情報導出手段（管理側CPU112におけるステップS27
03の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴C3に記載の遊技機。

20

【4574】

特徴C4によれば、設定値の新たな設定が行われることで第1履歴記憶手段及び第2履
歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した態
様情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【4575】

特徴C5．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口33、第2作
動口34）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主
側CPU63におけるステップS401の処理を実行する機能）と、

30

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側C
PU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果
となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主
側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率変動すること
を特徴とする特徴C1乃至C4のいずれか1に記載の遊技機。

【4576】

40

特徴C5によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を
変動させることが可能となる。

【4577】

なお、特徴C1～C5の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1
～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴
H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特
徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5
、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～
V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特
徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9

50

、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 1 3、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 1 6、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 1 0、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4、特徴 t 1 ～ t 5、特徴 u 1 ～ u 1 0、特徴 v 1 ～ v 8、特徴 w 1 ～ w 8、特徴 x 1 ～ x 6、特徴 y 1 ～ y 9、特徴 z 1 ～ z 6、特徴 α A 1 ～ α A 1 0、特徴 α B 1 ～ α B 6、特徴 α C 1 ～ α C 1 3、特徴 α D 1 ～ α D 9、特徴 α E 1 ～ α E 5、特徴 α F 1 ～ α F 9、特徴 α G 1 ～ α G 1 0、特徴 α H 1 ～ α H 1 1、特徴 α I 1 ～ α I 8、特徴 α J 1 ～ α J 1 4、特徴 α K 1 ～ α K 8、特徴 α L 1 ～ α L 1 1、特徴 α M 1 ～ α M 8、特徴 α N 1 ～ α N 6、特徴 α O 1 ～ α O 7、特徴 α P 1 ～ α P 7、特徴 α Q 1 ～ α Q 9、特徴 α R 1 ～ α R 8、特徴 α S 1 ～ α S 3、特徴 α T 1 ～ α T 4、特徴 α U 1 ～ α U 1 0、特徴 α V 1 ～ α V 5、特徴 α W 1 ～ α W 9、特徴 α X 1 ～ α X 4、特徴 α Y 1 ～ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ～ α Z 4、特徴 α a 1 ～ α a 3、特徴 α b 1 ～ α b 9、特徴 α c 1 ～ α c 7、特徴 α d 1 ～ α d 9、特徴 α e 1 ～ α e 1 3、特徴 α f 1 ～ α f 1 3、特徴 α g 1 ～ α g 8、特徴 α h 1 ～ α h 1 1、特徴 α i 1 ～ α i 1 5、特徴 α j 1 ～ α j 1 2、特徴 α k 1 ～ α k 1 1、特徴 α l 1 ～ α l 1 8、特徴 α m 1 ～ α m 1 1、特徴 α n 1 ～ α n 9、特徴 α o 1 ～ α o 6、特徴 α p 1 ～ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 4 5 7 8 】

＜特徴 D 群＞

特徴 D 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理を実行する特別実行手段（第 3 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第 5 の実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 6 にて否定判定をする機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 4 5 7 9 】

特徴 D 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処することが可能となる。

【 4 5 8 0 】

特徴 D 2 . 前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において特定回数以上実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴 D 1 に記載の遊技機。

【 4 5 8 1 】

特徴 D 2 によれば、特別状況において使用対象となる設定値の新たな設定が実行されたとしてもその実行回数が特定回数未満である場合には特別処理が実行されない。これにより、正規の作業者が特別状況において設定値の新たな設定を特定回数未満実行した場合にまで特別処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 4 5 8 2 】

特徴 D 3 . 前記特別実行手段は、前記特別状況として、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから遊技が行われていない状況又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから所定基準以上の遊技が行われていない状況において、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴 D 1 又は D 2 に記載の遊技機。

【4583】

特徴D3によれば、遊技が行われていない状況又は実質的に遊技が行われていない状況において使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には特別処理が実行されるため、当該行為が行われた場合にはそれに対処することが可能となる。

【4584】

特徴D4．前記特別実行手段は、前記特別処理として報知用処理を実行することを特徴とする特徴D1乃至D3のいずれか1に記載の遊技機。

【4585】

特徴D4によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として報知用処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処するように促すことが可能となる。

10

【4586】

特徴D5．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（第3の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2107の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴D1乃至D4のいずれか1に記載の遊技機。

20

【4587】

特徴D5によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【4588】

30

この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【4589】

特徴D6．前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として、前記特別処理として、前記情報導出手段による前記状態情報の導出を行わせないものであることを特徴とする特徴D5に記載の遊技機。

【4590】

40

特徴D6によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が好ましくない状況において行われた場合には状態情報が導出されない。これにより、状態情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【4591】

特徴D7．前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶手段（別保存用メモリ171）を備えていることを特徴とする特徴D5又はD6に記載の遊技機。

【4592】

特徴D7によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応す

50

る態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【４５９３】

特徴Ｄ８．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴Ｄ７に記載の遊技機。

【４５９４】

特徴Ｄ８によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

【４５９５】

特徴Ｄ９．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において前記所定数を超える回数発生した場合に前記特別処理を実行するものであることを特徴とする特徴Ｄ７又はＤ８に記載の遊技機。

【４５９６】

特徴Ｄ９によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

【４５９７】

特徴Ｄ１０．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率変動することを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ９のいずれか１に記載の遊技機。

【４５９８】

特徴Ｄ１０によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率変動させることが可能となる。

【４５９９】

なお、特徴Ｄ１～Ｄ１０の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ

10

20

30

40

50

1～t 5、特徴u 1～u 10、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴α A 1～α A 10、特徴α B 1～α B 6、特徴α C 1～α C 13、特徴α D 1～α D 9、特徴α E 1～α E 5、特徴α F 1～α F 9、特徴α G 1～α G 10、特徴α H 1～α H 11、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 14、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 11、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 10、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 11、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α d 9、特徴α e 1～α e 13、特徴α f 1～α f 13、特徴α g 1～α g 8、特徴α h 1～α h 11、特徴α i 1～α i 15、特徴α j 1～α j 12、特徴α k 1～α k 11、特徴α l 1～α l 18、特徴α m 1～α m 11、特徴α n 1～α n 9、特徴α o 1～α o 6、特徴α p 1～α p 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4600】

＜特徴E群＞

特徴E 1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU 63における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU 112における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（第3の実施形態では管理側CPU 112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU 112におけるステップS2107の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【4601】

特徴E 1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【4602】

この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【4603】

特徴E 2．前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶手段（別保存用メモリ171）を備えていることを特徴とする特徴E 1に記載の遊技機。

【4604】

特徴E 2によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

10

20

30

40

50

【４６０５】

特徴Ｅ３．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴Ｅ２に記載の遊技機。

【４６０６】

特徴Ｅ３によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

10

【４６０７】

特徴Ｅ４．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段（第３の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第４の実施形態では主側ＣＰＵ６３における繰り返し変更の監視処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ２又はＥ３に記載の遊技機。

【４６０８】

特徴Ｅ４によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

20

【４６０９】

特徴Ｅ５．前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ４のいずれか１に記載の遊技機。

【４６１０】

特徴Ｅ５によれば、履歴記憶手段に所定量以上の所定の履歴情報が記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【４６１１】

特徴Ｅ６．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

40

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率を変動することを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ５のいずれか１に記載の遊技機。

【４６１２】

特徴Ｅ６によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

【４６１３】

なお、特徴Ｅ１～Ｅ６の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特

50

特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4614】

上記特徴A群、上記特徴B群、上記特徴C群、上記特徴D群及び上記特徴E群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【4615】

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

【4616】

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

【4617】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【4618】

<特徴F群>

特徴F1. 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口33、第2作動口34）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側CPU63におけるステップS401の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、
を備え、

前記付与判定手段は、前記付与判定のモードとして、前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとを有しており、

前記設定値に応じて少なくとも前記低確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする遊技機。

【4619】

特徴F1によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて少なくとも低確率モードにて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。これにより、単一の遊技機であっても低確率モードにおいて付与対応結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4620】

特徴F2．前記高確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴F1に記載の遊技機。

【4621】

特徴F2によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、高確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。

【4622】

特徴F3．前記特典は複数種類存在しており、

前記特典の選択態様は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴F1又はF2に記載の遊技機。

【4623】

特徴F3によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、特典の選択態様は設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。

【4624】

なお、特徴F1～F3の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特

10

20

30

40

50

特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4625】

上記特徴F群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【4626】

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

【4627】

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

【4628】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【4629】

<特徴G群>

特徴G1. 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第1の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1402～ステップS1412の処理を実行する機能、第3の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2107の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第1～第10の実施形態では第1～第3報知用表示装置69a～69c、第11～第14の実施形態では第1～第4報知用表示装置201～204）を表示制御する第1情報表示制御手段（管理側CPU112における表示用処理を実行する機能）と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第2情報表示制御手段（第1～第10の実施形態では主側CPU63におけるステップS202及びステップS208の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側CPU63におけるステップS3101、ステップS3103及びステップS3109の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側CPU63におけるステップS3201、ステップS3202、ステップS3204及びステップS3210の処理を実行する

10

20

30

40

50

機能、第13の実施形態では主側CPU63における異常表示用処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【4630】

特徴G1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけでなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

10

【4631】

特徴G2．前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記別情報に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴G1に記載の遊技機。

【4632】

特徴G2によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

20

【4633】

特徴G3．前記第2情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記別情報に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴G1又はG2に記載の遊技機。

【4634】

特徴G3によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

30

【4635】

特徴G4．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段(第1～第10の実施形態では第1～第3報知用表示装置69a～69c、第11～第14の実施形態では第1～第4報知用表示装置201～204)を複数備えていることを特徴とする特徴G1乃至G3のいずれか1に記載の遊技機。

【4636】

特徴G4によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と別情報に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

40

【4637】

特徴G5．前記第2情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段(第1～第10の実施形態では第1報知用表示装置69a及び第2報知用表示装置69b、第11、第12の実施形態では第1報知用表示装置201、第2報知用表示装置202及び第3報知用表示装置203、第13の実施形態では第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202)を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴G4に記載の遊技機。

【4638】

50

特徴 G 5 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【4639】

特徴 G 6 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段（第 1 ～第 10 の実施形態では第 3 報知用表示装置 69c、第 11、第 12 の実施形態では第 4 報知用表示装置 204、第 13 の実施形態では第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204）を表示状態となるようにし、

10

前記別情報に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴 G 5 に記載の遊技機。

【4640】

特徴 G 6 によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が別情報に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴 G 5 の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

20

【4641】

特徴 G 7 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴 G 5 又は G 6 に記載の遊技機。

【4642】

特徴 G 7 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

30

【4643】

特徴 G 8 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴 G 5 乃至 G 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4644】

特徴 G 8 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

40

【4645】

特徴 G 9 . 前記第 2 情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち 1 個の特定の個別情報表示手段（第 1 ～第 10 の実施形態では第 3 報知用表示装置 69c、第 11、第 12 の実施形態では第 4 報知用表示装置 204）において前記別情報に対応する表示を行わせ、残りの個別情報表示手段を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 G 5 乃至 G 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4646】

特徴 G 9 によれば、別情報に対応する表示が行われる場合には 1 個の個別情報表示手段のみが表示状態となるため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くな

50

る。

【4647】

特徴G10．複数の前記個別情報表示手段は所定方向に配列されており、

前記特定の個別情報表示手段は、前記所定方向に配列されている複数の前記個別情報表示手段のうち当該所定方向の端部に存在していることを特徴とする特徴G9に記載の遊技機。

【4648】

特徴G10によれば、別情報に対応する表示が行われる1個の個別情報表示手段は所定方向の端部に存在しているため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【4649】

特徴G11．前記第1情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段（第1～第10の実施形態では第1報知用表示装置69a、第11～第14の実施形態では第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202）において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段（第1～第10の実施形態では第2報知用表示装置69b及び第3報知用表示装置69c、第11～第14の実施形態では第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204）において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにし、

前記所定の個別情報表示手段は前記種類表示対象の個別情報表示手段に対応していることを特徴とする特徴G5乃至G10のいずれか1に記載の遊技機。

【4650】

特徴G11によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。この場合に、別情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段が非表示状態となるため、種類表示が非表示の状態が別情報に対応していることとなり、別情報が表示されていると把握し易くなる。

【4651】

特徴G12．前記情報表示手段は、複数の単位発光部（表示用セグメント201a～201g、202a～202g）を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、

前記第2情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする特徴G1乃至G11のいずれか1に記載の遊技機。

【4652】

特徴G12によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

【4653】

特徴G13．前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数

10

20

30

40

50

態様存在しており、

前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴 G 1 2 に記載の遊技機。

【4 6 5 4】

特徴 G 1 3 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

【4 6 5 5】

特徴 G 1 4 . 前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段（第 1 ～第 1 0 の実施形態では第 3 報知用表示装置 6 9 c、第 1 1、第 1 2 の実施形態では第 4 報知用表示装置 2 0 4、第 1 3 の実施形態では第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4）を含めて個別情報表示手段を複数備え、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第 1 ～第 1 0 の実施形態では第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b、第 1 1、第 1 2 の実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1、第 2 報知用表示装置 2 0 2 及び第 3 報知用表示装置 2 0 3、第 1 3 の実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 G 1 2 又は G 1 3 に記載の遊技機。

【4 6 5 6】

特徴 G 1 4 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【4 6 5 7】

特徴 G 1 5 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4 6 5 8】

特徴 G 1 5 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。

【4 6 5 9】

特徴 G 1 6 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴 G 1 5 に記載の遊技機。

【4 6 6 0】

特徴 G 1 6 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。

【4 6 6 1】

特徴 G 1 7 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として遊技機の異常状態に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4 6 6 2】

特徴 G 1 7 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、遊技機の異常状態に対応する表示を行わせるための表示手段として兼用することが可能となる。

10

20

30

40

50

【４６６３】

特徴Ｇ１８．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴Ｇ１７に記載の遊技機。

【４６６４】

特徴Ｇ１８によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

【４６６５】

なお、特徴Ｇ１～Ｇ１８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α１～α３、特徴β１～β７、特徴γ１～γ２１、特徴δ１～δ１０、特徴ε１～ε９、特徴ζ１～ζ６、特徴η１～η６、特徴θ１～θ１３、特徴ι１～ι７、特徴κ１～κ６、特徴λ１～λ１６、特徴μ１～μ５、特徴ν１～ν１０、特徴ο１～ο７、特徴ρ１～ρ７、特徴σ１～σ８、特徴τ１～τ７、特徴υ１～υ４、特徴φ１～φ５、特徴χ１～χ１０、特徴ψ１～ψ８、特徴ω１～ω８、特徴ξ１～ξ６、特徴η１～η９、特徴ζ１～ζ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４、特徴αＫ１～αＫ８、特徴αＬ１～αＬ１１、特徴αＭ１～αＭ８、特徴αＮ１～αＮ６、特徴αＯ１～αＯ７、特徴αＰ１～αＰ７、特徴αＱ１～αＱ９、特徴αＲ１～αＲ８、特徴αＳ１～αＳ３、特徴αＴ１～αＴ４、特徴αＵ１～αＵ１０、特徴αＶ１～αＶ５、特徴αＷ１～αＷ９、特徴αＸ１～αＸ４、特徴αＹ１～αＹ１１、特徴αＺ１～αＺ４、特徴αα１～αα３、特徴αβ１～αβ９、特徴αγ１～αγ７、特徴αδ１～αδ９、特徴αε１～αε１３、特徴αζ１～αζ１３、特徴αη１～αη８、特徴αθ１～αθ１１、特徴αι１～αι１５、特徴ακ１～ακ１２、特徴αλ１～αλ１８、特徴αμ１～αμ１１、特徴αν１～αν９、特徴αο１～αο６、特徴αρ１～αρ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４６６６】

<特徴Ｈ群>

特徴Ｈ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第１の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第５の実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第１０の実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第１１～第１４の実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２情報表示制御手段（第１～第１０の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０２及びステップＳ２０８の処理を実行する機能、第１１の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０１、ステップＳ３１０３及びステップＳ３１０９

10

20

30

40

50

の処理を実行する機能、第 12 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S 3201、ステップ S 3202、ステップ S 3204 及びステップ S 3210 の処理を実行する機能、第 13 の実施形態では主側 CPU 63 における異常表示用処理を実行する機能)と、を備え、

前記情報表示手段は、複数の単位発光部(表示用セグメント 201a~201g, 202a~202g)を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする遊技機。

【4667】

特徴 H1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけでなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

【4668】

また、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

【4669】

特徴 H2 . 前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、

前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴 H1 に記載の遊技機。

【4670】

特徴 H2 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

【4671】

特徴 H3 . 前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段(第 1~第 10 の実施形態では第 3 報知用表示装置 69c、第 11, 第 12 の実施形態では第 4 報知用表示装置 204、第 13 の実施形態では第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204)を含めて個別情報表示手段を複数備え、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態となら

10

20

30

40

50

ない所定の個別情報表示手段（第１～第１０の実施形態では第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂ、第１１，第１２の実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２及び第３報知用表示装置２０３、第１３の実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴Ｈ１又はＨ２に記載の遊技機。

【４６７２】

特徴Ｈ３によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

10

【４６７３】

特徴Ｈ４．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴Ｈ３に記載の遊技機。

【４６７４】

特徴Ｈ４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【４６７５】

特徴Ｈ５．前記第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴Ｈ３又はＨ４に記載の遊技機。

20

【４６７６】

特徴Ｈ５によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【４６７７】

特徴Ｈ６．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、前記第２情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴Ｈ１乃至Ｈ５のいずれか１に記載の遊技機。

30

【４６７８】

特徴Ｈ６によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。

【４６７９】

特徴Ｈ７．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴Ｈ６に記載の遊技機。

40

【４６８０】

特徴Ｈ７によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。

【４６８１】

なお、特徴Ｈ１～Ｈ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特

50

特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4682】

＜特徴I群＞

特徴I1. 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（第1の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1402～ステップS1412の処理を実行する機能、第3の実施形態では管理側CPU112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第5の実施形態では管理側CPU112におけるステップS2107の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記状態情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第1～第4報知用表示装置201～204）を表示制御する第1情報表示制御手段（管理側CPU112における表示用処理を実行する機能）と、

遊技機の異常状態に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第2情報表示制御手段（主側CPU63における異常表示用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【4683】

特徴I1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出される。そして、状態情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては状態情報に対応する表示だけではなく遊技機の異常状態に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

【4684】

特徴Ⅰ２．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴Ⅰ１に記載の遊技機。

【４６８５】

特徴Ⅰ２によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

【４６８６】

特徴Ⅰ３．前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴Ⅰ１又はⅠ２に記載の遊技機。

【４６８７】

特徴Ⅰ３によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【４６８８】

特徴Ⅰ４．前記第２情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記異常状態に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴Ⅰ１又はⅠ２に記載の遊技機。

【４６８９】

特徴Ⅰ４によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【４６９０】

特徴Ⅰ５．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴Ⅰ１乃至Ⅰ４のいずれか１に記載の遊技機。

【４６９１】

特徴Ⅰ５によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【４６９２】

特徴Ⅰ６．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴Ⅰ５に記載の遊技機。

【４６９３】

特徴Ⅰ６によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【４６９４】

特徴Ⅰ７．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段（第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を表示状態となるようにし、

前記異常状態に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に

10

20

30

40

50

表示され得ることを特徴とする特徴 I 6 に記載の遊技機。

【4695】

特徴 I 7 によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が異常状態に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴 I 7 の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

10

【4696】

特徴 I 8 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴 I 6 又は I 7 に記載の遊技機。

【4697】

特徴 I 8 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる異常状態に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【4698】

特徴 I 9 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴 I 6 乃至 I 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【4699】

特徴 I 9 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【4700】

なお、特徴 I 1 ~ I 9 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 15、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 10、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 18、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 20、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 11、特徴 P 1 ~ P 12、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 17、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 13、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 11、特徴 X 1 ~ X 11、特徴 Y 1 ~ Y 11、特徴 Z 1 ~ Z 10、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 21、特徴 d 1 ~ d 10、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 13、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 16、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 10、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 10、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 10、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 13、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 10、特徴 α H 1 ~ α H 11、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 14、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 11、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 10、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 11、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 13、特徴 α f 1 ~ α f 13、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 11、特徴 α i 1 ~ α i 15、特徴 α j 1 ~ α j 12、特徴 α k 1 ~ α k 11、特徴 α

30

40

50

l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4701】

＜特徴 J 群＞

特徴 J 1．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 CPU 112 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第 1 の実施形態では管理側 CPU 112 におけるステップ S 1402 ~ ステップ S 1412 の処理を実行する機能、第 3 の実施形態では管理側 CPU 112 におけるステップ S 1807 の処理を実行する機能、第 5 の実施形態では管理側 CPU 112 におけるステップ S 2107 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第 1 ~ 第 10 の実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 69a ~ 69c、第 11 ~ 第 14 の実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204）を表示制御する第 1 情報表示制御手段（管理側 CPU 112 における表示用処理を実行する機能）と、を備え、

当該第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示を順次変更させるものであって、前記態様情報に対応する表示を変更させる場合においても前記情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする遊技機。

【4702】

特徴 J 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報に対応する表示が行われる場合には情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、態様情報に対応する表示を特定することが可能となる。

【4703】

特徴 J 2．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第 1 ~ 第 10 の実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 69a ~ 69c、第 11 ~ 第 14 の実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204）を複数備えていることを特徴とする特徴 J 1 に記載の遊技機。

【4704】

特徴 J 2 によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。

【4705】

特徴 J 3．前記第 1 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴 J 2 に記載の遊技機。

【4706】

特徴 J 3 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるとともに、態様情報に対応する表示を変更させる場合であっても表示状態に維持される。これにより、態様情報を把握し易くなる。

【4707】

特徴Ｊ４．前記第１情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段（第１～第１０の実施形態では第１報知用表示装置６９ａ、第１１～第１４の実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段（第１～第１０の実施形態では第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃ、第１１～第１４の実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴Ｊ２又はＪ３に記載の遊技機。

【４７０８】

特徴Ｊ４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。

【４７０９】

なお、特徴Ｊ１～Ｊ４の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４、特徴αＫ１～αＫ８、特徴αＬ１～αＬ１１、特徴αＭ１～αＭ８、特徴αＮ１～αＮ６、特徴αＯ１～αＯ７、特徴αＰ１～αＰ７、特徴αＱ１～αＱ９、特徴αＲ１～αＲ８、特徴αＳ１～αＳ３、特徴αＴ１～αＴ４、特徴αＵ１～αＵ１０、特徴αＶ１～αＶ５、特徴αＷ１～αＷ９、特徴αＸ１～αＸ４、特徴αＹ１～αＹ１１、特徴αＺ１～αＺ４、特徴αａ１～αａ３、特徴αｂ１～αｂ９、特徴αｃ１～αｃ７、特徴αｄ１～αｄ９、特徴αｅ１～αｅ１３、特徴αｆ１～αｆ１３、特徴αｇ１～αｇ８、特徴αｈ１～αｈ１１、特徴αｉ１～αｉ１５、特徴αｊ１～αｊ１２、特徴αｋ１～αｋ１１、特徴αｌ１～αｌ１８、特徴αｍ１～αｍ１１、特徴αｎ１～αｎ９、特徴αｏ１～αｏ６、特徴αｐ１～αｐ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４７１０】

<特徴Ｋ群>

特徴Ｋ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）を備え、

当該履歴記憶実行手段は、制限状況である場合、前記所定事象が発生したとしても前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させないようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３５０１にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【４７１１】

特徴Ｋ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報

10

20

30

40

50

を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても履歴情報が記憶されないため、履歴情報を記憶するのが好ましくない状況において履歴情報が記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【4712】

特徴K2．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴K1に記載の遊技機。

【4713】

特徴K2によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生を履歴情報として記憶してしまわないようにすることが可能となる。

【4714】

特徴K3．前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって制限条件が成立している場合に前記制限状況に設定する手段（主側CPU63におけるステップS3610の処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって前記制限条件が成立していない場合に前記制限状況に設定しない手段（主側CPU63におけるステップS3621の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴K2に記載の遊技機。

【4715】

特徴K3によれば、制限条件が成立しているか否かによって制限状況に設定される場合と設定されない場合とが存在する。これにより、必要に応じて制限状況に設定されないようにすることが可能となる。

【4716】

特徴K4．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴K1乃至K3のいずれか1に記載の遊技機。

【4717】

特徴K4によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは履歴情報が記憶されないようにすることが可能となる。

【4718】

特徴K5．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）と、

を備え、

当該情報導出手段は、制限状況である場合、前記状態情報を導出しないことを特徴とする遊技機。

【4719】

特徴K5によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することが

10

20

30

40

50

できる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても態様情報が導出されないため、態様情報を導出するのが好ましくない状況において態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【4720】

特徴K6．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴K5に記載の遊技機。

【4721】

特徴K6によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生に基づく履歴情報を利用した態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【4722】

特徴K7．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴K5又はK6に記載の遊技機。

【4723】

特徴K7によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは態様情報が導出されないようにすることが可能となる。

【4724】

なお、特徴K1～K7の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4725】

上記特徴G群、上記特徴H群、上記特徴I群、上記特徴J群及び上記特徴K群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【4726】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留

10

20

30

40

50

部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【４７２７】

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

【４７２８】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４７２９】

<特徴Ｌ群>

特徴Ｌ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第１５～第２１の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第１５～第２１の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第１５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２及びステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第１６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能、第１７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第１８の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第１９の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、

前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第１５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４及びステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第１６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能、第１７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第１８の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第１９の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【４７３０】

特徴Ｌ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられ

10

20

30

40

50

てしまわないようにすることが可能となる。また、第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第2所定処理が終了した場合には当該第2所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第2所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【4731】

特徴L2．前記所定情報は、前記内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報であることを特徴とする特徴L1に記載の遊技機。

【4732】

特徴L2によれば、内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報のみが所定記憶手段に退避されるため、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【4733】

特徴L3．前記内部記憶手段は、第1記憶領域（WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ）と第2記憶領域（WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタ）とを少なくとも備え、

前記第2所定処理実行手段は、前記第2所定処理において前記第1記憶領域に情報を記憶させる一方、前記第2記憶領域に情報を記憶させない構成であり、

前記退避実行手段は、前記第1記憶領域に記憶された情報を前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする特徴L2に記載の遊技機。

【4734】

特徴L3によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第2所定処理にて情報の記憶対象となる第1記憶領域の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第2所定処理が終了した場合には当該第2所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第2所定処理とは異なる処理を実行することを可能としながら、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【4735】

特徴L4．前記所定記憶手段は、

前記第1所定処理が実行される場合に情報が記憶される第1所定記憶領域（特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222）と、

前記第2所定処理が実行される場合に情報が記憶される第2所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア223、非特定制御用のスタックエリア224）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第2所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴L1乃至L3のいずれか1に記載の遊技機。

【4736】

特徴L4によれば、所定記憶手段に第1所定記憶領域と第2所定記憶領域とが設けられていることにより、第1所定処理と第2所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第2所定記憶領域に退避される。これにより、第2所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第1所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【4737】

特徴 L 5 . 前記退避実行手段は、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 1 所定情報を前記第 1 所定処理において前記第 1 所定記憶領域に退避させる手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 2 所定情報を前記第 2 所定処理において前記第 2 所定記憶領域に退避させる手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 9 0 2 ～ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ～ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 7 0 2 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 L 4 に記載の遊技機。

【 4 7 3 8 】

特徴 L 5 によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 1 所定情報は第 1 所定処理にて第 1 所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 2 所定情報は第 2 所定処理にて第 2 所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第 1 所定処理と第 2 所定処理とで分散して実行することが可能となる。

【 4 7 3 9 】

特徴 L 6 . 前記第 1 所定情報は前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報であることを特徴とする特徴 L 5 に記載の遊技機。

【 4 7 4 0 】

特徴 L 6 によれば、第 1 所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【 4 7 4 1 】

特徴 L 7 . 前記第 2 所定記憶領域は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3 ）と、

を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴 L 4 乃至 L 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 7 4 2 】

特徴 L 7 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、第 2 所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【 4 7 4 3 】

特徴 L 8 . 前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 L 7 に記載の遊技機。

【 4 7 4 4 】

特徴 L 8 によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【４７４５】

特徴Ｌ９．前記第１所定記憶領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、

前記第２所定記憶領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴Ｌ４乃至Ｌ８のいずれか１に記載の遊技機。

【４７４６】

特徴Ｌ９によれば、第１所定記憶領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２所定記憶領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【４７４７】

特徴Ｌ１０．前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ９のいずれか１に記載の遊技機。

【４７４８】

特徴Ｌ１０によれば、所定情報の退避先を集約することが可能となり、所定情報を退避させるための処理構成及び所定情報を復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【４７４９】

特徴Ｌ１１．前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴Ｌ１０に記載の遊技機。

【４７５０】

特徴Ｌ１１によれば、所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポイントの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【４７５１】

特徴Ｌ１２．前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、

前記退避実行手段は、前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１１に記載の遊技機。

【４７５２】

特徴Ｌ１２によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。

【４７５３】

特徴Ｌ１３．前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴Ｌ１２に記載の遊技機。

【４７５４】

特徴Ｌ１３によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【４７５５】

特徴 L 1 4 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、

前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 7 5 6 】

特徴 L 1 4 によれば、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【 4 7 5 7 】

特徴 L 1 5 . 前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 9 0 9 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 5 0 9 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 6 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L 1 4 に記載の遊技機。

【 4 7 5 8 】

特徴 L 1 5 によれば、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【 4 7 5 9 】

特徴 L 1 6 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記スタックポインタに前記第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報を設定する手段（第 1 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 9 0 1 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 5 0 1 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 6 0 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L 1 4 又は L 1 5 に記載の遊技機。

【 4 7 6 0 】

特徴 L 1 6 によれば、第 2 所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報が設定されることにより、第 2 所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。

【 4 7 6 1 】

特徴 L 1 7 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 7 6 2 】

特徴 L 1 7 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 4 7 6 3 】

特徴 L 1 8 . 前記所定記憶手段は、
前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、
前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、

を備え、

前記第2所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233）を備えていることを特徴とする特徴L17に記載の遊技機。

【4764】

特徴L18によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【4765】

特徴L19．前記第2所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴L18に記載の遊技機。

【4766】

特徴L19によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【4767】

特徴L20．前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴L19に記載の遊技機。

【4768】

特徴L20によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【4769】

なお、特徴L1～L20の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG

1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【4770】

<特徴M群>

特徴M1. 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、

20

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側RAM65）に退避させる退避実行手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3902～ステップS3907の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4502～ステップS4507の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4602の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4701及びステップS4703の処理を実行する機能）と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3910～ステップS3915の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4510～ステップS4515の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4605の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4705及びステップS4706の処理を実行する機能）と、

30

を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報をロード命令により前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする遊技機。

【4771】

40

特徴M1によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第2所定処理が実行される場合に、第1所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第2所定処理が終了した場合には当該第2所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第2所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、ロード命令により上記所定情報が所定記憶手段に退避され

50

る。これにより、スタックポインタの変更を要することなく所定情報を退避させることが可能となる。

【４７７２】

特徴Ｍ２．前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、
を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴Ｍ１に記載の遊技機。

10

【４７７３】

特徴Ｍ２によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【４７７４】

特徴Ｍ３．前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、

前記退避実行手段は、前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｍ２に記載の遊技機。

20

【４７７５】

特徴Ｍ３によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。

【４７７６】

特徴Ｍ４．前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴Ｍ３に記載の遊技機。

【４７７７】

特徴Ｍ４によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【４７７８】

特徴Ｍ５．前記ワーク領域は、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１ワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２ワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、
を備え、

40

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第２ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴Ｍ２乃至Ｍ４のいずれか１に記載の遊技機。

【４７７９】

特徴Ｍ５によれば、ワーク領域に第１ワーク領域と第２ワーク領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とでワーク領域における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第２ワーク領域に退避される。これにより、第２所定

50

処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第1ワーク領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【4780】

特徴M6．前記第1ワーク領域は、前記第1所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第2所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、

前記第2ワーク領域は、前記第2所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第1所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴M5に記載の遊技機。

【4781】

特徴M6によれば、第1ワーク領域を第1所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第2ワーク領域を第2所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【4782】

特徴M7．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側RAM65）に退避させる退避実行手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3902～ステップS3907の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4502～ステップS4507の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4602の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4701及びステップS4703の処理を実行する機能）と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3910～ステップS3915の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4510～ステップS4515の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4605の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4705及びステップS4706の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア224）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア223）と、
を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする遊技機。

【4783】

特徴M7によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第2所

10

20

30

40

50

定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

【４７８４】

また、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、所定記憶手段におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、上記所定情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【４７８５】

なお、特徴Ｍ１～Ｍ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α１～α３、特徴β１～β７、特徴γ１～γ２１、特徴δ１～δ１０、特徴ε１～ε９、特徴ζ１～ζ６、特徴η１～η６、特徴θ１～θ１３、特徴ι１～ι７、特徴κ１～κ６、特徴λ１～λ１６、特徴μ１～μ５、特徴ν１～ν１０、特徴ο１～ο７、特徴π１～π７、特徴ρ１～ρ８、特徴σ１～σ７、特徴τ１～τ５、特徴υ１～υ１０、特徴φ１～φ８、特徴χ１～χ６、特徴ψ１～ψ９、特徴ω１～ω６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４、特徴αＫ１～αＫ８、特徴αＬ１～αＬ１１、特徴αＭ１～αＭ８、特徴αＮ１～αＮ６、特徴αＯ１～αＯ７、特徴αＰ１～αＰ７、特徴αＱ１～αＱ９、特徴αＲ１～αＲ８、特徴αＳ１～αＳ３、特徴αＴ１～αＴ４、特徴αＵ１～αＵ１０、特徴αＶ１～αＶ５、特徴αＷ１～αＷ９、特徴αＸ１～αＸ４、特徴αＹ１～αＹ１１、特徴αＺ１～αＺ４、特徴αα１～αα３、特徴αβ１～αβ９、特徴αγ１～αγ７、特徴αδ１～αδ９、特徴αε１～αε１３、特徴αζ１～αζ１３、特徴αη１～αη８、特徴αθ１～αθ１５、特徴αι１～αι１２、特徴ακ１～ακ１１、特徴αλ１～αλ１８、特徴αμ１～αμ１１、特徴αν１～αν９、特徴αο１～αο６、特徴απ１～απ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４７８６】

<特徴Ｎ群>

特徴Ｎ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第１５～第２１の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第１５～第２１の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であることを特徴とする遊技機。

【４７８７】

10

20

30

40

50

特徴 N 1 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合、内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となるため、第 2 所定処理を開始する場合に当該スタックポインタの情報を退避させる必要がない。これにより、スタックポインタの情報を退避させるための記憶領域を確保する必要がなくなる。また、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報の復帰させることが可能である。

【 4 7 8 8 】

特徴 N 2 . 前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 9 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 9 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 N 1 に記載の遊技機。

10

【 4 7 8 9 】

特徴 N 2 によれば、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報の復帰させることが可能である。

【 4 7 9 0 】

特徴 N 3 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合に、前記スタックポインタに前記第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報を設定する手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 1 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 1 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 N 1 又は N 2 に記載の遊技機。

20

【 4 7 9 1 】

特徴 N 3 によれば、第 2 所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報が設定されることにより、第 2 所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。

【 4 7 9 2 】

30

特徴 N 4 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側 R A M 6 5 ）に退避させる退避実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 及びステップ S 3 9 0 2 ～ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ～ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 1 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

40

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第 1 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 4 及びステップ S 3 9 1 0 ～ステップ S 3 9 1 5 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 4 の処理を実行する機能、第 1 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 1 0 ～ステップ S 4 5 1 5 の処理を実行する機能、第 1 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 5 の処理を実行する機能、第 1 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 5 及びステップ S 4 7 0 6 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避

50

の対象とならないことを特徴とする特徴 N 1 乃至 N 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【4793】

特徴 N 4 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。また、スタックポインタの情報は退避の対象とならないため、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がない。よって、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報の復帰させることが可能である。

10

【4794】

特徴 N 5 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 221、特定制御用のスタックエリア 222）と、

20

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 223、非特定制御用のスタックエリア 224）と、
を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第 2 所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴 N 4 に記載の遊技機。

【4795】

特徴 N 5 によれば、所定記憶手段に第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第 2 所定記憶領域に退避される。これにより、第 2 所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第 1 所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

30

【4796】

特徴 N 6 . 前記第 1 所定記憶領域は、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、

40

前記第 2 所定記憶領域は、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴 N 5 に記載の遊技機。

【4797】

特徴 N 6 によれば、第 1 所定記憶領域を第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【4798】

なお、特徴 N 1 ～ N 6 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 15、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1

50

～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 11、特徴P 1～P 12、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 17、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 13、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 11、特徴Y 1～Y 11、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 21、特徴d 1～d 10、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 13、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 10、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴αA 1～αA 10、特徴αB 1～αB 6、特徴αC 1～αC 13、特徴αD 1～αD 9、特徴αE 1～αE 5、特徴αF 1～αF 9、特徴αG 1～αG 10、特徴αH 1～αH 11、特徴αI 1～αI 8、特徴αJ 1～αJ 14、特徴αK 1～αK 8、特徴αL 1～αL 11、特徴αM 1～αM 8、特徴αN 1～αN 6、特徴αO 1～αO 7、特徴αP 1～αP 7、特徴αQ 1～αQ 9、特徴αR 1～αR 8、特徴αS 1～αS 3、特徴αT 1～αT 4、特徴αU 1～αU 10、特徴αV 1～αV 5、特徴αW 1～αW 9、特徴αX 1～αX 4、特徴αY 1～αY 11、特徴αZ 1～αZ 4、特徴αa 1～αa 3、特徴αb 1～αb 9、特徴αc 1～αc 7、特徴αd 1～αd 9、特徴αe 1～αe 13、特徴αf 1～αf 13、特徴αg 1～αg 8、特徴αh 1～αh 11、特徴αi 1～αi 15、特徴αj 1～αj 12、特徴αk 1～αk 11、特徴αl 1～αl 18、特徴αm 1～αm 11、特徴αn 1～αn 9、特徴αo 1～αo 6、特徴αp 1～αp 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4799】

＜特徴O群＞

特徴O 1. 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU 63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU 63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU 63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第21の実施形態における主側CPU 63にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段における少なくとも一部の記憶領域である所定記憶領域（WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ）の状態を所定状態にする第1状態設定手段（主側CPU 63におけるステップS 4803～ステップS 4808の処理を実行する機能）と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶領域の状態を前記所定状態にする第2状態設定手段（主側CPU 63におけるステップS 4903～ステップS 4908の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【4800】

特徴O 1によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段の所定記憶領域の状態が所定状態に設定され、第2所定処理を終了する場合又は終了した後には再度、当該所定記憶領域の状態が所定状態に設定される。これにより、第2所定処理の前後において所定記憶領域の状態を所定状態とすることが可能となる。よって、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理による所定記憶領域の状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可

能となる。

【4801】

特徴〇2．前記所定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴〇1に記載の遊技機。

【4802】

特徴〇2によれば、所定記憶領域は所定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

【4803】

特徴〇3．前記所定状態は、前記所定記憶領域が「0」クリアされた状態であることを特徴とする特徴〇1又は〇2に記載の遊技機。

10

【4804】

特徴〇3によれば、所定記憶領域は所定状態として「0」クリアされた状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

【4805】

特徴〇4．前記所定記憶領域は、前記内部記憶手段における一部の記憶領域であることを特徴とする特徴〇1乃至〇3のいずれか1に記載の遊技機。

【4806】

特徴〇4によれば、内部記憶手段の一部の記憶領域のみが所定状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【4807】

特徴〇5．前記内部記憶手段は、前記所定記憶領域と別記憶領域（WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタ）とを少なくとも備え、

前記第2所定処理実行手段は、前記第2所定処理において前記所定記憶領域に情報を記憶させる一方、前記別記憶領域に情報を記憶させない構成であり、

前記第1状態設定手段及び前記第2状態設定手段は前記別記憶領域の状態を変更しない構成であることを特徴とする特徴〇4に記載の遊技機。

【4808】

特徴〇5によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第2所定処理にて情報の記憶対象となる所定記憶領域が所定状態に設定される。これにより、第1所定処理による所定記憶領域の状態が第2所定処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。また、別記憶領域の状態は変更されないため、第2所定処理が開始される場合に所定状態に設定することが、第2所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

30

【4809】

特徴〇6．前記第1状態設定手段により前記所定状態の設定が行われる前における前記所定記憶領域の情報は、前記第2所定処理が終了した後において利用されない情報であることを特徴とする特徴〇1乃至〇5のいずれか1に記載の遊技機。

40

【4810】

特徴〇6によれば、第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合に所定記憶領域が所定状態に設定されたとしても、第2所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【4811】

特徴〇7．前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報（フラグレジスタの情報）を所定記憶手段（主側RAM65）に退避させる退避実行手段（主側CPU63におけるステップS4802の処理を実行する機能）と、

50

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 4 8 1 0 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 1 2 】

特徴 O 7 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が行われる場合に、第 1 所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報であってその後の第 1 所定処理の実行に際して必要となる情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

【 4 8 1 3 】

特徴 O 8 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 1 4 】

特徴 O 8 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が行われ、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が行われることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 4 8 1 5 】

特徴 O 9 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が行われる場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が行われる場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、
を備え、

前記第 2 所定記憶領域は、遊技が行われることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モードカウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモードカウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 O 8 に記載の遊技機。

【 4 8 1 6 】

特徴 O 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が行われ、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が行われることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 4 8 1 7 】

特徴 O 1 0 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 O 9 に記載の遊技機。

【 4 8 1 8 】

特徴〇１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【４８１９】

特徴〇１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴〇１０に記載の遊技機。

【４８２０】

特徴〇１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【４８２１】

なお、特徴〇１～〇１１の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴〇１～〇１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４、特徴αＫ１～αＫ８、特徴αＬ１～αＬ１１、特徴αＭ１～αＭ８、特徴αＮ１～αＮ６、特徴αＯ１～αＯ７、特徴αＰ１～αＰ７、特徴αＱ１～αＱ９、特徴αＲ１～αＲ８、特徴αＳ１～αＳ３、特徴αＴ１～αＴ４、特徴αＵ１～αＵ１０、特徴αＶ１～αＶ５、特徴αＷ１～αＷ９、特徴αＸ１～αＸ４、特徴αＹ１～αＹ１１、特徴αＺ１～αＺ４、特徴αａ１～αａ３、特徴αｂ１～αｂ９、特徴αｃ１～αｃ７、特徴αｄ１～αｄ９、特徴αｅ１～αｅ１３、特徴αｆ１～αｆ１３、特徴αｇ１～αｇ８、特徴αｈ１～αｈ１１、特徴αｉ１～αｉ１５、特徴αｊ１～αｊ１２、特徴αｋ１～αｋ１１、特徴αｌ１～αｌ１８、特徴αｍ１～αｍ１１、特徴αｎ１～αｎ９、特徴αｏ１～αｏ６、特徴αｐ１～αｐ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４８２２】

<特徴Ｐ群>

特徴Ｐ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第１５～第２１の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第１５～第２１の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用

10

20

30

40

50

のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2) と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域 (非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4) と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【4 8 2 3】

特徴 P 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【4 8 2 4】

特徴 P 2 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 P 1 に記載の遊技機。

【4 8 2 5】

特徴 P 2 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

20

【4 8 2 6】

特徴 P 3 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域 (通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3) を備えていることを特徴とする特徴 P 2 に記載の遊技機。

【4 8 2 7】

特徴 P 3 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

30

【4 8 2 8】

特徴 P 4 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段 (主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 P 3 に記載の遊技機。

40

【4 8 2 9】

特徴 P 4 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【4 8 3 0】

特徴 P 5 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域 (演算結果記憶エリア 2 3 4) を備えていることを特徴とする特徴 P 4 に記載の遊技機。

【4 8 3 1】

特徴 P 5 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態

50

情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【4832】

特徴P6．前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第1所定情報を前記第1所定処理において前記第1所定記憶領域に退避させる第1退避手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3802の処理を実行する機能、第16の実施形態では主側CPU63におけるステップS4402の処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第2所定情報を前記第2所定処理において前記第2所定記憶領域に退避させる第2退避手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3902～ステップS3907の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4502～ステップS4507の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4602の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4701及びステップS4703の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴P1乃至P5のいずれか1に記載の遊技機。

【4833】

特徴P6によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第1所定情報は第1所定処理にて第1所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第2所定情報は第2所定処理にて第2所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第1所定処理と第2所定処理とで分散して実行することが可能となる。

【4834】

特徴P7．前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第1所定記憶領域に退避された前記第1所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第1復帰実行手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3804の処理を実行する機能、第16の実施形態では主側CPU63におけるステップS4404の処理を実行する機能）と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第2所定記憶領域に退避された前記第2所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第2復帰実行手段（第15の実施形態では主側CPU63におけるステップS3910～ステップS3915の処理を実行する機能、第17の実施形態では主側CPU63におけるステップS4510～ステップS4515の処理を実行する機能、第18の実施形態では主側CPU63におけるステップS4605の処理を実行する機能、第19の実施形態では主側CPU63におけるステップS4705及びステップS4706の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴P6に記載の遊技機。

【4835】

特徴P7によれば、第2所定処理が終了する場合又は終了した後に、第1所定記憶領域に退避された第1所定情報が内部記憶手段に復帰され、第2所定記憶領域に退避された第2所定情報が内部記憶手段に復帰されるため、内部記憶手段の状態を第2所定処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【4836】

特徴P8．前記第1所定情報には、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴P6又はP7に記載の遊技機。

【４８３７】

特徴Ｐ８によれば、第１所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【４８３８】

特徴Ｐ９．前記第２所定情報には、前記内部記憶手段の全レジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴Ｐ６乃至Ｐ８のいずれか１に記載の遊技機。

【４８３９】

特徴Ｐ９によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報がまとめて退避されることとなるため、レジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【４８４０】

特徴Ｐ１０．前記第２所定記憶領域は、
プッシュ命令により情報の書き込みが行われポップ命令により情報の読み出しが行われるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
ロード命令により情報の書き込み及び読み出しが行われるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、
を備え、

前記第２退避実行手段は、前記第２所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴Ｐ９に記載の遊技機。

【４８４１】

特徴Ｐ１０によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報が第２所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に退避される。これにより、全レジスタの情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【４８４２】

特徴Ｐ１１．前記第２退避実行手段は、前記第２所定情報を前記スタック領域に退避させることを特徴とする特徴Ｐ１０に記載の遊技機。

【４８４３】

特徴Ｐ１１によれば、ワーク領域を使用しないようにしながら全レジスタの情報を退避させることが可能となる。

【４８４４】

特徴Ｐ１２．前記第２所定情報には、前記内部記憶手段のスタックポインタの情報が含まれることを特徴とする特徴Ｐ６乃至Ｐ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【４８４５】

特徴Ｐ１２によれば、第１所定処理が実行されている状況におけるスタックポインタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【４８４６】

なお、特徴Ｐ１～Ｐ１２の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α１～α３、特徴β１～β７、特徴γ１～γ２１、特徴δ１～δ１０、特徴ε１～ε９、特徴ζ１～ζ６、特徴η１～η６、特徴θ１～θ１３、特徴ι１～ι７、特徴κ１～κ６、特徴λ１～λ５、特徴μ１～μ３、特徴ν１～ν１０、特徴ο１～ο７、特徴ρ１～ρ７、特徴σ１～σ８、特徴τ１～τ７、特徴υ１～υ４、特徴φ１～φ５、特徴χ１～χ１０、特徴ψ１～ψ８、特徴ω１～ω８、特徴ξ１～ξ６、特徴η１～η９、特徴ζ１～ζ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４、特

10

20

30

40

50

特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【4847】

上記特徴L群、上記特徴M群、上記特徴N群、上記特徴O群及び上記特徴P群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【4848】

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

20

【4849】

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

30

【4850】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【4851】

<特徴Q群>

特徴Q1. 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（MPU62）と、

当該制御手段とは別チップとして設けられ、情報を一時的に記憶することが可能な履歴記憶手段（管理用RAM241）と、
を備え、

40

前記制御手段は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【4852】

特徴Q1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することが

50

できる。また、履歴記憶手段は制御手段とは別チップとして設けられているため、汎用的な制御手段を利用しながら、履歴情報を記憶するための記憶容量を増大させることが可能となる。

【４８５３】

特徴Ｑ２．前記制御手段は、各種処理を実行する場合に情報を一時的に記憶する所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）を備えていることを特徴とする特徴Ｑ１に記載の遊技機。

【４８５４】

特徴Ｑ２によれば、制御手段に設けられた所定記憶手段だけではなく制御手段とは別チップとして設けられた履歴記憶手段を備えている構成において、当該履歴記憶手段に履歴情報を記憶させることにより多くの履歴情報を記憶保持することが可能となる。

10

【４８５５】

特徴Ｑ３．前記制御手段は、前記履歴情報に関する処理を実行する場合に前記所定記憶手段に情報を一時的に記憶させることを特徴とする特徴Ｑ２に記載の遊技機。

【４８５６】

特徴Ｑ３によれば、履歴情報を記憶するための履歴記憶手段が制御手段とは別チップとして設けられた構成において、履歴情報に関する処理を実行する場合には制御手段に設けられた所定記憶手段に情報が一時的に記憶されるため、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【４８５７】

特徴Ｑ４．前記制御手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｑ１乃至Ｑ３のいずれか１に記載の遊技機。

20

【４８５８】

特徴Ｑ４によれば、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【４８５９】

特徴Ｑ５．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴Ｑ４に記載の遊技機。

30

【４８６０】

特徴Ｑ５によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【４８６１】

なお、特徴Ｑ１～Ｑ５の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α１～α３、特徴β１～β７、特徴γ１～γ２１、特徴δ１～δ１０、特徴ε１～ε９、特徴ζ１～ζ６、特徴η１～η６、特徴θ１～θ１３、特徴ι１～ι７、特徴κ１～κ６、特徴λ１～λ５、特徴μ１～μ３、特徴ν１～ν１０、特徴ο１～ο７、特徴ρ１～ρ７、特徴σ１～σ８、特徴τ１～τ７、特徴υ１～υ４、特徴φ１～φ５、特徴χ１～χ１０、特徴ψ１～ψ８、特徴ω１～ω８、特徴ξ１～ξ６、特徴η１～η９、特徴ζ１～ζ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４、特徴

40

50

α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【 4 8 6 2 】

上記特徴 Q 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 4 8 6 3 】

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

20

【 4 8 6 4 】

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

【 4 8 6 5 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

30

【 4 8 6 6 】

＜特徴 R 群＞

特徴 R 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 事象及び第 2 事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 3 ~ ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ~ ステップ S 5 5 0 7 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 ~ ステップ S 5 7 0 5 及びステップ S 5 7 1 5 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【 4 8 6 7 】

特徴 R 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 事象及び第 2 事象を含む複数の事象が発生している必要がある。これにより、不正により使用対象となる設

50

定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【４８６８】

特徴Ｒ２．開閉体（前扉枠１４）が開放状態となっていることを把握する開放把握手段（第２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００５の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０５の処理を実行する機能、第２３の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第１事象が発生していると特定することを特徴とする特徴Ｒ１に記載の遊技機。

【４８６９】

特徴Ｒ２によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。

【４８７０】

特徴Ｒ３．別開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段（第２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０６の処理を実行する機能、第２３の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０４の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第２事象が発生していると特定することを特徴とする特徴Ｒ２に記載の遊技機。

【４８７１】

特徴Ｒ３によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけでなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【４８７２】

特徴Ｒ４．前記設定手段は、所定操作手段（更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、

前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴Ｒ２又はＲ３に記載の遊技機。

【４８７３】

特徴Ｒ４によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【４８７４】

特徴Ｒ５．前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、

前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴Ｒ２乃至Ｒ４のいずれか１に記載の遊技機。

【４８７５】

特徴Ｒ５によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【４８７６】

10

20

30

40

50

特徴 R 6 . 前記状況発生手段は、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a）に対する設定キーによる所定操作が行われていることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 乃至 R 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。
【 4 8 7 7 】

特徴 R 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 4 8 7 8 】

特徴 R 7 . 前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置 2 8 の操作、スルーゲート 3 5 への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 乃至 R 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 7 9 】

特徴 R 7 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要があるだけでなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 4 8 8 0 】

特徴 R 8 . 前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ 4 9 a）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 乃至 R 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 8 1 】

特徴 R 8 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、所定の入球部に遊技球を入球させる必要があるとともに、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 4 8 8 2 】

特徴 R 9 . 前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備え、

当該設定値報知手段は、前記第 1 事象及び前記第 2 事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴 R 1 乃至 R 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 8 3 】

特徴 R 9 によれば、不正により設定値を確認する行為を行いつらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても第 1 事象及び第 2 事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。

【 4 8 8 4 】

特徴 R 1 0 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a）に対する設定キーによる所定操作が行われていること及び前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作とは異なる別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 3 ～ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ～ステップ S 5 5 0 7 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 における

10

20

30

40

50

ステップ S 5 7 0 3 ～ステップ S 5 7 0 5 及びステップ S 5 7 1 5 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 4 8 8 5 】

特徴 R 1 0 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

10

【 4 8 8 6 】

特徴 R 1 1 . 開閉体 (前扉枠 1 4) が開放状態となっていることを把握する開放把握手段 (第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 5 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 5 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 の処理を実行する機能) を備え、

前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記別事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 0 に記載の遊技機。

【 4 8 8 7 】

20

特徴 R 1 1 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。

【 4 8 8 8 】

特徴 R 1 2 . 別開閉体 (遊技機本体 1 2) が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段 (第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 6 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 4 の処理を実行する機能) を備え、

30

前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 1 に記載の遊技機。

【 4 8 8 9 】

特徴 R 1 2 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけでなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【 4 8 9 0 】

特徴 R 1 3 . 前記設定手段は、所定操作手段 (更新ボタン 6 8 b、リセットボタン 6 8 c) が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、

40

前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴 R 1 1 又は R 1 2 に記載の遊技機。

【 4 8 9 1 】

特徴 R 1 3 によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【 4 8 9 2 】

50

特徴 R 1 4 . 前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴 R 1 1 乃至 R 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 9 3 】

特徴 R 1 4 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【 4 8 9 4 】

特徴 R 1 5 . 前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置 2 8 の操作、スルーゲート 3 5 への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 0 乃至 R 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 9 5 】

特徴 R 1 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 4 8 9 6 】

特徴 R 1 6 . 前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ 4 9 a）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 R 1 0 乃至 R 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 9 7 】

特徴 R 1 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、所定の入球部に遊技球を入球させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 4 8 9 8 】

特徴 R 1 7 . 前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備え、

当該設定値報知手段は、前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作が行われていること及び前記別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴 R 1 0 乃至 R 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 8 9 9 】

特徴 R 1 7 によれば、不正により設定値を確認する行為を行いつらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うとともに別事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。

【 4 9 0 0 】

なお、特徴 R 1 ～ R 1 7 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 5、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1 ～ C 5、特徴 D 1 ～ D 1 0、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 1 8、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 2 0、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 1、特徴 P 1 ～ P 1 2、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 1 7、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 1 3、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 1 1、特徴 X 1 ～ X 1 1、特徴 Y 1 ～ Y 1 1、特徴 Z 1 ～ Z 1 0、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 2 1、特徴 d 1 ～ d 1 0、特徴 e 1 ～ e

10

20

30

40

50

9、特徴 f 1～f 6、特徴 g 1～g 6、特徴 h 1～h 1 3、特徴 i 1～i 7、特徴 j 1～j 6、特徴 k 1～k 1 6、特徴 l 1～l 5、特徴 m 1～m 3、特徴 n 1～n 1 0、特徴 o 1～o 7、特徴 p 1～p 7、特徴 q 1～q 8、特徴 r 1～r 7、特徴 s 1～s 4、特徴 t 1～t 5、特徴 u 1～u 1 0、特徴 v 1～v 8、特徴 w 1～w 8、特徴 x 1～x 6、特徴 y 1～y 9、特徴 z 1～z 6、特徴 α A 1～α A 1 0、特徴 α B 1～α B 6、特徴 α C 1～α C 1 3、特徴 α D 1～α D 9、特徴 α E 1～α E 5、特徴 α F 1～α F 9、特徴 α G 1～α G 1 0、特徴 α H 1～α H 1 1、特徴 α I 1～α I 8、特徴 α J 1～α J 1 4、特徴 α K 1～α K 8、特徴 α L 1～α L 1 1、特徴 α M 1～α M 8、特徴 α N 1～α N 6、特徴 α O 1～α O 7、特徴 α P 1～α P 7、特徴 α Q 1～α Q 9、特徴 α R 1～α R 8、特徴 α S 1～α S 3、特徴 α T 1～α T 4、特徴 α U 1～α U 1 0、特徴 α V 1～α V 5、特徴 α W 1～α W 9、特徴 α X 1～α X 4、特徴 α Y 1～α Y 1 1、特徴 α Z 1～α Z 4、特徴 α a 1～α a 3、特徴 α b 1～α b 9、特徴 α c 1～α c 7、特徴 α d 1～α d 9、特徴 α e 1～α e 1 3、特徴 α f 1～α f 1 3、特徴 α g 1～α g 8、特徴 α h 1～α h 1 1、特徴 α i 1～α i 1 5、特徴 α j 1～α j 1 2、特徴 α k 1～α k 1 1、特徴 α l 1～α l 1 8、特徴 α m 1～α m 1 1、特徴 α n 1～α n 9、特徴 α o 1～α o 6、特徴 α p 1～α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4901】

上記特徴 R 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【4902】

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

【4903】

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

【4904】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機に対する不正に対処する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【4905】

<特徴 S 群>

特徴 S 1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 22 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S 5003～ステップ S 5006 及びステップ S 5401～ステップ S 5408 の処理を実行する機能、別形態では主側 CPU 63 におけるステップ S 5503～ステップ S 5507 の処理を実行する機能、第 23 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S 5703～ステップ S 5705 及びステップ S 5715 の処理を実行する機能、第 24 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S 5801～ステップ S 5804 の処理を実行する機能、第 25

10

20

30

40

50

の実施形態では主側CPU63におけるステップS5901～ステップS5904の処理を実行する機能)と、

前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握する設定値把握手段(第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5017及びステップS5111～ステップS5112の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5611～ステップS5612の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【4906】

特徴S1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。よって、使用対象となる設定値の設定が行われた場合にその設定結果に対して好ましい状況を生じさせることが可能となり、設定値の設定作業を好適に行うことが可能となる。

10

【4907】

特徴S2. 前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する同一時処理が実行されるようにする同一時手段(第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5113の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5613の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴S1に記載の遊技機。

20

【4908】

特徴S2によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一である場合には同一時処理が実行されることにより、設定値が同一であることに対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【4909】

特徴S3. 前記同一時手段は、前記同一時処理として、前記設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴S2に記載の遊技機。

30

【4910】

特徴S3によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一であったことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

【4911】

特徴S4. 前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが異なることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する非同一時処理が実行されるようにする非同一時手段(第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5114の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5614の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴S1乃至S3のいずれか1に記載の遊技機。

40

【4912】

特徴S4によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一ではない場合には非同一時処理が実行されることにより、設定値が変更されたことに対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【4913】

特徴S5. 前記非同一時手段は、前記非同一時処理として、前記設定値が変更されたことに対応する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴S4に記載の遊技機。

50

【4914】

特徴S5によれば、設定可能状況を挟んで設定値が変更されたことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

【4915】

特徴S6．前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにするものであることを特徴とする特徴S1乃至S5のいずれか1に記載の遊技機。

【4916】

特徴S6によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じた場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴S1の構成を備え、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。

【4917】

特徴S7．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、前記設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われるようにする手段（第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5113の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5613の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴S6に記載の遊技機。

【4918】

特徴S7によれば、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況となったとしても当該設定可能状況を間に挟んで設定値が同一であった場合には設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われる。これにより、遊技の途中で設定可能状況となったとしても設定値が変更されなかったことを遊技者に報知することが可能となり、遊技の途中で設定可能状況となったとしても遊技者は安心して遊技を継続させることが可能となる。

【4919】

特徴S8．前記状況発生手段は、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第1状況発生手段（第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5003～ステップS5006の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5503～ステップS5507の処理を実行する機能、第23の実施形態では主側CPU63におけるステップS5703～ステップS5705及びステップS5715の処理を実行する機能）と、

前記制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第2状況発生手段（第22の実施形態では主側CPU63におけるステップS5401～ステップS5408の処理を実行する機能、第24の実施形態では主側CPU63におけるステップS5801～ステップS5804の処理を実行する機能、第25の実施形態では主側CPU63におけるステップS5901～ステップS5904の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記設定値把握手段は、前記第1状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況及び前記第2状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況のいずれであっても、前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握することを特徴とする特徴S1乃至S7のいずれか1に記載の遊技機。

【4920】

特徴S8によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じた場合には

設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定可能状況となる場合と同一の処理を利用して、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況が発生した場合において当該設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。

【4921】

なお、特徴S1～S8の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4922】

上記特徴S群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【4923】

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

【4924】

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

【4925】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の設定が行われた場合にそれに対して好適な状況を生じさせる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４９２６】

＜特徴Ｔ群＞

特徴Ｔ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第１５～第２５の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第１５～第２５の実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、

前記第１所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第１監視実行手段（第２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４０４の処理を実行する機能、第２４の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８０４の処理を実行する機能、第２５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０４の処理を実行する機能、第３２の実施形態では主側Ｃ

ＰＵ６３におけるステップＳ７７０１～ステップＳ７７０３の処理を実行する機能）と、
前記第２所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第２監視実行手段（第２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０５～ステップＳ５４０８の処理を実行する機能、第２４の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０９、ステップＳ５８１０、ステップＳ５８１２及びステップＳ５８１３の処理を実行する機能、第２５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６１０１、ステップＳ６１０２、ステップＳ６１０５及びステップＳ６１０６の処理を実行する機能、第３２の実施形態では主側Ｃ

ＰＵ６３におけるステップＳ７７０６～ステップＳ７７０８の処理を実行する機能）と、

【４９２７】

特徴Ｔ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されるとともに第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されることにより、第１所定処理及び第２所定処理のそれぞれを正常に行うことが可能な状況であるか否かを特定することが可能となる。

【４９２８】

特徴Ｔ２．前記第１監視実行手段による監視及び前記第２監視実行手段による監視が、前記第１所定処理及び前記第２所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴Ｔ１に記載の遊技機。

【４９２９】

特徴Ｔ２によれば、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視が第１所定処理及び第２所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の監視を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。

【4930】

特徴Ｔ３．前記第１監視実行手段による監視及び前記第２監視実行手段による監視が、前記第１所定処理にて実行されることを特徴とする特徴Ｔ１又はＴ２に記載の遊技機。

【4931】

特徴Ｔ３によれば、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視を第１所定処理にて集約して実行することが可能となる。

【4932】

特徴Ｔ４．前記第１所定記憶領域が異常であることが前記第１監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第１所定記憶領域の情報を消去する所定消去手段（第２２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４１０の処理を実行する機能、第２４の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０６、ステップＳ５８１１及びステップＳ５８１４の処理を実行する機能、第２５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０６、ステップＳ６１０３及びステップＳ６１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｔ１乃至Ｔ３のいずれか１に記載の遊技機。

10

【4933】

特徴Ｔ４によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域の情報が消去されることにより、第１所定記憶領域が異常な状態のまま第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【4934】

特徴Ｔ５．前記所定消去手段は、前記第１所定記憶領域が異常であることが前記第１監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第１所定記憶領域の情報を消去し、前記第２所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴Ｔ４に記載の遊技機。

20

【4935】

特徴Ｔ５によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域だけではなく第２所定記憶領域が消去される。これにより、第２所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第２監視実行手段による監視結果に関係なく第２所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

【4936】

特徴Ｔ６．前記所定消去手段は、前記第２所定記憶領域が異常であることが前記第２監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第２所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴Ｔ４又はＴ５に記載の遊技機。

30

【4937】

特徴Ｔ６によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域の情報が消去されることにより、第１所定記憶領域が異常な状態のまま第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【4938】

特徴Ｔ７．前記所定消去手段は、前記第２所定記憶領域が異常であることが前記第２監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第２所定記憶領域の情報を消去し、前記第１所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴Ｔ６に記載の遊技機。

【4939】

特徴Ｔ７によれば、第２所定記憶領域が異常である場合には第２所定記憶領域だけではなく第１所定記憶領域が消去される。これにより、第１所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第１監視実行手段による監視結果に関係なく第１所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

40

【4940】

特徴Ｔ８．前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第１所定処理及び前記第２所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴Ｔ４乃至Ｔ７のいずれか１に記載の遊技機。

【4941】

特徴Ｔ８によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報

50

を消去する処理が第1所定処理及び第2所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の情報の消去を第1所定処理と第2所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。

【4942】

特徴T9．前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第1所定処理にて実行されることを特徴とする特徴T4乃至T7のいずれか1に記載の遊技機。

【4943】

特徴T9によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報を消去する処理を第1所定処理にて集約して実行することが可能となる。

【4944】

特徴T10．前記第1所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第2所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴T1乃至T9のいずれか1に記載の遊技機。

【4945】

特徴T10によれば、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【4946】

特徴T11．前記第2所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233）を備えていることを特徴とする特徴T10に記載の遊技機。

【4947】

特徴T11によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【4948】

特徴T12．前記第2所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴T11に記載の遊技機。

【4949】

特徴T12によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【4950】

特徴T13．前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴T12に記載の遊技機。

【4951】

特徴T13によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処

10

20

30

40

50

理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して状態情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【4952】

なお、特徴T1～T13の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【4953】

<特徴U群>

特徴U1. 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの状態が特定状態となるようにする状態設定手段（第26の実施形態では主側CPU63におけるステップS6202～ステップS6204及びステップS6211の処理を実行する機能、第27の実施形態では主側CPU63におけるステップS6302～ステップS6307及びステップS6312の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【4954】

特徴U1によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段のフラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第2所定処理を開始することが可能となる。よって

、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【４９５５】

特徴Ｕ２．前記特定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴Ｕ１に記載の遊技機。

【４９５６】

特徴Ｕ２によれば、フラグレジスタは特定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

【４９５７】

特徴Ｕ３．前記特定状態は、前記フラグレジスタが「０」クリアされた状態であることを特徴とする特徴Ｕ１又はＵ２に記載の遊技機。

【４９５８】

特徴Ｕ３によれば、フラグレジスタは特定状態として「０」クリアされた状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

【４９５９】

特徴Ｕ４．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにする手段（第２６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８の処理を実行する機能、第２７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｕ１乃至Ｕ３のいずれか１に記載の遊技機。

【４９６０】

特徴Ｕ４によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合だけではなく、第２所定処理を終了する場合又は終了した場合にも、フラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第１所定処理を再開することが可能となる。また、第２所定処理の前後においてフラグレジスタの状態を特定状態とすることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理によるフラグレジスタの状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。

【４９６１】

特徴Ｕ５．前記制御手段において処理を実行する場合に一時的に情報が記憶される所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）を備え、

前記状態設定手段は、

前記所定記憶手段における所定の記憶領域の状態を前記特定状態となるようにする手段（第２６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４の処理を実行する機能、第２７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に記憶された情報を前記フラグレジスタに記憶させることにより当該フラグレジスタの状態を前記特定状態となるようにする手段（第２６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第２７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３１２の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｕ１乃至Ｕ４のいずれか１に記載の遊技機。

【４９６２】

特徴Ｕ５によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの状態を特定状態に直接設定することができない構成であったとしても、所定記憶手段への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

【４９６３】

特徴Ｕ６．前記所定記憶手段は、

前記制御手段がプッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能であり前記制御手段がポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用

10

20

30

40

50

のスタックエリア２２２）と、

前記制御手段がロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、
を備え、

前記所定の記憶領域は前記スタック領域に設けられていることを特徴とする特徴Ｕ５に記載の遊技機。

【４９６４】

特徴Ｕ６によれば、ワーク領域に記憶された情報をフラグレジスタに直接書き込むことができない構成であっても、スタック領域への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

【４９６５】

特徴Ｕ７．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタの状態が所定状態となるようにする手段（第２６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０５～ステップＳ６２１０の処理を実行する機能、第２７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０８～ステップＳ６３１１の処理を実行する機能）を備え、

前記状態設定手段は、前記所定レジスタの状態が前記所定状態とされた後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにすることを特徴とする特徴Ｕ１乃至Ｕ６のいずれか１に記載の遊技機。

【４９６６】

フラグレジスタの状態は制御手段において各種処理が実行される都度変化し得る。この場合に、特徴Ｕ７によれば、所定レジスタの状態が所定状態とされた後にフラグレジスタの状態が特定状態とされるため、第２所定処理が開始される直前においてフラグレジスタが特定状態となっているようにすることが可能となる。

【４９６７】

特徴Ｕ８．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

前記制御手段は、前記フラグレジスタの状態が特定状態となるようにする手段（第２６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第２７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【４９６８】

特徴Ｕ８によれば、必要に応じてフラグレジスタの状態を特定状態にすることが可能となる。

【４９６９】

なお、特徴Ｕ１～Ｕ８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α１～α３、特徴β１～β７、特徴γ１～γ２１、特徴δ１～δ１０、特徴ε１～ε９、特徴φ１～φ６、特徴χ１～χ６、特徴η１～η１３、特徴ι１～ι７、特徴κ１～κ６、特徴λ１～λ５、特徴μ１～μ３、特徴ν１～ν１０、特徴ο１～ο７、特徴ρ１～ρ７、特徴σ１～σ８、特徴τ１～τ７、特徴υ１～υ４、特徴φ１～φ５、特徴χ１～χ１０、特徴ψ１～ψ８、特徴ω１～ω８、特徴ξ１～ξ６、特徴η１～η９、特徴ζ１～ζ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１

10

20

30

40

50

～α G 1 0、特徴α H 1～α H 1 1、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 1 4、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 1 1、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 1 0、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 1 1、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α d 9、特徴α e 1～α e 1 3、特徴α f 1～α f 1 3、特徴α g 1～α g 8、特徴α h 1～α h 1 1、特徴α i 1～α i 1 5、特徴α j 1～α j 1 2、特徴α k 1～α k 1 1、特徴α l 1～α l 1 8、特徴α m 1～α m 1 1、特徴α n 1～α n 9、特徴α o 1～α o 6、特徴α p 1～α p 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【4 9 7 0】

＜特徴V群＞

特徴V 1．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU 6 3のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU 6 3）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第1 5～第3 4の実施形態における主側CPU 6 3にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第1 5～第3 4の実施形態における主側CPU 6 3にて管理実行処理を実行する機能）と、

20

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報を所定記憶手段（主側RAM 6 5）に退避させる退避実行手段（第1 5の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 3 8 0 2の処理を実行する機能、第1 6の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 4 4 0 2の処理を実行する機能、第2 0の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 4 8 0 2の処理を実行する機能、第2 8の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 6 4 0 2～ステップS 6 4 0 5の処理を実行する機能、第2 9の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 6 5 0 2～ステップS 6 5 0 9の処理を実行する機能）と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記フラグレジスタの情報を前記フラグレジスタに復帰させる復帰実行手段（第1 5の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 3 8 0 4の処理を実行する機能、第1 6の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 4 4 0 4の処理を実行する機能、第2 0の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 4 8 1 0の処理を実行する機能、第2 8の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 6 4 0 7～ステップS 6 4 1 5の処理を実行する機能、第2 9の実施形態では主側CPU 6 3におけるステップS 6 5 1 1～ステップS 6 5 1 8の処理を実行する機能）と、

30

を備えていることを特徴とする遊技機。

【4 9 7 1】

特徴V 1によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合にはフラグレジスタの情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第2所定処理が実行される場合に、第1所定処理の実行に際してフラグレジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報がフラグレジスタに復帰される。これにより、第2所定処理が終了した場合には当該第2所定処理の実行前におけるフラグレジスタの状態から第2所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

40

【4 9 7 2】

特徴V 2．前記所定記憶手段は、

50

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、
を備え、

前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記第 1 所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴 V 1 に記載の遊技機。

【 4 9 7 3 】

特徴 V 2 によれば、所定記憶手段に第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、フラグレジスタの情報が第 1 所定記憶領域に退避される。これにより、第 2 所定処理が開始される直前におけるフラグレジスタの情報を退避させることが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【 4 9 7 4 】

特徴 V 3 . 前記第 1 所定記憶領域は、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、

前記第 2 所定記憶領域は、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴 V 2 に記載の遊技機。

【 4 9 7 5 】

特徴 V 3 によれば、第 1 所定記憶領域を第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【 4 9 7 6 】

特徴 V 4 . 前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1）と、
を備え、

前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 4 9 7 7 】

特徴 V 4 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、第 2 所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、フラグレジスタの情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【 4 9 7 8 】

特徴 V 5 . 前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 V 4 に記載の遊技機。

【 4 9 7 9 】

特徴 V 5 によれば、フラグレジスタの情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【 4 9 8 0 】

特徴V 6．前記退避実行手段は、

前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタに前記フラグレジスタの情報を記憶させる手段（第28の実施形態では主側CPU63におけるステップS6402及びステップS6403の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側CPU63におけるステップS6502～ステップS6505の処理を実行する機能）と、

前記所定レジスタに記憶された前記フラグレジスタの情報を前記所定記憶手段に記憶させる手段（第28の実施形態では主側CPU63におけるステップS6404の処理を実行する機能、第29の実施形態では主側CPU63におけるステップS6506の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴V 1乃至V 5のいずれか1に記載の遊技機。

10

【4981】

特徴V 6によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの情報を所定記憶手段に直接退避させることができない構成であっても、所定レジスタへの情報の書き込みと当該所定レジスタに記憶された情報の所定記憶手段への書き込みとを利用して、フラグレジスタの情報を所定記憶手段に退避させることが可能となる。

【4982】

なお、特徴V 1～V 6の構成に対して、特徴A 1～A 15、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 11、特徴P 1～P 12、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 17、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 13、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 11、特徴Y 1～Y 11、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 21、特徴d 1～d 10、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 13、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 10、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴αA 1～αA 10、特徴αB 1～αB 6、特徴αC 1～αC 13、特徴αD 1～αD 9、特徴αE 1～αE 5、特徴αF 1～αF 9、特徴αG 1～αG 10、特徴αH 1～αH 11、特徴αI 1～αI 8、特徴αJ 1～αJ 14、特徴αK 1～αK 8、特徴αL 1～αL 11、特徴αM 1～αM 8、特徴αN 1～αN 6、特徴αO 1～αO 7、特徴αP 1～αP 7、特徴αQ 1～αQ 9、特徴αR 1～αR 8、特徴αS 1～αS 3、特徴αT 1～αT 4、特徴αU 1～αU 10、特徴αV 1～αV 5、特徴αW 1～αW 9、特徴αX 1～αX 4、特徴αY 1～αY 11、特徴αZ 1～αZ 4、特徴αa 1～αa 3、特徴αb 1～αb 9、特徴αc 1～αc 7、特徴αd 1～αd 9、特徴αe 1～αe 13、特徴αf 1～αf 13、特徴αg 1～αg 8、特徴αh 1～αh 11、特徴αi 1～αi 15、特徴αj 1～αj 12、特徴αk 1～αk 11、特徴αl 1～αl 18、特徴αm 1～αm 11、特徴αn 1～αn 9、特徴αo 1～αo 6、特徴αp 1～αp 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

40

【4983】

<特徴W群>

特徴W 1．各種処理を実行する制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理が実行される場合に情報が記憶される第1所定記憶領域（特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222）と、

50

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、

異常事象が発生しているか否かを監視する異常事象監視手段（プログラム監視部 2 5 2）と、

当該異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第 1 所定記憶領域に対して実行される状況を生じさせることを可能とする消去状況発生手段（リセット信号出力部 2 5 1）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 4 9 8 4 】

特徴 W 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも第 1 所定記憶領域に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 4 9 8 5 】

特徴 W 2 . 前記制御手段は、

当該制御手段への動作電力の供給が停止される場合に停電対応情報を記憶させるための処理を実行する手段（第 3 0 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 7 0 9 及びステップ S 6 7 1 0 の処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 6 0 9 ～ステップ S 7 6 1 1 の処理を実行する機能）と、

前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合、前記情報の消去処理が少なくとも前記第 1 所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（第 3 0 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 6 0 7 の処理を実行する機能、第 3 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 における異常時のクリア処理を実行する機能、第 3 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 7 0 4、ステップ S 7 7 0 5、ステップ S 7 8 0 8 及びステップ S 7 8 1 0 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段にて前記供給開始時の処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴 W 1 に記載の遊技機。

【 4 9 8 6 】

特徴 W 2 によれば、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合には、情報の消去処理が少なくとも第 1 所定記憶領域に対して実行されることにより、停電時の処理が適切に行われていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行される。これにより、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行された場合に情報の消去処理を実行する構成を利用して、異常事象の発生に対して情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。

【 4 9 8 7 】

特徴 W 3 . 前記制御手段は、リセット信号を受信している場合に各種処理を実行するも

10

20

30

40

50

のであって、動作電力が供給されている状況において前記リセット信号を受信していない状況から前記リセット信号を受信している状況となったことに基づいて前記供給開始時の処理を開始するものであり、

前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記制御手段にて前記リセット信号を受信しない状況とした後に前記制御手段にて前記リセット信号を受信する状況とすることを特徴とする特徴W2に記載の遊技機。

【4988】

特徴W3によれば、リセット信号の受信状態の切り換えによって上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【4989】

特徴W4．前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ及びプログラムカウンタ）に情報を一時的に記憶させる構成であって、当該内部記憶手段に記憶された情報を前記第1所定記憶領域に一時的に退避させ得る構成であり、

前記異常事象監視手段は、前記異常事象として、前記内部記憶手段に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視し、

前記消去状況発生手段は、前記情報の消去処理が少なくとも前記第1所定記憶領域及び前記内部記憶手段の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴W1乃至W3のいずれか1に記載の遊技機。

【4990】

特徴W4によれば、内部記憶手段に記憶された情報が第1所定記憶領域に一時的に退避され得る構成であるため、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には第1所定記憶領域に記憶されている情報についても異常が発生している可能性がある。この場合に、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には、内部記憶手段だけではなく第1所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される。これにより、第1所定記憶領域に記憶されている情報に関して異常が発生しているにも関わらず、そのままの状態第1所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【4991】

特徴W5．前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたとしても、前記情報の消去処理が前記第2所定記憶領域に対して実行されないようにすることを特徴とする特徴W1乃至W4のいずれか1に記載の遊技機。

【4992】

特徴W5によれば、異常事象が発生したとしても第2所定記憶領域において情報を記憶保持させることが可能となる。

【4993】

特徴W6．前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記情報の消去処理が前記第1所定記憶領域及び前記第2所定記憶領域の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴W1乃至W4のいずれか1に記載の遊技機。

【4994】

特徴W6によれば、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が第1所定記憶領域及び第2所定記憶領域の両方に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第1所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第1所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、異常事象が発生したにも関わらず第2所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第2所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【4995】

特徴W7．前記第1所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第1所定処理にて実行され、前記第2所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第2所定処理にて実

10

20

30

40

50

行されることを特徴とする特徴W 6 に記載の遊技機。

【4996】

特徴W 7 によれば、情報の消去処理に関しても、第1所定記憶領域が第1所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第2所定記憶領域が第2所定処理の専用の記憶領域として扱われるようにすることが可能となる。

【4997】

特徴W 8 . 前記第1所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第2所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴W 1 乃至W 7 のいずれか1に記載の遊技機。

【4998】

特徴W 8 によれば、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【4999】

特徴W 9 . 前記第2所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233）を備えていることを特徴とする特徴W 8 に記載の遊技機。

【5000】

特徴W 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【5001】

特徴W 10 . 前記第2所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴W 9 に記載の遊技機。

【5002】

特徴W 10 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【5003】

特徴W 11 . 前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴W 10 に記載の遊技機。

【5004】

特徴W 11 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して状態情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

10

20

30

40

50

【5005】

なお、特徴W1～W11の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5006】

<特徴X群>

特徴X1. 各種処理を実行する制御手段（主側CPU63）を備え、当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理が実行される場合に情報が記憶される第1所定記憶領域（特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222）と、

前記第2所定処理が実行される場合に情報が記憶される第2所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア223、非特定制御用のスタックエリア224）と、を備え、

前記第2所定処理実行手段は、消去契機が発生したことに基づいて、前記第2所定処理として、前記第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるようにする消去実行手段（第25の実施形態では主側CPU63におけるステップS6103及びステップS6107の処理を実行する機能、第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS7204の処理を実行する機能、第31の実施形態では主側CPU63におけるステップS7508の処理を実行する機能、第32の実施形態では主側CPU63におけるステップS7808及びステップS7810の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【5007】

特徴X1によれば、第1所定記憶領域と第2所定記憶領域とが設けられており、第1所定記憶領域が第1所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第2所定記憶領域が第2所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第1所定処理と第2所定

10

20

30

40

50

処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【5008】

また、消去契機が発生した場合には第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第2所定記憶領域に何らかの異常が発生しているにも関わらず第2所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第2所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該情報の消去処理は第2所定処理にて実行されるため、第2所定記憶領域の情報の更新に関して第1所定処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

10

【5009】

特徴X2．前記消去実行手段は、非消去対象情報（管理監視フラグ、戻り番地の情報、各種レジスタの情報）が消去されないようにしながら前記第2所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴X1に記載の遊技機。

【5010】

特徴X2によれば、第2所定記憶領域に対する情報の消去処理は当該第2所定記憶領域の非消去対象情報が消去されないようにしながら行われる。これにより、必要な情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第2所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。

【5011】

特徴X3．前記第2所定処理実行手段は、前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記第1所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要な復帰対応情報（戻り番地の情報、各種レジスタの情報）を前記第2所定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS7102～ステップS7107の処理を実行する機能、第31の実施形態では主側CPU63におけるステップS7502～ステップS7507の処理を実行する機能、第32の実施形態では主側CPU63におけるステップS7802～ステップS7807の処理を実行する機能）を備え、

20

前記消去実行手段は、前記非消去対象情報として前記復帰対応情報が消去されないようにしながら前記第2所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴X2に記載の遊技機。

30

【5012】

特徴X3によれば、第2所定処理を実行している状況から第1所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要な復帰対応情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第2所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。

【5013】

特徴X4．前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記第2所定処理を終了して前記第1所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報を前記第2所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴X3に記載の遊技機。

【5014】

特徴X4によれば、第1所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報が消去されないようにしながら第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第2所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第2所定処理が終了した場合には第1所定処理における所定のプログラムに復帰することが可能となる。

40

【5015】

特徴X5．前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる構成であり、

前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記第2所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴X3又はX4に記載の遊技機。

【5016】

50

特徴 X 5 によれば、第 1 所定処理にて利用される内部記憶手段の情報が消去されないようにしながら第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第 2 所定処理が終了した場合には第 1 所定処理にて利用される情報を内部記憶手段に復帰させることが可能となる。

【5017】

特徴 X 6 . 前記消去実行手段は、前記第 2 所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて、前記消去契機の発生として、前記第 2 所定記憶領域に対して前記情報の消去処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴 X 1 乃至 X 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5018】

特徴 X 6 によれば、第 2 所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて当該第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第 2 所定記憶領域に異常が発生している状態のまま第 2 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【5019】

特徴 X 7 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記第 2 所定処理として、前記第 2 所定記憶領域が正常であるか否かを監視する手段（第 30 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S 7 2 0 1 〜ステップ S 7 2 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 X 6 に記載の遊技機。

【5020】

特徴 X 7 によれば、第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理だけではなく、第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視も第 1 所定処理を介在させることなく第 2 所定処理にて実行されるため、第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視と第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理の実行とを第 2 所定処理における一連の処理として実行することが可能となる。

【5021】

特徴 X 8 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 X 1 乃至 X 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5022】

特徴 X 8 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【5023】

特徴 X 9 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 X 8 に記載の遊技機。

【5024】

特徴 X 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【5025】

特徴 X 10 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出

10

20

30

40

50

手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴X9に記載の遊技機。

【5026】

特徴X10によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【5027】

特徴X11．前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴X10に記載の遊技機。

【5028】

特徴X11によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して状態情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【5029】

なお、特徴X1～X11の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5030】

<特徴Y群>

特徴Y1．各種処理を実行する制御手段（主側CPU63）を備え、当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第15～第34の実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第15～第34の

10

20

30

40

50

実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能)と、

前記第1所定処理が実行される場合に情報が記憶される第1所定記憶領域(特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222)と、

前記第2所定処理が実行される場合に情報が記憶される第2所定記憶領域(非特定制御用のワークエリア223、非特定制御用のスタックエリア224)と、

前記第1所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第1参照数値情報を算出する第1算出手段(第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS6604及びステップS6710の処理を実行する機能、第31の実施形態では主側CPU63におけるステップS7304の処理を実行する機能、第32の実施形態では主側CPU63におけるステップS7610及びステップS7701の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【5031】

特徴Y1によれば、第1所定記憶領域と第2所定記憶領域とが設けられており、第1所定記憶領域が第1所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第2所定記憶領域が第2所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第1所定処理と第2所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第1所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第1参照数値情報が算出される。当該第1参照数値情報を利用することにより、第1所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

20

【5032】

特徴Y2. 前記第1算出手段により算出された前記第1参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が前記第1所定記憶領域に対して実行されるようにする情報消去手段(第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS6607の処理を実行する機能、第31の実施形態では主側CPU63におけるステップS7401及びステップS7402の処理を実行する機能、第32の実施形態では主側CPU63におけるステップS7704及びステップS7705の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴Y1に記載の遊技機。

【5033】

特徴Y2によれば、第1参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第1所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第1所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第1所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【5034】

特徴Y3. 前記第1算出手段は、

前記制御手段への動作電力の供給が停止される場合に前記第1参照数値情報を算出する第1停電時算出手段(第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS6710の処理を実行する機能、第32の実施形態では主側CPU63におけるステップS7610の処理を実行する機能)と、

40

前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合に前記第1参照数値情報を算出する第1電入時算出手段(第30の実施形態では主側CPU63におけるステップS6604の処理を実行する機能、第31の実施形態では主側CPU63におけるステップS7304の処理を実行する機能、第32の実施形態では主側CPU63におけるステップS7701の処理を実行する機能)と、

を備え、

前記情報消去手段は、前記第1停電時算出手段により算出された前記第1参照数値情報と前記第1電入時算出手段により算出された前記第1参照数値情報とが一致しないことに基づいて、前記情報の消去処理が少なくとも前記第1所定記憶領域に対して実行されるようにすることを特徴とする特徴Y2に記載の遊技機。

50

【5035】

特徴 Y 3 によれば、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第 1 所定記憶領域の情報が記憶保持されているか否かを、第 1 参照数値情報を算出することで特定することが可能となる。そして、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第 1 所定記憶領域の情報が記憶保持されていない場合には第 1 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【5036】

特徴 Y 4 . 前記情報消去手段は、前記第 1 算出手段により算出された前記第 1 参照数値情報に関して異常の発生を特定したとしても、前記第 2 所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行しないことを特徴とする特徴 Y 2 又は Y 3 に記載の遊技機。

10

【5037】

特徴 Y 4 によれば、第 1 参照数値情報に関して異常の発生を特定した場合、第 1 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される一方、第 2 所定記憶領域に対しては情報の消去処理が実行されない。これにより、第 1 所定記憶領域に情報異常が発生している状況において第 2 所定記憶領域の情報までもが消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【5038】

特徴 Y 5 . 前記第 1 参照数値情報は、前記第 2 所定記憶領域に記憶された情報に応じて変動しない情報であることを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【5039】

特徴 Y 5 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが存在している構成において、第 1 参照数値情報を利用して第 1 所定記憶領域に関する情報異常を個別に特定することが可能となる。

【5040】

特徴 Y 6 . 前記第 2 所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第 2 参照数値情報を算出する第 2 算出手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 7 6 1 1 及びステップ S 7 7 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5041】

特徴 Y 6 によれば、第 2 所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第 2 参照数値情報が算出される。当該第 2 参照数値情報を利用することにより、第 2 所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

30

【5042】

特徴 Y 7 . 前記第 2 算出手段により算出された前記第 2 参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第 2 所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 7 8 0 8 及びステップ S 7 8 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Y 6 に記載の遊技機。

【5043】

特徴 Y 7 によれば、第 2 参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第 2 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 2 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【5044】

特徴 Y 8 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5045】

特徴 Y 8 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、

50

第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【５０４６】

特徴Ｙ９．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴Ｙ８に記載の遊技機。

【５０４７】

特徴Ｙ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【５０４８】

特徴Ｙ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｙ９に記載の遊技機。

【５０４９】

特徴Ｙ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【５０５０】

特徴Ｙ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴Ｙ１０に記載の遊技機。

【５０５１】

特徴Ｙ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して状態情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【５０５２】

なお、特徴Ｙ１～Ｙ１１の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ

10

20

30

40

50

1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5053】

上記特徴T群、上記特徴U群、上記特徴V群、上記特徴W群、上記特徴X群及び上記特徴Y群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5054】

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

【5055】

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

【5056】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5057】

<特徴Z群>

特徴Z1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側CPU63におけるステップS7905、ステップS7916及びステップS7917の処理を実行する機能）と、

前記設定手段を有する制御手段（主側CPU63）への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5058】

特徴 Z 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を一旦停止させた後に当該制御手段への動作電力の供給を再度開始させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、供給開始時の処理が実行されている状況において設定値の報知が行われるため、遊技を中断させた状況で設定値の報知を行う必要が生じない。よって、設定値の報知を好適に行うことが可能となる。

【5059】

特徴 Z 2 . 前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴 Z 1 に記載の遊技機。

10

【5060】

特徴 Z 2 によれば、使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われる状況とを、供給開始時の処理が実行されている状況に集約させることが可能となる。

【5061】

特徴 Z 3 . 第 1 契機事象の発生を特定する第 1 特定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 7 9 1 2 及びステップ S 7 9 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする特徴 Z 1 又は Z 2 に記載の遊技機。

20

【5062】

特徴 Z 3 によれば、使用対象の設定値を報知させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第 1 契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【5063】

特徴 Z 4 . 前記第 1 契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部 68 a）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴 Z 3 に記載の遊技機。

30

【5064】

特徴 Z 4 によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【5065】

特徴 Z 5 . 前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて報知条件が成立した場合に、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにし、

前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて設定条件が成立した場合に、前記設定可能状況となるようにし、

40

前記報知条件と前記設定条件とは異なっていることを特徴とする特徴 Z 3 又は Z 4 に記載の遊技機。

【5066】

特徴 Z 5 によれば、設定可能状況を発生させる場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第 1 契機事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為、及び不正により使用対象の設定値を確認しようとする行為のいずれについても行いつらくさせることが可能となる。その一方、設定可能状況を発生させるための

50

設定条件と、使用対象の設定値を報知させるための報知条件とが相違しているため、設定可能状況と使用対象の設定値が報知される状況とのいずれか一方を単独で生じさせることが可能となる。

【5067】

特徴Z6．第2契機事象の発生を特定する第2特定手段（主側CPU63におけるステップS7905の処理を実行する機能）を備え、

前記設定条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されている状況であって前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて成立し、

前記報知条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されている状況であって前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて成立することを特徴とする特徴Z5に記載の遊技機。

10

【5068】

特徴Z6によれば、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させるだけではなく第2契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第1契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。

20

【5069】

特徴Z7．前記第2契機事象は、所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されていることであることを特徴とする特徴Z6に記載の遊技機。

【5070】

特徴Z7によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いつらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。

30

【5071】

特徴Z8．前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側CPU63におけるステップS7915の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Z6又はZ7に記載の遊技機。

【5072】

特徴Z8によれば、情報の消去処理を実行させるために必要な第2契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。

40

【5073】

特徴Z9．前記情報消去手段は、前記設定可能状況が発生する場合であっても前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴Z8に記載の遊技機。

【5074】

特徴Z9によれば、設定可能状況となる場合には情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。

【5075】

特徴Z10．前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されている状況であって前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならない

50

ものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行されることを特徴とする特徴 Z 8 又は Z 9 に記載の遊技機。

【5076】

特徴 Z 10 によれば、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。

【5077】

なお、特徴 Z 1～Z 10 の構成に対して、特徴 A 1～A 15、特徴 B 1～B 7、特徴 C 1～C 5、特徴 D 1～D 10、特徴 E 1～E 6、特徴 F 1～F 3、特徴 G 1～G 18、特徴 H 1～H 7、特徴 I 1～I 9、特徴 J 1～J 4、特徴 K 1～K 7、特徴 L 1～L 20、特徴 M 1～M 7、特徴 N 1～N 6、特徴 O 1～O 11、特徴 P 1～P 12、特徴 Q 1～Q 5、特徴 R 1～R 17、特徴 S 1～S 8、特徴 T 1～T 13、特徴 U 1～U 8、特徴 V 1～V 6、特徴 W 1～W 11、特徴 X 1～X 11、特徴 Y 1～Y 11、特徴 Z 1～Z 10、特徴 a 1～a 3、特徴 b 1～b 7、特徴 c 1～c 21、特徴 d 1～d 10、特徴 e 1～e 9、特徴 f 1～f 6、特徴 g 1～g 6、特徴 h 1～h 13、特徴 i 1～i 7、特徴 j 1～j 6、特徴 k 1～k 16、特徴 l 1～l 5、特徴 m 1～m 3、特徴 n 1～n 10、特徴 o 1～o 7、特徴 p 1～p 7、特徴 q 1～q 8、特徴 r 1～r 7、特徴 s 1～s 4、特徴 t 1～t 5、特徴 u 1～u 10、特徴 v 1～v 8、特徴 w 1～w 8、特徴 x 1～x 6、特徴 y 1～y 9、特徴 z 1～z 6、特徴 α A 1～α A 10、特徴 α B 1～α B 6、特徴 α C 1～α C 13、特徴 α D 1～α D 9、特徴 α E 1～α E 5、特徴 α F 1～α F 9、特徴 α G 1～α G 10、特徴 α H 1～α H 11、特徴 α I 1～α I 8、特徴 α J 1～α J 14、特徴 α K 1～α K 8、特徴 α L 1～α L 11、特徴 α M 1～α M 8、特徴 α N 1～α N 6、特徴 α O 1～α O 7、特徴 α P 1～α P 7、特徴 α Q 1～α Q 9、特徴 α R 1～α R 8、特徴 α S 1～α S 3、特徴 α T 1～α T 4、特徴 α U 1～α U 10、特徴 α V 1～α V 5、特徴 α W 1～α W 9、特徴 α X 1～α X 4、特徴 α Y 1～α Y 11、特徴 α Z 1～α Z 4、特徴 α a 1～α a 3、特徴 α b 1～α b 9、特徴 α c 1～α c 7、特徴 α d 1～α d 9、特徴 α e 1～α e 13、特徴 α f 1～α f 13、特徴 α g 1～α g 8、特徴 α h 1～α h 11、特徴 α i 1～α i 15、特徴 α j 1～α j 12、特徴 α k 1～α k 11、特徴 α l 1～α l 18、特徴 α m 1～α m 11、特徴 α n 1～α n 9、特徴 α o 1～α o 6、特徴 α p 1～α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5078】

<特徴 a 群>

特徴 a 1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 7905、ステップ S 7916 及びステップ S 7917 の処理を実行する機能）と、

情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 7915 の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側 CPU 63 における設定確認用処理を実行する機能）と、

第 1 契機事象の発生を特定する第 1 特定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 7912 及びステップ S 7916 の処理を実行する機能）と、

第 2 契機事象の発生を特定する第 2 特定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 7905 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事

10

20

30

40

50

象の発生が特定されている状況であって前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況となるようにし、

前記情報消去手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記情報の消去処理を実行し、

前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されている状況であって前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行され、

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されている状況であって前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする遊技機。

10

【5079】

特徴a1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、情報の消去処理が実行され得る構成であるため、情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。また、使用対象として設定されている設定値が報知され得る構成であるため、設定値の確認を行うことが可能となる。

20

【5080】

この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【5081】

また、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させるだけではなく第2契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第1契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。

30

【5082】

また、情報の消去処理を実行させるために必要な第2契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。

【5083】

また、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第1契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況でない場合とを選択することが可能となる。

40

【5084】

特徴a2．前記第1契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴a1に記載の遊技機。

【5085】

特徴a2によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【5086】

50

特徴 a 3 . 前記第 2 契機事象は、所定操作手段（リセットボタン 6 8 c）が操作されていることであることを特徴とする特徴 a 1 又は a 2 に記載の遊技機。

【5087】

特徴 a 3 によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第 1 契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いつらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。

【5088】

なお、特徴 a 1 ~ a 3 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 1 0、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 1 3、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 1 0、特徴 α H 1 ~ α H 1 1、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 1 4、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5089】

上記特徴 Z 群及び上記特徴 a 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5090】

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

【5091】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回

10

20

30

40

50

転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【5092】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の確認を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【5093】

＜特徴b群＞

特徴b1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側CPU63におけるステップS7905、ステップS7916及びステップS7917の処理を実行する機能）と、

前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（主側CPU63におけるステップS8220の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理に前記設定監視処理が含まれていないことを特徴とする遊技機。

【5094】

特徴b1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【5095】

特徴b2．前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況を発生させることを特徴とする特徴b1に記載の遊技機。

【5096】

特徴b2によれば、供給開始時の処理が実行されている状況において設定可能状況が発生するため、遊技が開始される前に使用対象の設定値が設定されるようにすることが可能となる。この場合、供給開始時の処理において使用対象となる設定値が設定されるため、それだけ供給開始時の処理の処理負荷が増大化する。これに対して、上記特徴b1の構成を備え、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷がさらに増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【5097】

特徴b3．前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴b1又はb2に記載の遊技機。

【5098】

特徴b3によれば、供給開始時の処理が完了した後に設定監視処理が実行されるため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かを監視することが可能となる。

【5099】

特徴b4．前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴b3に記載の遊技機。

【5100】

特徴b4によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設

10

20

30

40

50

定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。

【5101】

特徴b5．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側CPU63における第1タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴b1乃至b4のいずれか1に記載の遊技機。

【5102】

特徴b5によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。

【5103】

特徴b6．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技の進行が規制されるようにする手段（主側CPU63におけるステップS8207及びステップS8302の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b1乃至b5のいずれか1に記載の遊技機。

【5104】

特徴b6によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技の進行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【5105】

特徴b7．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側CPU63におけるステップS8303の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b1乃至b6のいずれか1に記載の遊技機。

【5106】

特徴b7によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【5107】

なお、特徴b1～b7の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～α

10

20

30

40

50

h 1 1、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5 1 0 8】

上記特徴 b 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5 1 0 9】

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

【5 1 1 0】

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

【5 1 1 1】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5 1 1 2】

<特徴 c 群>

特徴 c 1. 所定表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4）と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側 CPU 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、
を備え、

当該所定表示制御手段は、チェック契機が発生したことに基づいて、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第 3 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 1 0 2 の処理を実行する機能、第 3 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 6 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【5 1 1 3】

特徴 c 1 によれば、チェック契機が発生したことに基づいて、チェック用表示が所定表示手段にて行われる。これにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【5 1 1 4】

特徴 c 2. 前記所定表示手段は複数の発光部（表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4）を有しており、

前記チェック用表示は、前記複数の発光部のそれぞれが発光状態となり得ることを確認可能とする表示であることを特徴とする特徴 c 1 に記載の遊技機。

【5 1 1 5】

特徴 c 2 によれば、チェック用表示として所定表示手段の複数の発光部のそれぞれが発光状態となる。これにより、所定表示手段の複数の発光部のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となる。

10

20

30

40

50

【5116】

特徴c3．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合に発生することを特徴とする特徴c1又はc2に記載の遊技機。

【5117】

特徴c3によれば、動作電力の供給が開始された場合にチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。

【5118】

特徴c4．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始される度に発生することを特徴とする特徴c1乃至c3のいずれか1に記載の遊技機。

【5119】

特徴c4によれば、動作電力の供給が開始される度に所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【5120】

特徴c5．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合において当該チェック契機を発生させるための操作を要することなく発生することを特徴とする特徴c1乃至c4のいずれか1に記載の遊技機。

【5121】

特徴c5によれば、動作電力の供給が開始された場合には特別な操作を要することなくチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認作業を容易なものとする事が可能となる。

【5122】

特徴c6．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生している場合に前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生していない場合には前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴c1乃至c5のいずれか1に記載の遊技機。

【5123】

特徴c6によれば、動作電力の供給が開始された場合であってチェック契機が発生している場合にチェック用表示が行われるため、遊技機にて遊技が開始される前の段階で所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合であってもチェック契機が発生していない場合にはチェック用表示が行われないため、チェック用表示を行う必要がない状況においてチェック用表示が行われないうにすることが可能となる。

【5124】

特徴c7．遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて使用対応記憶手段（管理開始フラグ）に情報を記憶させる手段（主側CPU63におけるステップS8606の処理を実行する機能）を備え、

前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が使用対応の情報に対応していない場合に前記チェック契機が発生しているものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が前記使用対応の情報に対応している場合には前記チェック契機が発生していないものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴c6に記載の遊技機。

【5125】

特徴c7によれば、遊技機が所定の態様で使用されるまでは動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われ、遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われない。これにより、例えば遊技機の出荷段階においては動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われるようにすることで、当該所定表示手段が正常であるか否かの確認を可能とし、遊技機が遊技ホールに設置された後においては動

10

20

30

40

50

作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【5126】

特徴c8．前記チェック制御手段は、

終了契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させる表示終了手段（主側CPU63におけるステップS9002の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、

前記終了契機が発生していない状況であってもキャンセル契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させるキャンセル手段（主側CPU63におけるステップS9203の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能、主側CPU63におけるステップS9308の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴c1乃至c7のいずれか1に記載の遊技機。

【5127】

特徴c8によれば、チェック用表示の終了契機が発生していなくてもキャンセル契機が発生したことに基づいてチェック用表示が終了されるため、所定表示手段においてチェック用表示が行われている状況であっても当該チェック用表示を途中で終了させて他の表示を行わせることが可能となる。

【5128】

特徴c9．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴c8に記載の遊技機。

【5129】

特徴c9によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【5130】

特徴c10．前記所定表示制御手段は、別表示実行状況となった場合に前記チェック用表示とは異なる別表示を行わせる別表示制御手段（主側CPU63におけるステップS9004及びステップS9006の処理を実行する機能）を備え、

前記キャンセル契機は、前記別表示実行状況となることに基づき発生することを特徴とする特徴c8又はc9に記載の遊技機。

【5131】

特徴c10によれば、別表示実行状況となったことに基づきキャンセル契機が発生した場合にチェック用表示が終了されるため、チェック用表示よりも別表示を優先させることが可能となる。

【5132】

特徴c11．前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況において処理の進行を待機させる手段（主側CPU63におけるステップS9406の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c1乃至c10のいずれか1に記載の遊技機。

【5133】

特徴c11によれば、処理の進行が待機されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が行われるため、処理負荷の増加を抑えながらチェック用表示を行うことが可能となる。

【5134】

特徴c12．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に前記所定表示手段にて前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴c1乃至c11のいずれか1に記載の遊技機。

【5135】

特徴c12によれば、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に、所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

10

20

30

40

50

【5136】

特徴c13．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8801～ステップS8819の処理を実行する機能、第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9401～ステップS9420の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、

前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴c12に記載の遊技機。

【5137】

特徴c13によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【5138】

特徴c14．前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8804及びステップS8805の処理を実行する機能、第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9404及びステップS9405の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c13に記載の遊技機。

【5139】

特徴c14によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【5140】

特徴c15．前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS9004及びステップS9006の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c13又はc14に記載の遊技機。

【5141】

特徴c15によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴c13の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。

【5142】

また、上記特徴c14の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常で

10

20

30

40

50

あるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【5143】

特徴c16．前記チェック制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側CPU63におけるステップS8804及びステップS8805の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側CPU63におけるステップS9203の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能、主側CPU63におけるステップS9308の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴c15に記載の遊技機。

【5144】

特徴c16によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【5145】

特徴c17．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴c16に記載の遊技機。

【5146】

特徴c17によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【5147】

特徴c18．前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8806、ステップS8817及びステップS8818にて肯定判定をする機能、第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9407、ステップS9418及びステップS9419にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴c13乃至c17のいずれか1に記載の遊技機。

【5148】

特徴c18によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【5149】

特徴c19．前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、前記チェック制御手段は、

前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側CPU63におけるステップS8804及びステップS8805の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側CPU63におけるステップS9203の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判

10

20

30

40

50

定をする機能、主側CPU63におけるステップS9308の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、
を備え、

前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS9004及びステップS9006の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c18に記載の遊技機。

【5150】

特徴c19によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【5151】

さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

【5152】

特徴c20．前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c13乃至c19のいずれか1に記載の遊技機。

【5153】

特徴c20によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【5154】

特徴c21．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS8708、ステップS8709及びステップS9107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c1乃至c20のいずれか1に記載の遊技機。

【5155】

特徴c21によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴c1の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【5156】

なお、特徴c1～c21の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、

10

20

30

40

50

特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 1 0、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 1 3、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 1 0、特徴 α H 1 ~ α H 1 1、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 1 4、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5157】

<特徴 d 群>

特徴 d 1. 所定表示手段（第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4）と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側 CPU 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、

を備え、

当該所定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第 3 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 1 0 2 の処理を実行する機能、第 3 8 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 6 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【5158】

特徴 d 1 によれば、チェック用表示が当該所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前にチェック用表示が開始されるため、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【5159】

特徴 d 2. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第 3 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 の処理を実行する機能、第 3 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 0 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、

前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴 d 1 に記載の遊技機。

【5160】

特徴 d 2 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【5161】

特徴 d 3 . 前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第 3 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能、第 3 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 4 0 4 及びステップ S 9 4 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d 2 に記載の遊技機。

【5162】

特徴 d 3 によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【5163】

特徴 d 4 . 前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d 2 又は d 3 に記載の遊技機。

【5164】

特徴 d 4 によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴 d 2 の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。

【5165】

また、上記特徴 d 3 の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【5166】

特徴 d 5 . 前記チェック制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 2 0 3 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能、主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 3 0 8 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 d 4 に記載の遊技機。

【5167】

特徴 d 5 によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【5168】

特徴 d 6 . 前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン 6 8 c）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴 d 5 に記載の遊技機。

【5169】

特徴 d 6 によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【5170】

特徴 d 7 . 前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第 3 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 0 6、ステップ S 8 8 1 7 及びステップ S 8 8 1 8 にて肯定判定をする機能、第 3 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 4 0 7、ステップ S 9 4 1 8 及びステップ S 9 4 1 9 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴 d 2 乃至 d 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5171】

特徴 d 7 によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【5172】

特徴 d 8 . 前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン 6 8 c）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、前記チェック制御手段は、

前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 2 0 3 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能、主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 3 0 8 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能）と、を備え、

前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d 7 に記載の遊技機。

【5173】

特徴 d 8 によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェ

10

20

30

40

50

ック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【5174】

さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

【5175】

特徴d9．前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d2乃至d8のいずれか1に記載の遊技機。

【5176】

特徴d9によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【5177】

特徴d10．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS8708、ステップS8709及びステップS9107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d1乃至d9のいずれか1に記載の遊技機。

【5178】

特徴d10によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴d1の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【5179】

なお、特徴d1～d10の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～

10

20

30

40

50

$\alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5180】

上記特徴c群及び上記特徴d群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5181】

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

【5182】

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

【5183】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【5184】

<特徴e群>

特徴e1. 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する状態情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS8601の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶手段（演算結果記憶エリア234）と、
を備え、

前記状態情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記状態情報を記憶することが可能であることを特徴とする遊技機。

【5185】

特徴e1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する状態情報が導出されるとともに、その導出された状態情報が状態情報記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、状態情報記憶手段には、異なるタイミングで導出された複数の状態情報を記憶するこ

10

20

30

40

50

とが可能である。これにより、複数の期間における所定事象の発生頻度を把握することが可能となるため、所定事象の発生頻度を正確に把握することが可能となる。

【5186】

特徴e2．前記態様情報記憶手段は、

前記情報導出手段により導出された直近の前記態様情報を記憶する直近記憶領域（現状エリア311）と、

当該直近記憶領域に記憶された前記態様情報よりも前に前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する過去記憶領域（第1～第3履歴エリア312～314）と、を備えていることを特徴とする特徴e1に記載の遊技機。

【5187】

特徴e2によれば、直近の態様情報とそれよりも前に導出された過去の態様情報とのそれぞれが記憶されるため、所定事象の発生頻度について直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

【5188】

特徴e3．期間開始契機が発生してから期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側CPU63におけるステップS8605及びステップS8613の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されていない状況において前記情報導出手段により導出された前記態様情報を前記直近記憶領域に記憶させる直近記憶実行手段（主側CPU63におけるステップS8602の処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記過去記憶領域に記憶させる過去記憶実行手段（主側CPU63におけるステップS8607及びステップS8614の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴e2に記載の遊技機。

【5189】

特徴e3によれば、所定の期間が経過していない状況において導出された態様情報が直近記憶領域に記憶されるとともに、所定の期間が経過した場合に導出された態様情報が過去記憶領域に記憶される。これにより、所定事象の発生頻度について直近のものを把握することが可能となるとともに、所定の期間の単位での過去の所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、過去記憶領域には所定の期間の単位での態様情報が記憶されるため、過去記憶領域に記憶される態様情報の数を抑えることが可能となる。

【5190】

特徴e4．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側CPU63におけるステップS8608及びステップS8615の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴e3に記載の遊技機。

【5191】

特徴e4によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

【5192】

特徴e5．前記過去記憶領域は、導出されたタイミングが異なる複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴e2乃至e4のいずれか1に記載の遊技機。

【5193】

特徴 e 5 によれば、過去記憶領域には複数の態様情報が記憶されるため、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【5194】

特徴 e 6 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8605 及びステップ S 8613 の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記態様情報記憶手段に記憶させる過去記憶実行手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8607 及びステップ S 8614 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応の態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5195】

特徴 e 6 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が複数記憶されることとなるため、態様情報記憶手段に記憶される態様情報の数を抑えながら、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【5196】

特徴 e 7 . 前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8608 及びステップ S 8615 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 6 に記載の遊技機。

【5197】

特徴 e 7 によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

【5198】

特徴 e 8 . 前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるように報知手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204）を制御する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8702 ～ ステップ S 8709 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5199】

特徴 e 8 によれば、態様情報に対応する報知が報知手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、報知手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。

【5200】

特徴 e 9 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を記憶することが可能な第 1 記憶領域（第 1 履歴エリア 312）と、前記態様情報を記憶することが可能な第 2 記憶領域（第 2 履歴エリア 313）と、を備えており、

本遊技機は、情報のシフト契機が発生した場合に少なくとも LDIR 命令を含む命令により前記第 1 記憶領域に記憶された前記態様情報を前記第 2 記憶領域にシフトする手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8607 及びステップ S 8614 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5201】

10

20

30

40

50

特徴 e 9 によれば、簡素な処理構成により態様情報の記憶領域間のシフトを行うことが可能となる。

【5202】

なお、特徴 e 1 ~ e 9 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 15、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 10、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 18、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 20、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 11、特徴 P 1 ~ P 12、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 17、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 13、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 11、特徴 X 1 ~ X 11、特徴 Y 1 ~ Y 11、特徴 Z 1 ~ Z 10、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 21、特徴 d 1 ~ d 10、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 13、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 16、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 10、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 10、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 10、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 13、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 10、特徴 α H 1 ~ α H 11、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 14、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 11、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 10、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 11、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 13、特徴 α f 1 ~ α f 13、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 11、特徴 α i 1 ~ α i 15、特徴 α j 1 ~ α j 12、特徴 α k 1 ~ α k 11、特徴 α l 1 ~ α l 18、特徴 α m 1 ~ α m 11、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5203】

上記特徴 e 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5204】

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

【5205】

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

【5206】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5207】

<特徴 f 群>

特徴 f 1. 動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第 35 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S 8801～ステップ S 8819 の処理を実行する機能、第 36 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S 9401～ステップ S 9420 の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生を監視するための停電監視処理が実行され得るようにする停電監視手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8901 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5208】

特徴 f 1 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【5209】

特徴 f 2. 定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側 CPU 63 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記割込み処理に前記停電監視処理が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴 f 1 に記載の遊技機。

【5210】

特徴 f 2 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割込み処理が定期的に割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【5211】

特徴 f 3. 前記割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側 CPU 63 におけるステップ S 8822～ステップ S 8825）が実行されている状況においても割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴 f 2 に記載の遊技機。

【5212】

特徴 f 3 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【5213】

特徴 f 4. 前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側 CPU 63 におけるステップ S 8907～ステップ S 8920）が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

前記終了後処理が実行されている実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴 f 3 に記載の遊技機。

【5214】

特徴 f 4 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【5215】

特徴 f 5. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

10

20

30

40

50

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得ることを特徴とする特徴 f 1 乃至 f 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5 2 1 6】

特徴 f 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況であっても停電監視処理が実行されるため、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。

【5 2 1 7】

特徴 f 6 . 前記停電監視処理にて停電の発生が特定された後に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される前に使用対象として設定されていた前記設定値のまま遊技を行うことが可能であることを特徴とする特徴 f 5 に記載の遊技機。

【5 2 1 8】

特徴 f 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電監視処理により停電の発生が特定されるため、動作電力の供給が再開された場合には停電が発生したタイミングで選択されていた設定値が使用対象となった状況で遊技を行うことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしても、動作電力の供給が再開された場合に設定値の設定を再度行う必要が生じない。

【5 2 1 9】

なお、特徴 f 1 ～ f 6 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 5、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1 ～ C 5、特徴 D 1 ～ D 1 0、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 1 8、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 2 0、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 1、特徴 P 1 ～ P 1 2、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 1 7、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 1 3、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 1 1、特徴 X 1 ～ X 1 1、特徴 Y 1 ～ Y 1 1、特徴 Z 1 ～ Z 1 0、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 2 1、特徴 d 1 ～ d 1 0、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 1 3、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 1 6、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 1 0、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4、特徴 t 1 ～ t 5、特徴 u 1 ～ u 1 0、特徴 v 1 ～ v 8、特徴 w 1 ～ w 8、特徴 x 1 ～ x 6、特徴 y 1 ～ y 9、特徴 z 1 ～ z 6、特徴 α A 1 ～ α A 1 0、特徴 α B 1 ～ α B 6、特徴 α C 1 ～ α C 1 3、特徴 α D 1 ～ α D 9、特徴 α E 1 ～ α E 5、特徴 α F 1 ～ α F 9、特徴 α G 1 ～ α G 1 0、特徴 α H 1 ～ α H 1 1、特徴 α I 1 ～ α I 8、特徴 α J 1 ～ α J 1 4、特徴 α K 1 ～ α K 8、特徴 α L 1 ～ α L 1 1、特徴 α M 1 ～ α M 8、特徴 α N 1 ～ α N 6、特徴 α O 1 ～ α O 7、特徴 α P 1 ～ α P 7、特徴 α Q 1 ～ α Q 9、特徴 α R 1 ～ α R 8、特徴 α S 1 ～ α S 3、特徴 α T 1 ～ α T 4、特徴 α U 1 ～ α U 1 0、特徴 α V 1 ～ α V 5、特徴 α W 1 ～ α W 9、特徴 α X 1 ～ α X 4、特徴 α Y 1 ～ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ～ α Z 4、特徴 α a 1 ～ α a 3、特徴 α b 1 ～ α b 9、特徴 α c 1 ～ α c 7、特徴 α d 1 ～ α d 9、特徴 α e 1 ～ α e 1 3、特徴 α f 1 ～ α f 1 3、特徴 α g 1 ～ α g 8、特徴 α h 1 ～ α h 1 1、特徴 α i 1 ～ α i 1 5、特徴 α j 1 ～ α j 1 2、特徴 α k 1 ～ α k 1 1、特徴 α l 1 ～ α l 1 8、特徴 α m 1 ～ α m 1 1、特徴 α n 1 ～ α n 9、特徴 α o 1 ～ α o 6、特徴 α p 1 ～ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5 2 2 0】

上記特徴 f 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5 2 2 1】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領

10

20

30

40

50

域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【5222】

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

【5223】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、停電の発生に対して適切に対処する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【5224】

<特徴g群>

特徴g1．遊技者の有利度に対応する設定対応情報（低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル）を記憶するための設定対応記憶領域（第39の実施形態では第1～第6設定情報記憶エリア325a～325f、第40の実施形態では第1～第3設定情報記憶エリア326a～326c）を複数である第1所定数有する設定対応記憶手段（第39の実施形態では設定対応記憶エリア325、第40の実施形態では設定対応記憶エリア326）と、

使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段により設定された設定値に対応する前記設定対応記憶領域に記憶された前記設定対応情報を利用して、遊技者の利益に関連する利益関連処理（ステップS504）を実行する利益関連手段（主側CPU63における特図変動開始処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数が、前記第1所定数よりも少ないことを特徴とする遊技機。

【5225】

特徴g1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に対応する設定対応情報を記憶するための設定対応記憶領域が第1所定数設けられている構成において、使用対象となる設定値の種類数は当該第1所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数である遊技機と設定対応記憶手段に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合における遊技機の設計作業を簡易に行うことが可能となる。以上より、設定値に関する構成を好適なものとすることが可能となる。

【5226】

特徴g2．前記第1所定数の前記設定対応記憶領域のそれぞれに対応する対応情報を記憶保持することが可能な対応情報記憶手段（特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタ）を備え、

前記設定手段は、変更操作に基づき前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することで、前記使用対象となる設定値を設定するものであり、

前記設定手段により設定され得る前記設定値の設定対応情報は少なくとも1個の前記設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、前記第1所定数の一部であって複数の前

10

20

30

40

50

記設定対応記憶領域には同一の前記設定対応情報が記憶されている構成であることにより、前記第1所定数の前記設定対応記憶領域の全てに前記設定対応情報が記憶されていることを特徴とする特徴g1に記載の遊技機。

【5227】

特徴g2によれば、変更操作に基づき対応情報記憶手段に記憶保持される対応情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報が利益関連処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で利益関連処理が実行されることとなる。この場合に、設定手段により設定され得る設定値の設定対応情報は少なくとも1個の設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、第1所定数の一部であって複数の設定対応記憶領域には同一の設定対応情報が記憶されている構成であることにより、第1所定数の設定対応記憶領域の全てに設定対応情報が記憶されている。これにより、第1所定数の設定対応記憶領域をそのまま利用するとともに対応情報記憶手段を利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第1所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

10

【5228】

特徴g3．前記利益関連手段は、

前記対応情報記憶手段に記憶保持されている前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域から前記設定対応情報を読み出す手段（主側CPU63における当否テーブルの読み出し処理を実行する機能）と、

20

その読み出した前記設定対応情報を利用して前記利益関連処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS504の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴g2に記載の遊技機。

【5229】

特徴g3によれば、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段に記憶保持されている対応情報に対応する設定対応記憶領域から読み出した設定対応情報を利用して利益関連処理を実行すればよいため、利益関連処理の実行に際して設定対応情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【5230】

30

特徴g4．前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することが可能な状況において現状の設定値に対応する表示を所定の表示手段（第4報知用表示装置204）に行わせる所定表示制御手段（主側CPU63におけるステップS9801～ステップS9804の処理を実行する機能）を備え、

当該所定表示制御手段は、

前記対応情報記憶手段の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出す手段（主側CPU63におけるステップS9801～ステップS9803の処理を実行する機能）と、

その読み出した設定値の表示情報に対応する表示を前記所定の表示手段に行わせる手段（主側CPU63におけるステップS9804の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴g2又はg3に記載の遊技機。

40

【5231】

特徴g4によれば、使用対象となる設定値を変更する場合には、所定の表示手段に表示された現状の設定値に対応する表示を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段の対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出してその読み出した設定値の表示情報に対応する表示を所定の表示手段に行わせる構成である。これにより、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【5232】

50

特徴 g 5 . 前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数は、前記第 1 所定数の約数であって前記第 1 所定数とは異なる数であり、

各設定値に対応する前記設定対応情報が記憶されている前記設定対応記憶領域の数は、各設定値間において同一数となっていることを特徴とする特徴 g 4 に記載の遊技機。

【 5 2 3 3 】

特徴 g 5 によれば、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数よりも少ない数である構成であつたとしても、設定値に対応する表示が所定の表示手段にて行われる頻度を各設定値間で同一とすることが可能となる。

【 5 2 3 4 】

特徴 g 6 . 前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報の変更順序において連続する順序の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域には、同一の設定値に対応する前記設定対応情報は記憶されていないことを特徴とする特徴 g 4 又は g 5 に記載の遊技機。

10

【 5 2 3 5 】

特徴 g 6 によれば、変更操作が 1 回行われる度に、所定の表示手段にて表示対象となる設定値を変更させることが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数よりも少ない数である構成であつたとしても、変更操作の操作性を向上させることが可能となる。

【 5 2 3 6 】

なお、特徴 g 1 ~ g 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 1 0、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 1 3、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 1 0、特徴 α H 1 ~ α H 1 1、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 1 4、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

40

【 5 2 3 7 】

上記特徴 g 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 5 2 3 8 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球し

50

た場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【5239】

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

【5240】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5241】

<特徴h群>

特徴h1．表示手段（特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b、第1～第4報知用表示装置201～204、第1～第5表示回路261～265）と、

当該表示手段に表示させる表示内容に対応する表示データ（表示データ信号、表示クロック信号）を送信する表示制御手段（主側CPU63）と、

当該表示制御手段により前記表示データが送信された場合に、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示手段に表示設定を行う表示実行手段（表示IC266）と、

を備えた遊技機において、

前記表示手段を複数備え、

前記表示制御手段は、複数の前記表示手段のそれぞれに対応する前記表示データを前記表示実行手段に順次送信する順次送信手段（主側CPU63における第2タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記表示実行手段は、前記表示制御手段により前記表示データが送信された場合、複数の前記表示手段のうちその表示データの設定対象となる表示手段に対して、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示設定を行うものであり、

前記順次送信手段から前記表示実行手段への前記表示データの送信間隔は、各表示手段において前記表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して前記表示実行手段による前記表示設定が行われることとなる送信間隔であることを特徴とする遊技機。

【5242】

特徴h1によれば、表示制御手段から送信された表示データに従って表示実行手段にて表示手段に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように表示手段が表示制御される。これにより、表示制御手段の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、複数の表示手段が設けられた構成においてそれら複数の表示手段に1対1で対応させて表示実行手段が設けられているのではなく、複数の表示手段に対して1個の表示実行手段が兼用されている。これにより、表示実行手段の数の増加を抑えながら表示手段の数を増加させることが可能となる。また、表示制御手段から表示実行手段への表示データの送信間隔は、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示手段に対して1個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。以上より、表示手段を表示制御するための構成を好

10

20

30

40

50

適なものとする事が可能となる。

【5243】

特徴h2．前記順次送信手段は、前記表示データを前記表示実行手段に送信する場合、その表示データの設定対象となる前記表示手段の種類を特定可能とする特定可能情報（種別データ信号、種別クロック信号）を前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴h1に記載の遊技機。

【5244】

特徴h2によれば、表示実行手段は表示制御手段から表示データが送信された場合、表示制御手段から送信されている特定可能情報に対応する表示手段に対してその表示データを設定すればよい。これにより、複数の表示手段に対して1個の表示実行手段が兼用される構成であっても、表示実行手段の構成を簡素なものとする事が可能となる。

10

【5245】

特徴h3．前記順次送信手段は、複数の前記表示手段が予め定められた順序で1回ずつ前記表示データの設定対象となることを更新周回の1回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように前記表示データの送信を行うものであることを特徴とする特徴h1又はh2に記載の遊技機。

【5246】

特徴h3によれば、表示制御手段は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示手段を変更すればよいため、表示制御手段の処理構成を簡素なものとする事が可能となる。

20

【5247】

特徴h4．前記順次送信手段は、一の前記表示手段に対する前記表示データの内容が当該表示手段を送信対象として前回送信した場合における前記表示データの内容と同一であったとしても、当該表示手段が送信対象となった場合にはその表示データを送信することを特徴とする特徴h1乃至h3のいずれか1に記載の遊技機。

【5248】

特徴h4によれば、送信すべき表示データの内容が変更されていなくても当該表示データが送信されるため、複数の表示手段に対して1個の表示実行手段が兼用される構成であっても、所定の表示手段にて同一の表示を継続させる事が可能となる。

【5249】

特徴h5．前記順次送信手段は、前記表示制御手段において所定の処理を実行している状況で割り込んで起動される所定割り込み処理（第2タイマ割り込み処理）にて前記表示データを送信するための処理を実行することを特徴とする特徴h1乃至h4のいずれか1に記載の遊技機。

30

【5250】

特徴h5によれば、所定割り込み処理にて表示データを送信するための処理が実行されるため、各表示手段に表示データが設定される周期を所定の周期とする事が可能となる。よって、複数の表示手段に対して1個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示データの設定が行われるようにする事が可能となる。

40

【5251】

特徴h6．前記表示実行手段により前記表示設定の対象となる複数の前記表示手段に対して前記表示データを送信するための処理は、前記所定割り込み処理に集約されていることを特徴とする特徴h5に記載の遊技機。

【5252】

特徴h6によれば、表示実行手段により表示設定の対象となる各表示手段に表示データが設定される周期を同一の周期とする事が可能となる。

【5253】

特徴h7．前記表示制御手段は、前記所定の処理を実行している状況で特定割り込み処理（第1タイマ割り込み処理）を割り込んで起動させる手段（主側CPU63における第1タ

50

イマ割込み処理を実行する機能)を備え、

前記所定割込み処理の割込み周期は、前記特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期であることを特徴とする特徴 h 5 又は h 6 に記載の遊技機。

【5254】

特徴 h 7 によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理にて表示実行手段に表示データが送信される処理が実行される。これにより、特定割込み処理にて表示実行手段に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。

【5255】

特徴 h 8 . 前記特定割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴 h 7 に記載の遊技機。

10

【5256】

特徴 h 8 によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で特定割込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【5257】

特徴 h 9 . 前記所定割込み処理は前記特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 h 7 又は h 8 に記載の遊技機。

【5258】

特徴 h 9 によれば、所定割込み処理は特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、特定割込み処理が割り込んで起動される構成であっても表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。

20

【5259】

特徴 h 10 . 前記所定割込み処理が開始される場合に前記特定割込み処理の割込みが禁止され、前記所定割込み処理が終了される場合に前記特定割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴 h 7 乃至 h 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5260】

特徴 h 10 によれば、所定割込み処理が実行されている状況において特定割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。

30

【5261】

特徴 h 11 . 前記表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する手段(第33の実施形態では主側CPU63におけるステップS7901～ステップS7918の処理を実行する機能、第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8801～ステップS8819の処理を実行する機能、第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9401～ステップS9420の処理を実行する機能、第37の実施形態では主側CPU63におけるステップS9501～ステップS9518の処理を実行する機能、第42の実施形態では主側CPU63におけるステップS9901～ステップS9917の処理を実行する機能)を備え、

前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 h 5 乃至 h 10 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【5262】

特徴 h 11 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

【5263】

特徴 h 12 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定

50

値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）を備え、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

前記順次送信手段は、前記設定可能状況において所定の前記表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴h11に記載の遊技機。

【5264】

特徴h12によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

【5265】

特徴h13．前記表示制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に遊技の進行を制御するために進行対応処理を実行する手段（主側CPU63における第1タイム割込み処理を実行する機能）を備え、

前記順次送信手段は、前記進行対応処理の実行結果に対応する対応表示が複数の前記表示手段のうち少なくとも一部の表示手段にて行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信するものであり、

前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても割り込んで起動されることを特徴とする特徴h11又はh12に記載の遊技機。

【5266】

特徴h13によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

【5267】

なお、特徴h1～h13の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5268】

<特徴i群>

特徴 i 1 . 他の処理が実行されている状況において第 1 割込み周期が経過したことに基
づいて当該他の処理に割り込んで第 1 割込み処理を実行する第 1 割込み実行手段（主側 C
P U 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）と、

他の処理が実行されている状況において第 2 割込み周期が経過したことに基づいて当該
他の処理に割り込んで第 2 割込み処理を実行する第 2 割込み実行手段（主側 C P U 6 3 に
おける第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 2 割込み周期は前記第 1 割込み周期よりも短い周期であり、

所定の表示手段（特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図
保留表示部 3 8 b、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4）を表示制御するための処理
が前記第 2 割込み処理にて実行されることを特徴とする遊技機。

【 5 2 6 9 】

特徴 i 1 によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理
にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される。これにより、特定割込み処
理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される構成に比べて短い周期で所
定の表示手段の表示制御を行うことが可能となる。

【 5 2 7 0 】

特徴 i 2 . 前記第 1 割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されること
を特徴とする特徴 i 1 に記載の遊技機。

【 5 2 7 1 】

特徴 i 2 によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第 1 割込
み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能
となる。

【 5 2 7 2 】

特徴 i 3 . 前記第 2 割込み処理は前記第 1 割込み処理が実行されている状況であっても
割り込んで起動されることを特徴とする特徴 i 1 又は i 2 に記載の遊技機。

【 5 2 7 3 】

特徴 i 3 によれば、第 2 割込み処理は第 1 割込み処理が実行されている状況であっても
割り込んで起動されるため、第 1 割込み処理が割り込んで起動される構成であっても所定
の表示手段の表示制御を所定の周期で行うことが可能となる。

【 5 2 7 4 】

特徴 i 4 . 前記第 2 割込み処理が開始される場合に前記第 1 割込み処理の割込みが禁止
され、前記第 2 割込み処理が終了される場合に前記第 1 割込み処理の割込みが許可される
ことを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 2 7 5 】

特徴 i 4 によれば、第 2 割込み処理が実行されている状況において第 1 割込み処理が割
り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の表示手
段の表示制御を優先させることが可能となる。

【 5 2 7 6 】

特徴 i 5 . 動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する
手段（主側 C P U 6 3 におけるメイン処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であ
っても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 4 のいずれか 1 に記載の遊技
機。

【 5 2 7 7 】

特徴 i 5 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定
の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理対し
て第 2 割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理
の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況に
おいて所定の表示手段を表示制御することが可能となる。

10

20

30

40

50

【5278】

特徴 i 6 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 (主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能) を備え、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

前記第 2 割込み実行手段は、前記設定可能状況において前記所定の表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記第 2 割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 i 5 に記載の遊技機。

【5279】

特徴 i 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

【5280】

特徴 i 7 . 前記第 2 割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても前記第 2 割込み周期が経過したことに基づいて前記第 2 割込み処理を実行することを特徴とする特徴 i 5 又は i 6 に記載の遊技機。

【5281】

特徴 i 7 によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。

【5282】

なお、特徴 i 1 ~ i 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 15、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 10、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 18、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 20、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 11、特徴 P 1 ~ P 12、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 17、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 13、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 11、特徴 X 1 ~ X 11、特徴 Y 1 ~ Y 11、特徴 Z 1 ~ Z 10、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 21、特徴 d 1 ~ d 10、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 13、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 16、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 10、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 10、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 10、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 13、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 10、特徴 α H 1 ~ α H 11、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 14、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 11、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 10、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 11、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 13、特徴 α f 1 ~ α f 13、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 11、特徴 α i 1 ~ α i 15、特徴 α j 1 ~ α j 12、特徴 α k 1 ~ α k 11、特徴 α l 1 ~ α l 18、特徴 α m 1 ~ α m 11、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5283】

上記特徴 h 群及び上記特徴 i 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5284】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は

10

20

30

40

50

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

【５２８５】

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

【５２８６】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、表示手段にて表示を行わせるための構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５２８７】

<特徴ｊ群>

特徴ｊ１．動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第３３の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８の処理を実行する機能、第３５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第３６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能、第３７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８の処理を実行する機能、第４２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０１～ステップＳ９９１７の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理に割り込んで所定割込み処理を実行する所定割込み実行手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【５２８８】

特徴ｊ１によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定割込み処理が割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理として設定されている処理を設定する必要がないため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。以上より、動作電力の供給が開始された場合における処理を好適に行うことが可能となる。

【５２８９】

特徴ｊ２．前記所定割込み実行手段は、所定の表示手段（特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御するための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｊ１に記載の遊技機。

【５２９０】

特徴ｊ２によれば、動作電力の供給開始直後であっても所定の表示手段にて所定の表示を行わせることが可能となる。

【５２９１】

10

20

30

40

50

特徴 j 3 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

前記所定割込み実行手段は、前記設定可能状況において所定の表示手段（第 4 報知用表示装置 2 0 4）にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 j 1 又は j 2 に記載の遊技機。

【 5 2 9 2 】

特徴 j 3 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

【 5 2 9 3 】

特徴 j 4 . 前記所定割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても所定割込み周期が経過したことに基づいて前記所定割込み処理を実行することを特徴とする特徴 j 1 乃至 j 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 2 9 4 】

特徴 j 4 によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定割込み処理として設定されている処理を実行することが可能となる。

【 5 2 9 5 】

特徴 j 5 . 前記所定割込み実行手段は、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップ S 8 9 0 1）を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 j 1 乃至 j 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 2 9 6 】

特徴 j 5 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【 5 2 9 7 】

特徴 j 6 . 前記所定割込み処理に、遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0）が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 2 2 ～ステップ S 8 8 2 5）が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴 j 5 に記載の遊技機。

【 5 2 9 8 】

特徴 j 6 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る所定割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 5 2 9 9 】

なお、特徴 j 1 ～ j 6 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 5、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1 ～ C 5、特徴 D 1 ～ D 1 0、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 1 8、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 2 0、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 1 1、特徴 P 1 ～ P 1 2、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 1 7、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 1 3、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 1 1、特徴 X 1 ～ X 1 1、特徴 Y 1 ～ Y 1 1、特徴 Z 1 ～ Z 1 0、特

10

20

30

40

50

特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 1 0、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 1 3、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 1 0、特徴 α H 1 ~ α H 1 1、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 1 4、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5300】

上記特徴 j 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5301】

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

【5302】

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

【5303】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5304】

<特徴 k 群>

特徴 k 1. 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 CPU 63 における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA201 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204）を表示制御する態様情報表示制御

10

20

30

40

50

手段（主側CPU63における表示用処理及び第2タイマ割込み処理を実行する機能）と、
所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側CPU63におけるステップSA320の処理及び第2タイマ割込み処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5305】

特徴k1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、所定の表示契機が発生したことに基づいて態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定の表示契機が発生した場合にはそれに対応する所定対応表示を態様情報に対応する表示よりも情報表示手段にて優先して行わせることが可能となり、情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

10

【5306】

特徴k2．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側CPU63におけるステップSA210の処理を実行する機能）を備え、

20

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものとして、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴k1に記載の遊技機。

【5307】

特徴k2によれば、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われ、その後に情報表示手段にて態様情報に対応する表示が新たに開始される。これにより、情報表示手段にて表示されている態様情報が所定の期間の経過後におけるものであることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

30

【5308】

特徴k3．前記情報導出手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記態様情報を導出するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴k2に記載の遊技機。

【5309】

40

特徴k3によれば、所定の期間が経過することを基準として態様情報の新たな導出が行われる構成において、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に所定の期間の経過後に新たに導出された態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における態様情報に対応する表示が所定の期間が経過した後において新たに導出された態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【5310】

特徴k4．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側CPU63におけるステップSA217の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする

50

特徴 k 3 に記載の遊技機。

【5311】

特徴 k 4 によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【5312】

特徴 k 5 . 前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア 234）に記憶させる記憶実行手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA203 及びステップ SA216 の処理を実行する機能）を備え、

10

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記記憶実行手段により前記態様情報記憶手段に新たに記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 k 2 乃至 k 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5313】

特徴 k 5 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

20

【5314】

特徴 k 6 . 前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応態様情報を記憶することが可能であり、

30

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記期間対応態様情報のそれぞれに対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであることを特徴とする特徴 k 5 に記載の遊技機。

【5315】

特徴 k 6 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報が複数記憶されるとともにそれら複数の期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、複数の所定の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【5316】

特徴 k 7 . 前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA316 の処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【5317】

特徴 k 7 によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。この場合に、上記特徴 k 1 の構成を備え、所定の表示契機が発生したことに基づいて情報表示手段にて所定対応表示が行われる。これにより、切換前状態を間に挟んで異なる態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を

50

利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

【5318】

特徴k8．前記所定対応表示制御手段は、前記所定の表示契機が発生した場合、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間が経過していない状況であったとしても前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴k1乃至k7のいずれか1に記載の遊技機。

【5319】

特徴k8によれば、所定の表示契機が発生した場合には態様情報に対応する表示の途中であったとしても所定対応表示が開始される。これにより、所定の表示契機が発生したことを早期に報知することが可能となる。

【5320】

特徴k9．前記所定対応表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間の途中において前記所定の表示契機が発生した場合、当該表示継続期間が経過した後に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴k1乃至k7のいずれか1に記載の遊技機。

【5321】

特徴k9によれば、所定の表示契機が発生したとしてもその時点で表示されている態様情報に対応する表示が完了した後に所定対応表示が開始される。これにより、既に行われている態様情報に対応する表示を邪魔しないようにしながら、所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

【5322】

特徴k10．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア234）を備え、

当該態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313、第3履歴エリア314）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする特徴k1乃至k9のいずれか1に記載の遊技機。

【5323】

特徴k10によれば、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【5324】

特徴k11．前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴k10に記載の遊技機。

【5325】

特徴k11によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【5326】

特徴k12．前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴k10又はk11に記載の遊技機。

【5327】

特徴 k 1 2 によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から態様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

【 5 3 2 8 】

特徴 k 1 3 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 1 0 の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 3 及びステップ S A 2 1 6 の処理を実行する機能）と、
を備え、

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴 k 1 0 乃至 k 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 3 2 9 】

特徴 k 1 3 によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。

【 5 3 3 0 】

特徴 k 1 4 . 前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 3 3 1 】

特徴 k 1 4 によれば、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、1 回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 5 3 3 2 】

特徴 k 1 5 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 1 0 の処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア 2 3 4）に記憶させる記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 3 及びステップ S A 2 1 6 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものとして、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 k 1 4 に記載の遊技機。

【 5 3 3 3 】

特徴 k 1 5 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の

10

20

30

40

50

期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【5334】

特徴k16．前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴k15に記載の遊技機。

【5335】

特徴k16によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。

【5336】

なお、特徴k1～k16の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5337】

<特徴l群>

特徴l1．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップSA201の処理を実行する機能）と、

前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結

10

20

30

40

50

果記憶エリア２３４）と、

当該態様情報記憶手段に記憶された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、

前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３、第３履歴エリア３１４）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の前記特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

10

【５３３８】

特徴し１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【５３３９】

20

また、態様情報記憶手段には導出されたタイミングが異なる複数の態様情報が記憶されるとともにそれら複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【５３４０】

特徴し２．前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴し１に記載の遊技機。

【５３４１】

30

特徴し２によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【５３４２】

特徴し３．所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴し１又はし２に記載の遊技機。

40

【５３４３】

特徴し３によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

【５３４４】

特徴し４．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所

50

定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側CPU63におけるステップSA210の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側CPU63におけるステップSA203及びステップSA216の処理を実行する機能）と、
を備え、

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴1乃至3のいずれか1に記載の遊技機。

10

【5345】

特徴14によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。

【5346】

特徴15．前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側CPU63におけるステップSA316の処理及び第2タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴1乃至4のいずれか1に記載の遊技機。

20

【5347】

特徴15によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。

【5348】

なお、特徴1～15の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

40

【5349】

50

<特徴m群>

特徴m1．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップSA201の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする遊技機。

10

【5350】

特徴m1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、1回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【5351】

特徴m2．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側CPU63におけるステップSA210の処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア234）に記憶させる記憶実行手段（主側CPU63におけるステップSA203及びステップSA216の処理を実行する機能）と、

30

前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第1～第4報知用表示装置201～204）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側CPU63における表示用処理及び第2タイマ割込み処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側CPU63におけるステップSA320の処理及び第2タイマ割込み処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴m1に記載の遊技機。

40

【5352】

特徴m2によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の

50

期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【5353】

特徴m3．前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴m2に記載の遊技機。

【5354】

特徴m3によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。

【5355】

なお、特徴m1～m3の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5356】

上記特徴k群、上記特徴l群及び上記特徴m群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5357】

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

【5358】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処

10

20

30

40

50

理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【5359】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5360】

<特徴n群>

特徴n1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSA709の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能及びステップSA417にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能並びにステップSA917にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記第2設定関連操作が行われたとしても前記設定可能状況となるようにする開始後発生手段（第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【5361】

特徴n1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【5362】

また、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる。これにより、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象の設定値の報知よりも使用対象の設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【5363】

特徴n2．前記設定可能状況において変更途中の設定値が報知されるようにする状況報知手段（主側CPU63におけるステップSA801～ステップSA803の処理を実行する機能並びに第2タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特

10

20

30

40

50

徴 n 1 に記載の遊技機。

【5364】

特徴 n 2 によれば、設定可能状況においては変更途中の設定値が報知されるため現状の設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように設定可能状況において変更途中の設定値が報知されることにより、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となることで設定値の変更操作が優先される構成であったとしても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

【5365】

特徴 n 3 . 前記状況報知手段及び前記報知発生手段はいずれも所定の表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204）にて対象となる設定値が表示されるようにすることを特徴とする特徴 n 2 に記載の遊技機。

【5366】

特徴 n 3 によれば、設定値の変更が行われる場合及び設定値の確認が行われる場合のいずれであっても所定の表示手段にて対象となる設定値が表示されるため、それぞれの状況に対して所定の表示手段を兼用することが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる構成であったとしても、設定可能状況となることで所定の表示手段にて設定値が表示されるため、第 2 設定関連操作を行った遊技ホールの管理者は当該所定の表示手段を目視することで設定値を確認することが可能となる。

【5367】

特徴 n 4 . 前記状況報知手段は、前記変更途中の設定値に対応する表示と前記設定可能状況であることに対応する表示とが前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 n 3 に記載の遊技機。

【5368】

特徴 n 4 によれば、設定可能状況である場合には所定の表示手段にて変更途中の設定値に対応する表示が行われるだけでなく設定可能状況であることに対応する表示が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作が行われたにも関わらず設定可能状況となった場合、設定可能状況となったことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【5369】

特徴 n 5 . 前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に選択されていた設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5370】

特徴 n 5 によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【5371】

特徴 n 6 . 前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア 341）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア 342）と、
を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA708 の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となって

10

20

30

40

50

いた設定値を使用対象として設定するものであり、

前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5372】

特徴 n 6 によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

10

【5373】

特徴 n 7 . 前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第 1 設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第 4 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SA 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 4 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SA 9 1 7 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴 n 6 に記載の遊技機。

20

【5374】

特徴 n 7 によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第 2 設定関連操作が行われた場合には動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第 2 設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

30

【5375】

特徴 n 8 . 前記開始後発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第 1 設定関連操作及び前記第 2 設定関連操作のいずれもが行われなかつたとしても前記設定可能状況となるようにし得ることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5376】

特徴 n 8 によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作及び第 2 設定関連操作のいずれもが行われなかつたとしても設定可能状況となり得るため、設定値の変更を行っている途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値の変更を行うことが可能な状況を積極的に生じさせることが可能となる。

40

【5377】

特徴 n 9 . 前記第 1 設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a）が設定キーにより所定対応状態（ON 操作された状態）とされていることを含み、

前記状況発生手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF 操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記設定可能状況を終了させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ SA 7 0 9 及びステッ

50

プ S A 7 1 0 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 3 7 8 】

特徴 n 9 によれば、設定可能状況とするためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定可能状況は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に設定可能状況が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで設定可能状況が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定可能状況を終了させることが可能となる。

10

【 5 3 7 9 】

特徴 n 1 0 . 前記状況発生手段は、前記報知発生手段により前記使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第 1 設定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 3 8 0 】

特徴 n 1 0 によれば、使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の開始に際して第 1 設定関連操作が行われた場合には設定可能状況となる。これにより、設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

20

【 5 3 8 1 】

なお、特徴 n 1 ~ n 1 0 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 5、特徴 B 1 ~ B 7、特徴 C 1 ~ C 5、特徴 D 1 ~ D 1 0、特徴 E 1 ~ E 6、特徴 F 1 ~ F 3、特徴 G 1 ~ G 1 8、特徴 H 1 ~ H 7、特徴 I 1 ~ I 9、特徴 J 1 ~ J 4、特徴 K 1 ~ K 7、特徴 L 1 ~ L 2 0、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 6、特徴 O 1 ~ O 1 1、特徴 P 1 ~ P 1 2、特徴 Q 1 ~ Q 5、特徴 R 1 ~ R 1 7、特徴 S 1 ~ S 8、特徴 T 1 ~ T 1 3、特徴 U 1 ~ U 8、特徴 V 1 ~ V 6、特徴 W 1 ~ W 1 1、特徴 X 1 ~ X 1 1、特徴 Y 1 ~ Y 1 1、特徴 Z 1 ~ Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 1 0、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 1 3、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 1 0、特徴 α H 1 ~ α H 1 1、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 1 4、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

40

【 5 3 8 2 】

< 特徴 o 群 >

50

特徴○１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたことに基づいて、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定の設定関連処理を途中から再開させる途中再開手段（第４５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能、第４６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【５３８３】

特徴○１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理が途中から再開される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理を引き続き継続させることが可能となる。

【５３８４】

特徴○２．前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させることを特徴とする特徴○１に記載の遊技機。

【５３８５】

特徴○２によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。

【５３８６】

特徴○３．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記途中再開手段により前記所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく、前記設定関連実行手段により前記所定の設定関連処理が新たに開始されることを特徴とする特徴○２に記載の遊技機。

【５３８７】

特徴○３によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。その一方、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合

に所定設定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく新たに開始される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開される場合における所定設定関連操作の有無により、所定の設定関連処理を新たに開始させること及び所定の設定関連処理を途中から再開させることのいずれかを選択することが可能となる。

【5388】

特徴○4．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）が設定キーにより所定対応状態（ON操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF操作された状態）に変更されたことを特定したに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側CPU63におけるステップSA504の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSA709及びステップSA710の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴○2又は○3に記載の遊技機。

【5389】

特徴○4によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

【5390】

特徴○5．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴○1乃至○4のいずれか1に記載の遊技機。

【5391】

特徴○5によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合にはその変更途中の設定値から当該設定値の変更を再開させることが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

【5392】

特徴○6．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であり、

使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア341）と、

前記所定の設定関連処理において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア342）と、
を備え、

前記設定関連実行手段は、

前記所定の設定関連処理として、変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側CPU63におけるステップSA708の処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理として、終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、選択対象となっていた設定値を使用対象として設定する

10

20

30

40

50

手段（主側CPU63におけるステップSA709の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記途中再開手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴o1乃至o5のいずれか1に記載の遊技機。

【5393】

特徴o6によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【5394】

特徴o7. 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて、前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、

前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA417にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA917にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴o6に記載の遊技機。

【5395】

特徴o7によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

【5396】

なお、特徴o1～o7の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y

1～y 9、特徴 z 1～z 6、特徴 α A 1～α A 10、特徴 α B 1～α B 6、特徴 α C 1～α C 13、特徴 α D 1～α D 9、特徴 α E 1～α E 5、特徴 α F 1～α F 9、特徴 α G 1～α G 10、特徴 α H 1～α H 11、特徴 α I 1～α I 8、特徴 α J 1～α J 14、特徴 α K 1～α K 8、特徴 α L 1～α L 11、特徴 α M 1～α M 8、特徴 α N 1～α N 6、特徴 α O 1～α O 7、特徴 α P 1～α P 7、特徴 α Q 1～α Q 9、特徴 α R 1～α R 8、特徴 α S 1～α S 3、特徴 α T 1～α T 4、特徴 α U 1～α U 10、特徴 α V 1～α V 5、特徴 α W 1～α W 9、特徴 α X 1～α X 4、特徴 α Y 1～α Y 11、特徴 α Z 1～α Z 4、特徴 α a 1～α a 3、特徴 α b 1～α b 9、特徴 α c 1～α c 7、特徴 α d 1～α d 9、特徴 α e 1～α e 13、特徴 α f 1～α f 13、特徴 α g 1～α g 8、特徴 α h 1～α h 11、特徴 α i 1～α i 15、特徴 α j 1～α j 12、特徴 α k 1～α k 11、特徴 α l 1～α l 18、特徴 α m 1～α m 11、特徴 α n 1～α n 9、特徴 α o 1～α o 6、特徴 α p 1～α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5397】

<特徴 p 群>

特徴 p 1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 503 及びステップ S 504 の処理を実行する機能）と、

所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部 68 a の ON 操作及びリセットボタン 68 c の押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部 68 a の ON 操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能、主側 CPU 63 における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する供給後実行手段（第 45 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S A 412 にて肯定判定をする機能及び主側 CPU 63 におけるステップ S A 414 にて肯定判定をする機能、第 46 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S A 905 及びステップ S A 916 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【5398】

特徴 p 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定設定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定設定関連操作が行われていなくても所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

【5399】

特徴 p 2. 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記供給後実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴 p 1 に記載の遊技機。

【5400】

特徴 p 2 によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関

10

20

30

40

50

連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

【5401】

特徴p3．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）が設定キーにより所定対応状態（ON操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF操作された状態）に変更されたことを特定したに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側CPU63におけるステップSA504の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSA709及びステップSA710の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴p1又はp2に記載の遊技機。

10

【5402】

特徴p3によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することではなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

20

【5403】

特徴p4．前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴p1乃至p3のいずれか1に記載の遊技機。

【5404】

特徴p4によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【5405】

特徴p5．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴p1乃至p4のいずれか1に記載の遊技機。

【5406】

特徴p5によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても設定値の報知が再度開始される。これにより、設定値の報知を優先させることが可能となる。

40

【5407】

特徴p6．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSA709の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となる

50

ようにする状況発生手段（第４５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第４６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能並びにステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、
を備え、

前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないものであり、

前記状況発生手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴ｐ５に記載の遊技機。

【５４０８】

特徴ｐ６によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が実行されるのではなく、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となる。これにより、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況とするための特定関連操作が行われた場合には設定値の報知よりも設定可能状況の発生を優先させることが可能となる。

【５４０９】

特徴ｐ７．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴ｐ１乃至ｐ６のいずれか１に記載の遊技機。

【５４１０】

特徴ｐ７によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

【５４１１】

なお、特徴ｐ１～ｐ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α１～α３、特徴β１～β７、特徴γ１～γ２１、特徴δ１～δ１０、特徴ε１～ε９、特徴ζ１～ζ６、特徴η１～η６、特徴θ１～θ１３、特徴ι１～ι７、特徴κ１～κ６、特徴λ１～λ５、特徴μ１～μ３、特徴ν１～ν１０、特徴ο１～ο７、特徴ρ１～ρ７、特徴σ１～σ８、特徴τ１～τ７、特徴υ１～υ４、特徴φ１～φ５、特徴χ１～χ１０、特徴ψ１～ψ８、特徴ω１～ω８、特徴ξ１～ξ６、特徴η１～η９、特徴ζ１～ζ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４、特徴αＫ１～αＫ８、特徴αＬ１～αＬ１１、特徴αＭ１～αＭ８、特徴αＮ１～αＮ６、特徴αＯ１～αＯ７、特徴αＰ１～αＰ７、特徴αＱ１～αＱ９、特徴αＲ１～αＲ８、特徴αＳ１～αＳ３、特徴αＴ１～αＴ４、特徴αＵ１～αＵ１０、特徴αＶ１～αＶ５、特徴αＷ１～αＷ９、特徴αＸ１～αＸ４、特徴αＹ１～αＹ１１、特徴αＺ１～αＺ４、特徴αα１～αα３、特徴αβ１～αβ９、特徴αγ１～αγ７、特徴αδ１～αδ９、特徴αε１～αε１３、特徴αφ１～αφ１３、特徴αη１～αη８、特徴αθ１～αθ１１、特徴αι１～αι１５、特徴ακ１～ακ１２、特徴αλ１～αλ１１、特徴αμ１～αμ１１、特徴αν１～αν９、特徴αο１～αο６、特

10

20

30

40

50

徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5412】

<特徴 q 群>

特徴 q 1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S503 及びステップ S504 の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能、主側 CPU 63 における設定確認用処理を実行する機能）と、

を備え、

当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば RAM クリア操作又は設定変更操作、所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば RAM クリア操作）が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする遊技機。

【5413】

特徴 q 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【5414】

特徴 q 2．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴 q 1 に記載の遊技機。

【5415】

特徴 q 2 によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われなくなることが可能となる。

【5416】

特徴 q 3．前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部 68a の ON 操作及びリセットボタン 68c の押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部 68a の ON 操作）が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作ではなく前記特定関連操作が行われた場合には前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴 q 1 又は q 2 に記載の遊技機。

【5417】

特徴 q 3 によれば、所定の設定関連処理を行わせるためには所定設定関連操作を行う必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【5418】

特徴 q 4．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関

10

20

30

40

50

連操作が行われなかった場合、前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する手段（第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能及び主側CPU63におけるステップSA414にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴q3に記載の遊技機。

【5419】

特徴q4によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うか否かによって、所定設定関連操作を行うことなく所定の設定関連処理が実行されるようにするか否かを選択することが可能となる。

【5420】

特徴q5．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）が設定キーにより所定対応状態（ON操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF操作された状態）に変更されたことを特定したに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側CPU63におけるステップSA504の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSA709及びステップSA710の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴q4に記載の遊技機。

【5421】

特徴q5によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することではなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

【5422】

特徴q6．動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理とは異なる別処理を実行する別実行手段（所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば主側CPU63におけるRAMクリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能又は主側CPU63におけるRAMクリア処理と設定値更新処理とを実行する機能、所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば第45の実施形態における主側CPU63のRAMクリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能）を備えていることを特徴とする特徴q1乃至q5のいずれか1に記載の遊技機。

【5423】

特徴q6によれば、別処理を実行させるために行われる特定関連操作を利用して、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に所定の設定関連処理が実行されないようにすることが可能となる。

【5424】

特徴q7．前記別実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記別処理を実行することを特徴とする特徴q6に記載の遊技機。

【5425】

特徴q7によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理よりも別処理の実行を優先させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【5426】

特徴q 8. 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であり、前記別処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴q 6又はq 7に記載の遊技機。

【5427】

特徴q 8によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われなくようにすることが可能となる。また、このように設定値の報知が行われなくようにするための操作として、設定値を変更するための処理を実行させるための特定関連操作を利用することが可能となる。

【5428】

なお、特徴q 1～q 8の構成に対して、特徴A 1～A 15、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 11、特徴P 1～P 12、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 17、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 13、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 11、特徴Y 1～Y 11、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 21、特徴d 1～d 10、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 13、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 10、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴αA 1～αA 10、特徴αB 1～αB 6、特徴αC 1～αC 13、特徴αD 1～αD 9、特徴αE 1～αE 5、特徴αF 1～αF 9、特徴αG 1～αG 10、特徴αH 1～αH 11、特徴αI 1～αI 8、特徴αJ 1～αJ 14、特徴αK 1～αK 8、特徴αL 1～αL 11、特徴αM 1～αM 8、特徴αN 1～αN 6、特徴αO 1～αO 7、特徴αP 1～αP 7、特徴αQ 1～αQ 9、特徴αR 1～αR 8、特徴αS 1～αS 3、特徴αT 1～αT 4、特徴αU 1～αU 10、特徴αV 1～αV 5、特徴αW 1～αW 9、特徴αX 1～αX 4、特徴αY 1～αY 11、特徴αZ 1～αZ 4、特徴αa 1～αa 3、特徴αb 1～αb 9、特徴αc 1～αc 7、特徴αd 1～αd 9、特徴αe 1～αe 13、特徴αf 1～αf 13、特徴αg 1～αg 8、特徴αh 1～αh 11、特徴αi 1～αi 15、特徴αj 1～αj 12、特徴αk 1～αk 11、特徴αl 1～αl 18、特徴αm 1～αm 11、特徴αn 1～αn 9、特徴αo 1～αo 6、特徴αp 1～αp 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5429】

<特徴r 群>

特徴r 1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU 63におけるステップSA 709の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第45の実施形態では主側CPU 63におけるステップSA 412にて肯定判定をする機能及びステップSA 417にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU 63におけるステップSA 905及びステップSA 916にて肯定判定をする機能並びにステップSA 917にて肯定判定をする機能）と、

前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶

手段（設定参照用エリア３４１）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、
を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０８の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする遊技機。

【５４３０】

特徴ｒ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【５４３１】

特徴ｒ２．前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前回の前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第１変更実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０１にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ１に記載の遊技機。

【５４３２】

特徴ｒ２．終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了したとしても、設定可能状況が再開された場合には前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【５４３３】

特徴ｒ３．前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第２変更実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０１にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ２に記載の遊技機。

【５４３４】

特徴ｒ３によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となるだけでなく、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、設定可能状況が再開される場合における状況に応じて異ならせることが可能となる。

【５４３５】

特徴ｒ４．前記第２変更実行手段は、前記終了契機が発生することで終了した前記設定可能状況の後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とす

る特徴 r 3 に記載の遊技機。

【5436】

特徴 r 4 によれば、通常の設定可能状況においては現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更が行われることとなる。

【5437】

特徴 r 5 . 前記状況発生手段は、前記設定可能状況にて前記終了契機が発生する前に当該設定可能状況が終了した後の前記設定可能状況が開始される場合に特定関連操作が行われたことに基づいて、前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況及び前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況のうち一方の状況となるようにする手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA 405、ステップ SA 412 及びステップ SA 417 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 r 3 又は r 4 に記載の遊技機。

10

【5438】

特徴 r 5 によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に、前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開させるか、又は現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更を開始させるかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【5439】

特徴 r 6 . 前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204）にて行われるようにする手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA 801 ～ ステップ SA 803 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 r 1 乃至 r 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【5440】

特徴 r 6 によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【5441】

特徴 r 7 . 前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204）にて行われるようにする手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA 601 ～ ステップ SA 603 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 r 1 乃至 r 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【5442】

特徴 r 7 によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

【5443】

なお、特徴 r 1 ～ r 7 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 15、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1 ～ C 5、特徴 D 1 ～ D 10、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 18、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 20、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 11、特徴 P 1 ～ P 12、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 17、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 13、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 11、特徴 X 1 ～ X 11、特徴 Y 1 ～ Y 11、特徴 Z 1 ～ Z 10、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 21、特徴 d 1 ～ d 10、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 13、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 16、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 10、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4、特徴 t 1 ～ t 5、特徴 u 1 ～ u 10、特徴 v 1 ～ v 8、特徴 w 1 ～ w 8、特徴 x 1 ～ x 6、特徴 y 1 ～ y 9、特徴 z 1 ～ z 6、特徴 α A 1 ～ α A 10、特徴 α B 1 ～ α B 6、特徴 α C 1 ～ α C 13、特徴 α D 1 ～ α D 9、特徴 α E 1 ～ α E 5、特徴 α F 1 ～ α F 9、特徴 α G 1 ～ α G 10、特徴 α H 1 ～ α H 11、特徴 α I 1 ～ α I 8、特徴 α J 1 ～ α J 14、特徴

40

50

$\alpha K 1 \sim \alpha K 8$ 、特徴 $\alpha L 1 \sim \alpha L 11$ 、特徴 $\alpha M 1 \sim \alpha M 8$ 、特徴 $\alpha N 1 \sim \alpha N 6$ 、特徴 $\alpha O 1 \sim \alpha O 7$ 、特徴 $\alpha P 1 \sim \alpha P 7$ 、特徴 $\alpha Q 1 \sim \alpha Q 9$ 、特徴 $\alpha R 1 \sim \alpha R 8$ 、特徴 $\alpha S 1 \sim \alpha S 3$ 、特徴 $\alpha T 1 \sim \alpha T 4$ 、特徴 $\alpha U 1 \sim \alpha U 10$ 、特徴 $\alpha V 1 \sim \alpha V 5$ 、特徴 $\alpha W 1 \sim \alpha W 9$ 、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ 、特徴 $\alpha Y 1 \sim \alpha Y 11$ 、特徴 $\alpha Z 1 \sim \alpha Z 4$ 、特徴 $\alpha a 1 \sim \alpha a 3$ 、特徴 $\alpha b 1 \sim \alpha b 9$ 、特徴 $\alpha c 1 \sim \alpha c 7$ 、特徴 $\alpha d 1 \sim \alpha d 9$ 、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【5444】

上記特徴 n 群、上記特徴 o 群、上記特徴 p 群、上記特徴 q 群及び上記特徴 r 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5445】

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

20

【5446】

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

30

【5447】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5448】

<特徴 s 群>

特徴 $s 1$ ．所定キー挿入部（設定キー挿入部 68a）が所定キーにより所定対応状態（ON 操作された状態）とされていることに基づいて所定対応処理（設定確認用処理、設定値更新処理）を開始させる所定対応開始手段（第 45 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SA413 にて肯定判定をする機能及び主側 CPU 63 におけるステップ SA417 にて肯定判定をする機能、第 46 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SA913 にて肯定判定をする機能及びステップ SA917 にて肯定判定をする機能）と、

40

前記所定キー挿入部が前記所定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF 操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定対応処理を終了させる所定対応終了手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA709 及びステップ SA710 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5449】

特徴 $s 1$ によれば、所定対応処理を開始させるためには所定キーを利用して所定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行

50

為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、何らかの原因で所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。

【5450】

特徴s2．特定開始条件が成立していることに基づいて、前記所定キー挿入部が前記特定対応状態である状況において前記所定対応処理を開始させる別開始手段（第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能及び主側CPU63におけるステップSA414にて肯定判定をする機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴s1に記載の遊技機。

【5451】

特徴s2によれば、特定開始条件が成立していることに基づいて所定キー挿入部が特定対応状態である状況であっても所定対応処理が開始されるため、所定対応処理の開始契機を多様化させることが可能となる。但し、当該構成においては所定キー挿入部が特定対応状態である状況において所定対応処理が開始されることとなるが、上記特徴s1の構成を備え、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。

【5452】

特徴s3．前記所定対応開始手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定キー挿入部が前記所定対応状態となっていることに基づいて前記所定対応処理を開始させるものであり、

前記特定開始条件は、前記所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給が再開された場合に成立することを特徴とする特徴s2に記載の遊技機。

【5453】

特徴s3によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定キー挿入部が所定対応状態となっていることに基づいて所定対応処理が開始されるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開される場合に特定開始条件が成立している場合には所定キー挿入部が所定対応状態となっていなくても所定対応処理が開始される。これにより、所定対応処理が途中で終了してしまった場合には所定対応処理の開始を優先させることが可能となる。

【5454】

特徴s4．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）を備え、

前記所定対応処理は、前記設定値に関連する処理であることを特徴とする特徴s1乃至s3のいずれか1に記載の遊技機。

【5455】

特徴s4によれば、設定値に関連する処理について上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【5456】

なお、特徴s1～s4の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5457】

上記特徴s群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5458】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば制御手段にて遊技者に有利な遊技状態を発生させるか否かを決定する抽選処理が実行される。

【5459】

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

【5460】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の進行が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5461】

<特徴t群>

特徴t1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第1の実施形態では主側CPU63におけるステップS205～ステップS207の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側CPU63におけるス

テップ S 3 1 0 6 ～ステップ S 3 1 0 8 の処理を実行する機能、第 1 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 2 0 7 ～ステップ S 3 2 0 9 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 6 0 5 ～ステップ S 5 6 0 7 の処理を実行する機能、第 4 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 1 0 3 にて肯定判定をする機能、第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ～ステップ S 5 5 0 7 にて肯定判定をする機能、第 4 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 1 1 3 にて肯定判定をする機能、第 5 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をする機能）と、

前記設定可能状況となった場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われるようにする開始対応手段（第 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 2 0 1 の処理を実行する機能、第 1 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 1 0 2 の処理を実行する機能、第 1 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 2 0 3 の処理を実行する機能、第 2 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 6 0 1 の処理を実行する機能、第 4 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 0 4 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 0 5 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 5 4 6 2 】

特徴 t 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となった場合には予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況となる前における使用対象の設定値に関係なく、設定可能状況においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【 5 4 6 3 】

特徴 t 2 . 前記開始対応の設定値は前記有利度が最も低い設定値（「設定 1」）であることを特徴とする特徴 t 1 に記載の遊技機。

【 5 4 6 4 】

特徴 t 2 によれば、設定可能状況となった場合には有利度が最も低い設定値から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定可能状況となった直後に意図せずに当該設定可能状況を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が行われたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【 5 4 6 5 】

特徴 t 3 . 前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア 3 4 1）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア 3 4 2）と、
を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（第 4 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 0 7 及びステップ S B 3 1 0 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 0 8 及びステップ S B 9 1 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記

10

20

30

40

50

憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであり、

前記開始対応手段は、前記設定可能状況となった場合に前記開始対応の設定値に対応する前記選択対応情報を前記選択対応記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴 t 1 又は t 2 に記載の遊技機。

【5466】

特徴 t 3 によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【5467】

特徴 t 4 . 前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204）にて行われるようにする手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA801 ～ ステップ SA803 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 t 3 に記載の遊技機。

【5468】

特徴 t 4 によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【5469】

特徴 t 5 . 前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204）にて行われるようにする手段（主側 CPU 63 におけるステップ SA601 ～ ステップ SA603 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 t 3 又は t 4 に記載の遊技機。

【5470】

特徴 t 5 によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

【5471】

なお、特徴 t 1 ～ t 5 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 15、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1 ～ C 5、特徴 D 1 ～ D 10、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 18、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 20、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 11、特徴 P 1 ～ P 12、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 17、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 13、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 11、特徴 X 1 ～ X 11、特徴 Y 1 ～ Y 11、特徴 Z 1 ～ Z 10、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 21、特徴 d 1 ～ d 10、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 13、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 16、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 10、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4、特徴 t 1 ～ t 5、特徴 u 1 ～ u 10、特徴 v 1 ～ v 8、特徴 w 1 ～ w 8、特徴 x 1 ～ x 6、特徴 y 1 ～ y 9、特徴 z 1 ～ z 6、特徴 α A 1 ～ α A 10、特徴 α B 1 ～ α B 6、特徴 α C 1 ～ α C 13、特徴 α D 1 ～ α D 9、特徴 α E 1 ～ α E 5、特徴 α F 1 ～ α F 9、特徴 α G 1 ～ α G 10、特徴 α H 1 ～ α H 11、特徴 α I 1 ～ α I 8、特徴 α J 1 ～ α J 14、特徴 α K 1 ～ α K 8、特徴 α L 1 ～ α L 11、特徴 α M 1 ～ α M 8、特徴 α N 1 ～ α N 6、特徴 α O 1 ～ α O 7、特徴 α P 1 ～ α P 7、特徴 α Q 1 ～ α Q 9、特徴 α R 1 ～ α R 8、特徴 α S 1 ～ α S 3、特徴 α T 1 ～ α T 4、特徴 α U 1 ～ α U 10、特徴 α V 1 ～ α V 5、特徴 α W 1 ～ α W 9、特徴 α X 1 ～ α X 4、特徴 α Y 1 ～ α Y 11、特徴 α Z 1 ～ α Z 4、特徴 α a 1 ～ α a 3、特徴 α b 1 ～ α b 9、特徴 α c 1 ～ α c 7、特徴 α d 1 ～ α d 9、特徴 α e 1 ～ α e 13、特徴 α f 1 ～ α f 13、特徴 α g 1 ～ α g 8、特徴 α h 1 ～ α

10

20

30

40

50

h 1 1、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5 4 7 2】

上記特徴 t 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5 4 7 3】

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

【5 4 7 4】

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

【5 4 7 5】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5 4 7 6】

<特徴 u 群>

特徴 u 1. 第 1 制御手段 (MPU 6 2) と、

当該第 1 制御手段が送信した情報に対応する制御を実行する第 2 制御手段 (音光側 MPU 3 5 2) と、
を備えた遊技機において、

前記第 1 制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において第 1 開始状況となっていることに基づいて第 1 開始対応情報 (更新時の復帰コマンド) を送信する第 1 送信手段 (第 4 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SB 3 1 4 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SB 9 1 8 の処理を実行する機能) と、

動作電力の供給が開始された場合において第 2 開始状況となっていることに基づいて第 2 開始対応情報 (確認時の復帰コマンド又はクリア時の復帰コマンド) を送信する第 2 送信手段 (第 4 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SB 1 1 8 又はステップ SB 2 0 7 の処理を実行する機能、第 5 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SB 6 1 8 の処理を実行する機能、第 5 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SB 7 2 5 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SB 8 1 6 の処理を実行する機能、第 5 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SC 1 1 8 の処理を実行する機能) と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5 4 7 7】

特徴 u 1 によれば、第 1 制御手段が送信した情報に対応する制御が第 2 制御手段にて実行される構成において、第 1 制御手段は動作電力の供給が開始された場合に、第 1 開始状況となっていることに基づいて第 1 開始対応情報を送信し、第 2 開始状況となっているこ

10

20

30

40

50

とに基づいて第2開始対応情報を送信する。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第1制御手段だけではなく第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【5478】

特徴u2．前記第1制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況である場合と前記第2開始状況である場合とで動作電力の供給開始時の処理（第49の実施形態ではステップSB101～ステップSB122、第51の実施形態ではステップSB601～ステップSB622、第52の実施形態ではステップSB701～ステップSB729、第53の実施形態ではステップSB801～ステップSB818及びステップSB823～ステップSB826、第54の実施形態ではステップSC101～ステップSC120及びステップSC125～ステップSC128）の少なくとも一部の処理内容が異なる構成であることを特徴とする特徴u1に記載の遊技機。

10

【5479】

特徴u2によれば、動作電力の供給が開始された場合に第1開始状況及び第2開始状況のうちいずれであるのかによって第1制御手段における動作電力の供給開始時の処理の少なくとも一部の処理内容が異なるものとなるため、第1制御手段にて動作電力の供給開始時の処理として開始状況に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。

【5480】

特徴u3．前記第2制御手段は、

前記第1開始対応情報を受信した場合及び前記第2開始対応情報を受信した場合のいずれであっても開始対応処理を実行する開始対応実行手段（音光側CPU353におけるステップSB405にて肯定判定をする機能）と、

20

前記第1開始対応情報及び前記第2開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行し、前記第1開始対応情報及び前記第2開始対応情報のうち他方の開始対応情報を受信した場合には前記所定対応処理を実行しない所定対応実行手段（音光側CPU353におけるステップSB407、ステップSB409及びステップSB411の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴u1又はu2に記載の遊技機。

【5481】

特徴u3によれば、第2制御手段は第1開始対応情報及び第2開始対応情報のいずれを受信した場合であっても開始対応処理を実行するため、第1制御手段からいずれかの開始対応情報が送信されることを契機として第2制御手段にて開始対応処理が実行されるようにすることが可能となる。また、第2制御手段は第1開始対応情報及び第2開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行し、他方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行しない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第1制御手段だけではなく第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

30

【5482】

特徴u4．前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（RAMクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、

40

前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち他方は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴u3に記載の遊技機。

【5483】

特徴u4によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作が行われたか否かに応じて、第1制御手段だけではなく第2制御手段にて実行される制御の内容を異ならせることが可能となる。

【5484】

特徴u5．前記第1制御手段は、前記第1開始対応情報及び前記第2開始対応情報を含

50

めた複数種類の開始対応情報のうちいずれかの開始対応情報を送信した後に遊技の進行を制御するための処理（ステップS8907～ステップS8920）を実行する構成であり、

前記第2制御手段は、前記複数種類の開始対応情報のうちいずれかの開始対応情報を受信した後に、遊技の進行内容に対応する処理（ステップSB412～ステップSB414）を実行する構成であることを特徴とする特徴u3又はu4に記載の遊技機。

【5485】

特徴u5によれば、第1制御手段は遊技の進行を制御するための処理を開始する前にいずれかの開始対応情報を送信し、第2制御手段はいずれかの開始対応情報を受信した後に遊技の進行内容に対応する処理を実行する。これにより、第1制御手段にて遊技の進行を制御するための処理が実行される状況となった後に第2制御手段にて遊技の進行内容に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴u3の構成を備えていることにより、第2制御手段における所定対応処理の実行有無を相違させる複数の開始対応情報を利用して、遊技の進行内容に対応する処理の開始契機を第2制御手段に認識させることが可能となる。

【5486】

特徴u6．前記第1制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況となっている場合及び前記第2開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB103の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB601～ステップSB603の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB701及びステップSB702の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB801～ステップSB803の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC101～ステップSC103の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち他方の開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB112、ステップSB115又はステップSB117の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB612、ステップSB615又はステップSB617の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB711、ステップSB718又はステップSB721の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB810、ステップSB813又はステップSB815の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC111、ステップSC115又はステップSC117の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴u1乃至u5のいずれか1に記載の遊技機。

【5487】

特徴u6によれば、第1制御手段は第1開始状況となっている場合及び第2開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する一方、第1開始状況及び第2開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理を実行する。これにより、いずれの開始状況であったとしても第1制御手段にて共通対応処理が実行されるようにする一方、開始状況の種類に対応する処理が第1制御手段にて実行されるようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴u1の構成を備え、第1制御手段は第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を送信し第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を送信するため、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第1制御手段だけではなく第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【5488】

特徴 u 7 . 前記第 1 制御手段は、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第 4 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に第 1 設定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作）が行われたことに基づいて、前記第 1 開始状況であるとして、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする第 1 対応実行手段（第 4 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 1 4 にて肯定判定をする機能、第 5 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 1 4 にて肯定判定をする機能、第 5 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 1 7 にて肯定判定をする機能、第 5 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をする機能、第 5 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 1 3 にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作）が行われたことに基づいて、前記第 2 開始状況であるとして、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする第 2 対応実行手段（主側 CPU 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 u 1 乃至 u 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 4 8 9 】

特徴 u 7 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。この場合に、上記特徴 u 1 の構成を備え、第 1 制御手段は第 1 開始状況となっていることに基づいて第 1 開始対応情報を送信し第 2 開始状況となっていることに基づいて第 2 開始対応情報を送信するため、設定可能状況となる場合と使用対象となる設定値が報知される場合とで異なる制御が第 2 制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【 5 4 9 0 】

特徴 u 8 . 前記第 1 制御手段は、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記第 1 開始状況であることに基づいて前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する第 1 対応実行手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記第 2 開始状況であることに基づいて前記所定の設定関連処理とは異なる別対応処理を実行する第 2 対応実行手段（第 4 9 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 1 7 の処理を実行する機能、第 5 1 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 1 7 の処理を実行する機能、第 5 2 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 2 1 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 1 5 の処理を実行する機能、第 5 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 1 7 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 u 1 乃至 u 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 4 9 1 】

特徴 u 8 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象とな

る設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給が開始された場合に第1開始状況であることに基づいて設定値に関する所定の設定関連処理が実行され、動作電力の供給が開始された場合に第2開始状況であることに基づいて所定の設定関連処理とは異なる別対応処理が実行される。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況に応じて所定の設定関連処理が実行される場合と実行されない場合とを生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴u1の構成を備え、第1制御手段は第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を送信し第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を送信するため、第1制御手段にて所定の設定関連処理が実行される場合と実行されない場合とで異なる制御が第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

10

【5492】

特徴u9．前記第2対応実行手段は、前記別対応処理として前記第1制御手段に設けられた所定の記憶領域を初期化するための処理を実行することを特徴とする特徴u8に記載の遊技機。

【5493】

特徴u9によれば、動作電力の供給が開始された場合における開始状況に応じて所定の設定関連処理が実行される場合と第1制御手段の所定の記憶領域が初期化される場合とを生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴u1の構成を備え、第1制御手段は第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を送信し第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を送信するため、第1制御手段にて所定の設定関連処理が実行される場合と所定の記憶領域が初期化される場合とで異なる制御が第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

20

【5494】

特徴u10．前記第2制御手段は、

前記第1開始対応情報及び前記第2開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合、時刻の計測を可能とする時刻計測手段(RTC356)において計測されている時刻対応情報を時刻対応記憶手段(RTC用メモリ357)に記憶させる手段(第49の実施形態では音光側CPU353におけるステップSB407の処理を実行する機能、第50の実施形態では音光側CPU353におけるステップSB507の処理を実行する機能)と、

30

前記時刻対応記憶手段に記憶されている前記時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理を実行する手段(第49の実施形態では音光側CPU353におけるステップSB413の処理を実行する機能、第50の実施形態では音光側CPU353におけるステップSB513の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴u1乃至u9のいずれか1に記載の遊技機。

【5495】

特徴u10によれば、第2制御手段では時刻対応記憶手段に記憶されている時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時刻対応処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、第1開始対応情報及び第2開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合に、時刻計測手段において計測されている時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶される。これにより、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

40

【5496】

なお、特徴u1～u10の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1

50

～V 6、特徴W 1～W 1 1、特徴X 1～X 1 1、特徴Y 1～Y 1 1、特徴Z 1～Z 1 0、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 2 1、特徴d 1～d 1 0、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 1 3、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 1 6、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 1 0、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 1 0、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴α A 1～α A 1 0、特徴α B 1～α B 6、特徴α C 1～α C 1 3、特徴α D 1～α D 9、特徴α E 1～α E 5、特徴α F 1～α F 9、特徴α G 1～α G 1 0、特徴α H 1～α H 1 1、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 1 4、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 1 1、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 1 0、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 1 1、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α d 9、特徴α e 1～α e 1 3、特徴α f 1～α f 1 3、特徴α g 1～α g 8、特徴α h 1～α h 1 1、特徴α i 1～α i 1 5、特徴α j 1～α j 1 2、特徴α k 1～α k 1 1、特徴α l 1～α l 1 8、特徴α m 1～α m 1 1、特徴α n 1～α n 9、特徴α o 1～α o 6、特徴α p 1～α p 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5 4 9 7】

<特徴v 群>

特徴v 1. 時刻の計測を可能とする時刻計測手段（R T C 3 5 6）にて計測されている時刻対応情報を時刻対応記憶手段（R T C用メモリ3 5 7）に記憶させる時刻記憶実行手段（第4 9の実施形態では音光側C P U 3 5 3におけるステップS B 4 0 7の処理を実行する機能、第5 0の実施形態では音光側C P U 3 5 3におけるステップS B 5 0 7の処理を実行する機能）と、

前記時刻対応記憶手段に記憶されている前記時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理を実行する時刻対応実行手段（第4 9の実施形態では音光側C P U 3 5 3におけるステップS B 4 1 3の処理を実行する機能、第5 0の実施形態では音光側C P U 3 5 3におけるステップS B 5 1 3の処理を実行する機能）と、

を備え、
前記時刻記憶実行手段は、動作電力の供給が開始された場合において第1開始状況（第4 9の実施形態では操作無しの状況でパチンコ機1 0の電源のON操作が行われた場合、第5 0の実施形態ではRAMクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作が行われた状況でパチンコ機1 0の電源のON操作が行われた場合）となっていることに基づいて前記時刻計測手段にて計測されている前記時刻対応情報を前記時刻対応記憶手段に記憶させ、動作電力の供給が開始された場合において第2開始状況（第4 9の実施形態ではRAMクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作が行われた状況でパチンコ機1 0の電源のON操作が行われた場合、第5 0の実施形態では操作無しの状況でパチンコ機1 0の電源のON操作が行われた場合）となっていることに基づいて前記時刻計測手段にて計測されている前記時刻対応情報を前記時刻対応記憶手段に記憶させないものであることを特徴とする遊技機。

【5 4 9 8】

特徴v 1によれば、時刻対応記憶手段に記憶されている時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時刻対応処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において第1開始状況となった場合には時刻計測手段において計測されている時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶され、動作電力の供給が開始された場合において第2開始状況となった場合には当該時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新た

10

20

30

40

50

に記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

【5499】

特徴v2．前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（RAMクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、

前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち他方は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴v1に記載の遊技機。

【5500】

特徴v2によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の開始対応操作を行うか否かによって、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

【5501】

特徴v3．前記第2開始状況は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（RAMクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、

前記第1開始状況は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴v1又はv2に記載の遊技機。

【5502】

特徴v3によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定の開始対応操作が行われなかった場合には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され、動作電力の供給が開始される場合に所定の開始対応操作が行われた場合に時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合には基本的には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶されるようにしながら、必要に応じて所定の開始対応操作を行うことで時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されないようにすることが可能となる。

【5503】

特徴v4．動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち他方の開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB112、ステップSB115又はステップSB117の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB612、ステップSB615又はステップSB617の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB711、ステップSB718又はステップSB721の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB810、ステップSB813又はステップSB815の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC111、ステップSC115又はステップSC117の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴v1乃至v3のいずれか1に記載の遊技機。

【5504】

特徴v4によれば、第1開始状況及び第2開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理が実行される。この場合に、上記特徴v1の構成を備え、第1開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され第2開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、特定対応処理の実行有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。

【5505】

特徴v5．動作電力の供給が開始された場合において前記第2開始状況となっているこ

10

20

30

40

50

とに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB112、ステップSB115又はステップSB117の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB612、ステップSB615又はステップSB617の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB711、ステップSB718又はステップSB721の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB810、ステップSB813又はステップSB815の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC111、ステップSC115又はステップSC117の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴v1乃至v4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【5506】

特徴v5によれば、第1開始状況及び第2開始状況のうち第2開始状況である場合に特定対応処理が実行される。この場合に、上記特徴v1の構成を備え、第1開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され第2開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、特定対応処理が実行される場合には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶されないようにすることが可能となる。

【5507】

特徴v6．動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況となっている場合及び前記第2開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB103の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB601～ステップSB603の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB701及びステップSB702の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB801～ステップSB803の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC101～ステップSC103の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴v4又はv5に記載の遊技機。

20

【5508】

特徴v6によれば、第1開始状況となっている場合及び第2開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理が実行される一方、第1開始状況及び第2開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理が実行される。これにより、いずれの開始状況であったとしても共通対応処理が実行されるようにする一方、開始状況の種類に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。

30

【5509】

特徴v7．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

40

を備え、

当該設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴v1乃至v6のいずれか1に記載の遊技機。

【5510】

特徴v7によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給が開始された場合に第1開始状況及

50

び第2開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。

【5511】

特徴v8．動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて、制御手段に設けられた所定の記憶領域を初期化する手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB117の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB617の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB721の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB815の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC117の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴v1乃至v7いずれか1に記載の遊技機。

10

【5512】

特徴v8によれば、動作電力の供給が開始された場合に第1開始状況及び第2開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて第1制御手段の所定の記憶領域が初期化される。これにより、当該所定の記憶領域の初期化の有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。

【5513】

なお、特徴v1～v8の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

40

【5514】

上記特徴u群及び上記特徴v群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5515】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技

50

領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【５５１６】

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

【５５１７】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５５１８】

<特徴w群>

特徴w 1. 所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイム割込み処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定表示制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に前記設定値に関する表示を行わせる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理が実行された後に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第３７の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５１９の処理を実行する機能、第４５の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１９の処理を実行する機能、第４６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１９の処理を実行する機能、第４９の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２３の処理を実行する機能、第５１の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２３の処理を実行する機能、第５２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１２及びステップＳＢ７１９の処理を実行する機能、第５３の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１７の処理を実行する機能、第５４の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１９の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５５１９】

特徴w 1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において設定値に関する表示が行われるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。また、チェック用表示が所定表

10

20

30

40

50

示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【５５２０】

この場合に、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行された後に所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が開始された場合にはチェック用表示を途中で終了させるといった調整用の処理を必要とすることなく、所定の設定関連処理が実行される場合における設定値に関する表示をチェック用表示よりも優先させることが可能となる。

【５５２１】

特徴w 2．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合、前記所定の設定関連処理が実行された場合及び前記所定の設定関連処理が実行されなかった場合のいずれであっても前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせることを特徴とする特徴w 1に記載の遊技機。

10

【５５２２】

特徴w 2によれば、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行されるか否かに関係なく所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【５５２３】

特徴w 3．動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理として、前記所定の設定関連処理が実行された場合及び前記所定の設定関連処理が実行されなかった場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、前記所定の設定関連処理が実行される場合には当該所定の設定関連処理よりも実行順序が後の処理である共通処理が設定されており、

20

当該共通処理として、前記所定表示手段に前記チェック用表示を開始させる処理が設定されていることを特徴とする特徴w 1又はw 2に記載の遊技機。

【５５２４】

特徴w 3によれば、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行されるか否かに関係なく所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、所定表示手段にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されているため、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

30

【５５２５】

特徴w 4．動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が終了した後に遊技を進行させるための処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS8907～ステップS8920の処理を実行する機能）を備え、

前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況であっても前記遊技を進行させるための処理が開始され得ることを特徴とする特徴w 1乃至w 3のいずれか1に記載の遊技機。

40

【５５２６】

特徴w 4によれば、所定表示手段におけるチェック用表示が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が開始され得るため、所定の設定関連処理の実行後に所定表示手段にてチェック用表示が行われる場合であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【５５２７】

特徴w 5．動作電力の供給が開始された場合に遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延処理を実行する遅延実行手段（主側CPU63におけるステップSB715及びステップSB724の処理を実行する機能）を備え、

前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の設定関

50

連処理が実行されない場合、前記遅延処理が開始される前に前記チェック用表示を前記所定表示手段に開始させることを特徴とする特徴w 1乃至w 4のいずれか1に記載の遊技機。

【5528】

特徴w 5によれば、動作電力の供給が開始された場合に遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延処理が実行されることにより、各種機器の初期設定が完了した後に遊技を進行させるための処理が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の設定関連処理が実行されない場合には遅延処理が開始される前に所定表示手段におけるチェック用表示が開始される。これにより、遊技を進行させるための処理の開始を遅延させている期間を利用してチェック用表示を行わせることが可能となる。

10

【5529】

特徴w 6．前記遅延実行手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合、前記遅延処理を実行しないことを特徴とする特徴w 5に記載の遊技機。

【5530】

特徴w 6によれば、所定の設定関連処理が実行される場合には所定の期間を要するため、遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が実行される場合には遅延処理が実行されないようにすることにより、所定の設定関連処理が実行された状況において遊技を進行させるための処理の開始が極端に遅くならないようにすることが可能となる。

【5531】

特徴w 7．前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB114にて肯定判定をする機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB614にて肯定判定をする機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB717にて肯定判定をする機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能）と、

20

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴w 1乃至w 6のいずれか1に記載の遊技機。

【5532】

特徴w 7によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

30

40

【5533】

特徴w 8．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS8708、ステップS8709及びステップS9107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴w 1乃至w 7のいずれか1に記載の遊技機。

【5534】

特徴w 8によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴w 1の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

50

【5535】

なお、特徴w1～w8の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5536】

<特徴x群>

特徴x1. 所定表示手段（第1～第4報知用表示装置201～204）と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側CPU63における第2タイム割込み処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されて供給開始後状況が終了した後に遊技を進行させるための処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS8907～ステップS8920の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定表示制御手段は、前記供給開始後状況において、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9405の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB713及びステップSB722の処理を実行する機能）を備え、

前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延状況（第36の実施形態ではステップS9406にて否定判定をしている状況、第52の実施形態では主側CPU63にてステップSB715及びステップSB724の処理が実行されている状況）が生じ得る構成であることを特徴とする遊技機。

【5537】

特徴x1によれば、動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。この場合に、チェック用表示が行われている状況においては遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延状況が生じ得る。これにより、遊技を進行させるための処理が開始される前に、所定表示手段におけるチェック用表示を確認する機

会を担保することが可能となる。また、遅延状況が生じることにより遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。そして、この遅延状況を利用して所定表示手段にてチェック用表示を行わせることが可能となる。

【５５３８】

特徴×２．前記所定表示手段における前記チェック用表示が行われている状況においては前記遅延状況となるようにする手段（第３６の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０６の処理を実行する機能、第５２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１５及びステップＳＢ７２４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴×１に記載の遊技機。

【５５３９】

特徴×２によれば、チェック用表示が行われている状況においては遅延状況であるため、チェック用表示が行われている途中で遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【５５４０】

特徴×３．動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況であることに基づいて前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遅延状況となり、動作電力の供給が開始された場合に第２開始状況であることに基づいて前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遅延状況とならないことを特徴とする特徴×１又は×２に記載の遊技機。

【５５４１】

特徴×３によれば、第１開始状況である場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況となることでチェック用表示が行われている途中で遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となり、第２開始状況である場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況とならないようにすることで遊技を進行させるための処理の開始タイミングが極端に遅くならないようにすることが可能となる。

【５５４２】

特徴×４．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第１開始状況は前記供給開始後状況において前記所定の設定関連処理が実行されない状況であり、

前記第２開始状況は前記供給開始後状況において前記所定の設定関連処理が実行される状況であることを特徴とする特徴×３に記載の遊技機。

【５５４３】

特徴×４によれば、所定の設定関連処理が実行される場合には所定の期間を要するため、遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が実行される場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況とならないようにすることにより、所定の設定関連処理が実行された状況において遊技を進行させるための処理の開始が極端に遅くならないようにすることが可能となる。

【５５４４】

特徴×５．前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）と

10

20

30

40

50

なるようにする状況発生手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB114にて肯定判定をする機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB614にて肯定判定をする機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB717にて肯定判定をする機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴x4に記載の遊技機。

10

【5545】

特徴x5によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【5546】

特徴x6．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS8708、ステップS8709及びステップS9107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴x1乃至x5のいずれか1に記載の遊技機。

20

【5547】

特徴x6によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴x1の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【5548】

なお、特徴x1～x6の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その

30

40

50

組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【５５４９】

上記特徴w群及び上記特徴x群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【５５５０】

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

10

【５５５１】

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

20

【５５５２】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【５５５３】

<特徴y群>

特徴y 1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第４９の実施形態では主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能、第５３の実施形態では主側CPU63におけるステップSB915の処理を実行する機能）と、

30

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第４９の実施形態では主側CPU63におけるステップSB114にて肯定判定をする機能、第５１の実施形態では主側CPU63におけるステップSB614にて肯定判定をする機能、第５２の実施形態では主側CPU63におけるステップSB717にて肯定判定をする機能、第５３の実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第５４の実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能）と、

前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（第４９の実施形態では主側CPU63におけるステップSB106の処理を実行する機能、第５１の実施形態では主側CPU63におけるステップSB606の処理を実行する機能、第５２の実施形態では主側CPU63におけるステップSB705の処理を実行する機能、第５３の実施形態では主側CPU63におけるステップSB806の処理を実行する機能、第５４の実施形態では主側CPU63におけるステップSC106の処理を実行する機能）と、

40

を備え、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理（第４９の実施形態ではステップSB101～ステップSB122、第５１の実施形態ではステップSB601～ステップSB622、第５２の実施形態ではステップSB701～ステップSB729、第５３の実施形態ではステップSB801～ステッ

50

プ S B 8 1 8 及びステップ S B 8 2 3 ～ステップ S B 8 2 6、第 5 4 の実施形態ではステップ S C 1 0 1 ～ステップ S C 1 2 0 及びステップ S C 1 2 5 ～ステップ S C 1 2 8) に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする遊技機。

【 5 5 5 4 】

特徴 y 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれているため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしま

10

【 5 5 5 5 】

特徴 y 2 . 前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が終了した後においても監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴 y 1 に記載の遊技機。

【 5 5 5 6 】

特徴 y 2 によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。

【 5 5 5 7 】

特徴 y 3 . 定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

20

前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴 y 2 に記載の遊技機。

【 5 5 5 8 】

特徴 y 3 によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。

【 5 5 5 9 】

特徴 y 4 . 前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第 4 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 1 1 9 の処理を実行する機能、第 5 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 6 1 9 の処理を実行する機能、第 5 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 2 6 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 2 3 の処理を実行する機能、第 5 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 2 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 y 1 乃至 y 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 5 5 6 0 】

特徴 y 4 によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 5 5 6 1 】

40

特徴 y 5 . 前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段（第 4 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 0 3 の処理を実行する機能、第 5 3 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 y 4 に記載の遊技機。

【 5 5 6 2 】

特徴 y 5 によれば、使用対象の設定値が異常である状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【 5 5 6 3 】

特徴 y 6 . 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを

50

特徴とする特徴 y 4 又は y 5 に記載の遊技機。

【5564】

特徴 y 6 によれば、使用対象の設定値が異常であることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【5565】

特徴 y 7 . 前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8901 ～ステップ S 8905 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 y 4 乃至 y 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5566】

特徴 y 7 によれば、使用対象の設定値が異常であることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【5567】

特徴 y 8 . 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップ S 8901）が含まれていることを特徴とする特徴 y 7 に記載の遊技機。

【5568】

特徴 y 8 によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【5569】

特徴 y 9 . 前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第 49 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 121 の処理を実行する機能、第 51 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 621 の処理を実行する機能、第 52 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 728 の処理を実行する機能、第 53 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 825 の処理を実行する機能、第 54 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S C 127 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 y 1 乃至 y 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5570】

特徴 y 9 によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【5571】

なお、特徴 y 1 ～ y 9 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 15、特徴 B 1 ～ B 7、特徴 C 1 ～ C 5、特徴 D 1 ～ D 10、特徴 E 1 ～ E 6、特徴 F 1 ～ F 3、特徴 G 1 ～ G 18、特徴 H 1 ～ H 7、特徴 I 1 ～ I 9、特徴 J 1 ～ J 4、特徴 K 1 ～ K 7、特徴 L 1 ～ L 20、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 6、特徴 O 1 ～ O 11、特徴 P 1 ～ P 12、特徴 Q 1 ～ Q 5、特徴 R 1 ～ R 17、特徴 S 1 ～ S 8、特徴 T 1 ～ T 13、特徴 U 1 ～ U 8、特徴 V 1 ～ V 6、特徴 W 1 ～ W 11、特徴 X 1 ～ X 11、特徴 Y 1 ～ Y 11、特徴 Z 1 ～ Z 10、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 21、特徴 d 1 ～ d 10、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 13、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 16、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 10、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4、特徴 t 1 ～ t 5、特徴 u 1 ～ u 10、特徴 v 1 ～ v 8、特徴 w 1 ～ w 8、特徴 x 1 ～ x 6、特徴 y 1 ～ y 9、特徴 z 1 ～ z 6、特徴 α A 1 ～ α A 10、特徴 α B 1 ～ α B 6、特徴 α C 1 ～ α C 13、特徴 α D 1 ～ α D 9、特徴 α E 1 ～ α E 5、特徴 α F 1 ～ α F 9、特徴 α G 1 ～ α G 10、特徴 α H 1 ～ α H 11、特徴 α I 1 ～ α I 8、特徴 α J 1 ～ α J 14、特徴 α K 1 ～ α K 8、特徴 α L 1 ～ α L 11、特徴 α M 1 ～ α M 8、特徴 α N 1 ～ α N 6、特

10

20

30

40

50

特徴 $\alpha O 1 \sim \alpha O 7$ 、特徴 $\alpha P 1 \sim \alpha P 7$ 、特徴 $\alpha Q 1 \sim \alpha Q 9$ 、特徴 $\alpha R 1 \sim \alpha R 8$ 、特徴 $\alpha S 1 \sim \alpha S 3$ 、特徴 $\alpha T 1 \sim \alpha T 4$ 、特徴 $\alpha U 1 \sim \alpha U 10$ 、特徴 $\alpha V 1 \sim \alpha V 5$ 、特徴 $\alpha W 1 \sim \alpha W 9$ 、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ 、特徴 $\alpha Y 1 \sim \alpha Y 11$ 、特徴 $\alpha Z 1 \sim \alpha Z 4$ 、特徴 $\alpha a 1 \sim \alpha a 3$ 、特徴 $\alpha b 1 \sim \alpha b 9$ 、特徴 $\alpha c 1 \sim \alpha c 7$ 、特徴 $\alpha d 1 \sim \alpha d 9$ 、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5572】

上記特徴 y 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5573】

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

【5574】

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

【5575】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5576】

<特徴 z 群>

特徴 $z 1$ ．動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア221）に記憶された情報に関して所定異常が発生しているか否かを監視する所定監視手段（第33の実施形態では主側CPU63におけるステップS7906及びステップS7909の処理を実行する機能、第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8807及びステップS8810の処理を実行する機能、第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9408及びステップS9411の処理を実行する機能、第37の実施形態では主側CPU63におけるステップS9506及びステップS9509の処理を実行する機能、第42の実施形態では主側CPU63におけるステップS9905及びステップS9908の処理を実行する機能、第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA406及びステップSA409の処理を実行する機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA907及びステップSA910の処理を実行する機能、第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB104～ステップSB106の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB604～ステップSB606の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB703～ステップSB705の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB804～ステップSB806の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC1

10

20

30

40

50

04～ステップSC106の処理を実行する機能)と、

当該所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段(第33の実施形態では主側CPU63におけるステップS7910の処理を実行する機能、第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8811の処理を実行する機能、第36の実施形態では主側CPU63におけるステップS9412の処理を実行する機能、第37の実施形態では主側CPU63におけるステップS9510の処理を実行する機能、第42の実施形態では主側CPU63におけるステップS9909の処理を実行する機能、第45の実施形態では主側CPU63におけるステップSA410の処理を実行する機能、第46の実施形態では主側CPU63におけるステップSA911の処理を実行する機能、第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB119の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB619の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB726の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB823の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC125の処理を実行する機能)と、

10

前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段(第33の実施形態では主側CPU63におけるステップS8201～ステップS8206の処理を実行する機能、第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8901～ステップS8905の処理を実行する機能、第42の実施形態では主側CPU63におけるステップSA101～ステップSA106の処理を実行する機能)と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

【5577】

特徴z1によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、所定異常が発生しているにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【5578】

30

特徴z2. 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理(第33の実施形態ではステップS8201、第35の実施形態ではステップS8901、第42の実施形態ではステップSA102)が含まれていることを特徴とする特徴z1に記載の遊技機。

【5579】

特徴z2によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【5580】

特徴z3. 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴z1又はz2に記載の遊技機。

40

【5581】

特徴z3によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【5582】

特徴z4. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段(第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB915の処理を実行する機能)と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況(設定値更新処理が

50

実行される状況)となるようにする状況発生手段(第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB114にて肯定判定をする機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB614にて肯定判定をする機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB717にて肯定判定をする機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能)と、を備えていることを特徴とする特徴z1乃至z3のいずれか1に記載の遊技機。

【5583】

特徴z4によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している場合には設定値に関しても異常が発生している可能性がある。これに対して、上記特徴z1の構成を備え、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、設定値に関して異常が発生している可能性があるにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【5584】

特徴z5. 前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段(第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB121の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB621の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB728の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB825の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC127の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴z4に記載の遊技機。

【5585】

特徴z5によれば、所定異常が発生していることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、所定異常となった場合には設定値の設定を行うように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【5586】

特徴z6. 前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段(第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB303の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB904の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴z4又はz5に記載の遊技機。

【5587】

特徴z6によれば、所定異常が発生している状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【5588】

なお、特徴z1～z6の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y

10

20

30

40

50

1～y 9、特徴 z 1～z 6、特徴 α A 1～α A 10、特徴 α B 1～α B 6、特徴 α C 1～α C 13、特徴 α D 1～α D 9、特徴 α E 1～α E 5、特徴 α F 1～α F 9、特徴 α G 1～α G 10、特徴 α H 1～α H 11、特徴 α I 1～α I 8、特徴 α J 1～α J 14、特徴 α K 1～α K 8、特徴 α L 1～α L 11、特徴 α M 1～α M 8、特徴 α N 1～α N 6、特徴 α O 1～α O 7、特徴 α P 1～α P 7、特徴 α Q 1～α Q 9、特徴 α R 1～α R 8、特徴 α S 1～α S 3、特徴 α T 1～α T 4、特徴 α U 1～α U 10、特徴 α V 1～α V 5、特徴 α W 1～α W 9、特徴 α X 1～α X 4、特徴 α Y 1～α Y 11、特徴 α Z 1～α Z 4、特徴 α a 1～α a 3、特徴 α b 1～α b 9、特徴 α c 1～α c 7、特徴 α d 1～α d 9、特徴 α e 1～α e 13、特徴 α f 1～α f 13、特徴 α g 1～α g 8、特徴 α h 1～α h 11、特徴 α i 1～α i 15、特徴 α j 1～α j 12、特徴 α k 1～α k 11、特徴 α l 1～α l 18、特徴 α m 1～α m 11、特徴 α n 1～α n 9、特徴 α o 1～α o 6、特徴 α p 1～α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5589】

<特徴 α A 群>

特徴 α A 1. 動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア 221）に記憶された情報に関して所定異常が発生しているか否かを監視する所定監視手段（第 49 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 104～ステップ SB 106 の処理を実行する機能、第 51 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 604～ステップ SB 606 の処理を実行する機能、第 52 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 703～ステップ SB 705 の処理を実行する機能、第 53 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 804～ステップ SB 806 の処理を実行する機能、第 54 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SC 104～ステップ SC 106 の処理を実行する機能）と、

当該所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定された場合、動作電力の供給開始時の処理の実行内容が、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されなかった場合とは異なる実行内容となるようにする規制手段（第 49 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 119 の処理を実行する機能、第 51 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 619 の処理を実行する機能、第 52 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 726 の処理を実行する機能、第 53 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 823 の処理を実行する機能、第 54 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SC 125 の処理を実行する機能）と、

前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技機の外部に特定出力を行う特定出力手段（第 49 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 122 の処理を実行する機能、第 51 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 622 の処理を実行する機能、第 52 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 729 の処理を実行する機能、第 53 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 826 の処理を実行する機能、第 54 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SC 128 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【5590】

特徴 α A 1 によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には動作電力の供給開始時の処理の実行内容が所定異常の発生していない場合とは異なる実行内容となるため、所定異常が発生しているにも関わらず通常通りに処理が進行してしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて遊技機の外部に特定出力が行われる。これにより、所定異常が発生していることに対処するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【5591】

特徴α A 2 . 前記特定出力手段は、前記所定異常とは異なる事象が発生していることが特定された場合にも遊技機の外部に前記特定出力を行うことを特徴とする特徴α A 1 に記載の遊技機。

【5592】

特徴α A 2 によれば、所定異常とは異なる事象が発生した場合にも遊技機の外部に特定出力が行われる。これにより、特定出力を行うための構成を兼用することが可能となる。

【5593】

特徴α A 3 . 前記特定出力手段は、前記所定異常が発生している状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に前記所定異常が発生している場合には遊技機の外部に前記特定出力を行うことを特徴とする特徴α A 1 又はα A 2 に記載の遊技機。

10

【5594】

特徴α A 3 によれば、所定異常が発生している状況においては動作電力の供給が再開される度に遊技機の外部に特定出力を行うことが可能となる。これにより、所定異常が発生していることを遊技ホールの管理者に認識させ易くなる。

【5595】

特徴α A 4 . 前記規制手段は、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とすることを特徴とする特徴α A 1 乃至α A 3 のいずれか1に記載の遊技機。

【5596】

特徴α A 4 によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、所定異常が発生しているにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【5597】

特徴α A 5 . 前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（第33の実施形態では主側CPU63におけるステップS8201～ステップS8206の処理を実行する機能、第35の実施形態では主側CPU63におけるステップS8901～ステップS8905の処理を実行する機能、第42の実施形態では主側CPU63におけるステップSA101～ステップSA106の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴α A 4 に記載の遊技機。

30

【5598】

特徴α A 5 によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【5599】

特徴α A 6 . 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（第33の実施形態ではステップS8201、第35の実施形態ではステップS8901、第42の実施形態ではステップSA102）が含まれていることを特徴とする特徴α A 5 に記載の遊技機。

40

【5600】

特徴α A 6 によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【5601】

特徴α A 7 . 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴α A 4 乃至α A 6 のいずれか1に記載の遊技機。

【5602】

特徴α A 7 によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

50

【5603】

特徴αA8．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB915の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB114にて肯定判定をする機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB614にて肯定判定をする機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB717にて肯定判定をする機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴αA4乃至αA7のいずれか1に記載の遊技機。

【5604】

特徴αA8によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している場合には設定値に関しても異常が発生している可能性がある。これに対して、上記特徴αA1の構成を備え、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には動作電力の供給開始時の処理の実行内容が所定異常の発生していない場合とは異なる実行内容となるため、設定値に関して異常が発生している可能性があるにも関わらず通常通りに処理が進行してしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて遊技機の外部に特定出力が行われるため、設定値に関して異常が発生している可能性があることに対処するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【5605】

特徴αA9．前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB121の処理を実行する機能、第51の実施形態では主側CPU63におけるステップSB621の処理を実行する機能、第52の実施形態では主側CPU63におけるステップSB728の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB825の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC127の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αA8に記載の遊技機。

【5606】

特徴αA9によれば、所定異常が発生していることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、所定異常となった場合には設定値の設定を行うように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【5607】

特徴αA10．前記規制手段は、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とするものであり、

本遊技機は、前記設定可能状況が発生したに基づいて前記規制状態を解除する手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップSB303の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB904の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αA8又はαA9に記載の遊技機。

【5608】

特徴αA10によれば、所定異常が発生している状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【5609】

なお、特徴 $\alpha A1 \sim \alpha A10$ の構成に対して、特徴 $A1 \sim A15$ 、特徴 $B1 \sim B7$ 、特徴 $C1 \sim C5$ 、特徴 $D1 \sim D10$ 、特徴 $E1 \sim E6$ 、特徴 $F1 \sim F3$ 、特徴 $G1 \sim G18$ 、特徴 $H1 \sim H7$ 、特徴 $I1 \sim I9$ 、特徴 $J1 \sim J4$ 、特徴 $K1 \sim K7$ 、特徴 $L1 \sim L20$ 、特徴 $M1 \sim M7$ 、特徴 $N1 \sim N6$ 、特徴 $O1 \sim O11$ 、特徴 $P1 \sim P12$ 、特徴 $Q1 \sim Q5$ 、特徴 $R1 \sim R17$ 、特徴 $S1 \sim S8$ 、特徴 $T1 \sim T13$ 、特徴 $U1 \sim U8$ 、特徴 $V1 \sim V6$ 、特徴 $W1 \sim W11$ 、特徴 $X1 \sim X11$ 、特徴 $Y1 \sim Y11$ 、特徴 $Z1 \sim Z10$ 、特徴 $a1 \sim a3$ 、特徴 $b1 \sim b7$ 、特徴 $c1 \sim c21$ 、特徴 $d1 \sim d10$ 、特徴 $e1 \sim e9$ 、特徴 $f1 \sim f6$ 、特徴 $g1 \sim g6$ 、特徴 $h1 \sim h13$ 、特徴 $i1 \sim i7$ 、特徴 $j1 \sim j6$ 、特徴 $k1 \sim k16$ 、特徴 $l1 \sim l5$ 、特徴 $m1 \sim m3$ 、特徴 $n1 \sim n10$ 、特徴 $o1 \sim o7$ 、特徴 $p1 \sim p7$ 、特徴 $q1 \sim q8$ 、特徴 $r1 \sim r7$ 、特徴 $s1 \sim s4$ 、特徴 $t1 \sim t5$ 、特徴 $u1 \sim u10$ 、特徴 $v1 \sim v8$ 、特徴 $w1 \sim w8$ 、特徴 $x1 \sim x6$ 、特徴 $y1 \sim y9$ 、特徴 $z1 \sim z6$ 、特徴 $\alpha A1 \sim \alpha A10$ 、特徴 $\alpha B1 \sim \alpha B6$ 、特徴 $\alpha C1 \sim \alpha C13$ 、特徴 $\alpha D1 \sim \alpha D9$ 、特徴 $\alpha E1 \sim \alpha E5$ 、特徴 $\alpha F1 \sim \alpha F9$ 、特徴 $\alpha G1 \sim \alpha G10$ 、特徴 $\alpha H1 \sim \alpha H11$ 、特徴 $\alpha I1 \sim \alpha I8$ 、特徴 $\alpha J1 \sim \alpha J14$ 、特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5610】

<特徴 αB 群>

特徴 $\alpha B1$ ．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を開始する手段（第49の実施形態ではステップ $SB101 \sim$ ステップ $SB122$ 、第51の実施形態ではステップ $SB601 \sim$ ステップ $SB622$ 、第52の実施形態ではステップ $SB701 \sim$ ステップ $SB729$ 、第53の実施形態ではステップ $SB801 \sim$ ステップ $SB818$ 及びステップ $SB823 \sim$ ステップ $SB826$ 、第54の実施形態ではステップ $SC101 \sim$ ステップ $SC120$ 及びステップ $SC125 \sim$ ステップ $SC128$ ）と、

定期的起動される割込み処理を実行する手段（主側CPU63における第1タイマ割込み処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップ $S503$ 及びステップ $S504$ の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理の一部の処理として、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理において前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定する許可設定手段（第49の実施形態では主側CPU63におけるステップ $SB201$ 又はステップ $SB301$ の処理を実行する機能、第53の実施形態では主側CPU63におけるステップ $SB901$ の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【5611】

特徴 $\alpha B1$ によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となって

いることを期待することとなる。また、設定値に関する所定の設定関連処理は動作電力の供給開始時の処理の一部の処理として実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【５６１２】

この場合に、動作電力の供給開始時の処理において所定の設定関連処理が実行される場合に割込み処理の実行が禁止されている状態から許可される状態となる。つまり、動作電力の供給開始時の処理においては基本的に割込み処理の実行を禁止する一方、所定の設定関連処理においては割込み処理が割り込んで起動され得ることとなる。動作電力の供給開始時の処理においては基本的に割込み処理の実行を禁止することで動作電力の供給開始時の処理が完了するまでに要する時間を短縮することが可能となる。その一方、所定の設定関連処理では設定値に関する処理が実行されるため処理が完了するまでに要する時間が長くなることが想定され、このような所定の設定関連処理が実行されている状況においては割込み処理の実行を許可することで処理の実行態様を好適なものとするのが可能となる。

10

【５６１３】

特徴αＢ２．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理において終了契機操作が行われたことに基づいて当該所定の設定関連処理を終了させることを特徴とする特徴αＢ１に記載の遊技機。

【５６１４】

特徴αＢ２によれば、所定の設定関連処理は終了契機操作が行われるまで継続されるため、処理が完了するまでに要する時間が長くなり易い。この場合に、上記特徴αＢ１の構成を備え、所定の設定関連処理が実行されている状況においては割込み処理の実行が許可されるため、処理の実行態様を好適なものとするのが可能となる。

20

【５６１５】

特徴αＢ３．前記所定の設定関連処理が終了する場合に前記割込み処理の実行が許可されている状態から前記割込み処理の実行が禁止される状態に設定する禁止設定手段（第４９の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ２０６又はステップＳＢ３１２の処理を実行する機能、第５３の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＢ１又はαＢ２に記載の遊技機。

【５６１６】

特徴αＢ３によれば、所定の設定関連処理が終了する場合には割込み処理の実行が再度禁止される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理の実行が許可される期間を、所定の設定関連処理が実行されている期間に制限することが可能となる。

30

【５６１７】

特徴αＢ４．前記割込み処理に停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴αＢ１乃至αＢ３のいずれか１に記載の遊技機。

【５６１８】

特徴αＢ４によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、所定の設定関連処理が完了するまでに要する時間が長くなり得る構成であったとしても、所定の設定関連処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

40

【５６１９】

特徴αＢ５．前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）が含まれており、

前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において前記割込み処理が割り込んで起

50

動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴α B 4に記載の遊技機。

【5620】

特徴α B 5によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、所定の設定関連処理が実行されている状況において割り込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【5621】

特徴α B 6．前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理として前記使用対象となる設定値が変更され得る変更可能処理を実行する手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値が報知されるようにするための設定報知処理を実行する手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記許可設定手段は、前記動作電力の供給開始時の処理において前記変更可能処理が実行される場合に前記割り込み処理の実行が禁止されている状態から前記割り込み処理の実行が許可される状態に設定するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理において前記設定報知処理が実行される場合に前記割り込み処理の実行が禁止されている状態から前記割り込み処理の実行が許可される状態に設定するものであることを特徴とする特徴α B 1乃至α B 5のいずれか1に記載の遊技機。

【5622】

特徴α B 6によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【5623】

なお、特徴α B 1～α B 6の構成に対して、特徴A 1～A 15、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 11、特徴P 1～P 12、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 17、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 13、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 11、特徴Y 1～Y 11、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 21、特徴d 1～d 10、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 13、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 10、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴α A 1～α A 10、特徴α B 1～α B 6、特徴α C 1～α C 13、特徴α D 1～α D 9、特徴α E 1～α E 5、特徴α F 1～α F 9、特徴α G 1～α G 10、特徴α H 1～α H 11、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 14、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 11、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 10、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 11、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α

d 9、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5624】

上記特徴 z 群、上記特徴 αA 群及び上記特徴 αB 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5625】

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

【5626】

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

【5627】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5628】

<特徴 αC 群>

特徴 $\alpha C 1$ ．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 503 及びステップ S 504 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第 53 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 808 にて肯定判定をする機能、第 54 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S C 108 及びステップ S C 116 にて肯定判定をする機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5629】

特徴 $\alpha C 1$ によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【5630】

10

20

30

40

50

特徴α C 2 . 前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合であっても前記所定の設定関連処理が実行される場合には前記規制状態としないことを特徴とする特徴α C 1 に記載の遊技機。

【5 6 3 1】

特徴α C 2 によれば、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進捗処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【5 6 3 2】

特徴α C 3 . 前記規制状態であっても前記所定進捗処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS8901～ステップS8905の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴α C 1 又はα C 2 に記載の遊技機。

【5 6 3 3】

特徴α C 3 によれば、所定進捗処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【5 6 3 4】

特徴α C 4 . 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップS8901）が含まれていることを特徴とする特徴α C 3 に記載の遊技機。

【5 6 3 5】

特徴α C 4 によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【5 6 3 6】

特徴α C 5 . 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴α C 1 乃至α C 4 のいずれか1に記載の遊技機。

【5 6 3 7】

特徴α C 5 によれば、所定進捗処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【5 6 3 8】

特徴α C 6 . 前記規制状態となったことに基づいて、前記所定の設定関連処理が実行される状況とすべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB825の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC127の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴α C 1 乃至α C 5 のいずれか1に記載の遊技機。

【5 6 3 9】

特徴α C 6 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定の設定関連処理を再度実行すべきことを遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【5 6 4 0】

特徴α C 7 . 前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合であっても特定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて前記規制状態としないことを特徴とする特徴α C 1 乃至α C 6 のいずれか1に記載の遊技機。

【5 6 4 1】

特徴α C 7 によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作を行うことで、遊技を進行させるための所定進捗処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【5 6 4 2】

10

20

30

40

50

特徴α C 8 . 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴α C 7 に記載の遊技機。

【 5 6 4 3 】

特徴α C 8 によれば、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【 5 6 4 4 】

特徴α C 9 . 前記特定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a）が設定キーにより所定対応状態（ON 操作された状態）とされていることと、他の所定操作（リセットボタン 6 8 c の押圧操作）が行われていることを含み、

10

前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、前記他の所定操作が行われていなくても前記設定キー挿入部が前記所定対応状態であることに基づいて前記規制状態としないことを特徴とする特徴α C 8 に記載の遊技機。

【 5 6 4 5 】

特徴α C 9 によれば、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われていなかったとしても設定キー挿入部が所定対応状態とされていることで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の設定関連処理の実行途中で動作電力の供給が停止された場合において設定キー挿入部は所定対応状態であるものの他の所定操作を行うことなく電源の ON 操作を行った場合であっても所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【 5 6 4 6 】

特徴α C 1 0 . 動作電力の供給が開始される場合に前記他の所定操作が行われていない状況で前記設定キー挿入部が前記所定対応状態とされたことに基づいて、前記設定値に関する別関連処理を実行する別関連実行手段（主側 CPU 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴α C 9 に記載の遊技機。

【 5 6 4 7 】

特徴α C 1 0 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給の再開に際して別関連処理を実行させるための操作を行うことで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【 5 6 4 8 】

特徴α C 1 1 . 前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記他の所定操作が行われていない状況で前記設定キー挿入部が前記所定対応状態とされたことに基づいて、前記別関連処理が実行されることなく前記所定の設定関連処理が実行されることを特徴とする特徴α C 1 0 に記載の遊技機。

【 5 6 4 9 】

特徴α C 1 1 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に別関連処理を実行させるための操作が行われた場合には別関連処理ではなく所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

40

【 5 6 5 0 】

特徴α C 1 2 . 前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であり、

前記別関連処理は、前記使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴α C 1 1 に記載の遊技機。

【 5 6 5 1 】

特徴α C 1 2 によれば、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が

50

停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象となる設定値を報知するための処理よりも使用対象となる設定値を変更するための処理の実行を優先させることが可能となる。

【5652】

特徴αC13．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であることを特徴とする特徴αC1乃至αC12のいずれか1に記載の遊技機。

【5653】

特徴αC13によれば、使用対象となる設定値を変更するための処理の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、設定値の変更が完了していない状況であるにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【5654】

なお、特徴αC1～αC13の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5655】

<特徴αD群>

特徴αD1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の別関連処理を実行する別関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第５３の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０８にて肯定判定をする機能、第５４の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０８及びステップＳＣ１１６にて肯定判定をする機能）と、
を備え、

当該規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであって、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記所定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであることを特徴とする遊技機。

【５６５６】

特徴αＤ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【５６５７】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われることで所定進行処理の実行が規制されない。これにより、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【５６５８】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して所定関連操作が行われた場合にも所定進行処理の実行が規制されない。これにより、設定値に関連する処理を実行させるための操作が行われた場合には所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【５６５９】

特徴αＤ２．前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定関連操作が行われたことに基づいて、前記別関連処理が実行されることなく前記所定の設定関連処理が実行されることを特徴とする特徴αＤ１に記載の遊技機。

【５６６０】

特徴αＤ２によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に別関連処理を実行させるための操作が行われた場合には別関連処理ではなく所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

【５６６１】

特徴αＤ３．前記特定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることと、他の所定操作（リセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われていることを含み、

前記所定関連操作には、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態とされていることを含み、前記他の所定操作が行われていることを含まないことを特徴とする特徴αＤ２に記載の遊技機。

【５６６２】

特徴αＤ３によれば、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われていなかっ

10

20

30

40

50

たとしても設定キー挿入部が所定対応状態とされていることで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の設定関連処理の実行途中で動作電力の供給が停止された場合において設定キー挿入部は所定対応状態であるものの他の所定操作を行うことなく電源のON操作を行った場合であっても所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【5663】

特徴αD4．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であり、

前記別関連処理は、前記使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴αD1乃至αD3のいずれか1に記載の遊技機。

10

【5664】

特徴αD4によれば、使用対象となる設定値を変更するための処理の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、設定値の変更が完了していない状況であるにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際して、使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理が実行されるようにするための操作が行われた場合だけではなく、使用対象となる設定値を報知するための処理が実行されるようにするための操作が行われた場合にも所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【5665】

特徴αD5．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS8901～ステップS8905の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αD1乃至αD4のいずれか1に記載の遊技機。

【5666】

特徴αD5によれば、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【5667】

特徴αD6．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップS8901）が含まれていることを特徴とする特徴αD5に記載の遊技機。

30

【5668】

特徴αD6によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【5669】

特徴αD7．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴αD1乃至αD6のいずれか1に記載の遊技機。

【5670】

特徴αD7によれば、所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

40

【5671】

特徴αD8．前記規制状態となったことに基づいて、前記所定の設定関連処理が実行される状況とすべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB825の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC127の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αD1乃至αD7のいずれか1に記載の遊技機。

【5672】

特徴αD8によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された

50

場合には所定の設定関連処理を再度実行すべきことを遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【５６７３】

特徴αＤ９．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第５３の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０８にて肯定判定をする機能、第５４の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０８及びステップＳＣ１１６にて肯定判定をする機能）と、
を備え、

前記特定関連操作には、第１関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）と第２関連操作（リセットボタン６８ｃの押圧操作）とを含み、

前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであって、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記第１関連操作及び前記第２関連操作のうち前記第１関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであることを特徴とする遊技機。

【５６７４】

特徴αＤ９によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【５６７５】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われることで所定進行処理の実行が規制されない。これにより、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【５６７６】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して第１関連操作が行われていれば所定進行処理の実行が規制されない。これにより、所定の設定関連処理を実行させるための一部の操作が行われた場合には所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【５６７７】

なお、特徴αＤ１～αＤ９の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０

10

20

30

40

50

、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 1 0、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 1 3、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 1 0、特徴 α H 1 ~ α H 1 1、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 1 4、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5 6 7 8】

<特徴 α E 群>

特徴 α E 1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 5 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をする機能、第 5 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 1 3 にて肯定判定をする機能）と、

前記所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する操作特定手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 9 1 0 の処理を実行する機能）と、

当該操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていないことが特定された場合に記憶状態が非操作対応状態となり、前記操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていることが特定された場合に記憶状態が操作対応状態となる操作対応記憶手段（OFF 確認フラグ 3 6 1）と、

前記設定可能状況において前記操作対応記憶手段の記憶状態が前記非操作対応状態である状況で、前記所定対応操作手段が操作されていることが前記操作特定手段により特定されたことに基づいて、選択対象となる設定値を変更させる選択対象変更手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 9 1 4 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対象となっている設定値が前記使用対象となる設定値である構成であり、

本遊技機は、前記設定可能状況が開始される場合又は前記設定可能状況が開始された場合に前記操作対応記憶手段の記憶状態を前記操作対応状態に設定する状態設定手段（第 5 3 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 9 0 1 の処理を実行する機能、第 5 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 1 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【5 6 7 9】

特徴 α E 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更することが可能とな

る設定可能状況を生じさせるためには所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われた状態で電源のON操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、設定可能状況を生じさせるために操作される所定対応操作手段が操作されたことに基づいて選択対象の設定値が変更されるため、設定値を変更するために必要な操作手段の数を抑えることが可能となる。また、設定可能状況においては操作対応記憶手段の記憶状態が非操作対応状態である状況で所定対応操作手段が操作されていることが特定されたことに基づいて選択対象となる設定値が変更されるため、所定対応操作手段の1回の操作に対して選択対象となる設定値の変更が複数回発生してしまわないようにすることが可能となる。

【5680】

この場合に、設定可能状況が開始される場合又は設定可能状況が開始された場合に操作対応記憶手段の記憶状態が操作対応状態に設定される。これにより、設定可能状況を生じさせるための所定対応操作手段の操作が設定可能状況の開始後においても継続された場合に、その所定対応操作手段の操作によって選択対象となる設定値の変更が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【5681】

特徴αE2．前記状況発生手段は、前記所定対応操作手段の操作を検知する手段の検知状態が操作検知状態である場合、前記操作対応記憶手段の記憶状態に関係なく前記所定対応操作手段が操作されていると特定することを特徴とする特徴αE1に記載の遊技機。

【5682】

特徴αE2によれば、特定関連操作が行われたか否かの特定に際しては所定対応操作手段が操作されていない状態から操作された状態に切り換わったか否かを特定するのではなく、所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する構成であるため、設定可能状況が発生させるか否かを特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【5683】

特徴αE3．前記使用対象となっている設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア341）と、

前記選択対象となっている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア342）と、
を備え、

前記選択対象変更手段は、前記設定可能状況において前記操作対応記憶手段の記憶状態が前記非操作対応状態である状況で前記操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていることが特定されたことに基づいて、前記選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更するものであり、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において前記終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする特徴αE1又はαE2に記載の遊技機。

【5684】

特徴αE3によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【5685】

特徴αE4．前記設定可能状況において前記選択対象となっている設定値の表示が所定の表示手段（第1～第4報知用表示装置201～204）にて行われるようにする手段（主側CPU63におけるステップSA801～ステップSA803の処理を実行する機能

10

20

30

40

50

)を備えていることを特徴とする特徴 $\alpha E 1$ 乃至 $\alpha E 3$ のいずれか1に記載の遊技機。

【5686】

特徴 $\alpha E 4$ によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【5687】

特徴 $\alpha E 5$ ．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能）と、

前記所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する操作特定手段（主側CPU63におけるステップSB910の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況において前記所定対応操作手段が操作されていることが前記操作特定手段により特定されたことに基づいて、選択対象となる設定値を変更させる選択対象変更手段（主側CPU63におけるステップSB914の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対象となっている設定値が前記使用対象となる設定値である構成であり、

本遊技機は、前記設定可能状況を発生させるための動作電力の供給が開始される場合における前記所定対応操作手段の操作が、前記設定可能状況において選択対象となる設定値の変更の契機となる操作として扱われないようにする手段（第53の実施形態では主側CPU63におけるステップSB901の処理を実行する機能、第54の実施形態では主側CPU63におけるステップSC114の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【5688】

特徴 $\alpha E 5$ によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更することが可能となる設定可能状況を生じさせるためには所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われた状態で電源のON操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、設定可能状況を生じさせるために操作される所定対応操作手段が操作されたことに基づいて選択対象の設定値が変更されるため、設定値を変更するために必要な操作手段の数を抑えることが可能となる。

【5689】

この場合に、設定可能状況を発生させるための動作電力の供給が開始される場合における所定対応操作手段の操作が、設定可能状況において選択対象となる設定値の変更の契機となる操作として扱われないようにされる。これにより、設定可能状況を生じさせるための所定対応操作手段の操作が設定可能状況の開始後においても継続された場合に、その所定対応操作手段の操作によって選択対象となる設定値の変更が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【5690】

なお、特徴 $\alpha E 1 \sim \alpha E 5$ の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10

、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 1 0、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 1 3、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 1 0、特徴 α H 1 ~ α H 1 1、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 1 4、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5691】

上記特徴 α C 群、上記特徴 α D 群及び上記特徴 α E 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5692】

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

【5693】

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

【5694】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5695】

<特徴 α F 群>

特徴 α F 1. 特定表示手段（特図表示部 37a、普図表示部 38a）と、

表示記憶領域（第 1 表示データバッファ 271、第 3 表示データバッファ 273）に表示データを設定する表示データ設定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S8915 の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側 CPU 63 におけるステップ SC412 ~ ステップ SC414 の処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、所定の記憶領域（第５５の実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第５５の実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、
を備え、

前記表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする遊技機。

【５６９６】

特徴αＦ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の記憶領域が初期化されたとしても特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【５６９７】

特徴αＦ２．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第５５の実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＦ１に記載の遊技機。

【５６９８】

特徴αＦ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化手段により初期化されることにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化手段により初期化されたとしても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合及び使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【５６９９】

特徴αＦ３．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第５５の実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、

前記表示記憶領域は前記別初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴αＦ２に記載の遊技機。

【５７００】

特徴αＦ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象となる設定値の新たな設定が行われない状況であっ

10

20

30

40

50

ても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われる場合及び所定の初期化条件が成立した場合のいずれであっても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、設定値の新たな設定が行われた場合、設定値の新たな設定が行われなかった場合、所定の初期化条件が成立した場合及び所定の初期化条件が成立しなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

10

【5701】

特徴αF4．前記特定表示制御手段に動作電力が供給されていない状況において、前記表示記憶領域及び前記所定の記憶領域にバックアップ電力を供給する手段（電源・発射制御装置78）を備えていることを特徴とする特徴αF1乃至αF3のいずれか1に記載の遊技機。

【5702】

特徴αF4によれば、表示記憶領域及び所定の記憶領域が情報の記憶保持のために動作電力の供給が必要な構成であっても、特定表示制御手段に動作電力が供給されていない状況においては表示記憶領域及び所定の記憶領域にはバックアップ電力が供給されるため、特定表示手段に動作電力が供給されていない状況であってもこれら表示記憶領域及び所定の記憶領域において情報を記憶保持することが可能となる。

20

【5703】

特徴αF5．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側CPU63におけるステップS508の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS408～ステップS412の処理を実行する機能）と、
を備え、

30

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップS507又はステップS509に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αF1乃至αF4のいずれか1に記載の遊技機。

【5704】

特徴αF5によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αF1に記載された構成を備えていることにより動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化手段により初期化されたとしても特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

40

【5705】

50

特徴α F 6 . 前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されることで前記特典付与情報が当該所定の記憶領域から消去される場合であっても、前記表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴α F 5 に記載の遊技機。

【5706】

特徴α F 6 によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化された場合には特典付与情報が所定の記憶領域から消去されることにより、動作電力の供給が停止される前に特典付与情報が所定の記憶領域に記憶されていたとしても動作電力の供給が再開された場合には当該特典付与情報が消去された状態において遊技を開始させることが可能となる。この場合に、このように特典付与情報が所定の記憶領域から消去される場合であっても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることを優先させることが可能となる。

10

【5707】

特徴α F 7 . 前記特定表示手段として、第1特定表示手段（特図表示部37a）と、第2特定表示手段（普図表示部38a）と、を備え、

前記表示記憶領域として、第1表示記憶領域（第1表示データバッファ271）と、第2表示記憶領域（第3表示データバッファ273）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、

前記第1表示記憶領域に表示データを設定する第1表示データ設定手段（特図表示部37aに関して主側CPU63におけるステップS8915の処理を実行する機能）と、

20

前記第2表示記憶領域に表示データを設定する第2表示データ設定手段（普図表示部38aに関して主側CPU63におけるステップS8915の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定表示制御手段は、

前記第1表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記第1特定表示手段を表示制御する第1特定表示制御手段（特図表示部37aに関して主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、

前記第2表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記第2特定表示手段を表示制御する第2特定表示制御手段（普図表示部38aに関して主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、を備え、

30

前記第1表示記憶領域及び前記第2表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴α F 1 乃至α F 6 のいずれか1に記載の遊技機。

【5708】

特徴α F 7 によれば、第1特定表示手段及び第2特定表示手段のいずれについても動作電力の供給が開始された場合における表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が第1特定表示手段及び第2特定表示手段のいずれの表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

40

【5709】

特徴α F 8 . 動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α F

50

1乃至α F 7のいずれか1に記載の遊技機。

【5710】

特徴α F 8によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【5711】

特徴α F 9、動作電力の供給が開始されたことに基づいて、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定することが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第55の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定可能状況が発生する場合又は前記設定可能状況が発生した後前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定可能状況は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴α F 8に記載の遊技機。

【5712】

特徴α F 9によれば、設定可能状況が発生する場合及び発生しない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【5713】

なお、特徴α F 1～α F 9の構成に対して、特徴A 1～A 15、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 11、特徴P 1～P 12、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 17、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 13、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 11、特徴Y 1～Y 11、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 21、特徴d 1～d 10、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 13、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 10、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴α A 1～α A 10、特徴α B 1～α B 6、特徴α C 1～α C 13、特徴α D 1～α D 9、特徴α E 1～α E 5、特徴α F 1～α F 9、特徴α G 1～α G 10、特徴α H 1～α H 11、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 14、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 11、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 10、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 11、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α d 9、特徴α e 1～α e 13、特徴α f 1～α f 13、特徴α g 1～α g 8、特徴α h 1～α h 11、特徴α i 1～α i 15、特徴α j 1～α j 12、特徴α k 1～α k 11、特徴α l 1～α l 18、特徴α m 1～α m 11、特徴α n 1～α n 9、特徴α o 1～α o 6、特徴α p 1～α p 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5714】

<特徴α G群>

特徴α G 1、特定表示手段（特図表示部37a、普図表示部38a）と、

表示記憶領域（第1表示データバッファ271、第3表示データバッファ273）に表示データを設定する表示データ設定手段（主側CPU63におけるステップS8915の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特

10

20

30

40

50

定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第56の実施形態におけるクリア対象エリア371）を初期化する初期化手段（第56の実施形態における主側CPU63の第2RAMクリア処理を実行する機能）と、
を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合のいずれにおいても前記特定表示手段に特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（主側CPU63におけるステップSC502、ステップSC503、ステップSC507及びステップSC510の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【5715】

特徴αG1によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5716】

特徴αG2．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第56の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αG1に記載の遊技機。

【5717】

特徴αG2によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5718】

特徴αG3．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側RAM65に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「RAMクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第56の実施形態における主側CPU63の第1RAMクリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合にも前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αG2に記載の遊技機。

【5719】

特徴αG3によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成

10

20

30

40

50

立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合、設定値の新たな設定が行われなかった場合、所定の初期化条件が成立した場合及び所定の初期化条件が成立しなかった場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5720】

特徴αG4．前記対応設定手段は、所定規制状況（遊技回の実行中、開閉実行モードの実行中、普図表示部38aにおける変動表示回の実行中、普電開放状態の実行中）において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴αG1乃至αG3のいずれか1に記載の遊技機。

【5721】

特徴αG4によれば、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、動作電力の供給が停止された場合における特定表示手段の表示内容から当該特定表示手段の表示を開始させることが可能となる。

【5722】

特徴αG5．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側CPU63におけるステップS508の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS408～ステップS412の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップS507又はステップS509に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αG1乃至αG4のいずれか1に記載の遊技機。

【5723】

特徴αG5によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αG1に記載された構成を備えていることにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5724】

特徴αG6．前記特定表示制御手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与決定

10

20

30

40

50

手段の決定結果に対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記対応設定手段は、前記特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴α G 5に記載の遊技機。

【5725】

特徴α G 6によれば、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特定表示手段における絵柄の変動表示を再開させることが可能となる。

【5726】

特徴α G 7．前記特典付与手段は、前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されている場合、前記特定表示手段にて前記特典が付与されることに対応する表示が行われた後に前記特典を付与するものであり、

前記対応設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴α G 5又はα G 6に記載の遊技機。

【5727】

特徴α G 7によれば、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特典が付与されている状況に対応する表示内容から特定表示手段の表示を開始することが可能となる。

【5728】

特徴α G 8．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α G 1乃至α G 7のいずれか1に記載の遊技機。

【5729】

特徴α G 8によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【5730】

特徴α G 9．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α G 8に記載の遊技機。

【５７３１】

特徴αＧ９によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【５７３２】

特徴αＧ１０、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第５６の実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＧ９に記載の遊技機。

【５７３３】

特徴αＧ１０によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【５７３４】

なお、特徴αＧ１～αＧ１０の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α１～α３、特徴β１～β７、特徴γ１～γ２１、特徴δ１～δ１０、特徴ε１～ε９、特徴φ１～φ６、特徴χ１～χ６、特徴η１～η１３、特徴ι１～ι７、特徴θ１～θ６、特徴κ１～κ１６、特徴λ１～λ５、特徴μ１～μ３、特徴ν１～ν１０、特徴ο１～ο７、特徴ρ１～ρ７、特徴σ１～σ８、特徴τ１～τ７、特徴υ１～υ４、特徴φ１～φ５、特徴χ１～χ１０、特徴ψ１～ψ８、特徴ω１～ω８、特徴ξ１～ξ６、特徴η１～η９、特徴θ１～θ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴αＣ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４、特徴αＫ１～αＫ８、特徴αＬ１～αＬ１１、特徴αＭ１～αＭ８、特徴αＮ１～αＮ６、特徴αＯ１～αＯ７、特徴αＰ１～αＰ７、特徴αＱ１～αＱ９、特徴αＲ１～αＲ８、特徴αＳ１～αＳ３、特徴αＴ１～αＴ４、特徴αＵ１～αＵ１０、特徴αＶ１～αＶ５、特徴αＷ１～αＷ９、特徴αＸ１～αＸ４、特徴αＹ１～αＹ１１、特徴αＺ１～αＺ４、特徴αα１～αα３、特徴αβ１～αβ９、特徴αγ１～αγ７、特徴αδ１～αδ９、特徴αε１～αε１３、特徴αφ１～αφ１３、特徴αχ１～αχ８、特徴αη１～αη１１、特徴αι１～αι１５、特徴αθ１～αθ１２、特徴ακ１～ακ１１、特徴αλ１～αλ１８、特徴αμ１～αμ１１、特徴αν１～αν９、特徴αο１～αο６、特徴αρ１～αρ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【５７３５】

<特徴αＨ群>

特徴αＨ１、特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（第５５～第５７の実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能、第５８～第６０の実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第55～第60の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）と、

を備え、

動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容が、動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたこと及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われなかった所定状況であることの区別を不可とする表示内容となることを特徴とする遊技機。

【5736】

特徴αH1によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において使用対象となる設定値の設定が行われることにより、使用対象となる設定値の設定を行うためには動作電力の供給を新たに開始させる必要が生じることとなり、使用対象となる設定値の設定を不正に行うとしてもそれが行いづらくなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われたこと及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われなかった所定状況であることの区別を不可とする表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5737】

特徴αH2．特定表示手段（特図表示部37a、普図表示部38a）と、

表示記憶領域（第1表示データバッファ271、第3表示データバッファ273）に表示データを設定する表示データ設定手段（第56～第57の実施形態であれば主側CPU63におけるステップS8915の処理を実行する機能、第58～第60の実施形態であれば主側CPU63におけるステップSC717の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第56～第60の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても、前記特定表示手段に特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（第56の実施形態では主側CPU63におけるステップSC502、ステップSC503、ステップSC507及びステップSC510の処理を実行する機能、第57の実施形態では主側CPU63におけるステップSC602及びステップSC603の処理を実行する機能、第58の実施形態では主側CPU63におけるステップSC802～ステップSC805の処理を実行する機能、第59の実施形態では主側CPU63におけるステップSC902～ステップSC905の処理を実行する機能、第60の実施形態では主側CPU63におけるステップSD102～ステップSD105、ステップSD109、ステップSD110、ステップSD113及びステッ

10

20

30

40

50

プ S D 1 1 4 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【5738】

特徴αH2によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において使用対象となる設定値の設定が行われることにより、使用対象となる設定値の設定を行うためには動作電力の供給を新たに開始させる必要が生じることとなり、使用対象となる設定値の設定を不正に行うとしてもそれが行いづらくなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

10

【5739】

特徴αH3．動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側RAM65に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「RAMクリア操作」が行われた場合）、前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第56～第60の実施形態における主側CPU63の第1RAMクリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αH2に記載の遊技機。

20

【5740】

特徴αH3によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれにおいても、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定及び所定の記憶領域の初期化のうちいずれが行われたのかを区別できないようにすることが可能となる。

30

【5741】

特徴αH4．前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する初期化手段（第56～第60の実施形態における主側CPU63の第2RAMクリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αH2又はαH3に記載の遊技機。

【5742】

特徴αH4によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

40

【5743】

特徴αH5．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側CPU63におけるステップS50

50

8 の処理を実行する機能) と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典 (開閉実行モード) を付与する特典付与手段 (主側 CPU 63 におけるステップ S 408 ~ ステップ S 412 の処理を実行する機能) と、
を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ (ステップ S 507 又はステップ S 509 に選択された表示データ) を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 α H 2 乃至 α H 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5744】

特徴 α H 5 によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴 α H 1 に記載された構成を備えていることにより、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5745】

特徴 α H 6 . 前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データとして利用される表示データであることを特徴とする特徴 α H 5 に記載の遊技機。

【5746】

特徴 α H 6 によれば、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データを利用して動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、表示データの容量の増大化を抑制しながら、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5747】

特徴 α H 7 . 前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴 α H 6 に記載の遊技機。

【5748】

遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴 α H 7 によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5749】

特徴 α H 8 . 前記特定対応表示データは複数種類存在しており、

前記対応設定手段は、複数種類の前記特定対応表示データの中から使用対象となった前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴 α H 2 乃至 α H 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 7 5 0 】

特徴α H 8 によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の特定対応表示の表示内容を多様化させることが可能となる。

【 5 7 5 1 】

特徴α H 9 . 前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α H 2 乃至α H 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 7 5 2 】

特徴α H 9 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

10

【 5 7 5 3 】

特徴α H 1 0 . 前記設定手段は動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記使用対象となる設定値の設定を行うものであり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α H 9 に記載の遊技機。

【 5 7 5 4 】

特徴α H 1 0 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び使用対象となる設定値の設定が行われなかった場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における特定対応表示が開始されるようにすることが可能となる。

20

【 5 7 5 5 】

特徴α H 1 1 . 動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側 R A M 6 5 に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「R A M クリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第 5 6 ～第 6 0 の実施形態における主側 C P U 6 3 の第 1 R A M クリア処理を実行する機能）を備え、

30

当該別初期化手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定の記憶領域を初期化するものであり、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定するものであり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α H 9 又はα H 1 0 に記載の遊技機。

【 5 7 5 6 】

40

特徴α H 1 1 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象の設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれにおいても、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定及び所定の記憶領域の初期化のうちいずれが行われたのかを区別できないようにすることが可能となる。また、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表

50

示手段における特定対応表示が開始されるようにすることが可能となる。

【5757】

なお、特徴 $\alpha H1 \sim \alpha H11$ の構成に対して、特徴 $A1 \sim A15$ 、特徴 $B1 \sim B7$ 、特徴 $C1 \sim C5$ 、特徴 $D1 \sim D10$ 、特徴 $E1 \sim E6$ 、特徴 $F1 \sim F3$ 、特徴 $G1 \sim G18$ 、特徴 $H1 \sim H7$ 、特徴 $I1 \sim I9$ 、特徴 $J1 \sim J4$ 、特徴 $K1 \sim K7$ 、特徴 $L1 \sim L20$ 、特徴 $M1 \sim M7$ 、特徴 $N1 \sim N6$ 、特徴 $O1 \sim O11$ 、特徴 $P1 \sim P12$ 、特徴 $Q1 \sim Q5$ 、特徴 $R1 \sim R17$ 、特徴 $S1 \sim S8$ 、特徴 $T1 \sim T13$ 、特徴 $U1 \sim U8$ 、特徴 $V1 \sim V6$ 、特徴 $W1 \sim W11$ 、特徴 $X1 \sim X11$ 、特徴 $Y1 \sim Y11$ 、特徴 $Z1 \sim Z10$ 、特徴 $a1 \sim a3$ 、特徴 $b1 \sim b7$ 、特徴 $c1 \sim c21$ 、特徴 $d1 \sim d10$ 、特徴 $e1 \sim e9$ 、特徴 $f1 \sim f6$ 、特徴 $g1 \sim g6$ 、特徴 $h1 \sim h13$ 、特徴 $i1 \sim i7$ 、特徴 $j1 \sim j6$ 、特徴 $k1 \sim k16$ 、特徴 $l1 \sim l5$ 、特徴 $m1 \sim m3$ 、特徴 $n1 \sim n10$ 、特徴 $o1 \sim o7$ 、特徴 $p1 \sim p7$ 、特徴 $q1 \sim q8$ 、特徴 $r1 \sim r7$ 、特徴 $s1 \sim s4$ 、特徴 $t1 \sim t5$ 、特徴 $u1 \sim u10$ 、特徴 $v1 \sim v8$ 、特徴 $w1 \sim w8$ 、特徴 $x1 \sim x6$ 、特徴 $y1 \sim y9$ 、特徴 $z1 \sim z6$ 、特徴 $\alpha A1 \sim \alpha A10$ 、特徴 $\alpha B1 \sim \alpha B6$ 、特徴 $\alpha C1 \sim \alpha C13$ 、特徴 $\alpha D1 \sim \alpha D9$ 、特徴 $\alpha E1 \sim \alpha E5$ 、特徴 $\alpha F1 \sim \alpha F9$ 、特徴 $\alpha G1 \sim \alpha G10$ 、特徴 $\alpha H1 \sim \alpha H11$ 、特徴 $\alpha I1 \sim \alpha I8$ 、特徴 $\alpha J1 \sim \alpha J14$ 、特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5758】

<特徴 αI 群>

特徴 $\alpha I1$ ．特定表示手段（特図表示部37a、普図表示部38a）と、

遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を所定の記憶領域（第57～第60の実施形態におけるクリア対象エリア371）に記憶させる付与決定手段（主側CPU63におけるステップS508の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS408～ステップS412の処理を実行する機能）と、

決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップS507又はステップS509に選択された表示データ）を表示記憶領域（第1表示データバッファ271、第3表示データバッファ273）に設定する表示データ設定手段（第57の実施形態であれば主側CPU63におけるステップS8915の処理を実行する機能、第58～第60の実施形態であれば主側CPU63におけるステップSC717の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにする特定表示制御手段（主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第57～第60の実施形態におけるクリア対象エリア371）を初期化する初期化手段（第57～第60の実施形態における主側CPU63の第2RAMクリア処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合に前記結果対応の表示データとして利用される特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（第57の実施形態では主側CPU63におけるステップSC602及びステップSC603の処理を実行する機能、第58の実施形態では主側CPU63におけるステップSC802～ステップSC805の処理を実行する機能、第59の実施形態では主側CPU63におけるステップSC902～ステップSC905の処理を実行する機能、第60の実施形態では主側CPU63におけるステップSD102～ステップSD105、ステップSD109、ステップSD110、ステップSD113及びステップSD114の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【5759】

特徴αI1によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。また、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合であっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

20

【5760】

特徴αI2．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第57～第60の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αI1に記載の遊技機。

30

【5761】

特徴αI2によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合であっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

40

【5762】

特徴αI3．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側RAM65に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「RAMクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第57～第60の実施形態における主側CPU63の第1RAMクリア処理を実行する機能）を備え、

50

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合にも前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴α I 2に記載の遊技機。

【5763】

特徴α I 3によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象の設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立することで所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立することで所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

10

【5764】

特徴α I 4．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴α I 1乃至α I 3のいずれか1に記載の遊技機。

20

【5765】

遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴α I 4によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

30

【5766】

特徴α I 5．前記特定対応表示データは複数種類存在しており、

前記対応設定手段は、複数種類の前記特定対応表示データの中から使用対象となった前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴α I 1乃至α I 4のいずれか1に記載の遊技機。

【5767】

特徴α I 5によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の特定対応表示の表示内容を多様化させることが可能となる。

【5768】

40

特徴α I 6．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α I 1乃至α I 5のいずれか1に記載の遊技機。

【5769】

特徴α I 6によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【5770】

特徴α I 7．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行さ

50

れる構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α I 6に記載の遊技機。

【5771】

特徴α I 7によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【5772】

特徴α I 8．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第57～第60の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴α I 7に記載の遊技機。

【5773】

特徴α I 8によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【5774】

なお、特徴α I 1～α I 8の構成に対して、特徴A 1～A 15、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 11、特徴P 1～P 12、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 17、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 13、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 11、特徴Y 1～Y 11、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 21、特徴d 1～d 10、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 13、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 10、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴α A 1～α A 10、特徴α B 1～α B 6、特徴α C 1～α C 13、特徴α D 1～α D 9、特徴α E 1～α E 5、特徴α F 1～α F 9、特徴α G 1～α G 10、特徴α H 1～α H 11、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 14、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 11、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 10、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 11、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α d 9、特徴α e 1～α e 13、特徴α f 1～α f 13、特徴α g 1～α g 8、特徴α h 1～α h 11、特徴α i 1～α i 15、特徴α j 1～α j 12、特徴α k 1～α k 11、特徴α l 1～α l 18、特徴α m 1～α m 11、特徴α n 1～α n 9、特徴α o 1～α o 6、特徴α p 1～α p 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5775】

<特徴α J 群>

特徴α J 1 . 特定表示手段（特図表示部 3 7 a、普図表示部 3 8 a）と、

表示記憶領域（第 1 表示データバッファ 2 7 1、第 3 表示データバッファ 2 7 3）に表
示データを設定する表示データ設定手段（第 5 8～第 6 0 の実施形態であれば主側 C P U
6 3 におけるステップ S C 7 1 7 の処理を実行する機能、第 6 1 の実施形態であれば主側
C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特
定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 4 1
2～ステップ S C 4 1 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域
（第 5 8～第 6 1 の実施形態におけるクリア対象エリア 3 7 1）を初期化する初期化手段
（第 5 8～第 6 1 の実施形態における主側 C P U 6 3 の第 2 R A M クリア処理を実行する
機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化
された場合における前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにする対応設
定手段（第 5 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 8 0 2～ステップ S
C 8 0 5 の処理を実行する機能、第 5 9 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ
S C 9 0 2～ステップ S C 9 0 5 の処理を実行する機能、第 6 0 の実施形態では主側 C P
U 6 3 におけるステップ S D 1 0 2～ステップ S D 1 0 5、ステップ S D 1 0 9、ステッ
プ S D 1 1 0、ステップ S D 1 1 3 及びステップ S D 1 1 4 の処理を実行する機能、第 6
1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 2 0 2～ステップ S D 2 1 7 の処
理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定対応表示は複数種類存在していることを特徴とする遊技機。

【 5 7 7 6 】

特徴α J 1 によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初
期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状態で遊技が開始されるようにする
ことが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段
の表示内容が特定対応表示となる。そして、当該特定対応表示は複数種類存在している。
これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容が多様
化されることとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段の表示内
容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせる
ことが可能となる。

【 5 7 7 7 】

特徴α J 2 . 前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段
により前記所定の記憶領域が初期化された場合に前記特定表示手段に前記特定対応表示を
行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定するものであり、

前記特定対応表示データが複数種類存在していることを特徴とする特徴α J 1 に記載の
遊技機。

【 5 7 7 8 】

特徴α J 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初
期化された場合には複数種類の特定対応表示データのうちのいずれかの特定対応表示デー
タを表示記憶領域に設定することで特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより
、予め定められた複数種類の特定対応表示データのうち 1 種類の特定対応表示データを選
択して表示記憶領域に設定するだけで特定表示手段にて特定対応表示を行わせることが可
能となるため、複数種類の特定対応表示のうちの 1 種類の特定対応表示を特定表示手段に
行わせるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 5 7 7 9 】

特徴α J 3 . 遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には
特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を
前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0

8の処理を実行する機能)と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典(開閉実行モード)を付与する特典付与手段(主側CPU63におけるステップS408～ステップS412の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ(ステップS507又はステップS509に選択された表示データ)を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにするものであり、

前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データとして利用される表示データであることを特徴とする特徴αJ2に記載の遊技機。

【5780】

特徴αJ3によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データを利用して動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、表示データの容量の増大化を抑制しながら、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

【5781】

特徴αJ4．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴αJ3に記載の遊技機。

【5782】

遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状態で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴αJ4によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化されたとしても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域が初期化されたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5783】

特徴αJ5．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データ、及び前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与すると決定された場合に利用される表示データの両方を含むことを特徴とする特徴αJ3に記載の遊技機。

【5784】

特徴αJ5によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定された場合における表示及び付与決定手段において遊技者に特典を付与すると決定された場合における表示のいずれかが特定対応表示として特定表示手段にて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域が初期化されたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5785】

10

20

30

40

50

特徴α J 6 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第58～第61の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴α J 1乃至α J 5のいずれか1に記載の遊技機。

【5786】

特徴α J 6によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示のうちのいずれかの特定対応表示が特定表示手段にて行われる。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなり、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5787】

特徴α J 7 . 動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側RAM65に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「RAMクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第58～第61の実施形態における主側CPU63の第1RAMクリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴α J 6に記載の遊技機。

【5788】

特徴α J 7によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立して所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5789】

特徴α J 8 . 前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合においても前記特定表示手段の表示内容を前記特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴α J 1乃至α J 7のいずれか1に記載の遊技機。

【5790】

特徴α J 8によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5791】

10

20

30

40

50

特徴α J 9 . 前記対応設定手段は、所定規制状況（遊技回の実行中、開閉実行モードの実行中、普図表示部 3 8 a における変動表示回の実行中、普電開放状態の実行中）において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴α J 8 に記載の遊技機。

【 5 7 9 2 】

特徴α J 9 によれば、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、動作電力の供給が停止された場合における特定表示手段の表示内容から当該特定表示手段の表示を開始させることが可能となる。

【 5 7 9 3 】

特徴α J 1 0 . 前記特定表示制御手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記対応設定手段は、前記特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴α J 8 又はα J 9 に記載の遊技機。

【 5 7 9 4 】

特徴α J 1 0 によれば、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特定表示手段における絵柄の変動表示を再開させることが可能となる。

【 5 7 9 5 】

特徴α J 1 1 . 前記特典付与手段は、前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されている場合、前記特定表示手段にて前記特典が付与されることに対応する表示が行われた後に前記特典を付与するものであり、

前記対応設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴α J 8 乃至α J 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 7 9 6 】

特徴α J 1 1 によれば、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特典が付与されている状況に対応する表示内容から特定表示

10

20

30

40

50

手段の表示を開始することが可能となる。

【5797】

特徴αJ12．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、当該特定対応表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αJ1乃至αJ11のいずれか1に記載の遊技機。

【5798】

特徴αJ12によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【5799】

特徴αJ13．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αJ12に記載の遊技機。

【5800】

特徴αJ13によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【5801】

特徴αJ14．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第58～第61の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αJ13に記載の遊技機。

【5802】

特徴αJ14によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【5803】

なお、特徴αJ1～αJ14の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14

10

20

30

40

50

、特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【5804】

<特徴 αK 群>特徴 $\alpha K1$ ．特定表示手段（特図表示部37a、普図表示部38a）と、

遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を所定の記憶領域（第61の実施形態におけるクリア対象エリア371）に記憶させる付与決定手段（主側CPU63におけるステップS508の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS408～ステップS412の処理を実行する機能）と、

20

決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップS507又はステップS509に選択された表示データ）を表示記憶領域（第1表示データバッファ271、第3表示データバッファ273）に設定する表示データ設定手段（主側CPU63におけるステップS8915の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにする特定表示制御手段（主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第61の実施形態におけるクリア対象エリア371）を初期化する初期化手段（第61の実施形態における主側CPU63の第2RAMクリア処理を実行する機能）と、

30

動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合における前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにする対応設定手段（主側CPU63におけるステップSD202～ステップSD217の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定対応表示は複数種類存在しており、

複数種類の前記特定対応表示には、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容が含まれていることを特徴とする遊技機。

40

【5805】

特徴 $\alpha K1$ によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状態で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が特定対応表示となる。そして、当該特定対応表示は複数種類存在していると同時に、複数種類の特定対応表示には付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容が含まれている。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

50

【5806】

特徴α K 2．複数種類の前記特定対応表示には、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択され得る表示内容と、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容とが含まれていることを特徴とする特徴α K 1に記載の遊技機。

【5807】

特徴α K 2によれば、複数種類の特定対応表示には付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択され得る表示内容及び選択されない表示内容の両方が含まれているため、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を多様化することが可能となる。

【5808】

特徴α K 3．前記特定表示手段は複数の発光部を有しており、

前記対応設定手段は、前記複数の発光部のそれぞれについて個別に点灯状態とするか否かの抽選処理（ステップS D 2 0 4、ステップS D 2 1 2）を実行し、前記複数の発光部のそれぞれに対する当該抽選処理の結果に対応する点灯パターンの表示データを前記表示記憶領域に設定することで前記特定対応表示が行われるようにすることを特徴とする特徴α K 1又はα K 2に記載の遊技機。

【5809】

特徴α K 3によれば、特定表示手段における複数の発光部のそれぞれについて点灯状態とするか否かの抽選処理が実行され、それら抽選処理の結果に対応する点灯パターンの表示内容が、所定の記憶領域が初期化された場合における特定対応表示として特定表示手段に表示される。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を多様化することが可能となるとともに、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を不規則なものとするのが可能となる。

【5810】

特徴α K 4．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第61の実施形態における主側C P U 6 3のステップS C 2 1 6の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴α K 1乃至α K 3のいずれか1に記載の遊技機。

【5811】

特徴α K 4によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示のうちのいずれかの特定対応表示が特定表示手段にて行われる。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなり、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【5812】

特徴α K 5．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側R A M 6 5に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「R A Mクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第61の実施形態における主側C P U 6 3の第1 R A Mクリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段

10

20

30

40

50

による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴α K 4に記載の遊技機。

【5813】

特徴α K 5によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立して所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

10

【5814】

特徴α K 6．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、当該特定対応表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α K 1乃至α K 5のいずれか1に記載の遊技機。

【5815】

特徴α K 6によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

20

【5816】

特徴α K 7．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α K 6に記載の遊技機。

【5817】

特徴α K 7によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

30

【5818】

特徴α K 8．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第56の実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

40

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴α K 7に記載の遊技機。

【5819】

特徴α K 8によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【5820】

なお、特徴α K 1～α K 8の構成に対して、特徴A 1～A 15、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20

50

、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5821】

上記特徴αF群、上記特徴αG群、上記特徴αH群、上記特徴αI群、上記特徴αJ群及び上記特徴αK群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5822】

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

【5823】

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

【5824】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給開始時の動作を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5825】

<特徴αL群>

特徴αL1．特定表示手段（特図表示部37a、普図表示部38a）と、

当該特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の

10

20

30

40

50

有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第６２～第６３の実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定表示制御手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたこと、及び動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度以上となる設定値又は動作電力の供給が停止される前における前記設定値よりも有利となる設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことの一方向である示唆対象状況となったことに基づいて、動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記示唆対象状況に対応する決定態様（特図用の第２表示振分テーブル３９２を参照する態様、普図用の第２表示振分テーブル３９４を参照する態様）で決定する態様決定手段（第６２の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１１の処理を実行する機能、第６３の実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ５０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【５８２６】

特徴αＬ１によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を確認することで、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたこと、又は使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上若しくはそれまでの設定値の有利度よりも高くなったことを予測することが可能となる。これにより、特定表示手段の表示内容を利用して設定値に関する予測を遊技者に行わせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【５８２７】

特徴αＬ２．前記態様決定手段は、動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度以上となる設定値又は動作電力の供給が停止される前における前記設定値よりも有利となる設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記示唆対象状況に対応する決定態様で決定し、動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度よりも低い設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を非示唆対象状況に対応する決定態様（特図用の第１表示振分テーブル３９１を参照する態様、普図用の第１表示振分テーブル３９３を参照する態様）で決定することを特徴とする特徴αＬ１に記載の遊技機。

【５８２８】

特徴αＬ２によれば、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上又はそれまでの設定値の有利度よりも高くなった場合には示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定されるとともに、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値よりも低くなった場合には非示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定される。これにより、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上又はそれまでの設定値の有利度よりも高くなったか否かの予測を行い易くなる。

【５８２９】

特徴αＬ３．前記態様決定手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記非示唆対象状況に対応する決定態様で決定することを特徴とする特徴αＬ２に記載の遊技機。

【５８３０】

特徴αＬ３によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった場合にも非示唆対象状況に対応する決定態様で動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が決定されるため、非示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定された場合にその状況が使用対象となる

10

20

30

40

50

設定値の新たな設定が行われなかった状況なのか、それとも使用対象となる設定値の有利度がそれまでよりも低くなった状況なのかを特定できないようにすることが可能となる。

【5831】

特徴αL4．前記態様決定手段は、前記示唆対象状況である場合には前記示唆対象状況に対応する抽選態様により前記特定表示手段の表示内容を抽選により決定することを特徴とする特徴αL1乃至αL3のいずれか1に記載の遊技機。

【5832】

特徴αL4によれば、示唆対象状況における特定表示手段の表示内容を多様化させることが可能となる。これにより、特定表示手段を確認したとしても、示唆対象状況であるか否かを明確には特定できないようにすることが可能となる。

10

【5833】

特徴αL5．前記態様決定手段は、前記示唆対象状況ではない場合である非示唆対象状況である場合には当該非示唆対象状況に対応する抽選態様により前記特定表示手段の表示内容を抽選により決定することを特徴とする特徴αL4に記載の遊技機。

【5834】

特徴αL5によれば、非示唆対象状況における特定表示手段の表示内容を多様化させることが可能となる。これにより、特定表示手段を確認したとしても、非示唆対象状況であるか否かを明確には特定できないようにすることが可能となる。

【5835】

特徴αL6．前記示唆対象状況に対応する抽選態様による前記特定表示手段の表示内容の抽選にて選択され得る表示内容及び前記非示唆対象状況に対応する抽選態様による前記特定表示手段の表示内容の抽選にて選択され得る表示内容のいずれにも共通表示内容（特図用の第1～第3初期表示、普図用の第1～第3初期表示）が存在しており、当該共通表示内容の選択確率が前記示唆対象状況に対応する抽選態様の場合と前記非示唆対象状況に対応する抽選態様の場合とで相違していることを特徴とする特徴αL5に記載の遊技機。

20

【5836】

特徴αL6によれば、示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであっても特定表示手段にて共通表示内容の表示が行われるため、示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであるのかを明確には特定できないようにすることが可能となる。その一方、共通表示内容の選択確率は示唆対象状況である場合と非示唆対象状況である場合とで相違しているため、特定表示手段の表示内容から示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであるのかを予測させることが可能となる。

30

【5837】

特徴αL7．表示記憶領域に表示データを設定する表示データ設定手段（主側CPU63におけるステップS8915の処理を実行する機能）を備え、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域を初期化する初期化手段（第62～第63の実施形態における主側CPU63の第2RAMクリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αL1乃至αL6のいずれか1に記載の遊技機。

40

【5838】

特徴αL7によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、上記特徴αL1の構成を備えていることにより、所定の記憶領域の初期化に伴って表示記憶領域が初期化される状況を利用して、特定表示手段の表示内容により示唆対象状況であるか否かを予測させることが可能となる。

【5839】

50

特徴α L 8 . 動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側 R A M 6 5 に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「R A M クリア操作」が行われた場合）、前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第 6 2 ～ 第 6 3 の実施形態における主側 C P U 6 3 の第 1 R A M クリア処理を実行する機能）を備え、

前記態様決定手段は、前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合、動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を非示唆対象状況に対応する決定態様で決定することを特徴とする特徴α L 7 に記載の遊技機。

【 5 8 4 0 】

特徴α L 8 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、別初期化手段により所定の記憶領域が初期化される場合には動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が非示唆対象状況に対応する決定態様で決定されるため、示唆対象状況であるか否かの予測を行い易くなる。

【 5 8 4 1 】

特徴α L 9 . 遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 8 ～ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定表示制御手段は、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴α L 1 乃至α L 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 8 4 2 】

特徴α L 9 によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴α L 1 の構成を備えていることにより特定表示手段を利用して上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 5 8 4 3 】

特徴α L 1 0 . 前記示唆対象状況に対応する決定態様で決定された前記特定表示手段の表示内容は、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われる場合には表示されない表示内容であることを特徴とする特徴α L 9 に記載の遊技機。

【 5 8 4 4 】

特徴α L 1 0 によれば、示唆対象状況に対応する決定態様で決定された表示内容を、付与決定手段の決定結果に対応する表示内容と区別することが可能となる。

【 5 8 4 5 】

特徴α L 1 1 . 前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記態様決定手段により決定された表示内容による表示が前記特定表示手段にて行われる場合、前記態様決定手段により決定された表示内容による表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴α L 1 乃至α L 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 8 4 6 】

特徴α L 1 1 によれば、動作電力の供給が開始された場合において態様決定手段により決定された表示内容による表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容の表示が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【 5 8 4 7 】

10

20

30

40

50

なお、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ の構成に対して、特徴 $A1 \sim A15$ 、特徴 $B1 \sim B7$ 、特徴 $C1 \sim C5$ 、特徴 $D1 \sim D10$ 、特徴 $E1 \sim E6$ 、特徴 $F1 \sim F3$ 、特徴 $G1 \sim G18$ 、特徴 $H1 \sim H7$ 、特徴 $I1 \sim I9$ 、特徴 $J1 \sim J4$ 、特徴 $K1 \sim K7$ 、特徴 $L1 \sim L20$ 、特徴 $M1 \sim M7$ 、特徴 $N1 \sim N6$ 、特徴 $O1 \sim O11$ 、特徴 $P1 \sim P12$ 、特徴 $Q1 \sim Q5$ 、特徴 $R1 \sim R17$ 、特徴 $S1 \sim S8$ 、特徴 $T1 \sim T13$ 、特徴 $U1 \sim U8$ 、特徴 $V1 \sim V6$ 、特徴 $W1 \sim W11$ 、特徴 $X1 \sim X11$ 、特徴 $Y1 \sim Y11$ 、特徴 $Z1 \sim Z10$ 、特徴 $a1 \sim a3$ 、特徴 $b1 \sim b7$ 、特徴 $c1 \sim c21$ 、特徴 $d1 \sim d10$ 、特徴 $e1 \sim e9$ 、特徴 $f1 \sim f6$ 、特徴 $g1 \sim g6$ 、特徴 $h1 \sim h13$ 、特徴 $i1 \sim i7$ 、特徴 $j1 \sim j6$ 、特徴 $k1 \sim k16$ 、特徴 $l1 \sim l5$ 、特徴 $m1 \sim m3$ 、特徴 $n1 \sim n10$ 、特徴 $o1 \sim o7$ 、特徴 $p1 \sim p7$ 、特徴 $q1 \sim q8$ 、特徴 $r1 \sim r7$ 、特徴 $s1 \sim s4$ 、特徴 $t1 \sim t5$ 、特徴 $u1 \sim u10$ 、特徴 $v1 \sim v8$ 、特徴 $w1 \sim w8$ 、特徴 $x1 \sim x6$ 、特徴 $y1 \sim y9$ 、特徴 $z1 \sim z6$ 、特徴 $\alpha A1 \sim \alpha A10$ 、特徴 $\alpha B1 \sim \alpha B6$ 、特徴 $\alpha C1 \sim \alpha C13$ 、特徴 $\alpha D1 \sim \alpha D9$ 、特徴 $\alpha E1 \sim \alpha E5$ 、特徴 $\alpha F1 \sim \alpha F9$ 、特徴 $\alpha G1 \sim \alpha G10$ 、特徴 $\alpha H1 \sim \alpha H11$ 、特徴 $\alpha I1 \sim \alpha I8$ 、特徴 $\alpha J1 \sim \alpha J14$ 、特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5848】

上記特徴 αL 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5849】

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

【5850】

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

【5851】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5852】

<特徴 αM 群>

特徴 $\alpha M1$ ．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機

10

20

30

40

50

能) と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理(設定値更新処理、設定確認用処理)が実行されている状況において、遊技機前方から視認可能となる所定領域の状態を対応動作状態とする対応動作制御手段(第64の実施形態では主側CPU63におけるステップSE304、ステップSE305、ステップSE308及びステップSE309の処理を実行する機能、第65の実施形態では主側CPU63におけるステップSE604及びステップSE607の処理を実行する機能、第66の実施形態では主側CPU63におけるステップSE704、ステップSE707、ステップSE802及びステップSE816の処理を実行する機能、第67の実施形態では主側CPU63におけるステップSE904及びステップSE907の処理を実行する機能、第68の実施形態では主側CPU63における15R表示部481、6R表示部483及び小当たり表示部484を表示制御する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【5853】

特徴αM1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては遊技機前方から視認可能となる所定領域の状態が対応動作状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は所定の設定関連処理が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。

【5854】

特徴αM2. 遊技機前方から視認可能となる前記所定領域に設けられた所定動作手段(第65の実施形態では普図表示部423a、第1特図表示部425、第2特図表示部426及び特別表示部429、第67の実施形態では第1特図表示部425及び第2特図表示部426)を備え、

前記対応動作制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において、前記所定動作手段の動作状態を遊技が実行されている場合には発生しない動作状態とすることで前記所定領域の状態を前記対応動作状態とすることを特徴とする特徴αM1に記載の遊技機。

【5855】

特徴αM2によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定動作手段の動作状態が、遊技が実行されている場合には発生しない動作状態となる。これにより、遊技が実行されている場合に動作する所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【5856】

特徴αM3. 遊技機前方から視認可能となる前記所定領域に複数の所定動作手段(第64の実施形態では第1特図表示部425、第2特図表示部426及び特別表示部429、第65の実施形態では普図表示部423a、普図保留表示部423b、第1特図表示部425、第2特図表示部426、第1特図保留表示部427、第2特図保留表示部428及び特別表示部429、第66の実施形態では特電入賞装置416、第1特図表示部425及び第2特図表示部426、第68の実施形態では15R表示部481、6R表示部483及び小当たり表示部484)を含み、

前記対応動作制御手段は、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態とすることを特徴とする特徴αM1又はαM2に記載の遊技機。

【5857】

特徴αM3によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が実行される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【5858】

10

20

30

40

50

特徴α M 4 . 前記対応動作状態は、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せのうち遊技が実行されている場合には発生しない組合せの動作状態であることを特徴とする特徴α M 3 に記載の遊技機。

【 5 8 5 9 】

特徴α M 4 によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを遊技が実行されている場合には発生しない組合せとすることで所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が実行される。これにより、遊技が実行されている場合に動作する複数の所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【 5 8 6 0 】

特徴α M 5 . 前記複数の所定動作手段の前記対応動作状態におけるそれぞれの個別動作状態は遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態である一方、それら個別動作状態は遊技が実行されている場合に同時に発生しない動作状態であることを特徴とする特徴α M 4 に記載の遊技機。

【 5 8 6 1 】

特徴α M 5 によれば、複数の所定動作手段の対応動作状態におけるそれぞれの個別動作状態は遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態であることにより、遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【 5 8 6 2 】

特徴α M 6 . 前記複数の所定動作手段のうち第 1 所定動作手段は表示手段であり、第 2 所定動作手段は可動手段であることを特徴とする特徴α M 3 乃至α M 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 8 6 3 】

特徴α M 6 によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの個別動作状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

【 5 8 6 4 】

特徴α M 7 . 前記対応動作制御手段は、

前記所定の設定関連処理として第 1 設定関連処理が実行されている状況において、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態として第 1 対応動作状態とする第 1 対応動作制御手段（第 6 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 3 0 4 及びステップ S E 3 0 5 の処理を実行する機能、第 6 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 6 0 4 の処理を実行する機能、第 6 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 7 0 4、ステップ S E 8 0 2 及びステップ S E 8 1 6 の処理を実行する機能、第 6 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 における 1 5 R 表示部 4 8 1 及び小当たり表示部 4 8 4 を表示制御する機能）と、

前記所定の設定関連処理として第 2 設定関連処理が実行されている状況において、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態として第 2 対応動作状態とする第 2 対応動作制御手段（第 6 4 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 3 0 8 及びステップ S E 3 0 9 の処理を実行する機能、第 6 5 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 6 0 7 の処理を実行する機能、第 6 6 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 7 0 7、ステップ S E 8 0 2 及びステップ S E 8 1 6 の処理を実行する機能、第 6 8 の実施形態では主側 C P U 6 3 における 1 5 R 表示部 4 8 1 及び 6 R 表示部 4 8 3 を表示制御する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴α M 3 乃至α M 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 8 6 5 】

特徴α M 7 によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して第 1 設定関連処理が実行されている状況であることの報知及び第 2 設定関連処理が実行されている状況であることの報知のそれぞれを実行することが可能となる。

10

20

30

40

50

【5866】

特徴αM8．前記第1設定関連処理は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理であり、

前記第2設定関連処理は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αM7に記載の遊技機。

【5867】

特徴αM8によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況であることの報知、及び使用対象となる設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることの報知のそれぞれを実行することが可能となる。

【5868】

なお、特徴αM1～αM8の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5869】

<特徴αN群>

特徴αN1．遊技が実行されている状況において第1期間（遊技回）を生じさせる第1期間発生手段（主側CPU63におけるステップSD815及びステップSD816の処理を実行する機能）と、

前記第1期間において第1期間対応状態（絵柄の変動表示が行われる状態）となるように第1所定動作手段（第1特図表示部425、第2特図表示部426）を制御する第1所定動作制御手段（主側CPU63におけるステップSD706の処理を実行する機能）と、

遊技が実行されている状況において第2期間（開閉実行モード）を生じさせる第2期間発生手段（主側CPU63におけるステップSD904及びステップSE116の処理を実行する機能）と、

前記第2期間において第2期間対応状態（開放状態）となるように第2所定動作手段（特電入賞装置416）を制御する第2所定動作制御手段（主側CPU63におけるステップSD710～ステップSD712の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する

10

20

30

40

50

設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、前記第1所定動作手段が前記第1期間対応状態となり、前記第2所定動作手段が前記第2期間対応状態となるようにする対応動作制御手段（主側CPU63におけるステップSE704、ステップSE707、ステップSE802及びステップSE816の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5870】

特徴αN1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況において第1所定動作手段が第1期間対応状態となる第1期間が発生し得るとともに第2所定動作手段が第2期間対応状態となる第2期間が発生し得る構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては第1所定動作手段が第1期間対応状態となるとともに第2所定動作手段が第2期間対応状態となる。これにより、遊技が実行されている場合に動作する第1所定動作手段及び第2所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

10

【5871】

また、遊技が実行されている場合に発生し得る第1期間対応状態及び第2期間対応状態を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。また、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする場合には第1所定動作手段及び第2所定動作手段の両方に対して不正を施す必要がある。よって、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

20

【5872】

特徴αN2．前記第2期間発生手段は、前記第1期間の後に前記第2期間を生じさせることを特徴とする特徴αN1に記載の遊技機。

【5873】

特徴αN2によれば、遊技が行われている状況においては第1期間の後に第2期間が生じるため、第1所定動作手段が第1期間対応状態となるとともに第2所定動作手段が第2期間対応状態となった場合、遊技が行われている状況とは異なる特別な状況であるという認識を遊技ホールの管理者に与えることが可能となる。これにより、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

30

【5874】

特徴αN3．前記第1所定動作手段及び前記第2所定動作手段のうち一方は表示手段であり他方は可動手段であることを特徴とする特徴αN1又はαN2に記載の遊技機。

【5875】

特徴αN3によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの期間対応状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

40

【5876】

特徴αN4．前記第1期間の後に前記第2期間を生じさせるか否かを決定するための期間抽選を実行する手段（主側CPU63におけるステップSD803の処理を実行する機能）を備え、

前記第1所定動作制御手段は、前記第1期間において前記第1所定動作手段を前記第1期間対応状態とした後に前記期間抽選の結果が報知されるようにし、

前記第2所定動作制御手段は、前記期間抽選の結果が前記第2期間を生じさせる結果であった場合であって前記第1期間が終了した後に前記第2期間対応状態となるように前記第2所定動作手段を制御することを特徴とする特徴αN1乃至αN3のいずれか1に記載

50

の遊技機。

【５８７７】

特徴α N ４によれば、期間抽選の結果を報知するための第１所定動作手段及び期間抽選の結果が当選結果であった場合に第２期間対応状態となる第２所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【５８７８】

特徴α N ５．前記第１所定動作手段は絵柄を変動表示する絵柄表示手段（第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６）であり、

前記第２所定動作手段は開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）であり、

前記第１所定動作制御手段は、前記第１期間において前記絵柄の変動表示を行わせることにより前記絵柄表示手段を前記第１期間対応状態とするものであり、

前記第２所定動作制御手段は、前記第２期間において前記開放状態とすることにより前記可変入球手段を前記第２期間対応状態とするものであることを特徴とする特徴α N ４に記載の遊技機。

【５８７９】

特徴α N ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては絵柄表示手段にて絵柄の変動表示が実行されている状況において可変入球手段が開放状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【５８８０】

特徴α N ６．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴α N １乃至α N ５のいずれか１に記載の遊技機。

【５８８１】

特徴α N ６によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【５８８２】

なお、特徴α N １～α N ６の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α １～α ３、特徴β １～β ７、特徴γ １～γ ２１、特徴δ １～δ １０、特徴ε １～ε ９、特徴ζ １～ζ ６、特徴η １～η ６、特徴θ １～θ １３、特徴ι １～ι ７、特徴κ １～κ ６、特徴λ １～λ １６、特徴μ １～μ ５、特徴ν １～ν ３、特徴ξ １～ξ １０、特徴ο １～ο ７、特徴ρ １～ρ ７、特徴σ １～σ ８、特徴τ １～τ ７、特徴υ １～υ ４、特徴φ １～φ ５、特徴χ １～χ １０、特徴ψ １～ψ ８、特徴ω １～ω ８、特徴x １～x ６、特徴y １～y ９、特徴z １～z ６、特徴α A １～α A １０、特徴α B １～α B ６、特徴α C １～α C １３、特徴α D １～α D ９、特徴α E １～α E ５、特徴α F １～α F ９、特徴α G １～α G １０、特徴α H １～α H １１、特徴α I １～α I ８、特徴α J １～α J １４、特徴α K １～α K ８、特徴α L １～α L １１、特徴α M １～α M ８、特徴α N １～α N ６、特徴α O １～α O ７、特徴α P １～α P ７、特徴α Q １～α Q ９、特徴α R １～α R ８、特徴α S １～α S ３、特徴α T １～α T ４、特徴α U １～α U １０、特徴α V １～α V ５、特徴α W １～α W ９、特徴α X １～α X ４、特徴α Y １～α Y １１、特徴α Z １～α Z ４、特徴α a １～α a ３、特徴α b １～α b ９、特徴α c １～α c ７、特徴α d １～α

d 9、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5883】

<特徴 αO 群>

特徴 $\alpha O 1$ ．遊技が実行されている状況において所定の表示を行う所定の表示手段（第 1 特図表示部 425、第 2 特図表示部 426）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 63 におけるステップ SB311 の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、当該所定の設定関連処理が実行されていることの報知が前記所定の表示手段を利用して行われるようにする実行報知制御手段（第 64 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SE304 及びステップ SE308 の処理を実行する機能、第 65 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SE604 及びステップ SE607 の処理を実行する機能、第 66 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SE704 及びステップ SE707 の処理を実行する機能、第 67 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SE904 及びステップ SE907 の処理を実行する機能、第 68 の実施形態では主側 CPU 63 における 15R 表示部 481 を表示制御する機能）と、

【5884】

特徴 $\alpha O 1$ によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況において所定の表示を行う所定の表示手段を備えた構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては当該所定の表示手段を利用して所定の設定関連処理が実行されていることの報知が実行される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となるとともに、この報知を所定の表示手段を利用して行うことが可能となる。

【5885】

特徴 $\alpha O 2$ ．前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、遊技が実行されている状況においては発生しない特定表示が前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 $\alpha O 1$ に記載の遊技機。

【5886】

特徴 $\alpha O 2$ によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定の表示手段にて遊技が実行されている状況においては発生しない特定表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを所定の表示手段の表示内容から明確に把握することが可能となる。

【5887】

特徴 $\alpha O 3$ ．遊技が実行されている状況において特定の表示を行う特定の表示手段（第 64 及び第 65 の実施形態では特別表示部 429、第 68 の実施形態では 6R 表示部 483 及び小当たり表示部 484）を備え、

前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、当該所定の設定関連処理が実行されていることの報知が前記所定の表示手段及び前記特定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 $\alpha O 1$ 又は $\alpha O 2$ に記載の遊技機。

【5888】

特徴 $\alpha O 3$ によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする場合には所定の表示手段及び特定の表示手段の両方に対して不

10

20

30

40

50

正を施す必要がある。よって、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【5889】

特徴α04．前記所定の表示手段及び前記特定の表示手段は遊技機前方から視認可能な所定範囲（特図ユニット422）に集約されていることを特徴とする特徴α03に記載の遊技機。

【5890】

特徴α04によれば、所定の表示手段の表示内容及び特定の表示手段の表示内容の組合せを利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることの報知が実行される構成において、それら表示内容の確認を行い易くさせることが可能となる。

10

【5891】

特徴α05．前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、前記所定の表示手段にて所定対応表示を行わせ、前記特定の表示手段にて特定対応表示を行わせるものであり、

前記所定の表示手段における前記所定対応表示は遊技が実行されている状況において発生し得る表示内容であり、

前記特定の表示手段における前記特定対応表示は遊技が実行されている状況において発生し得る表示内容であり、

前記所定の表示手段における前記所定対応表示及び前記特定の表示手段における前記特定対応表示は遊技が実行されている状況において同時に発生しないことを特徴とする特徴α03又はα04に記載の遊技機。

20

【5892】

特徴α05によれば、遊技が実行されている場合に発生し得る所定の表示手段における所定対応表示及び特定の表示手段における特定対応表示を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【5893】

特徴α06．所定遊技状態に遊技状態を移行させるか否かを決定するための移行抽選を実行する手段（主側CPU63におけるステップSD803の処理を実行する機能）と、

絵柄の変動表示が開始された後に前記移行抽選の抽選結果に対応する停止結果が表示されるように前記所定の表示手段を表示制御する手段（主側CPU63におけるステップSD706の処理を実行する機能）と、

30

前記移行抽選の抽選結果が前記所定遊技状態への移行に対応する結果であった場合であってそれに対応する前記停止結果が前記所定の表示手段にて表示された後に前記所定遊技状態に遊技状態を移行させる手段（主側CPU63におけるステップSD904及びステップSE116の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において状態対応表示が行われるように前記特定の表示手段を表示制御する手段（主側CPU63におけるステップSD903及びステップSE115の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定対応表示は前記絵柄の変動表示であり、前記特定対応表示は前記状態対応表示であることを特徴とする特徴α05に記載の遊技機。

40

【5894】

特徴α06によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定の表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において特定の表示手段にて所定遊技状態であることを示す状態対応表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【5895】

特徴α07．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴α01乃至α06のいずれか1に記載の遊技機。

50

【5896】

特徴α07によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【5897】

なお、特徴α01～α07の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5898】

<特徴αP群>

特徴αP1. 遊技が実行されている状況において第1特定動作手段（第64の実施形態では特別表示部429、第66の実施形態では特電入賞装置416）が第1対応状態となるようにする第1対応状態実行手段（第64の実施形態では主側CPU63におけるステップSD903及びステップSE115の処理を実行する機能、第66の実施形態では主側CPU63におけるステップSD710～ステップSD712の処理を実行する機能）と、

遊技が実行されている状況において前記第1特定動作手段が前記第1対応状態となる場合には第2特定動作手段（第64の実施形態では特別表示部429及び第2特図表示部426、第66の実施形態では特別表示部429）が第2対応状態となるようにする第2対応状態実行手段（第64の実施形態では主側CPU63におけるステップSD706の処理を実行する機能、第66の実施形態では主側CPU63におけるステップSD903及びステップSE115の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、前記第1特定動作手段が前記第1対応状態となり、前記第2特定動作手段が前記第2対応状態とは異なる状態となるようにする特定対応制御手段（第64の実施形態では主側CPU63におけるステップSE304、ステップSE305、ステ

10

20

30

40

50

ップSE308及びステップSE309の処理を実行する機能、第66の実施形態では主側CPU63におけるステップSE704、ステップSE707、ステップSE802及びステップSE816の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5899】

特徴αP1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況においては第1特定動作手段が第1対応状態となる場合には第2特定動作手段が第2対応状態となる構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては第1特定動作手段が第1対応状態となるのに対して第2特定動作手段が第2対応状態とは異なる状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となるとともに、この報知を第1特定動作手段及び第2特定動作手段を利用して行うことが可能となる。

【5900】

特徴αP2．前記第1特定動作手段及び前記第2特定動作手段のうち一方は表示手段であり他方は可動手段であることを特徴とする特徴αP1に記載の遊技機。

【5901】

特徴αP2によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

【5902】

特徴αP3．前記第2特定動作手段は、所定遊技状態において開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる可変入球手段(特電入賞装置416)であり、

前記第2対応状態は、前記第2特定動作手段が開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる状態であり、

前記第1特定動作手段は、前記所定遊技状態において前記第1対応状態となることで前記所定遊技状態であることを示す表示が行われる表示手段(特別表示部429)であり、

前記特定対応制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記第2特定動作手段を前記閉鎖状態に維持させることを特徴とする特徴αP1又はαP2に記載の遊技機。

【5903】

特徴αP3によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第1特定動作手段にて所定遊技状態であることを示す表示が行われているにも関わらず第2特定動作手段は閉鎖状態に維持される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【5904】

特徴αP4．前記第1特定動作手段は、所定遊技状態において開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる可変入球手段(特電入賞装置416)であり、

前記第1対応状態は、前記開放状態であり、

前記第2特定動作手段は、前記所定遊技状態において前記第2対応状態となることで前記所定遊技状態であることを示す表示が行われる表示手段(特別表示部429)であることを特徴とする特徴αP1又はαP2に記載の遊技機。

【5905】

特徴αP4によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第1特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第2特定動作手段においては所定遊技状態であることを示す表示が行われない。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【5906】

特徴αP5．前記特定対応制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況

において前記第２特定動作手段を非表示状態とすることを特徴とする特徴α P ４に記載の遊技機。

【５９０７】

特徴α P ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段は所定遊技状態であることを示す表示が行わないだけでなく非表示状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【５９０８】

特徴α P ６．所定遊技状態に遊技状態を移行させるか否かを決定するための移行抽選を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８０３の処理を実行する機能）を備え、

前記第２対応状態実行手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記移行抽選の抽選結果に対応する停止結果が表示されるように前記第２特定動作手段を表示制御するものであり、

本遊技機は、前記移行抽選の抽選結果が前記所定遊技状態への移行に対応する結果であった場合であってそれに対応する前記停止結果である移行停止結果が前記第２特定動作手段にて表示された後に前記所定遊技状態に遊技状態を移行させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０４及びステップＳＥ１１６の処理を実行する機能）を備え、

前記第１対応状態実行手段は、前記所定遊技状態において前記第１特定動作手段を開放状態と閉鎖状態との間で切り換えるものであり、

前記第１対応状態は、前記開放状態であり、

前記第２対応状態は、前記移行停止結果が前記第２特定動作手段にて表示されている状態であることを特徴とする特徴α P １又はα P ２に記載の遊技機。

【５９０９】

特徴α P ６によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段においては移行停止結果が表示されない。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【５９１０】

特徴α P ７．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴α P １乃至α P ６のいずれか１に記載の遊技機。

【５９１１】

特徴α P ７によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【５９１２】

なお、特徴α P １～α P ７の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α １～α ３、特徴β １～β ７、特徴γ １～γ ２１、特徴δ １～δ １０、特徴ε １～ε ９、特徴φ １～φ ６、特徴η １～η ６、特徴θ １～θ １３、特徴ι １～ι ７、特徴κ １～κ ６、特徴λ １～λ ５、特徴μ １～μ ３、特徴ν １～ν １０、特徴ο １～ο ７、特徴ρ １～ρ ７、特徴σ １～σ ８、特徴τ １～τ ７、特徴ς １～ς ４、特徴υ １～υ ５、特徴φ １～φ １０、特徴χ １～χ ８、特徴ψ １～ψ ６、特

10

20

30

40

50

特徴 $y_1 \sim y_9$ 、特徴 $z_1 \sim z_6$ 、特徴 $\alpha A_1 \sim \alpha A_{10}$ 、特徴 $\alpha B_1 \sim \alpha B_6$ 、特徴 $\alpha C_1 \sim \alpha C_{13}$ 、特徴 $\alpha D_1 \sim \alpha D_9$ 、特徴 $\alpha E_1 \sim \alpha E_5$ 、特徴 $\alpha F_1 \sim \alpha F_9$ 、特徴 $\alpha G_1 \sim \alpha G_{10}$ 、特徴 $\alpha H_1 \sim \alpha H_{11}$ 、特徴 $\alpha I_1 \sim \alpha I_8$ 、特徴 $\alpha J_1 \sim \alpha J_{14}$ 、特徴 $\alpha K_1 \sim \alpha K_8$ 、特徴 $\alpha L_1 \sim \alpha L_{11}$ 、特徴 $\alpha M_1 \sim \alpha M_8$ 、特徴 $\alpha N_1 \sim \alpha N_6$ 、特徴 $\alpha O_1 \sim \alpha O_7$ 、特徴 $\alpha P_1 \sim \alpha P_7$ 、特徴 $\alpha Q_1 \sim \alpha Q_9$ 、特徴 $\alpha R_1 \sim \alpha R_8$ 、特徴 $\alpha S_1 \sim \alpha S_3$ 、特徴 $\alpha T_1 \sim \alpha T_4$ 、特徴 $\alpha U_1 \sim \alpha U_{10}$ 、特徴 $\alpha V_1 \sim \alpha V_5$ 、特徴 $\alpha W_1 \sim \alpha W_9$ 、特徴 $\alpha X_1 \sim \alpha X_4$ 、特徴 $\alpha Y_1 \sim \alpha Y_{11}$ 、特徴 $\alpha Z_1 \sim \alpha Z_4$ 、特徴 $\alpha a_1 \sim \alpha a_3$ 、特徴 $\alpha b_1 \sim \alpha b_9$ 、特徴 $\alpha c_1 \sim \alpha c_7$ 、特徴 $\alpha d_1 \sim \alpha d_9$ 、特徴 $\alpha e_1 \sim \alpha e_{13}$ 、特徴 $\alpha f_1 \sim \alpha f_{13}$ 、特徴 $\alpha g_1 \sim \alpha g_8$ 、特徴 $\alpha h_1 \sim \alpha h_{11}$ 、特徴 $\alpha i_1 \sim \alpha i_{15}$ 、特徴 $\alpha j_1 \sim \alpha j_{12}$ 、特徴 $\alpha k_1 \sim \alpha k_{11}$ 、特徴 $\alpha l_1 \sim \alpha l_{18}$ 、特徴 $\alpha m_1 \sim \alpha m_{11}$ 、特徴 $\alpha n_1 \sim \alpha n_9$ 、特徴 $\alpha o_1 \sim \alpha o_6$ 、特徴 $\alpha p_1 \sim \alpha p_3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5913】

＜特徴 αQ 群＞

特徴 αQ_1 ．遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置416）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側CPU63におけるステップS8902の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第64の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてのステップSD701の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63におけるステップSF101の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第64の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報に対してステップSD803の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第64の実施形態では主側CPU63におけるステップSD710～ステップSD712の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63におけるステップSF108～ステップSF110及びステップSF208～ステップSF210の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第1当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、遊技者の有利度に影響を与える遊技モードを前記所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前から変動させ得る第1移行手段（第64の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSD805～ステップSD807、ステップSD904及びステップSE202～ステップSE208の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報についてステップSF306～ステップSF308及びステップSF403の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第2当選結果（小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させる第2移行手段（第64の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSD809～ステップSD811及びステップSD915の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報についてステップSF310、ステップSF311及びステップSF405の処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記複数段階の設定値のうち第1設定値（例えば「設定1」）よりも第2設定値（例えば「設定6」）の方が前記所定移行判定において前記第1当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第1特定数多い構成であり、

前記第1設定値よりも前記第2設定値の方が前記所定移行判定において前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が第2特定数少ない構成であり、

前記第2特定数は前記第1特定数以上であることを特徴とする遊技機。

【5914】

特徴αQ1によれば、所定移行判定にて第1当選結果又は第2当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第1当選結果又は第2当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、所定移行判定にて第1当選結果となった場合と第2当選結果となった場合とでその後の遊技状態の態様が相違することとなるため、遊技状態の移行態様を多様化させることが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

【5915】

この場合に、第1設定値と第2設定値との間における所定移行判定にて第1当選結果であると判定される更新数値情報の数の変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、所定移行判定にて第2当選結果となる確率に影響を与えないようしながら、所定移行判定にて第1当選結果となる確率を第1設定値と第2設定値との間で変動させることが可能となる。

【5916】

特徴αQ2．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第1当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αQ1に記載の遊技機。

【5917】

特徴αQ2によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第2当選結果となる確率に影響を与えないようしながら所定移行判定にて第1当選結果となる確率を変動させることが可能となる。

【5918】

特徴αQ3．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第2当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が同一であることを特徴とする特徴αQ1又はαQ2に記載の遊技機。

【5919】

特徴αQ3によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第2当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように所定移行判定にて第2当選結果となる確率を一定とした構成であっても、所定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、所定移行判定にて第1当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【5920】

特徴αQ4．前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多いことを特徴とする特徴αQ1乃至αQ3のいずれか1に記載の遊技機。

【5921】

10

20

30

40

50

特徴α Q 4によれば、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が各設定値のいずれであっても最も多い構成において、所定移行判定にて第1当選結果であると判定される更新数値情報の数の各設定値の変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分により吸収される。これにより、所定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、所定移行判定にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【5922】

特徴α Q 5．前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

10

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記遊技モードが前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が0個であることを特徴とする特徴α Q 1乃至α Q 4のいずれか1に記載の遊技機。

【5923】

特徴α Q 5によれば、所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が0個となる。これにより、所定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況において当該第1当選結果となる確率を極力高くすることが可能となる。

20

【5924】

特徴α Q 6．前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記遊技モードが前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が1個以上であることを特徴とする特徴α Q 1乃至α Q 4のいずれか1に記載の遊技機。

【5925】

特徴α Q 6によれば、所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が1個以上となる。これにより、所定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況であっても所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

30

【5926】

特徴α Q 7．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第69～第70の実施形態では主側CPU63におけるステップSF201の処理を実行する機能）と、

40

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第69～第70の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第1移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第1当選結果であることに基いて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、

前記第2移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第2当選結果であることに基いて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状

50

態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、

前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記特定移行判定にて前記第1当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の前記設定値の相違による変動分が、前記特定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αQ1乃至αQ6のいずれか1に記載の遊技機。

【5927】

特徴αQ7によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても、第2当選結果となる確率に影響を与えないようしながら、第1当選結果となる確率を各設定値の間で変動させることが可能となる。

【5928】

特徴αQ8．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第2当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が同一であることを特徴とする特徴αQ7に記載の遊技機。

【5929】

特徴αQ8によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においもて、複数段階の設定値の全てにおいて第2当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように特定移行判定にて第2当選結果となる確率を一定とした構成であっても、特定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、特定移行判定にて第1当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【5930】

特徴αQ9．前記特定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多いことを特徴とする特徴αQ7又はαQ8に記載の遊技機。

【5931】

特徴αQ9によれば、特定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が各設定値のいずれであっても最も多い構成において、特定移行判定にて第1当選結果であると判定される更新数値情報の数の各設定値の変動分が特定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分により吸収される。これにより、特定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値における変動分を特定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、特定移行判定にて外れ結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【5932】

なお、特徴αQ1～αQ9の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、

10

20

30

40

50

特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【5933】

＜特徴 αR 群＞

特徴 $\alpha R1$ ．遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置416）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側CPU63におけるステップS8902の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第64の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてのステップSD701の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63におけるステップSF101の処理を実行する機能）と、

20

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第64の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報に対してステップSD803の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第64の実施形態では主側CPU63におけるステップSD710～ステップSD712の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63におけるステップSF108～ステップSF110及びステップSF208～ステップSF210の処理を実行する機能）と、

30

前記所定移行判定の結果が第1当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させる第1移行手段（第64の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSD805～ステップSD807、ステップSD904及びステップSE202～ステップSE208の処理を実行する機能、第69～第71の実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報についてステップSF306～ステップSF308及びステップSF403の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、
を備え、

40

前記所定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第1当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、

前記複数段階の設定値のうち第1設定値（例えば「設定1」）よりも第2設定値（例えば「設定6」）の方が前記所定移行判定において前記第1当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第1所定数多い構成であり、

前記第1当選結果とは異なる所定対象結果（外れ結果）であると前記所定移行判定にて判定される前記更新数値情報の数は、前記第1設定値及び前記第2設定値のそれぞれにおいて最も多い構成であり、

前記第1設定値よりも前記第2設定値の方が前記所定移行判定において前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第2所定数少ない構成であり、

50

前記第 2 所定数は前記第 1 所定数以上であることを特徴とする遊技機。

【5934】

特徴 $\alpha R 1$ によれば、所定移行判定にて第 1 当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第 1 当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

【5935】

この場合に、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数が第 1 設定値及び第 2 設定値のいずれであっても最も多い構成において、所定移行判定にて第 1 当選結果であると判定される更新数値情報の数の第 1 設定値と第 2 設定値との間での変動分が、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて所定対象結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、所定移行判定にて所定対象結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。よって、所定移行判定において第 1 当選結果が選択される確率から設定値の予測を可能としながらも、当該第 1 当選結果の確率の変動に応じて確率が変動することとなる所定対象結果が選択される確率からは設定値の予測を行わずらくさせることが可能となる。

【5936】

特徴 $\alpha R 2$. 前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多い構成であり、

前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴 $\alpha R 1$ に記載の遊技機。

【5937】

特徴 $\alpha R 2$ によれば、複数段階の設定値の全てにおいて最も選択確率が高い所定対象結果の相対的に小さな確率の変動によって、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

【5938】

特徴 $\alpha R 3$. 前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記高確率モードである状況であっても、前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が最も多いことを特徴とする特徴 $\alpha R 1$ 又は $\alpha R 2$ に記載の遊技機。

【5939】

特徴 $\alpha R 3$ によれば、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況であっても、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数が最も多くなる。これにより、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況であっても、所定移行判定にて所定対象結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにしながら、所定移行判定にて所定対象結果となる確率の変動分により所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

【5940】

特徴 $\alpha R 4$. 特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第 69～第 70 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SF 201 の処理を実行する機能）と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する

10

20

30

40

50

数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第 69～第 70 の実施形態では主側 CPU 63 における第 2 特図側の保留情報に対してステップ SF 304 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 1 移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第 1 当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させるものであり、

前記特定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第 1 当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、

前記第 1 設定値及び前記第 2 設定値のそれぞれにおける前記特定移行判定において最も選択される確率が高い抽選結果ではない抽選結果として特定対象結果（外れ結果）が存在しており、

10

前記第 1 設定値よりも前記第 2 設定値の方が前記特定移行判定において前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第 1 特定数多い構成であり、

前記第 1 設定値よりも前記第 2 設定値の方が前記特定移行判定において前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第 2 特定数少ない構成であり、

前記第 2 特定数は第 1 特定数以上であることを特徴とする特徴 $\alpha R 1$ 乃至 $\alpha R 3$ のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5941】

特徴 $\alpha R 4$ によれば、特定移行判定においては最も高い選択確率ではない特定対象結果の確率の変動分により、特定移行判定において第 1 当選結果となる各設定値の確率の変動分が吸収される。これにより、特定移行判定においては第 1 当選結果の選択確率及び特定対象結果の選択確率のそれぞれを利用して遊技者は設定値を推測することが可能となる。

20

【5942】

特徴 $\alpha R 5$. 前記特定対象結果は前記所定対象結果であることを特徴とする特徴 $\alpha R 4$ に記載の遊技機。

【5943】

特徴 $\alpha R 5$ によれば、所定移行判定においては所定対象結果の選択確率によっては設定値の推測を行いつらくする一方、特定移行判定においては所定対象結果の選択確率によって設定値の推測を行い易くさせることが可能となる。

【5944】

30

特徴 $\alpha R 6$. 前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定対象結果が前記特定移行判定にて選択される確率が最も高い抽選結果ではない構成であり、

前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴 $\alpha R 4$ 又は $\alpha R 5$ に記載の遊技機。

【5945】

特徴 $\alpha R 6$ によれば、複数段階の設定値の全てにおいて特定対象結果の相対的に大きな確率の変動によって、特定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

40

【5946】

特徴 $\alpha R 7$. 特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第 71 の実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SF 201 の処理を実行する機能）と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第 71 の実施形態では主側 CPU 63 における第 2 特図側の保留情報に対してステップ SF 304 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第 1 移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第 1 当選結果であることに基づい

50

て、前記所定遊技状態に移行させるものであり、

前記特定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第1当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、

前記第1当選結果とは異なる特定対象結果（小当たり結果）であると前記特定移行判定にて判定される前記更新数値情報の数は、前記第1設定値及び前記第2設定値のそれぞれにおいて最も多い構成であり、

前記第1設定値よりも前記第2設定値の方が前記特定移行判定において前記第1当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第1特定数多い構成であり、

前記第1設定値よりも前記第2設定値の方が前記特定移行判定において前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第2特定数少ない構成であり、

前記第2特定数は第1特定数以上である構成であり、

前記所定対象結果と前記特定対象結果とは異なることを特徴とする特徴 $\alpha R1$ 乃至 $\alpha R3$ のいずれか1に記載の遊技機。

【5947】

特徴 $\alpha R7$ によれば、所定移行判定と特定移行判定とで選択確率が最も高い抽選結果が異なる構成であっても、所定移行判定及び特定移行判定のそれぞれにおいて最も選択確率が高い抽選結果の選択確率の変動分によって、第1当選結果の選択確率の各設定値の間での変動分が吸収される。これにより、所定移行判定及び特定移行判定のいずれにおいても第1当選結果が選択される確率から設定値の推測を可能としながらも、当該第1当選結果の確率の変動に応じて確率が変動することとなる抽選結果が選択される確率からは設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。

【5948】

特徴 $\alpha R8$ ．前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多い構成であり、

前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第1当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴 $\alpha R7$ に記載の遊技機。

【5949】

特徴 $\alpha R8$ によれば、所定移行判定及び特定移行判定のいずれであっても複数段階の設定値の全てにおいて最も選択確率が高い抽選結果の相対的に小さな確率の変動によって、第1当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

【5950】

なお、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ の構成に対して、特徴 $A1 \sim A15$ 、特徴 $B1 \sim B7$ 、特徴 $C1 \sim C5$ 、特徴 $D1 \sim D10$ 、特徴 $E1 \sim E6$ 、特徴 $F1 \sim F3$ 、特徴 $G1 \sim G18$ 、特徴 $H1 \sim H7$ 、特徴 $I1 \sim I9$ 、特徴 $J1 \sim J4$ 、特徴 $K1 \sim K7$ 、特徴 $L1 \sim L20$ 、特徴 $M1 \sim M7$ 、特徴 $N1 \sim N6$ 、特徴 $O1 \sim O11$ 、特徴 $P1 \sim P12$ 、特徴 $Q1 \sim Q5$ 、特徴 $R1 \sim R17$ 、特徴 $S1 \sim S8$ 、特徴 $T1 \sim T13$ 、特徴 $U1 \sim U8$ 、特徴 $V1 \sim V6$ 、特徴 $W1 \sim W11$ 、特徴 $X1 \sim X11$ 、特徴 $Y1 \sim Y11$ 、特徴 $Z1 \sim Z10$ 、特徴 $a1 \sim a3$ 、特徴 $b1 \sim b7$ 、特徴 $c1 \sim c21$ 、特徴 $d1 \sim d10$ 、特徴 $e1 \sim e9$ 、特徴 $f1 \sim f6$ 、特徴 $g1 \sim g6$ 、特徴 $h1 \sim h13$ 、特徴 $i1 \sim i7$ 、特徴 $j1 \sim j6$ 、特徴 $k1 \sim k16$ 、特徴 $l1 \sim l5$ 、特徴 $m1 \sim m3$ 、特徴 $n1 \sim n10$ 、特徴 $o1 \sim o7$ 、特徴 $p1 \sim p7$ 、特徴 $q1 \sim q8$ 、特徴 $r1 \sim r7$ 、特徴 $s1 \sim s4$ 、特徴 $t1 \sim t5$ 、特徴 $u1 \sim u10$ 、特徴 $v1 \sim v8$ 、特徴 $w1 \sim w8$ 、特徴 $x1 \sim x6$ 、特徴 $y1 \sim y9$ 、特徴 $z1 \sim z6$ 、特徴 $\alpha A1 \sim \alpha A10$ 、特徴 $\alpha B1 \sim \alpha B6$ 、特徴 $\alpha C1 \sim \alpha C13$ 、特徴 $\alpha D1 \sim \alpha D9$ 、特徴 $\alpha E1 \sim \alpha E5$ 、特徴 $\alpha F1 \sim \alpha F9$ 、特徴 $\alpha G1 \sim \alpha G10$ 、特徴 $\alpha H1 \sim \alpha H11$ 、特徴 $\alpha I1 \sim \alpha I8$ 、特徴 $\alpha J1 \sim \alpha J14$ 、特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V$

5、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5951】

<特徴 αS 群>

特徴 $\alpha S1$ ．更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側CPU63におけるステップS8902の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第70の実施形態では主側CPU63におけるステップSF201の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第70の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第1当選結果（第70の実施形態における第2特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行を可能とする第1移行手段（第70の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSF306～ステップSF308及びステップSF403の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記高確率モードである状況で前記所定移行判定にて前記第1当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の前記複数段階の設定値の間における変動分が前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収される構成であり、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が1個以上となるように、前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が最も低い設定値である状況であって前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が設定されていることを特徴とする遊技機。

【5952】

特徴 $\alpha S1$ によれば、所定移行判定にて第1当選結果となることで所定遊技状態への移行が可能となるため、遊技者は第1当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

【5953】

この場合に、高確率モードである状況で所定移行判定にて第1当選結果であると判定される更新数値情報の数の複数段階の設定値の間における変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。そして、所定移行

10

20

30

40

50

判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が1個以上となる。これにより、所定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況であっても所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【5954】

特徴αS2．前記所定移行判定の結果が第2当選結果（第70の実施形態における第2特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の遊技モードを継続させる第2移行手段（第70の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSF310、ステップSF311及びステップSF405の処理を実行する機能）を備え、

前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記第2当選結果であると判定される前記更新数値情報の数は前記複数段階の設定値の間において同一であることを特徴とする特徴αS1に記載の遊技機。

【5955】

特徴αS2によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第2当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように所定移行判定にて第2当選結果となる確率を一定とした構成であっても、所定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、所定移行判定にて第1当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【5956】

特徴αS3．前記所定移行判定の結果が第2当選結果（第70の実施形態における第2特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の遊技モードを継続させる第2移行手段（第70の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSF310、ステップSF311及びステップSF405の処理を実行する機能）を備え、

前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記第2当選結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のそれぞれにおいて最も多いことを特徴とする特徴αS1又はαS2に記載の遊技機。

【5957】

特徴αS3によれば、高確率モードである状況においては所定移行判定にて第2当選結果が選択される確率が最も高い構成であっても、所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況において所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【5958】

なお、特徴αS1～αS3の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴

t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 α A 1 ~ α A 1 0、特徴 α B 1 ~ α B 6、特徴 α C 1 ~ α C 1 3、特徴 α D 1 ~ α D 9、特徴 α E 1 ~ α E 5、特徴 α F 1 ~ α F 9、特徴 α G 1 ~ α G 1 0、特徴 α H 1 ~ α H 1 1、特徴 α I 1 ~ α I 8、特徴 α J 1 ~ α J 1 4、特徴 α K 1 ~ α K 8、特徴 α L 1 ~ α L 1 1、特徴 α M 1 ~ α M 8、特徴 α N 1 ~ α N 6、特徴 α O 1 ~ α O 7、特徴 α P 1 ~ α P 7、特徴 α Q 1 ~ α Q 9、特徴 α R 1 ~ α R 8、特徴 α S 1 ~ α S 3、特徴 α T 1 ~ α T 4、特徴 α U 1 ~ α U 1 0、特徴 α V 1 ~ α V 5、特徴 α W 1 ~ α W 9、特徴 α X 1 ~ α X 4、特徴 α Y 1 ~ α Y 1 1、特徴 α Z 1 ~ α Z 4、特徴 α a 1 ~ α a 3、特徴 α b 1 ~ α b 9、特徴 α c 1 ~ α c 7、特徴 α d 1 ~ α d 9、特徴 α e 1 ~ α e 1 3、特徴 α f 1 ~ α f 1 3、特徴 α g 1 ~ α g 8、特徴 α h 1 ~ α h 1 1、特徴 α i 1 ~ α i 1 5、特徴 α j 1 ~ α j 1 2、特徴 α k 1 ~ α k 1 1、特徴 α l 1 ~ α l 1 8、特徴 α m 1 ~ α m 1 1、特徴 α n 1 ~ α n 9、特徴 α o 1 ~ α o 6、特徴 α p 1 ~ α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 5 9 5 9 】

<特徴 α T 群>

特徴 α T 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段 (特電入賞装置 4 1 6) と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段 (主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 2 の処理を実行する機能) と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段 (第 6 9 ~ 第 7 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S F 1 0 1 の処理を実行する機能) と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態 (開閉実行モード) への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段 (第 6 9 ~ 第 7 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 における第 1 特図側の保留情報に対してステップ S F 3 0 4 の処理を実行する機能) と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段 (第 6 9 ~ 第 7 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S F 1 0 8 ~ ステップ S F 1 1 0 及びステップ S F 2 0 8 ~ ステップ S F 2 1 0 の処理を実行する機能) と、

前記所定移行判定の結果が第 1 当選結果 (大当たり結果) であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、遊技者の有利度に影響を与える遊技モードを前記所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前から変動させ得る第 1 移行手段 (第 6 9 ~ 第 7 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 における第 1 特図側の保留情報についてステップ S F 3 0 6 ~ ステップ S F 3 0 8 及びステップ S F 4 0 3 の処理を実行する機能) と、

前記所定移行判定の結果が第 2 当選結果 (小当たり結果) であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させる第 2 移行手段 (第 6 9 ~ 第 7 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 における第 1 特図側の保留情報についてステップ S F 3 1 0、ステップ S F 3 1 1 及びステップ S F 4 0 5 の処理を実行する機能) と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 (主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能) と、
を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記所定移行判定において前記第 2 当選結果となる確率は、前記設定手段によって設定

10

20

30

40

50

されている前記使用対象となる設定値及び前記遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一であることを特徴とする遊技機。

【5960】

特徴 $\alpha T1$ によれば、所定移行判定にて第1当選結果又は第2当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第1当選結果又は第2当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、所定移行判定にて第1当選結果となった場合と第2当選結果となった場合とでその後の遊技状態の態様が相違することとなるため、遊技状態の移行態様を多様化させることが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

10

【5961】

この場合に、所定移行判定において第2当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、第2当選結果となる確率からは設定値及び遊技モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

【5962】

特徴 $\alpha T2$ ．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第69～第70の実施形態では主側CPU63におけるステップSF201の処理を実行する機能）と、

20

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第69～第70の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第1移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第1当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、

前記第2移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第2当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、

30

前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記特定移行判定において前記第2当選結果となる確率は、前記設定手段によって設定されている前記使用対象となる設定値及び前記遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一であることを特徴とする特徴 $\alpha T1$ に記載の遊技機。

【5963】

特徴 $\alpha T2$ によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても第2当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、所定移行判定及び特定移行判定のいずれであっても、第2当選結果となる確率からは設定値及び遊技モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

40

【5964】

特徴 $\alpha T3$ ．前記所定移行判定において前記第2当選結果となる確率と前記特定移行判定において前記第2当選結果となる確率とは相違していることを特徴とする特徴 $\alpha T2$ に記載の遊技機。

【5965】

特徴 $\alpha T3$ によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても第2当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている構成

50

において、第2当選結果となる確率の変動する状況を生じさせることが可能となる。

【5966】

特徴αT4．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第69～第71の実施形態では主側CPU63におけるステップSF201の処理を実行する機能）と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第69～第71の実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第1移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第1当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、

前記第2移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第2当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、

前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記所定移行判定において前記第2当選結果となる確率と前記特定移行判定において前記第2当選結果となる確率とは相違していることを特徴とする特徴αT1に記載の遊技機。

【5967】

特徴αT4によれば、第2当選結果となる確率の変動する状況を生じさせることが可能となる。

【5968】

なお、特徴αT1～αT4の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5969】

上記特徴α M群、上記特徴α N群、上記特徴α O群、上記特徴α P群、上記特徴α Q群、上記特徴α R群、上記特徴α S群及び上記特徴α T群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5970】

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

【5971】

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

【5972】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5973】

<特徴α U群>

特徴α U1. アドレスが対応付けられた記憶領域を複数有し、情報を記憶する特定記憶手段（第72の実施形態における主側RAM65）と、

当該特定記憶手段における所定のアドレスを対象アドレスとして指定するアドレス指定手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF801、ステップSF803、ステップSF807、ステップSG101、ステップSG103、ステップSG107、ステップSG201、ステップSG204及びステップSG208の処理を実行する機能）と、

当該アドレス指定手段により指定された前記対象アドレスに対応する前記記憶領域を特定処理の実行対象とする特定処理実行手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF802、ステップSG102及びステップSG202の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記アドレス指定手段は、

前記特定処理実行手段による前記特定処理の実行が完了した場合に前記対象アドレスを現状の対象アドレスとなっているアドレスに対して次の順番となるアドレスに更新するアドレス更新手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF901の処理を実行する機能）と、

当該アドレス更新手段により更新された後の前記対象アドレスが特定アドレス（特定制御用のワークエリア221であれば16進数で「0100」、特定制御用のスタックエリア222であれば16進数で「0200」、非特定制御用のワークエリア223であれば16進数で「0300」、非特定制御用のスタックエリア224であれば16進数で「0400」）となる場合に所定第1情報を所定第1情報記憶領域（キャリアフラグ516）に設定する情報設定手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF903の処理を実行する機能）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記特定処理実行手段は、前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報が設定されている場合に前記特定処理の実行を終了することを特徴とする遊技機。

【5974】

特徴αU1によれば、対象アドレスが順次更新されるとともに更新された後の対象アドレスに対応する記憶領域が特定処理の実行対象となる。これにより、特定記憶手段における複数の記憶領域を順次、特定処理の実行対象とすることが可能となる。この場合に、更新された後の対象アドレスが特定アドレスとなる場合には所定第1情報が設定され、所定第1情報が設定されている場合に特定処理の実行が終了される。これにより、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かの特定に際しては所定第1情報が設定されているか否かを特定するだけでよいため、当該特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。よって、特定記憶手段に記憶されている情報を好適に扱うことが可能となる。

10

【5975】

特徴αU2．前記アドレスは、複数ビットのデータとして設定されており、

前記アドレス更新手段は、前記対象アドレスに対して更新用数値の更新を行うことで当該対象アドレスの更新を行うものであり、

前記情報設定手段は、前記対象アドレスに対して前記更新用数値の更新が行われた場合に前記複数ビットのデータにおける基準ビット（上位バイト515a）の値が変更されることで前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報を設定するものであることを特徴とする特徴αU1に記載の遊技機。

20

【5976】

特徴αU2によれば、対象アドレスが更新されることで基準ビットの値が変更される場合に所定第1情報が設定される。これにより、所定第1情報を設定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【5977】

特徴αU3．前記アドレスは、複数ビットのデータとして設定されており、

前記アドレス更新手段は、前記対象アドレスに対して更新用数値を加算することで当該対象アドレスの更新を行うものであり、

前記情報設定手段は、前記対象アドレスに対して前記更新用数値の加算が行われた場合に前記複数ビットのデータにおいて最下位ビットとは異なる基準ビット（上位バイト515a）の値が変更されることで前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報を設定するものであることを特徴とする特徴αU1又はαU2に記載の遊技機。

30

【5978】

特徴αU3によれば、対象アドレスに更新用数値が加算されることで基準ビットへの桁上がりが発生する場合に所定第1情報が設定される。これにより、所定第1情報を設定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【5979】

特徴αU4．前記特定アドレスは複数存在しており、

それら複数の特定アドレスはいずれも、直前の順番のアドレスが前記対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスに対して前記更新用数値の更新が行われた場合に前記基準ビットの値が変更されるアドレスであることを特徴とする特徴αU2又はαU3に記載の遊技機。

40

【5980】

特徴αU4によれば、特定アドレスが複数存在している構成において、いずれの特定アドレスであっても直前のアドレスが対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスが更新されることで基準ビットの値が変更される。そして、基準ビットの値が変更されることで所定第1情報が設定される。これにより、複数の特定アドレスが存在している構成であっても同一の契機で所定第1情報が設定されるようにすることが可能となる。よって、特定処理の終了契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

50

【5981】

特徴αU5．複数バイトにより構成され、前記対象アドレスのアドレス情報が設定されるアドレス情報記憶領域（アドレスカウンタ515）を備え、

前記アドレス更新手段は、

前記アドレス情報記憶領域における第1バイト（下位バイト515b）に対して更新用数値の更新を行うことで前記対象アドレスの更新を行う第1更新手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF901の処理を実行する機能）と、

前記第1バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に前記アドレス情報記憶領域における第2バイト（上位バイト515a）の更新を行う第2更新手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF905の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定アドレスは、前記第1バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更されて前記第2バイトが更新された結果のアドレスであり、

前記情報設定手段は、前記第1バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報を設定するものであり、

前記第2更新手段は、前記第1バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報が設定された場合に前記第2バイトの更新を行うものであることを特徴とする特徴αU1乃至αU4のいずれか1に記載の遊技機。

【5982】

第1バイトに対して更新用数値の更新が行われることで第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合には第2バイトを更新する必要がある。この場合、第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には所定第1情報が設定されるため、所定第1情報が設定されているか否かを特定することで第2バイトを更新する必要があるか否かを特定することが可能となる。この場合に、特徴αU5によれば所定第1情報が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、第2バイトを更新する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【5983】

特徴αU6．前記特定処理実行手段は、特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行するものであり、

前記特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記特定アドレスとなるように又は前記特定アドレスに対して直前の順番のアドレス（特定制御用のワークエリア221であれば16進数で「00FF」、特定制御用のスタックエリア222であれば16進数で「01FF」、非特定制御用のワークエリア223であれば16進数で「02FF」、非特定制御用のスタックエリア224であれば16進数で「03FF」）となるように、前記特定範囲のアドレスが設定されていることを特徴とする特徴αU1乃至αU5のいずれか1に記載の遊技機。

【5984】

特徴αU6によれば、所定第1情報が設定されているか否かを特定することで特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行い易くなる。

【5985】

特徴α U 7 . 前記特定記憶手段において前記特定範囲のアドレスよりも前の順番のアドレスに対応する前記記憶領域に未使用の記憶領域が存在していることを特徴とする特徴α U 6 に記載の遊技機。

【5986】

特徴α U 7 によれば、特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行い易くなるように、特定記憶手段における特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域を設定することが可能となる。

【5987】

特徴α U 8 . 前記特定範囲のアドレスとして、第1特定範囲のアドレス（例えば特定制御用のスタックエリア222のアドレス範囲）と、第2特定範囲のアドレス（例えば非特定制御用のスタックエリア224のアドレス範囲）とが存在しており、

10

前記特定処理実行手段は、第1特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において前記第1特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行し、第2特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において前記第2特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行するものであり、

前記特定アドレスとして、前記第1特定範囲のアドレスに対応させて第1特定アドレスと、前記第2特定範囲のアドレスに対応させて第2特定アドレスとが少なくとも存在しており、

前記第1特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記第1特定アドレスとなるように又は前記第1特定アドレスに対して直前の順番のアドレスとなるように、前記第1特定範囲のアドレスが設定されており、

20

前記第2特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記第2特定アドレスとなるように又は前記第2特定アドレスに対して直前の順番のアドレスとなるように、前記第2特定範囲のアドレスが設定されていることを特徴とする特徴α U 6 又はα U 7 に記載の遊技機。

【5988】

特徴α U 8 によれば、第1特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行う場合、及び第2特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行う場合のいずれであっても、所定第1情報が設定されているか否かを特定すればよい。これにより、特定処理の実行が完了したか否かの特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

30

【5989】

特徴α U 9 . 前記特定処理は複数種類存在していることを特徴とする特徴α U 1 乃至α U 8 のいずれか1に記載の遊技機。

【5990】

特徴α U 9 によれば、複数種類の特定処理のいずれが実行されている状況であっても所定第1情報が設定されているか否かを特定することで終了契機を特定することが可能となる。

【5991】

特徴α U 10 . 前記特定処理は前記対象アドレスに対応する前記記憶領域の情報をクリアするための処理であることを特徴とする特徴α U 1 乃至α U 9 のいずれか1に記載の遊技機。

40

【5992】

特徴α U 10 によれば、特定記憶手段の記憶領域の情報をクリアする処理の終了契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【5993】

なお、特徴α U 1 ~ α U 10 の構成に対して、特徴A 1 ~ A 15、特徴B 1 ~ B 7、特徴C 1 ~ C 5、特徴D 1 ~ D 10、特徴E 1 ~ E 6、特徴F 1 ~ F 3、特徴G 1 ~ G 18、特徴H 1 ~ H 7、特徴I 1 ~ I 9、特徴J 1 ~ J 4、特徴K 1 ~ K 7、特徴L 1 ~ L 20、特徴M 1 ~ M 7、特徴N 1 ~ N 6、特徴O 1 ~ O 11、特徴P 1 ~ P 12、特徴Q 1

50

～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴
Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１
０、特徴α１～α３、特徴β１～β７、特徴γ１～γ２１、特徴δ１～δ１０、特徴ε１
～ε９、特徴φ１～φ６、特徴χ１～χ６、特徴η１～η１３、特徴ι１～ι７、特徴
θ１～θ６、特徴κ１～κ１６、特徴λ１～λ５、特徴μ１～μ３、特徴ν１～ν１０、特
徴ο１～ο７、特徴ρ１～ρ７、特徴σ１～σ８、特徴τ１～τ７、特徴ς１～ς４、特
徴υ１～υ５、特徴ϕ１～ϕ１０、特徴ψ１～ψ８、特徴ω１～ω８、特徴ξ１～ξ６、
特徴η１～η９、特徴ζ１～ζ６、特徴αＡ１～αＡ１０、特徴αＢ１～αＢ６、特徴α
Ｃ１～αＣ１３、特徴αＤ１～αＤ９、特徴αＥ１～αＥ５、特徴αＦ１～αＦ９、特徴
αＧ１～αＧ１０、特徴αＨ１～αＨ１１、特徴αＩ１～αＩ８、特徴αＪ１～αＪ１４
、特徴αＫ１～αＫ８、特徴αＬ１～αＬ１１、特徴αＭ１～αＭ８、特徴αＮ１～αＮ
６、特徴αＯ１～αＯ７、特徴αＰ１～αＰ７、特徴αＱ１～αＱ９、特徴αＲ１～αＲ
８、特徴αＳ１～αＳ３、特徴αＴ１～αＴ４、特徴αＵ１～αＵ１０、特徴αＶ１～α
Ｖ５、特徴αＷ１～αＷ９、特徴αＸ１～αＸ４、特徴αＹ１～αＹ１１、特徴αＺ１～
αＺ４、特徴αα１～αα３、特徴αβ１～αβ９、特徴αγ１～αγ７、特徴αδ１～
αδ９、特徴αε１～αε１３、特徴αφ１～αφ１３、特徴αχ１～αχ８、特徴αη
１～αη１１、特徴αι１～αι１５、特徴αθ１～αθ１２、特徴ακ１～ακ１１、
特徴αλ１～αλ１８、特徴αμ１～αμ１１、特徴αν１～αν９、特徴αο１～αο
６、特徴αρ１～αρ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、
その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

20

【５９９４】

上記特徴αＵ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【５９９５】

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

30

【５９９６】

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

【５９９７】

40

ここで、上記例示等のような遊技機においては、情報を記憶する特定記憶手段に対する処理を好適に実行することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【５９９８】

<特徴αＶ群>

特徴αＶ１．複数バイトにより構成され、数値情報を記憶する数値情報記憶領域（アドレスカウンタ５１５）と、

前記数値情報記憶領域における第１バイト（下位バイト５１５ｂ）に対して更新用数値の更新を行うことで前記数値情報の更新を行う第１更新手段（第７２の実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０１の処理を実行する機能）と、

50

前記第 1 バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第 1 バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に、所定第 1 情報記憶領域（キャリアフラグ 5 1 6）に所定第 1 情報を設定する情報設定手段（第 7 2 の実施形態における主側 CPU 6 3 のステップ SF 9 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定された場合に前記数値情報記憶領域における第 2 バイト（上位バイト 5 1 5 a）の更新を行う第 2 更新手段（第 7 2 の実施形態における主側 CPU 6 3 のステップ SF 9 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定されたことに基づいて特別処理を実行する特別処理実行手段（第 7 2 の実施形態における主側 CPU 6 3 のステップ SG 8 0 5 ～ステップ SG 8 1 0、ステップ SF 1 0 5 ～ステップ SF 1 0 7 及びステップ SF 2 0 6 ～ステップ SF 2 0 8 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5 9 9 9】

第 1 バイトに対して更新用数値の更新が行われることで第 1 バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には第 2 バイトを更新する必要がある。この場合、第 1 バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には所定第 1 情報が設定されるため、所定第 1 情報が設定されているか否かを特定することで第 2 バイトを更新する必要があるか否かを特定することが可能となる。この場合に、特徴 $\alpha V 1$ によれば所定第 1 情報が設定されているか否かを特定することで、特別処理を実行する必要があるか否かを特定することが可能となる。これにより、第 2 バイトの数値情報を更新する契機を特定するための構成を利用して、特別処理を実行する契機を特定することが可能となる。よって、特別処理を実行する契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【6 0 0 0】

特徴 $\alpha V 2$ ．前記第 1 バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定されることで前記第 2 バイトの更新が行われた場合における当該第 2 バイトの数値情報が相違する第 1 状況（特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を対象とする状況）と第 2 状況（非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を対象とする状況）とが存在しており、

前記特別処理実行手段は、前記第 1 状況及び前記第 2 状況のいずれであっても前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定されたことに基づき前記特別処理を実行することを特徴とする特徴 $\alpha V 1$ に記載の遊技機。

【6 0 0 1】

特徴 $\alpha V 2$ によれば、更新後における第 2 バイトの数値情報が異なる第 1 状況及び第 2 状況のいずれであっても所定第 1 情報が設定されたことに基づき特別処理が実行されるため、第 1 状況及び第 2 状況のそれぞれにおいて特別処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【6 0 0 2】

特徴 $\alpha V 3$ ．アドレスが対応付けられた記憶領域を複数有し、情報を記憶する特定記憶手段（第 7 2 の実施形態における主側 RAM 6 5）を備え、

前記数値情報記憶領域に記憶される前記数値情報は対象アドレスの情報であり、

本遊技機は、前記対象アドレスに対応する前記記憶領域を特定処理の実行対象とする特定処理実行手段（第 7 2 の実施形態における主側 CPU 6 3 のステップ SF 8 0 2、ステップ SG 1 0 2 及びステップ SG 2 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 $\alpha V 1$ 又は $\alpha V 2$ に記載の遊技機。

【6 0 0 3】

特徴 $\alpha V 3$ によれば、対象アドレスの更新に付随して特別処理を実行する場合において、当該特別処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

10

20

30

40

50

【6004】

特徴αV4．前記特別処理実行手段は、前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報が設定されている場合に前記特別処理として前記特定処理の実行を終了させることを特徴とする特徴αV3に記載の遊技機。

【6005】

特徴αV4によれば、所定第1情報が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、第2バイトを更新する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

10

【6006】

特徴αV5．前記特定処理は複数種類存在していることを特徴とする特徴αV4に記載の遊技機。

【6007】

特徴αV5によれば、複数種類の特定処理のいずれが実行されている状況であっても所定第1情報が設定されているか否かを特定することで終了契機を特定することが可能となる。

【6008】

なお、特徴αV1～αV5の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

40

【6009】

上記特徴αV群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6010】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機にお

50

いては、血貯留部として上側血貯留部と下側血貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側血貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側血貯留部にて余剰となった遊技球が下側血貯留部に排出される。

【6011】

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

10

【6012】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の実行を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【6013】

<特徴αW群>

特徴αW1．所定動作手段（可動体512）と、

当該所定動作手段の動作を制御する所定動作制御手段（音光側CPU353）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記所定動作手段に初期動作を行わせる初期動作制御手段（第72の実施形態における音光側CPU353のステップSG311の処理を実行する機能、第73の実施形態における音光側CPU353のステップSG412の処理を実行する機能）と、

20

前記初期動作の開始タイミングを遅延させる遅延手段（第72の実施形態における音光側CPU353のステップSG310の処理を実行する機能、第73の実施形態における音光側CPU353のステップSG411の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【6014】

特徴αW1によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して所定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。この場合に、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、動作電力の供給が開始された直後において上記初期動作の確認を行う必要はなく、余裕を持って上記初期動作の確認を行うことが可能となる。

30

【6015】

特徴αW2．特定動作手段（第1～第4報知用表示装置201～204）と、

当該特定動作手段の動作を制御する特定動作制御手段（主側CPU63）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記特定動作手段に初期動作を行わせる手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF524の処理を実行する機能及び第2タイマ割込み処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定動作手段及び前記所定動作手段のうち一方は、遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるように設けられており、

40

前記特定動作手段及び前記所定動作手段のうち他方は、遊技機の前面側から視認可能となるように設けられていることを特徴とする特徴αW1に記載の遊技機。

【6016】

特徴αW2によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して特定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、特定動作手段及び所定動作手段のうち一方は遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して他方は遊技機の前面側から視認可能となるため、特定動作手段及び所定動作手段のそれぞれの初期動作を確認するためには遊技機の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、上記特徴αW1の

50

構成を備え、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、特定動作手段における初期動作を確認した後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

【6017】

特徴αW3．遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるように設けられた特定動作手段（第1～第4報知用表示装置201～204）と、

当該特定動作手段の動作を制御する特定動作制御手段（主側CPU63）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記特定動作手段に初期動作を行わせる手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF524の処理を実行する機能及び第2タイマ割込み処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるように設けられていることを特徴とする特徴αW1に記載の遊技機。

【6018】

特徴αW3によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して特定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、特定動作手段は遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるため、特定動作手段及び所定動作手段のそれぞれの初期動作を確認するためには遊技機の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、上記特徴αW1の構成を備え、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、遊技機の背面側を露出させて特定動作手段における初期動作を確認した後に、遊技機の前面側が視認可能となる通常の状態に復帰させて所定動作手段における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

【6019】

特徴αW4．前記遅延手段は、前記初期動作の開始タイミングを遅延させるための待機期間を設定することを特徴とする特徴αW1乃至αW3のいずれか1に記載の遊技機。

【6020】

特徴αW4によれば、待機期間を計測することで所定動作手段の初期動作が遅延されるため、当該所定動作手段の初期動作を遅延させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【6021】

特徴αW5．遊技の進行を制御する進行制御手段（主側CPU63）を備え、

前記所定動作制御手段は、前記進行制御手段から送信される指示情報に基づいて前記所定動作手段の動作を制御するものであり、

前記遅延手段は、動作電力の供給が開始された後において前記進行制御手段から開始基準情報（第72の実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド、第73の実施形態ではクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合に前記待機期間を設定することを特徴とする特徴αW4に記載の遊技機。

【6022】

特徴αW5によれば、進行制御手段から送信された開始基準情報を受信したタイミングを基準として待機期間の計測が行われる。これにより、進行制御手段における制御の進行状況を基準として所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【6023】

特徴αW6．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF501～ステップSF523）を実行するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記遅延手段は、いずれの種類の前記開始基準情報を受信した場合であっても前記待機

10

20

30

40

50

期間を設定することを特徴とする特徴αW5に記載の遊技機。

【6024】

特徴αW6によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、いずれの種類の開始基準情報が送信された場合であっても所定動作手段の初期動作を遅延させるための待機期間が設定されるため、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【6025】

特徴αW7．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF501～ステップSF523）を実行するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

10

前記遅延手段は、所定の種類の前記開始基準情報（クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合に前記待機期間を設定し、前記所定の種類以外の前記開始基準情報（通常復帰コマンド）を受信した場合には前記待機期間を設定しないことを特徴とする特徴αW5に記載の遊技機。

【6026】

特徴αW7によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、所定の種類の開始基準情報が送信された場合に待機期間が設定され、所定の種類以外の開始基準情報が送信された場合には待機期間が設定されない。これにより、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて所定動作手段の初期動作を遅延させる状況と遅延させない状況とを生じさせることが可能となる。

20

【6027】

特徴αW8．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF501～ステップSF523）を実行するものであって、当該動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に前記開始基準情報を送信するものであることを特徴とする特徴αW5乃至αW7のいずれか1に記載の遊技機。

30

【6028】

特徴αW8によれば、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理が終了したタイミングを基準として所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【6029】

特徴αW9．前記所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるように設けられており、

前記遅延手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われている場合に前記初期動作の開始タイミングを遅延させ、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われていない場合には前記初期動作の開始タイミングを遅延させないことを特徴とする特徴αW1乃至αW8のいずれか1に記載の遊技機。

40

【6030】

特徴αW9によれば、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われている場合には所定動作手段の初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、このような状況においては遊技機の前面側が視認可能となる通常の状態に復帰させた後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われていない場合には所定動作手段の初期動作の開始タイミングが遅延されないことにより、このような状況においては動作電力の供給が開始された直後に所定動作手段における初期動作を確

50

認することが可能となる。

【6031】

なお、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ の構成に対して、特徴 $A1 \sim A15$ 、特徴 $B1 \sim B7$ 、特徴 $C1 \sim C5$ 、特徴 $D1 \sim D10$ 、特徴 $E1 \sim E6$ 、特徴 $F1 \sim F3$ 、特徴 $G1 \sim G18$ 、特徴 $H1 \sim H7$ 、特徴 $I1 \sim I9$ 、特徴 $J1 \sim J4$ 、特徴 $K1 \sim K7$ 、特徴 $L1 \sim L20$ 、特徴 $M1 \sim M7$ 、特徴 $N1 \sim N6$ 、特徴 $O1 \sim O11$ 、特徴 $P1 \sim P12$ 、特徴 $Q1 \sim Q5$ 、特徴 $R1 \sim R17$ 、特徴 $S1 \sim S8$ 、特徴 $T1 \sim T13$ 、特徴 $U1 \sim U8$ 、特徴 $V1 \sim V6$ 、特徴 $W1 \sim W11$ 、特徴 $X1 \sim X11$ 、特徴 $Y1 \sim Y11$ 、特徴 $Z1 \sim Z10$ 、特徴 $a1 \sim a3$ 、特徴 $b1 \sim b7$ 、特徴 $c1 \sim c21$ 、特徴 $d1 \sim d10$ 、特徴 $e1 \sim e9$ 、特徴 $f1 \sim f6$ 、特徴 $g1 \sim g6$ 、特徴 $h1 \sim h13$ 、特徴 $i1 \sim i7$ 、特徴 $j1 \sim j6$ 、特徴 $k1 \sim k16$ 、特徴 $l1 \sim l5$ 、特徴 $m1 \sim m3$ 、特徴 $n1 \sim n10$ 、特徴 $o1 \sim o7$ 、特徴 $p1 \sim p7$ 、特徴 $q1 \sim q8$ 、特徴 $r1 \sim r7$ 、特徴 $s1 \sim s4$ 、特徴 $t1 \sim t5$ 、特徴 $u1 \sim u10$ 、特徴 $v1 \sim v8$ 、特徴 $w1 \sim w8$ 、特徴 $x1 \sim x6$ 、特徴 $y1 \sim y9$ 、特徴 $z1 \sim z6$ 、特徴 $\alpha A1 \sim \alpha A10$ 、特徴 $\alpha B1 \sim \alpha B6$ 、特徴 $\alpha C1 \sim \alpha C13$ 、特徴 $\alpha D1 \sim \alpha D9$ 、特徴 $\alpha E1 \sim \alpha E5$ 、特徴 $\alpha F1 \sim \alpha F9$ 、特徴 $\alpha G1 \sim \alpha G10$ 、特徴 $\alpha H1 \sim \alpha H11$ 、特徴 $\alpha I1 \sim \alpha I8$ 、特徴 $\alpha J1 \sim \alpha J14$ 、特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6032】

上記特徴 αW 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6033】

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

【6034】

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

【6035】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定動作手段が正常に動作するか否かの確認を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6036】

<特徴 αX 群>

特徴α X 1 . 遊技の進行を制御する進行制御手段（主側CPU63）と、
所定動作手段（可動体512）と、
前記進行制御手段から送信される指示情報に基づいて前記所定動作手段の動作を制御する所定動作制御手段（音光側CPU353）と、
を備え、

前記進行制御手段は、
動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF501～ステップSF523）を実行する手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF501～ステップSF523の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行された場合に開始基準情報（第72の実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド、第73の実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を送信する開始送信手段（第72の実施形態における主側CPU63のステップSF514、ステップSF519、ステップSF607及びステップSF714の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定動作制御手段は、前記開始基準情報を受信した後に前記所定動作手段に所定動作（初期動作）を行わせることを特徴とする遊技機。

【6037】

特徴α X 1によれば、進行制御手段において動作電力の供給開始時の処理が実行された場合に送信された開始基準情報を所定動作制御手段が受信した後に所定動作手段にて所定動作が行われる。これにより、進行制御手段において動作電力の供給開始時の処理が実行された後に所定動作手段にて所定動作が行われるようにすることが可能となる。

【6038】

特徴α X 2 . 前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記所定動作制御手段は、いずれの種類の前記開始基準情報を受信した場合であっても前記所定動作手段に前記所定動作を行わせることを特徴とする特徴α X 1に記載の遊技機。

【6039】

特徴α X 2によれば、いずれの種類の前記開始基準情報が送信された場合であっても所定動作手段にて所定動作が行われるため、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく所定動作手段にて所定動作を行わせることが可能となる。

【6040】

特徴α X 3 . 前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記所定動作制御手段は、所定の種類の前記開始基準情報（クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合と前記所定の種類以外の前記開始基準情報（通常復帰コマンド）を受信した場合とで前記所定動作手段の制御内容を相違させることを特徴とする特徴α X 1又はα X 2に記載の遊技機。

【6041】

特徴α X 3によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、所定の種類の開始基準情報が送信された場合と所定の種類以外の開始基準情報が送信された場合とで所定動作手段の制御内容が相違している。これにより、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて所定動作手段の所定動作の実行態様を相違させることが可能となる。

【6042】

特徴α X 4 . 前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に

10

20

30

40

50

前記開始基準情報を送信するものであることを特徴とする特徴 $\alpha X 1$ 乃至 $\alpha X 3$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6043】

特徴 $\alpha X 4$ によれば、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理が終了したタイミングを基準として所定動作手段にて所定動作を行わせることが可能となる。

【6044】

なお、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ の構成に対して、特徴 $A 1 \sim A 15$ 、特徴 $B 1 \sim B 7$ 、特徴 $C 1 \sim C 5$ 、特徴 $D 1 \sim D 10$ 、特徴 $E 1 \sim E 6$ 、特徴 $F 1 \sim F 3$ 、特徴 $G 1 \sim G 18$ 、特徴 $H 1 \sim H 7$ 、特徴 $I 1 \sim I 9$ 、特徴 $J 1 \sim J 4$ 、特徴 $K 1 \sim K 7$ 、特徴 $L 1 \sim L 20$ 、特徴 $M 1 \sim M 7$ 、特徴 $N 1 \sim N 6$ 、特徴 $O 1 \sim O 11$ 、特徴 $P 1 \sim P 12$ 、特徴 $Q 1 \sim Q 5$ 、特徴 $R 1 \sim R 17$ 、特徴 $S 1 \sim S 8$ 、特徴 $T 1 \sim T 13$ 、特徴 $U 1 \sim U 8$ 、特徴 $V 1 \sim V 6$ 、特徴 $W 1 \sim W 11$ 、特徴 $X 1 \sim X 11$ 、特徴 $Y 1 \sim Y 11$ 、特徴 $Z 1 \sim Z 10$ 、特徴 $a 1 \sim a 3$ 、特徴 $b 1 \sim b 7$ 、特徴 $c 1 \sim c 21$ 、特徴 $d 1 \sim d 10$ 、特徴 $e 1 \sim e 9$ 、特徴 $f 1 \sim f 6$ 、特徴 $g 1 \sim g 6$ 、特徴 $h 1 \sim h 13$ 、特徴 $i 1 \sim i 7$ 、特徴 $j 1 \sim j 6$ 、特徴 $k 1 \sim k 16$ 、特徴 $l 1 \sim l 5$ 、特徴 $m 1 \sim m 3$ 、特徴 $n 1 \sim n 10$ 、特徴 $o 1 \sim o 7$ 、特徴 $p 1 \sim p 7$ 、特徴 $q 1 \sim q 8$ 、特徴 $r 1 \sim r 7$ 、特徴 $s 1 \sim s 4$ 、特徴 $t 1 \sim t 5$ 、特徴 $u 1 \sim u 10$ 、特徴 $v 1 \sim v 8$ 、特徴 $w 1 \sim w 8$ 、特徴 $x 1 \sim x 6$ 、特徴 $y 1 \sim y 9$ 、特徴 $z 1 \sim z 6$ 、特徴 $\alpha A 1 \sim \alpha A 10$ 、特徴 $\alpha B 1 \sim \alpha B 6$ 、特徴 $\alpha C 1 \sim \alpha C 13$ 、特徴 $\alpha D 1 \sim \alpha D 9$ 、特徴 $\alpha E 1 \sim \alpha E 5$ 、特徴 $\alpha F 1 \sim \alpha F 9$ 、特徴 $\alpha G 1 \sim \alpha G 10$ 、特徴 $\alpha H 1 \sim \alpha H 11$ 、特徴 $\alpha I 1 \sim \alpha I 8$ 、特徴 $\alpha J 1 \sim \alpha J 14$ 、特徴 $\alpha K 1 \sim \alpha K 8$ 、特徴 $\alpha L 1 \sim \alpha L 11$ 、特徴 $\alpha M 1 \sim \alpha M 8$ 、特徴 $\alpha N 1 \sim \alpha N 6$ 、特徴 $\alpha O 1 \sim \alpha O 7$ 、特徴 $\alpha P 1 \sim \alpha P 7$ 、特徴 $\alpha Q 1 \sim \alpha Q 9$ 、特徴 $\alpha R 1 \sim \alpha R 8$ 、特徴 $\alpha S 1 \sim \alpha S 3$ 、特徴 $\alpha T 1 \sim \alpha T 4$ 、特徴 $\alpha U 1 \sim \alpha U 10$ 、特徴 $\alpha V 1 \sim \alpha V 5$ 、特徴 $\alpha W 1 \sim \alpha W 9$ 、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ 、特徴 $\alpha Y 1 \sim \alpha Y 11$ 、特徴 $\alpha Z 1 \sim \alpha Z 4$ 、特徴 $\alpha a 1 \sim \alpha a 3$ 、特徴 $\alpha b 1 \sim \alpha b 9$ 、特徴 $\alpha c 1 \sim \alpha c 7$ 、特徴 $\alpha d 1 \sim \alpha d 9$ 、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6045】

上記特徴 αX 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6046】

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

【6047】

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

【6048】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定動作手段にて所定動作を行わせるための制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6049】

＜特徴αY群＞

特徴αY1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶領域（設定参照用エリア341）を有する特定情報記憶手段（主側RAM65）と、

前記設定対応情報に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG701～ステップSG712の処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理が実行された場合に、前記特定情報記憶手段における前記設定対応記憶領域とは異なる所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222）を初期化するための初期化処理を実行する初期化実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG801～ステップSG807の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【6050】

特徴αY1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が実行された場合には特定情報記憶手段における所定の記憶領域が初期化されることにより、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように所定の記憶領域が初期化される場合であっても設定対応記憶領域は初期化の対象から除外されるため、設定値に変動を与えないようにしながら、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

【6051】

特徴αY2．前記所定の設定関連処理が実行された場合に特定関連報知が実行されるようにするための特定関連報知処理を実行する特定関連報知実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG808の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αY1に記載の遊技機。

【6052】

特徴αY2によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化される構成において所定の設定関連処理が実行された場合には特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は特定関連報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握することが可能となる。

【6053】

特徴αY3．前記特定関連報知は、遊技機前面体（遊技機本体12）の開放操作を要することなく当該特定関連報知を確認することが可能なように実行されることを特徴とする特徴αY2に記載の遊技機。

【6054】

特徴αY3によれば、遊技機前面体の開放操作を要することなく確認することが可能なように特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握し易くなる。

【6055】

特徴αY4．前記特定関連報知は、前記所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行されることを特徴とする特徴αY2又はαY3に記載の遊技機。

【6056】

特徴α Y 4によれば、所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで特定関連報知が実行されるため、特定関連報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【6057】

特徴α Y 5．前記特定関連報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴α Y 2乃至α Y 4のいずれか1に記載の遊技機。

【6058】

特徴α Y 5によれば、特定関連報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながら特定関連報知を実行することが可能となる。

10

【6059】

特徴α Y 6．前記初期化実行手段は、前記所定の設定関連処理が実行された場合に、前記初期化処理及び前記特定関連報知処理の両方を含む所定集約処理（第74の実施形態におけるRAMクリア処理）を呼び出し、前記所定の設定関連処理が実行されていない場合であっても初期化契機（設定キー挿入部68aがOFF状態であってリセットボタン68cが押圧操作された状態で主側CPU63への動作電力の供給が開始されること）が発生したことに基づいて前記所定集約処理を呼び出すことを特徴とする特徴α Y 2乃至α Y 5のいずれか1に記載の遊技機。

【6060】

特徴α Y 6によれば、所定の設定関連処理が実行されていない場合であっても初期化契機が発生したことに基づいて所定の記憶領域の初期化処理及び特定関連報知処理が実行される。この場合に、設定関連処理が実行された場合及び初期化契機が発生した場合のいずれであってもこれら初期化処理及び特定関連報知処理の両方を含む所定集約処理が呼び出されることで、初期化処理及び特定関連報知処理の両方が実行される。これにより、処理構成の簡素化を図りながら上記各状況において初期化処理及び特定関連報知処理の両方を実行することが可能となる。

20

【6061】

特徴α Y 7．前記設定関連実行手段は、開閉体（遊技機本体12）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部68aのON操作）が発生していることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

30

本遊技機は、前記開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて閉鎖対応報知が実行されるようにする閉鎖対応報知実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG904の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Y 1乃至Y 6のいずれか1に記載の遊技機。

【6062】

特徴α Y 7によれば、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。また、開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて閉鎖対応報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とした後に実際には当該所定の設定関連処理を不正に実行させることなく開閉体が閉鎖状態とされた場合であっても、当該閉鎖状態とされた後において閉鎖対応報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

40

【6063】

特徴α Y 8．前記設定関連実行手段は、開閉体（遊技機本体12）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部68aのON操作）が発生していることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

本遊技機は、

50

前記所定の設定関連処理が実行された場合に特定関連報知が実行されるようにするための特定関連報知処理を実行する特定関連報知実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG808の処理を実行する機能）と、

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われたことに基づいて所定対象報知が実行されるようにするための所定対象報知処理を実行する所定対象報知実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG904の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定関連報知の方が前記所定対象報知よりも実行の優先度が高く設定されていることを特徴とする特徴αY1乃至αY7のいずれか1に記載の遊技機。

10

【6064】

特徴αY8によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化される構成において所定の設定関連処理が実行された場合には特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は特定関連報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて所定対象報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して所定対象報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、特定関連報知の方が所定対象報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、所定の設定関連処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

20

【6065】

特徴αY9．前記所定対象報知は、前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に所定対象関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象報知実行手段は、前記所定対象報知よりも前記特定関連報知が優先して実行された場合であって前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に前記所定対象関連期間が経過する前に前記特定関連報知が終了した場合、当該所定対象関連期間の残り期間に亘って前記所定対象報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴αY8に記載の遊技機。

30

【6066】

特徴αY9によれば、特定関連報知の方が所定対象報知よりも実行の優先度を高くした構成において、特定関連報知が終了した後に所定対象報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように特定関連報知が終了した後に所定対象報知が実行される場合であってもその実行期間は、開閉体に対して所定対象操作が行われた後に特定関連報知が終了するまでに要した期間を所定対象関連期間から減算した残りの期間となる。これにより、特定関連報知の終了後に所定対象報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

40

【6067】

特徴αY10．前記特定関連報知は、前記所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象関連期間は前記特定関連期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αY9に記載の遊技機。

【6068】

特徴αY10によれば、所定対象報知よりも特定関連報知が優先して実行される場合であっても当該特定関連報知の終了後には所定対象報知の実行期間を担保することが可能となる。

50

【6069】

特徴αY11．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更する処理であることを特徴とする特徴αY1乃至αY10のいずれか1に記載の遊技機。

【6070】

特徴αY11によれば、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には特定情報記憶手段における所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状態で遊技を開始させることが可能となる。また、このように所定の記憶領域が初期化される場合であっても設定対応記憶領域は初期化の対象から除外されるため、設定値に変動を与えないようにしながら、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状態で遊技を開始させることが可能となる。

10

【6071】

なお、特徴αY1～αY11の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

【6072】

上記特徴αY群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6073】

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

40

【6074】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処

50

理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【6075】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6076】

＜特徴αZ群＞

特徴αZ1．第1報知契機（設定確認用処理が実行されること）が発生したことに基づいて第1報知が実行されるようにする第1報知実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG808の処理を実行する機能及び音光側CPU353のステップSH107の処理を実行する機能）と、

第2報知契機（遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となること）が発生したことに基づいて第2報知期間に亘って第2報知が実行されるようにする第2報知実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG904の処理を実行する機能及び音光側CPU353のステップSH114の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第1報知の方が前記第2報知よりも実行の優先度が高く設定されており、

前記第2報知実行手段は、前記第2報知よりも前記第1報知が優先して実行された場合であって前記第2報知契機が発生した後に前記第2報知期間が経過する前に前記第1報知が終了した場合、当該第2報知期間の残り期間に亘って前記第2報知が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。

【6077】

特徴αZ1によれば、第1報知の方が第2報知よりも実行の優先度が高い構成において、第1報知が終了した後に第2報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように第1報知が終了した後に第2報知が実行される場合であってもその実行期間は、第2報知契機が発生した後に第1報知が終了するまでに要した期間を第2報知期間から減算した残りの期間となる。これにより、第1報知の終了後に第2報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【6078】

特徴αZ2．前記第1報知は前記第1報知契機が発生した後に第1報知期間が経過するまで実行される構成であり、

前記第2報知期間は前記第1報知期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αZ1に記載の遊技機。

【6079】

特徴αZ2によれば、第2報知よりも第1報知が優先して実行される場合であっても当該第1報知の終了後には第2報知の実行期間を担保することが可能となる。

【6080】

特徴αZ3．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

開閉体（遊技機本体12）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部68aのON操作）が発生していることに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG701～ステップSG712の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定の設定関連処理が実行された場合に前記第1報知契機が発生し、

10

20

30

40

50

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われたことに基づいて前記第2報知契機が発生することを特徴とする特徴α Z 1又はα Z 2に記載の遊技機。

【6081】

特徴α Z 3によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には第1報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は第1報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて第2報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して第2報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、第1報知の方が第2報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、所定の設定関連処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

【6082】

特徴α Z 4. 前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が報知されるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴α Z 3に記載の遊技機。

【6083】

特徴α Z 4によれば、現状の設定値を確認するための処理が実行された場合には第1報知が実行されることで、設定値の確認が行われたか否かを遊技ホールの管理者が確認することが可能となる。

【6084】

なお、特徴α Z 1～α Z 4の構成に対して、特徴A 1～A 15、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 10、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 18、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 20、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 11、特徴P 1～P 12、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 17、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 13、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 11、特徴X 1～X 11、特徴Y 1～Y 11、特徴Z 1～Z 10、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 21、特徴d 1～d 10、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 13、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 16、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 10、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 10、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴α A 1～α A 10、特徴α B 1～α B 6、特徴α C 1～α C 13、特徴α D 1～α D 9、特徴α E 1～α E 5、特徴α F 1～α F 9、特徴α G 1～α G 10、特徴α H 1～α H 11、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 14、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 11、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 10、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 11、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α d 9、特徴α e 1～α e 13、特徴α f 1～α f 13、特徴α g 1～α g 8、特徴α h 1～α h 11、特徴α i 1～α i 15、特徴α j 1～α j 12、特徴α k 1～α k 11、特徴α l 1～α l 18、特徴α m 1～α m 11、特徴α n 1～α n 9、特徴α o 1～α o 6、特徴α p 1～α p 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6085】

上記特徴α Z群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6086】

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

10

【6087】

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

【6088】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、報知を好適に実行する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

20

【6089】

<特徴α a群>

特徴α a 1. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

開閉体（遊技機本体12）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部68aのON操作）が発生していることに基づいて、現状の設定値が報知されるようにするための設定確認用処理を実行する手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、

30

前記設定確認用処理が実行された場合に第1報知が実行されるようにする第1報知実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG808の処理を実行する機能及び音光側CPU353のステップSH107の処理を実行する機能）と、

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われた場合に第2報知が実行されるようにする第2報知実行手段（第74の実施形態における主側CPU63のステップSG904の処理を実行する機能及び音光側CPU353のステップSH114の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第1報知の方が前記第2報知よりも実行の優先度が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

40

【6090】

特徴α a 1によれば、設定確認用処理が実行された場合には第1報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は第1報知が実行されていることを確認することで設定確認用処理が実行されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定確認用処理が実行されるため、設定確認用処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、設定確認用処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて第2報知が実行されるため、設定確認用処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であっても

50

それに対して第2報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、第1報知の方が第2報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、設定確認用処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

【6091】

特徴αa2．前記第2報知は、前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に所定対象関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記第2報知実行手段は、前記第2報知よりも前記第1報知が優先して実行された場合であって前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に前記所定対象関連期間が経過する前に前記第1報知が終了した場合、当該所定対象関連期間の残り期間に亘って前記第2報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴αa1に記載の遊技機。

10

【6092】

特徴αa2によれば、第1報知の方が第2報知よりも実行の優先度が高い構成において、第1報知が終了した後に第2報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように第1報知が終了した後に第2報知が実行される場合であってもその実行期間は、開閉体に対して所定対象操作が行われた後に第1報知が終了するまでに要した期間を所定対象関連期間から減算した残りの期間となる。これにより、第1報知の終了後に第2報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【6093】

特徴αa3．前記第1報知は、前記設定確認用処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象関連期間は前記特定関連期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αa2に記載の遊技機。

20

【6094】

特徴αa3によれば、第2報知よりも第1報知が優先して実行される場合であっても当該第1報知の終了後には第2報知の実行期間を担保することが可能となる。

【6095】

なお、特徴αa1～αa3の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6

30

40

50

、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6096】

＜特徴 αb 群＞

特徴 $\alpha b 1$ ．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231）に記憶させる履歴記憶実行手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH404の処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（第75の実施形態における第67パラメータ）を導出する情報導出手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH508の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する利益付与用処理実行手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

使用対象として設定されている前記設定値を遊技者に把握又は予測させることを可能とする示唆演出が実行されるようにする示唆演出制御手段（第75の実施形態及び第76の実施形態における主側CPU63のエンディング用処理を実行する機能並びに音声発光制御装置81のエンディング演出制御処理を実行する機能）と、

前記情報導出手段により導出された前記態様情報に応じて、前記示唆演出の実行の有無又は前記示唆演出の実行態様を相違させる態様相違手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH804～ステップSH806の処理を実行する機能、第76の実施形態における主側CPU63のステップSI105～ステップSI107の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【6097】

特徴 $\alpha b 1$ によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

【6098】

上記構成において使用対象として設定されている設定値を遊技者に把握又は予測させることを可能とする示唆演出が実行されることがある。これにより、遊技者は当該示唆演出が実行されることを期待することとなるとともに、当該示唆演出を確認することで使用対象として設定されている設定値を把握又は予測することが可能となる。

【6099】

この場合に、履歴情報を利用して導出された態様情報に応じて示唆演出の実行の有無又は示唆演出の実行態様が相違することとなる。これにより、所定の期間における遊技の結果に対応する態様で示唆演出を実行することが可能となり、使用対象として設定されている設定値の示唆を好適に行うことが可能となる。よって、設定値に関する構成を好適なものとすることが可能となる。

【6100】

特徴 $\alpha b 2$ ．前記示唆演出として所定示唆演出（第4示唆演出及び第5示唆演出）が存在しており、

当該所定示唆演出は、使用対象として設定されている前記設定値が相対的に高い設定値である場合に演出の実行対象として選択される又は使用対象として設定されている前記設定値が相対的に高い設定値である場合に演出の実行対象として選択される確率が高くなる

10

20

30

40

50

構成であり、

前記態様相違手段は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報が予め定められた正常範囲の情報ではないことに基づいて、少なくとも前記所定示唆演出が実行されないようにすることを特徴とする特徴α b 1に記載の遊技機。

【6101】

特徴α b 2によれば、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合には所定示唆演出が実行されない。これにより、使用対象として設定されている設定値が相対的に高い設定値であることを示す又は使用対象として設定されている設定値が相対的に高い設定値である確率が高いことを示す所定示唆演出が、所定の期間における遊技の結果が正常ではない状況であるにも関わらず実行されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【6102】

特徴α b 3．前記示唆演出として特定示唆演出（第2示唆演出及び第3示唆演出）が存在しており、

当該特定示唆演出は、使用対象として設定されている前記設定値が相対的に高い設定値であるか否かを前記所定示唆演出が実行された場合よりも遊技者が予測しづらい演出であり、

前記情報導出手段により導出された前記態様情報が予め定められた正常範囲の情報ではなかったとしても前記特定示唆演出が実行され得ることを特徴とする特徴α b 2に記載の遊技機。

20

【6103】

特徴α b 3によれば、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合には所定示唆演出が実行されない構成において、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合であっても特定示唆演出は実行される。これにより、所定の期間における遊技の結果が正常ではない状況であっても、遊技者が設定値を予測する余地を残すことが可能となる。

【6104】

特徴α b 4．前記示唆演出として特定示唆演出（第2示唆演出及び第3示唆演出）が存在しており、

当該特定示唆演出は、使用対象として設定されている前記設定値が複数の設定値を含む第1グループ（奇数の設定値）及び複数の設定値を含む第2グループ（偶数の設定値）のうち一方である場合に演出の実行対象として選択される、又は使用対象として設定されている前記設定値が前記第1グループ及び前記第2グループのうち一方である場合に他方である場合よりも演出の実行対象として選択される確率が高くなる構成であり、

30

前記第1グループには前記第2グループに含まれる前記設定値よりも有利な設定値及び不利な設定値の両方が含まれており、

前記第2グループには前記第1グループに含まれる前記設定値よりも有利な設定値及び不利な設定値の両方が含まれており、

前記情報導出手段により導出された前記態様情報が予め定められた正常範囲の情報ではなかったとしても前記特定示唆演出が実行され得ることを特徴とする特徴α b 2又はα b 3に記載の遊技機。

40

【6105】

特徴α b 4によれば、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合には所定示唆演出が実行されない構成において、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合であっても特定示唆演出は実行される。これにより、所定の期間における遊技の結果が正常ではない状況であっても、遊技者が設定値を予測する余地を残すことが可能となる。

【6106】

また、特定示唆演出は使用対象として設定されている設定値が第1グループ及び第2グループのいずれかであることを把握又は予測させることを可能とする演出である。第1グ

50

ループ及び第2グループのそれぞれには複数の設定値が含まれているため、使用対象として設定されている設定値が第1グループ及び第2グループのいずれに該当しているのかを把握又は予測できたとしても、使用対象として設定されている設定値そのものを把握又は予測することはできない。したがって、所定の期間における遊技の結果が正常ではない状況において特定示唆演出が実行されたとしても、所定示唆演出が実行される場合よりも遊技者に与える影響を抑えることが可能となる。

【6107】

特徴αb5．前記態様相違手段は、前記情報導出手段により前記態様情報が導出されていない状況においては、少なくとも前記所定示唆演出が実行されないようにすることを特徴とする特徴αb2乃至αb4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【6108】

特徴αb5によれば、態様情報が未だ導出されていない状況においては所定の期間における遊技の結果が正常であるか否かを特定することができないため、このような状況においては少なくとも所定示唆演出が実行されない。これにより、使用対象として設定されている設定値が相対的に高い設定値であることを示す又は使用対象として設定されている設定値が相対的に高い設定値である確率が高いことを示す所定示唆演出が、所定の期間における遊技の結果が正常であるか否かを特定することができていない状況において実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【6109】

特徴αb6．前記態様相違手段は、前記情報導出手段により前記態様情報が導出されていない状況においては、前記情報導出手段により導出された前記態様情報が前記正常範囲の情報ではない状況と同様の態様で、演出の実行対象となる前記示唆演出の種類が決定されるようにすることを特徴とする特徴αb2乃至αb5のいずれか1に記載の遊技機。

20

【6110】

特徴αb6によれば、態様情報が未だ導出されていない状況においては、情報導出手段により導出された態様情報が正常範囲の情報ではない状況と同様の態様で演出の実行対象となる示唆演出の種類が決定される。これにより、態様情報が未だ導出されていない状況に対して専用となる示唆演出の実行態様を必要としないため、必要となる記憶容量を抑えながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【6111】

30

特徴αb7．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第1作動口33、第2作動口34）を備え、

前記利益付与用処理実行手段は、前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記利益付与用処理として、遊技者に有利な有利状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行させるか否かを決定する処理を実行するものであって、当該処理を使用対象として設定された前記設定値に対応する態様で実行するものであり、

本遊技機は、前記利益付与用処理にて遊技状態を前記有利状態に移行させることが決定されたことに基づいて、遊技状態を前記有利状態に移行させる有利移行手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH608～ステップSH612の処理を実行する機能）を備え、

40

前記履歴記憶実行手段は、少なくとも前記所定入球手段に入球した遊技球の入球個数の情報を前記履歴情報として前記履歴記憶手段に記憶させるものであり、

前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記所定入球手段への遊技球の入球頻度に対応する情報を前記態様情報として導出するものであることを特徴とする特徴αb1乃至αb6のいずれか1に記載の遊技機。

【6112】

特徴αb7によれば、態様情報として所定入球手段への遊技球の入球頻度が導出されるため、所定入球手段への遊技球の入球頻度を管理することが可能となる。この場合に、態様情報に応じて示唆演出の実行の有無又は示唆演出の実行態様が相違することとなる。これにより、所定入球手段への遊技球の入球頻度を踏まえた状態で示唆演出を実行すること

50

が可能となり、所定入球手段への遊技球の入球頻度との関係で適切なものとなるように示唆演出を実行することが可能となる。

【6113】

特徴αb8．前記示唆演出制御手段は、

演出の実行対象となる前記示唆演出の種類を、使用対象として設定されている前記設定値に対応する態様により演出選択用情報群（通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541、示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群542）を参照することで決定する種類決定手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH807の処理を実行する機能）と、

当該種類決定手段により決定された種類の前記示唆演出が実行されるようにする示唆演出実行手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH808及びステップSH809の処理を実行する機能並びに音声発光制御装置81のエンディング演出制御処理を実行する機能）と、

を備え、

前記演出選択用情報群は、前記情報導出手段により導出され得る前記態様情報の内容に対応させて複数種類設定されており、

前記態様相違手段は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する種類の前記演出選択用情報群が前記種類決定手段により参照されるようにすることを特徴とする特徴αb1乃至αb7のいずれか1に記載の遊技機。

【6114】

特徴αb8によれば、態様情報の内容に対応させて演出選択用情報群が複数種類設定されており、情報導出手段により導出された態様情報に対応する種類の演出選択用情報群を参照して、演出の実行対象となる示唆演出の種類が決定される。これにより、処理負荷を軽減しながら、情報導出手段により導出された態様情報に対応させて示唆演出の実行態様を相違させることが可能となる。

【6115】

特徴αb9．前記示唆演出制御手段は、

演出の実行対象となる前記示唆演出の種類を、使用対象として設定されている前記設定値に対応する態様により演出選択用情報群（通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541）を参照することで決定する種類決定手段（第76の実施形態における主側CPU63のステップSI104の処理を実行する機能）と、

当該種類決定手段により決定された種類の前記示唆演出が実行されるようにする示唆演出実行手段（第76の実施形態における主側CPU63のステップSI108及びステップSI109の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記態様相違手段は、前記種類決定手段により決定された前記示唆演出の種類が前記情報導出手段により導出された前記態様情報に対応していない場合、前記種類決定手段により決定された種類の前記示唆演出が実行されないようにするものであることを特徴とする特徴αb1乃至αb7のいずれか1に記載の遊技機。

【6116】

特徴αb9によれば、使用対象として設定されている設定値に対応する態様により演出選択用情報群を参照することで演出の実行対象となる示唆演出の種類が決定されたとしても、情報導出手段により導出された態様情報の内容に応じて、その決定された種類の示唆演出が実行されないことがある。これにより、演出選択用情報群を予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制しながら、示唆演出の実行態様を情報導出手段により導出された態様情報に対応させることが可能となる。

【6117】

なお、特徴αb1～αb9の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20

10

20

30

40

50

、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6118】

<特徴αc群>

特徴αc1. 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231）に記憶させる履歴記憶実行手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH404の処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（第75の実施形態における第67パラメータ）を導出する情報導出手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH508の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する利益付与用処理実行手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

使用対象として設定されている前記設定値を遊技者に把握又は予測させることを可能とする示唆演出が実行されるようにする示唆演出制御手段（第75の実施形態及び第76の実施形態における主側CPU63のエンディング用処理を実行する機能並びに音声発光制御装置81のエンディング演出制御処理を実行する機能）と、
を備え、

当該示唆演出制御手段は、

演出の実行対象となる前記示唆演出の種類を、使用対象として設定されている前記設定値に対応する態様により演出選択用情報群（通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群541）を参照することで決定する種類決定手段（第76の実施形態における主側CPU63のステップSI104の処理を実行する機能）と、

当該種類決定手段により決定された種類の前記示唆演出が実行されるようにする示唆演出実行手段（第76の実施形態における主側CPU63のステップSI108及びステップSI109の処理を実行する機能）と、
を備え、

本遊技機は、前記種類決定手段により決定された前記示唆演出の種類が前記情報導出手段により導出された前記態様情報に対応していない場合、前記種類決定手段により決定された種類の前記示唆演出が実行されないようにする態様相違手段（第76の実施形態にお

10

20

30

40

50

ける主側CPU63のステップS105～ステップS107の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【6119】

特徴αc1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

10

【6120】

上記構成において使用対象として設定されている設定値を遊技者に把握又は予測させることを可能とする示唆演出が実行されることがある。これにより、遊技者は当該示唆演出が実行されることを期待することとなるとともに、当該示唆演出を確認することで使用対象として設定されている設定値を把握又は予測することが可能となる。

【6121】

この場合に、使用対象として設定されている設定値に対応する態様により演出選択用情報群を参照することで演出の実行対象となる示唆演出の種類が決定されたとしても、情報導出手段により導出された態様情報の内容に応じて、その決定された種類の示唆演出が実行されないことがある。これにより、演出選択用情報群を予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制しながら、示唆演出の実行態様を情報導出手段により導出された態様情報に対応させることが可能となる。

20

【6122】

特徴αc2．前記示唆演出として所定示唆演出（第4示唆演出及び第5示唆演出）が存在しており、

当該所定示唆演出は、使用対象として設定されている前記設定値が相対的に高い設定値である場合に演出の実行対象として選択される又は使用対象として設定されている前記設定値が相対的に高い設定値である場合に演出の実行対象として選択される確率が高くなる構成であり、

30

前記態様相違手段は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報が予め定められた正常範囲の情報ではない状況において前記種類決定手段により決定された前記示唆演出の種類が前記所定示唆演出である場合、当該所定示唆演出が実行されないようにすることを特徴とする特徴αc1に記載の遊技機。

【6123】

特徴αc2によれば、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合には所定示唆演出が実行されない。これにより、使用対象として設定されている設定値が相対的に高い設定値であることを示す又は使用対象として設定されている設定値が相対的に高い設定値である確率が高いことを示す所定示唆演出が、所定の期間における遊技の結果が正常ではない状況であるにも関わらず実行されてしまないようにすることが可能となる。

40

【6124】

特徴αc3．前記示唆演出として特定示唆演出（第2示唆演出及び第3示唆演出）が存在しており、

当該特定示唆演出は、使用対象として設定されている前記設定値が相対的に高い設定値であるか否かを前記所定示唆演出が実行された場合よりも遊技者が予測しづらい演出であり、

前記情報導出手段により導出された前記態様情報が予め定められた正常範囲の情報ではなかったとしても前記特定示唆演出が実行され得ることを特徴とする特徴αc2に記載の遊技機。

50

【6125】

特徴α c 3によれば、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合には所定示唆演出が実行されない構成において、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合であっても特定示唆演出は実行される。これにより、所定の期間における遊技の結果が正常ではない状況であっても、遊技者が設定値を予測する余地を残すことが可能となる。

【6126】

特徴α c 4．前記示唆演出として特定示唆演出（第2示唆演出及び第3示唆演出）が存在しており、

当該特定示唆演出は、使用対象として設定されている前記設定値が複数の設定値を含む第1グループ（奇数の設定値）及び複数の設定値を含む第2グループ（偶数の設定値）のうち一方である場合に演出の実行対象として選択される、又は使用対象として設定されている前記設定値が前記第1グループ及び前記第2グループのうち一方である場合に他方である場合よりも演出の実行対象として選択される確率が高くなる構成であり、

前記第1グループには前記第2グループに含まれる前記設定値よりも有利な設定値及び不利な設定値の両方が含まれており、

前記第2グループには前記第1グループに含まれる前記設定値よりも有利な設定値及び不利な設定値の両方が含まれており、

前記情報導出手段により導出された前記態様情報が予め定められた正常範囲の情報ではなかったとしても前記特定示唆演出が実行され得ることを特徴とする特徴α c 2又はα c 3に記載の遊技機。

【6127】

特徴α c 4によれば、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合には所定示唆演出が実行されない構成において、所定の期間における遊技の結果を示す態様情報が正常範囲の情報ではない場合であっても特定示唆演出は実行される。これにより、所定の期間における遊技の結果が正常ではない状況であっても、遊技者が設定値を予測する余地を残すことが可能となる。

【6128】

また、特定示唆演出は使用対象として設定されている設定値が第1グループ及び第2グループのいずれかであることを把握又は予測させることを可能とする演出である。第1グループ及び第2グループのそれぞれには複数の設定値が含まれているため、使用対象として設定されている設定値が第1グループ及び第2グループのいずれに該当しているのかを把握又は予測できたとしても、使用対象として設定されている設定値そのものを把握又は予測することはできない。したがって、所定の期間における遊技の結果が正常ではない状況において特定示唆演出が実行されたとしても、所定示唆演出が実行される場合よりも遊技者に与える影響を抑えることが可能となる。

【6129】

特徴α c 5．前記態様相違手段は、前記情報導出手段により前記態様情報が導出されていない状況においては、少なくとも前記所定示唆演出が実行されないようにすることを特徴とする特徴α c 2乃至α c 4のいずれか1に記載の遊技機。

【6130】

特徴α c 5によれば、態様情報が未だ導出されていない状況においては所定の期間における遊技の結果が正常であるか否かを特定することができないため、このような状況においては少なくとも所定示唆演出が実行されない。これにより、使用対象として設定されている設定値が相対的に高い設定値であることを示す又は使用対象として設定されている設定値が相対的に高い設定値である確率が高いことを示す所定示唆演出が、所定の期間における遊技の結果が正常であるか否かを特定することができていない状況において実行されないようにすることが可能となる。

【6131】

特徴α c 6．前記態様相違手段は、前記情報導出手段により前記態様情報が導出されて

10

20

30

40

50

いない状況においては、前記情報導出手段により導出された前記態様情報が前記正常範囲の情報ではない状況と同様の態様で、演出の実行対象となる前記示唆演出の種類が決定されるようにすることを特徴とする特徴α c 2乃至α c 5のいずれか1に記載の遊技機。

【6132】

特徴α c 6によれば、態様情報が未だ導出されていない状況においては、情報導出手段により導出された態様情報が正常範囲の情報ではない状況と同様の態様で演出の実行対象となる示唆演出の種類が決定される。これにより、態様情報が未だ導出されていない状況に対して専用となる示唆演出の実行態様を必要としないため、必要となる記憶容量を抑えながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【6133】

特徴α c 7. 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（第1作動口33、第2作動口34）を備え、

前記利益付与用処理実行手段は、前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記利益付与用処理として、遊技者に有利な有利状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行させるか否かを決定する処理を実行するものであって、当該処理を使用対象として設定された前記設定値に対応する態様で実行するものであり、

本遊技機は、前記利益付与用処理にて遊技状態を前記有利状態に移行させることが決定されたことに基づいて、遊技状態を前記有利状態に移行させる有利移行手段（第75の実施形態における主側CPU63のステップSH608～ステップSH612の処理を実行する機能）を備え、

前記履歴記憶実行手段は、少なくとも前記所定入球手段に入球した遊技球の入球個数の情報を前記履歴情報として前記履歴記憶手段に記憶させるものであり、

前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記所定入球手段への遊技球の入球頻度に対応する情報を前記態様情報として導出するものであることを特徴とする特徴α c 1乃至α c 6のいずれか1に記載の遊技機。

【6134】

特徴α c 7によれば、態様情報として所定入球手段への遊技球の入球頻度が導出されるため、所定入球手段への遊技球の入球頻度を管理することが可能となる。この場合に、態様情報に応じて示唆演出の実行の有無又は示唆演出の実行態様が相違することとなる。これにより、所定入球手段への遊技球の入球頻度を踏まえた状態で示唆演出を実行することが可能となり、所定入球手段への遊技球の入球頻度との関係で適切なものとなるように示唆演出を実行することが可能となる。

【6135】

なお、特徴α c 1～α c 7の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV

10

20

30

40

50

5、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6136】

上記特徴 αa 群、上記 αb 群及び上記 αc 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6137】

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

【6138】

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

【6139】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6140】

<特徴 αd 群>

特徴 $\alpha d1$ ．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS8601の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第1～第4報知用表示装置201～204）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側CPU63における表示用処理及び第2タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、

前記態様情報表示制御手段は、特定事象（不正な電波の検知、不正な磁気の検知、異常な振動の検知）が発生したことに基づいて、前記情報表示手段を特定事象対応状態に変化させる特定事象対応手段（第77の実施形態における主側CPU63のステップSI305～ステップSI311の処理を実行する機能、主側CPU63のステップSI401の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【6141】

特徴 $\alpha d1$ によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不

10

20

30

40

50

正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する状態情報が導出されるとともに、その導出された状態情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、特定事象が発生したことに基づいて情報表示手段が特定事象対応状態に変化する。このため、情報表示手段が特定事象対応状態であることに基づいて特定事象が発生したことを把握可能とすることができる。これにより、特定事象の発生の有無についての判別を容易なものとすることができる。

【6142】

特徴αd2．前記特定事象対応状態は、前記情報表示手段において表示が行われない非表示状態であることを特徴とする特徴αd1に記載の遊技機。

10

【6143】

特徴αd2によれば、情報表示手段が非表示状態となっていることに基づいて特定事象が発生したことを把握可能とすることができる。特定事象が発生したことに対応する表示を行うためのデータを予め記憶しておくことを不要としながら、特定事象が発生したことを容易に把握可能とすることができる。

【6144】

特徴αd3．前記特定事象が発生したことに基づいて、遊技の進行が停止された所定停止状態（遊技停止フラグに「1」がセットされた状態）に設定する所定停止手段（主側CPU63におけるステップSI302～ステップSI303の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αd1又はαd2に記載の遊技機。

20

【6145】

特徴αd3によれば、上記特徴αd1の構成を備え、特定事象が発生したことに基づいて情報表示手段が特定事象対応状態に変更される構成において、特定事象が発生したことに基づいて所定停止状態に設定される。このため、情報表示手段が特定事象対応状態であることに基づいて所定停止状態であることを把握可能とすることができる。これにより、所定停止状態であるか否かについての判別を容易なものとするすることができる。

【6146】

特徴αd4．前記状態情報表示制御手段は、

前記情報表示手段に表示させる表示内容に対応する表示データ（表示データ信号、表示クロック信号）を送信する表示制御手段（主側CPU63における第2タイマ割り込み処理を実行する機能）と、

30

当該表示制御手段により前記表示データが送信された場合に、当該表示データに対応する表示内容となるように前記情報表示手段に表示設定を行う表示実行手段（表示IC266）と、
を備えており、

前記特定事象対応手段は、前記特定事象が発生した場合に前記情報表示手段を前記特定事象対応状態に変更するための変更データ（オール「0」の種別データ、オール「0」の表示データ）が前記表示制御手段から送信されるようにする変更データ送信手段（第77の実施形態における主側CPU63のステップSI306～ステップSI310の処理を実行する機能）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴αd1乃至αd3のいずれか1に記載の遊技機。

【6147】

特徴αd4によれば、特定事象が発生した場合に送信される変更データに基づいて情報表示手段が特定事象状態状態に変更される構成であることにより、特定事象が発生したことに基づいて早期に情報表示手段を特定事象対応状態に変更することができる。これにより、特定事象の発生の有無について誤解が生じてしまう可能性を低減することができる。

【6148】

特徴αd5．前記状態情報表示制御手段は、

前記情報表示手段に表示させる表示内容に対応する表示データ（表示データ信号、表示

50

クロック信号)を送信する表示制御手段(主側CPU63における第2タイマ割込み処理を実行する機能)と、

当該表示制御手段により前記表示データが送信された場合に、当該表示データに対応する表示内容となるように前記情報表示手段に表示設定を行う表示実行手段(表示IC266)と、

を備えており、

前記情報表示手段は、前記表示データに対応する表示が維持できなくなる前に次の前記表示設定が行われるように前記表示データが送信されることにより前記表示データに対応する表示を維持するものであり、

前記特定事象対応手段は、前記特定事象が発生した場合、前記特定事象が発生したことに対応する状態(遊技停止フラグに「1」がセットされている状態)が解除されるまで前記表示制御手段による前記表示データの送信が行われなくなるようにすることを特徴とする特徴αd1乃至αd4のいずれか1に記載の遊技機。

【6149】

特徴αd5によれば、特定事象が発生した場合、当該特定事象が発生したことに対応する状態が解除されるまで表示データの送信が行われなくなるため、当該状態が解除されるまで情報表示手段において特定事象対応状態を継続させることができる。これにより、情報表示手段の状態に基づいて特定事象が発生したことに対応する状態であるか否かの判別を容易なものとすることができる。

【6150】

特徴αd6. 前記履歴記憶実行手段は、前記特定事象が発生したことに基づいて前記情報表示手段が前記特定事象対応状態となっている状況においても、前記所定事象が発生した場合にそれに対応する前記遊技の履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴αd1乃至αd5のいずれか1に記載の遊技機。

【6151】

特徴αd6によれば、特定事象が発生した後に所定事象が発生したことに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段に記憶させることができる。これにより、特定事象が発生した後に発生した所定事象に対応する遊技の履歴情報を含む遊技の履歴情報を利用して遊技の結果に対応する状態情報を導出することを可能とすることができる。

【6152】

特徴αd7. 遊技機の所定異常状態を検知する異常検知手段(電波検知センサ551、磁気検知センサ552、振動検知センサ553)を備え、

前記特定事象は、前記所定異常状態が検知されることであることを特徴とする特徴αd1乃至αd6のいずれか1に記載の遊技機。

【6153】

特徴αd7によれば、所定異常状態が検知された場合に情報表示手段が特定事象対応状態となる。このため、情報表示手段が特定事象対応状態であることに基づいて所定異常状態が検知されたことを把握することができる。これにより、所定異常状態の検知の有無についての判別を容易なものとするすることができる。

【6154】

特徴αd8. 外部から視認可能な位置に設けられており所定情報の表示が行われる所定情報表示手段(特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b)と、

前記所定情報の表示が行われるように前記所定情報表示手段を表示制御する所定情報表示制御手段(主側CPU63におけるステップSI401～ステップSI402及びステップSI409～ステップSI415の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記所定情報表示制御手段は、前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定情報表示手段を特定事象対応中状態に変更する状態変更手段(主側CPU63におけるステップSI305～ステップSI311の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステ

10

20

30

40

50

ップS I 4 0 1の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴α d 1乃至α d 7のいずれか1に記載の遊技機。

【6 1 5 5】

特徴α d 8によれば、上記特徴α d 1の構成を備え、特定事象が発生したことに基づいて情報表示手段が特定事象対応状態に変更される構成において、特定事象が発生したことに基づいて所定情報表示手段が特定事象対応中状態に変更される。特定事象が発生したことに基づいて情報表示手段及び所定情報表示手段の状態が特定事象の発生に対応した状態に変更される構成であることにより、情報表示手段のみの状態が変更される構成と比較して、特定事象の発生の有無についての判別をより容易なものとすることができる。また、所定情報表示手段は外部から視認可能な位置に設けられている。このため、特定事象が発生した状態であることを遊技機の外部からも確認可能として、特定事象の発生の有無についての判別をさらに容易なものとするすることができる。

10

【6 1 5 6】

特徴α d 9．前記特定事象対応中状態は、前記所定情報表示手段において表示が行われない非表示状態であることを特徴とする特徴α d 8に記載の遊技機。

【6 1 5 7】

特徴α d 9によれば、所定情報表示手段が非表示状態となっていることに基づいて特定事象が発生したことを外部から容易に把握可能とすることができる。

【6 1 5 8】

なお、特徴α d 1～α d 9の構成に対して、特徴A 1～A 1 5、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 1 0、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 1 8、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 2 0、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 1 1、特徴P 1～P 1 2、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 1 7、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 1 3、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 1 1、特徴X 1～X 1 1、特徴Y 1～Y 1 1、特徴Z 1～Z 1 0、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 2 1、特徴d 1～d 1 0、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 1 3、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 1 6、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 1 0、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 1 0、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴α A 1～α A 1 0、特徴α B 1～α B 6、特徴α C 1～α C 1 3、特徴α D 1～α D 9、特徴α E 1～α E 5、特徴α F 1～α F 9、特徴α G 1～α G 1 0、特徴α H 1～α H 1 1、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 1 4、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 1 1、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 1 0、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 1 1、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α d 9、特徴α e 1～α e 1 3、特徴α f 1～α f 1 3、特徴α g 1～α g 8、特徴α h 1～α h 1 1、特徴α i 1～α i 1 5、特徴α j 1～α j 1 2、特徴α k 1～α k 1 1、特徴α l 1～α l 1 8、特徴α m 1～α m 1 1、特徴α n 1～α n 9、特徴α o 1～α o 6、特徴α p 1～α p 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

40

【6 1 5 9】

上記特徴α d 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6 1 6 0】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球し

50

た場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【6161】

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

【6162】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、情報表示手段の表示制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6163】

<特徴αe群>

特徴αe1．動作電力の供給開始後に発生する特定契機（第77，第79～第81，第88の実施形態では音光側RAMクリア処理後におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの更新開始、第78の実施形態ではデモ演出の基準時間情報の格納）を基準として定期的に発生する所定契機（第77，第79～第81，第88の実施形態ではデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達すること、第78の実施形態ではデモ演出の基準時間からの経過時間が15秒の整数倍となること）が発生したか否かを特定する所定契機特定手段（第77，第79～第81，第88の実施形態では音光側CPU353におけるステップSI707及びステップSI712の処理を実行する機能、第78の実施形態では音光側CPU353におけるステップSI909及びステップSI914の処理を実行する機能）と、

当該所定契機特定手段により前記所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出（デモ演出）を開始させる所定演出制御手段（第77，第79～第81，第88の実施形態では音光側CPU353におけるステップSI709の処理を実行する機能、第78の実施形態では音光側CPU353におけるステップSI911の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【6164】

特徴αe1によれば、特定契機を基準として定期的に所定契機が発生する。このため、複数の遊技機において特定契機を基準とする所定契機の発生周期が同一である場合には、特定契機の発生タイミングを揃えることにより当該複数の遊技機における所定契機の発生タイミングを揃えることが可能となる。また、所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、複数の遊技機において所定契機の発生タイミングを揃えることにより、当該複数の遊技機における所定演出の開始タイミングを揃えることが可能となる。これにより、所定演出に一体感を持たせて、遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。

【6165】

特徴αe2．動作電力の供給が開始された場合に供給開始時の処理を実行する開始時処理実行手段（主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB122の処理を実行する機能）を備え、

前記供給開始時の処理にて第1処理（設定値更新処理、設定値確認処理）が実行される場合と第2処理（主側CPU63におけるステップSB113の処理、主側CPU63におけるステップSB118の処理）が実行される場合とで当該供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間が変動する構成であり、

前記供給開始時の処理にて前記第 1 処理が実行される場合及び前記第 2 処理が実行される場合のいずれであっても動作電力の供給が開始されてから前記特定契機が発生するまでに要する期間に影響を与えない構成であることを特徴とする特徴 $\alpha e 1$ に記載の遊技機。

【6166】

特徴 $\alpha e 2$ によれば、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行される場合と、第 2 処理が実行される場合とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに要する期間に差が生じてしまうことが防止されている。このため、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合に、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行された遊技機と、第 2 処理が実行された遊技機とにおける特定契機の発生タイミングを揃えることができる。上記特徴 $\alpha e 1$ の構成を備え、所定契機は特定契機を基準として定期的に発生する。このため、複数の遊技機における特定契機の発生タイミングを揃えることにより、当該複数の遊技機における所定契機の発生タイミングの基準を揃えることができる。

【6167】

特徴 $\alpha e 3$. 前記供給開始時の処理にて前記第 1 処理が実行される場合及び前記第 2 処理が実行される場合のいずれであっても前記所定契機が発生する周期に影響を与えない構成であることを特徴とする特徴 $\alpha e 2$ に記載の遊技機。

【6168】

特徴 $\alpha e 3$ によれば、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理において第 2 処理が実行された遊技機とにおいて、特定契機を基準として所定契機が発生する周期を同一の周期とすることができる。上記特徴 $\alpha e 2$ の構成を備えていることにより、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理にて第 2 処理が実行された遊技機とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに要する期間に差は生じない。このため、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給を開始することにより、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理にて第 2 処理が実行された遊技機とにおいて、特定契機の発生タイミングを揃えることができる。上記特徴 $\alpha e 1$ の構成を備え、所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される構成において、複数の遊技機における特定契機の発生タイミング、及び当該特定契機を基準として定期的に発生する所定契機の発生周期を揃えることにより、当該複数の遊技機において所定演出が開始されるタイミングを揃えることができる。

【6169】

上記特徴 $\alpha e 2$ の構成を備え、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行される場合と第 2 処理が実行される場合とで当該供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間は変動する。当該構成において、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給を開始した場合に、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理にて第 2 処理が実行された遊技機とにおいて所定演出を同時に開始可能とすることにより、所定演出の開始タイミングに基づいて、第 1 処理が実行された遊技機と第 2 処理が実行された遊技機とが判別され易くならないことを防止することができる。

【6170】

特徴 $\alpha e 4$. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 63 におけるステップ SB 311 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作（設定値更新処理を実行させるための設定キー挿入部 68a の ON 操作及びリセットボタン 68c の押圧操作、又は設定確認用処理を実行させるための設定キー挿入部 68a の ON 操作）が行われたことに基づいて前記供給開始時の処理にて前記第 1 処理として前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能、主側 CPU 63 における設定確認用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 2 処理は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われな

10

20

30

40

50

かったことに基づいて実行されるものであることを特徴とする特徴 $\alpha e 2$ 又は $\alpha e 3$ に記載の遊技機。

【6171】

特徴 $\alpha e 4$ によれば、供給開始時の処理では、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるとともに、所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて第2処理が実行される。上記特徴 $\alpha e 2$ の構成を備えていることにより、供給開始時の処理にて所定の設定関連処理が実行された遊技機と、第2処理が実行された遊技機とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに要する期間に差が生じてしまうことを防止することができる。上記特徴 $\alpha e 1$ の構成を備え、特定契機を基準として定期的に所定契機が発生する構成であるとともに、所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される構成である。当該構成において、供給開始時の処理にて所定の設定関連処理が実行された遊技機と、第2処理が実行された遊技機とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに要する期間に差が生じてしまうことを防止することにより、所定演出の開始タイミングに基づいて所定の設定関連処理が実行された遊技機が特定され易くなくなってしまうことを防止することができる。

10

【6172】

特徴 $\alpha e 5$. 動作電力の供給が開始された場合に供給開始時の処理を実行する開始時処理実行手段（主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB122の処理を実行する機能）を有する主制御手段（MPU62）と、

20

前記所定契機特定手段及び前記所定演出制御手段を有する演出制御手段（音光側MPU352）と、
を備え、

前記特定契機は、前記演出制御手段に動作電力の供給が開始された場合に発生することを特徴とする特徴 $\alpha e 1$ 乃至 $\alpha e 4$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6173】

特徴 $\alpha e 5$ によれば、演出制御手段に動作電力の供給が開始された場合に特定契機が発生する構成において、特定契機を基準として定期的に発生する所定契機が発生したか否かを特定する所定契機特定手段が演出制御手段に設けられている。これにより、所定契機特定手段による特定契機の把握が容易化されているとともに、当該特定契機を基準として定期的に発生する所定契機の把握が容易化されている。

30

【6174】

特徴 $\alpha e 6$. 前記主制御手段は、前記供給開始時の処理が終了する場合又は終了した場合に前記演出制御手段に対して所定開始対応情報（通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド、又は更新時の復帰コマンド）を送信する所定送信手段（主側CPU63におけるステップSB113及びSB118の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSB207の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSB314の処理を実行する機能）を備えており、

前記演出制御手段は、当該所定開始対応情報を受信した場合にそれに対応する情報対応処理を実行する情報対応手段（第77，第81，第88の実施形態では音光側CPU353におけるステップSI504～ステップSI517の処理を実行する機能、第78の実施形態ではステップSI803～ステップSI816の処理を実行する機能、第79，第80の実施形態ではステップSJ104～ステップSJ119の処理を実行する機能）を備えており、

40

動作電力の供給が開始されてから前記演出制御手段が前記所定開始対応情報を受信するまでに要する期間は、前記所定契機が発生する周期に影響を与えないことを特徴とする特徴 $\alpha e 5$ に記載の遊技機。

【6175】

特徴 $\alpha e 6$ によれば、所定契機が発生する周期は、動作電力の供給が開始されてから演出制御手段が所定開始対応情報を受信するまでに要する期間に影響されない。また、上記

50

特徴 $\alpha e 1$ の構成を備え、所定演出は所定契機が発生していることが特定されたことに基
づいて開始される。このため、所定演出が開始される周期に基づいて、動作電力の供給が
開始されてから主制御手段が所定開始対応情報を送信するまでに主制御手段において行わ
れた処理の内容が特定され易くならないことを防止することができる。

【6176】

特徴 $\alpha e 7$. 動作電力の供給が開始された場合に供給開始時の処理を実行する開始時処
理実行手段（主側 CPU 63 におけるステップ SB101～ステップ SB122 の処理を
実行する機能）を備え、

前記所定演出制御手段は、前記供給開始時の処理が終了した後、前記所定契機特定手段
により前記所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて前記所定演出を開始
させることを特徴とする特徴 $\alpha e 1$ 乃至 $\alpha e 6$ のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【6177】

特徴 $\alpha e 7$ によれば、供給開始時の処理が実行されている状況において所定演出が開始
されてしまうことを防止することができる。また、供給開始時の処理が終了した後、所定
契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、
複数の遊技機において供給開始時の処理の終了タイミングがずれたとしても、当該複数の
遊技機において所定契機の発生タイミングが揃っている場合には、供給開始時の処理が終
了した後における所定演出の開始タイミングを揃えることができる。

【6178】

特徴 $\alpha e 8$. 前記所定演出よりも優先的に実行される特定演出（遊技回用演出、開閉実
行モード用の演出）を実行させる特定演出制御手段（音光側 CPU 353 におけるステッ
プ SI603～ステップ SI614 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定演出制御手段は、前記特定演出が終了した後、前記所定契機特定手段により前
記所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて前記所定演出を開始させるこ
とを特徴とする特徴 $\alpha e 1$ 乃至 $\alpha e 7$ のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【6179】

特徴 $\alpha e 8$ によれば、特定演出が実行されている状況において所定演出が開始されてし
まうことを防止することができる。また、特定演出が終了した後、所定契機が発生してい
ることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、複数の遊技機にお
いて特定演出の終了タイミングがずれたとしても、当該複数の遊技機において所定契機の
発生タイミングが揃っている場合には、特定演出が終了した後における所定演出の開始タ
イミングを揃えることができる。

30

【6180】

特徴 $\alpha e 9$. 少なくとも前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させる変動手
段（第 79 の実施形態では音光側 CPU 353 におけるステップ SJ201～ステップ S
J204 の処理を実行する機能、第 80 の実施形態では音光側 CPU 353 におけるステ
ップ SJ301～ステップ SJ304 の処理を実行する機能、第 88 の実施形態では音光
側 CPU 353 におけるステップ SK716 の処理を実行する機能）を備えていることを
特徴とする特徴 $\alpha e 1$ 乃至 $\alpha e 8$ のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6181】

特徴 $\alpha e 9$ によれば、少なくとも所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるこ
とが可能である。また、上記特徴 $\alpha e 1$ の構成を備え、所定演出は所定契機が発生してい
ることが特定されたことに基づいて開始される。このため、複数の遊技機に対して同時に
動作電力の供給が開始された場合に、所定契機が最初に発生するタイミングの変動態様に
応じて、当該複数の遊技機において所定契機の発生タイミングを異なるタイミングとする
ことができる。変動手段を備え、複数の遊技機において所定契機の発生タイミングがずれてい
る状況を意図的に生じさせることにより、所定演出の開始タイミングに基づいて遊技者にと
って有利な設定を行う処理などの特定の処理が実行された遊技機が特定され易くならない
ことを防止することができる。

40

50

【6182】

特徴αe10．前記変動手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるものであり、

前記変動手段による前記所定契機の変動態様は、前記所定契機の最初の発生タイミング以降における前記所定契機の発生周期に影響を与えないことを特徴とする特徴αe9に記載の遊技機。

【6183】

特徴αe10によれば、変動手段による所定契機の変動態様は所定契機の最初の発生タイミング以降における所定契機の発生周期に影響を与えない。また、上記特徴αe1の構成を備え、所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、所定契機の最初の発生タイミング以降において所定演出が開始される周期に基づいて所定契機の変動態様が特定されてしまうことを防止することができる。

【6184】

また、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、当該複数の遊技機のうち所定契機の最初の発生タイミングの変動態様が同一となった一部の遊技機について、その後の所定契機の発生タイミングを揃えることができる。また、当該一部の遊技機における所定契機の発生タイミングと、残りの遊技機における所定契機の発生タイミングとがずれている状況が生じる可能性を高めることができる。所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される構成であるため、当該状況が生じた場合には、一部の遊技機において所定演出の開始タイミングを揃えることにより、所定演出に一体感を持たせて、遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。また、当該一部の遊技機とは所定演出の開始タイミングがずれている残りの遊技機に対して遊技者にとって有利な設定が行われたのではないかと推測させて、当該残りの遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。

【6185】

特徴αe11．動作電力の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される主制御手段(MPU62)と、

前記変動手段を有しており動作電力の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給されない演出制御手段(音光側MPU352)と、を備え、

前記主制御手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるための変動用情報(第79、第80の実施形態における抽選用乱数情報)を前記演出制御手段に提供することを特徴とする特徴αe9又はαe10に記載の遊技機。

【6186】

特徴αe11によれば、動作電力の供給が停止されている状況において主制御手段にて変動用情報の記憶保持が行われる構成とすることができる。これにより、演出制御手段にバックアップ電力を供給するための構成を不具備としながら、前回の動作電力の供給停止時に主制御手段に記憶されていた変動用情報を用いて所定契機が最初に発生するタイミングを変動させることが可能となる。

【6187】

特徴αe12．前記主制御手段は、

前記変動用情報が記憶される所定記憶手段(主側RAM65)と、

動作電力の供給が開始された場合に前記所定記憶手段における初期化対象の記憶領域を初期化する所定初期化处理(第1RAMクリア処理、第2RAMクリア処理)を実行する所定初期化手段(主側CPU63におけるステップSB117の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSB313の処理を実行する機能)と、

前記所定記憶手段において前記所定初期化処理の対象から除外されている所定対象外記憶手段(第79、第80の実施形態における送信乱数記憶カウンタ556)と、を備え、

動作電力の供給が開始された場合に、前記所定記憶手段に記憶されている前記変動用情

10

20

30

40

50

報は、前記所定初期化処理が実行される前に前記所定対象外記憶手段に記憶されることを特徴とする特徴α e 1 1に記載の遊技機。

【6188】

特徴α e 1 2によれば、所定初期化処理が実行される前に所定対象外記憶手段に変動用情報を記憶させることにより、動作電力の供給が停止されている状況において所定記憶手段にて記憶保持されていた変動用情報がクリアされてしまうことを回避し、当該変動用情報を演出制御手段に提供することを可能とすることができる。

【6189】

特徴α e 1 3．前記変動手段は、前記所定契機が発生するタイミングの変動態様を決定するための変動抽選処理を実行する変動抽選手段（第79の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ201～ステップSJ203の処理を実行する機能、第80の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ301～ステップSJ303の処理を実行する機能、第88の実施形態では音光側CPU353におけるSK716の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴α e 9乃至α e 1 2のいずれか1に記載の遊技機。

【6190】

特徴α e 1 3によれば、変動抽選処理の抽選結果に基づいて所定契機が発生するタイミングを変動させる構成であることにより、設計段階で設定された確率で所定契機が発生するタイミングの各変動態様を生じさせることが可能となる。

【6191】

なお、特徴α e 1～α e 1 3の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴α A1～α A10、特徴α B1～α B6、特徴α C1～α C13、特徴α D1～α D9、特徴α E1～α E5、特徴α F1～α F9、特徴α G1～α G10、特徴α H1～α H11、特徴α I1～α I8、特徴α J1～α J14、特徴α K1～α K8、特徴α L1～α L11、特徴α M1～α M8、特徴α N1～α N6、特徴α O1～α O7、特徴α P1～α P7、特徴α Q1～α Q9、特徴α R1～α R8、特徴α S1～α S3、特徴α T1～α T4、特徴α U1～α U10、特徴α V1～α V5、特徴α W1～α W9、特徴α X1～α X4、特徴α Y1～α Y11、特徴α Z1～α Z4、特徴α a1～α a3、特徴α b1～α b9、特徴α c1～α c7、特徴α d1～α d9、特徴α e1～α e13、特徴α f1～α f13、特徴α g1～α g8、特徴α h1～α h11、特徴α i1～α i15、特徴α j1～α j12、特徴α k1～α k11、特徴α l1～α l18、特徴α m1～α m11、特徴α n1～α n9、特徴α o1～α o6、特徴α p1～α p3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6192】

<特徴α f 群>

特徴α f 1．特定契機（第77，第79～第81，第88の実施形態では音光側RAMクリア処理後におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの更新開始、第78の実施形態ではデモ演出の基準時間情報の格納）を基準として定期的に発生する所定契機（第77，第79～第81，第88の実施形態ではデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値

10

20

30

40

50

に達すること、第 7 8 の実施形態ではデモ演出の基準時間からの経過時間が 1 5 秒の整数倍となること)が発生したか否かを特定する所定契機特定手段(第 7 7, 第 7 9 ~ 第 8 1, 第 8 8 の実施形態では音光側 CPU 3 5 3 におけるステップ S I 7 0 7 及びステップ S I 7 1 2 の処理を実行する機能、第 7 8 の実施形態では音光側 CPU 3 5 3 におけるステップ S I 9 0 9 及びステップ S I 9 1 4 の処理を実行する機能)と、

所定の状態(第 7 7 ~ 第 8 1, 第 8 8 の実施形態における開始待ち状態)に設定する所定状態設定手段(第 7 7 の実施形態における音光側 CPU 3 5 3 のステップ S I 5 1 0 の処理を実行する機能、音光側 CPU 3 5 3 におけるステップ S I 7 0 5 の処理を実行する機能、第 7 8 の実施形態における音光側 CPU 3 5 3 のステップ S I 8 0 9 の処理を実行する機能、音光側 CPU 3 5 3 におけるステップ S I 9 1 0 の処理を実行する機能、第 7 9 の実施形態における音光側 CPU 3 5 3 のステップ S J 1 1 2 の処理を実行する機能)と、

10

前記所定の状態において前記所定契機が発生したことが前記所定契機特定手段により特定されたことに基づいて所定演出(デモ演出)を開始させる所定演出制御手段(第 7 7, 第 7 9 ~ 第 8 1, 第 8 8 の実施形態では音光側 CPU 3 5 3 におけるステップ S I 7 0 9 の処理を実行する機能、第 7 8 の実施形態では音光側 CPU 3 5 3 におけるステップ S I 9 1 1 の処理を実行する機能)と、
を備え、

当該所定演出制御手段は、前記所定の状態ではない状態(待ち状態フラグ 5 5 5 b に「1」がセットされていない状態)において前記所定契機が発生したとしても前記所定演出を開始させることはなく、前記所定の状態となったとしても前記所定契機が発生していない場合には前記所定演出を開始させないことを特徴とする遊技機。

20

【6 1 9 3】

特徴 α f 1 によれば、特定契機を基準として定期的に所定契機が発生する。このため、複数の遊技機において特定契機を基準とする所定契機の発生周期が同一である場合には、特定契機の発生タイミングを揃えることにより当該複数の遊技機における所定契機の発生タイミングを揃えることが可能となる。また、所定の状態において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、複数の遊技機において所定契機の発生タイミングを揃えることにより、当該複数の遊技機において所定の状態における所定演出の開始タイミングを揃えることが可能となる。また、複数の遊技機において所定契機の発生タイミングが揃っている場合には、所定の状態となるタイミングが異なる場合であっても、所定の状態となった後に当該複数の遊技機において所定演出が開始されるタイミングを揃えることができる。これにより、所定演出に一体感を持たせて、遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。さらにまた、所定の状態でない状態では、所定契機が発生したとしても所定演出が開始されてしまうことを防止することができる。

30

【6 1 9 4】

特徴 α f 2 . 動作電力の供給が開始された場合に供給開始時の処理を実行する開始時処理実行手段(主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 の処理を実行する機能)を備え、

40

前記供給開始時の処理にて第 1 処理(設定値更新処理、設定値確認処理)が実行される場合と第 2 処理(主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 1 3 の処理、主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 1 8 の処理)が実行される場合とで当該供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間が変動する構成であり、

前記供給開始時の処理にて前記第 1 処理が実行される場合及び前記第 2 処理が実行される場合のいずれであっても動作電力の供給が開始されてから前記特定契機が発生するまでに要する期間に影響を与えない構成であることを特徴とする特徴 α f 1 に記載の遊技機。

【6 1 9 5】

特徴 α f 2 によれば、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行される場合と、第 2 処理が実行される場合とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに

50

要する期間に差が生じてしまうことが防止されている。このため、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合に、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と、第2処理が実行された遊技機とにおける特定契機の発生タイミングを揃えることができる。上記特徴α f 1の構成を備え、所定契機は特定契機を基準として定期的に発生する。このため、複数の遊技機における特定契機の発生タイミングを揃えることにより、当該複数の遊技機における所定契機の発生タイミングの基準を揃えることができる。

【6196】

特徴α f 3．前記供給開始時の処理にて前記第1処理が実行される場合及び前記第2処理が実行される場合のいずれであっても前記所定契機が発生する周期に影響を与えない構成であることを特徴とする特徴α f 2に記載の遊技機。

【6197】

特徴α f 3によれば、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理において第2処理が実行された遊技機とにおいて、特定契機を基準として所定契機が発生する周期を同一の周期とすることができる。上記特徴α f 2の構成を備えていることにより、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理にて第2処理が実行された遊技機とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに要する期間に差は生じない。このため、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給を開始することにより、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理にて第2処理が実行された遊技機とにおいて、特定契機の発生タイミングを揃えることができる。上記特徴α f 1の構成を備え、所定の状態において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される構成において、複数の遊技機において特定契機の発生タイミング、及び当該特定契機を基準として定期的に発生する所定契機の発生周期を揃えることにより、当該複数の遊技機にて、所定の状態において所定演出が開始されるタイミングを揃えることができる。

【6198】

上記特徴α f 2の構成を備え、供給開始時の処理にて第1処理が実行される場合と第2処理が実行される場合とで当該供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間は変動する。当該構成において、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給を開始した場合に、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理にて第2処理が実行された遊技機とにおいて所定演出を同時に開始可能とすることにより、所定演出の開始タイミングに基づいて、第1処理が実行された遊技機と第2処理が実行された遊技機とが判別され易くならないことを防止することができる。

【6199】

特徴α f 4．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作（設定値更新処理を実行させるための設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作、又は設定確認用処理を実行させるための設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて前記供給開始時の処理にて前記第1処理として前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能、主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、

を備え、
前記第2処理は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて実行されるものであることを特徴とする特徴α f 2又はα f 3に記載の遊技機。

【6200】

特徴α f 4によれば、供給開始時の処理では、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるとともに、所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて第2処理が実行される。上記特徴α f 2の

10

20

30

40

50

構成を備えていることにより、供給開始時の処理にて所定の設定関連処理が実行された遊技機と、第2処理が実行された遊技機とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに要する期間に差が生じてしまうことを防止することができる。上記特徴α f 1の構成を備え、特定契機を基準として定期的に所定契機が発生する構成であるとともに、所定の状態において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される構成である。当該構成において、供給開始時の処理にて所定の設定関連処理が実行された遊技機と、第2処理が実行された遊技機とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに要する期間に差が生じてしまうことを防止することにより、所定演出の開始タイミングに基づいて所定の設定関連処理が実行された遊技機が特定され易くなってしまいうことを防止することができる。

10

【6201】

特徴α f 5．動作電力の供給が開始された場合に供給開始時の処理を実行する開始時処理実行手段（主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB122の処理を実行する機能）を有する主制御手段（MPU62）と、

前記所定契機特定手段及び前記所定演出制御手段を有する演出制御手段（音光側MPU352）と、
を備え、

前記特定契機は、前記演出制御手段に動作電力の供給が開始された場合に発生することを特徴とする特徴α f 1乃至α f 4のいずれか1に記載の遊技機。

【6202】

20

特徴α f 5によれば、演出制御手段に動作電力の供給が開始された場合に特定契機が発生する構成において、特定契機を基準として定期的に発生する所定契機が発生したか否かを特定する所定契機特定手段が演出制御手段に設けられている。これにより、所定契機特定手段による特定契機の把握が容易化されているとともに、当該特定契機を基準として定期的に発生する所定契機の把握が容易化されている。

【6203】

特徴α f 6．前記主制御手段は、前記供給開始時の処理が終了する場合又は終了した場合に前記演出制御手段に対して所定開始対応情報（通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド、又は更新時の復帰コマンド）を送信する所定送信手段（主側CPU63におけるステップSB113及びSB118の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSB207の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSB314の処理を実行する機能）を備えており、

30

前記演出制御手段は、当該所定開始対応情報を受信した場合にそれに対応する情報対応処理を実行する情報対応手段（第77，第81，第88の実施形態では音光側CPU353におけるステップSI504～ステップSI517の処理を実行する機能、第78の実施形態ではステップSI803～ステップSI816の処理を実行する機能、第79，第80の実施形態ではステップSJ104～ステップSJ119の処理を実行する機能）を備えており、

動作電力の供給が開始されてから前記演出制御手段が前記所定開始対応情報を受信するまでに要する期間は、前記所定契機が発生する周期に影響を与えないことを特徴とする特徴α f 5に記載の遊技機。

40

【6204】

特徴α f 6によれば、所定契機が発生する周期は、動作電力の供給が開始されてから演出制御手段が所定開始対応情報を受信するまでに要する期間に影響されない。上記特徴α f 1の構成を備え、所定の状態において所定契機が発生したことが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、所定の状態において所定演出が開始される周期に基づいて、動作電力の供給が開始されてから主制御手段が所定開始対応情報を送信するまでに主制御手段において行われた処理の内容が特定され易くなってしまいうことを防止することができる。

【6205】

50

特徴α f 7．動作電力の供給が開始された場合に供給開始時の処理を実行する開始時処理実行手段（主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB122の処理を実行する機能）を備え、

前記所定状態設定手段は、前記供給開始時の処理が終了したことに基づいて前記所定の状態に設定することを特徴とする特徴α f 1乃至α f 6のいずれか1に記載の遊技機。

【6206】

特徴α f 7によれば、供給開始時の処理が終了したことに基づいて所定の状態に設定される。上記特徴α f 1の構成を備え、所定演出は所定の状態において所定契機が発生したことが特定された場合に開始される。このため、供給開始時の処理が実行されている状況において所定演出が開始されてしまうことを防止することができる。また、供給開始時の処理が終了した後、所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出を開始させることができる。このため、複数の遊技機において供給開始時の処理の終了タイミングがずれたとしても、当該複数の遊技機において所定契機の発生タイミングが揃っている場合には、供給開始時の処理が終了した後における所定演出の開始タイミングを揃えることができる。

【6207】

特徴α f 8．前記所定演出よりも優先的に実行される特定演出（遊技回用演出、開閉実行モード用の演出）を実行させる特定演出制御手段（音光側CPU353におけるステップSI603～ステップSI614の処理を実行する機能）を備え、

前記所定状態設定手段は、

前記所定の状態において前記特定演出の開始契機が発生した場合に前記所定の状態を解除する所定解除手段（音光側CPU353におけるステップSI611の処理を実行する機能）と、

前記特定演出が終了したことに基づいて前記所定の状態に設定する所定設定手段（第77，79～81の実施形態では音光側CPU353におけるステップSI705の処理を実行する機能、第78の実施形態では音光側CPU353におけるステップSI905の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴α f 1乃至α f 7のいずれか1に記載の遊技機。

【6208】

特徴α f 8によれば、特定演出の開始契機が発生したことに基づいて所定の状態が解除されるとともに、特定演出が終了したことに基づいて所定の状態に設定される。上記特徴α f 1の構成を備え、所定演出は所定の状態において所定契機が発生したことが特定された場合に開始される。このため、特定演出が実行されている状況において所定演出が開始されてしまうことを防止することができる。また、特定演出が終了した後、所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出を開始させることができる。このため、複数の遊技機において特定演出の終了タイミングがずれたとしても、当該複数の遊技機において所定契機の発生タイミングが揃っている場合には、特定演出が終了した後における所定演出の開始タイミングを揃えることができる。

【6209】

特徴α f 9．少なくとも前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させる変動手段（第79の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ201～ステップSJ204の処理を実行する機能、第80の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ301～ステップSJ304の処理を実行する機能、第88の実施形態では音光側CPU353におけるステップSK716の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴α f 1乃至α f 8のいずれか1に記載の遊技機。

【6210】

特徴α f 9によれば、少なくとも所定契機が最初に発生するタイミングを変動させることが可能である。また、上記特徴α f 1の構成を備え、所定演出は所定の状態において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて開始される。このため、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合に、所定契機が最初に発生するタイ

10

20

30

40

50

ミングの変動態様に応じて、当該複数の遊技機において所定契機の発生タイミングを異なるタイミングとすることができるとともに、所定の状態における所定演出の開始タイミングを異なるタイミングとすることができ。変動手段を備え、複数の遊技機において所定契機の発生タイミングがずれている状況を意図的に生じさせることにより、所定演出の開始タイミングに基づいて遊技者にとって有利な設定を行う処理などの特定の処理が実行された遊技機が特定され易くならないことを防止することができる。

【6211】

特徴αf10．前記変動手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるものであり、

前記変動手段による前記所定契機の変動態様は、前記所定契機の最初の発生タイミング以降における前記所定契機の発生周期に影響を与えないことを特徴とする特徴αf9に記載の遊技機。

【6212】

特徴αf10によれば、変動手段による所定契機の変動態様は所定契機の最初の発生タイミング以降における所定契機の発生周期に影響を与えない。また、上記特徴αf1の構成を備え、所定の状態において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、所定契機の最初の発生タイミング以降において所定演出が開始される周期に基づいて所定契機の変動態様が特定されてしまうことを防止することができる。

【6213】

また、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、当該複数の遊技機のうち所定契機の最初の発生タイミングの変動態様が同一となった一部の遊技機について、その後の所定契機の発生タイミングを揃えることができる。また、当該一部の遊技機における所定契機の発生タイミングと、残りの遊技機における所定契機の発生タイミングとがずれている状況が生じる可能性を高めることができる。所定の状態において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される構成であるため、当該状況が生じた場合には、一部の遊技機において所定演出の開始タイミングを揃えることにより、所定演出に一体感を持たせて、遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。また、当該一部の遊技機とは所定演出の開始タイミングがずれている残りの遊技機に対して遊技者にとって有利な設定が行われたのではないかと推測させて、当該残りの遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。

【6214】

特徴αf11．動作電力の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される主制御手段（MPU62）と、

前記変動手段を有しており動作電力の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給されない演出制御手段（音光側MPU352）と、を備え、

前記主制御手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるための変動用情報（第79、第80の実施形態における抽選用乱数情報）を前記演出制御手段に提供することを特徴とする特徴αf9又はαf10に記載の遊技機。

【6215】

特徴αf11によれば、動作電力の供給が停止されている状況において主制御手段にて変動用情報の記憶保持が行われる構成とすることができ。これにより、演出制御手段にバックアップ電力を供給するための構成を不具備としながら、前回の動作電力の供給停止時に主制御手段に記憶されていた変動用情報を用いて所定契機が最初に発生するタイミングを変動させることが可能となる。

【6216】

特徴αf12．前記主制御手段は、

前記変動用情報が記憶される所定記憶手段（主側RAM65）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記所定記憶手段における初期化対象の記憶領域を

10

20

30

40

50

初期化する所定初期化処理（第１ＲＡＭクリア処理）を実行する所定初期化手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１７の処理を実行する機能）と、

前記所定記憶手段において前記所定初期化処理の対象から除外されている所定対象外記憶手段（第７９，第８０の実施形態における送信乱数記憶カウンタ５５６）と、
を備え、

動作電力の供給が開始された場合に、前記所定記憶手段に記憶されている前記変動用情報は、前記所定初期化処理が実行される前に前記所定対象外記憶手段に記憶されることを特徴とする特徴α f １１に記載の遊技機。

【６２１７】

特徴α f １２によれば、所定初期化処理が実行される前に所定対象外記憶手段に変動用情報を記憶させることにより、動作電力の供給が停止されている状況において所定記憶手段にて記憶保持されていた変動用情報がクリアされてしまうことを回避し、当該変動用情報を演出制御手段に提供することを可能とすることができる。

【６２１８】

特徴α f １３．前記変動手段は、前記所定契機が発生するタイミングの変動態様を決定するための変動抽選処理を実行する変動抽選手段（第７９の実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＪ２０１～ステップＳＪ２０３の処理を実行する機能、第８０の実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＪ３０１～ステップＳＪ３０３の処理を実行する機能、第８８の実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるＳＫ７１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴α f ９乃至α f １２のいずれか１に記載の遊技機。

【６２１９】

特徴α f １３によれば、変動抽選処理の抽選結果に基づいて所定契機が発生するタイミングを変動させる構成であることにより、設計段階で設定された確率で所定契機が発生するタイミングの各変動態様を生じさせることが可能となる。

【６２２０】

なお、特徴α f １～α f １３の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１５、特徴Ｂ１～Ｂ７、特徴Ｃ１～Ｃ５、特徴Ｄ１～Ｄ１０、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ１～Ｆ３、特徴Ｇ１～Ｇ１８、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ１～Ｊ４、特徴Ｋ１～Ｋ７、特徴Ｌ１～Ｌ２０、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ６、特徴Ｏ１～Ｏ１１、特徴Ｐ１～Ｐ１２、特徴Ｑ１～Ｑ５、特徴Ｒ１～Ｒ１７、特徴Ｓ１～Ｓ８、特徴Ｔ１～Ｔ１３、特徴Ｕ１～Ｕ８、特徴Ｖ１～Ｖ６、特徴Ｗ１～Ｗ１１、特徴Ｘ１～Ｘ１１、特徴Ｙ１～Ｙ１１、特徴Ｚ１～Ｚ１０、特徴α １～α ３、特徴β １～β ７、特徴γ １～γ ２１、特徴δ １～δ １０、特徴ε １～ε ９、特徴ζ １～ζ ６、特徴η １～η ６、特徴θ １～θ １３、特徴ι １～ι ７、特徴κ １～κ ６、特徴λ １～λ １６、特徴μ １～μ ５、特徴ν １～ν ３、特徴ξ １～ξ １０、特徴ο １～ο ７、特徴π １～π ７、特徴ρ １～ρ ８、特徴σ １～σ ７、特徴τ １～τ ５、特徴υ １～υ １０、特徴φ １～φ ８、特徴ω １～ω ８、特徴χ １～χ ６、特徴ψ １～ψ ９、特徴ζ １～ζ ６、特徴α A １～α A １０、特徴α B １～α B ６、特徴α C １～α C １３、特徴α D １～α D ９、特徴α E １～α E ５、特徴α F １～α F ９、特徴α G １～α G １０、特徴α H １～α H １１、特徴α I １～α I ８、特徴α J １～α J １４、特徴α K １～α K ８、特徴α L １～α L １１、特徴α M １～α M ８、特徴α N １～α N ６、特徴α O １～α O ７、特徴α P １～α P ７、特徴α Q １～α Q ９、特徴α R １～α R ８、特徴α S １～α S ３、特徴α T １～α T ４、特徴α U １～α U １０、特徴α V １～α V ５、特徴α W １～α W ９、特徴α X １～α X ４、特徴α Y １～α Y １１、特徴α Z １～α Z ４、特徴α a １～α a ３、特徴α b １～α b ９、特徴α c １～α c ７、特徴α d １～α d ９、特徴α e １～α e １３、特徴α f １～α f １３、特徴α g １～α g ８、特徴α h １～α h １１、特徴α i １～α i １５、特徴α j １～α j １２、特徴α k １～α k １１、特徴α l １～α l １８、特徴α m １～α m １１、特徴α n １～α n ９、特徴α o １～α o ６、特徴α p １～α p ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

20

30

40

50

【6221】

<特徴αg群>

特徴αg1．動作電力の供給開始後において所定契機（第79，第80，第88の実施形態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達すること）が発生したことに基づいて所定演出（デモ演出）を開始させる所定演出制御手段（第79，第80，第88の実施形態における音光側CPU353のステップSI709の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されてから前記所定契機が発生するタイミングを変動させる変動手段（第79の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ201～ステップSJ204の処理を実行する機能、第80の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ301～ステップSJ304の処理を実行する機能、第88の実施形態では音光側CPU353におけるステップSK716の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【6222】

特徴αg1によれば、変動手段による所定契機が発生するタイミングの変動態様に依じて、動作電力の供給が開始されてから所定契機が発生するまでに要する期間を変動させることができる。このため、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合に、変動手段による所定契機が発生するタイミングの変動態様に依じて、当該複数の遊技機において所定契機が発生するタイミングがずれている状況を生じさせることが可能となる。所定契機が発生したことに基づいて所定演出が開始される構成であるため、動作電力の供給が同時に開始された複数の遊技機において所定演出の開始タイミングがずれている状況を生じさせることが可能となる。これにより、動作電力の供給が同時に開始された複数の遊技機のうち一部の遊技機に対して遊技者にとっての有利度を確認又は変更するための操作が行われた場合に、所定演出の開始タイミングに基づいて当該操作が行われた一部の遊技機が特定され易くなってしまいう可能性を低減することが可能となる。

20

【6223】

特徴αg2．動作電力の供給が開始された場合に供給開始時の処理を実行する開始時処理実行手段（主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB122の処理を実行する機能）を備え、

前記供給開始時の処理にて第1処理（設定値更新処理、設定値確認処理）が実行される場合と第2処理（主側CPU63におけるステップSB113の処理、主側CPU63におけるステップSB118の処理）が実行される場合とで当該供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間が変動する構成であり、

30

前記変動手段は、前記供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間の変動とは別に、動作電力の供給が開始されてから前記所定契機が発生するタイミングを変動させることを特徴とする特徴αg1に記載の遊技機。

【6224】

特徴αg2によれば、供給開始時の処理にて第1処理が実行される場合と第2処理が実行される場合とで供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間が変動する構成において、変動手段による所定契機が発生するタイミングの変動態様が当該期間の影響を受けてしまうことが防止されている。上記特徴αg1の構成を備え、動作電力の供給開始後において所定契機が発生したことに基づいて所定演出が開始される。このため、所定演出の開始タイミングに基づいて、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と第2処理が実行された遊技機とが判別され易くなってしまいうことを防止することができる。

40

【6225】

特徴αg3．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作（設定値更新処理を実行させるための設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作、又は設定確

50

認用処理を実行させるための設定キー挿入部 68a の ON 操作) が行われたことに基づいて前記供給開始時の処理にて前記第 1 処理として前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段 (主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能、主側 CPU 63 における設定確認用処理を実行する機能) と、
を備え、

前記第 2 処理は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて実行されるものであることを特徴とする特徴 ag 2 に記載の遊技機。

【6226】

特徴 ag 3 によれば、供給開始時の処理では、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるとともに、所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて第 2 処理が実行される。上記特徴 ag 2 の構成を備えていることにより、供給開始時の処理にて所定の設定関連処理が実行される場合と第 2 処理が実行される場合とで供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間が変動する構成において、変動手段による所定契機の発生タイミングの変動態様が当該期間の影響を受けてしまうことが防止されている。また、上記特徴 ag 1 の構成を備え、動作電力の供給開始後において所定契機が発生したことに基づいて所定演出が開始される。このため、所定演出の開始タイミングに基づいて、供給開始時の処理にて所定の設定関連処理が実行された遊技機が特定され易くなってしまうことを防止することができる。

【6227】

特徴 ag 4 . 前記所定契機は定期的に発生するものであり、

前記供給開始時の処理にて前記第 1 処理が実行される場合及び前記第 2 処理が実行される場合のいずれであっても前記所定契機が発生する周期に影響を与えないことを特徴とする特徴 ag 2 又は ag 3 に記載の遊技機。

【6228】

特徴 ag 4 によれば、上記特徴 ag 1 の構成を備え、動作電力の供給開始後において所定契機が発生したことに基づいて所定演出が開始される。このため、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行される場合と、第 2 処理が実行される場合とで所定契機の発生周期が変化してしまう構成とすると、所定演出が開始される周期に基づいて供給開始時の処理にて第 1 処理が実行された遊技機と、第 2 処理が実行された遊技機とが判別され易くなってしまうおそれがある。これに対して、供給開始時の処理にて第 1 処理が実行される場合及び第 2 処理が実行される場合のいずれであっても所定契機が発生する周期に影響を与えない構成である。これにより、所定演出を定期的に開始させる構成としながら、所定演出が開始される周期に基づいて供給開始時の処理にて第 1 処理が実行された遊技機と第 2 処理が実行された遊技機とが判別され易くなってしまうことを防止することができる。

【6229】

特徴 ag 5 . 前記所定契機は定期的に発生するものであり、

前記変動手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるものであり、

前記所定契機の最初の発生タイミング以降における前記所定契機の発生周期は変動しないことを特徴とする特徴 ag 1 乃至 ag 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6230】

特徴 ag 5 によれば、上記特徴 ag 1 の構成を備え、動作電力の供給開始後において所定契機が発生したことに基づいて所定演出が開始される構成において、所定契機の最初の発生タイミング以降における所定契機の発生周期は変動しない構成であることにより、所定契機の最初の発生タイミング以降において所定演出が開始される周期に基づいて所定契機が最初に発生するタイミングの変動態様が特定されてしまうことを防止することができる。

【6231】

また、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、当該複数の遊技機のうち所定契機の最初の発生タイミングの変動態様が同一となった一部の遊技機につい

て、その後の所定契機の発生タイミングを揃えることができる。また、当該一部の遊技機における所定契機の発生タイミングと、残りの遊技機における所定契機の発生タイミングとがずれている状況が生じる可能性を高めることができる。動作電力の供給開始後において所定契機が発生したことに基づいて所定演出が開始される構成であるため、当該状況が生じた場合には、一部の遊技機において所定演出の開始タイミングを揃えることにより、所定演出に一体感を持たせて、遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。また、当該一部の遊技機とは所定演出の開始タイミングがずれている残りの遊技機に対して遊技者にとって有利な設定が行われたのではないかと推測させて、当該残りの遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。

【6232】

特徴αg6．前記変動手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングの変動態様を決定するための変動抽選処理を実行する変動抽選手段（第79の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ201～ステップSJ203の処理を実行する機能、第80の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ301～ステップSJ303の処理を実行する機能、第88の実施形態では音光側CPU353におけるSK716の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αg5に記載の遊技機。

【6233】

特徴α6によれば、変動抽選処理の抽選結果に基づいて所定契機が最初に発生するタイミングを変動させる構成であることにより、設計段階で設定された確率で所定契機の最初の発生タイミングの変動態様を生じさせることが可能となる。

【6234】

特徴αg7．動作電力の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される主制御手段（MPU62）と、

前記変動手段を有しており動作電力の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給されない演出制御手段（音光側MPU352）と、を備え、

前記主制御手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるための変動用情報（第79、第80の実施形態における抽選用乱数情報）を前記演出制御手段に提供することを特徴とする特徴αg1乃至αg6のいずれか1に記載の遊技機。

【6235】

特徴αg7によれば、動作電力の供給が停止されている状況においても主制御手段において変動用情報の記憶保持が行われる構成とすることができる。このため、前回の動作電力の供給停止時に主制御手段に記憶されていた変動用情報を用いて所定契機が最初に発生するタイミングを変動させることが可能となる。

【6236】

特徴αg8．前記主制御手段は、

前記変動用情報が記憶される所定記憶手段（主側RAM65）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記所定記憶手段における初期化対象の記憶領域を初期化する所定初期化处理（第1RAMクリア処理）を実行する所定初期化手段（主側CPU63におけるステップSB117の処理を実行する機能）と、

前記所定記憶手段において前記所定初期化处理の対象から除外されている所定対象外記憶手段（第79、第80の実施形態における送信乱数記憶カウンタ556）と、を備え、

動作電力の供給が開始された場合に、前記所定記憶手段に記憶されている前記変動用情報は、前記所定初期化处理が実行される前に前記所定対象外記憶手段に記憶されることを特徴とする特徴αg7に記載の遊技機。

【6237】

特徴αg8によれば、所定初期化处理が実行される前に所定対象外記憶手段に変動用情報を記憶させることにより、動作電力の供給が停止されている状況において所定記憶手段にて記憶保持されていた変動用情報がクリアされてしまうことを回避し、当該変動用情報

10

20

30

40

50

を演出制御手段に提供することを可能とすることができる。

【6238】

なお、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ の構成に対して、特徴 $A 1 \sim A 15$ 、特徴 $B 1 \sim B 7$ 、特徴 $C 1 \sim C 5$ 、特徴 $D 1 \sim D 10$ 、特徴 $E 1 \sim E 6$ 、特徴 $F 1 \sim F 3$ 、特徴 $G 1 \sim G 18$ 、特徴 $H 1 \sim H 7$ 、特徴 $I 1 \sim I 9$ 、特徴 $J 1 \sim J 4$ 、特徴 $K 1 \sim K 7$ 、特徴 $L 1 \sim L 20$ 、特徴 $M 1 \sim M 7$ 、特徴 $N 1 \sim N 6$ 、特徴 $O 1 \sim O 11$ 、特徴 $P 1 \sim P 12$ 、特徴 $Q 1 \sim Q 5$ 、特徴 $R 1 \sim R 17$ 、特徴 $S 1 \sim S 8$ 、特徴 $T 1 \sim T 13$ 、特徴 $U 1 \sim U 8$ 、特徴 $V 1 \sim V 6$ 、特徴 $W 1 \sim W 11$ 、特徴 $X 1 \sim X 11$ 、特徴 $Y 1 \sim Y 11$ 、特徴 $Z 1 \sim Z 10$ 、特徴 $a 1 \sim a 3$ 、特徴 $b 1 \sim b 7$ 、特徴 $c 1 \sim c 21$ 、特徴 $d 1 \sim d 10$ 、特徴 $e 1 \sim e 9$ 、特徴 $f 1 \sim f 6$ 、特徴 $g 1 \sim g 6$ 、特徴 $h 1 \sim h 13$ 、特徴 $i 1 \sim i 7$ 、特徴 $j 1 \sim j 6$ 、特徴 $k 1 \sim k 16$ 、特徴 $l 1 \sim l 5$ 、特徴 $m 1 \sim m 3$ 、特徴 $n 1 \sim n 10$ 、特徴 $o 1 \sim o 7$ 、特徴 $p 1 \sim p 7$ 、特徴 $q 1 \sim q 8$ 、特徴 $r 1 \sim r 7$ 、特徴 $s 1 \sim s 4$ 、特徴 $t 1 \sim t 5$ 、特徴 $u 1 \sim u 10$ 、特徴 $v 1 \sim v 8$ 、特徴 $w 1 \sim w 8$ 、特徴 $x 1 \sim x 6$ 、特徴 $y 1 \sim y 9$ 、特徴 $z 1 \sim z 6$ 、特徴 $\alpha A 1 \sim \alpha A 10$ 、特徴 $\alpha B 1 \sim \alpha B 6$ 、特徴 $\alpha C 1 \sim \alpha C 13$ 、特徴 $\alpha D 1 \sim \alpha D 9$ 、特徴 $\alpha E 1 \sim \alpha E 5$ 、特徴 $\alpha F 1 \sim \alpha F 9$ 、特徴 $\alpha G 1 \sim \alpha G 10$ 、特徴 $\alpha H 1 \sim \alpha H 11$ 、特徴 $\alpha I 1 \sim \alpha I 8$ 、特徴 $\alpha J 1 \sim \alpha J 14$ 、特徴 $\alpha K 1 \sim \alpha K 8$ 、特徴 $\alpha L 1 \sim \alpha L 11$ 、特徴 $\alpha M 1 \sim \alpha M 8$ 、特徴 $\alpha N 1 \sim \alpha N 6$ 、特徴 $\alpha O 1 \sim \alpha O 7$ 、特徴 $\alpha P 1 \sim \alpha P 7$ 、特徴 $\alpha Q 1 \sim \alpha Q 9$ 、特徴 $\alpha R 1 \sim \alpha R 8$ 、特徴 $\alpha S 1 \sim \alpha S 3$ 、特徴 $\alpha T 1 \sim \alpha T 4$ 、特徴 $\alpha U 1 \sim \alpha U 10$ 、特徴 $\alpha V 1 \sim \alpha V 5$ 、特徴 $\alpha W 1 \sim \alpha W 9$ 、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ 、特徴 $\alpha Y 1 \sim \alpha Y 11$ 、特徴 $\alpha Z 1 \sim \alpha Z 4$ 、特徴 $\alpha a 1 \sim \alpha a 3$ 、特徴 $\alpha b 1 \sim \alpha b 9$ 、特徴 $\alpha c 1 \sim \alpha c 7$ 、特徴 $\alpha d 1 \sim \alpha d 9$ 、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6239】

<特徴 αh 群>

特徴 $\alpha h 1$ ．動作電力の供給が開始された場合に供給開始時の処理を実行する開始時処理実行手段（主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB122の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給開始後に発生する特定契機（第79，第80，第88の実施形態において音光側RAMクリア処理後におけるデモ開始用タイマカウンタ554aの更新開始）を基準として定期的に発生する所定契機（第79，第80，第88の実施形態においてデモ開始用タイマカウンタ554aの値が最大値に達すること）が発生したか否かを特定する所定契機特定手段（第79，第80，第88の実施形態における音光側CPU353のステップSI707及びステップSI712の処理を実行する機能）と、

前記供給開始時の処理が完了した後において前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出（デモ演出）を開始させる所定演出制御手段（第79，第80，第88の実施形態における音光側CPU353のステップSI709の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記供給開始時の処理にて第1処理（設定値更新処理、設定値確認処理）が実行される場合と第2処理（主側CPU63におけるステップSB113の処理、主側CPU63におけるステップSB118の処理）が実行される場合とで当該供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間が変動する構成であり、

本遊技機は、少なくとも前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させる変動手段（第79の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ201～ステップSJ204の処理を実行する機能、第80の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ301～ステップSJ304の処理を実行する機能、第88の実施形態では音光

10

20

30

40

50

側CPU353におけるステップSK716の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【6240】

特徴αh1によれば、少なくとも所定契機が最初に発生するタイミングを変動させることが可能であり、所定演出は所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて開始される。このため、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合に、所定契機が最初に発生するタイミングの変動態様に応じて、当該複数の遊技機において所定契機の発生タイミングを異なるタイミングとすることができるとともに、所定演出の開始タイミングを異なるタイミングとすることができる。供給開始時の処理にて第1処理が実行される場合と第2処理が実行される場合とで当該供給開始時の処理が開始されてから完了するまでに要する期間が変動する構成において、複数の遊技機において所定契機の発生タイミングがずれている状況を意図的に生じさせることができる。これにより、所定演出の開始タイミングに基づいて、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と第2処理が実行された遊技機とが判別され易くならないことを防止することができる。また、供給開始時の処理が完了した後において所定契機が発生したことに基づいて所定演出が開始されるため、供給開始時の処理が完了する前に所定演出が開始されてしまうことを防止することができる。

10

【6241】

特徴αh2．前記供給開始時の処理にて前記第1処理が実行される場合及び前記第2処理が実行される場合のいずれであっても動作電力の供給が開始されてから前記特定契機が発生するまでに要する期間に影響を与えない構成であることを特徴とする特徴αh1に記載の遊技機。

20

【6242】

特徴αh2によれば、供給開始時の処理にて第1処理が実行される場合と、第2処理が実行される場合とにおいて、動作電力の供給が開始されてから特定契機が発生するまでに要する期間に差が生じてしまうことが防止されている。このため、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合に、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と、第2処理が実行された遊技機とにおける特定契機の発生タイミングを揃えることができる。上記特徴αh1の構成を備え、所定契機は特定契機を基準として定期的に発生するものであり、所定演出は供給開始時の処理が完了した後において当該所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて開始される。このため、複数の遊技機における所定契機の発生タイミングの基準を揃えることにより、所定演出の開始タイミングに基づいて供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と第2処理が実行された遊技機とが判別され易くならないことを防止することができる。

30

【6243】

特徴αh3．前記供給開始時の処理にて前記第1処理が実行される場合及び前記第2処理が実行される場合のいずれであっても前記所定契機が発生する周期に影響を与えない構成であることを特徴とする特徴αh2に記載の遊技機。

【6244】

特徴αh3によれば、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と、供給開始時の処理において第2処理が実行された遊技機とにおいて、特定契機を基準として所定契機が発生する周期を同一の周期とすることができる。また、上記特徴αh1の構成を備え、所定演出は、供給開始時の処理が完了した後において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて開始される。このため、所定演出が開始される周期に基づいて、供給開始時の処理にて第1処理が実行された遊技機と第2処理が実行された遊技機とが判別され易くならないことを防止することができる。

40

【6245】

特徴αh4．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段(主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能)と、

50

動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作（設定値更新処理を実行させるための設定キー挿入部 68a の ON 操作及びリセットボタン 68c の押圧操作、又は設定確認処理を実行させるための設定キー挿入部 68a の ON 操作）が行われたことに基づいて前記供給開始時の処理にて前記第 1 処理として前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能、主側 CPU 63 における設定確認用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 2 処理は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて実行されるものであることを特徴とする特徴 α h 2 又は α h 3 に記載の遊技機。

【6246】

特徴 α h 4 によれば、供給開始時の処理では、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるとともに、所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて第 2 処理が実行される。上記特徴 α h 2 の構成を備えていることにより、供給開始時の処理にて所定の設定関連処理が実行された場合と、第 2 処理が実行された場合とで、特定契機の発生タイミングに差が生じてしまうことが防止されている。上記特徴 α h 1 の構成を備え、特定契機を基準として定期的に所定契機が発生する構成であるとともに、供給開始時の処理が完了した後において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される構成である。当該構成において、供給開始時の処理にて所定の設定関連処理が実行された場合と、第 2 処理が実行された場合とで、特定契機の発生タイミングに差が生じてしまうことを防止することにより、所定演出の開始タイミングに基づいて所定の設定関連処理が実行された遊技機が特定され易くなってしまうことを防止することができる。

【6247】

特徴 α h 5 . 前記開始時処理実行手段を有する主制御手段（MPU 62）と、

前記所定契機特定手段及び前記所定演出制御手段を有する演出制御手段（音光側 MPU 352）と、
を備え、

前記特定契機は、前記演出制御手段に動作電力の供給が開始された場合に発生することを特徴とする特徴 α h 1 乃至 α h 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6248】

特徴 α h 5 によれば、演出制御手段に動作電力の供給が開始された場合に特定契機が発生する構成において、特定契機を基準として定期的に発生する所定契機が発生したか否かを特定する所定契機特定手段が演出制御手段に設けられている。これにより、所定契機特定手段による特定契機の把握が容易化されているとともに、当該特定契機を基準として定期的に発生する所定契機の把握が容易化されている。

【6249】

特徴 α h 6 . 前記主制御手段は、前記供給開始時の処理が終了する場合又は終了した場合に前記演出制御手段に対して所定開始対応情報（通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド、又は更新時の復帰コマンド）を送信する所定送信手段（主側 CPU 63 におけるステップ SB 113 及び SB 118 の処理を実行する機能、主側 CPU 63 におけるステップ SB 207 の処理を実行する機能、主側 CPU 63 におけるステップ SB 314 の処理を実行する機能）を備えており、

前記演出制御手段は、当該所定開始対応情報を受信した場合にそれに対応する情報対応処理を実行する情報対応手段（第 79 , 第 80 の実施形態ではステップ SJ 104 ~ ステップ SJ 119 の処理を実行する機能、第 88 の実施形態では音光側 CPU 353 におけるステップ SI 504 ~ ステップ SI 517 の処理を実行する機能）を備えており、

動作電力の供給が開始されてから前記演出制御手段が前記所定開始対応情報を受信するまでに要する期間は、前記所定契機が発生する周期に影響を与えないことを特徴とする特徴 α h 5 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【6250】

特徴αh6によれば、所定契機が発生する周期は、動作電力の供給が開始されてから演出制御手段が所定開始対応情報を受信するまでに要する期間に影響されない。また、上記特徴αh1の構成を備え、供給開始時の処理が完了した後において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、所定演出が開始される周期に基づいて、動作電力の供給が開始されてから主制御手段が所定開始対応情報を送信するまでに主制御手段において行われた処理の内容が特定され易くなってしまうことを防止することができる。

【6251】

特徴αh7．前記所定演出よりも優先的に実行される特定演出（遊技回用演出、開閉実行モード用の演出）を実行させる特定演出制御手段（音光側CPU353におけるステップSI603～ステップSI614の処理を実行する機能）を備え、

前記所定演出制御手段は、前記特定演出が終了した後、前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて前記所定演出を開始させることを特徴とする特徴αh1乃至αh6のいずれか1に記載の遊技機。

【6252】

特徴αh7によれば、特定演出が実行されている状況において所定演出が開始されてしまうことを防止することができる。また、特定演出が終了した後、所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、複数の遊技機において特定演出の終了タイミングがずれたとしても、当該複数の遊技機において所定契機の発生タイミングが揃っている場合には、特定演出が終了した後における所定演出の開始タイミングを揃えることができる。

【6253】

特徴αh8．前記変動手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるものであり、

前記変動手段による前記所定契機の変動態様は、前記所定契機の最初の発生タイミング以降における前記所定契機の発生周期に影響を与えないことを特徴とする特徴αh1乃至α7のいずれか1に記載の遊技機。

【6254】

特徴αh8によれば、変動手段による所定契機の変動態様は所定契機の最初の発生タイミング以降における所定契機の発生周期に影響を与えない。また上記特徴αh1の構成を備え、供給開始時の処理が完了した後において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される。このため、所定契機の最初の発生タイミング以降において所定演出が開始される周期に基づいて所定契機の変動態様が特定されてしまうことを防止することができる。

【6255】

また、複数の遊技機に対して同時に動作電力の供給が開始された場合、当該複数の遊技機のうち所定契機の最初の発生タイミングの変動態様が同一となった一部の遊技機について、その後の所定契機の発生タイミングを揃えることができる。また、当該一部の遊技機における所定契機の発生タイミングと、残りの遊技機における所定契機の発生タイミングとがずれている状況が生じる可能性を高めることができる。供給開始時の処理が完了した後において所定契機が発生していることが特定されたことに基づいて所定演出が開始される構成であるため、当該状況が生じた場合には、一部の遊技機において所定演出の開始タイミングを揃えることにより、所定演出に一体感を持たせて、遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。また、当該一部の遊技機とは所定演出の開始タイミングがずれている残りの遊技機に対して遊技者にとって有利な設定が行われたのではないかと推測させて、当該残りの遊技機に対する遊技者の関心を高めることが可能となる。

【6256】

特徴αh9．動作電力の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給される主制御手段（MPU62）と、

前記変動手段を有しており動作電力の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するためのバックアップ電力が供給されない演出制御手段（音光側MPU352）と、を備え、

前記主制御手段は、前記所定契機が最初に発生するタイミングを変動させるための変動用情報（第79、第80の実施形態における抽選用乱数情報）を前記演出制御手段に提供することを特徴とする特徴αh1乃至αh8のいずれか1に記載の遊技機。

【6257】

特徴αh9によれば、動作電力の供給が停止されている状況においても主制御手段において変動用情報の記憶保持が行われる構成とすることができる。このため、前回の動作電力の供給停止時に主制御手段に記憶されていた変動用情報を用いて所定契機が最初に発生するタイミングを変動させることが可能となる。

【6258】

特徴αh10．前記主制御手段は、

前記変動用情報が記憶される所定記憶手段（主側RAM65）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記所定記憶手段における初期化対象の記憶領域を初期化する所定初期化处理（第1RAMクリア処理）を実行する所定初期化手段（主側CPU63におけるステップSB117の処理を実行する機能）と、

前記所定記憶手段において前記所定初期化処理の対象から除外されている所定対象外記憶手段（第79、第80の実施形態における送信乱数記憶カウンタ556）と、を備え、

動作電力の供給が開始された場合に、前記所定記憶手段に記憶されている前記変動用情報は、前記所定初期化处理が実行される前に前記所定対象外記憶手段に記憶されることを特徴とする特徴αh9に記載の遊技機。

【6259】

特徴αh10によれば、所定初期化处理が実行される前に所定対象外記憶手段に変動用情報を記憶させることにより、動作電力の供給が停止されている状況において所定記憶手段にて記憶保持されていた変動用情報がクリアされてしまうことを回避し、当該変動用情報を演出制御手段に提供することを可能とすることができる。

【6260】

特徴αh11．前記変動手段は、前記所定契機が発生するタイミングの変動態様を決定するための変動抽選処理を実行する変動抽選手段（第79の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ201～ステップSJ203の処理を実行する機能、第80の実施形態では音光側CPU353におけるステップSJ301～ステップSJ303の処理を実行する機能、第88の実施形態では音光側CPU353におけるSK716の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αh1乃至αh10のいずれか1に記載の遊技機。

【6261】

特徴αh11によれば、変動抽選処理の抽選結果に基づいて所定契機が発生するタイミングを変動させる構成であることにより、設計段階で設定された確率で所定契機が発生するタイミングの各変動態様を生じさせることが可能となる。

【6262】

なお、特徴αg1～αh11の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特

10

20

30

40

50

特徴 $\alpha 1 \sim \alpha 7$ 、特徴 $p 1 \sim p 7$ 、特徴 $q 1 \sim q 8$ 、特徴 $r 1 \sim r 7$ 、特徴 $s 1 \sim s 4$ 、特徴 $t 1 \sim t 5$ 、特徴 $u 1 \sim u 10$ 、特徴 $v 1 \sim v 8$ 、特徴 $w 1 \sim w 8$ 、特徴 $x 1 \sim x 6$ 、特徴 $y 1 \sim y 9$ 、特徴 $z 1 \sim z 6$ 、特徴 $\alpha A 1 \sim \alpha A 10$ 、特徴 $\alpha B 1 \sim \alpha B 6$ 、特徴 $\alpha C 1 \sim \alpha C 13$ 、特徴 $\alpha D 1 \sim \alpha D 9$ 、特徴 $\alpha E 1 \sim \alpha E 5$ 、特徴 $\alpha F 1 \sim \alpha F 9$ 、特徴 $\alpha G 1 \sim \alpha G 10$ 、特徴 $\alpha H 1 \sim \alpha H 11$ 、特徴 $\alpha I 1 \sim \alpha I 8$ 、特徴 $\alpha J 1 \sim \alpha J 14$ 、特徴 $\alpha K 1 \sim \alpha K 8$ 、特徴 $\alpha L 1 \sim \alpha L 11$ 、特徴 $\alpha M 1 \sim \alpha M 8$ 、特徴 $\alpha N 1 \sim \alpha N 6$ 、特徴 $\alpha O 1 \sim \alpha O 7$ 、特徴 $\alpha P 1 \sim \alpha P 7$ 、特徴 $\alpha Q 1 \sim \alpha Q 9$ 、特徴 $\alpha R 1 \sim \alpha R 8$ 、特徴 $\alpha S 1 \sim \alpha S 3$ 、特徴 $\alpha T 1 \sim \alpha T 4$ 、特徴 $\alpha U 1 \sim \alpha U 10$ 、特徴 $\alpha V 1 \sim \alpha V 5$ 、特徴 $\alpha W 1 \sim \alpha W 9$ 、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ 、特徴 $\alpha Y 1 \sim \alpha Y 11$ 、特徴 $\alpha Z 1 \sim \alpha Z 4$ 、特徴 $\alpha a 1 \sim \alpha a 3$ 、特徴 $\alpha b 1 \sim \alpha b 9$ 、特徴 $\alpha c 1 \sim \alpha c 7$ 、特徴 $\alpha d 1 \sim \alpha d 9$ 、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6263】

上記特徴 αe 群、上記特徴 αf 群、上記特徴 αg 群及び上記特徴 αh 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6264】

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

【6265】

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

【6266】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、演出の実行制御が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6267】

<特徴 αi 群>

特徴 $\alpha i 1$ ．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 CPU 63 における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する状態情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側 CPU 63 におけるステップ S8601 の処理を実行する機能）と、

前記情報導出手段により導出された前記状態情報又は前記状態情報の異常の有無を把握可能とする状態関連情報（第 82 の実施形態では代表値データ、第 83 の実施形態では加工代表値データ、第 84 の実施形態ではベース値異常信号、第 85 の実施形態では上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号、第 86 の実施形態では上側ベース値異常信号

10

20

30

40

50

、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号、第87の実施形態では共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号)を遊技機の外部に出力する所定情報出力手段(第82の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ405の処理を実行する機能、第83の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ507の処理を実行する機能、第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ611の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSJ810の処理を実行する機能、第85の実施形態では主側CPU63におけるステップSK202及びステップSK205の処理を実行する機能、第86の実施形態では主側CPU63におけるステップSK502、ステップSK505及びステップSK508の処理を実行する機能、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK602、ステップSK604及びステップSK607の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【6268】

特徴 $\alpha i 1$ によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が態様情報記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。

20

【6269】

また、態様情報又は態様関連情報が遊技機からホールコンピュータ等の外部装置に対して外部出力される。このため、当該外部装置において少なくとも態様情報の異常の有無を把握可能とすることができる。これにより、遊技機が設置されている場所まで出向いて態様情報を確認する遊技ホールの管理者の作業を省略可能とすることができる。また、遊技ホールに複数の遊技機が設置されている場合には、外部装置において当該複数の遊技機における態様情報又は態様関連情報を一括して把握可能とすることができる。これにより、当該複数の遊技機について少なくとも態様情報の異常の有無を一括して把握可能とすることができる。よって、所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことを可能としながら、遊技ホールの管理者の監視負担を軽減することができる。

30

【6270】

特徴 $\alpha i 2$ ．前記情報導出手段により導出される前記態様情報は2以上の桁数の数値情報であり、

前記所定情報出力手段は、前記態様関連情報を外部出力する構成であり、

前記態様関連情報は、前記態様情報の一部の桁であって所定の桁(小数点第1位の桁)を含む数値に対応する情報であることを特徴とする特徴 $\alpha i 1$ に記載の遊技機。

【6271】

特徴 $\alpha i 2$ によれば、態様情報の全体を把握可能とする情報を遊技機の外部に出力する構成と比較して、遊技機の外部に出力される態様関連情報のデータ量を低減することができる。これにより、態様関連情報を遊技機の外部に出力するために当該態様関連情報を記憶する記憶領域のデータ容量を低減することができる。また、態様情報の異常の有無を把握可能とする情報を記憶するための記憶容量が小さく設定されているホールコンピュータ等の外部装置に対しても態様関連情報を外部出力することができる。また、パラレル通信で態様関連情報を外部出力する構成では当該外部出力を行うための信号線の本数を減少させることができる。

40

【6272】

特徴 $\alpha i 3$ ．前記態様関連情報は、前記態様情報における前記所定の桁の数値自体(第83の実施形態における2ビット単位の加工代表値データ)又は前記所定の桁の数値に対応する情報(第83の実施形態における2ビット単位の加工代表値データ)であることを特徴とする特徴 $\alpha i 2$ に記載の遊技機。

50

【6273】

特徴 $\alpha i 3$ によれば、態様情報における所定の桁の数値自体が外部出力される場合には態様情報の異常の有無及び異常の程度を外部装置において把握可能とすることができるとともに、態様情報における所定の桁の数値に対応する情報が外部出力される場合には態様情報の異常の有無を外部装置において把握可能とすることができる。

【6274】

特徴 $\alpha i 4$ ．前記所定情報出力手段は、前記態様情報が所定数値範囲（第83の実施形態におけるベース異常範囲（0～0.29））に含まれる場合には前記態様関連情報として前記態様情報に対応する情報（第83の実施形態における「0」～「2」の加工代表値データ）を外部出力し、前記態様情報が前記所定数値範囲に含まれない場合には前記態様関連情報として前記態様情報が前記所定数値範囲に含まれないことに対応する情報（第83の実施形態における「3」の加工代表値データ）を外部出力することを特徴とする特徴 $\alpha i 2$ 又は $\alpha i 3$ に記載の遊技機。

【6275】

特徴 $\alpha i 4$ によれば、態様情報が所定数値範囲に含まれる場合には当該態様情報に対応する情報がホールコンピュータ等の外部装置に対して外部出力される。このため、態様情報が所定数値範囲に含まれる場合には態様情報の詳細を把握可能とすることができる。これにより、態様情報の異常の有無だけではなく異常の程度まで把握可能とすることができる。一方、態様情報が所定数値範囲に含まれない場合には当該態様情報が所定数値範囲に含まれないことに対応する情報が外部装置に外部出力される。態様情報が所定数値範囲に含まれない場合にまで態様情報に対応する情報を外部出力する構成とすると、遊技機から外部装置に外部出力する態様関連情報のデータ量が増加してしまう。これに対して、態様情報が所定数値範囲に含まれない場合には当該態様情報が所定数値範囲に含まれないことに対応する情報を外部出力する構成とすることにより、遊技機から外部装置に外部出力する態様関連情報のデータ量を低減しながら、外部装置において態様情報が所定数値範囲に含まれていないことを把握可能とすることができる。

【6276】

特徴 $\alpha i 5$ ．前記態様情報が異常であるか否かを判定する異常判定手段（第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ605及びステップSJ606の処理を実行する機能、第85、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK102及びステップSK105の処理を実行する機能、第86の実施形態におけるステップSK402、ステップSK405及びステップSK408の処理を実行する機能）を備え、

前記所定情報出力手段は、前記異常判定手段による判定結果に対応する情報（第84の実施形態ではベース値異常信号、第85の実施形態では上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号、第86の実施形態では上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号、第87の実施形態では共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号）を前記態様関連情報として外部出力することを特徴とする特徴 $\alpha i 1$ 乃至 $\alpha i 4$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6277】

特徴 $\alpha i 5$ によれば、遊技機から態様関連情報を受信するホールコンピュータ等の外部装置に態様情報の正常な範囲を把握可能とする情報を設定することを不要としながら、当該外部装置において態様情報の異常の有無を把握可能とすることができる。

【6278】

特徴 $\alpha i 6$ ．前記態様情報の所定基準範囲（ベース正常範囲）を把握可能とする基準値情報（第84～第85、第87の実施形態では閾値テーブル566、第86の実施形態では閾値テーブル573）が予め記憶されている所定情報記憶手段（主側ROM64）を備え、

前記異常判定手段は、前記基準値情報を利用して前記態様情報が前記所定基準範囲に収まっているか否かを判定し、前記態様情報が前記所定基準範囲に収まっていない場合に前記態様情報が異常であると判定することを特徴とする特徴 $\alpha i 5$ に記載の遊技機。

【6279】

特徴α i 6によれば、所定情報記憶手段に予め記憶されている基準値情報に基づいて態様情報の異常の有無を判定することができる。上記特徴α i 5の構成を備え、遊技機からホールコンピュータ等の外部装置に対して異常判定手段による判定結果に対応する情報が外部出力される。このため、当該情報を受信する外部装置に態様情報の所定基準範囲を設定することを不要としながら、当該外部装置において態様情報の異常の有無を把握可能とすることができる。

【6280】

特徴α i 7．前記基準値情報には前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第84～第87の実施形態における上側閾値）が設定されており、

10

前記異常判定手段は、前記態様情報が前記所定閾値を上回っている場合に前記態様情報が異常であると判定することを特徴とする特徴α i 6に記載の遊技機。

【6281】

特徴α i 7によれば、予め記憶されている基準値情報に基づいて態様情報が所定閾値を上回っている異常状態であるか否かを判定することができる。上記特徴α i 5の構成を備え、遊技機からホールコンピュータ等の外部装置に対して異常判定手段による判定結果に対応する情報が外部出力される。このため、当該情報を受信する外部装置に態様情報の所定基準範囲を設定することを不要としながら、当該外部装置において態様情報が所定閾値を上回っている異常状態であるか否かを把握可能とすることができる。

20

【6282】

特徴α i 8．前記基準値情報には前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第84～第85，第87の実施形態では下側閾値、第86の実施形態では下側第1閾値）が設定されており、

前記異常判定手段は、前記態様情報が前記特定閾値を下回っている場合に前記態様情報が異常であると判定することを特徴とする特徴α i 6又はα i 7に記載の遊技機。

【6283】

特徴α i 8によれば、予め記憶されている基準値情報に基づいて態様情報が特定閾値を下回っている異常状態であるか否かを判定することができる。上記特徴α i 5の構成を備え、遊技機からホールコンピュータ等の外部装置に対して異常判定手段による判定結果に対応する情報が外部出力される。このため、当該情報を受信する外部装置に態様情報の所定基準範囲を設定することを不要としながら、当該外部装置において態様情報が特定閾値を下回っている異常状態であるか否かを把握可能とすることができる。

30

【6284】

特徴α i 9．前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第85～第87の実施形態における上側閾値）と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第85，第87の実施形態では下側閾値、第86の実施形態では下側第1閾値）と、が設定されており、

前記所定情報出力手段は、

前記異常判定手段により前記態様情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合に、前記態様関連情報として前記態様情報が前記所定閾値を上回っていることを示す第1所定異常情報（上側ベース値異常信号）を外部出力する第1異常情報出力手段（第85の実施形態では主側CPU63におけるステップSK202の処理を実行する機能、第86の実施形態では主側CPU63におけるステップS502の処理を実行する機能、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK604の処理を実行する機能）と、

40

前記異常判定手段により前記態様情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合に、前記態様関連情報として前記態様情報が前記特定閾値を下回っていることを示す第2所定異常情報（第85，第87の実施形態では下側ベース値異常信号、第86の実施形態では下側第1ベース値異常信号）を前記第1所定異常情報とは識別可能な態様で外部出力する第2異常情報出力手段（第85の実施形態では主側CPU63におけるステップSK205の処理を実行する機能、第86の実施形態では主側CPU63におけるステップS

50

K 5 0 5 の処理を実行する機能、第 8 7 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S K 6 0 7 の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴 $\alpha i 6$ 乃至 $\alpha i 8$ のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 2 8 5 】

特徴 $\alpha i 9$ によれば、遊技機から態様関連情報を受信するホールコンピュータ等の外部装置において、態様情報が所定閾値を上回っている異常状態であること、及び態様情報が特定閾値を下回っている異常状態であることを識別可能な態様で把握可能とすることができる。これにより、外部装置において所定基準範囲に対する態様情報の状態を詳細に把握可能とすることができる。また、態様情報の状態に応じた対応を遊技ホールの管理者に促すことができる。

10

【 6 2 8 6 】

特徴 $\alpha i 10$. 前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値 (第 8 6 の実施形態における上側閾値) と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値 (第 8 6 の実施形態における下側第 1 閾値) と、前記特定閾値よりも小さい特別閾値 (第 8 6 の実施形態における下側第 2 閾値) と、が設定されており、

前記所定情報出力手段は、前記異常判定手段により前記態様情報が前記特別閾値を下回っていると判定された場合に、前記態様関連情報として前記態様情報が前記特別閾値を下回っていることを示す第 3 所定異常情報 (第 8 6 の実施形態における下側第 2 ベース値異常信号) を出力する第 3 異常情報出力手段 (第 8 6 の実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S K 5 0 8 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 $\alpha i 6$ 乃至 $\alpha i 9$ のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 6 2 8 7 】

特徴 $\alpha i 10$ によれば、遊技機から態様関連情報を受信するホールコンピュータ等の外部装置において、態様情報が特別閾値を下回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。これにより、当該外部装置において、態様情報が所定基準範囲の下限を大きく下回っている状態であることを把握可能とし、遊技ホールの管理者に迅速な対応を促すことができる。

【 6 2 8 8 】

特徴 $\alpha i 11$. 前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値 (第 8 7 の実施形態における上側閾値) と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値 (第 8 7 の実施形態における下側閾値) と、が設定されており、

30

前記所定情報出力手段は、

前記異常判定手段により前記態様情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合に、前記態様関連情報として前記態様情報が前記所定閾値を上回っていることを示す第 1 所定異常情報 (上側ベース値異常信号) を外部出力する第 1 異常情報出力手段 (第 8 7 の実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S K 6 0 4 の処理を実行する機能) と、

前記異常判定手段により前記態様情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合に、前記態様関連情報として前記態様情報が前記特定閾値を下回っていることを示す第 2 所定異常情報 (下側ベース値異常信号) を前記第 1 所定異常情報とは識別可能な態様で外部出力する第 2 異常情報出力手段 (第 8 7 の実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S K 6 0 7 の処理を実行する機能) と、

40

前記異常判定手段により前記態様情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合、及び前記異常判定手段により前記態様情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合の両方の場合に共通して、前記態様関連情報として前記態様情報が前記所定基準範囲に収まっていないことを示す共通所定異常情報 (共通ベース値異常信号) を外部出力する共通異常情報出力手段 (第 8 7 の実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S K 6 0 2 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする特徴 $\alpha i 6$ 乃至 $\alpha i 10$ のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 2 8 9 】

特徴 $\alpha i 11$ によれば、遊技機とホールコンピュータ等の外部装置との接続態様として

50

、当該外部装置に共通所定異常情報のみを受信させる接続態様と、第1所定異常情報及び第2所定異常情報を受信させる接続態様とを選択可能とすることができる。外部装置に共通所定異常情報のみを受信させる接続態様が選択された場合には態様情報が所定基準範囲に収まっていないことを把握可能とすることができる。また、外部装置に第1所定異常情報及び第2所定異常情報を受信させる接続態様が選択された場合には態様情報が所定閾値を上回っている状態と、態様情報が特定閾値を下回っている状態とを識別可能な態様で把握可能とすることができる。

【6290】

特徴 $\alpha i 12$ ．前記情報導出手段により導出された直近の前記態様情報を記憶する直近記憶領域（現状エリア311）と、

当該直近記憶領域に記憶された前記態様情報よりも前に前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する過去記憶領域（第1～第3履歴エリア312～314）と、を備え、

前記異常判定手段は、所定判定契機が発生したことに基づいて前記過去記憶領域に記憶されている前記態様情報が異常であるか否かを判定する過去異常判定手段（第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ801～ステップSJ809の処理を実行する機能、第85～第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK301～ステップSK307の処理を実行する機能）を備えており、

前記所定情報出力手段は、前記過去異常判定手段による判定結果に対応する情報（第84の実施形態ではベース値異常信号、第85の実施形態では上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号、第86の実施形態では上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号、第87の実施形態では共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号）を前記態様関連情報として遊技機の外部に出力する過去異常情報出力手段（第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ810の処理を実行する機能、第85～第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK308の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 $\alpha i 5$ 乃至 $\alpha i 11$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6291】

特徴 $\alpha i 12$ によれば、直近の態様情報とそれよりも前に導出された過去の態様情報とのそれぞれが記憶されるため、所定事象の発生頻度について直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。また、過去記憶領域に記憶されている態様情報が異常であるか否かの判定結果に対応する情報がホールコンピュータ等の外部装置に外部出力されるため、過去に態様情報の異常が発生していたことを把握可能とすることができる。これにより、態様情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【6292】

特徴 $\alpha i 13$ ．前記所定判定契機は、動作電力の供給が開始されることであることを特徴とする特徴 $\alpha i 12$ に記載の遊技機。

【6293】

特徴 $\alpha i 13$ によれば、動作電力の供給開始時に所定異常情報が遊技機の外部に出力されるか否かを確認することにより、過去に態様情報の異常が発生していたか否かを把握することができる。これにより、態様情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【6294】

特徴 $\alpha i 14$ ．前記所定情報出力手段は、定期的に発生する出力契機（特定制御用のワークエリア221におけるベース値用タイマカウンタの値が「0」となること）が発生したことに基づいて前記態様情報又は前記態様関連情報を遊技機の外部に出力することを特徴とする特徴 $\alpha i 1$ 乃至 $\alpha i 13$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6295】

特徴 $\alpha i 14$ によれば、遊技機からホールコンピュータ等の外部装置に対して態様情報又は態様関連情報が外部出力される頻度を抑えながら、当該外部装置において定期的に態

10

20

30

40

50

様情報の異常の有無を把握可能とすることができる。また、態様情報の異常が発生した場合に、当該態様情報の異常を把握可能とする外部出力が短期間に連続して行われてしまうことを防止することができる。

【6296】

特徴 $\alpha i 15$ ．前記所定情報出力手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記遊技の履歴情報に基づいて把握される前記所定事象の発生回数が所定基準回数（初期基準個数）以上であることを少なくとも1つの条件として前記態様関連情報を遊技機の外部に出力することを特徴とする特徴 $\alpha i 1$ 乃至 $\alpha i 14$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6297】

特徴 $\alpha i 15$ によれば、態様情報の導出に利用される所定事象の発生回数が所定基準回数に満たない段階で導出された不安定な態様情報に基づく態様関連情報が遊技機の外部に出力されてしまうことを防止することができる。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置が当該不安定な態様情報に基づいて生成された態様関連情報を受信したことに基

10

【6298】

なお、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ の構成に対して、特徴 $A 1 \sim A 15$ 、特徴 $B 1 \sim B 7$ 、特徴 $C 1 \sim C 5$ 、特徴 $D 1 \sim D 10$ 、特徴 $E 1 \sim E 6$ 、特徴 $F 1 \sim F 3$ 、特徴 $G 1 \sim G 18$ 、特徴 $H 1 \sim H 7$ 、特徴 $I 1 \sim I 9$ 、特徴 $J 1 \sim J 4$ 、特徴 $K 1 \sim K 7$ 、特徴 $L 1 \sim L 20$ 、特徴 $M 1 \sim M 7$ 、特徴 $N 1 \sim N 6$ 、特徴 $O 1 \sim O 11$ 、特徴 $P 1 \sim P 12$ 、特徴 $Q 1 \sim Q 5$ 、特徴 $R 1 \sim R 17$ 、特徴 $S 1 \sim S 8$ 、特徴 $T 1 \sim T 13$ 、特徴 $U 1 \sim U 8$ 、特徴 $V 1 \sim V 6$ 、特徴 $W 1 \sim W 11$ 、特徴 $X 1 \sim X 11$ 、特徴 $Y 1 \sim Y 11$ 、特徴 $Z 1 \sim Z 10$ 、特徴 $a 1 \sim a 3$ 、特徴 $b 1 \sim b 7$ 、特徴 $c 1 \sim c 21$ 、特徴 $d 1 \sim d 10$ 、特徴 $e 1 \sim e 9$ 、特徴 $f 1 \sim f 6$ 、特徴 $g 1 \sim g 6$ 、特徴 $h 1 \sim h 13$ 、特徴 $i 1 \sim i 7$ 、特徴 $j 1 \sim j 6$ 、特徴 $k 1 \sim k 16$ 、特徴 $l 1 \sim l 5$ 、特徴 $m 1 \sim m 3$ 、特徴 $n 1 \sim n 10$ 、特徴 $o 1 \sim o 7$ 、特徴 $p 1 \sim p 7$ 、特徴 $q 1 \sim q 8$ 、特徴 $r 1 \sim r 7$ 、特徴 $s 1 \sim s 4$ 、特徴 $t 1 \sim t 5$ 、特徴 $u 1 \sim u 10$ 、特徴 $v 1 \sim v 8$ 、特徴 $w 1 \sim w 8$ 、特徴 $x 1 \sim x 6$ 、特徴 $y 1 \sim y 9$ 、特徴 $z 1 \sim z 6$ 、特徴 $\alpha A 1 \sim \alpha A 10$ 、特徴 $\alpha B 1 \sim \alpha B 6$ 、特徴 $\alpha C 1 \sim \alpha C 13$ 、特徴 $\alpha D 1 \sim \alpha D 9$ 、特徴 $\alpha E 1 \sim \alpha E 5$ 、特徴 $\alpha F 1 \sim \alpha F 9$ 、特徴 $\alpha G 1 \sim \alpha G 10$ 、特徴 $\alpha H 1 \sim \alpha H 11$ 、特徴 $\alpha I 1 \sim \alpha I 8$ 、特徴 $\alpha J 1 \sim \alpha J 14$ 、特徴 $\alpha K 1 \sim \alpha K 8$ 、特徴 $\alpha L 1 \sim \alpha L 11$ 、特徴 $\alpha M 1 \sim \alpha M 8$ 、特徴 $\alpha N 1 \sim \alpha N 6$ 、特徴 $\alpha O 1 \sim \alpha O 7$ 、特徴 $\alpha P 1 \sim \alpha P 7$ 、特徴 $\alpha Q 1 \sim \alpha Q 9$ 、特徴 $\alpha R 1 \sim \alpha R 8$ 、特徴 $\alpha S 1 \sim \alpha S 3$ 、特徴 $\alpha T 1 \sim \alpha T 4$ 、特徴 $\alpha U 1 \sim \alpha U 10$ 、特徴 $\alpha V 1 \sim \alpha V 5$ 、特徴 $\alpha W 1 \sim \alpha W 9$ 、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ 、特徴 $\alpha Y 1 \sim \alpha Y 11$ 、特徴 $\alpha Z 1 \sim \alpha Z 4$ 、特徴 $\alpha a 1 \sim \alpha a 3$ 、特徴 $\alpha b 1 \sim \alpha b 9$ 、特徴 $\alpha c 1 \sim \alpha c 7$ 、特徴 $\alpha d 1 \sim \alpha d 9$ 、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

【6299】

<特徴 αj 群>

特徴 $\alpha j 1$ ．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS8601の処理を実行する機能）と、

前記態様情報が異常であるか否かを判定する異常判定手段（第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ605及びステップSJ606の処理を実行する機能、第85、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK102及びステップ

40

50

SK105の処理を実行する機能、第86の実施形態におけるステップSK402、ステップSK405及びステップSK408の処理を実行する機能)と、

前記異常判定手段により前記態様情報が異常であると判定されたことに基づいて特別処理を実行する特別処理実行手段(第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ611の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSJ810の処理を実行する機能、第85の実施形態では主側CPU63におけるステップSK202及びステップSK205の処理を実行する機能、第86の実施形態では主側CPU63におけるステップSK502、ステップSK505及びステップSK508の処理を実行する機能、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK602、ステップSK604及びステップSK607の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【6300】

特徴αj1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が態様情報記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、態様情報が異常であると判定された場合には特別処理が実行される。このため、特別処理が実行されたか否かを確認することにより態様情報の異常の有無を把握することを可能とすることができる。

20

【6301】

特徴αj2. 前記特別処理実行手段は、前記特別処理として前記異常判定手段による判定の結果に対応する判定結果対応情報(第84の実施形態ではベース値異常信号、第85の実施形態では上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号、第86の実施形態では上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号、第87の実施形態では共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号)を遊技機の外部に出力するための処理を実行することを特徴とする特徴αj1に記載の遊技機。

30

【6302】

特徴αj2によれば、態様情報が異常であるか否かの判定結果に対応する判定結果対応情報がホールコンピュータ等の外部装置に対して外部出力される。このため、当該外部装置において態様情報の異常の有無を把握可能とすることができる。これにより、遊技機が設置されている場所まで出向いて態様情報を確認する遊技ホールの管理者の作業を省略可能とすることができる。また、遊技ホールに複数の遊技機が設置されている場合には、外部装置において当該複数の遊技機における態様情報の異常の有無を一括して把握可能とすることができる。これにより、所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことを可能としながら、遊技ホールの管理者の監視負担を軽減することができる。

【6303】

特徴αj3. 前記態様情報の所定基準範囲(ベース正常範囲)を把握可能とする基準値情報(第84~第85, 第87の実施形態では閾値テーブル566、第86の実施形態では閾値テーブル573)が予め記憶されている所定情報記憶手段(主側ROM64)を備え、

40

前記異常判定手段は、前記基準値情報を利用して前記態様情報が前記所定基準範囲に収まっているか否かを判定し、前記態様情報が前記所定基準範囲に収まっていない場合に前記態様情報が異常であると判定することを特徴とする特徴αj1又はαj2に記載の遊技機。

【6304】

特徴αj3によれば、所定情報記憶手段に予め記憶されている基準値情報に基づいて態

50

様情報の異常の有無を判定することができる。上記特徴 $\alpha_j 1$ の構成を備え、態様情報が異常であると判定された場合に特別処理が実行されるため、特別処理が実行されたことに基づいて態様情報の異常を把握することを可能とすることができる。

【6305】

特徴 $\alpha_j 4$ ．前記基準値情報には前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第84～第87の実施形態における上側閾値）が設定されており、

前記異常判定手段は、前記態様情報が前記所定閾値を上回っている場合に前記態様情報が異常であると判定することを特徴とする特徴 $\alpha_j 3$ に記載の遊技機。

【6306】

特徴 $\alpha_j 4$ によれば、予め記憶されている基準値情報に基づいて態様情報が所定閾値を上回っている異常状態であるか否かを判定することができる。上記特徴 $\alpha_j 1$ の構成を備え、態様情報が異常であると判定された場合に特別処理が実行されるため、特別処理が実行されたことに基づいて態様情報が所定閾値を上回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。

【6307】

特徴 $\alpha_j 5$ ．前記基準値情報には前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第84～第85，第87の実施形態では下側閾値、第86の実施形態では下側第1閾値）が設定されており、

前記異常判定手段は、前記態様情報が前記特定閾値を下回っている場合に前記態様情報が異常であると判定することを特徴とする特徴 $\alpha_j 3$ 又は $\alpha_j 4$ に記載の遊技機。

【6308】

特徴 $\alpha_j 5$ によれば、予め記憶されている基準値情報に基づいて態様情報が特定閾値を下回っている異常状態であるか否かを判定することができる。上記特徴 $\alpha_j 1$ の構成を備え、態様情報が異常であると判定された場合に特別処理が実行されるため、特別処理が実行されたことに基づいて態様情報が特定閾値を下回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。

【6309】

特徴 $\alpha_j 6$ ．前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第85～第87の実施形態における上側閾値）と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第85，第87の実施形態では下側閾値、第86の実施形態では下側第1閾値）と、が設定されており、

前記特別処理実行手段は、

前記異常判定手段により前記態様情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合に、前記特別処理として前記態様情報が前記所定閾値を上回っていることを示す第1所定異常情報（上側ベース値異常信号）を遊技機の外部に出力するための処理を実行する第1異常情報出力手段（第85の実施形態では主側CPU63におけるステップSK202の処理を実行する機能、第86の実施形態では主側CPU63におけるステップS502の処理を実行する機能、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK604の処理を実行する機能）と、

前記異常判定手段により前記態様情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合に、前記特別処理として前記態様情報が前記特定閾値を下回っていることを示す第2所定異常情報（第85，第87の実施形態では下側ベース値異常信号、第86の実施形態では下側第1ベース値異常信号）を前記第1所定異常情報とは識別可能な態様で遊技機の外部に出力するための処理を実行する第2異常情報出力手段（第85の実施形態では主側CPU63におけるステップSK205の処理を実行する機能、第86の実施形態では主側CPU63におけるステップSK505の処理を実行する機能、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK607の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 $\alpha_j 3$ 乃至 $\alpha_j 5$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6310】

特徴 $\alpha_j 6$ によれば、ホールコンピュータ等の外部装置が遊技機から第1所定異常情報

10

20

30

40

50

を受信した場合に態様情報が所定閾値を上回っている異常状態であることを把握可能とすることができるとともに、当該外部装置が遊技機から第2所定異常情報を受信した場合に態様情報が特定閾値を下回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。第1所定異常情報及び第2所定異常情報が識別可能な態様で外部出力されるため、外部装置において所定基準範囲に対する態様情報の状態に応じた対応を遊技ホールの管理者に促すことができる。

【6311】

特徴αj7．前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第86の実施形態における上側閾値）と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第86の実施形態における下側第1閾値）と、前記特定閾値よりも小さい特別閾値（第86の実施形態における下側第2閾値）と、が設定されており、

10

前記特別処理実行手段は、前記異常判定手段により前記態様情報が前記特別閾値を下回っていると判定された場合に、前記特別処理として前記態様情報が前記特別閾値を下回っていることを示す第3所定異常情報（第86の実施形態における下側第2ベース値異常信号）を遊技機の外部に出力するための処理を実行する第3異常情報出力手段（第86の実施形態における主側CPU63のステップSK508の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αj3乃至αj6のいずれか1に記載の遊技機。

【6312】

特徴αj7によれば、ホールコンピュータ等の外部装置が遊技機から第3所定異常情報を受信した場合に態様情報が所定基準範囲の下限を大きく下回っている状態であることを把握可能として、遊技ホールの管理者に迅速な対応を促すことができる。

20

【6313】

特徴αj8．前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第87の実施形態における上側閾値）と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第87の実施形態における下側閾値）と、が設定されており、

前記特別処理実行手段は、

前記異常判定手段により前記態様情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合に、前記特別処理として前記態様情報が前記所定閾値を上回っていることを示す第1所定異常情報（上側ベース値異常信号）を遊技機の外部に出力するための処理を実行する第1異常情報出力手段（第87の実施形態における主側CPU63のステップSK604の処理を実行する機能）と、

30

前記異常判定手段により前記態様情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合に、前記特別処理として前記態様情報が前記特定閾値を下回っていることを示す第2所定異常情報（第87の実施形態における下側ベース値異常信号）を前記第1所定異常情報とは識別可能な態様で遊技機の外部に出力するための処理を実行する第2異常情報出力手段（第87の実施形態における主側CPU63のステップSK607の処理を実行する機能）と、

前記異常判定手段により前記態様情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合、及び前記異常判定手段により前記態様情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合の両方の場合に共通して、前記特別処理として前記態様情報が前記所定基準範囲に収まっていないことを示す共通所定異常情報（共通ベース値異常信号）を遊技機の外部に出力するための処理を実行する共通異常情報出力手段（第87の実施形態における主側CPU63のステップSK602の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴αj3乃至αj7のいずれか1に記載の遊技機。

40

【6314】

特徴αj8によれば、遊技機とホールコンピュータ等の外部装置との接続態様として、当該外部装置に共通所定異常情報のみを受信させる接続態様と、第1所定異常情報及び第2所定異常情報を受信させる接続態様とを選択可能とすることができる。外部装置に共通所定異常情報のみを受信させる接続態様が選択された場合には態様情報が所定基準範囲に収まっていないことを把握可能とすることができる。また、外部装置に第1所定異常情報

50

及び第2所定異常情報を受信させる接続態様が選択された場合には態様情報が所定閾値を上回っている状態と、態様情報が特定閾値を下回っている状態とを識別可能な態様で把握可能とすることができる。

【6315】

特徴αj9．前記情報導出手段により導出された直近の前記態様情報を記憶する直近記憶領域（現状エリア311）と、

当該直近記憶領域に記憶された前記態様情報よりも前に前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する過去記憶領域（第1～第3履歴エリア312～314）と、を備え、

前記異常判定手段は、所定判定契機が発生したことに基づいて前記過去記憶領域に記憶されている前記態様情報が異常であるか否かを判定する過去異常判定手段（第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ801～ステップSJ809の処理を実行する機能、第85～第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK301～ステップSK307の処理を実行する機能）を備えており、

前記特別処理実行手段は、前記特別処理として前記過去異常判定手段による判定結果に対応する情報（第84の実施形態ではベース値異常信号、第85の実施形態では上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号、第86の実施形態では上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号、第87の実施形態では共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号）を遊技機の外部に出力するための処理を実行する過去異常情報出力手段（第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ810の処理を実行する機能、第85～第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK308の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αj1乃至αj8のいずれか1に記載の遊技機。

【6316】

特徴αj9によれば、直近の態様情報とそれよりも前に導出された過去の態様情報とのそれぞれが記憶されるため、所定事象の発生頻度について直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。また、過去記憶領域に記憶されている態様情報が異常であるか否かの判定結果に対応する情報がホールコンピュータ等の外部装置に外部出力されるため、過去に態様情報の異常が発生していたことを把握可能とすることができる。これにより、態様情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【6317】

特徴αj10．前記所定判定契機は、動作電力の供給が開始されることであることを特徴とする特徴αj9に記載の遊技機。

【6318】

特徴αj10によれば、動作電力の供給開始時に所定異常情報が遊技機の外部に出力されるか否かを確認することにより、過去に態様情報の異常が発生していたか否かを把握することができる。これにより、態様情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【6319】

特徴αj11．前記特別処理実行手段は、定期的に発生する出力契機（特定制御用のワークエリア221におけるベース値用タイマカウンタの値が「0」となること）が発生したことに基づいて前記特別処理を実行することを特徴とする特徴αj1乃至αj10のいずれか1に記載の遊技機。

【6320】

特徴αj11によれば、特別処理が実行される頻度を抑えながら、異常判定手段により態様情報が異常であると判定された場合に定期的に特別処理を実行することができる。このため、特別処理が実行されたことを確認することにより異常判定手段により態様情報が異常であると判定されたことを定期的に把握可能とすることができる。また、異常判定手段により態様情報が異常であると判定された場合に、特別処理が短期間に連続して行われてしまうことを防止することができる。

【6321】

特徴 $\alpha j 12$ ．前記特別処理実行手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記遊技の履歴情報に基づいて把握される前記所定事象の発生回数が所定基準回数（初期基準個数）以上であることを少なくとも1つの条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴 $\alpha j 1$ 乃至 $\alpha j 11$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6322】

特徴 $\alpha j 12$ によれば、態様情報の導出に利用される所定事象の発生回数が所定基準回数に満たない段階で導出された不安定な態様情報に基づいて異常判定手段による判定が行われ、当該判定において態様情報が異常であると判定された場合に特別処理が実行されてしまうことを防止することができる。これにより、当該不安定な態様情報に基づいて特別処理が行われて遊技ホールの管理者が本来不要な対応をしてしまうことを防止することができる。

【6323】

なお、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ の構成に対して、特徴 $A 1 \sim A 15$ 、特徴 $B 1 \sim B 7$ 、特徴 $C 1 \sim C 5$ 、特徴 $D 1 \sim D 10$ 、特徴 $E 1 \sim E 6$ 、特徴 $F 1 \sim F 3$ 、特徴 $G 1 \sim G 18$ 、特徴 $H 1 \sim H 7$ 、特徴 $I 1 \sim I 9$ 、特徴 $J 1 \sim J 4$ 、特徴 $K 1 \sim K 7$ 、特徴 $L 1 \sim L 20$ 、特徴 $M 1 \sim M 7$ 、特徴 $N 1 \sim N 6$ 、特徴 $O 1 \sim O 11$ 、特徴 $P 1 \sim P 12$ 、特徴 $Q 1 \sim Q 5$ 、特徴 $R 1 \sim R 17$ 、特徴 $S 1 \sim S 8$ 、特徴 $T 1 \sim T 13$ 、特徴 $U 1 \sim U 8$ 、特徴 $V 1 \sim V 6$ 、特徴 $W 1 \sim W 11$ 、特徴 $X 1 \sim X 11$ 、特徴 $Y 1 \sim Y 11$ 、特徴 $Z 1 \sim Z 10$ 、特徴 $a 1 \sim a 3$ 、特徴 $b 1 \sim b 7$ 、特徴 $c 1 \sim c 21$ 、特徴 $d 1 \sim d 10$ 、特徴 $e 1 \sim e 9$ 、特徴 $f 1 \sim f 6$ 、特徴 $g 1 \sim g 6$ 、特徴 $h 1 \sim h 13$ 、特徴 $i 1 \sim i 7$ 、特徴 $j 1 \sim j 6$ 、特徴 $k 1 \sim k 16$ 、特徴 $l 1 \sim l 5$ 、特徴 $m 1 \sim m 3$ 、特徴 $n 1 \sim n 10$ 、特徴 $o 1 \sim o 7$ 、特徴 $p 1 \sim p 7$ 、特徴 $q 1 \sim q 8$ 、特徴 $r 1 \sim r 7$ 、特徴 $s 1 \sim s 4$ 、特徴 $t 1 \sim t 5$ 、特徴 $u 1 \sim u 10$ 、特徴 $v 1 \sim v 8$ 、特徴 $w 1 \sim w 8$ 、特徴 $x 1 \sim x 6$ 、特徴 $y 1 \sim y 9$ 、特徴 $z 1 \sim z 6$ 、特徴 $\alpha A 1 \sim \alpha A 10$ 、特徴 $\alpha B 1 \sim \alpha B 6$ 、特徴 $\alpha C 1 \sim \alpha C 13$ 、特徴 $\alpha D 1 \sim \alpha D 9$ 、特徴 $\alpha E 1 \sim \alpha E 5$ 、特徴 $\alpha F 1 \sim \alpha F 9$ 、特徴 $\alpha G 1 \sim \alpha G 10$ 、特徴 $\alpha H 1 \sim \alpha H 11$ 、特徴 $\alpha I 1 \sim \alpha I 8$ 、特徴 $\alpha J 1 \sim \alpha J 14$ 、特徴 $\alpha K 1 \sim \alpha K 8$ 、特徴 $\alpha L 1 \sim \alpha L 11$ 、特徴 $\alpha M 1 \sim \alpha M 8$ 、特徴 $\alpha N 1 \sim \alpha N 6$ 、特徴 $\alpha O 1 \sim \alpha O 7$ 、特徴 $\alpha P 1 \sim \alpha P 7$ 、特徴 $\alpha Q 1 \sim \alpha Q 9$ 、特徴 $\alpha R 1 \sim \alpha R 8$ 、特徴 $\alpha S 1 \sim \alpha S 3$ 、特徴 $\alpha T 1 \sim \alpha T 4$ 、特徴 $\alpha U 1 \sim \alpha U 10$ 、特徴 $\alpha V 1 \sim \alpha V 5$ 、特徴 $\alpha W 1 \sim \alpha W 9$ 、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ 、特徴 $\alpha Y 1 \sim \alpha Y 11$ 、特徴 $\alpha Z 1 \sim \alpha Z 4$ 、特徴 $\alpha a 1 \sim \alpha a 3$ 、特徴 $\alpha b 1 \sim \alpha b 9$ 、特徴 $\alpha c 1 \sim \alpha c 7$ 、特徴 $\alpha d 1 \sim \alpha d 9$ 、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6324】

<特徴 αk 群>

特徴 $\alpha k 1$ ．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア231）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS8601の処理を実行する機能）と、

前記態様情報の所定基準範囲（ベース正常範囲）を把握可能とする基準値情報（第84～第85，第87の実施形態では閾値テーブル566、第86の実施形態では閾値テーブル573）が予め記憶されている所定情報記憶手段（主側ROM64）と、

前記基準値情報を利用して前記態様情報が前記所定基準範囲に収まっているか否かを判定し、前記態様情報が前記所定基準範囲に収まっていない場合に前記態様情報が異常であ

10

20

30

40

50

ると判定する異常判定手段（第 8 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S J 6 0 5 及びステップ S J 6 0 6 の処理を実行する機能、第 8 5 , 第 8 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S K 1 0 2 及びステップ S K 1 0 5 の処理を実行する機能、第 8 6 の実施形態におけるステップ S K 4 0 2、ステップ S K 4 0 5 及びステップ S K 4 0 8 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 3 2 5 】

特徴 $\alpha k 1$ によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が態様情報記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、基準値情報が所定情報記憶手段に予め記憶されている。このため、遊技機において当該基準値情報に基づいて態様情報の異常の有無を判定することができる。

【 6 3 2 6 】

特徴 $\alpha k 2$. 前記基準値情報には前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第 8 4 ~ 第 8 7 の実施形態における上側閾値）が設定されており、

前記異常判定手段は、前記態様情報が前記所定閾値を上回っている場合に前記態様情報が異常であると判定することを特徴とする特徴 $\alpha k 1$ に記載の遊技機。

【 6 3 2 7 】

特徴 $\alpha k 2$ によれば、予め記憶されている基準値情報に基づいて態様情報が所定閾値を上回っている異常状態であるか否かを判定することができる。

【 6 3 2 8 】

特徴 $\alpha k 3$. 前記基準値情報には前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第 8 4 ~ 第 8 5 , 第 8 7 の実施形態では下側閾値、第 8 6 の実施形態では下側第 1 閾値）が設定されており、

前記異常判定手段は、前記態様情報が前記特定閾値を下回っている場合に前記態様情報が異常であると判定することを特徴とする特徴 $\alpha k 1$ 又は $\alpha k 2$ に記載の遊技機。

【 6 3 2 9 】

特徴 $\alpha k 3$ によれば、予め記憶されている基準値情報に基づいて態様情報が特定閾値を下回っている異常状態であるか否かを判定することができる。

【 6 3 3 0 】

特徴 $\alpha k 4$. 前記異常判定手段による判定の結果に対応する判定結果対応情報（第 8 4 の実施形態ではベース値異常信号、第 8 5 の実施形態では上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号、第 8 6 の実施形態では上側ベース値異常信号、下側第 1 ベース値異常信号及び下側第 2 ベース値異常信号、第 8 7 の実施形態では共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号）を遊技機の外部に出力する所定情報出力手段（第 8 4 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S J 6 1 1 の処理を実行する機能、主側 CPU 6 3 におけるステップ S J 8 1 0 の処理を実行する機能、第 8 5 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S K 2 0 2 及びステップ S K 2 0 5 の処理を実行する機能、第 8 6 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S K 5 0 2、ステップ S K 5 0 5 及びステップ S K 5 0 8 の処理を実行する機能、第 8 7 の実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S K 6 0 2、ステップ S K 6 0 4 及びステップ S K 6 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 $\alpha k 1$ 乃至 $\alpha k 3$ のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 3 3 1 】

特徴 $\alpha k 4$ によれば、態様情報が異常であるか否かの判定結果に対応する判定結果対応情報がホールコンピュータ等の外部装置に対して外部出力される。このため、当該外部装

10

20

30

40

50

置において態様情報の異常の有無を把握可能とすることができる。これにより、遊技機が設置されている場所まで出向いて態様情報を確認する遊技ホールの管理者の作業を省略可能とすることができる。上記特徴α k 1の構成を備え、所定情報記憶手段に予め記憶されている基準値情報に基づいて遊技機において態様情報の異常の有無が判定される。これにより、外部装置に態様情報の所定基準情報を設定することを不要としながら、外部装置において態様情報の異常の有無を把握可能とすることができる。また、遊技ホールに複数の遊技機が設置されている場合には、外部装置において当該複数の遊技機における態様情報の異常の有無を一括して把握可能とすることができる。これにより、所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことを可能としながら、遊技ホールの管理者の監視負担を軽減することができる。また、態様情報自体を外部出力する構成と比較して、態様情報の異常の有無を把握可能とするために外部出力する情報のデータ量を低減することができる。

10

【6332】

特徴α k 5．前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第85～第87の実施形態における上側閾値）と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第85，第87の実施形態では下側閾値、第86の実施形態では下側第1閾値）と、が設定されており、

前記所定情報出力手段は、

前記異常判定手段により前記態様情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合に、前記判定結果対応情報として前記態様情報が前記所定閾値を上回っていることを示す第1所定異常情報（上側ベース値異常信号）を遊技機の外部に出力する第1異常情報出力手段（第85の実施形態では主側CPU63におけるステップSK202の処理を実行する機能、第86の実施形態では主側CPU63におけるステップS502の処理を実行する機能、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK604の処理を実行する機能）と、

20

前記異常判定手段により前記態様情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合に、前記判定結果対応情報として前記態様情報が前記特定閾値を下回っていることを示す第2所定異常情報（第85，第87の実施形態では下側ベース値異常信号、第86の実施形態では下側第1ベース値異常信号）を前記第1所定異常情報とは識別可能な態様で遊技機の外部に出力する第2異常情報出力手段（第85の実施形態では主側CPU63におけるステップSK205の処理を実行する機能、第86の実施形態では主側CPU63におけるステップSK505の処理を実行する機能、第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK607の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴α k 4に記載の遊技機。

30

【6333】

特徴α k 5によれば、ホールコンピュータ等の外部装置が遊技機から第1所定異常情報を受信した場合に態様情報が所定閾値を上回っている異常状態であることを把握可能とすることができるとともに、当該外部装置が遊技機から第2所定異常情報を受信した場合に態様情報が特定閾値を下回っている異常状態であることを把握可能とすることができる。第1所定異常情報及び第2所定異常情報が識別可能な態様で外部出力されるため、外部装置において所定基準範囲に対する態様情報の状態に応じた対応を遊技ホールの管理者に促すことができる。

40

【6334】

特徴α k 6．前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値（第86の実施形態における上側閾値）と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値（第86の実施形態における下側第1閾値）と、前記特定閾値よりも小さい特別閾値（第86の実施形態における下側第2閾値）と、が設定されており、

前記所定情報出力手段は、前記異常判定手段により前記態様情報が前記特別閾値を下回っていると判定された場合に、前記判定結果対応情報として前記態様情報が前記特別閾値を下回っていることを示す第3所定異常情報（第86の実施形態における下側第2ベース値異常信号）を遊技機の外部に出力する第3異常情報出力手段（第86の実施形態におけ

50

る主側CPU63のステップSK508の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴αk4又はαk5に記載の遊技機。

【6335】

特徴αk6によれば、ホールコンピュータ等の外部装置が遊技機から第3所定異常情報を受信した場合に状態情報が所定基準範囲の下限を大きく下回っている状態であることを把握可能として、遊技ホールの管理者に迅速な対応を促すことができる。

【6336】

特徴αk7．前記基準値情報には、前記所定基準範囲の上限を示す所定閾値(第87の実施形態における上側閾値)と、前記所定基準範囲の下限を示す特定閾値(第87の実施形態における下側閾値)と、が設定されており、

前記所定情報出力手段は、

前記異常判定手段により前記状態情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合に、前記判定結果対応情報として前記状態情報が前記所定閾値を上回っていることを示す第1所定異常情報(上側ベース値異常信号)を遊技機の外部に出力する第1異常情報出力手段(第87の実施形態における主側CPU63のステップSK604の処理を実行する機能)と、

前記異常判定手段により前記状態情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合に、前記判定結果対応情報として前記状態情報が前記特定閾値を下回っていることを示す第2所定異常情報(第87の実施形態における下側ベース値異常信号)を前記第1所定異常情報とは識別可能な状態で遊技機の外部に出力する第2異常情報出力手段(第87の実施形態における主側CPU63のステップSK607の処理を実行する機能)と、

前記異常判定手段により前記状態情報が前記所定閾値を上回っていると判定された場合、及び前記異常判定手段により前記状態情報が前記特定閾値を下回っていると判定された場合の両方の場合に共通して、前記判定結果対応情報として前記状態情報が前記所定基準範囲に収まっていないことを示す共通所定異常情報(共通ベース値異常信号)を遊技機の外部に出力する共通異常情報出力手段(第87の実施形態における主側CPU63のステップSK602の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴αk4乃至αk6のいずれか1に記載の遊技機。

【6337】

特徴αk7によれば、遊技機とホールコンピュータ等の外部装置との接続状態として、当該外部装置に共通所定異常情報のみを受信させる接続状態と、第1所定異常情報及び第2所定異常情報を受信させる接続状態とを選択可能とすることができる。外部装置に共通所定異常情報のみを受信させる接続状態が選択された場合には状態情報が所定基準範囲に収まっていないことを把握可能とすることができる。また、外部装置に第1所定異常情報及び第2所定異常情報を受信させる接続状態が選択された場合には状態情報が所定閾値を上回っている状態と、状態情報が特定閾値を下回っている状態とを識別可能な状態で把握可能とすることができる。

【6338】

特徴αk8．前記情報導出手段により導出された直近の前記状態情報を記憶する直近記憶領域(現状エリア311)と、

当該直近記憶領域に記憶された前記状態情報よりも前に前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する過去記憶領域(第1～第3履歴エリア312～314)と、を備え、

前記異常判定手段は、所定判定契機が発生したことに基づいて前記過去記憶領域に記憶されている前記状態情報が異常であるか否かを判定する過去異常判定手段(第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ801～ステップSJ809の処理を実行する機能、第85～第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK301～ステップSK307の処理を実行する機能)を備えており、

前記所定情報出力手段は、前記判定結果対応情報として前記過去異常判定手段による判定結果に対応する情報(第84の実施形態ではベース値異常信号、第85の実施形態では

10

20

30

40

50

上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号、第86の実施形態では上側ベース値異常信号、下側第1ベース値異常信号及び下側第2ベース値異常信号、第87の実施形態では共通ベース値異常信号、上側ベース値異常信号及び下側ベース値異常信号)を遊技機の外部に出力する過去異常情報出力手段(第84の実施形態では主側CPU63におけるステップSJ810の処理を実行する機能、第85～第87の実施形態では主側CPU63におけるステップSK308の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴αk4乃至αk7のいずれか1に記載の遊技機。

【6339】

特徴αk8によれば、直近の態様情報とそれよりも前に導出された過去の態様情報とのそれぞれが記憶されるため、所定事象の発生頻度について直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。また、過去記憶領域に記憶されている態様情報が異常であるか否かの判定結果に対応する情報がホールコンピュータ等の外部装置に外部出力されるため、過去に態様情報の異常が発生していたことを把握可能とすることができる。これにより、態様情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

10

【6340】

特徴αk9.前記所定判定契機は、動作電力の供給が開始されることであることを特徴とする特徴αk8に記載の遊技機。

【6341】

特徴αk9によれば、動作電力の供給開始時に所定異常情報が遊技機の外部に出力されるか否かを確認することにより、過去に態様情報の異常が発生していたか否かを把握することができる。これにより、態様情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

20

【6342】

特徴αk10.前記所定情報出力手段は、定期的に発生する出力契機(特定制御用のワークエリア221におけるベース値用タイマカウンタの値が「0」となること)が発生したことに基づいて前記判定結果対応情報を遊技機の外部に出力することを特徴とする特徴αk4乃至αk9のいずれか1に記載の遊技機。

【6343】

特徴αk10によれば、判定結果対応情報が遊技機の外部に出力される頻度を抑えながら、異常判定手段により態様情報が異常であると判定された場合に定期的に判定結果対応情報を遊技機の外部に出力することができる。このため、遊技機から判定結果対応情報を受信するホールコンピュータ等の外部装置において態様情報の異常の有無を定期的に把握可能とすることができる。また、判定結果対応情報が短期間に連続して外部出力されてしまうことを防止することができる。

30

【6344】

特徴αk11.前記所定情報出力手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記遊技の履歴情報に基づいて把握される前記所定事象の発生回数が所定基準回数(初期基準個数)以上であることを少なくとも1つの条件として前記判定結果対応情報を遊技機の外部に出力することを特徴とする特徴αk4乃至αk10のいずれか1に記載の遊技機。

【6345】

特徴αk11によれば、態様情報の導出に利用される所定事象の発生回数が所定基準回数に満たない段階で導出された不安定な態様情報に基づく判定結果対応情報が遊技機の外部に出力されてしまうことを防止することができる。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置が当該不安定な態様情報に基づいて生成された判定結果対応情報を受信したことに基づいて、遊技ホールの管理者が本来不要な対応をしてしまうことを防止することができる。

40

【6346】

なお、特徴αk1～αk11の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L2

50

0、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴αA1～αA10、特徴αB1～αB6、特徴αC1～αC13、特徴αD1～αD9、特徴αE1～αE5、特徴αF1～αF9、特徴αG1～αG10、特徴αH1～αH11、特徴αI1～αI8、特徴αJ1～αJ14、特徴αK1～αK8、特徴αL1～αL11、特徴αM1～αM8、特徴αN1～αN6、特徴αO1～αO7、特徴αP1～αP7、特徴αQ1～αQ9、特徴αR1～αR8、特徴αS1～αS3、特徴αT1～αT4、特徴αU1～αU10、特徴αV1～αV5、特徴αW1～αW9、特徴αX1～αX4、特徴αY1～αY11、特徴αZ1～αZ4、特徴αa1～αa3、特徴αb1～αb9、特徴αc1～αc7、特徴αd1～αd9、特徴αe1～αe13、特徴αf1～αf13、特徴αg1～αg8、特徴αh1～αh11、特徴αi1～αi15、特徴αj1～αj12、特徴αk1～αk11、特徴αl1～αl18、特徴αm1～αm11、特徴αn1～αn9、特徴αo1～αo6、特徴αp1～αp3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6347】

上記特徴αi群、上記特徴αj群、及び上記特徴αk群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6348】

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

【6349】

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

【6350】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6351】

<特徴αl群>

特徴αl1. 遊技媒体（遊技球）を利用して遊技が行われる遊技機において、

遊技が行われることで利益付与事象（一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34への遊技球の入球）が発生したことに基づいて利益を付与する利益付与手段（主側CPU63におけるステップS316及びステップS317の処理を実行

10

20

30

40

50

する機能)と、

所定期間において利用された前記遊技媒体の合計数(パチンコ機10の遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数)に対する当該所定期間において付与された前記利益の合計量(遊技球の合計払出個数)の割合に対応する所定割合情報(出玉率)を算出する所定算出手段(第89、第92の実施形態では主側CPU63におけるステップSL103の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSL208及びステップSL220の処理を実行する機能、第90の実施形態では主側CPU63におけるステップSL510及びステップSL518の処理を実行する機能、第91の実施形態では主側CPU63におけるステップSL708及びステップSL716の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【6352】

特徴α11によれば、所定割合情報に基づいて、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された利益の合計量の割合を把握することができる。所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された利益の合計量が不自然な程度に高くなる異常、及び所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された利益の合計量が不自然な程度に低くなる異常を把握可能とすることができる。

【6353】

なお、所定期間は、所定時間が経過するまでの期間としてもよく、所定基準契機が発生するまでの期間としてもよい。所定期間を所定基準契機が発生するまでの期間とした場合、当該所定基準契機は利用された遊技媒体の合計数が基準個数に到達することとしてもよい。

20

【6354】

特徴α12. 利用された前記遊技媒体の合計数を計測する利用計測手段(主側CPU63におけるステップSL102及びステップSL103の処理を実行する機能)と、

付与された前記利益の合計量を計測する付与計測手段(主側CPU63におけるステップSL103の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記所定算出手段は、前記付与計測手段により計測された前記利益の合計量に対応する情報(遊技球の合計払出個数)を利用して前記所定割合情報を算出するものであり、

30

遊技状態として、付与される前記利益の期待値が相違することとなる第1遊技状態(開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない遊技状態)及び第2遊技状態(開閉実行モードである遊技状態、高頻度サポートモードである遊技状態)が存在しており、

前記利用計測手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を区別することなく、利用された前記遊技媒体の合計数を計測し、

前記付与計測手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を区別することなく、付与された前記利益の合計量を計測することを特徴とする特徴α11に記載の遊技機。

【6355】

特徴α12によれば、所定割合情報は、第1遊技状態及び第2遊技状態を区別することなく計測される付与された利益の合計量に対応する情報とを利用して算出される。このため、所定割合情報に基づいて、第1遊技状態において利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常、及び第2遊技状態において利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常を把握可能とすることができる。第1遊技状態において利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成と、第2遊技状態において利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成とが別々に設けられている構成と比較して、利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成を簡略化することができる。また、第1遊技状態における利益の合計量を計測するための構成と、第2遊技状態における利益の合計量を計測するための構成とが別々に設けられている構成と比較して、利益の合計量を計測するための構成を簡略化することができる。

40

50

【6356】

特徴α l 3. 前記遊技媒体として遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 P A）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段（一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4）と、

当該所定入球手段に入球した遊技球を検知する所定検知手段（第 1 入賞口検知センサ 4 2 a、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a、第 3 入賞口検知センサ 4 4 a、特電検知センサ 4 5 a、第 1 作動口検知センサ 4 6 a、第 2 作動口検知センサ 4 7 a）と、

当該所定検知手段に遊技球が検知されたことに基づいて、それに対応する情報が特定記憶手段（入球個数カウンタエリア 5 9 6）に記憶されるようにする特定記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 1 0 2 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記利益付与手段は、前記所定検知手段に遊技球が検知されたことに対応する情報が前記特定記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記利益の付与として、所定個数の遊技球が遊技者に付与されるようにするための処理（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 1 6 及びステップ S 3 1 7 の処理）を実行し、

本遊技機は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって入球した遊技球を前記遊技領域から排出させる入球手段として、前記所定入球手段を含めて複数の入球手段（アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4、）を備えており、

前記遊技領域を流下する遊技球は前記複数の入球手段のいずれかに入球することで前記遊技領域から排出される構成であり、

前記複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球を検知する検知手段として、前記所定検知手段を含めて複数の検知手段（第 1 入賞口検知センサ 4 2 a、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a、第 3 入賞口検知センサ 4 4 a、特電検知センサ 4 5 a、第 1 作動口検知センサ 4 6 a、第 2 作動口検知センサ 4 7 a、アウト口検知センサ 4 8 a）を備えており、

前記複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球は、前記複数の検知手段のいずれかにて検知される構成であり、

前記所定算出手段は、前記所定期間における前記遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報（直近 4 回分の単位算出期間全体の出玉率、第 1 算出期間における出玉率、直近 1 0 回分の単位算出期間全体の出玉率、第 2 算出期間における出玉率）を前記所定割合情報として算出することを特徴とする特徴 α l 1 又は α l 2 に記載の遊技機。

【6357】

特徴α l 3 によれば、遊技領域を流下する遊技球は複数の入球手段のいずれかに入球することで遊技領域から排出される構成であるとともに、複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球は、複数の検知手段のいずれかにて検知される構成である。このため、遊技領域から排出される全ての遊技球を計測することができる。また、所定割合情報は、所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報である。このため、所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に高い異常、及び所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に低い異常を把握可能とすることができる。

【6358】

特徴α l 4. 前記所定割合情報を順次記憶する所定割合記憶手段（第 1 算出期間の直近エリア 6 0 6 b、第 1 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 6 c、第 1 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 6 d、第 2 算出期間の直近エリア 6 0 7 b、第 2 算出期間の第 1 履歴エリア 6 0 7 c、第 2 算出期間の第 2 履歴エリア 6 0 7 d）を備えていることを特徴とする特徴 α l 1 乃至 α l 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6359】

特徴α l 4によれば、複数の所定割合情報を個別に把握可能とすることができる。

【6360】

特徴α l 5．前記所定期間は単位期間（単位算出期間）の所定数分（上記第89～第92の実施形態では4回分又は10回分）に対応しており、

前記所定算出手段は、前記単位期間が完了する度に前記所定割合情報を算出することを特徴とする特徴α l 1乃至α l 4のいずれか1に記載の遊技機。

【6361】

特徴α l 5によれば、所定期間よりも短い間隔で所定割合情報を更新することができる。所定期間が終了する度に所定割合情報が更新される構成とすると、前側の（1つ目の）所定期間の後半から後側の（2つ目の）所定期間の前半に亘る期間において利用された遊技媒体の合計数に対する当該期間において付与された利益の合計量の割合が不自然に高くなる異常又は不自然に低くなる異常が発生したとしても、前側の所定期間における所定割合情報及び後側の所定期間における所定割合情報に基づいて当該異常が発見できない場合が考えられる。これに対して、所定期間よりも短い間隔で所定割合情報を更新する構成であることにより、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する所定期間において付与された利益の合計量の割合が不自然に高くなる異常又は不自然に低くなる異常の発生が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【6362】

特徴α l 6．前記単位期間が完了した場合に前記所定算出手段により算出された前記所定割合情報を記憶する第1所定割合記憶手段（第1単位更新エリア606a、第2単位更新エリア607a）と、

前記所定期間が完了した場合に前記所定算出手段により算出された前記所定割合情報を記憶する第2所定割合記憶手段（第1算出期間の直近エリア606b、第2算出期間の直近エリア607b）と、

前記第1所定割合記憶手段に記憶された前記所定割合情報及び前記第2所定割合記憶手段に記憶された前記所定割合情報のそれぞれを認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側CPU63におけるステップS L 3 1 2の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴α l 5に記載の遊技機。

【6363】

特徴α l 6によれば、単位期間が完了した場合に所定算出手段により算出された所定割合情報を記憶することにより、当該所定割合情報を把握可能とすることができる。単位期間が完了した場合に所定算出手段により算出された所定割合情報を把握可能とすることにより、所定割合情報の異常が発生した場合に当該異常を早期に把握可能とすることができる。これにより、遊技ホールの管理者が当該異常に対する迅速な対応をとることを可能とすることができる。また、所定期間が完了した場合に所定算出手段により算出された所定割合情報を記憶することにより、当該割合情報を把握可能とすることができる。所定期間が完了した場合に所定算出手段により算出された所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間毎の所定割合情報を監視可能とすることができる。

【6364】

特徴α l 7．所定のタイミングで前記所定算出手段により算出された前記所定期間における前記所定割合情報を記憶する手段（第1算出期間の第1履歴エリア606c、第1算出期間の第2履歴エリア606d、第2算出期間の第1履歴エリア607c、第2算出期間の第2履歴エリア607d）と、

前記所定のタイミングにおいて算出対象となった前記所定期間が完了することで開始された前記所定期間における前記所定割合情報を記憶する手段（第1算出期間の直近エリア606b、第1算出期間の第1履歴エリア606c、第2算出期間の直近エリア607b、第2算出期間の第1履歴エリア607c）と、を備えていることを特徴とする特徴α l 5又はα l 6に記載の遊技機。

【6365】

特徴α l 7によれば、所定期間間隔で所定割合情報の履歴を記憶して把握可能とするこ

10

20

30

40

50

とができる。過去の所定割合情報を把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者が所定割合情報を確認する頻度を低減し、遊技ホールの管理者による所定割合情報についての監視負担を軽減することができる。また、所定割合情報の異常が把握された場合に、当該異常がいつから発生していたのかを過去に遡って把握可能とすることができる。

【6366】

上記特徴α l 5の構成を備え、単位期間が終了する度に所定割合情報を算出する構成において、所定割合情報の履歴を記憶する間隔が単位期間よりも長い所定期間間隔であることにより、記憶する所定割合情報の数の増加を抑えながら、広範囲における所定割合情報を把握可能とすることができる。

【6367】

特徴α l 8．特定期間（10回分の単位算出期間全体の期間）において利用された前記遊技媒体の合計数に対する当該特定期間において付与された前記利益の合計量の割合に対応する特定割合情報（直近10回分の単位算出期間における出玉率、第2算出期間における出玉率）を算出する特定算出手段（第89，第92の実施形態では主側CPU63におけるステップSL220の処理を実行する機能、第90の実施形態では主側CPU63におけるステップSL518の処理を実行する機能、第91の実施形態では主側CPU63におけるステップSL716の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴α l 1乃至α l 7のいずれか1に記載の遊技機。

【6368】

特徴α l 8によれば、所定割合情報に加えて特定割合情報が算出される構成であることにより、利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合についての詳細な情報を把握可能とすることができる。これにより、利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

【6369】

特徴α l 9．前記特定期間の一部は前記所定期間の少なくとも一部と重複していることを特徴とする特徴α l 8に記載の遊技機。

【6370】

特徴α l 9によれば、所定期間及び特定期間が重複している期間、及び当該期間の前後の期間において利用された遊技媒体の合計数に対する当該期間において付与された利益の合計量の割合についての詳細な情報を把握可能とすることができる。これにより、利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

【6371】

特徴α l 10．前記所定期間は単位期間（単位算出期間）の所定数分（上記第89～第92の実施形態では4回分）に対応しており、

前記特定期間は前記単位期間の特定数分（上記第89～第92の実施形態では10回分）に対応しており、

前記所定算出手段は、前記単位期間が完了する度に前記所定割合情報を算出し、

前記特定算出手段は、前記単位期間が完了する度に前記特定割合情報を算出することを特徴とする特徴α l 8又はα l 9に記載の遊技機。

【6372】

特徴α l 10によれば、単位期間が完了する度に、単位期間の所定数分である所定期間における所定割合情報と、単位期間の特定数分である特定期間における特定割合情報とが算出される。これにより、所定期間における所定割合情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができるとともに、特定期間における特定割合情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。また、所定割合情報を算出するタイミングと特定割合情報を算出するタイミングとが共通していることにより、所定割合情報及び特定割合情報を算出するタイミングを把握するための構成を簡略化することができる。

【6373】

10

20

30

40

50

特徴α l 1 1．前記所定期間は単位期間（単位算出期間）の所定数分（上記第 8 9 ～第 9 2 の実施形態では 4 回分）に対応しており、

本遊技機は、前記単位期間において利用された前記遊技媒体の合計数に対する当該単位期間において付与された前記利益の合計量の割合に対応する単位割合情報（単位算出期間における出玉率）及び当該単位割合情報を算出する場合に必要な情報（単位算出期間における遊技球の合計払出個数）のうちいずれかである単位対象情報を記憶するための単位記憶領域（第 1 管理バッファ 6 0 1 の各記憶エリア 6 0 1 a ～ 6 0 1 d、第 2 管理バッファ 6 0 2 の各記憶エリア 6 0 2 a ～ 6 0 2 j、共通管理バッファ 6 1 6 の各記憶エリア 6 1 6 a ～ 6 1 6 j、共通管理カウンタエリア 6 2 1 の各出玉率カウンタ 6 2 1 a ～ 6 2 1 j）を、前記所定数以上有する単位期間対応記憶手段（第 1 管理バッファ 6 0 1、第 2 管理バッファ 6 0 2、共通管理バッファ 6 1 6、共通管理カウンタエリア 6 2 1）を備え、

前記所定算出手段は、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記所定割合情報を算出することを特徴とする特徴α l 1 乃至α l 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 3 7 4 】

特徴α l 1 1 によれば、単位対象情報を所定数以上記憶し、当該記憶されている複数の単位対象情報を利用して所定割合情報を算出する構成である。1 つの情報を利用して所定割合情報を算出する構成と比較して、所定割合情報を算出するために利用する情報を細かく更新することができる。また、所定割合情報を算出するために記憶する情報の 1 つずつのデータ量を低減することができる。

【 6 3 7 5 】

特徴α l 1 2．前記単位対象情報は前記単位割合情報であることを特徴とする特徴α l 1 1 に記載の遊技機。

【 6 3 7 6 】

特徴α l 1 2 によれば、単位割合情報を所定数以上記憶し、当該記憶されている複数の単位割合情報を利用して所定割合情報を算出する構成である。このため、単位割合情報を算出する場合に必要な情報を複数記憶するとともに当該複数の情報を利用して所定割合情報を算出する構成と比較して、所定割合情報を算出するために記憶する情報のデータ量を低減することができる。

【 6 3 7 7 】

特徴α l 1 3．前記所定算出手段は、前記単位期間対応記憶手段に前記単位対象情報が新たに記憶されたことに基づいて、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記所定割合情報を算出することを特徴とする特徴α l 1 1 又はα l 1 2 に記載の遊技機。

【 6 3 7 8 】

特徴α l 1 3 によれば、単位期間対応記憶手段に単位対象情報が新たに記憶されて単位算出期間対応記憶手段に記憶されている情報が更新される度に、単位算出期間対応記憶手段に記憶されている情報に基づく所定割合情報を算出することにより、高い頻度で所定割合情報を更新することができる。

【 6 3 7 9 】

特徴α l 1 4．前記所定数は前記単位記憶領域の数よりも少ない数であり、

前記所定算出手段は、直近の前記単位対象情報が記憶された前記単位記憶領域を含めて当該直近の前記単位対象情報に対応する前記単位期間を基準として連続する前記所定数分の前記単位記憶領域に記憶された前記単位対象情報を利用して、前記所定割合情報を算出することを特徴とする特徴α l 1 1 乃至α l 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 3 8 0 】

特徴α l 1 4 によれば、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を含めて当該直近の単位対象情報に対応する単位期間を基準として連続する所定数分の単位記憶領域に記憶された単位対象情報を利用して所定割合情報を算出することにより、直近の所定数分の単位期間全体における所定割合情報を算出することができる。

【6381】

特徴α l 15．複数の前記単位記憶領域において前記単位対象情報が記憶される対象となる前記単位記憶領域は所定の順序で順次変更される構成であり、

本遊技機は、複数の前記単位記憶領域のうち次の前記単位対象情報を記憶させる対象となる前記単位記憶領域の種類を特定可能とする情報を記憶する記憶対象記憶手段（第1書き込みポインタ603、第2書き込みポインタ604、共通書き込みポインタ617）を備え、

前記所定算出手段は、前記記憶対象記憶手段に記憶されている情報に基づいて直近の前記単位対象情報が記憶された前記単位記憶領域を特定することを特徴とする特徴α l 14に記載の遊技機。

10

【6382】

特徴α l 15によれば、複数の単位記憶領域のうち次の単位対象情報を記憶させる対象となる単位記憶領域の種類を特定するために設けられた記憶対象記憶手段を利用して、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定する。このため、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定するための専用の構成を不要としながら、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定することができる。

【6383】

特徴α l 16．特定期間（直近10回分の単位算出期間全体、第2算出期間）において利用された前記遊技媒体の合計数に対する当該特定期間において付与された前記利益の合計量の割合に対応する特定割合情報（直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、第2算出期間における出玉率）を算出する特定算出手段（第89、第92の実施形態では主側CPU63におけるステップSL220の処理を実行する機能、第90の実施形態では主側CPU63におけるステップSL518の処理を実行する機能、第91の実施形態では主側CPU63におけるステップSL716の処理を実行する機能）を備え、

20

前記特定期間は前記単位期間の特定数分（10回分）に対応しており、

前記特定算出手段は、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記特定割合情報を算出することを特徴とする特徴α l 11乃至α l 15のいずれか1に記載の遊技機。

【6384】

特徴α l 16によれば、共通の単位期間対応記憶手段に記憶されている情報を利用して、所定割合情報及び特定割合情報が導出される。このため、所定割合情報を導出するために利用される情報が記憶される構成と、特定割合情報を導出するために利用される情報が記憶される構成とが別々に設けられている構成と比較して、所定割合情報及び特定割合情報を導出するために利用される情報を記憶するための記憶容量を低減することができる。

30

【6385】

特徴α l 17．前記所定算出手段は、前記単位期間対応記憶手段に前記単位対象情報が新たに記憶されたことに基づいて、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記所定割合情報を算出し、

前記特定算出手段は、前記単位期間対応記憶手段に前記単位対象情報が新たに記憶されたことに基づいて、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記特定割合情報を算出することを特徴とする特徴α l 16に記載の遊技機。

40

【6386】

特徴α l 17によれば、単位期間対応記憶手段に単位対象情報が新たに記憶されるタイミングにおいて、所定割合情報及び特定割合情報を更新することができる。所定割合情報及び特定割合情報の更新タイミングが共通していることにより、所定割合情報及び特定割合情報の更新タイミングを把握するための構成が簡略化されている。

【6387】

特徴α l 18．前記特定数は前記所定数よりも多い数であり、

前記単位期間対応記憶手段は、前記単位記憶領域を前記特定数備えていることを特徴とする特徴α l 16又はα l 17に記載の遊技機。

50

【6388】

特徴α l 1 8によれば、単位期間対応記憶手段が備えている特定数の単位記憶領域に記憶されている特定数の単位対象情報を利用して特定割合情報を算出する構成であることにより、単位期間対応記憶手段において特定割合情報を算出するために利用する情報が記憶されている単位記憶領域を把握するための構成を簡略化することができる。また、所定期間における所定割合情報と、所定期間よりも長い期間である特定期間における特定割合情報とを把握可能とすることができる。これにより、所定割合情報の異常が発生しているとともに特定割合情報の異常が発生していない場合、及び所定割合情報の異常が発生していないとともに特定割合情報の異常が発生している場合にも、これらの異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

10

【6389】

なお、特徴α l 1～α l 1 8の構成に対して、特徴A 1～A 1 5、特徴B 1～B 7、特徴C 1～C 5、特徴D 1～D 1 0、特徴E 1～E 6、特徴F 1～F 3、特徴G 1～G 1 8、特徴H 1～H 7、特徴I 1～I 9、特徴J 1～J 4、特徴K 1～K 7、特徴L 1～L 2 0、特徴M 1～M 7、特徴N 1～N 6、特徴O 1～O 1 1、特徴P 1～P 1 2、特徴Q 1～Q 5、特徴R 1～R 1 7、特徴S 1～S 8、特徴T 1～T 1 3、特徴U 1～U 8、特徴V 1～V 6、特徴W 1～W 1 1、特徴X 1～X 1 1、特徴Y 1～Y 1 1、特徴Z 1～Z 1 0、特徴a 1～a 3、特徴b 1～b 7、特徴c 1～c 2 1、特徴d 1～d 1 0、特徴e 1～e 9、特徴f 1～f 6、特徴g 1～g 6、特徴h 1～h 1 3、特徴i 1～i 7、特徴j 1～j 6、特徴k 1～k 1 6、特徴l 1～l 5、特徴m 1～m 3、特徴n 1～n 1 0、特徴o 1～o 7、特徴p 1～p 7、特徴q 1～q 8、特徴r 1～r 7、特徴s 1～s 4、特徴t 1～t 5、特徴u 1～u 1 0、特徴v 1～v 8、特徴w 1～w 8、特徴x 1～x 6、特徴y 1～y 9、特徴z 1～z 6、特徴α A 1～α A 1 0、特徴α B 1～α B 6、特徴α C 1～α C 1 3、特徴α D 1～α D 9、特徴α E 1～α E 5、特徴α F 1～α F 9、特徴α G 1～α G 1 0、特徴α H 1～α H 1 1、特徴α I 1～α I 8、特徴α J 1～α J 1 4、特徴α K 1～α K 8、特徴α L 1～α L 1 1、特徴α M 1～α M 8、特徴α N 1～α N 6、特徴α O 1～α O 7、特徴α P 1～α P 7、特徴α Q 1～α Q 9、特徴α R 1～α R 8、特徴α S 1～α S 3、特徴α T 1～α T 4、特徴α U 1～α U 1 0、特徴α V 1～α V 5、特徴α W 1～α W 9、特徴α X 1～α X 4、特徴α Y 1～α Y 1 1、特徴α Z 1～α Z 4、特徴α a 1～α a 3、特徴α b 1～α b 9、特徴α c 1～α c 7、特徴α d 1～α d 9、特徴α e 1～α e 1 3、特徴α f 1～α f 1 3、特徴α g 1～α g 8、特徴α h 1～α h 1 1、特徴α i 1～α i 1 5、特徴α j 1～α j 1 2、特徴α k 1～α k 1 1、特徴α l 1～α l 1 8、特徴α m 1～α m 1 1、特徴α n 1～α n 9、特徴α o 1～α o 6、特徴α p 1～α p 3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

【6390】

<特徴α m 群>

特徴α m 1. 遊技の結果として所定事象（全遊技状態において遊技領域P Aから排出された遊技球の合計個数が単位基準個数に達すること）が発生した場合にそれに対応する情報の記憶が所定記憶手段（第1管理バッファ601、第2管理バッファ602、共通管理バッファ616、共通管理カウンタエリア621）に実行されるようにすることで所定情報（単位算出期間における出玉率）が前記所定記憶手段に記憶されるようにする所定記憶実行手段（主側CPU63におけるステップSL203及びステップSL215の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSL503の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSL703の処理を実行する機能）と、

40

前記所定情報を利用して、所定期間（直近4回分の単位算出期間全体、第1算出期間）における遊技の結果に対応する所定態様情報（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率）を算出する所定算出手段（第89、第92の実施形態では主側CPU63におけるステップSL208及びステップSL220の処理を実行する機能、第90の実施形態では主側CPU63におけるステップSL510及びステッ

50

プ S L 5 1 8 の処理を実行する機能、第 9 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 7 0 8 及びステップ S L 7 1 6 の処理を実行する機能)と、

前記所定情報を利用して、特定期間(直近 1 0 回分の単位算出期間全体、第 2 算出期間)における遊技の結果に対応する特定態様情報(直近 1 0 回分の単位算出期間における出玉率、第 2 算出期間における出玉率)を算出する特定算出手段(第 8 9 , 第 9 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 2 2 0 の処理を実行する機能、第 9 0 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 5 1 8 の処理を実行する機能、第 9 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 7 1 6 の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 3 9 1 】

特徴 $\alpha m 1$ によれば、所定期間における遊技の結果に対応する所定態様情報と、特定期間における遊技の結果に対応する特定態様情報との両方を把握可能とすることができる。これにより、所定態様情報の異常が発生していない状態において特定態様情報の異常が発生した場合に当該特定態様情報の異常を把握可能とすることができる。また、特定態様情報の異常が発生していない状態において所定態様情報の異常が発生した場合に当該所定態様情報の異常を把握可能とすることができる。

【 6 3 9 2 】

なお、所定期間は、所定時間が経過するまでの期間としてもよく、所定基準契機が発生するまでの期間としてもよい。所定期間を所定基準契機が発生するまでの期間とした場合、当該所定基準契機は利用された遊技媒体の合計数が基準個数に到達することとしてもよい。この場合、基準個数は 1 種類であってもよく、複数種類であってもよい。また、特定期間は、特定時間が経過するまでの期間としてもよく、特定基準契機が発生するまでの期間としてもよい。特定期間を特定基準契機が発生するまでの期間とした場合、当該特定基準契機は利用された遊技媒体の合計数が基準個数に到達することとしてもよい。

【 6 3 9 3 】

特徴 $\alpha m 2$. 前記特定期間の一部は前記所定期間の少なくとも一部と重複していることを特徴とする特徴 $\alpha m 1$ に記載の遊技機。

【 6 3 9 4 】

特徴 $\alpha m 2$ によれば、所定期間及び特定期間が重複している期間、及び当該期間の前後の期間における遊技の結果についての詳細な情報を把握可能として、これらの期間における所定態様情報の異常及び特定態様情報の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

【 6 3 9 5 】

特徴 $\alpha m 3$. 前記所定期間は単位期間(単位算出期間)の所定数分(上記第 8 9 ~ 第 9 2 の実施形態では 4 回分)に対応しており、

前記特定期間は前記単位期間の特定数分(上記第 8 9 ~ 第 9 2 の実施形態では 1 0 回分)に対応しており、

前記所定算出手段は、前記単位期間が完了する度に前記所定態様情報を算出し、

前記特定算出手段は、前記単位期間が完了する度に前記特定態様情報を算出することを特徴とする特徴 $\alpha m 1$ 又は $\alpha m 2$ に記載の遊技機。

【 6 3 9 6 】

特徴 $\alpha m 3$ によれば、単位期間が完了する度に、単位期間の所定数分である所定期間における所定態様情報と、単位期間の特定数分である特定期間における特定態様情報とが算出される。これにより、所定期間における所定態様情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができるとともに、特定期間における特定態様情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。また、所定態様情報を算出するタイミングと特定態様情報を算出するタイミングとが共通していることにより、所定態様情報及び特定態様情報を算出するタイミングを把握するための構成を簡略化することができる。

【 6 3 9 7 】

特徴 $\alpha m 4$. 前記所定期間は単位期間(単位算出期間)の所定数分(上記第 8 9 ~ 第 9

10

20

30

40

50

2の実施形態では4回分)に対応しており、

前記特定期間は前記単位期間の特定数分(上記第89～第92の実施形態では10回分)に対応しており、

前記特定数は前記所定数よりも多い数であり、

前記所定記憶手段は、前記単位期間に対応する前記所定情報である単位対象情報(単位算出期間における出玉率)を記憶するための単位記憶領域(第1管理バッファ601の各記憶エリア601a～601d、第2管理バッファ602の各記憶エリア602a～602j、共通管理バッファ616の各記憶エリア616a～616j、共通管理カウンタエリア621の各出玉率カウンタ621a～621j)を前記特定数以上有しており、

前記所定算出手段は、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記所定態様情報を算出し、

前記特定算出手段は、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記特定態様情報を算出することを特徴とする特徴 $\alpha m 1$ 乃至 $\alpha m 3$ のいずれか1に記載の遊技機。

【6398】

特徴 $\alpha m 4$ によれば、所定記憶手段が所定数よりも多い数である特定数の単位記憶領域を備えていることにより、所定記憶手段の単位記憶領域に記憶されている情報に基づいて、所定態様情報及び特定態様情報を算出することができる。また、共通の所定記憶手段に記憶されている情報を利用して、所定態様情報及び特定態様情報が導出される。このため、所定態様情報を導出するために利用される情報が記憶される構成と、特定態様情報を導出するために利用される情報が記憶される構成とが別々に設けられている構成と比較して、所定態様情報及び特定態様情報を導出するために利用される情報を記憶するための記憶容量を低減することができる。

【6399】

特徴 $\alpha m 5$ ．前記所定算出手段は、前記所定記憶手段に前記単位対象情報が新たに記憶されたことに基づいて、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記所定態様情報を算出し、

前記特定算出手段は、前記所定記憶手段に前記単位対象情報が新たに記憶されたことに基づいて、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記特定態様情報を算出することを特徴とする特徴 $\alpha m 4$ に記載の遊技機。

【6400】

特徴 $\alpha m 5$ によれば、所定記憶手段に単位対象情報が新たに記憶されるタイミングにおいて、所定態様情報及び特定態様情報が更新される。所定態様情報及び特定態様情報の更新タイミングが共通していることにより、所定態様情報及び特定態様情報の更新タイミングを把握するための構成を簡略化することができる。また、所定期間及び特定期間よりも短い期間で所定態様情報及び特定態様情報が更新されることにより、所定態様情報の異常及び特定態様情報の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

【6401】

特徴 $\alpha m 6$ ．前記所定算出手段は、直近の前記単位対象情報が記憶された前記単位記憶領域を含めて当該直近の前記単位対象情報に対応する前記単位期間を基準として連続する前記所定数分の前記単位記憶領域に記憶された前記単位対象情報を利用して、前記所定態様情報を算出することを特徴とする特徴 $\alpha m 4$ 又は $\alpha m 5$ に記載の遊技機。

【6402】

特徴 $\alpha m 6$ によれば、所定数よりも多い数の単位記憶領域の中から直近の単位対象情報に対応する単位期間を基準として連続する所定数分の単位記憶領域に記憶された単位対象情報を利用して所定態様情報を算出することができる。所定態様情報を算出するために単位記憶領域を所定数備えている別の記憶手段を設ける構成と比較して、単位対象情報を記憶するための記憶容量を低減することができる。

【6403】

特徴 $\alpha m 7$ ．複数の前記単位記憶領域において前記単位対象情報が記憶される対象とな

10

20

30

40

50

る前記単位記憶領域は所定の順序で順次変更される構成であり、

本遊技機は、複数の前記単位記憶領域のうち次の前記単位対象情報を記憶させる対象となる前記単位記憶領域の種類を特定可能とする情報を記憶する記憶対象記憶手段（第1書き込みポインタ603、第2書き込みポインタ604、共通書き込みポインタ617）を備え、

前記所定算出手段は、前記記憶対象記憶手段に記憶されている情報に基づいて直近の前記単位対象情報が記憶された前記単位記憶領域を特定することを特徴とする特徴αm6に記載の遊技機。

【6404】

特徴αm7によれば、複数の単位記憶領域のうち次の単位対象情報を記憶させる対象となる単位記憶領域の種類を特定するために設けられた記憶対象記憶手段を利用して、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定する。このため、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定するための専用の構成を不要としながら、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定することができる。

【6405】

特徴αm8．前記所定記憶手段は、前記単位記憶領域を前記特定数備えていることを特徴とする特徴αm4乃至αm7のいずれか1に記載の遊技機。

【6406】

特徴αm8によれば、所定記憶手段が単位記憶領域を特定数備えていることにより、特定数よりも少ない所定数の単位記憶領域に記憶されている単位対象情報を利用して所定態様情報を算出することができるとともに、特定数の単位記憶領域に記憶されている単位対象情報を利用して特定態様情報を算出することができる。特定態様情報を算出するために利用される単位対象情報の数と、所定記憶手段が備えている単位記憶領域の数とが一致していることにより、特定態様情報を算出するために利用する単位対象情報が記憶されている単位記憶領域を特定するための処理を簡略化することができる。

【6407】

特徴αm9．遊技媒体を利用して遊技が行われる構成であり、

本遊技機は、遊技が行われることで利益付与事象（一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34への遊技球の入球）が発生したことに基づいて利益を付与する利益付与手段（主側CPU63におけるステップS316及びステップS317の処理を実行する機能）を備え、

前記所定記憶実行手段は、前記所定事象として前記利益が付与されたことに基づいてそれに対応する情報の記憶が前記所定記憶手段に実行されるようにするものであり、

前記所定態様情報は、前記所定期間において利用された前記遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された前記利益の合計量の割合に対応する所定割合情報（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率）であり、

前記特定態様情報は、前記所定期間において利用された前記遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された前記利益の合計量の割合に対応する特定割合情報（直近10回分の単位算出期間全体における出玉率、第2算出期間における出玉率）であることを特徴とする特徴αm1乃至αm8のいずれか1に記載の遊技機。

【6408】

特徴αm9によれば、所定割合情報に基づいて、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する所定期間において付与された利益の合計量の割合を把握可能とすることができる。所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する所定期間において付与された利益の合計量の割合が不自然な程度に高くなる異常及び不自然な程度に低くなる異常を把握可能とすることができる。また、特定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する所定期間において付与された利益の合計量の割合が不自然な程度に高くなる異常及び

10

20

30

40

50

不自然な程度に低くなる異常を把握可能とすることができる。

【6409】

特徴αm10．利用された前記遊技媒体の合計数を計測する利用計測手段（主側CPU63におけるステップSL102及びステップSL103の処理を実行する機能）と、
付与された前記利益の合計量を計測する付与計測手段（主側CPU63におけるステップSL103の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定情報には、前記付与計測手段により計測された前記利益の合計量に対応する情報が含まれており、

前記所定算出手段は、前記付与計測手段により計測された前記利益の合計量に対応する情報（遊技球の合計払出個数）を利用して前記所定割合情報を算出するものであり、

前記特定算出手段は、前記付与計測手段により計測された前記利益の合計量に対応する情報（遊技球の合計払出個数）を利用して前記特定割合情報を算出するものであり、

遊技状態として、付与される前記利益の期待値が相違することとなる第1遊技状態（開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない遊技状態）及び第2遊技状態（開閉実行モードである遊技状態、高頻度サポートモードである遊技状態）が存在しており、

前記利用計測手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を区別することなく、利用された前記遊技媒体の合計数を計測し、

前記付与計測手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を区別することなく、付与された前記利益の合計量を計測することを特徴とする特徴αm9に記載の遊技機。

【6410】

特徴αm10によれば、所定割合情報及び特定割合情報は、第1遊技状態及び第2遊技状態を区別することなく計測される付与された利益の合計量に対応する情報を利用して算出される。このため、所定割合情報及び特定割合情報に基づいて、第1遊技状態において利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常、及び第2遊技状態において利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常を把握可能とすることができる。所定割合情報及び特定割合情報の両方を把握可能とすることにより、これらの異常が見逃されてしまうことを防止することができる。また、第1遊技状態において利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成と、第2遊技状態において利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成とが別々に設けられている構成と比較して、利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成を簡略化することができる。また、第1遊技状態における利益の合計量を計測するための構成と、第2遊技状態における利益の合計量を計測するための構成とが別々に設けられている構成と比較して、利益の合計量を計測するための構成を簡略化することができる。

【6411】

特徴αm11．前記遊技媒体として遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PA）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段（一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34）と、

当該所定入球手段に入球した遊技球を検知する所定検知手段（第1入賞口検知センサ42a、第2入賞口検知センサ43a、第3入賞口検知センサ44a、特電検知センサ45a、第1作動口検知センサ46a、第2作動口検知センサ47a）と、

当該所定検知手段に遊技球が検知されたことに基づいて、それに対応する情報が特定記憶手段に記憶されるようにする特定記憶実行手段（主側CPU63におけるステップSL102の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記利益付与手段は、前記所定検知手段に遊技球が検知されたことに対応する情報が前記特定記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記利益の付与として、所定個数の遊技球が遊技者に付与されるようにするための処理（主側CPU63におけるステップS316及びステップS317の処理）を実行し、

本遊技機は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって入球した遊技球を前記

10

20

30

40

50

遊技領域から排出させる入球手段として、前記所定入球手段を含めて複数の入球手段（アウト口 24 a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34）を備えており、

前記遊技領域を流下する遊技球は前記複数の入球手段のいずれかに入球することで前記遊技領域から排出される構成であり、

前記複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球を検知する検知手段として、前記所定検知手段を含めて複数の検知手段（第 1 入賞口検知センサ 42 a、第 2 入賞口検知センサ 43 a、第 3 入賞口検知センサ 44 a、特電検知センサ 45 a、第 1 作動口検知センサ 46 a、第 2 作動口検知センサ 47 a、アウト口検知センサ 48 a）を備えており、

前記複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球は、前記複数の検知手段のいずれかにて検知される構成であり、

前記所定算出手段は、前記所定期間における前記遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報を前記所定割合情報として算出し、

前記特定算出手段は、前記特定期間における前記遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報を前記特定割合情報として算出することを特徴とする特徴 $\alpha m 9$ 又は $\alpha m 10$ に記載の遊技機。

【6412】

特徴 $\alpha m 11$ によれば、遊技領域を流下する遊技球は複数の入球手段のいずれかに入球することで遊技領域から排出される構成であるとともに、複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球は、複数の検知手段のいずれかにて検知される構成である。このため、遊技領域から排出される全ての遊技球を計測することができる。所定割合情報は、所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報である。このため、所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に高い異常、及び所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に低い異常を把握可能とすることができる。また、特定割合情報は、特定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報である。このため、特定割合情報を把握可能とすることにより、特定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に高い異常、及び特定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に低い異常を把握可能とすることができる。所定割合情報及び特定割合情報を把握可能とすることにより、遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合の異常が見逃されてしまうことを防止することができる。

【6413】

なお、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ の構成に対して、特徴 A1～A15、特徴 B1～B7、特徴 C1～C5、特徴 D1～D10、特徴 E1～E6、特徴 F1～F3、特徴 G1～G18、特徴 H1～H7、特徴 I1～I9、特徴 J1～J4、特徴 K1～K7、特徴 L1～L20、特徴 M1～M7、特徴 N1～N6、特徴 O1～O11、特徴 P1～P12、特徴 Q1～Q5、特徴 R1～R17、特徴 S1～S8、特徴 T1～T13、特徴 U1～U8、特徴 V1～V6、特徴 W1～W11、特徴 X1～X11、特徴 Y1～Y11、特徴 Z1～Z10、特徴 a1～a3、特徴 b1～b7、特徴 c1～c21、特徴 d1～d10、特徴 e1～e9、特徴 f1～f6、特徴 g1～g6、特徴 h1～h13、特徴 i1～i7、特徴 j1～j6、特徴 k1～k16、特徴 l1～l5、特徴 m1～m3、特徴 n1～n10、特徴 o1～o7、特徴 p1～p7、特徴 q1～q8、特徴 r1～r7、特徴 s1～s4、特徴 t1～t5、特徴 u1～u10、特徴 v1～v8、特徴 w1～w8、特徴 x1～x6、特徴 y1～y9、特徴 z1～z6、特徴 $\alpha A 1 \sim \alpha A 10$ 、特徴 $\alpha B 1 \sim \alpha B 6$ 、特徴 $\alpha C 1 \sim \alpha C 13$ 、特徴 $\alpha D 1 \sim \alpha D 9$ 、特徴 $\alpha E 1 \sim \alpha E 5$ 、特徴 $\alpha F 1 \sim \alpha F 9$ 、特徴 $\alpha G 1 \sim \alpha G 10$ 、特徴 $\alpha H 1 \sim \alpha H 11$ 、特徴 $\alpha I 1 \sim \alpha I 8$ 、特徴 $\alpha J 1 \sim \alpha J 14$

、特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6414】

<特徴 αn 群>

特徴 $\alpha n1$ ．遊技の結果として所定事象（全遊技状態において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が単位基準個数に達すること）が発生した場合にそれに対応する情報の記憶が所定記憶手段（第1管理バッファ601、第2管理バッファ602、共通管理バッファ616、共通管理カウンタエリア621）に実行されるようにすることで所定情報（単位算出期間における出玉率）が前記所定記憶手段に記憶されるようにする所定記憶実行手段（主側CPU63におけるステップSL203及びステップSL215の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSL503の処理を実行する機能、主側CPU63におけるステップSL703の処理を実行する機能）と、

前記所定情報を利用して、所定期間（直近4回分の単位算出期間全体、第1算出期間）における遊技の結果に対応する所定態様情報（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率）を算出する所定算出手段（第89、第92の実施形態では主側CPU63におけるステップSL208及びステップSL220の処理を実行する機能、第90の実施形態では主側CPU63におけるステップSL510及びステップSL518の処理を実行する機能、第91の実施形態では主側CPU63におけるステップSL708及びステップSL716の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定期間は単位期間（単位算出期間）の所定数分（上記第89～第92の実施形態では4回分）に対応しており、

前記所定算出手段は、前記単位期間が完了する度に前記所定態様情報を算出することを特徴とする遊技機。

【6415】

特徴 $\alpha n1$ によれば、所定態様情報に基づいて、所定期間における遊技の結果に対応する情報を把握することができる。このため、所定態様情報を把握可能とすることにより、所定期間における遊技の結果に対応する情報の異常を把握可能とすることができる。また、所定期間よりも短い間隔で所定態様情報を更新することができる。所定期間が終了する度に所定態様情報が更新される構成とすると、前側の（1つ目の）所定期間の後半から後側の（2つ目の）所定期間の前半に亘る期間における遊技の結果に対応する情報の異常が発生したとしても、前側の所定期間における所定態様情報及び後側の所定期間における所定態様情報に基づいて当該異常が発見できない場合が考えられる。これに対して、所定期間よりも短い間隔で所定態様情報を更新する構成であることにより、所定期間における遊技の結果に対応する情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減することができる。

【6416】

特徴 $\alpha n2$ ．前記単位期間が完了した場合に前記所定算出手段により算出された前記所定態様情報を記憶する第1所定態様記憶手段（第1単位更新エリア606a、第2単位更新エリア607a）と、

前記所定期間が完了した場合に前記所定算出手段により算出された前記所定態様情報を記憶する第2所定態様記憶手段（第1算出期間の直近エリア606b、第2算出期間の直近エリア607b）と、

前記第1所定態様記憶手段に記憶された前記所定態様情報及び前記第2所定態様記憶手段に記憶された前記所定態様情報のそれぞれを認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側CPU63におけるステップSL312の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴αn1に記載の遊技機。

【6417】

特徴αn2によれば、単位期間が完了した場合に所定算出手段により算出された所定態様情報を把握可能とすることにより、所定態様情報の異常が発生した場合に当該異常を早期に把握可能とすることができる。これにより、遊技ホールの管理者が当該異常に対する迅速な対応をとることを可能とすることができる。また、所定期間が完了した場合に所定算出手段により算出された所定態様情報を把握可能とすることにより、所定期間毎の所定態様情報を監視可能とすることができる。

10

【6418】

特徴αn3．所定のタイミングで前記所定算出手段により算出された前記所定期間における前記所定態様情報を記憶する手段（第1算出期間の第1履歴エリア606c、第1算出期間の第2履歴エリア606d、第2算出期間の第1履歴エリア607c、第2算出期間の第2履歴エリア607d）と、

前記所定のタイミングにおいて算出対象となった前記所定期間が完了することで開始された前記所定期間における前記所定態様情報を記憶する手段（第1算出期間の直近エリア606b、第1算出期間の第1履歴エリア606c、第2算出期間の直近エリア607b、第2算出期間の第1履歴エリア607c）と、

20

を備えていることを特徴とする特徴αn1又はαn2に記載の遊技機。

【6419】

特徴αn3によれば、所定期間間隔で所定態様情報の履歴を記憶して把握可能とすることができる。過去の所定態様情報を把握可能とすることにより、遊技ホールの管理者が所定態様情報を確認する頻度を低減し、遊技ホールの管理者による所定態様情報についての監視負担を軽減することができる。また、所定態様情報の異常が把握された場合に、当該異常がいつから発生していたのかを過去に遡って把握可能とすることができる。

【6420】

上記特徴αn1の構成を備え、単位期間が終了する度に所定態様情報を算出する構成において、所定態様情報の履歴を記憶する間隔が単位期間よりも長い所定期間間隔であることにより、記憶する所定態様情報の数の増加を抑えながら、広範囲における所定態様情報を把握可能とすることができる。

30

【6421】

特徴αn4．前記所定記憶手段は、前記単位期間に対応する前記所定情報である単位対象情報（単位算出期間における出玉率）を記憶するための単位記憶領域（第1管理バッファ601の各記憶エリア601a～601d、第2管理バッファ602の各記憶エリア602a～602j、共通管理バッファ616の各記憶エリア616a～616j、共通管理カウンタエリア621の各出玉率カウンタ621a～621j）を前記所定数以上有しており、

前記所定算出手段は、前記所定記憶手段に前記単位対象情報が新たに記憶されたことに基づいて、複数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記所定態様情報を算出することを特徴とする特徴αn1乃至αn3のいずれか1に記載の遊技機。

40

【6422】

特徴αn4によれば、所定期間よりも短い期間で所定態様情報を更新することができる。所定期間が終了する度に所定態様情報が更新される構成とすると、前側の（1つ目の）所定期間の後半から後側の（2つ目の）所定期間の前半に亘る期間における遊技の結果に対応する情報の異常が発生したとしても、前側の所定期間における所定態様情報及び後側の所定期間における所定態様情報に基づいて当該異常が発見できない場合が考えられる。これに対して、所定期間よりも短い間隔で所定態様情報を更新する構成であることにより、所定期間における遊技の結果に対応する情報の異常が見逃されてしまう可能性を低減す

50

ることができる。

【6423】

特徴 $\alpha n 5$ ．前記所定算出手段は、直近の前記単位対象情報が記憶された前記単位記憶領域を含めて当該直近の前記単位対象情報に対応する前記単位期間を基準として連続する前記所定数分の前記単位記憶領域に記憶された前記単位対象情報を利用して、前記所定態様情報を算出することを特徴とする特徴 $\alpha n 4$ に記載の遊技機。

【6424】

特徴 $\alpha n 5$ によれば、所定数よりも多い数の単位記憶領域の中から直近の単位対象情報に対応する単位期間を基準として連続する所定数分の単位記憶領域に記憶された単位対象情報を利用して所定態様情報を算出することができる。所定態様情報を算出するために単位記憶領域を所定数備えている別の記憶手段を設ける構成と比較して、単位対象情報を記憶するための記憶容量を低減することができる。

10

【6425】

特徴 $\alpha n 6$ ．複数の前記単位記憶領域において前記単位対象情報が記憶される対象となる単位記憶領域は所定の順序で順次変更される構成であり、

本遊技機は、複数の前記単位記憶領域のうち次の前記単位対象情報を記憶させる対象となる前記単位記憶領域の種類を特定可能とする情報を記憶する記憶対象記憶手段（第1書き込みポインタ603、第2書き込みポインタ604、共通書き込みポインタ617）を備え、

前記所定算出手段は、前記記憶対象記憶手段に記憶されている情報に基づいて直近の前記単位対象情報が記憶された前記単位記憶領域を特定することを特徴とする特徴 $\alpha n 5$ に記載の遊技機。

20

【6426】

特徴 $\alpha n 6$ によれば、複数の単位記憶領域のうち次の単位対象情報を記憶させる対象となる単位記憶領域の種類を特定するために設けられた記憶対象記憶手段を利用して、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定する。このため、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定するための専用の構成を不要としながら、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定することができる。

【6427】

特徴 $\alpha n 7$ ．遊技媒体（遊技球）を利用して遊技が行われる構成であり、

30

本遊技機は、遊技が行われることで利益付与事象（一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34への遊技球の入球）が発生したことに基づいて利益を付与する利益付与手段（主側CPU63におけるステップS316及びステップS317の処理を実行する機能）を備え、

前記所定記憶実行手段は、前記所定事象として前記利益が付与されたことに基づいてそれに対応する情報の記憶が前記所定記憶手段に実行されるようにするものであり、

前記所定態様情報は、前記所定期間において利用された前記遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された前記利益の合計量の割合に対応する所定割合情報（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率）であることを特徴とする特徴 $\alpha n 1$ 乃至 $\alpha n 6$ のいずれか1に記載の遊技機。

40

【6428】

特徴 $\alpha n 7$ によれば、所定割合情報に基づいて、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する所定期間において付与された利益の合計量の割合を把握可能とすることができる。所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された利益の合計量が不自然な程度に高くなる異常、及び所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された利益の合計量が不自然な程度に低くなる異常を把握可能とすることができる。

【6429】

特徴 $\alpha n 8$ ．利用された前記遊技媒体の合計数を計測する利用計測手段（主側CPU6

50

3におけるステップS L 1 0 2及びステップS L 1 0 3の処理を実行する機能)と、

付与された前記利益の合計量を計測する付与計測手段(主側C P U 6 3におけるステップS L 1 0 3の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記所定情報には、前記付与計測手段により計測された前記利益の合計量に対応する情報が含まれており、

前記所定算出手段は、前記付与計測手段により計測された前記利益の合計量に対応する情報(遊技球の合計払出個数)を利用して前記所定割合情報を算出するものであり、

遊技状態として、付与される前記利益の期待値が相違することとなる第1遊技状態(開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない遊技状態)及び第2遊技状態(開閉実行モードである遊技状態、高頻度サポートモードである遊技状態)が存在しており、

前記利用計測手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を区別することなく、利用された前記遊技媒体の合計数を計測し、

前記付与計測手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を区別することなく、前記利益の合計量を計測することを特徴とする特徴α n 7に記載の遊技機。

【6 4 3 0】

特徴α n 8によれば、所定割合情報は、第1遊技状態及び第2遊技状態を区別することなく計測された利益の合計量に対応する情報を利用して算出される。このため、所定割合情報に基づいて、第1遊技状態において利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常、及び第2遊技状態において利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常を把握可能とすることができる。第1遊技状態において利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成と、第2遊技状態において利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成とが別々に設けられている構成と比較して、利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成を簡略化することができる。また、第1遊技状態における利益の合計量を計測するための構成と、第2遊技状態における利益の合計量を計測するための構成とが別々に設けられている構成と比較して、利益の合計量を計測するための構成を簡略化することができる。

【6 4 3 1】

特徴α n 9. 前記遊技媒体として遊技球が流下する遊技領域(遊技領域P A)と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段(一般入賞口3 1、特電入賞装置3 2、第1作動口3 3、第2作動口3 4)と、

当該所定入球手段に入球した遊技球を検知する所定検知手段(第1入賞口検知センサ4 2 a、第2入賞口検知センサ4 3 a、第3入賞口検知センサ4 4 a、特電検知センサ4 5 a、第1作動口検知センサ4 6 a、第2作動口検知センサ4 7 a)と、

当該所定検知手段に遊技球が検知されたことに基づいて、それに対応する情報が特定記憶手段に記憶されるようにする特定記憶実行手段(主側C P U 6 3におけるステップS L 1 0 2の処理を実行する機能)と、
を備え、

前記利益付与手段は、前記所定検知手段に遊技球が検知されたことに対応する情報が前記特定記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記利益の付与として、所定個数の遊技球が遊技者に付与されるようにするための処理(主側C P U 6 3におけるステップS 3 1 6及びステップS 3 1 7の処理)を実行し、

本遊技機は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって入球した遊技球を前記遊技領域から排出させる入球手段として、前記所定入球手段を含めて複数の入球手段(アウト口2 4 a、一般入賞口3 1、特電入賞装置3 2、第1作動口3 3、第2作動口3 4)を備えており、

前記遊技領域を流下する遊技球は前記複数の入球手段のいずれかに入球することで前記遊技領域から排出される構成であり、

前記複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球を検知する検知手段として、前記所定検知手段を含めて複数の検知手段(第1入賞口検知センサ4 2 a、第2入賞口検知センサ

10

20

30

40

50

43a、第3入賞口検知センサ44a、特電検知センサ45a、第1作動口検知センサ46a、第2作動口検知センサ47a、アウト口検知センサ48a)を備えており、

前記複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球は、前記複数の検知手段のいずれかにて検知される構成であり、

前記所定算出手段は、前記所定期間における前記遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報を前記所定割合情報として算出することを特徴とする特徴 $\alpha n7$ 又は $\alpha n8$ に記載の遊技機。

【6432】

特徴 $\alpha n9$ によれば、遊技領域を流下する遊技球は複数の入球手段のいずれかに入球することで遊技領域から排出される構成であるとともに、複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球は、複数の検知手段のいずれかにて検知される構成である。このため、遊技領域から排出される全ての遊技球を計測することができる。また、所定割合情報は、所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報である。このため、所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に高い異常、及び所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に低い異常を把握可能とすることができる。

【6433】

なお、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～Q5、特徴R1～R17、特徴S1～S8、特徴T1～T13、特徴U1～U8、特徴V1～V6、特徴W1～W11、特徴X1～X11、特徴Y1～Y11、特徴Z1～Z10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴 $\alpha A1 \sim \alpha A10$ 、特徴 $\alpha B1 \sim \alpha B6$ 、特徴 $\alpha C1 \sim \alpha C13$ 、特徴 $\alpha D1 \sim \alpha D9$ 、特徴 $\alpha E1 \sim \alpha E5$ 、特徴 $\alpha F1 \sim \alpha F9$ 、特徴 $\alpha G1 \sim \alpha G10$ 、特徴 $\alpha H1 \sim \alpha H11$ 、特徴 $\alpha I1 \sim \alpha I8$ 、特徴 $\alpha J1 \sim \alpha J14$ 、特徴 $\alpha K1 \sim \alpha K8$ 、特徴 $\alpha L1 \sim \alpha L11$ 、特徴 $\alpha M1 \sim \alpha M8$ 、特徴 $\alpha N1 \sim \alpha N6$ 、特徴 $\alpha O1 \sim \alpha O7$ 、特徴 $\alpha P1 \sim \alpha P7$ 、特徴 $\alpha Q1 \sim \alpha Q9$ 、特徴 $\alpha R1 \sim \alpha R8$ 、特徴 $\alpha S1 \sim \alpha S3$ 、特徴 $\alpha T1 \sim \alpha T4$ 、特徴 $\alpha U1 \sim \alpha U10$ 、特徴 $\alpha V1 \sim \alpha V5$ 、特徴 $\alpha W1 \sim \alpha W9$ 、特徴 $\alpha X1 \sim \alpha X4$ 、特徴 $\alpha Y1 \sim \alpha Y11$ 、特徴 $\alpha Z1 \sim \alpha Z4$ 、特徴 $\alpha a1 \sim \alpha a3$ 、特徴 $\alpha b1 \sim \alpha b9$ 、特徴 $\alpha c1 \sim \alpha c7$ 、特徴 $\alpha d1 \sim \alpha d9$ 、特徴 $\alpha e1 \sim \alpha e13$ 、特徴 $\alpha f1 \sim \alpha f13$ 、特徴 $\alpha g1 \sim \alpha g8$ 、特徴 $\alpha h1 \sim \alpha h11$ 、特徴 $\alpha i1 \sim \alpha i15$ 、特徴 $\alpha j1 \sim \alpha j12$ 、特徴 $\alpha k1 \sim \alpha k11$ 、特徴 $\alpha l1 \sim \alpha l18$ 、特徴 $\alpha m1 \sim \alpha m11$ 、特徴 $\alpha n1 \sim \alpha n9$ 、特徴 $\alpha o1 \sim \alpha o6$ 、特徴 $\alpha p1 \sim \alpha p3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6434】

<特徴 αo 群>

特徴 $\alpha o1$ ．遊技の結果として所定事象（全遊技状態において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が単位基準個数に達すること）が発生した場合にそれに対応する情報の記憶が所定記憶手段（第1管理バッファ601、共通管理バッファ616、共通管理カウンタエリア621）に実行されるようにすることで所定情報（単位算出期間における出玉率）が前記所定記憶手段に記憶されるようにする所定記憶実行手段（主側CPU63

10

20

30

40

50

におけるステップ S L 2 0 3 の処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 5 0 3 の処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記所定情報を利用して、所定期間（直近 4 回分の単位算出期間全体、第 1 算出期間）における遊技の結果に対応する所定態様情報（直近 4 回分の単位算出期間全体における出玉率、第 1 算出期間における出玉率）を算出する所定算出手段（第 8 9 , 第 9 2 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 2 0 8 及びステップ S L 2 2 0 の処理を実行する機能、第 9 0 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 5 1 0 及びステップ S L 5 1 8 の処理を実行する機能、第 9 1 の実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S L 7 0 8 及びステップ S L 7 1 6 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定期間は単位期間（単位算出期間）の所定数分（上記第 8 9 ~ 第 9 2 の実施形態では 4 回分）に対応しており、

前記所定記憶手段は、前記単位期間に対応する前記所定情報である単位対象情報（単位算出期間における出玉率）を記憶するための単位記憶領域（第 1 管理バッファ 6 0 1 の各記憶エリア 6 0 1 a ~ 6 0 1 d、第 2 管理バッファ 6 0 2 の各記憶エリア 6 0 2 a ~ 6 0 2 j、共通管理バッファ 6 1 6 の各記憶エリア 6 1 6 a ~ 6 1 6 j、共通管理カウンタエリア 6 2 1 の各出玉率カウンタ 6 2 1 a ~ 6 2 1 j）を前記所定数以上有しており、

前記所定算出手段は、前記所定数の前記単位記憶領域に記憶されている情報を利用して、前記所定態様情報を算出することを特徴とする遊技機。

【 6 4 3 5 】

特徴 α o 1 によれば、所定態様情報に基づいて、所定期間における遊技の結果に対応する情報を把握可能とすることができる。所定態様情報を把握可能とすることにより、所定期間における遊技の結果に対応する情報の異常を把握可能とすることができる。所定記憶手段が所定数よりも多い数である特定数の単位記憶領域を備えていることにより、所定記憶手段の単位記憶領域に記憶されている情報に基づいて、所定態様情報を算出することができる。また、所定記憶手段に記憶されている複数の単位対象情報を利用して所定態様情報を算出する構成である。このため、1つの情報を利用して所定態様情報を算出する構成と比較して、所定態様情報を算出するために利用する情報を細かく更新することができる。

【 6 4 3 6 】

特徴 α o 2 . 前記単位記憶領域の数は前記所定数よりも多い構成であり、

前記所定算出手段は、直近の前記単位対象情報が記憶された前記単位記憶領域を含めて当該直近の前記単位対象情報に対応する前記単位期間を基準として連続する前記所定数分の前記単位記憶領域に記憶された前記単位対象情報を利用して、前記所定態様情報を算出することを特徴とする特徴 α o 1 に記載の遊技機。

【 6 4 3 7 】

特徴 α o 2 によれば、所定数よりも多い数の単位記憶領域の中から直近の単位対象情報に対応する単位期間を基準として連続する所定数分の単位記憶領域に記憶された単位対象情報を利用して所定態様情報を算出することができる。所定態様情報を算出するために単位記憶領域を所定数備えている別の記憶手段を設ける構成と比較して、単位対象情報を記憶するための記憶容量を低減することができる。

【 6 4 3 8 】

特徴 α o 3 . 複数の前記単位記憶領域において前記単位対象情報が記憶される対象となる前記単位記憶領域は所定の順序で順次変更される構成であり、

本遊技機は、複数の前記単位記憶領域のうち次の前記単位対象情報を記憶させる対象となる前記単位記憶領域の種類を特定可能とする情報を記憶する記憶対象記憶手段（第 1 書き込みポインタ 6 0 3、第 2 書き込みポインタ 6 0 4、共通書き込みポインタ 6 1 7）を備え、

前記所定算出手段は、前記記憶対象記憶手段に記憶されている情報に基づいて直近の前記単位対象情報が記憶された前記単位記憶領域を特定することを特徴とする特徴 α o 2 に

10

20

30

40

50

記載の遊技機。

【6439】

特徴α03によれば、複数の単位記憶領域のうち次の単位対象情報を記憶させる対象となる単位記憶領域の種類を特定するために設けられた記憶対象記憶手段を利用して、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定する。このため、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定するための専用の構成を設けることを不要としながら、直近の単位対象情報が記憶された単位記憶領域を特定することができる。

【6440】

特徴α04．遊技媒体（遊技球）を利用して遊技が行われる構成であり、

本遊技機は、遊技が行われることで利益付与事象（一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34への遊技球の入球）が発生したことに基づいて利益を付与する利益付与手段（主側CPU63におけるステップS316及びステップS317の処理を実行する機能）を備え、

前記所定記憶実行手段は、前記所定事象として前記利益が付与されたことに基づいてそれに対応する情報の記憶が前記所定記憶手段に実行されるようにするものであり、

前記所定態様情報は、前記所定期間において利用された前記遊技媒体の合計数に対する当該所定期間において付与された前記利益の合計量の割合に対応する所定割合情報（直近4回分の単位算出期間全体における出玉率、第1算出期間における出玉率）であることを特徴とする特徴α01乃至α03のいずれか1に記載の遊技機。

【6441】

特徴α04によれば、所定割合情報に基づいて、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する所定期間において付与された利益の合計量の割合を把握可能とすることができる。所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間において利用された遊技媒体の合計数に対する所定期間において付与された利益の合計量の割合が不自然な程度に高くなる異常、及び不自然な程度に低くなる異常を把握可能とすることができる。

【6442】

特徴α05．利用された前記遊技媒体の合計数を計測する利用計測手段（主側CPU63におけるステップSL102及びステップSL103の処理を実行する機能）と、

付与された前記利益の合計量を計測する付与計測手段（主側CPU63におけるステップSL103の処理を実行する機能）と、

前記所定情報には、前記付与計測手段により計測された前記利益の合計量に対応する情報が含まれており、

前記所定算出手段は、前記付与計測手段により計測された前記利益の合計量に対応する情報（遊技球の合計払出個数）を利用して前記所定割合情報を算出するものであり、

遊技状態として、付与される前記利益の期待値が相違することとなる第1遊技状態（開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない遊技状態）及び第2遊技状態（開閉実行モードである遊技状態、高頻度サポートモードである遊技状態）が存在しており、

前記利用計測手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を区別することなく、利用された前記遊技媒体の合計数を計測し、

前記付与計測手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態を区別することなく、前記利益の合計量を計測することを特徴とする特徴α04に記載の遊技機。

【6443】

特徴α05によれば、所定割合情報は、第1遊技状態及び第2遊技状態を区別することなく計測された利益の合計量に対応する情報を利用して算出される。このため、所定割合情報に基づいて、第1遊技状態において利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常、及び第2遊技状態において利用された遊技媒体の合計数に対する付与された利益の合計量の割合の異常を把握可能とすることができる。第1遊技状態において利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成と、第2遊技状態において利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成とが別々に設けられている構成と比較し

10

20

30

40

50

て、利用された遊技媒体の合計数を計測するための構成を簡略化することができる。また、第1遊技状態における利益の合計量を計測するための構成と、第2遊技状態における利益の合計量を計測するための構成とが別々に設けられている構成と比較して、利益の合計量を計測するための構成を簡略化することができる。

【6444】

特徴αo6．前記遊技媒体として遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PA）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段（一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34）と、

当該所定入球手段に入球した遊技球を検知する所定検知手段（第1入賞口検知センサ42a、第2入賞口検知センサ43a、第3入賞口検知センサ44a、特電検知センサ45a、第1作動口検知センサ46a、第2作動口検知センサ47a）と、

当該所定検知手段に遊技球が検知されたことに基づいて、それに対応する情報が特定記憶手段に記憶されるようにする特定記憶実行手段（主側CPU63におけるステップSL102の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記利益付与手段は、前記所定検知手段に遊技球が検知されたことに対応する情報が前記特定記憶手段に記憶されていることに基づいて、前記利益の付与として、所定個数の遊技球が遊技者に付与されるようにするための処理（主側CPU63におけるステップS316及びステップS317の処理）を実行し、

本遊技機は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって入球した遊技球を前記遊技領域から排出させる入球手段として、前記所定入球手段を含めて複数の入球手段（アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34）を備えており、

前記遊技領域を流下する遊技球は前記複数の入球手段のいずれかに入球することで前記遊技領域から排出される構成であり、

前記複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球を検知する検知手段として、前記所定検知手段を含めて複数の検知手段（第1入賞口検知センサ42a、第2入賞口検知センサ43a、第3入賞口検知センサ44a、特電検知センサ45a、第1作動口検知センサ46a、第2作動口検知センサ47a、アウト口検知センサ48a）を備えており、

前記複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球は、前記複数の検知手段のいずれかにて検知される構成であり、

前記所定算出手段は、前記所定期間における前記遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報を前記所定割合情報として算出することを特徴とする特徴αo4又はαo5に記載の遊技機。

【6445】

特徴αo6によれば、遊技領域を流下する遊技球は複数の入球手段のいずれかに入球することで遊技領域から排出される構成であるとともに、複数の入球手段のいずれかに入球した遊技球は、複数の検知手段のいずれかにて検知される構成である。このため、遊技領域から排出される全ての遊技球を計測することができる。また、所定割合情報は、所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合に対応する情報である。このため、所定割合情報を把握可能とすることにより、所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に高い異常、及び所定期間における遊技領域から排出された遊技球の合計排出個数に対する遊技球の合計付与個数の割合が不自然に低い異常を把握可能とすることができる。

【6446】

なお、特徴αo1～αo6の構成に対して、特徴A1～A15、特徴B1～B7、特徴C1～C5、特徴D1～D10、特徴E1～E6、特徴F1～F3、特徴G1～G18、特徴H1～H7、特徴I1～I9、特徴J1～J4、特徴K1～K7、特徴L1～L20、特徴M1～M7、特徴N1～N6、特徴O1～O11、特徴P1～P12、特徴Q1～

Q 5、特徴 R 1～R 1 7、特徴 S 1～S 8、特徴 T 1～T 1 3、特徴 U 1～U 8、特徴 V 1～V 6、特徴 W 1～W 1 1、特徴 X 1～X 1 1、特徴 Y 1～Y 1 1、特徴 Z 1～Z 1 0、特徴 a 1～a 3、特徴 b 1～b 7、特徴 c 1～c 2 1、特徴 d 1～d 1 0、特徴 e 1～e 9、特徴 f 1～f 6、特徴 g 1～g 6、特徴 h 1～h 1 3、特徴 i 1～i 7、特徴 j 1～j 6、特徴 k 1～k 1 6、特徴 l 1～l 5、特徴 m 1～m 3、特徴 n 1～n 1 0、特徴 o 1～o 7、特徴 p 1～p 7、特徴 q 1～q 8、特徴 r 1～r 7、特徴 s 1～s 4、特徴 t 1～t 5、特徴 u 1～u 1 0、特徴 v 1～v 8、特徴 w 1～w 8、特徴 x 1～x 6、特徴 y 1～y 9、特徴 z 1～z 6、特徴 α A 1～α A 1 0、特徴 α B 1～α B 6、特徴 α C 1～α C 1 3、特徴 α D 1～α D 9、特徴 α E 1～α E 5、特徴 α F 1～α F 9、特徴 α G 1～α G 1 0、特徴 α H 1～α H 1 1、特徴 α I 1～α I 8、特徴 α J 1～α J 1 4、特徴 α K 1～α K 8、特徴 α L 1～α L 1 1、特徴 α M 1～α M 8、特徴 α N 1～α N 6、特徴 α O 1～α O 7、特徴 α P 1～α P 7、特徴 α Q 1～α Q 9、特徴 α R 1～α R 8、特徴 α S 1～α S 3、特徴 α T 1～α T 4、特徴 α U 1～α U 1 0、特徴 α V 1～α V 5、特徴 α W 1～α W 9、特徴 α X 1～α X 4、特徴 α Y 1～α Y 1 1、特徴 α Z 1～α Z 4、特徴 α a 1～α a 3、特徴 α b 1～α b 9、特徴 α c 1～α c 7、特徴 α d 1～α d 9、特徴 α e 1～α e 1 3、特徴 α f 1～α f 1 3、特徴 α g 1～α g 8、特徴 α h 1～α h 1 1、特徴 α i 1～α i 1 5、特徴 α j 1～α j 1 2、特徴 α k 1～α k 1 1、特徴 α l 1～α l 1 8、特徴 α m 1～α m 1 1、特徴 α n 1～α n 9、特徴 α o 1～α o 6、特徴 α p 1～α p 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6 4 4 7】

上記特徴 α l 群、上記特徴 α m 群、上記特徴 α n 群、及び上記特徴 α o 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6 4 4 8】

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

【6 4 4 9】

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

【6 4 5 0】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6 4 5 1】

<特徴 α p 群>

特徴 α p 1. 単位対象情報（単位算出期間における出玉率）を記憶するための単位記憶領域（共通管理バッファ 6 1 6 の第 0～第 9 記憶エリア 6 1 6 a～6 1 6 j）を複数有する所定記憶手段（共通管理バッファ 6 1 6）と、

記憶実行契機（全遊技状態における遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が単位基準個数に達すること）が発生したことに基づいて、前記単位記憶領域に前記単位対象

10

20

30

40

50

情報を記憶させる単位記憶実行手段（主側CPU63におけるステップSL503の処理を実行する機能）と、
を備え、

複数の前記単位記憶領域において前記単位対象情報が記憶される対象となる前記単位記憶領域は所定の順序で順次変更される構成であり、

本遊技機は、

複数の前記単位記憶領域のうち次の前記単位対象情報を記憶させる対象となる前記単位記憶領域の種類を特定可能とする情報を記憶する記憶対象記憶手段（共通書き込みポインタ617）と、

複数の前記単位記憶領域のうち一部の前記単位記憶領域であって、前記記憶対象記憶手段に記憶されている情報に対応する前記単位記憶領域を基準として決定される複数の前記単位記憶領域に記憶されている前記単位対象情報を利用して第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（主側CPU63におけるステップSL601～ステップSL609の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【6452】

特徴αp1によれば、複数の単位記憶領域において単位対象情報が記憶される対象となる単位記憶領域が所定の順序で順次変更される構成であることにより、既に複数の単位記憶領域に記憶されている単位対象情報をシフトすることなく、新たな単位対象情報を記憶することができる。また、複数の単位記憶領域のうち次の単位対象情報を記憶させる対象となる単位記憶領域の種類を特定するために設けられた記憶対象記憶手段を利用して、第1所定処理を実行する場合に利用する単位対象情報が記憶されている一部の単位記憶領域を決定する。このため、第1所定処理を実行する場合に利用する単位対象情報が記憶されている一部の単位記憶領域を決定するための専用の構成を記憶対象記憶手段とは別に設ける構成を不要としながら、第1所定処理を実行する場合に利用する単位対象情報が記憶されている一部の単位記憶領域を決定することができる。

【6453】

特徴αp2．前記第1所定処理実行手段は、前記記憶対象記憶手段に記憶されている情報に対応する前記単位記憶領域と、当該単位記憶領域から前記所定の順序とは逆側の順序で連続する前記単位記憶領域とを含む複数の前記単位記憶領域に記憶されている前記単位対象情報を利用して前記第1所定処理を実行することを特徴とする特徴αp1に記載の遊技機。

【6454】

特徴αp2によれば、記憶対象記憶手段に記憶されている情報に対応する単位記憶領域と、当該単位記憶領域から所定の順序とは逆側の順序で連続する単位記憶領域とを含む複数の単位記憶領域に記憶されている単位対象情報を利用して第1所定処理を実行する構成であることにより、直近の連続する複数の単位対象情報が記憶されている単位記憶領域を特定するための専用の構成を不要としながら、直近の連続する複数の単位対象情報に基づいて第1所定処理を実行することが可能となる。

【6455】

特徴αp3．前記所定記憶手段における複数の前記単位記憶領域の全ての情報を利用して第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（主側CPU63におけるステップSL518の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αp1又はαp2に記載の遊技機。

【6456】

特徴αp3によれば、所定記憶手段における複数の単位記憶領域の全て情報を利用して第2所定処理を実行する構成であることにより、所定記憶手段において第2所定処理に利用する情報が記憶されている単位記憶領域を特定するための処理構成を簡略化することができる。

【6457】

なお、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ の構成に対して、特徴 $A 1 \sim A 15$ 、特徴 $B 1 \sim B 7$ 、特徴 $C 1 \sim C 5$ 、特徴 $D 1 \sim D 10$ 、特徴 $E 1 \sim E 6$ 、特徴 $F 1 \sim F 3$ 、特徴 $G 1 \sim G 18$ 、特徴 $H 1 \sim H 7$ 、特徴 $I 1 \sim I 9$ 、特徴 $J 1 \sim J 4$ 、特徴 $K 1 \sim K 7$ 、特徴 $L 1 \sim L 20$ 、特徴 $M 1 \sim M 7$ 、特徴 $N 1 \sim N 6$ 、特徴 $O 1 \sim O 11$ 、特徴 $P 1 \sim P 12$ 、特徴 $Q 1 \sim Q 5$ 、特徴 $R 1 \sim R 17$ 、特徴 $S 1 \sim S 8$ 、特徴 $T 1 \sim T 13$ 、特徴 $U 1 \sim U 8$ 、特徴 $V 1 \sim V 6$ 、特徴 $W 1 \sim W 11$ 、特徴 $X 1 \sim X 11$ 、特徴 $Y 1 \sim Y 11$ 、特徴 $Z 1 \sim Z 10$ 、特徴 $a 1 \sim a 3$ 、特徴 $b 1 \sim b 7$ 、特徴 $c 1 \sim c 21$ 、特徴 $d 1 \sim d 10$ 、特徴 $e 1 \sim e 9$ 、特徴 $f 1 \sim f 6$ 、特徴 $g 1 \sim g 6$ 、特徴 $h 1 \sim h 13$ 、特徴 $i 1 \sim i 7$ 、特徴 $j 1 \sim j 6$ 、特徴 $k 1 \sim k 16$ 、特徴 $l 1 \sim l 5$ 、特徴 $m 1 \sim m 3$ 、特徴 $n 1 \sim n 10$ 、特徴 $o 1 \sim o 7$ 、特徴 $p 1 \sim p 7$ 、特徴 $q 1 \sim q 8$ 、特徴 $r 1 \sim r 7$ 、特徴 $s 1 \sim s 4$ 、特徴 $t 1 \sim t 5$ 、特徴 $u 1 \sim u 10$ 、特徴 $v 1 \sim v 8$ 、特徴 $w 1 \sim w 8$ 、特徴 $x 1 \sim x 6$ 、特徴 $y 1 \sim y 9$ 、特徴 $z 1 \sim z 6$ 、特徴 $\alpha A 1 \sim \alpha A 10$ 、特徴 $\alpha B 1 \sim \alpha B 6$ 、特徴 $\alpha C 1 \sim \alpha C 13$ 、特徴 $\alpha D 1 \sim \alpha D 9$ 、特徴 $\alpha E 1 \sim \alpha E 5$ 、特徴 $\alpha F 1 \sim \alpha F 9$ 、特徴 $\alpha G 1 \sim \alpha G 10$ 、特徴 $\alpha H 1 \sim \alpha H 11$ 、特徴 $\alpha I 1 \sim \alpha I 8$ 、特徴 $\alpha J 1 \sim \alpha J 14$ 、特徴 $\alpha K 1 \sim \alpha K 8$ 、特徴 $\alpha L 1 \sim \alpha L 11$ 、特徴 $\alpha M 1 \sim \alpha M 8$ 、特徴 $\alpha N 1 \sim \alpha N 6$ 、特徴 $\alpha O 1 \sim \alpha O 7$ 、特徴 $\alpha P 1 \sim \alpha P 7$ 、特徴 $\alpha Q 1 \sim \alpha Q 9$ 、特徴 $\alpha R 1 \sim \alpha R 8$ 、特徴 $\alpha S 1 \sim \alpha S 3$ 、特徴 $\alpha T 1 \sim \alpha T 4$ 、特徴 $\alpha U 1 \sim \alpha U 10$ 、特徴 $\alpha V 1 \sim \alpha V 5$ 、特徴 $\alpha W 1 \sim \alpha W 9$ 、特徴 $\alpha X 1 \sim \alpha X 4$ 、特徴 $\alpha Y 1 \sim \alpha Y 11$ 、特徴 $\alpha Z 1 \sim \alpha Z 4$ 、特徴 $\alpha a 1 \sim \alpha a 3$ 、特徴 $\alpha b 1 \sim \alpha b 9$ 、特徴 $\alpha c 1 \sim \alpha c 7$ 、特徴 $\alpha d 1 \sim \alpha d 9$ 、特徴 $\alpha e 1 \sim \alpha e 13$ 、特徴 $\alpha f 1 \sim \alpha f 13$ 、特徴 $\alpha g 1 \sim \alpha g 8$ 、特徴 $\alpha h 1 \sim \alpha h 11$ 、特徴 $\alpha i 1 \sim \alpha i 15$ 、特徴 $\alpha j 1 \sim \alpha j 12$ 、特徴 $\alpha k 1 \sim \alpha k 11$ 、特徴 $\alpha l 1 \sim \alpha l 18$ 、特徴 $\alpha m 1 \sim \alpha m 11$ 、特徴 $\alpha n 1 \sim \alpha n 9$ 、特徴 $\alpha o 1 \sim \alpha o 6$ 、特徴 $\alpha p 1 \sim \alpha p 3$ のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6458】

上記特徴 αp 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6459】

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

【6460】

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

【6461】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定記憶手段に対する処理を好適に実行することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【6462】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【6463】

パチンコ機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発

10

20

30

40

50

射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【6464】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【符号の説明】

【6465】

10…パチンコ機、12…遊技機本体、14…前扉枠、24a…アウト口、28…発射操作装置、31…一般入賞口、32…特電入賞装置、33…第1作動口、34…第2作動口、35…スルーゲート、37a…特図表示部、37b…特図保留表示部、38a…普図表示部、38b…普図保留表示部、42a…第1入賞口検知センサ、43a…第2入賞口検知センサ、44a…第3入賞口検知センサ、45a…特電検知センサ、46a…第1作動口検知センサ、47a…第2作動口検知センサ、48a…アウト口検知センサ、49a…ゲート検知センサ、62…MPU、63…主側CPU、64…主側ROM、65…主側RAM、68a…設定キー挿入部、68b…更新ボタン、68c…リセットボタン、69a…第1報知用表示装置、69b…第2報知用表示装置、69c…第3報知用表示装置、78…電源・発射制御装置、81…音声発光制御装置、112…管理側CPU、117…履歴用メモリ、171…別保存用メモリ、181～186…設定1～6用の履歴用メモリ、191…第1履歴用メモリ、192…第2履歴用メモリ、201…第1報知用表示装置、201a～201g…表示用セグメント、202…第2報知用表示装置、202a～202g…表示用セグメント、203…第3報知用表示装置、204…第4報知用表示装置、221…特定制御用のワークエリア、222…特定制御用のスタックエリア、223…非特定制御用のワークエリア、224…非特定制御用のスタックエリア、231…通常用カウンタエリア、232…開閉実行モード用カウンタエリア、233…高頻度サポートモード用カウンタエリア、234…演算結果記憶エリア、241…管理用RAM、251…リセット信号出力部、252…プログラム監視部、266…表示IC、271…第1表示データバッファ、273…第3表示データバッファ、311…現状エリア、312…第1履歴エリア、313…第2履歴エリア、314…第3履歴エリア、321～324…表示用セグメント、325…設定対応記憶エリア、325a～325f…第1～第6設定情報記憶エリア、326…設定対応記憶エリア、326a～326c…第1～第3設定情報記憶エリア、341…設定参照用エリア、342…設定更新用エリア、352…音光側MPU、353…音光側CPU、355…音光側RAM、356…RTC、357…RTC用メモリ、361…OFF確認フラグ、371…クリア対象エリア、391…特図用の第1表示振分テーブル、392…特図用の第2表示振分テーブル、393…普図用の第1表示振分テーブル、394…普図用の第2表示振分テーブル、416…特電入賞装置、423a…普図表示部、425…第1特図表示部、426…第2特図表示部、429…特別表示部、481…15R表示部、483…6R表示部、484…小当たり表示部、512…可動体、515…アドレスカウンタ、515a…上位バイト、515b…下位バイト、516…キャリーフラグ、541…通常示唆時の設定値示唆抽選テーブル群、542…示唆制限時の設定値示唆抽選テーブル群、551…電波検知センサ、552…磁気検知センサ、553…振動検知センサ、554a…デモ開始用タイマカウンタ、555b…待ち状態フラグ、556…送信乱数記憶カウンタ、566…閾値テーブル、573…閾値テーブル、596…入球個数カウンタエリア、601…第1管理バッファ、601a～601d…第0～第3記憶エリア、602…第2管理バッファ、602a～602j…第0～第9記憶エリア、603…第1書き込みポインタ、604…第2書き込みポインタ、606a…第1単位更新エリア、606b…第1算出期間の直近エリア、606c…第1算出期間の第1履歴エリア、606d…第1算出期間の第2履歴エリア、607a…第2単位更新エリ

10

20

30

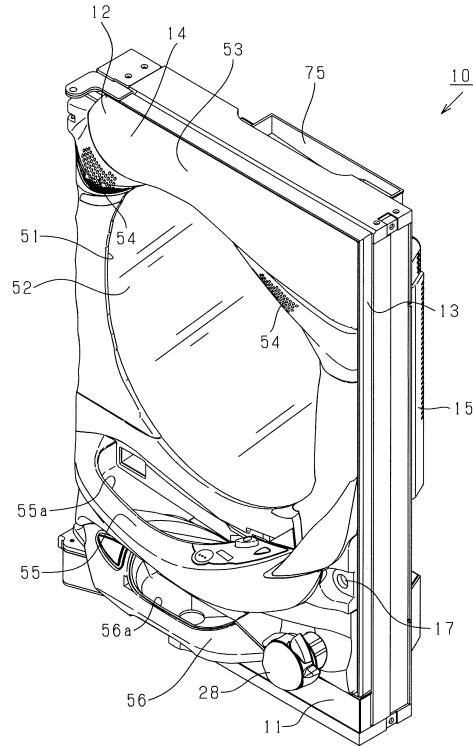
40

50

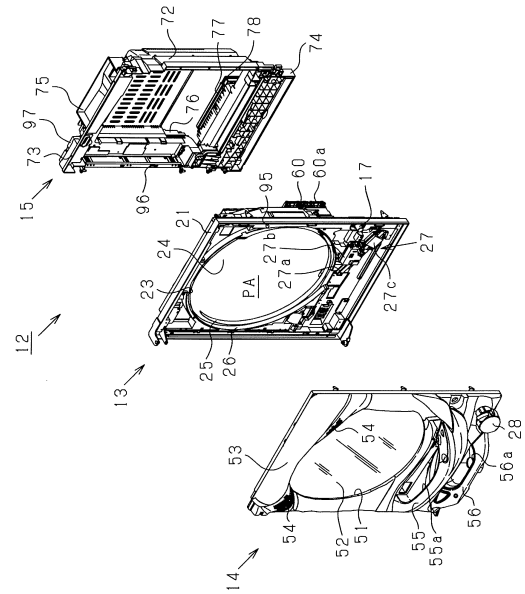
ア、607b…第2算出期間の直近エリア、607c…第2算出期間の第1履歴エリア、607d…第2算出期間の第2履歴エリア、616…共通管理バッファ、616a～616j…第0～第9記憶エリア、617…共通書き込みポインタ、621…共通管理カウンタエリア、621a～621j…第0～第9出玉率カウンタ、PA…遊技領域。

【図面】

【図1】



【図2】



10

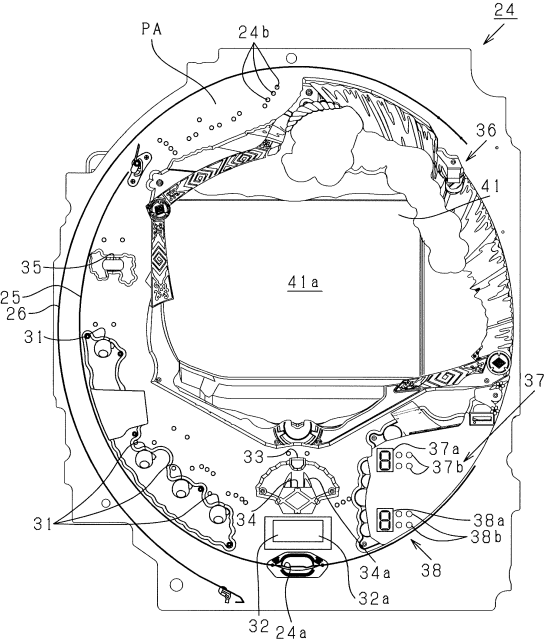
20

30

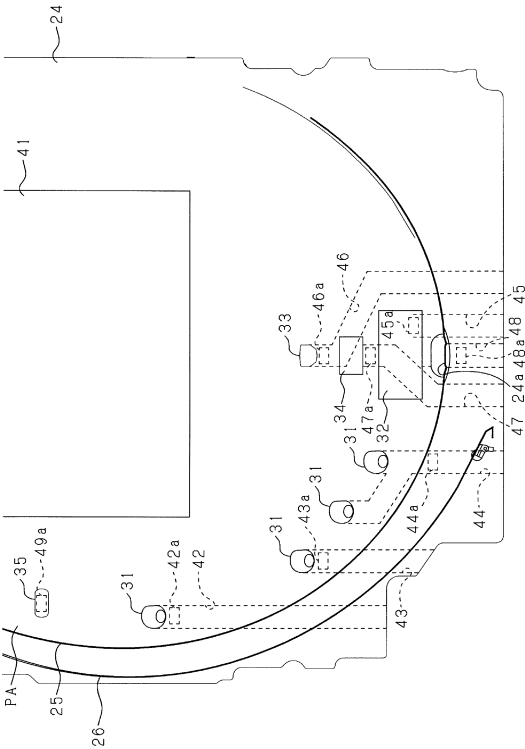
40

50

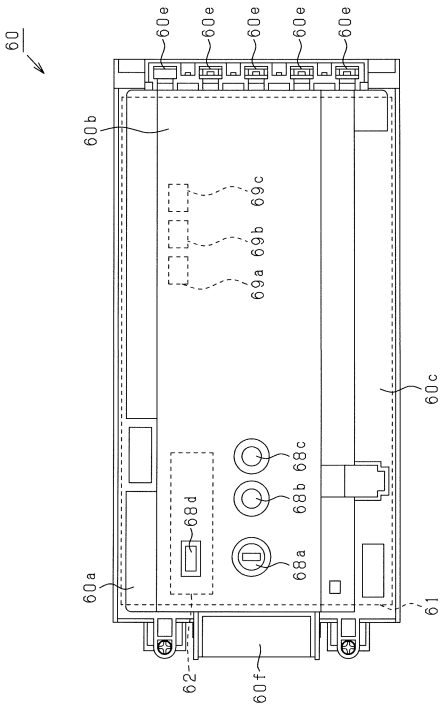
【図 3】



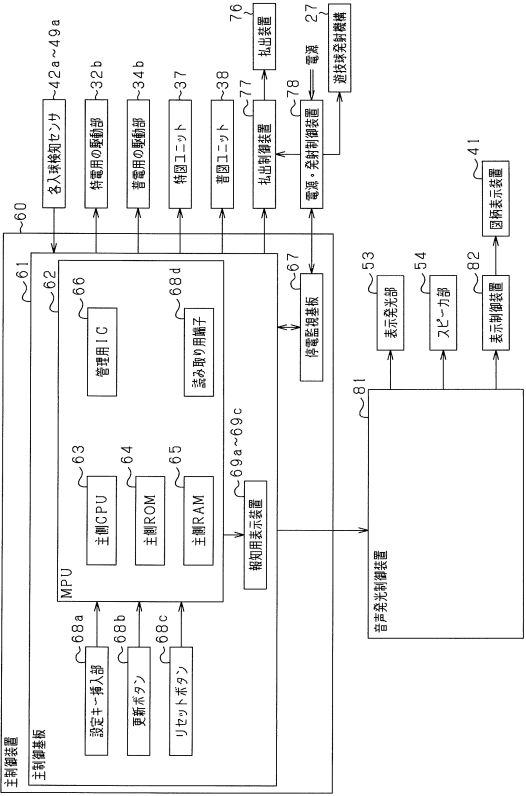
【図 4】



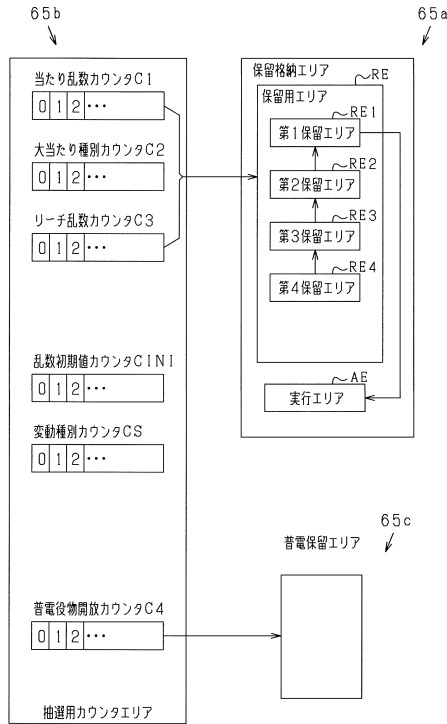
【図 5】



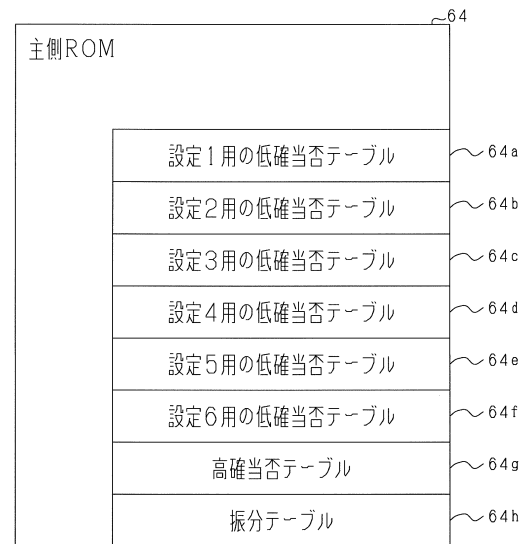
【図 6】



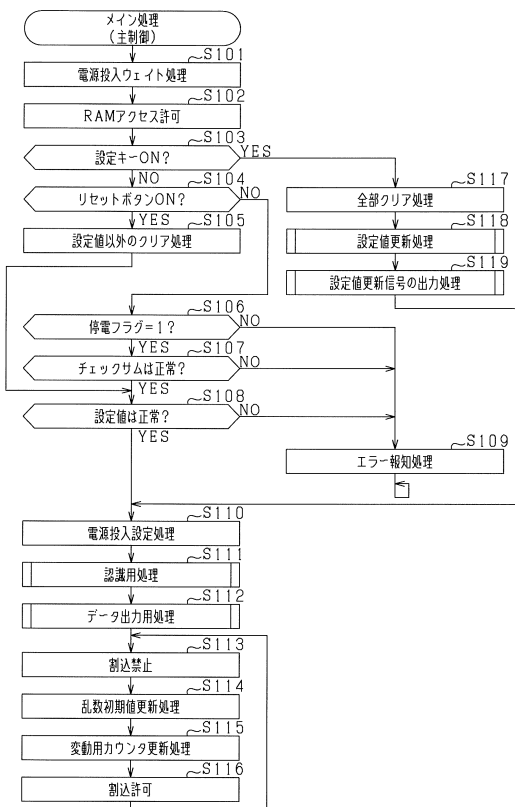
【図 7】



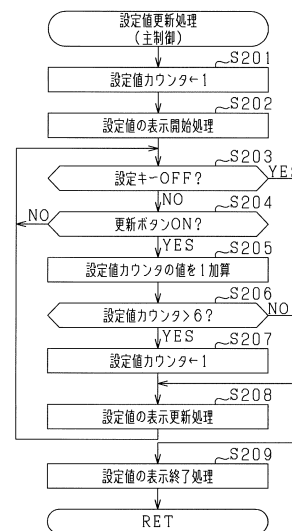
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

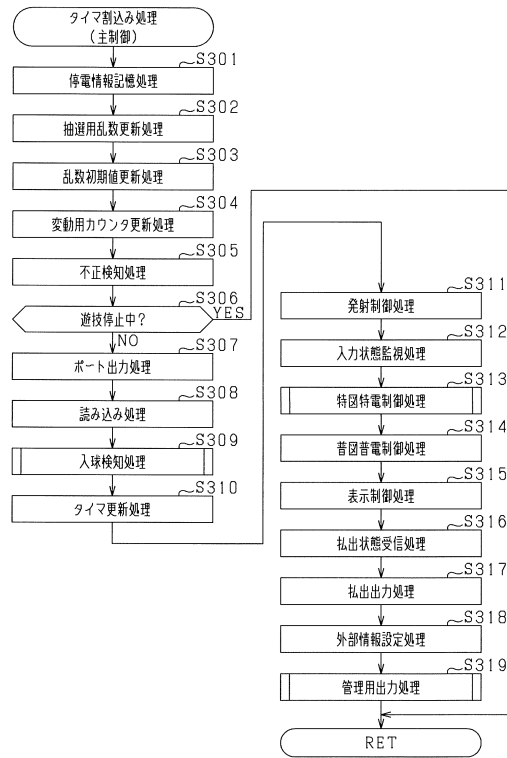
20

30

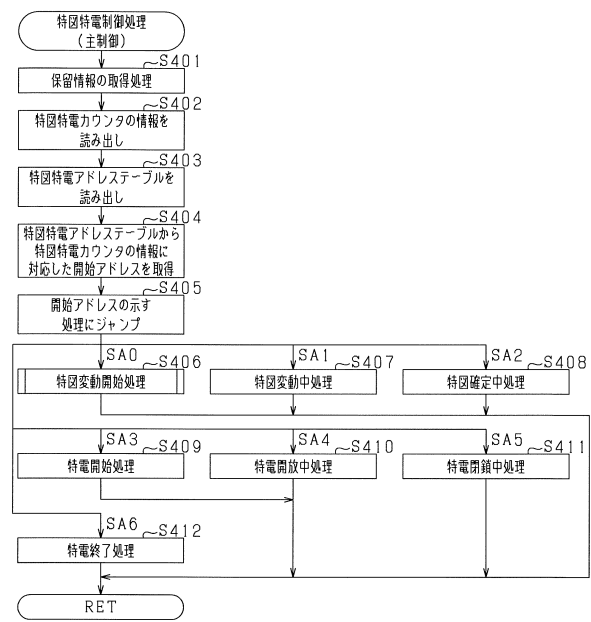
40

50

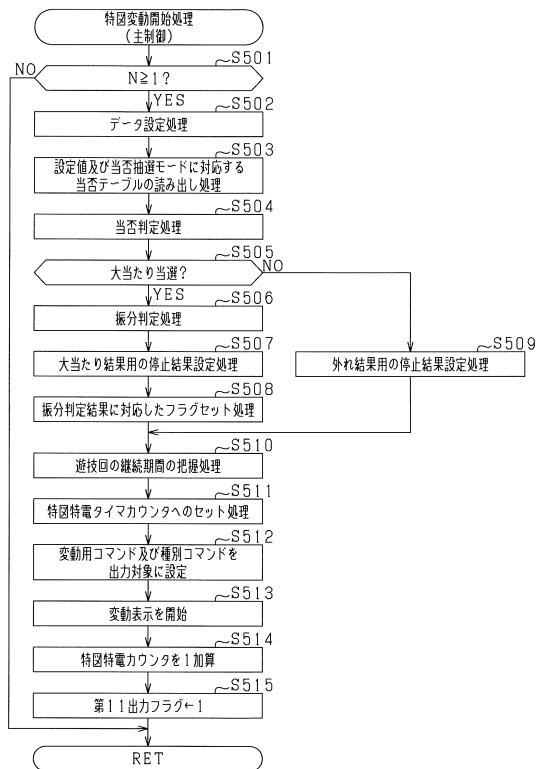
【図 1 1】



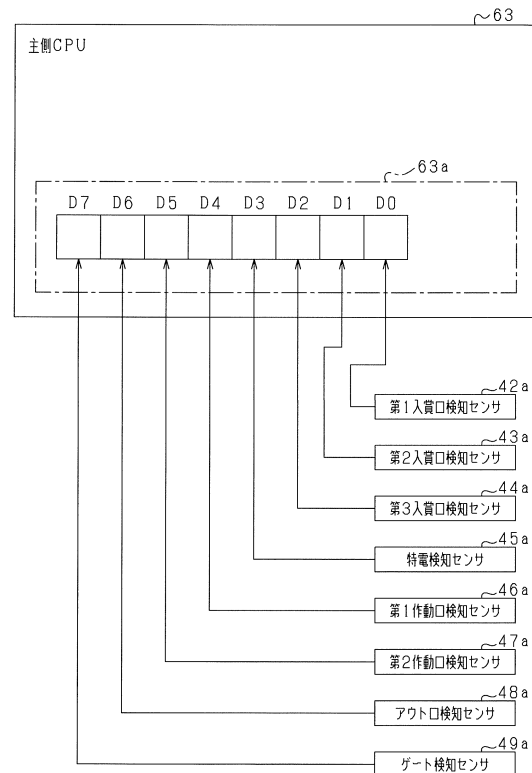
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

20

30

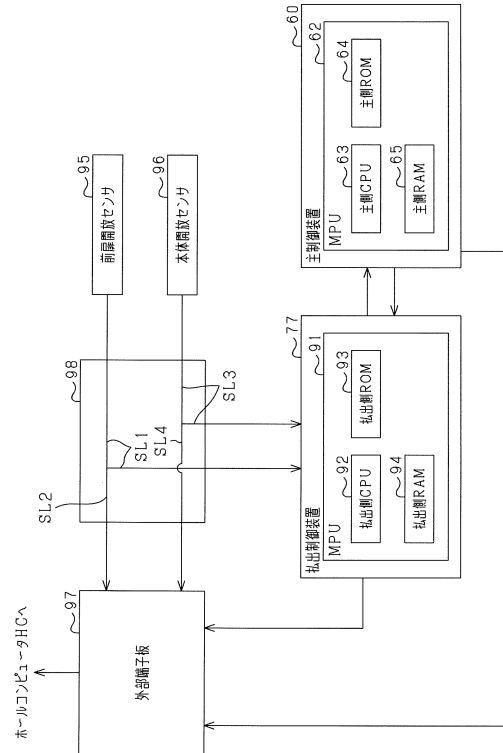
40

50

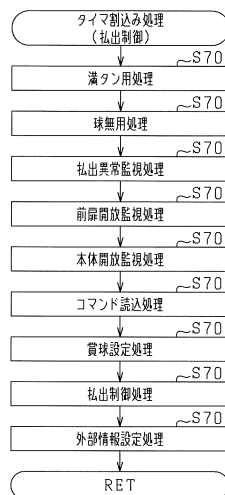
【図 15】



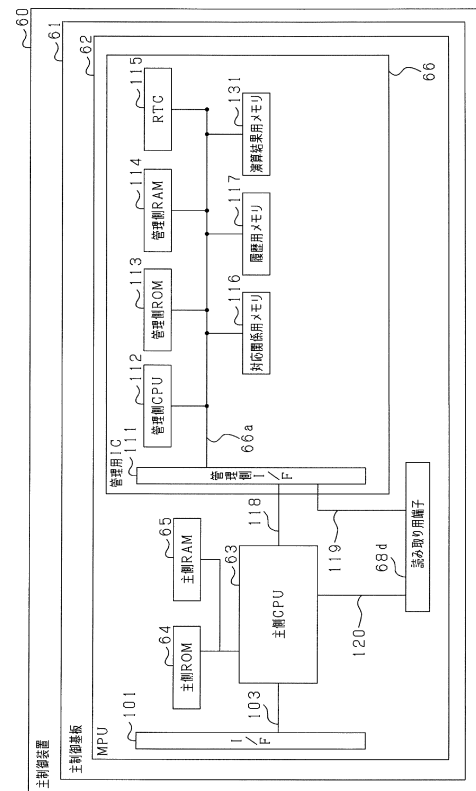
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

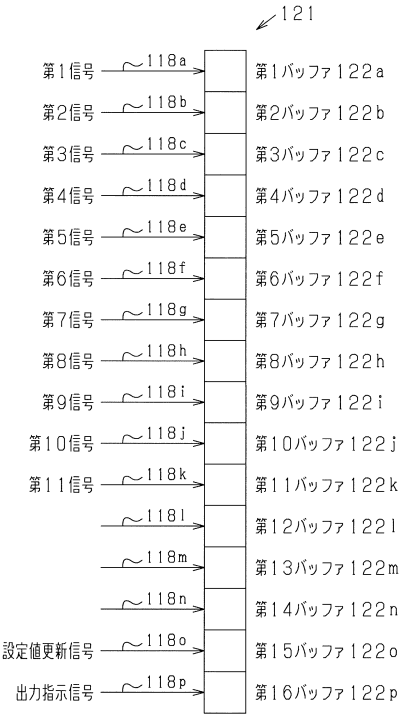
20

30

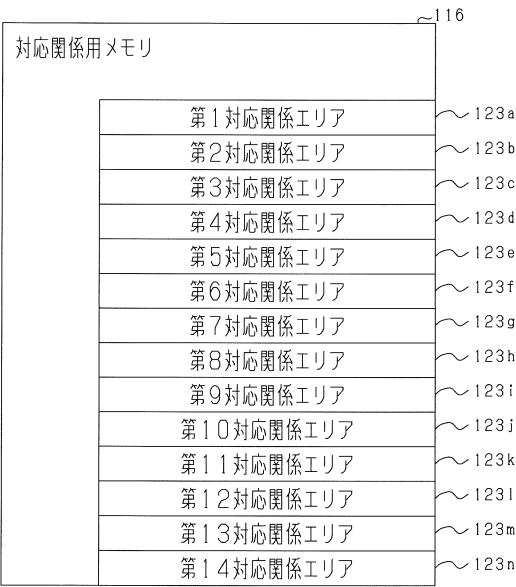
40

50

【図 19】



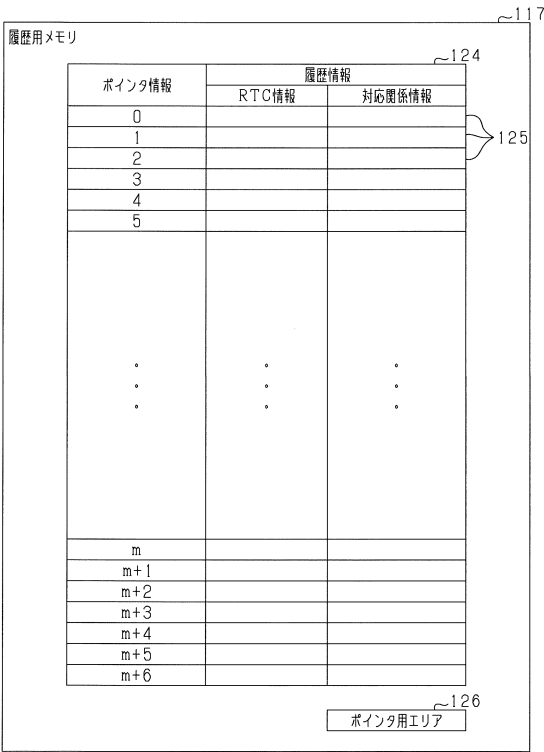
【図 20】



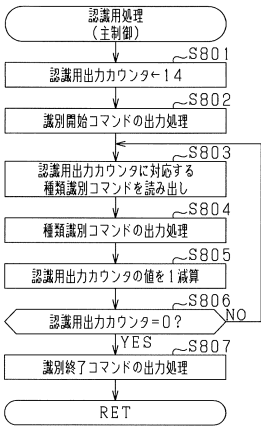
10

20

【図 21】



【図 22】

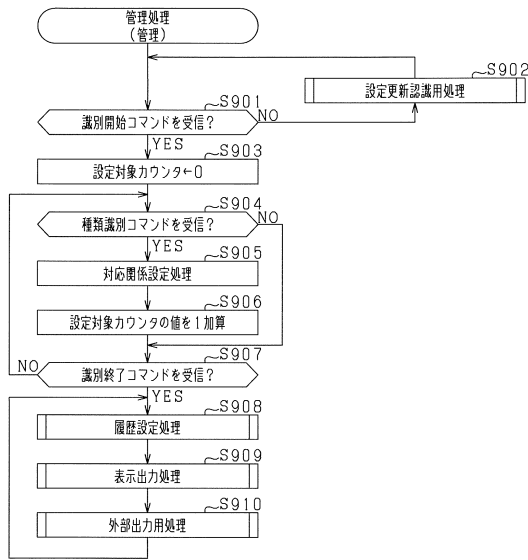


30

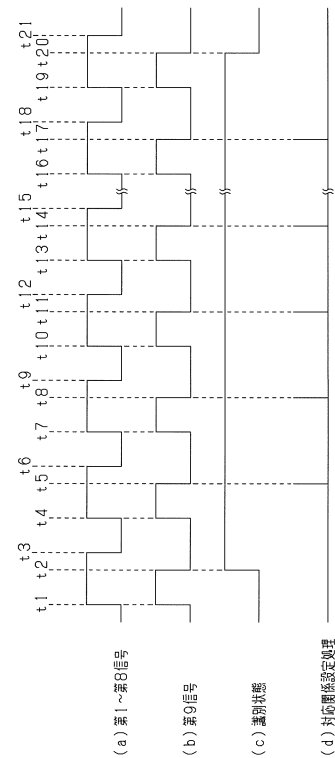
40

50

【図 2 3】



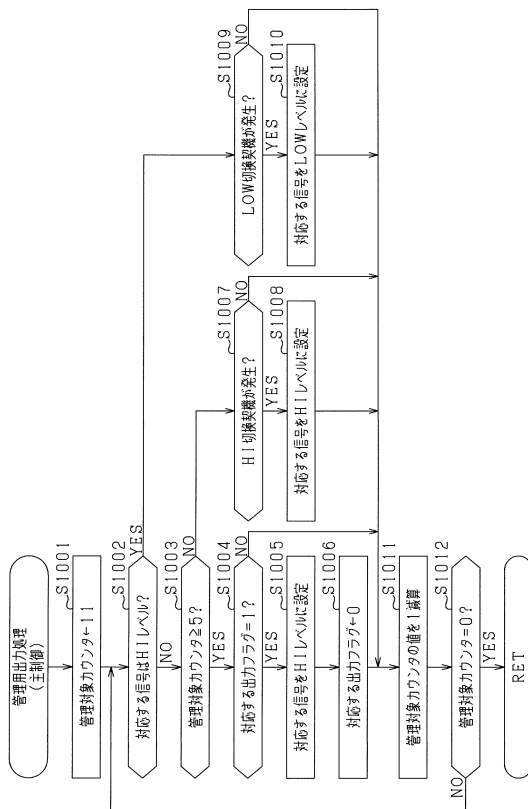
【図 2 4】



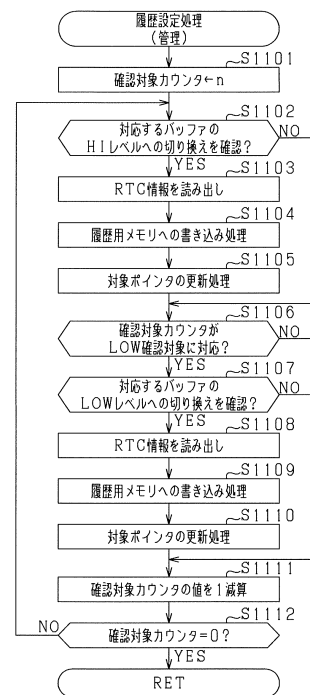
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

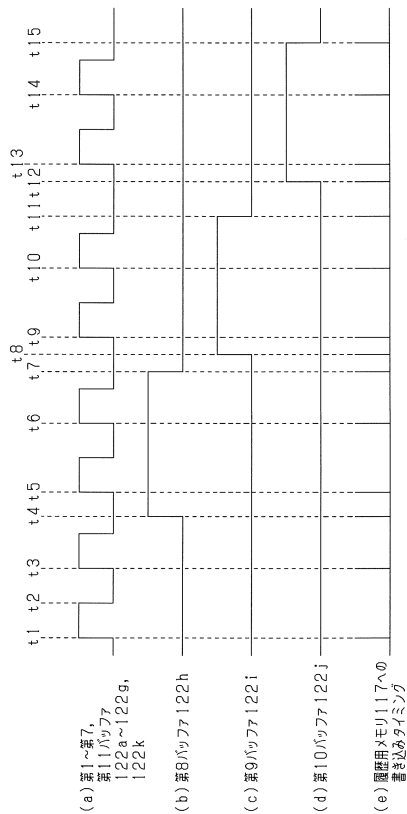


30

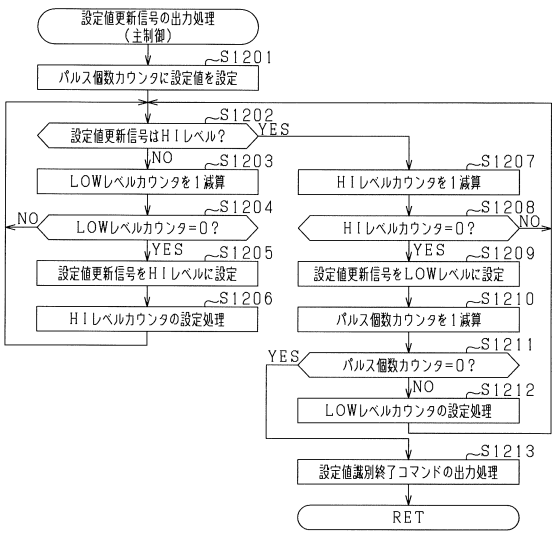
40

50

【図 27】



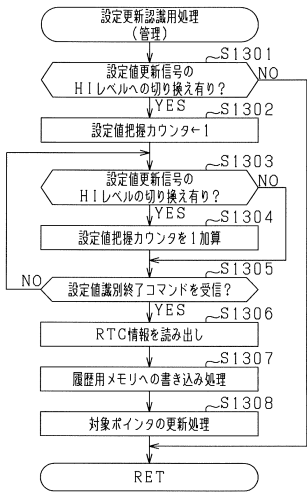
【図 28】



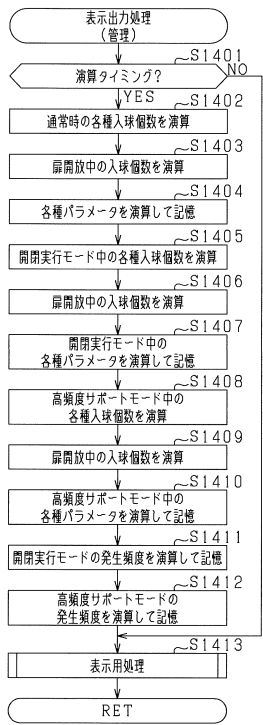
10

20

【図 29】



【図 30】

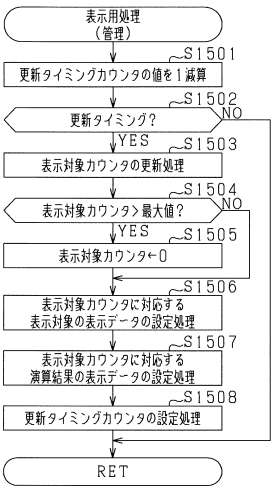


30

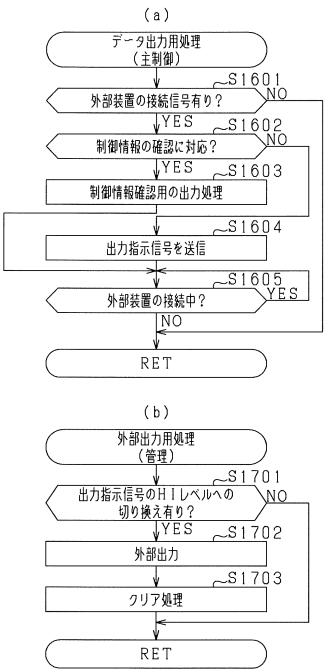
40

50

【図 3 1】



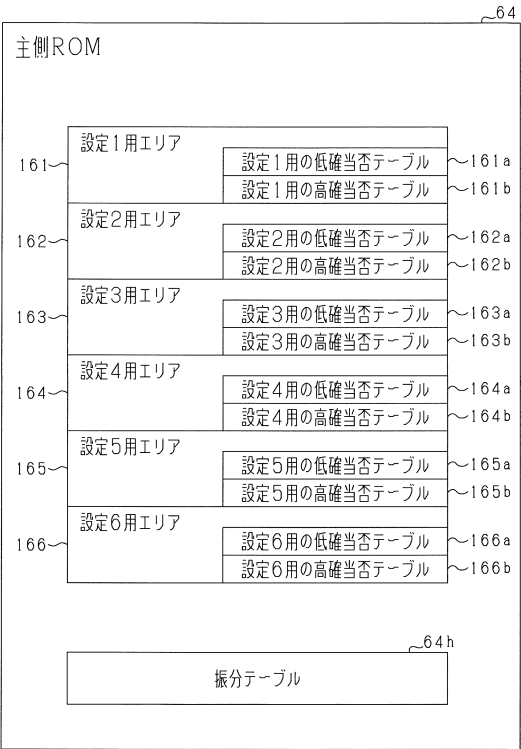
【図 3 2】



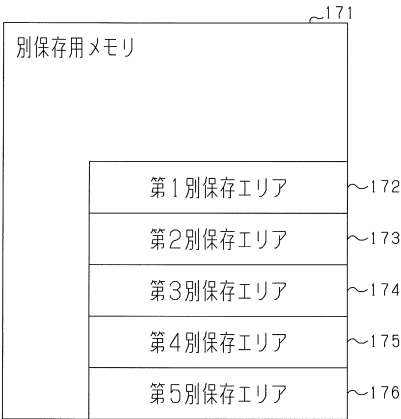
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

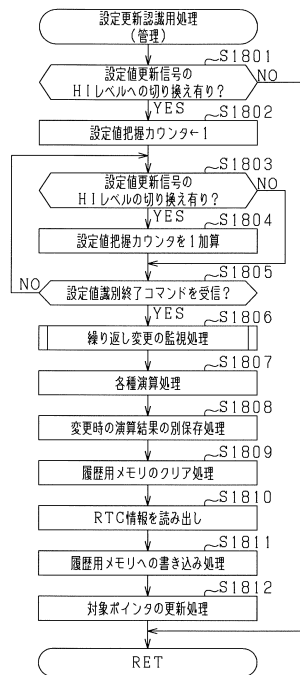


30

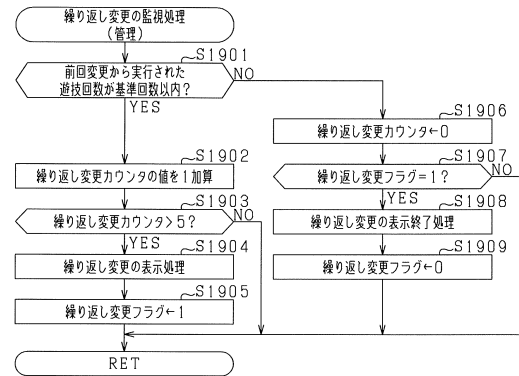
40

50

【図 35】



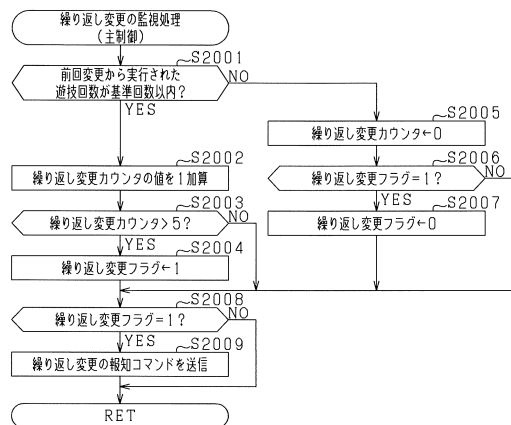
【図 36】



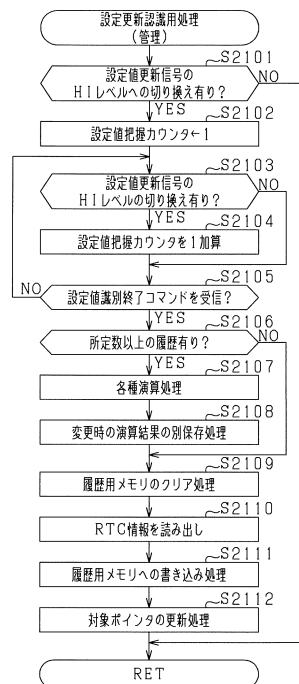
10

20

【図 37】



【図 38】

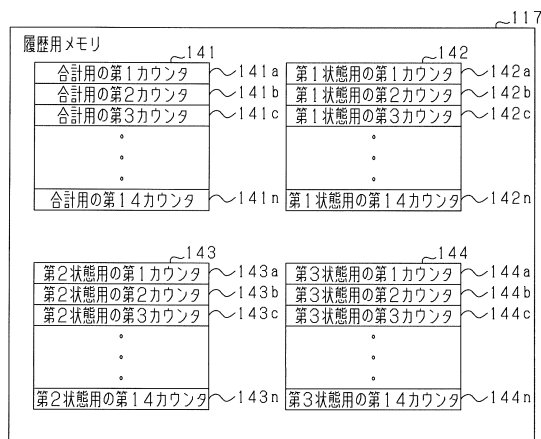


30

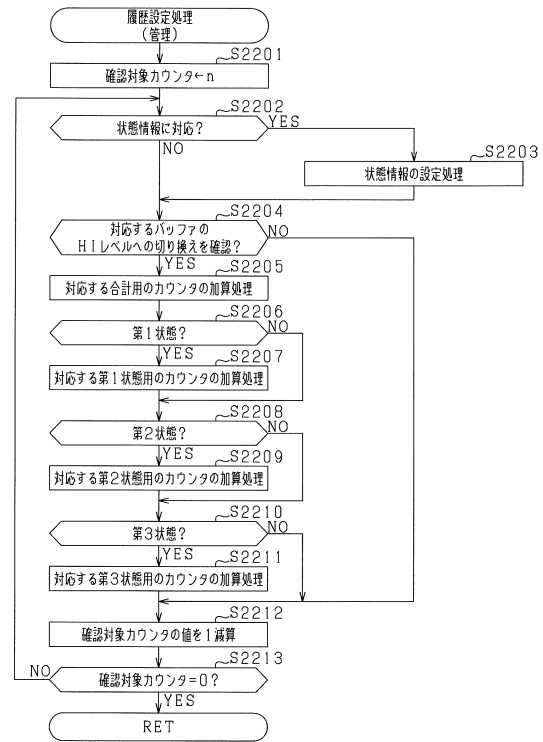
40

50

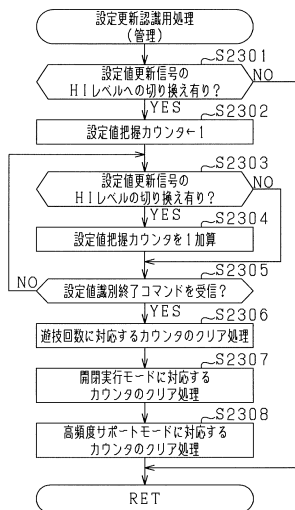
【図 39】



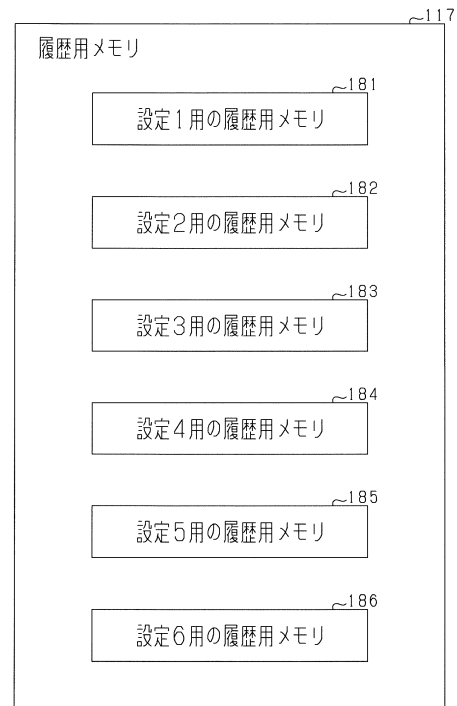
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

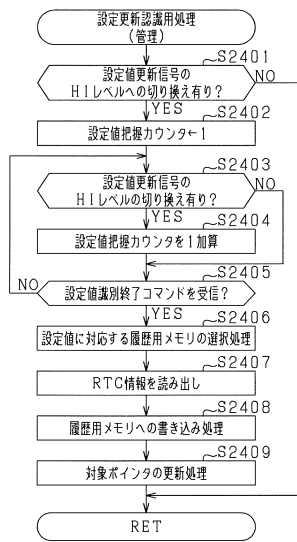
20

30

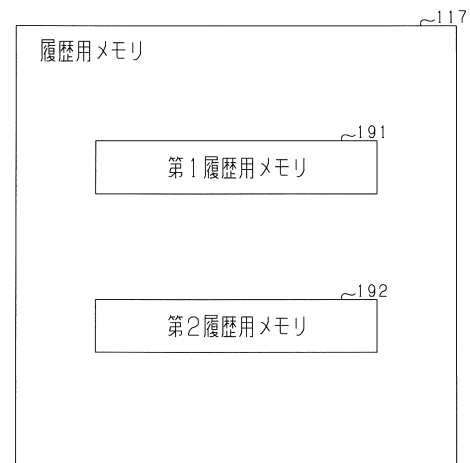
40

50

【図 4 3】



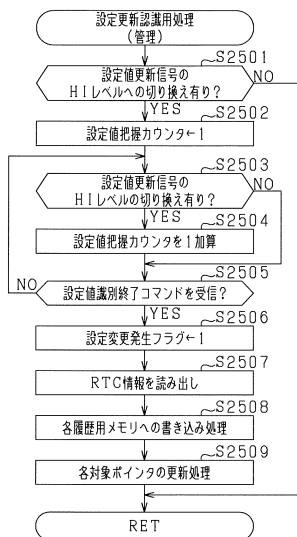
【図 4 4】



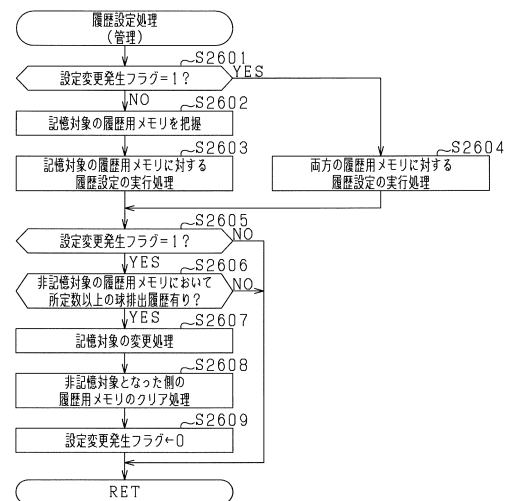
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

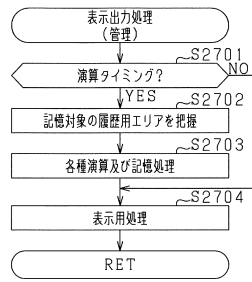


30

40

50

【図 47】



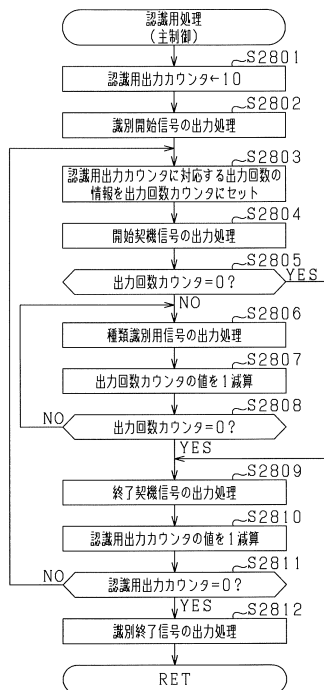
【図 48】



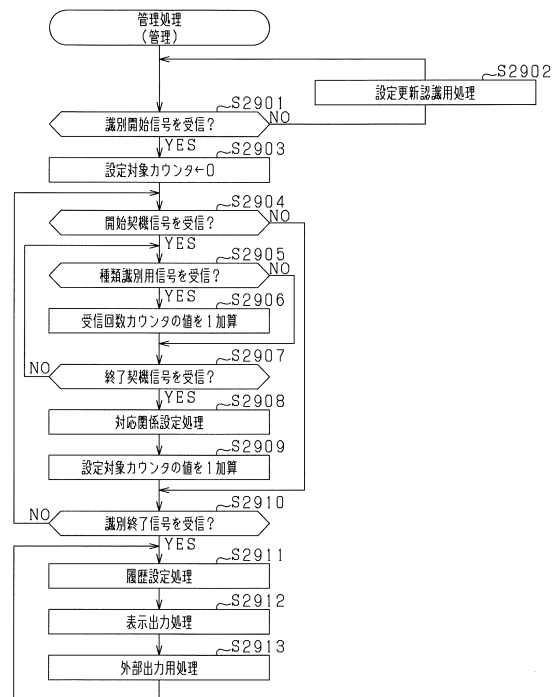
10

20

【図 49】



【図 50】

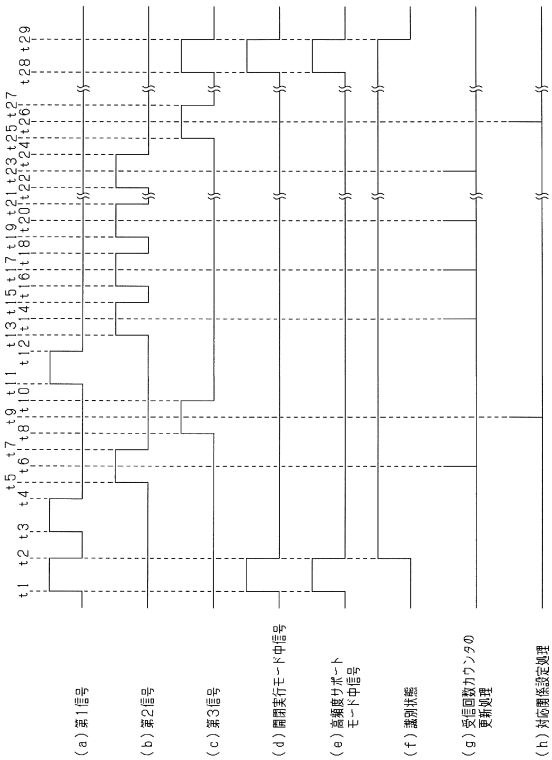


30

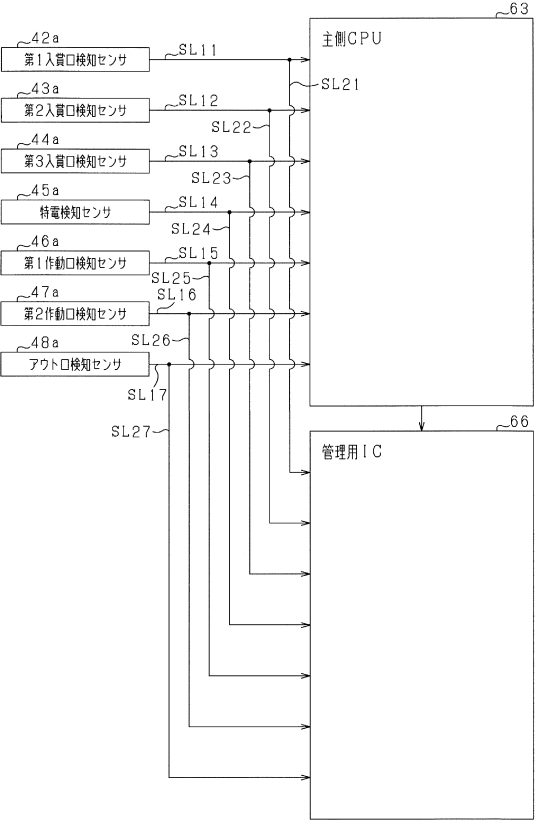
40

50

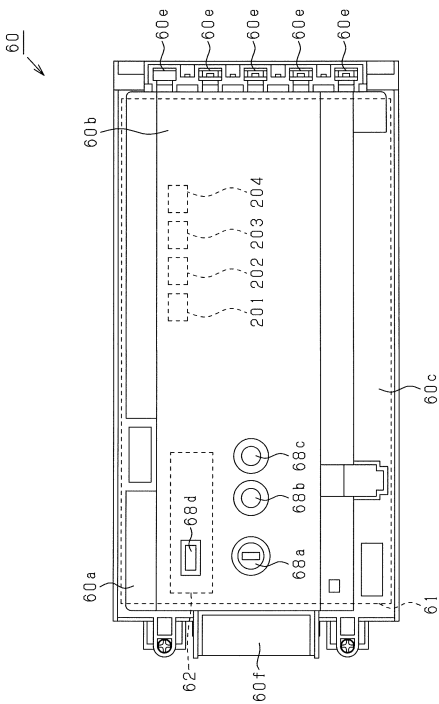
【図 5 1】



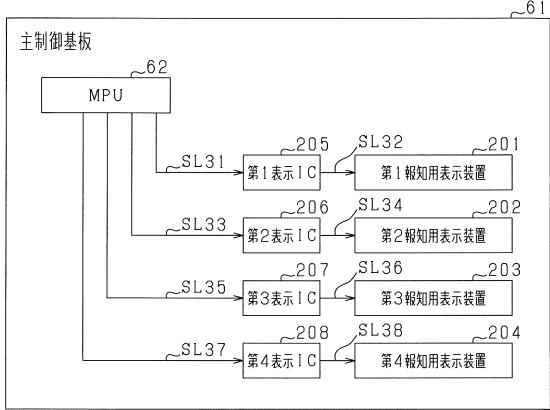
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



10

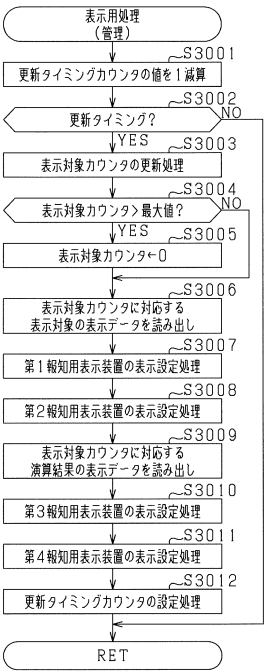
20

30

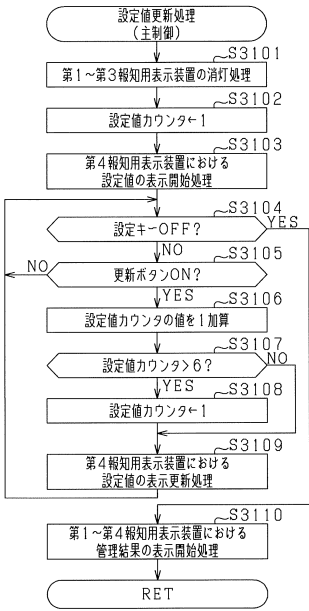
40

50

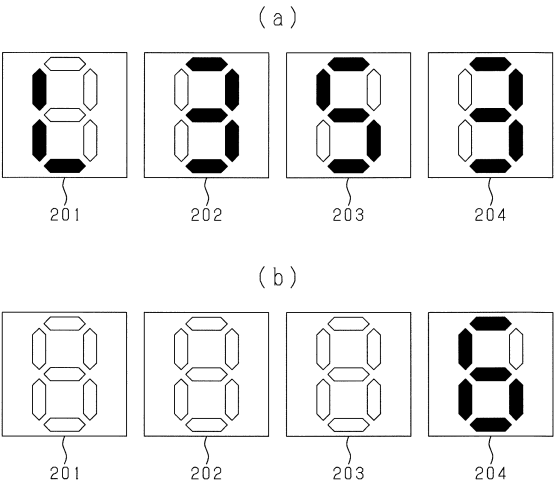
【図 5 5】



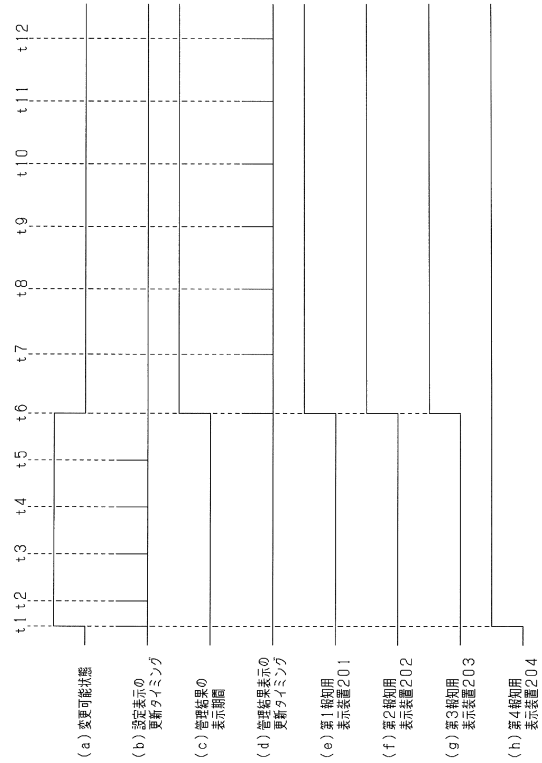
【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】



10

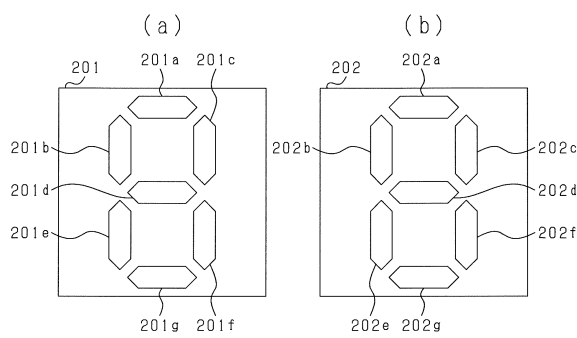
20

30

40

50

【図 5 9】



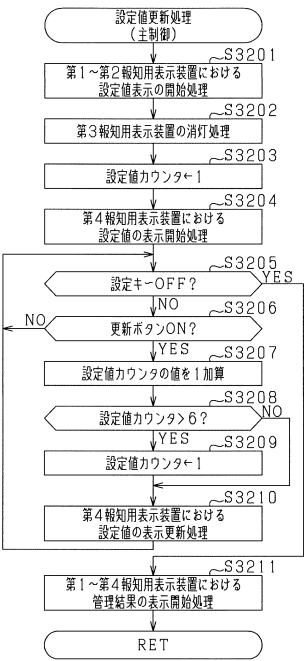
【図 6 0】

	第 1 報知用 表示装置 201	第 2 報知用 表示装置 202
第 1 パラメータ		
第 1 1 パラメータ		
第 2 1 パラメータ		
第 3 1 パラメータ		
第 4 1 パラメータ		
設定値表示		

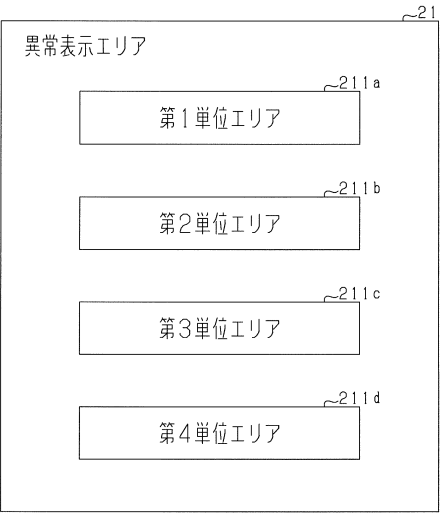
10

20

【図 6 1】



【図 6 2】

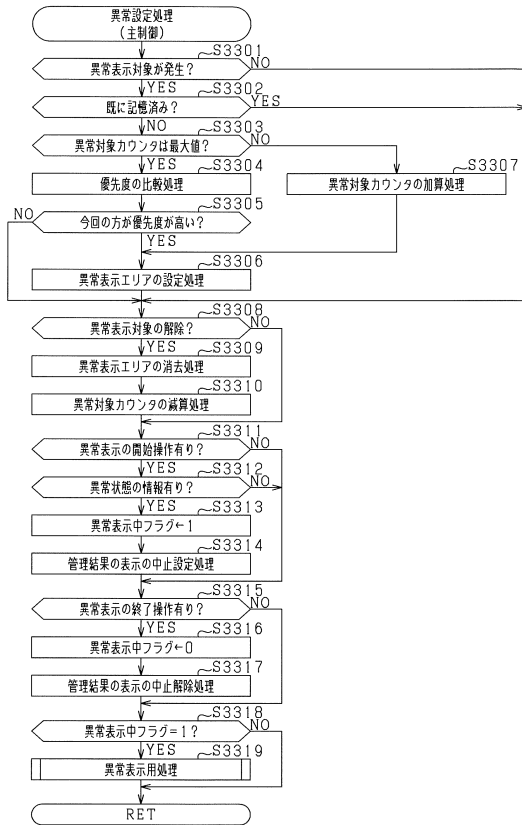


30

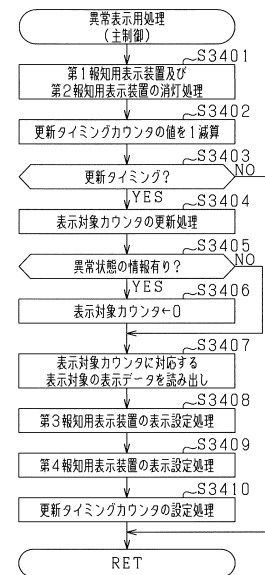
40

50

【図 6 3】



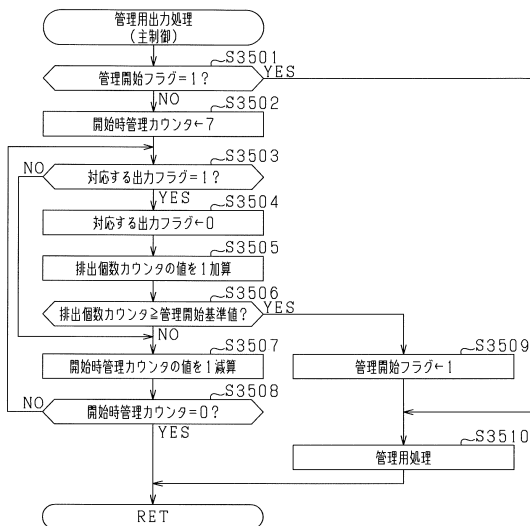
【図 6 4】



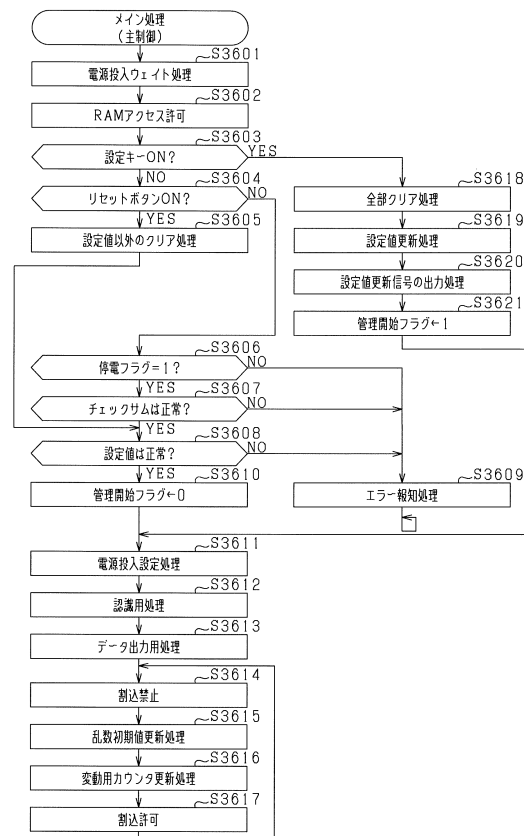
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】



30

40

50

【図 6 7】

64

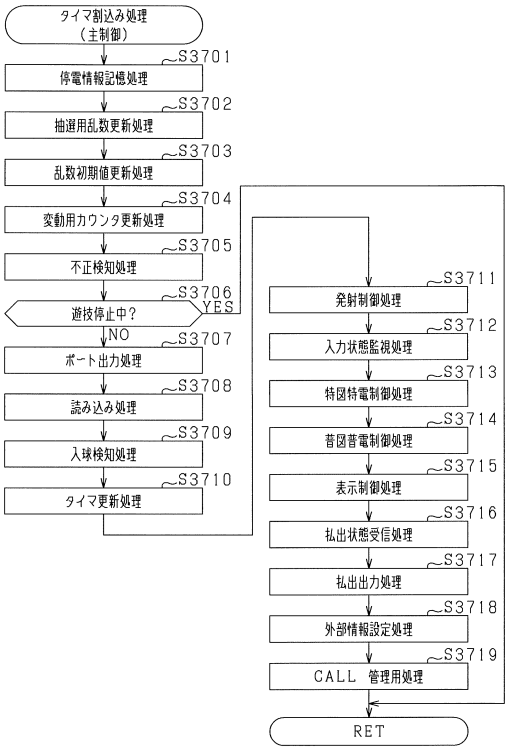
アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

【図 6 8】

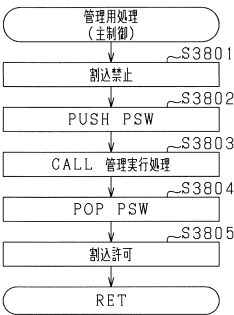
65

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

【図 6 9】



【図 7 0】



10

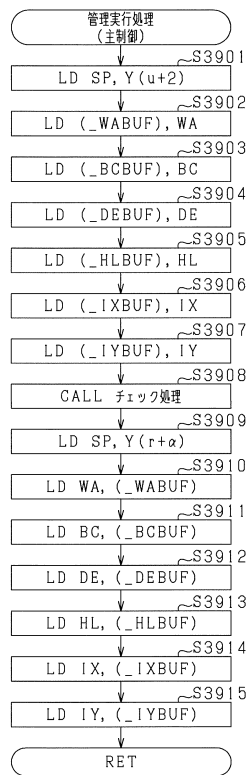
20

30

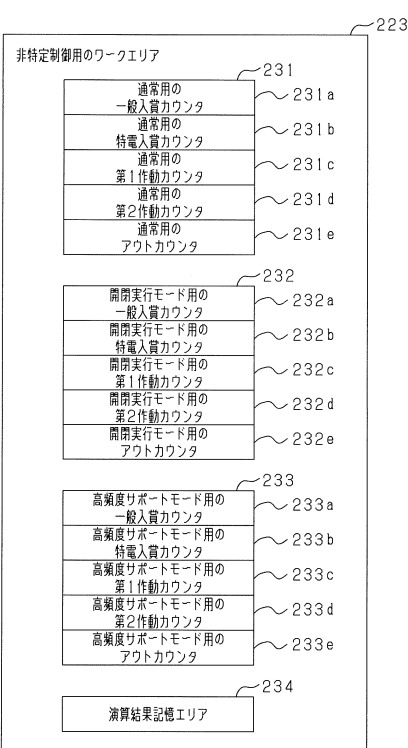
40

50

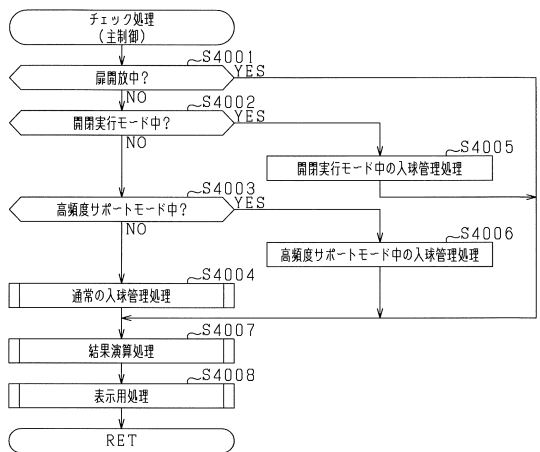
【図 7 1】



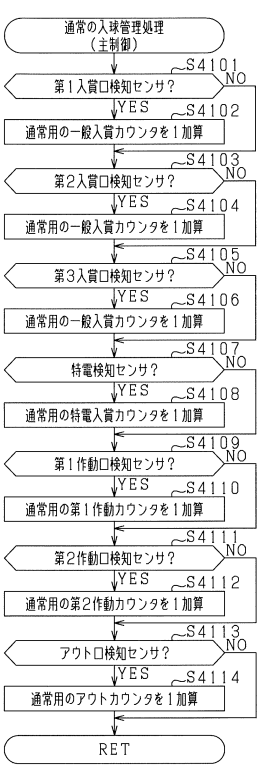
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



10

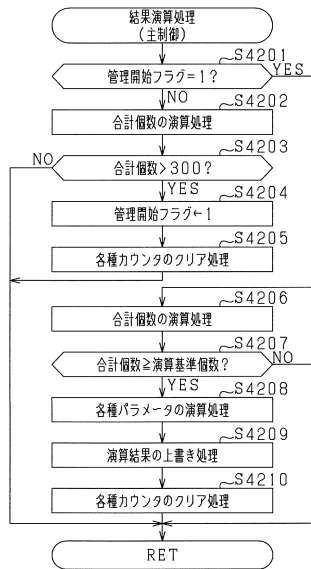
20

30

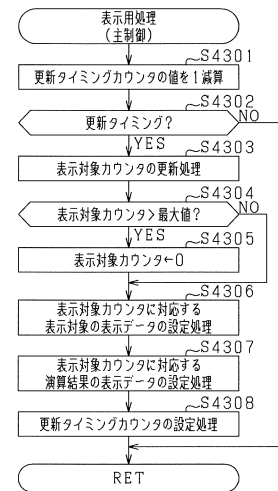
40

50

【図 7 5】



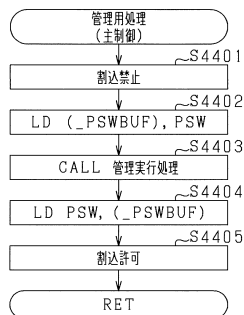
【図 7 6】



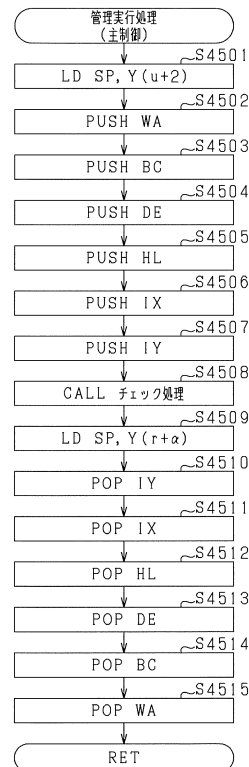
10

20

【図 7 7】



【図 7 8】

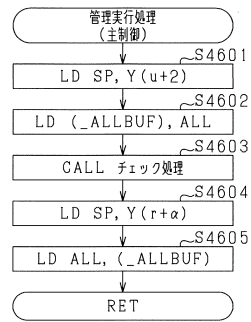


30

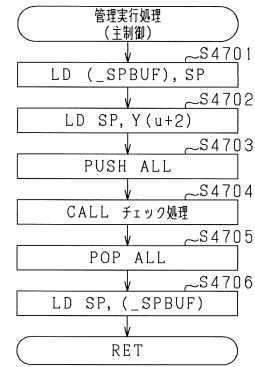
40

50

【図 79】



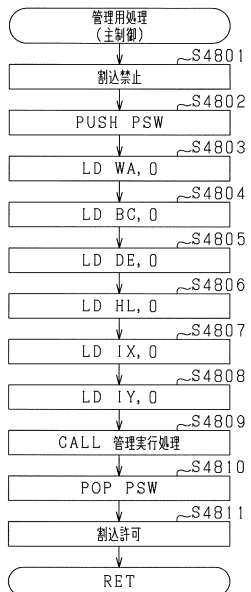
【図 80】



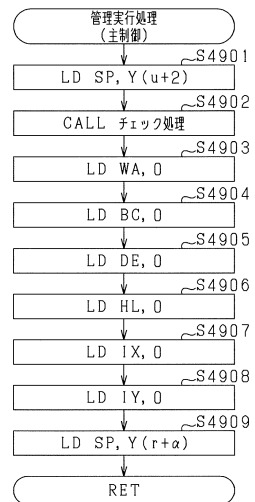
10

20

【図 81】



【図 82】

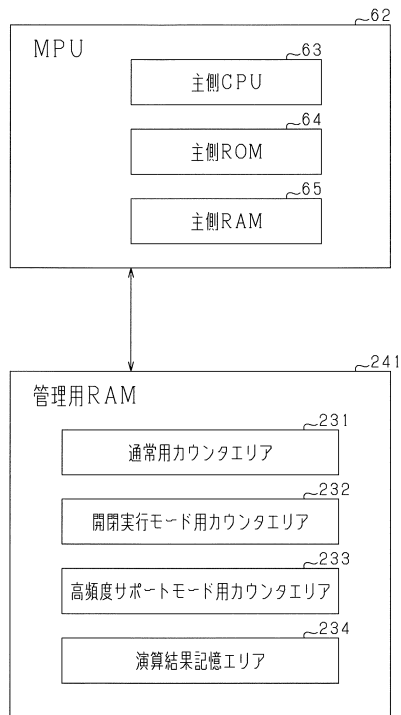


30

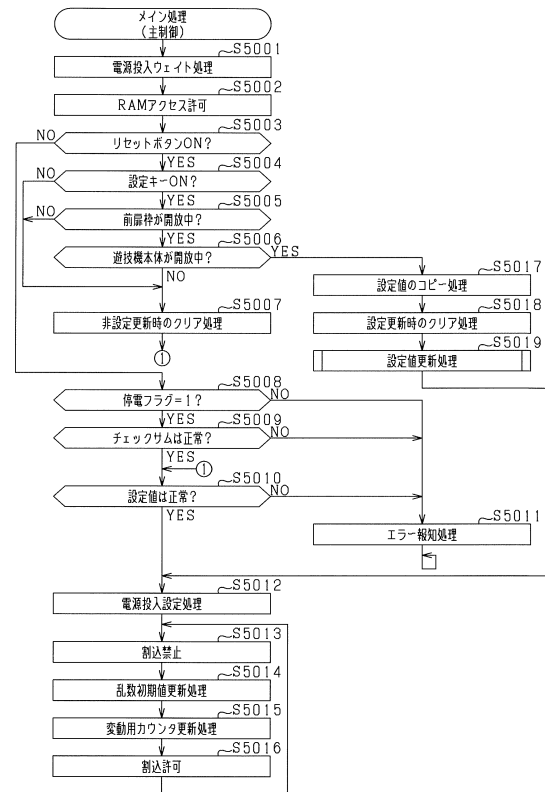
40

50

【図 8 3】



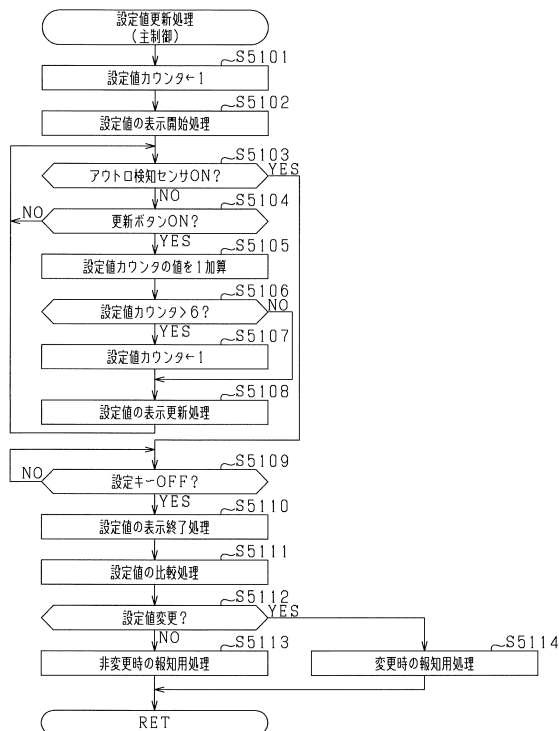
【図 8 4】



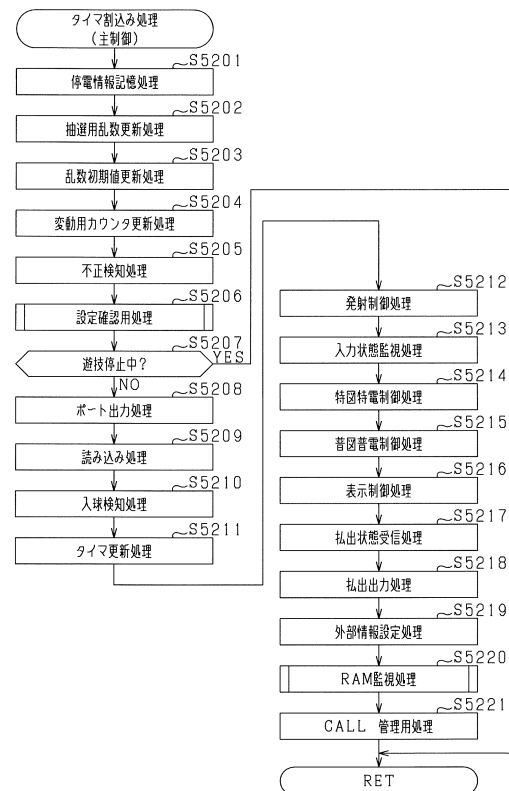
10

20

【図 8 5】



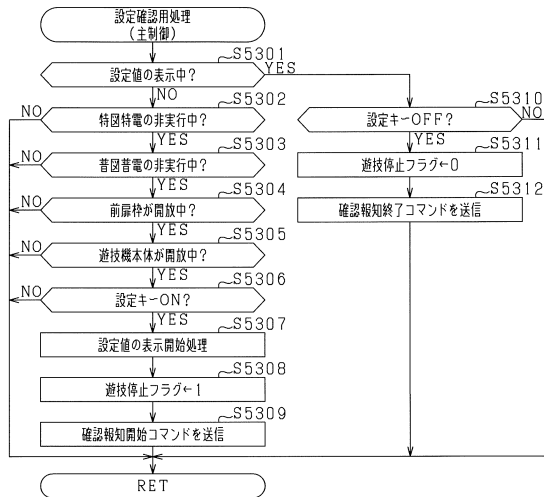
【図 8 6】



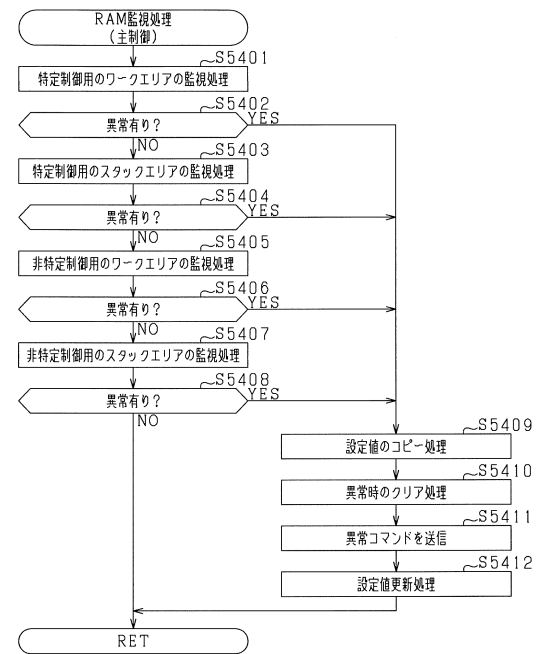
30

40

【図 87】



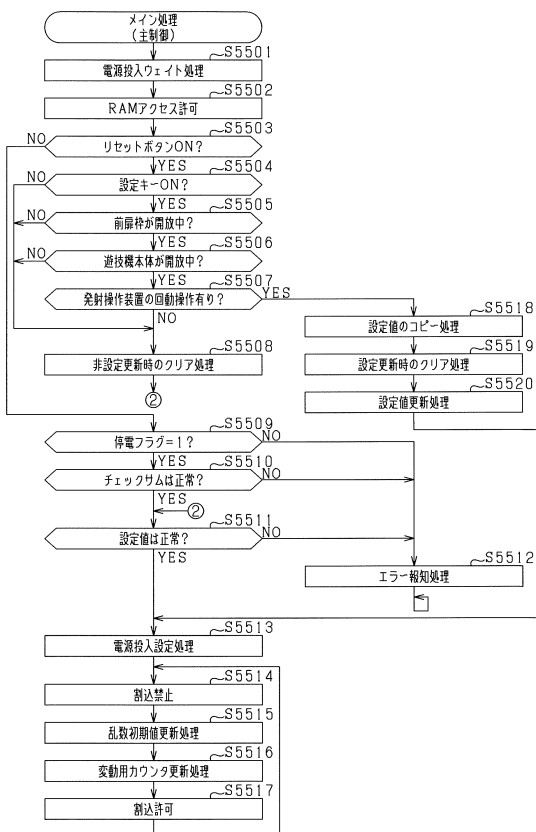
【図 88】



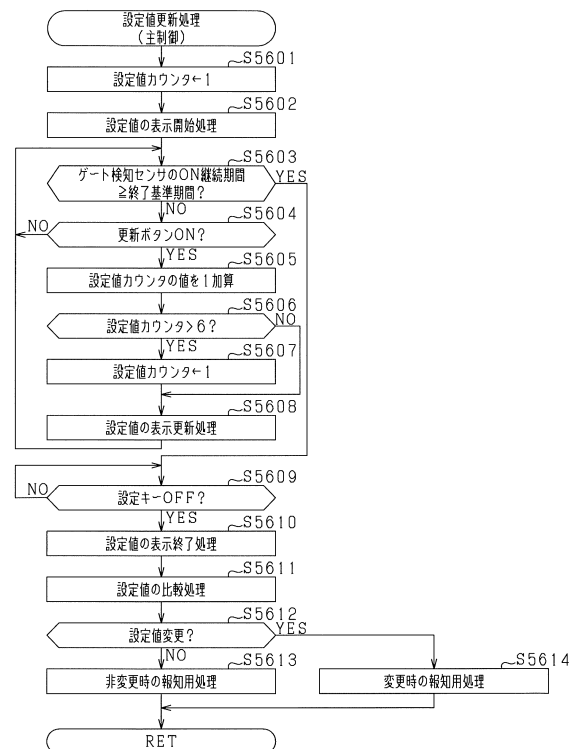
10

20

【図 89】



【図 90】

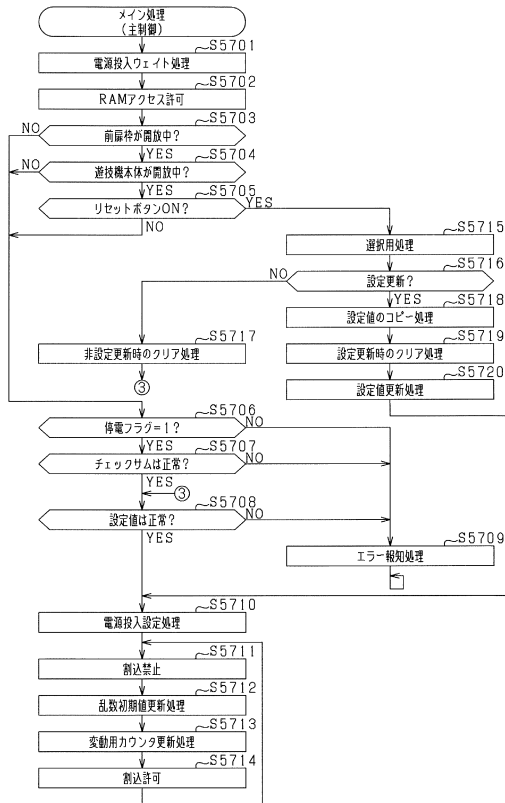


30

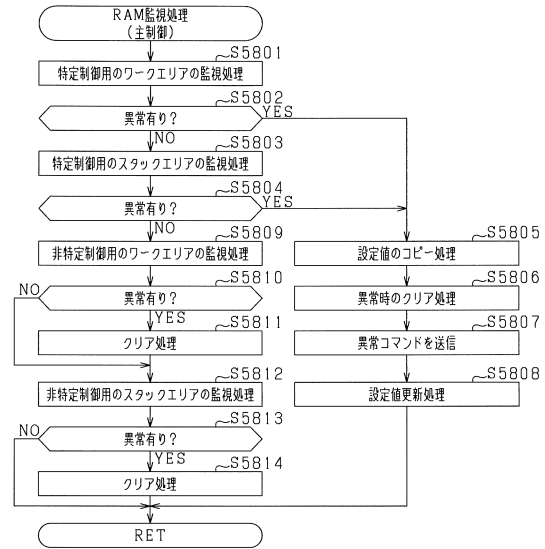
40

50

【図 9 1】



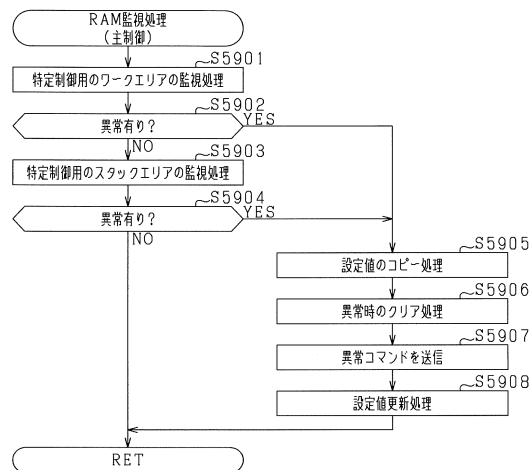
【図 9 2】



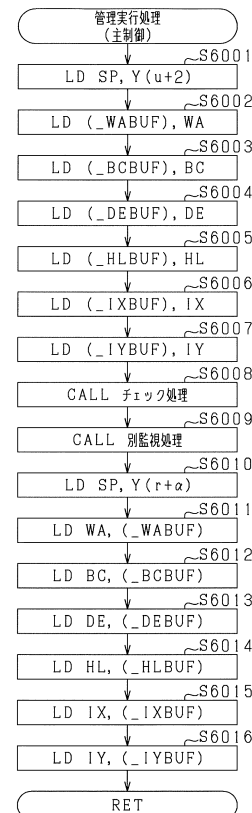
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】

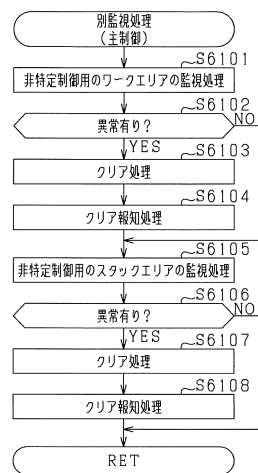


30

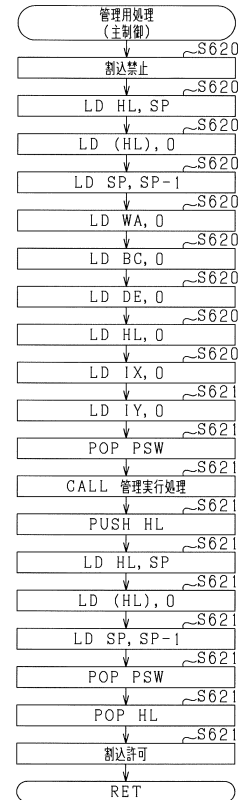
40

50

【図 9 5】



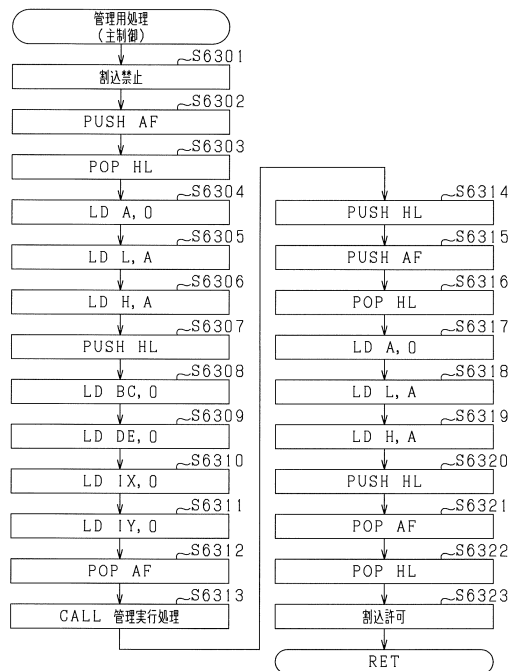
【図 9 6】



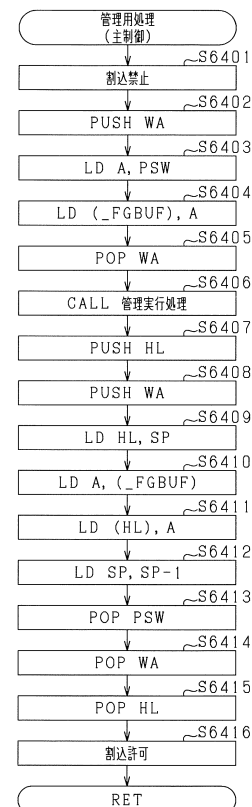
10

20

【図 9 7】



【図 9 8】

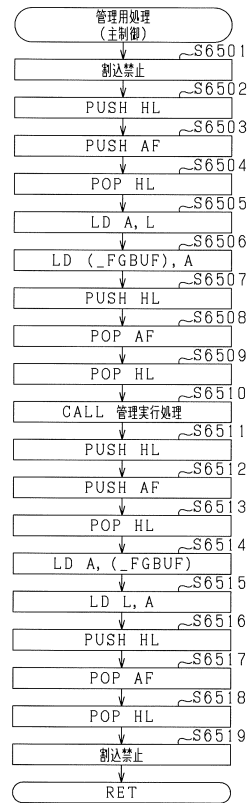


30

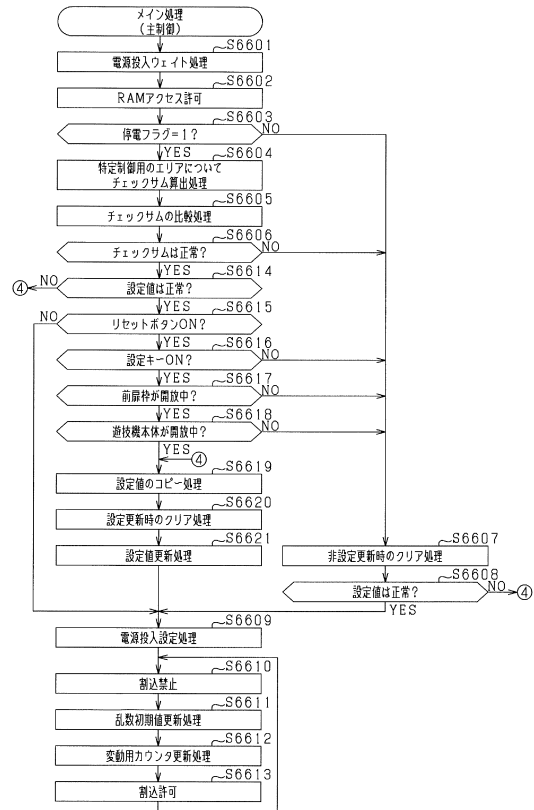
40

50

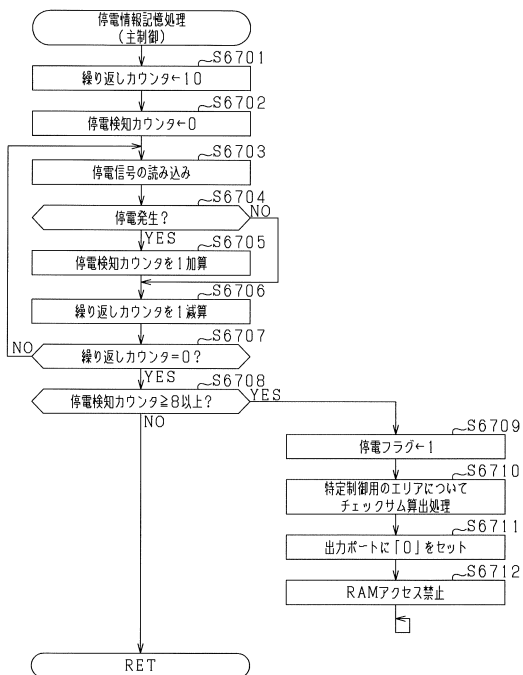
【図 99】



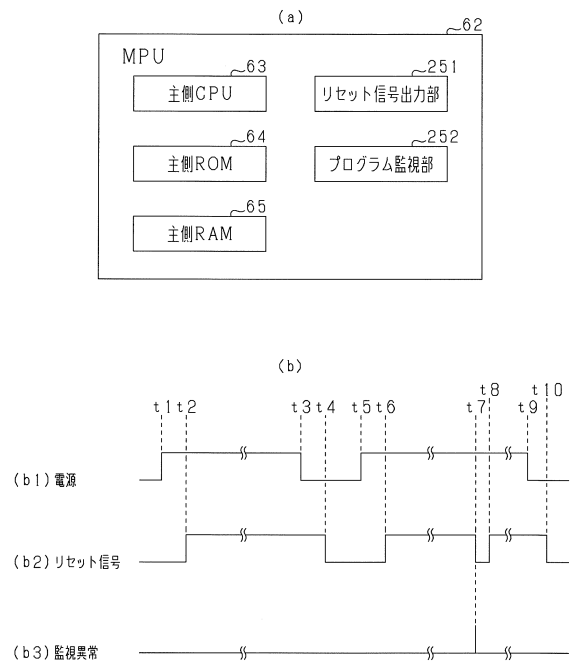
【図 100】



【図 101】



【図 102】



10

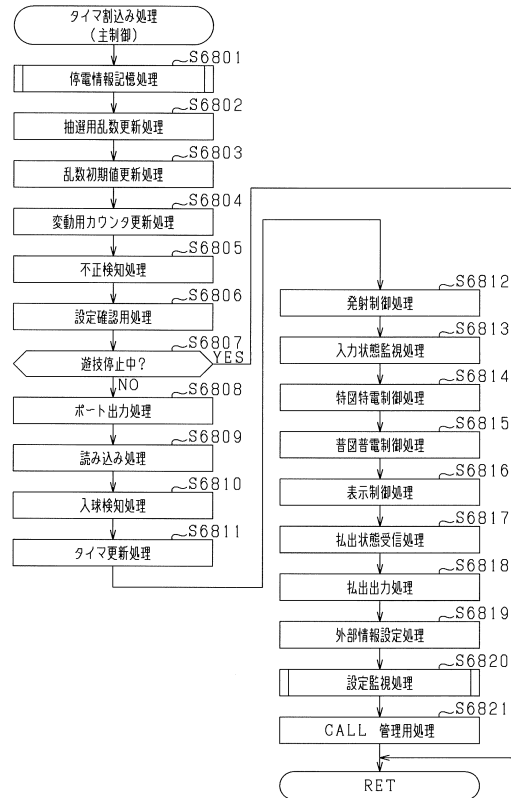
20

30

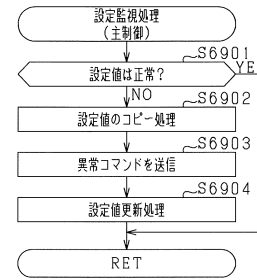
40

50

【図 103】



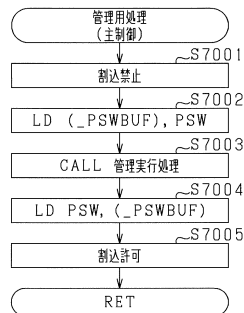
【図 104】



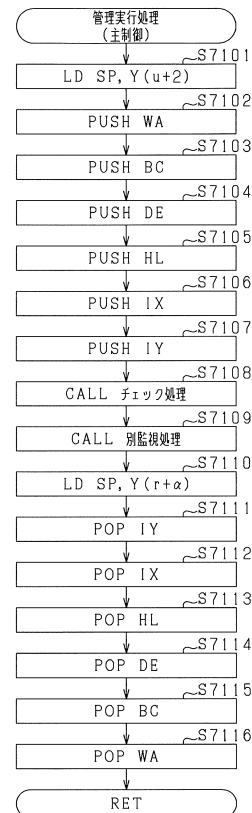
10

20

【図 105】



【図 106】

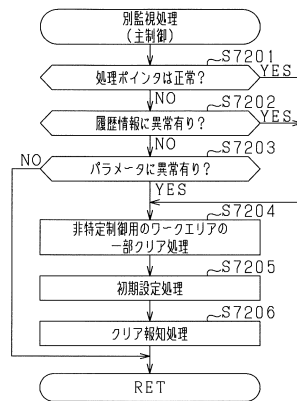


30

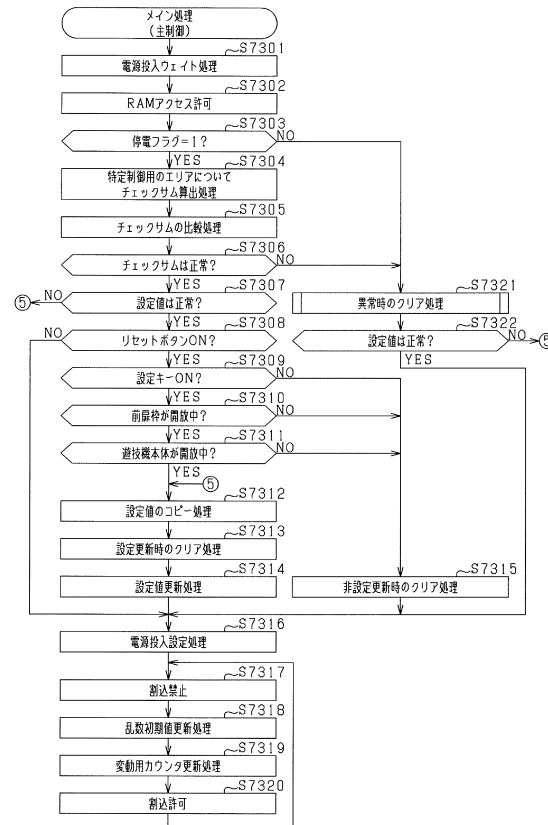
40

50

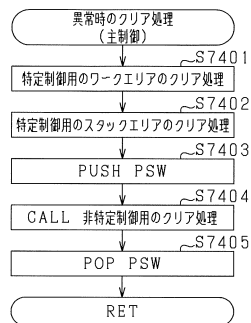
【図 107】



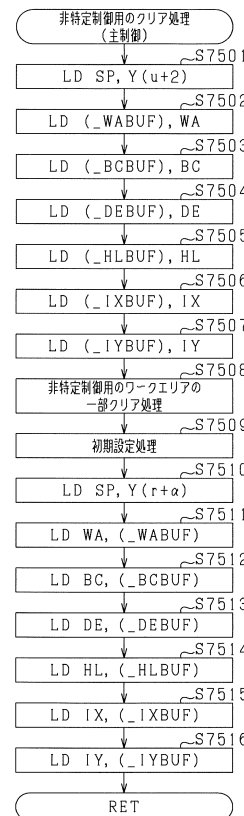
【図 108】



【図 109】



【図 110】



10

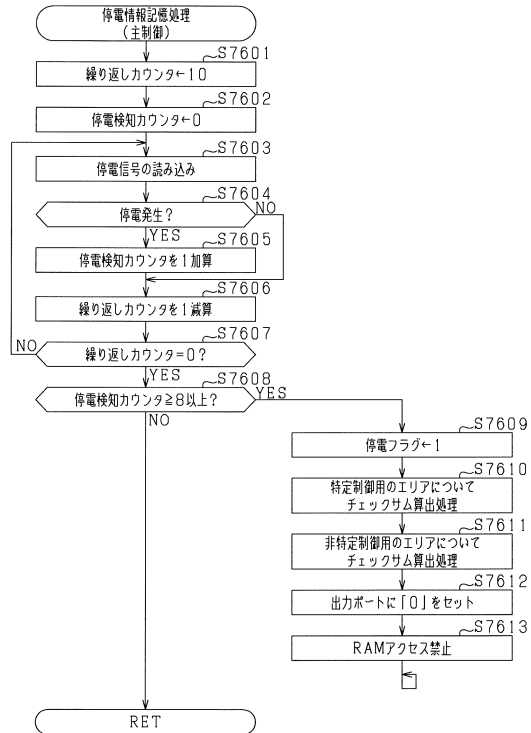
20

30

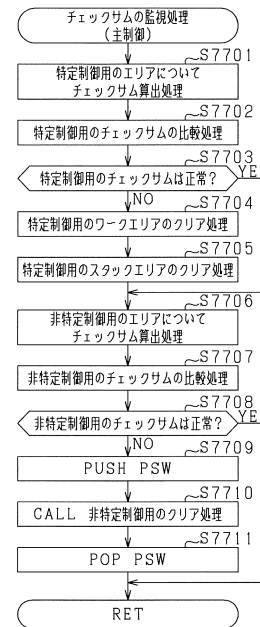
40

50

【図 1 1 1】



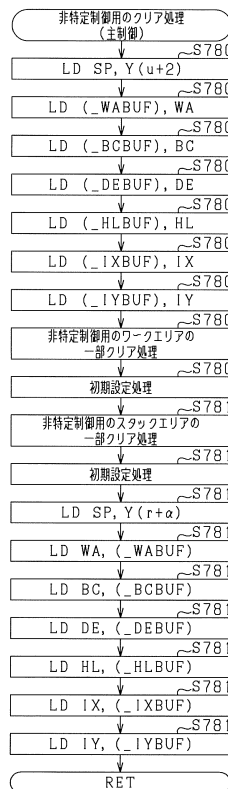
【図 1 1 2】



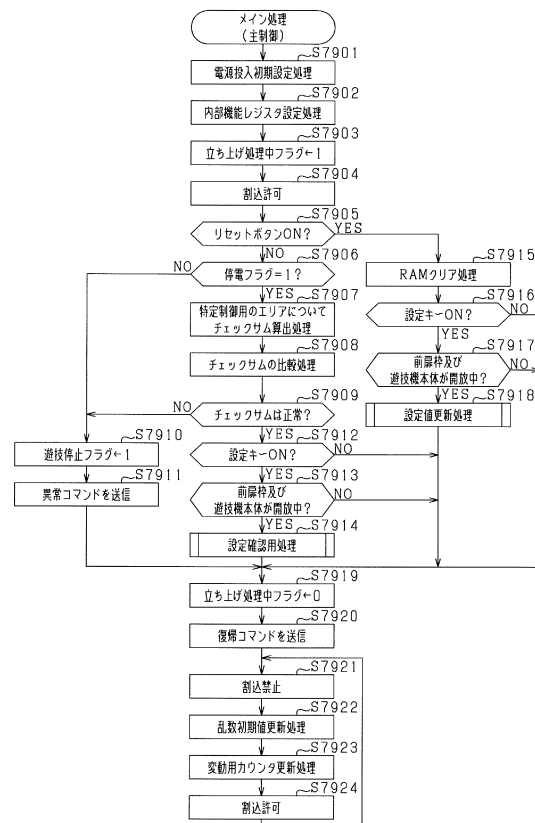
10

20

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

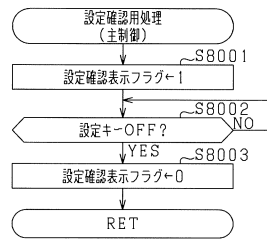


30

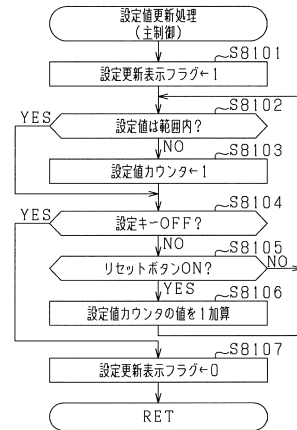
40

50

【図 1 1 5】



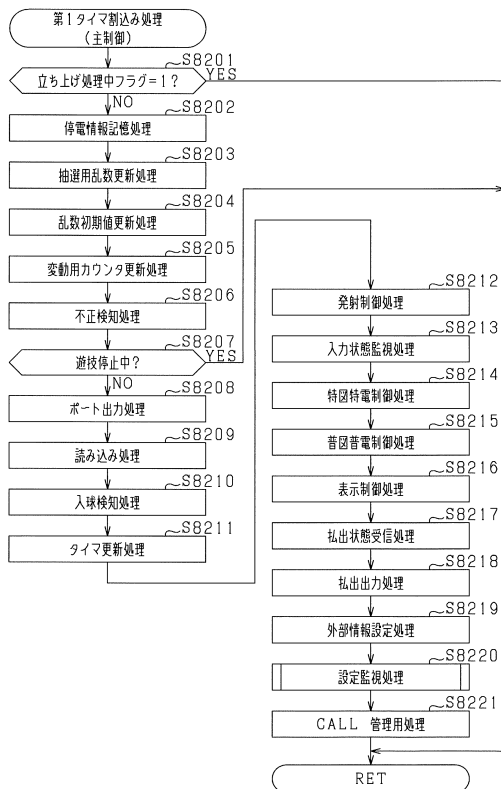
【図 1 1 6】



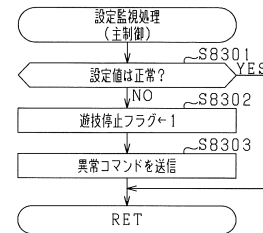
10

20

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

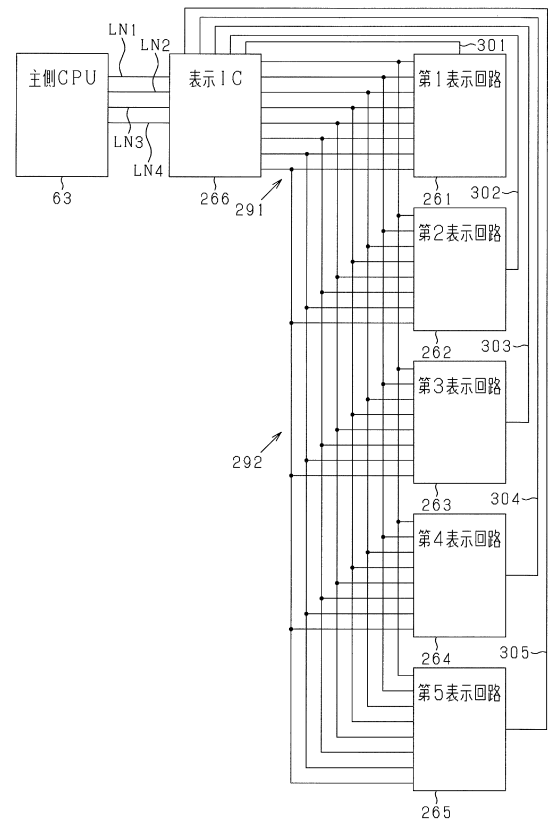


30

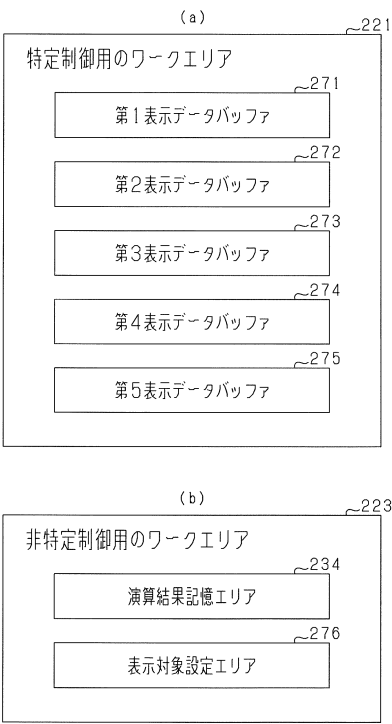
40

50

【図 1 1 9】



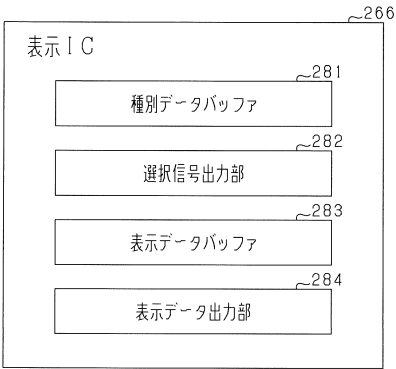
【図 1 2 0】



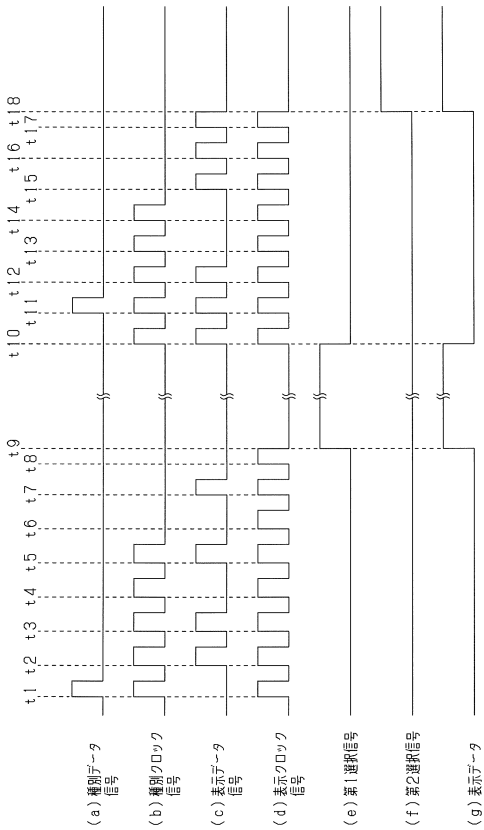
10

20

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】

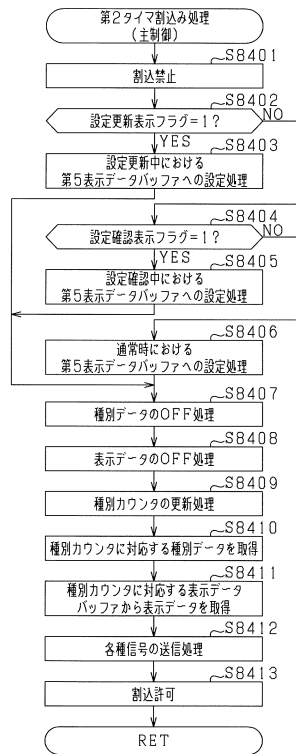


30

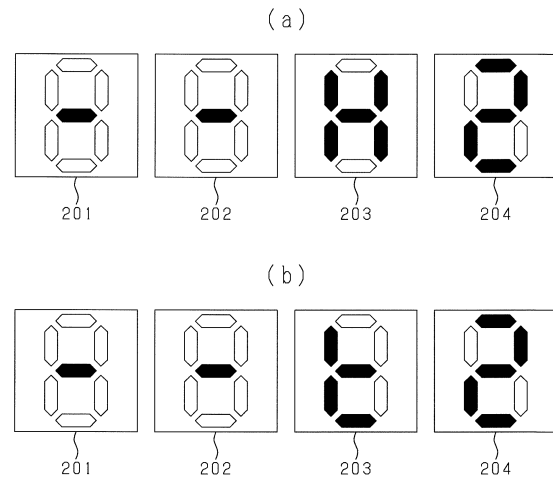
40

50

【図 1 2 3】



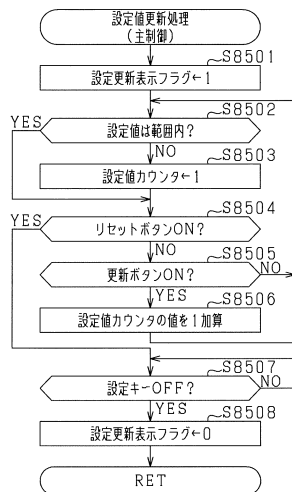
【図 1 2 4】



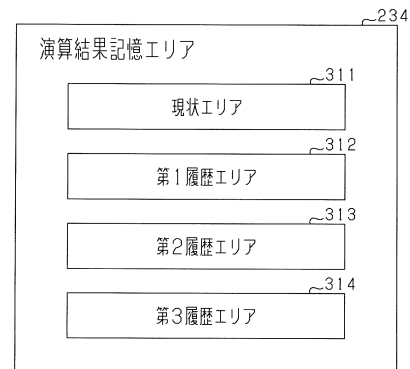
10

20

【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

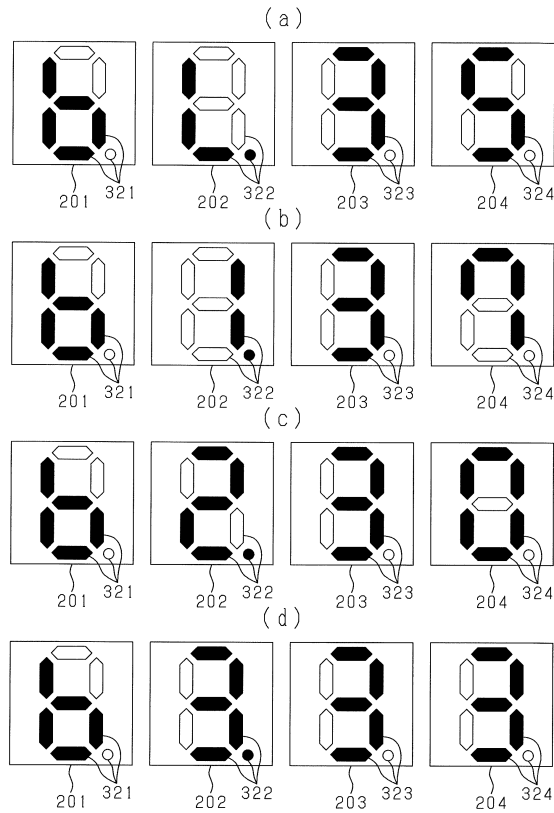


30

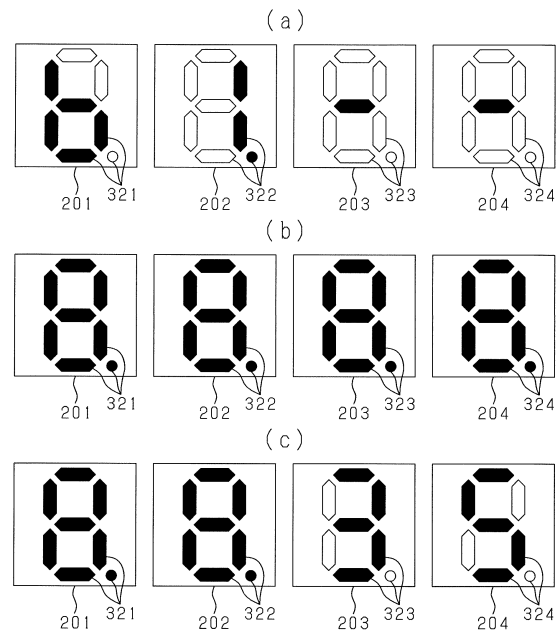
40

50

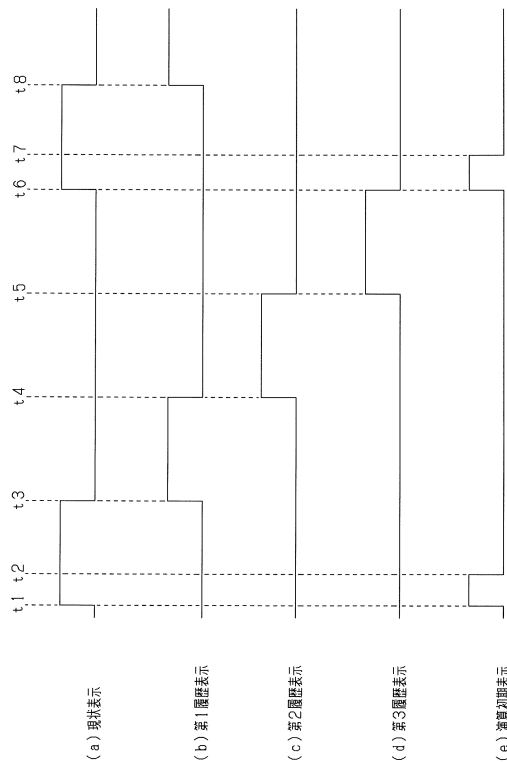
【図 1 2 7】



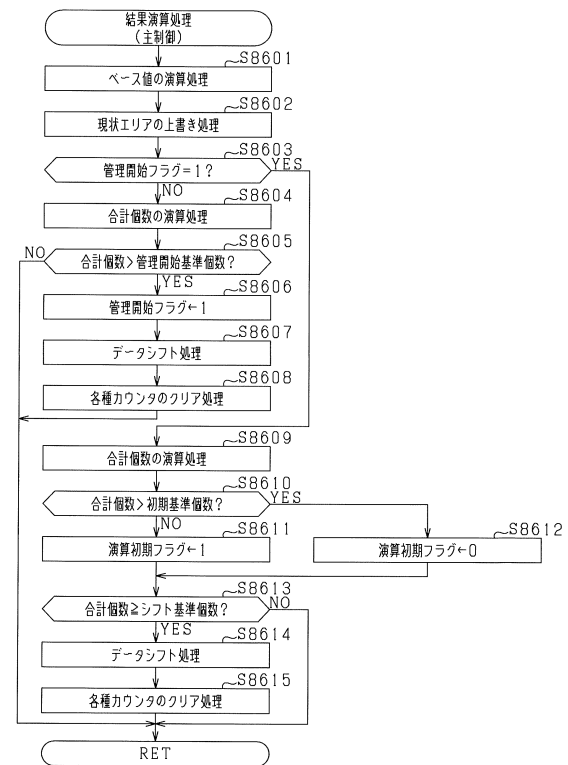
【図 1 2 8】



【図 1 2 9】



【図 1 3 0】



10

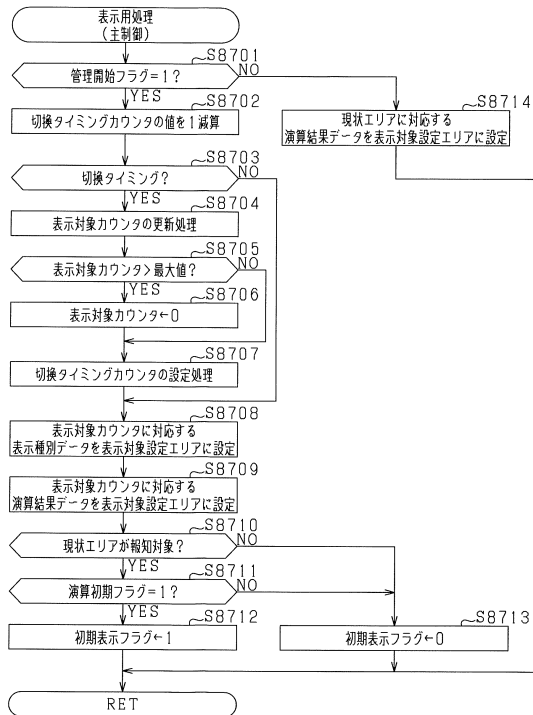
20

30

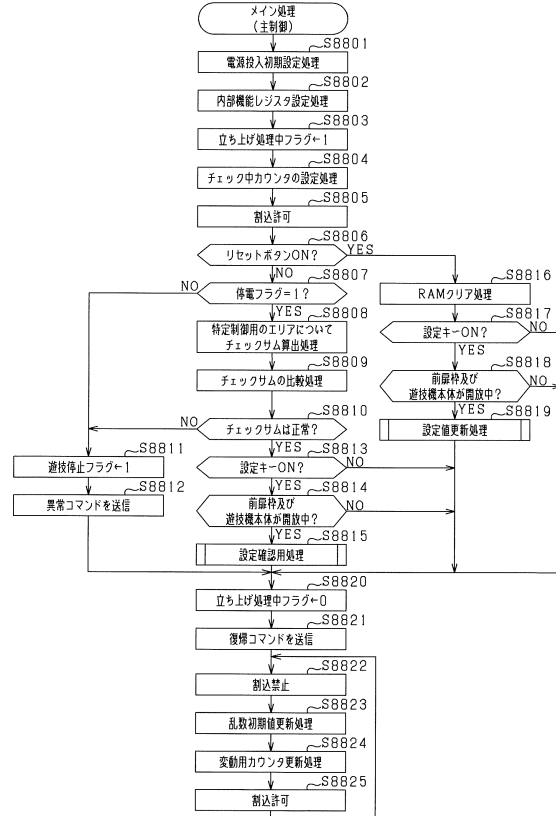
40

50

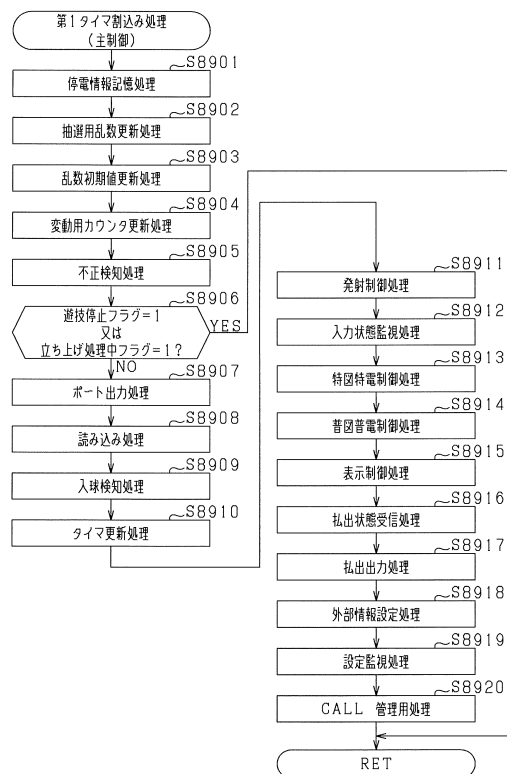
【図 1 3 1】



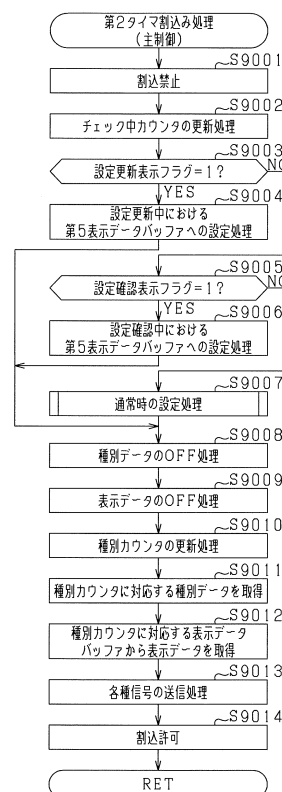
【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】



10

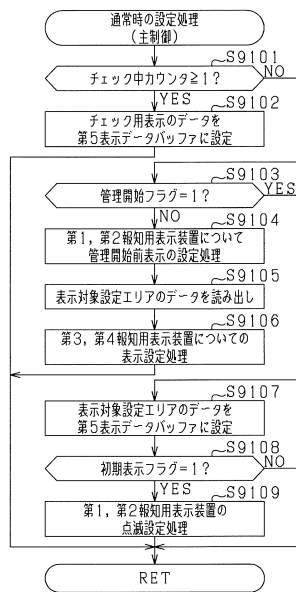
20

30

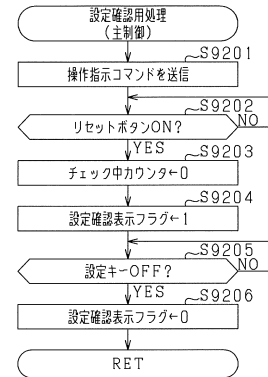
40

50

【図 1 3 5】



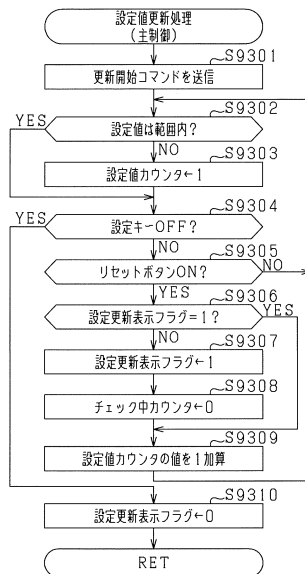
【図 1 3 6】



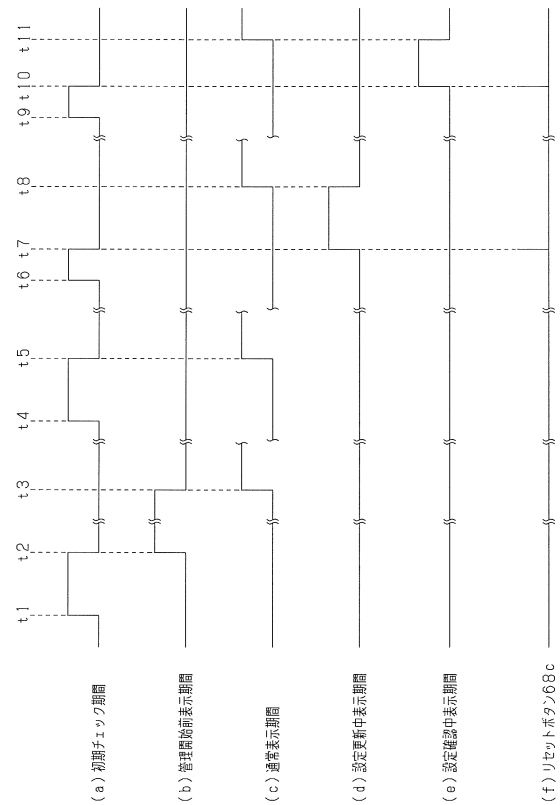
10

20

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

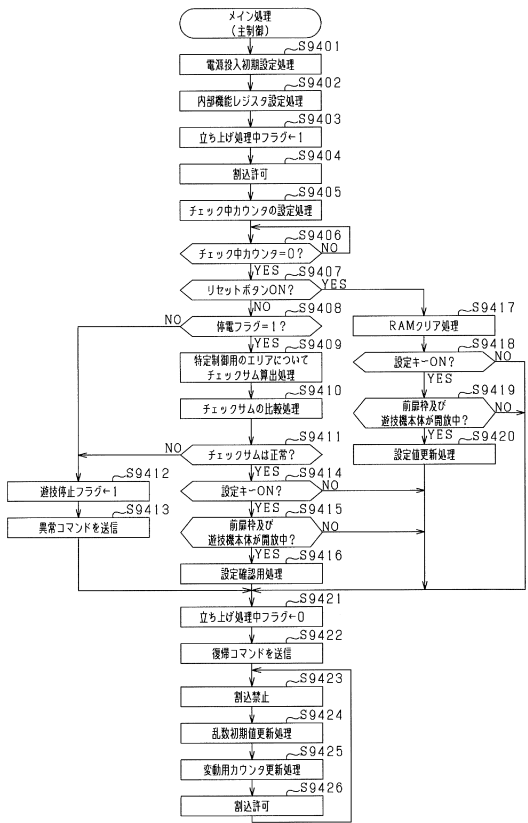


30

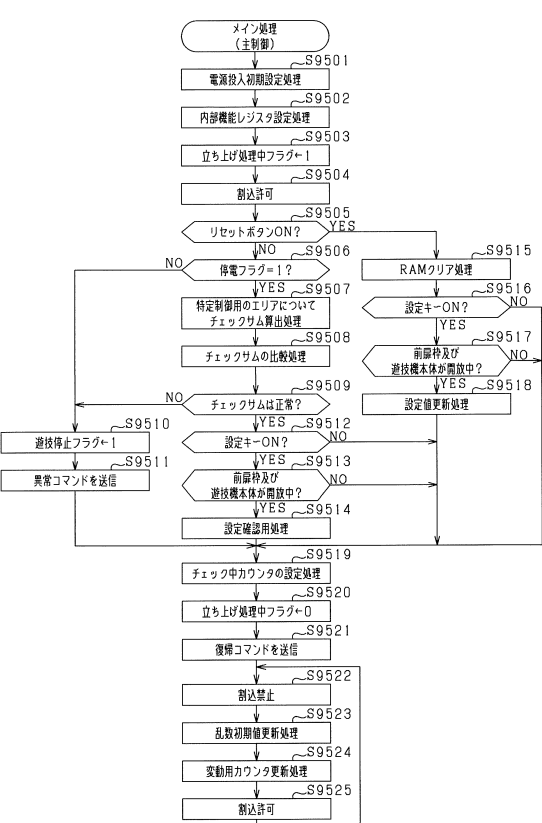
40

50

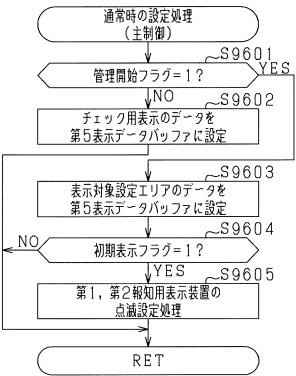
【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

(a)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (3)	LT (3) : 1/300	HT : 1/30	3
A (4)	LT (4) : 1/290	HT : 1/30	4
A (5)	LT (5) : 1/280	HT : 1/30	5
A (6)	LT (6) : 1/270	HT : 1/30	6

(b)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT (1) : 1/30	1
A (2)	LT (3) : 1/300	HT (3) : 1/28	3
A (3)	LT (6) : 1/270	HT (6) : 1/25	6
A (4)	LT (1) : 1/320	HT (1) : 1/30	1
A (5)	LT (3) : 1/300	HT (3) : 1/28	3
A (6)	LT (6) : 1/270	HT (6) : 1/25	6

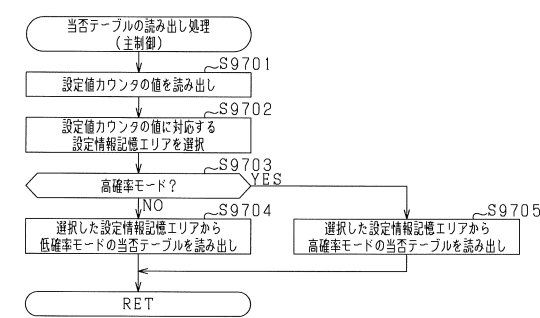
(c)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (3)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (4)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (5)	LT (3) : 1/300	HT : 1/30	3
A (6)	LT (4) : 1/290	HT : 1/30	4

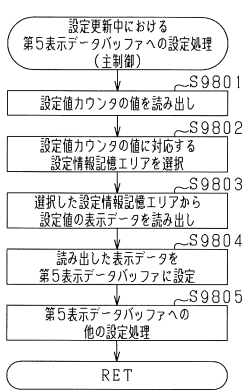
(d)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (3)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (4)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (5)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (6)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



10

20

【図 1 4 5】

(a)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (2) : 1/300	HT : 1/30	2
A (3)	LT (3) : 1/280	HT : 1/30	3

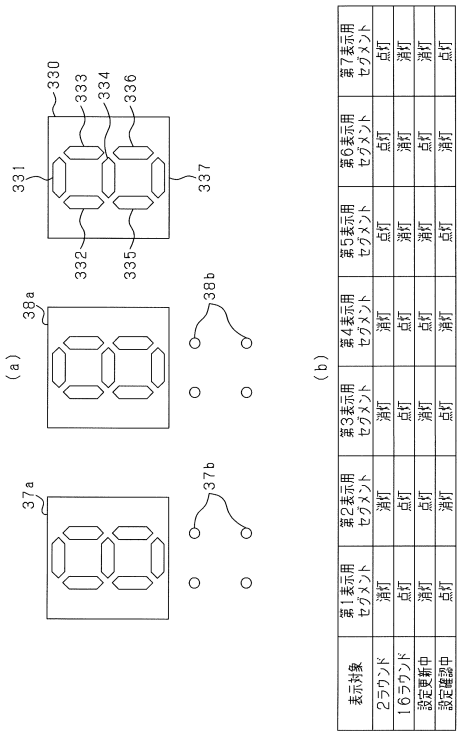
(b)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (3)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1

(c)

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

【図 1 4 6】

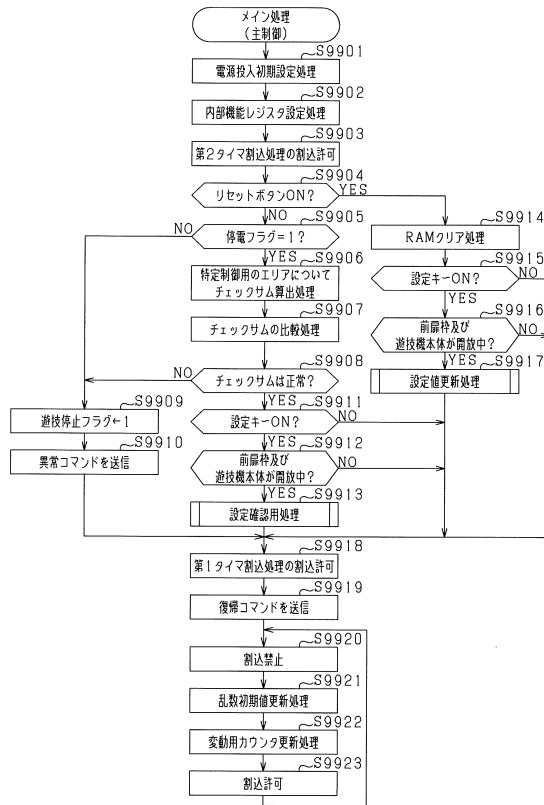


30

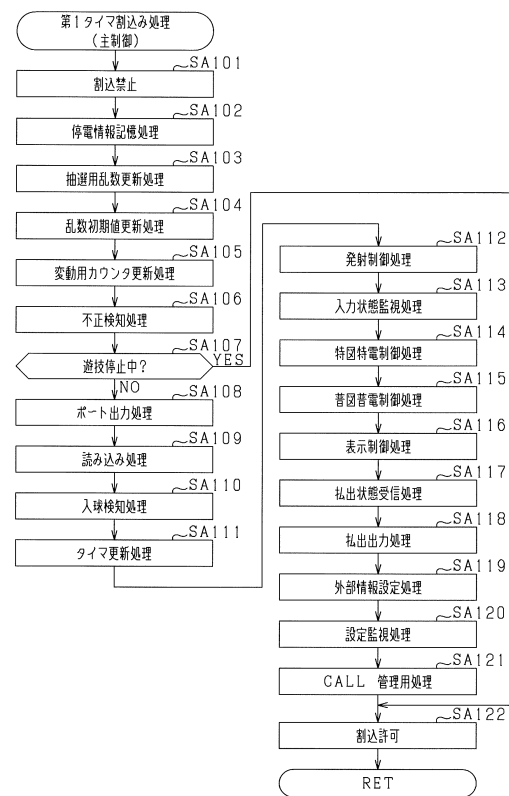
40

50

【図 1 4 7】



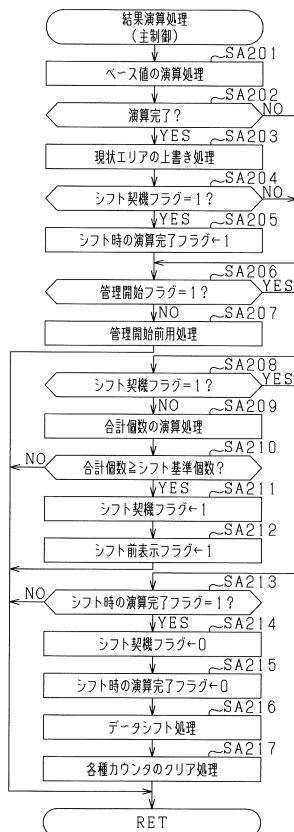
【図 1 4 8】



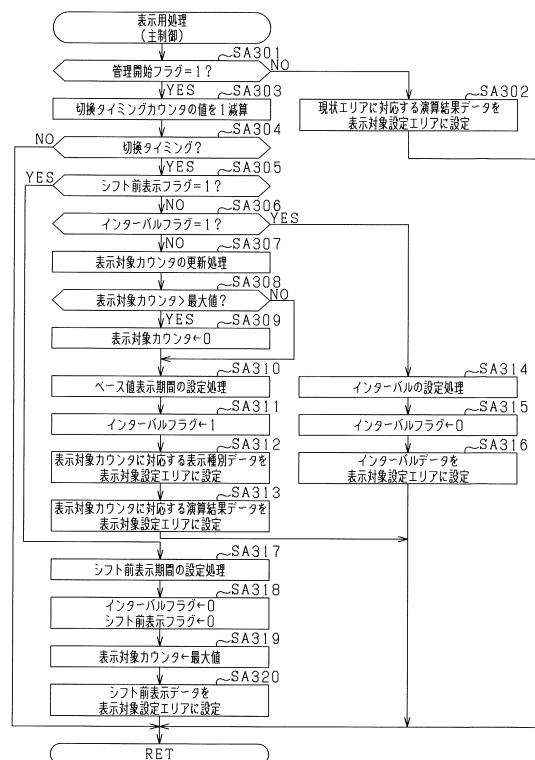
10

20

【図 1 4 9】



【図 1 5 0】

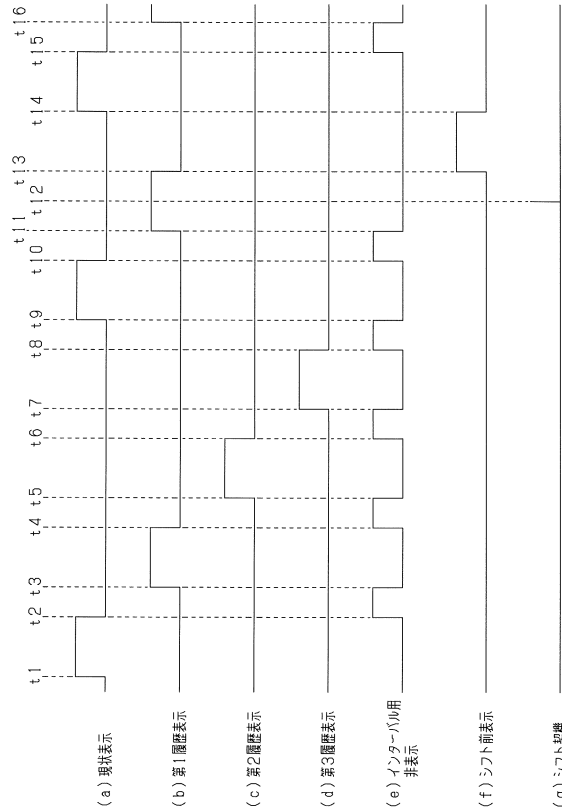


30

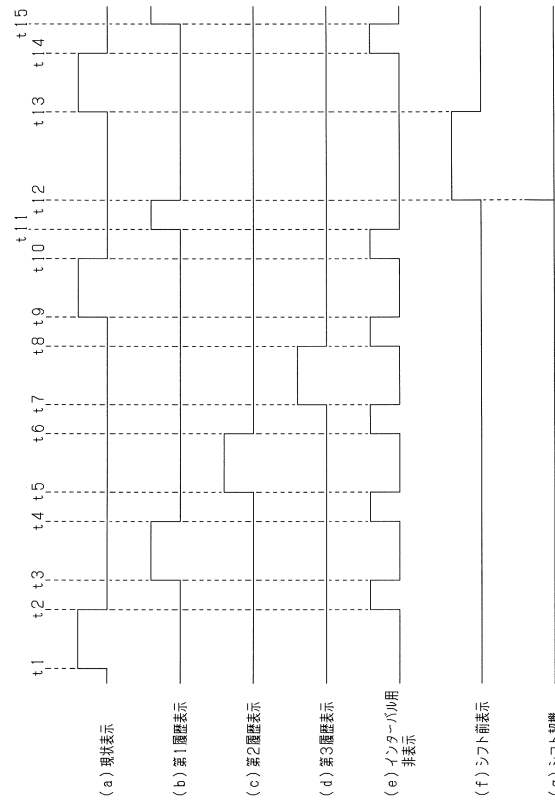
40

50

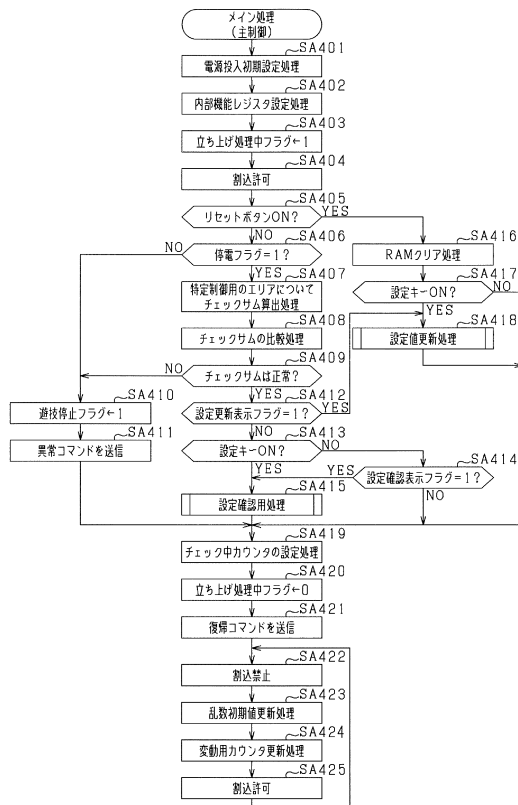
【図 1 5 1】



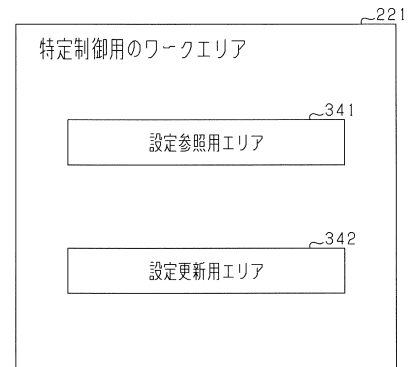
【図 1 5 2】



【図 1 5 3】



【図 1 5 4】



10

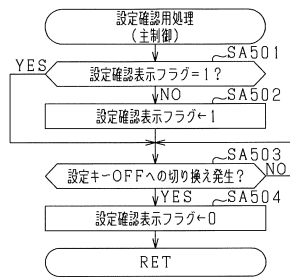
20

30

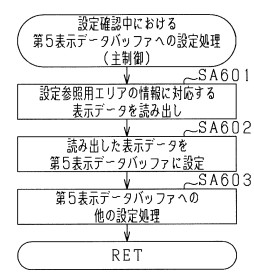
40

50

【図 1 5 5】



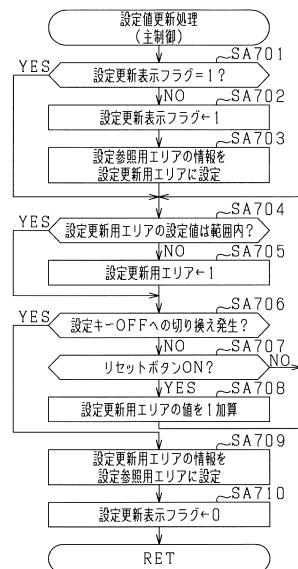
【図 1 5 6】



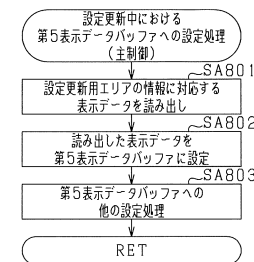
10

20

【図 1 5 7】



【図 1 5 8】

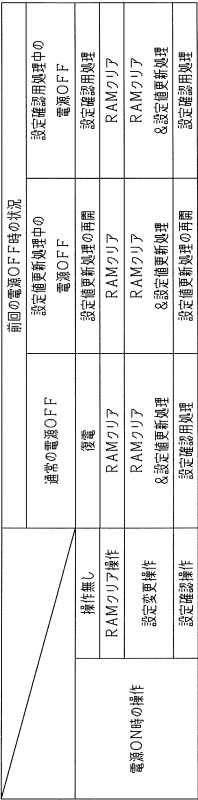


30

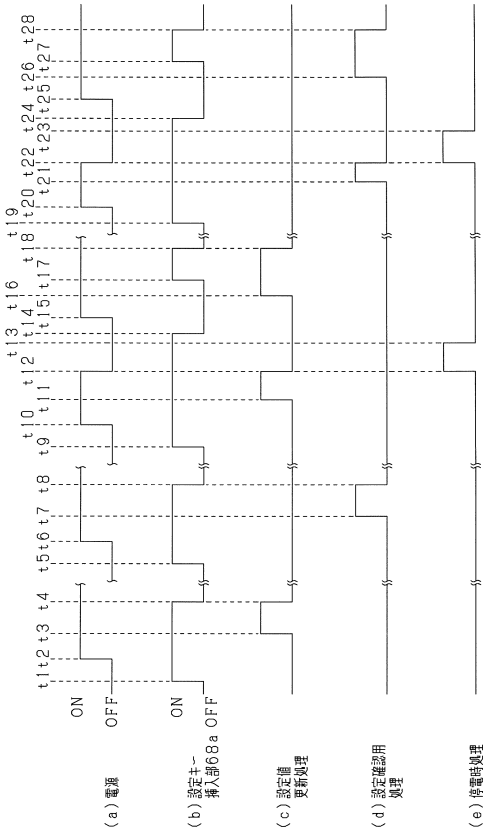
40

50

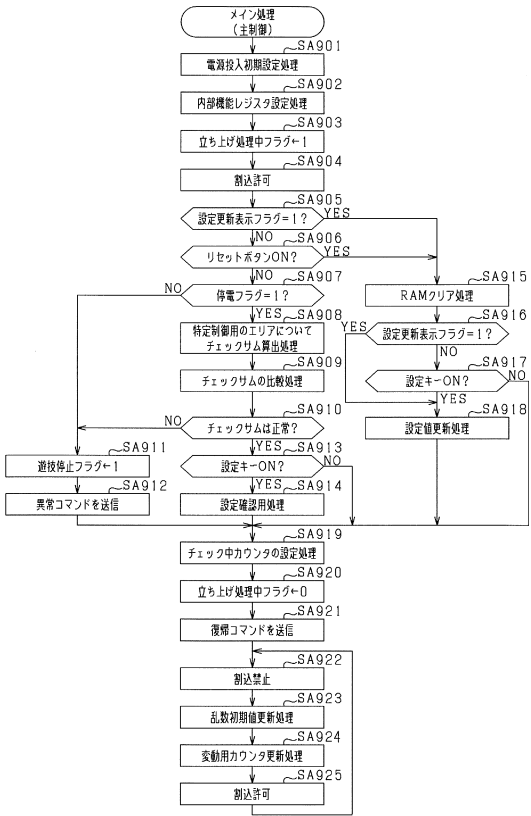
【図 1 5 9】



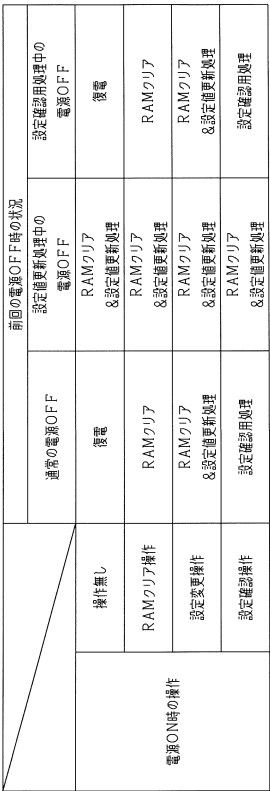
【図 1 6 0】



【図 1 6 1】



【図 1 6 2】



10

20

30

40

50

【図 1 6 3】

前回の電源OFF時の状況		設定確認処理中の状況	
通常の電源OFF		設定値更新処理中の電源OFF	
電源ON時の操作	操作無し	復電	復電
	RAMクリア操作	RAMクリア	RAMクリア
	設定変更操作	RAMクリア & 設定値更新処理の再開	RAMクリア & 設定値更新処理
	設定確認操作	RAMクリア & 設定値更新処理の再開	RAMクリア & 設定値更新処理 設定確認処理の再開

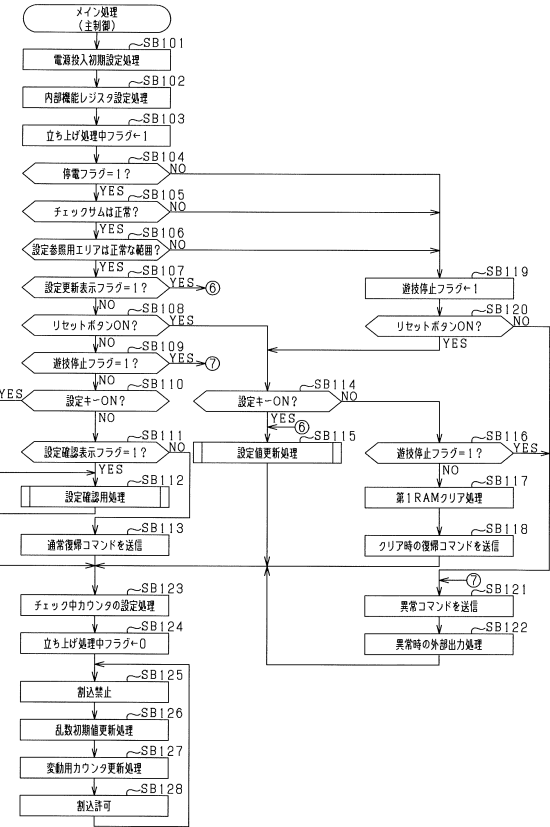
【図 1 6 4】

前回の電源OFF時の状況		設定値更新処理中の状況	
通常の電源OFF		設定値更新処理中の電源OFF	
電源ON時の操作	操作無し	復電	復電
	RAMクリア操作	RAMクリア	RAMクリア
	設定変更操作	RAMクリア & 設定値更新処理の再開	RAMクリア & 設定値更新処理
	設定確認操作	設定確認処理の再開	設定確認処理

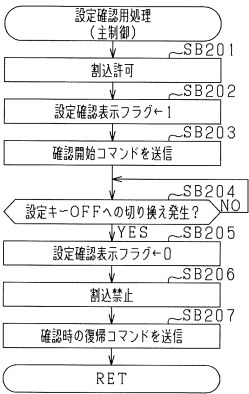
10

20

【図 1 6 5】



【図 1 6 6】

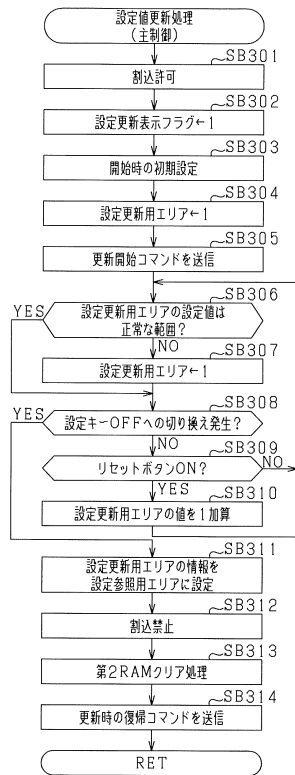


30

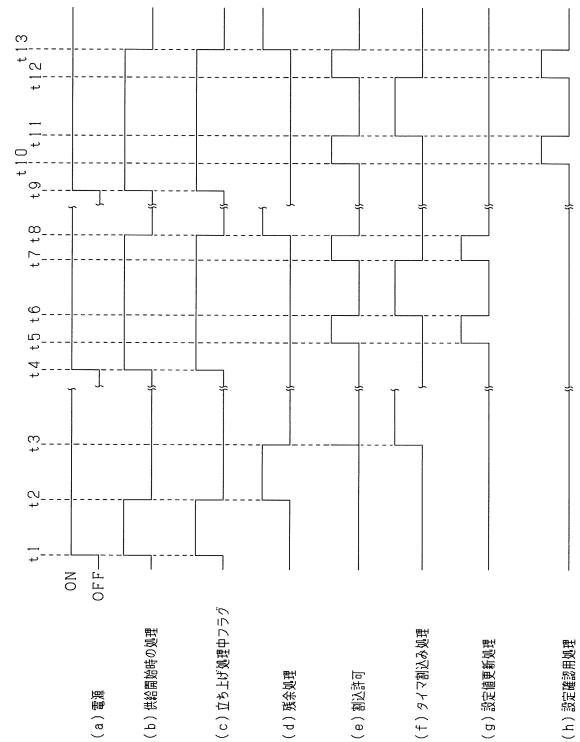
40

50

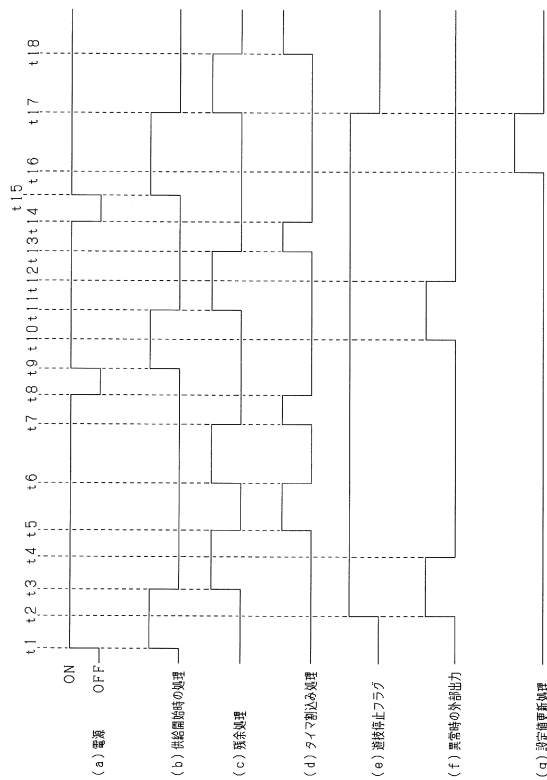
【図 1 6 7】



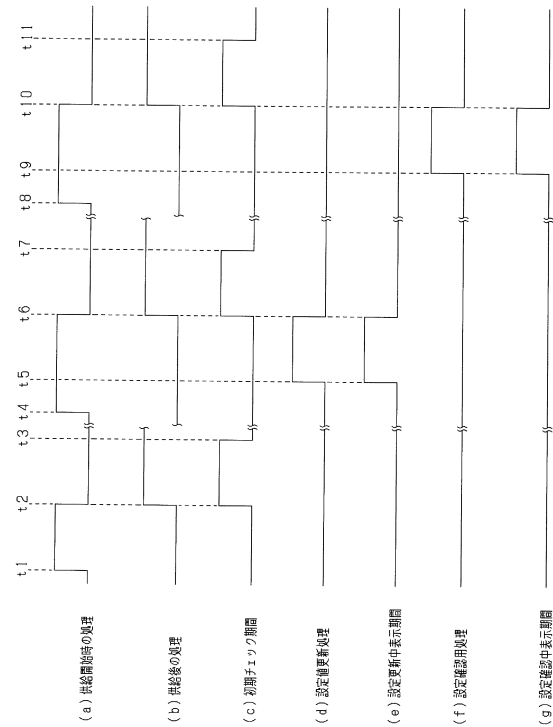
【図 1 6 8】



【図 1 6 9】



【図 1 7 0】



10

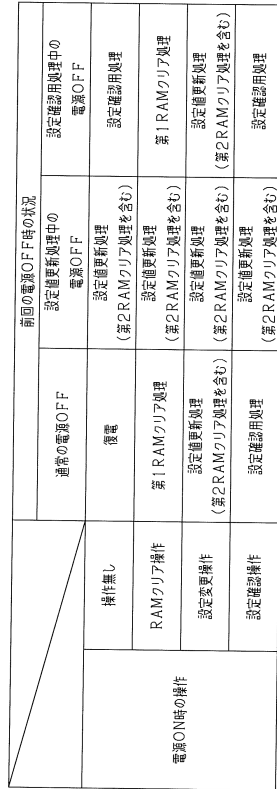
20

30

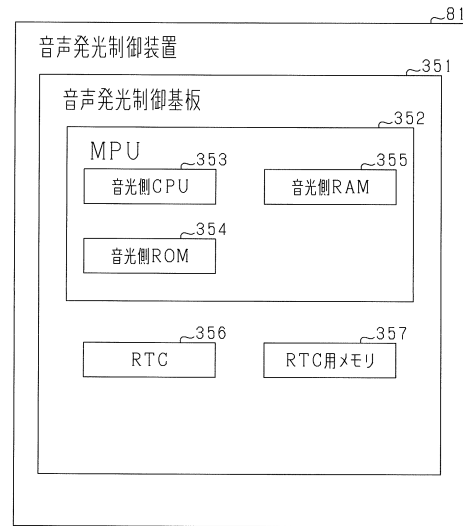
40

50

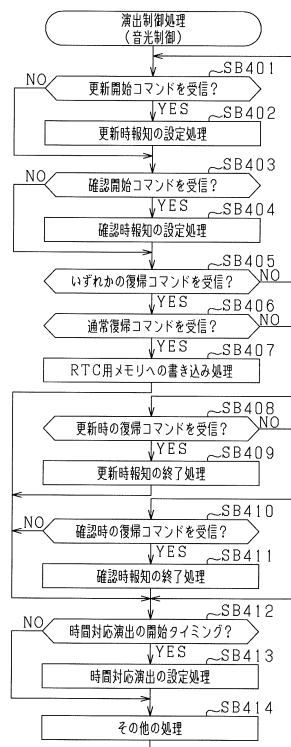
【図 171】



【図 172】



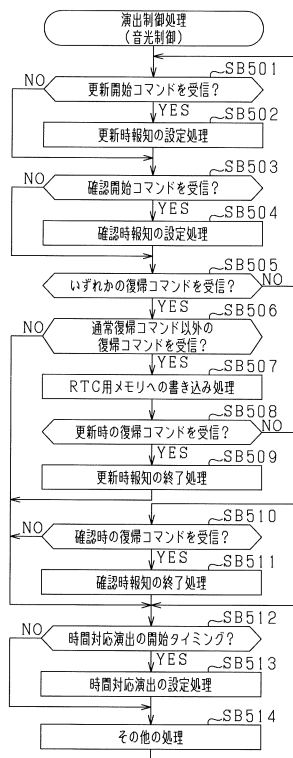
【図 173】



【図 174】

通常の電電処理	復帰コマンド	復帰に要する時間	RTU用メモリー357への書き込み処理
第1 RAMクリア処理	通常復帰コマンド	-	○
第2 RAMクリア処理	クリア時の復帰コマンド	-	×
設定値更新処理	更新時の復帰コマンド	更新時の時間が終了	×
指定区間データ処理	指定区間の復帰コマンド	指定区間の処理が終了	×

【図 175】



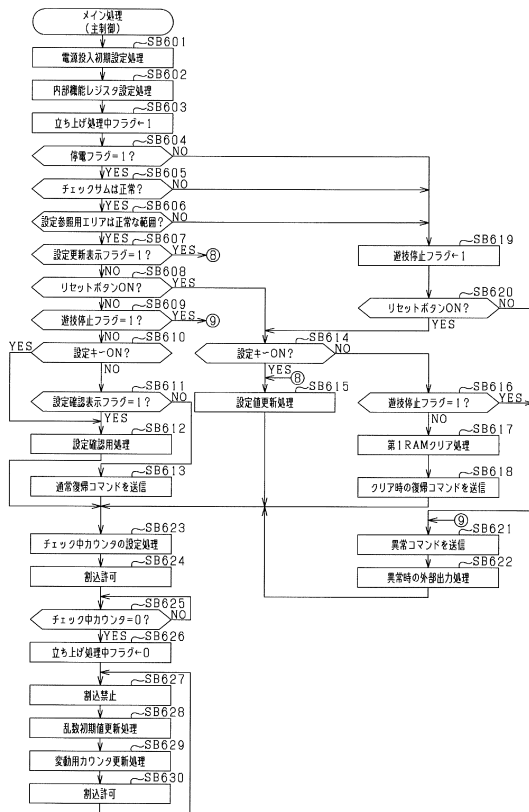
【図 176】

演出制御処理 (音光制御)	RTC用メモリ357への書き込み処理	×	○	○	○
復帰コマンド	通常復帰コマンド	○	○	○	○
	クリア時の復帰コマンド	○	○	○	○
	更新時の復帰コマンド	○	○	○	○
	確認時の復帰コマンド	○	○	○	○

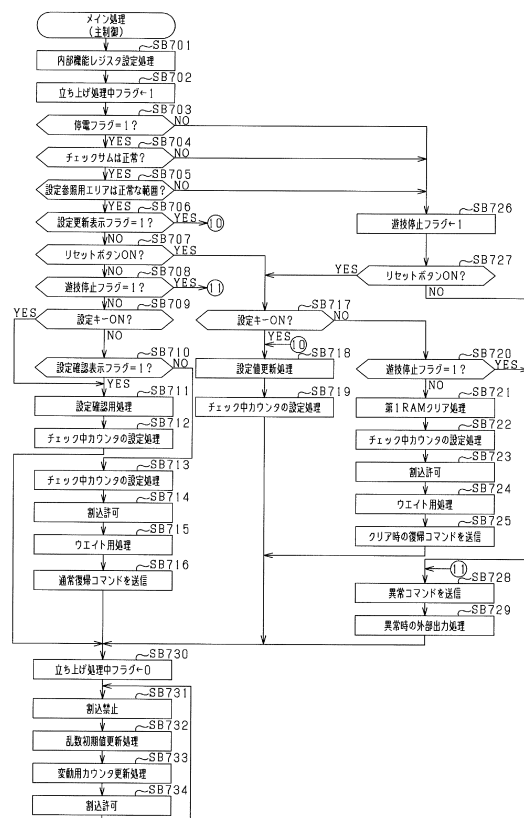
10

20

【図 177】



【図 178】

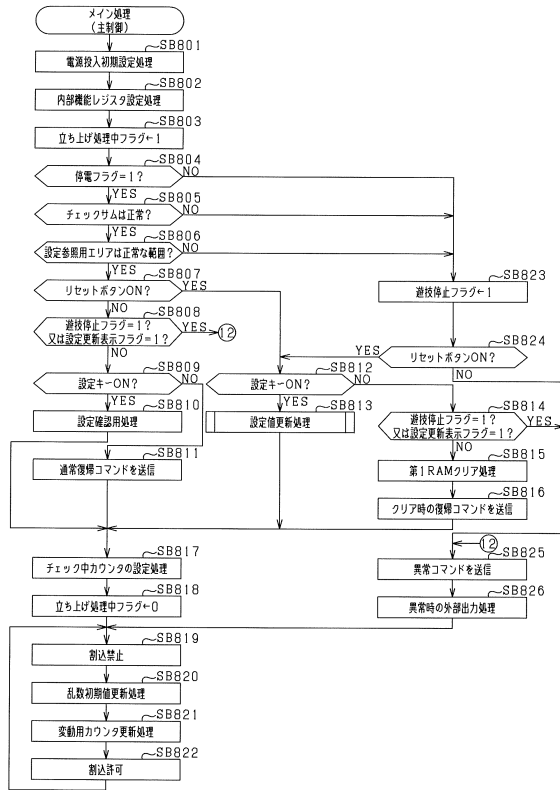


30

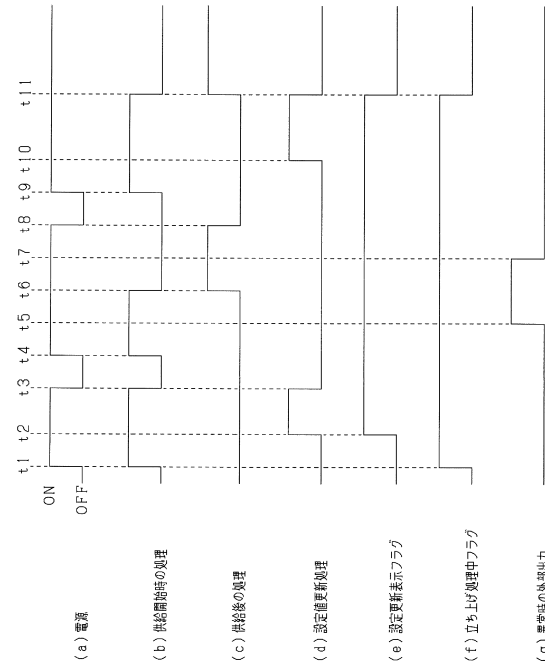
40

50

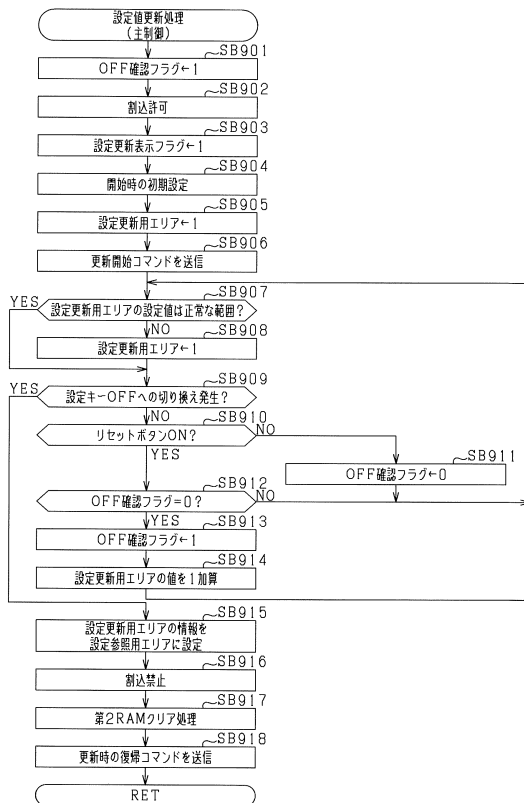
【図 179】



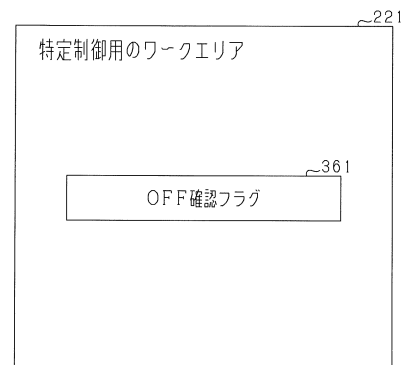
【図 180】



【図 181】



【図 182】



10

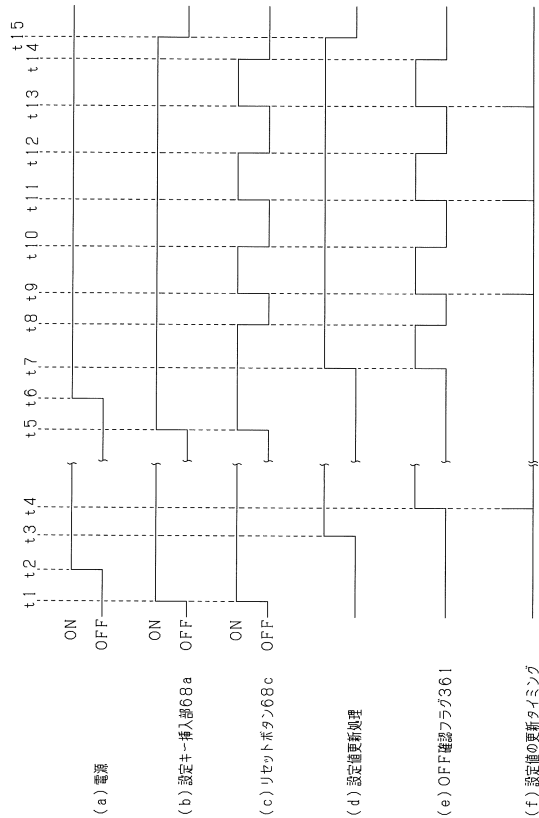
20

30

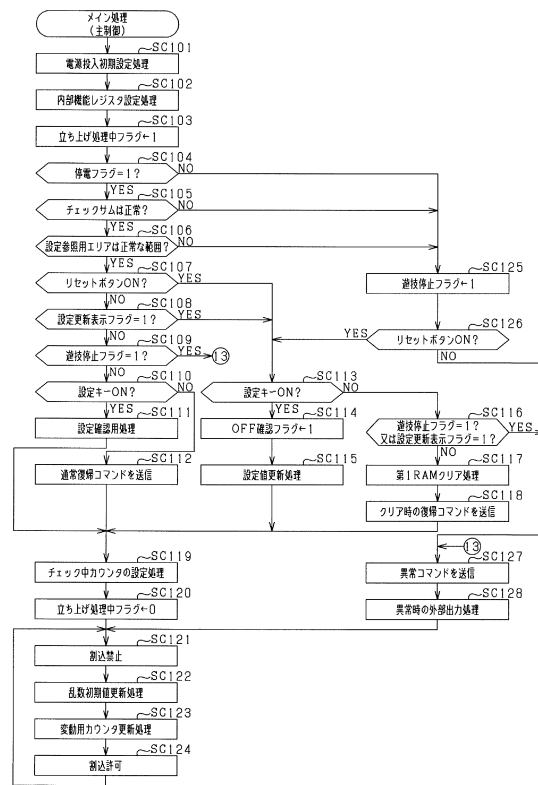
40

50

【図 183】



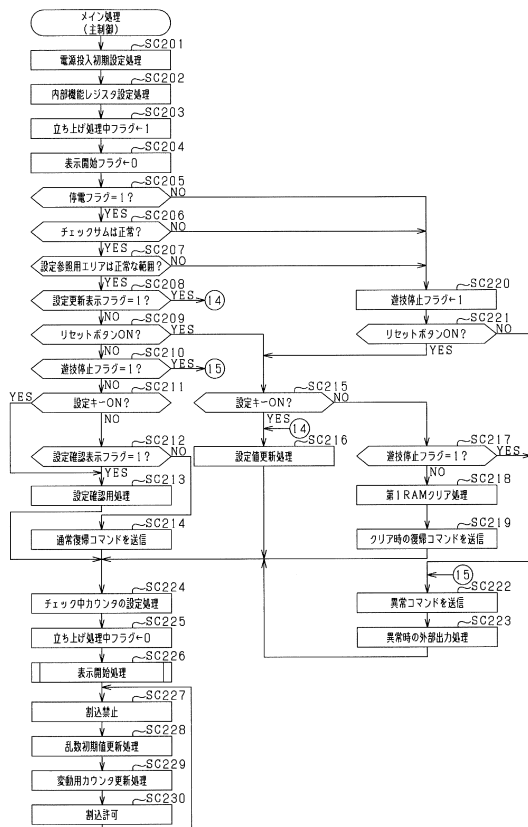
【図 184】



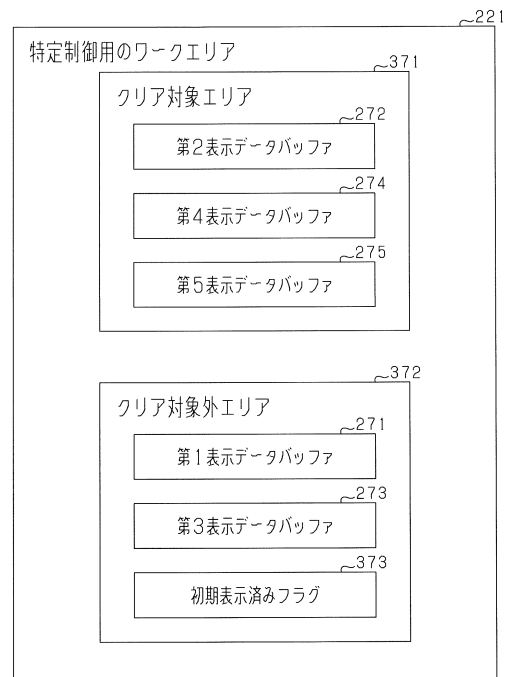
10

20

【図 185】



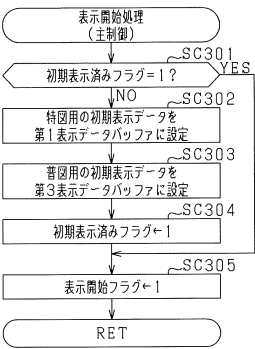
【図 186】



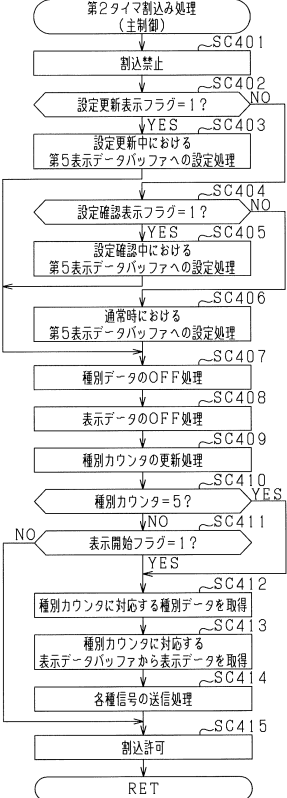
30

40

【図 1 8 7】



【図 1 8 8】



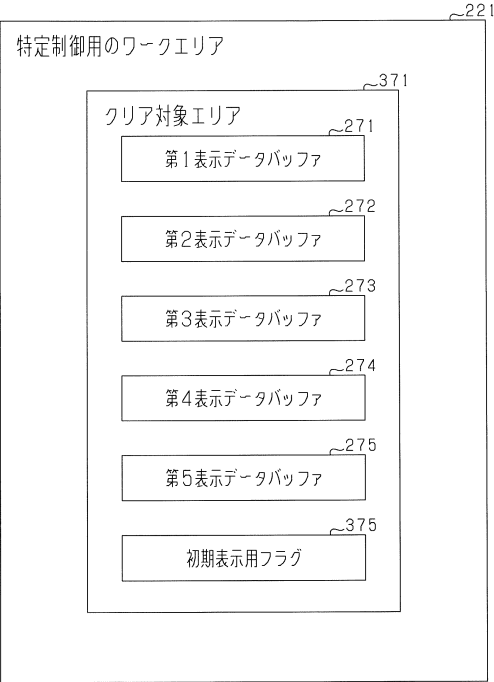
10

20

【図 1 8 9】

電力供給開始時の状況	特図表示部37a	普図表示部38a
工場出荷時	初期表示	初期表示
設定及びRAMに関する 処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示
第1RAMクリア処理	電断時の表示	電断時の表示
設定値更新処理	電断時の表示	電断時の表示
設定確認用処理	電断時の表示	電断時の表示

【図 1 9 0】

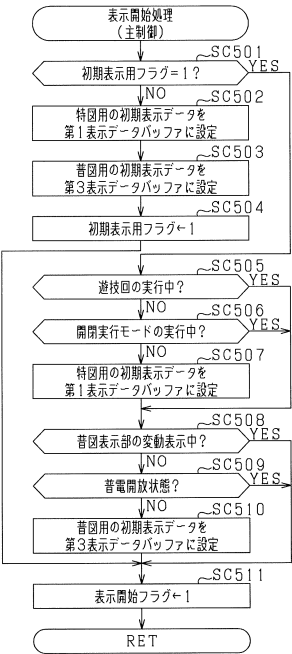


30

40

50

【図 1 9 1】



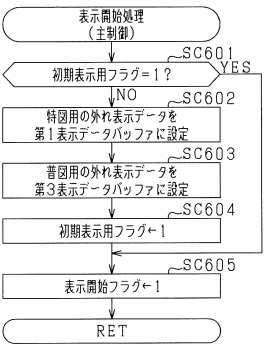
【図 1 9 2】

電力供給開始時の状況	遊技状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第1RAMクリア処理		初期表示	初期表示
設定値更新処理		初期表示	初期表示
設定確認用処理 又は 設定及びRAMに関する 処理の実行無し	特図特電の制御無し 普図普電の制御無し	初期表示	初期表示
	特図特電の制御途中 普図普電の制御無し	電断時の表示	初期表示
	特図特電の制御無し 普図普電の制御途中	初期表示	電断時の表示

10

20

【図 1 9 3】



【図 1 9 4】

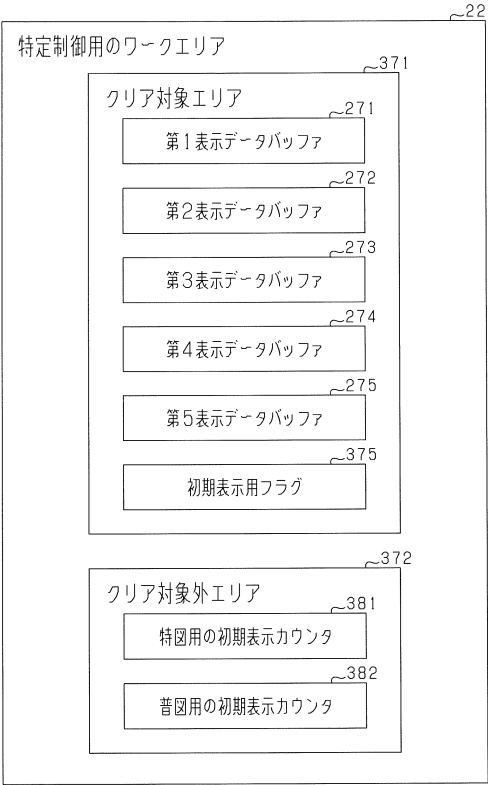
電力供給開始時の状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第1RAMクリア処理	外れ表示	外れ表示
設定値更新処理	外れ表示	外れ表示
設定確認用処理	電断時の表示	電断時の表示
設定及びRAMに関する 処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示

30

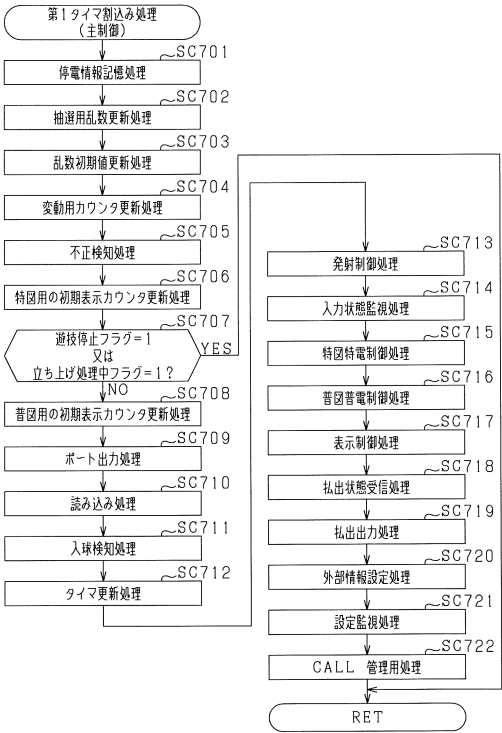
40

50

【図 1 9 5】



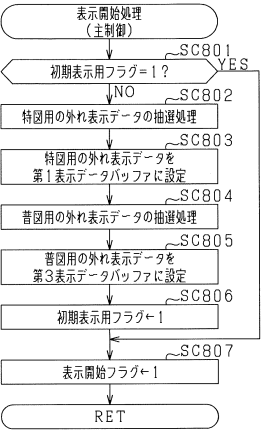
【図 1 9 6】



10

20

【図 1 9 7】



【図 1 9 8】

(a)

抽選結果	特図用の初期表示カウンタ381
特図用の第1外れ表示データ	0~19
特図用の第2外れ表示データ	20~39
特図用の第3外れ表示データ	40~59

(b)

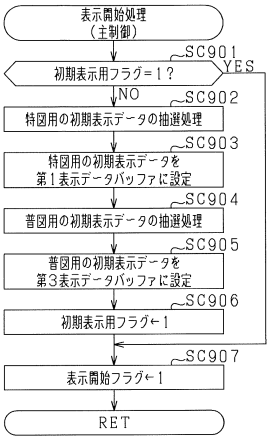
抽選結果	普図用の初期表示カウンタ382
普図用の第1外れ表示データ	0~19
普図用の第2外れ表示データ	20~39
普図用の第3外れ表示データ	40~59

30

40

50

【図 1 9 9】



【図 2 0 0】

(a) 385

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の 第1外れ表示データ	0~9
特図用の 第2外れ表示データ	10~19
特図用の 第3外れ表示データ	20~29
特図用の 第1当たり表示データ	30~39
特図用の 第2当たり表示データ	40~49
特図用の 第3当たり表示データ	50~59

(b) 386

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の 第1外れ表示データ	0~14
普図用の 第2外れ表示データ	15~29
普図用の 第3外れ表示データ	30~44
普図用の 当たり表示データ	45~59

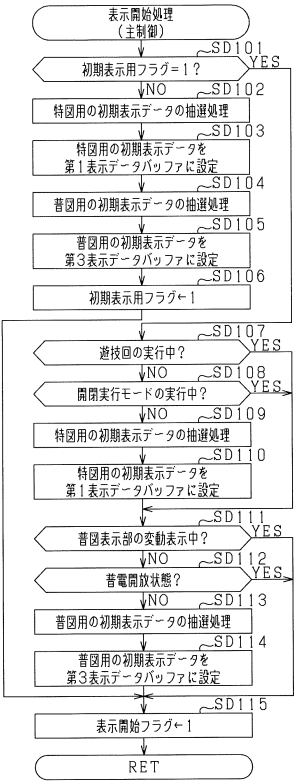
10

20

【図 2 0 1】

電力供給開始時の状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第1 RAMクリア処理	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定値更新処理	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定確認用処理	電断時の表示	電断時の表示
設定及びRAMに関する 処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示

【図 2 0 2】



30

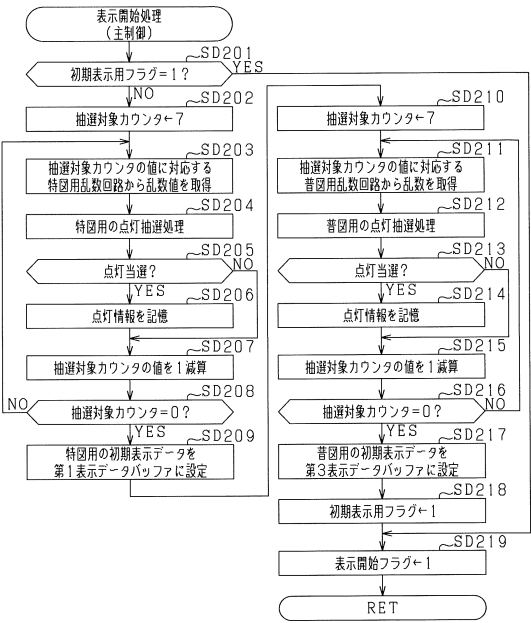
40

50

【図 2 0 3】

電力供給開始時の処理	遊技状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第1RAMクリア処理		外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定値更新処理		外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定確認処理 又は 設定及びRAMに関する 処理の実行無し	特図特電の制御無し 普図普電の制御無し	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
	特図特電の制御途中 普図普電の制御無し	電断時の表示	外れ表示 又は 当たり表示
	特図特電の制御無し 普図普電の制御途中	外れ表示 又は 当たり表示	電断時の表示

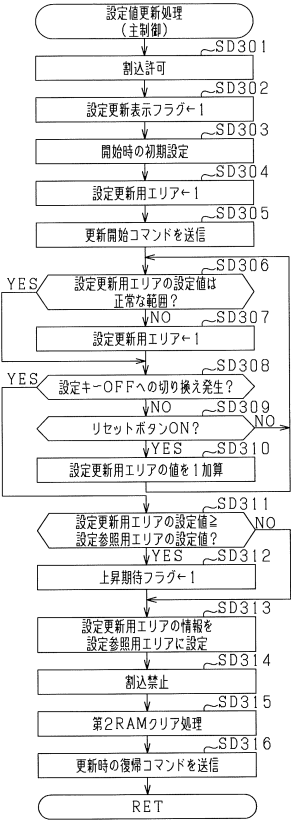
【図 2 0 4】



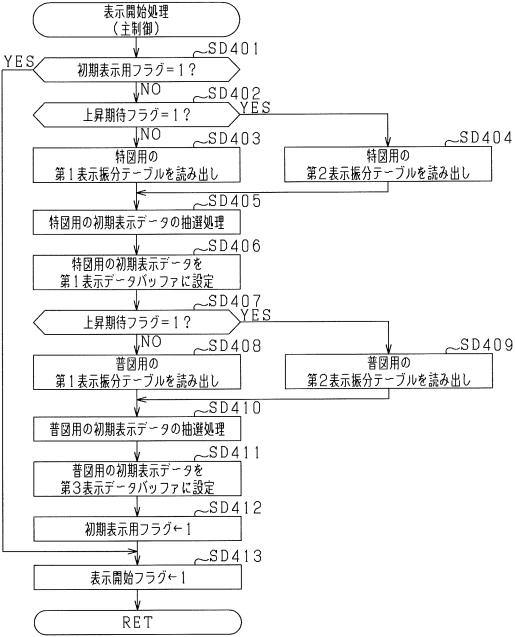
10

20

【図 2 0 5】



【図 2 0 6】



30

40

50

【図 207】

(a) 特図用の第1表示振分テーブル391

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の第1初期表示データ	0~39
特図用の第2初期表示データ	40~54
特図用の第3初期表示データ	55~59

(b) 特図用の第2表示振分テーブル392

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の第1初期表示データ	0~9
特図用の第2初期表示データ	10~39
特図用の第3初期表示データ	40~59

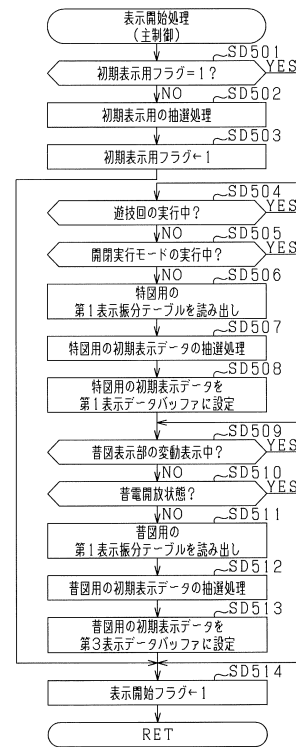
(c) 普図用の第1表示振分テーブル393

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の第1初期表示データ	0~29
普図用の第2初期表示データ	30~49
普図用の第3初期表示データ	50~59

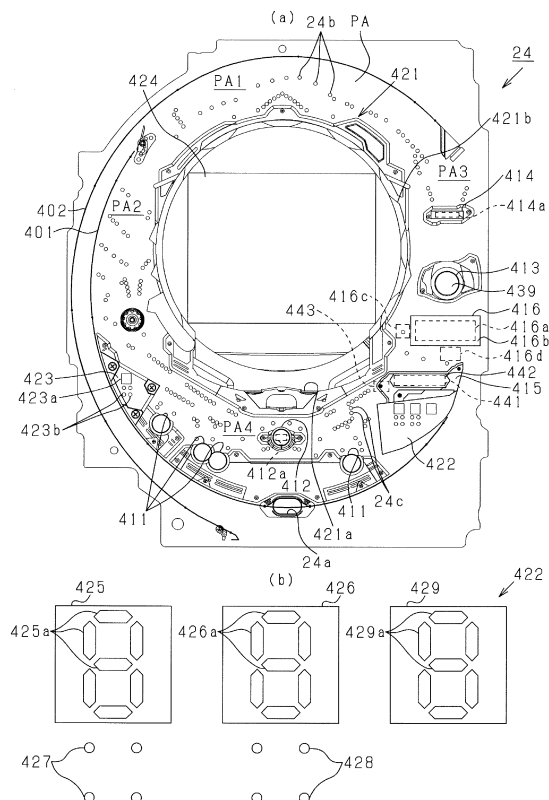
(d) 普図用の第2表示振分テーブル394

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の第1初期表示データ	0~19
普図用の第2初期表示データ	20~29
普図用の第3初期表示データ	30~59

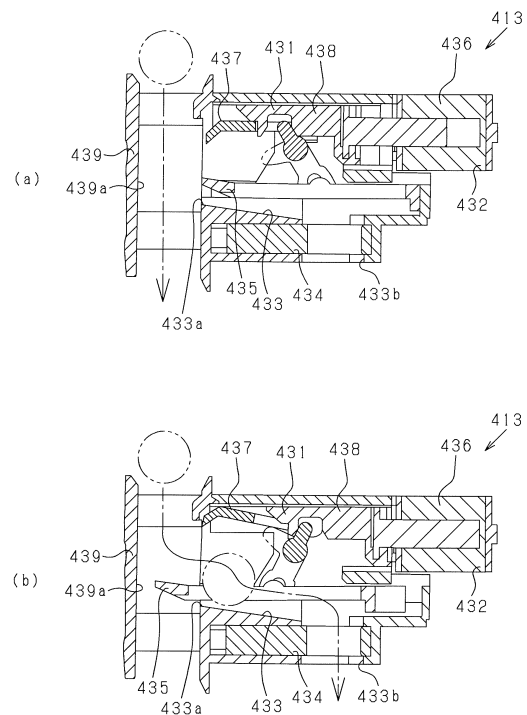
【図 208】



【図 209】



【図 210】



10

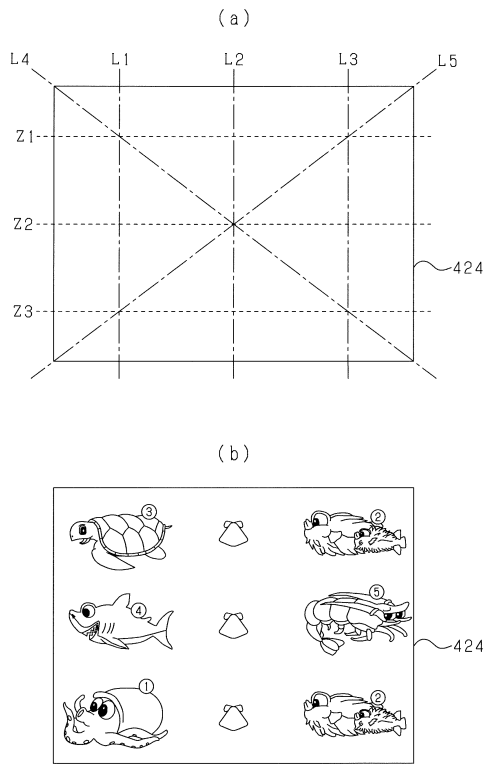
20

30

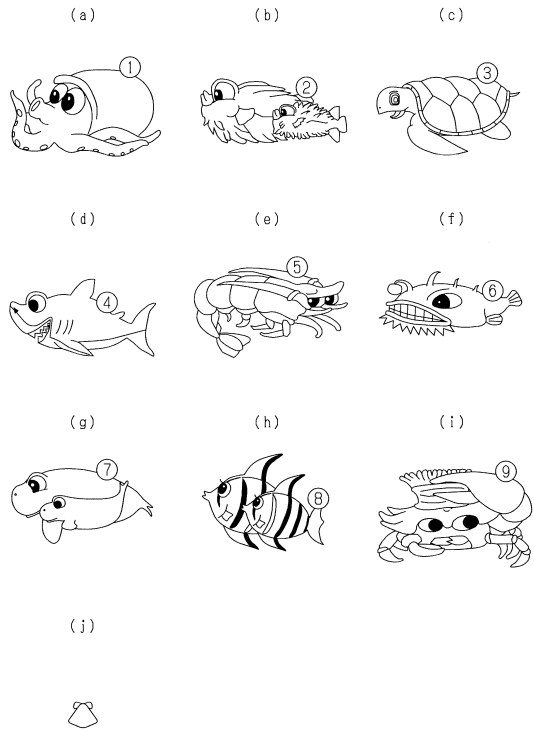
40

50

【図 2 1 1】



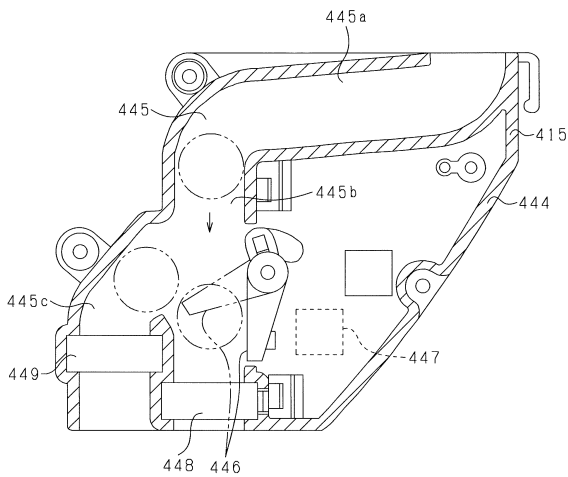
【図 2 1 2】



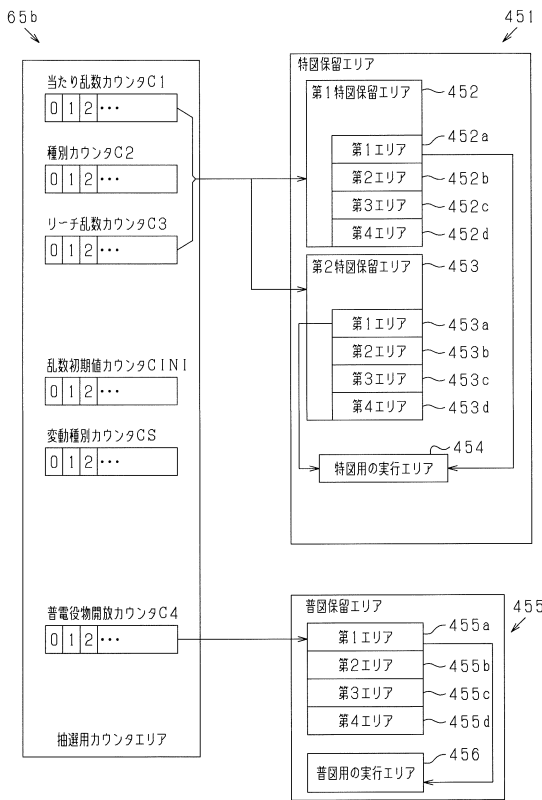
10

20

【図 2 1 3】



【図 2 1 4】



30

40

50

【図 2 1 5】

461

(a) 第1特図の当否テーブル		
設定値	大当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9950個
設定2	52個	9948個
設定3	54個	9946個
設定4	56個	9944個
設定5	58個	9942個
設定6	60個	9940個

462

(b) 第2特図の当否テーブル			
設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	2000個	7950個
設定2	52個	2000個	7948個
設定3	54個	2000個	7946個
設定4	56個	2000個	7944個
設定5	58個	2000個	7942個
設定6	60個	2000個	7940個

【図 2 1 6】

463

(a) 大当たり用の種別テーブル	
種別カウンタC2	大当たり結果の種類
0~26	6R大当たり結果
27~29	15R大当たり結果

(b) 大当たり結果の内容

大当たり結果の種類	ラウンド遊技の回数	高頻度サポートモードにおける第2特図の変動回数
6R大当たり結果	6回	第1特図での大当たり結果の場合：1回 第2特図での大当たり結果の場合：5回
15R大当たり結果	15回	5回

464

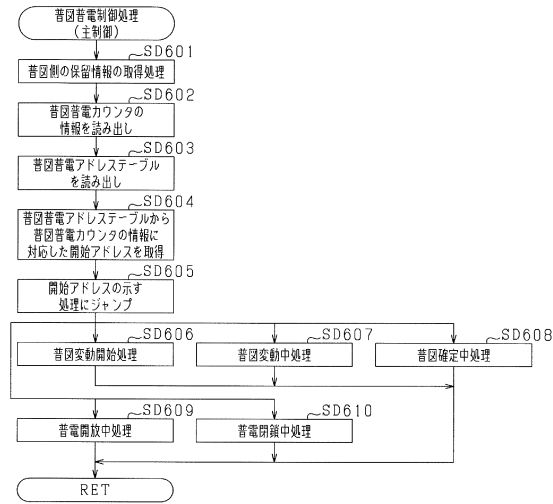
(c) 小当たり用の種別テーブル

種別カウンタC2	小当たり結果の種類
0~9	第1小当たり結果
10~19	第2小当たり結果
20~29	第3小当たり結果

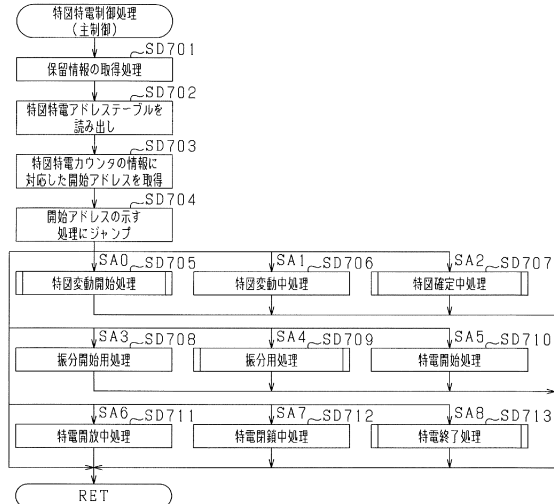
(d) 小当たり結果の内容

小当たり結果の種類	開閉回数	高頻度サポートモードにおける第2特図の変動回数
第1小当たり結果	振分入賞装置：1回 V入賞後にラウンド遊技：5回	V入賞が発生した場合に5回
第2小当たり結果	振分入賞装置：1回 V入賞後にラウンド遊技：8回	V入賞が発生した場合に5回
第3小当たり結果	振分入賞装置：1回 V入賞後にラウンド遊技：14回	V入賞が発生した場合に5回

【図 2 1 7】



【図 2 1 8】



10

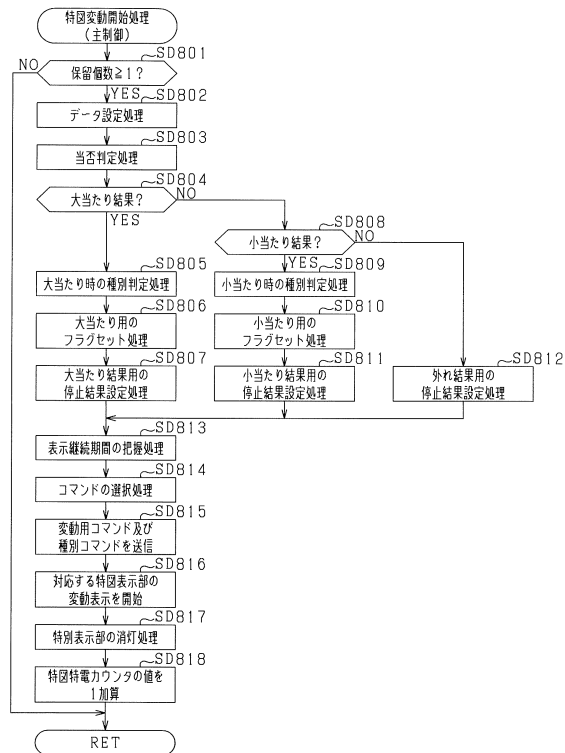
20

30

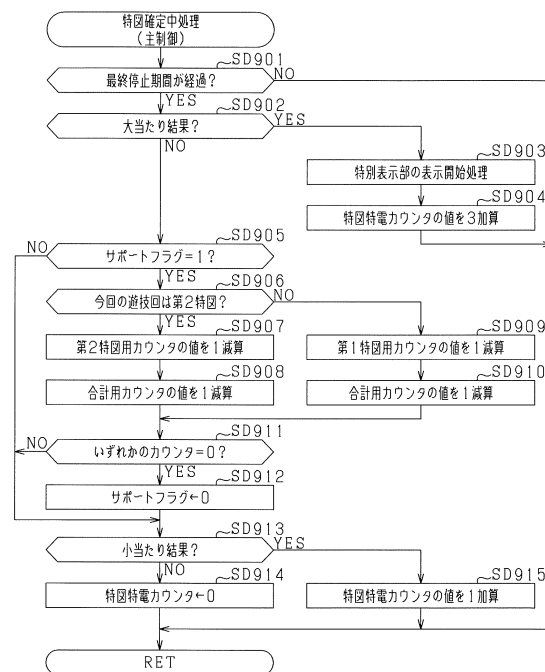
40

50

【図 2 1 9】



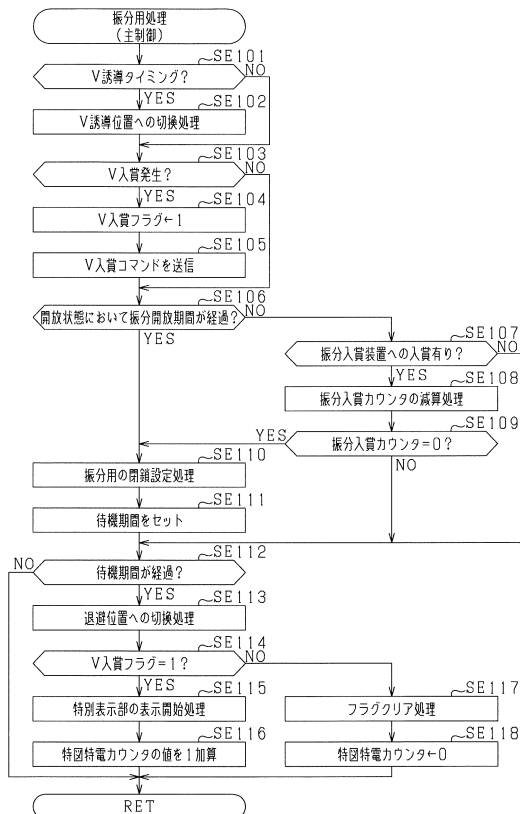
【図 2 2 0】



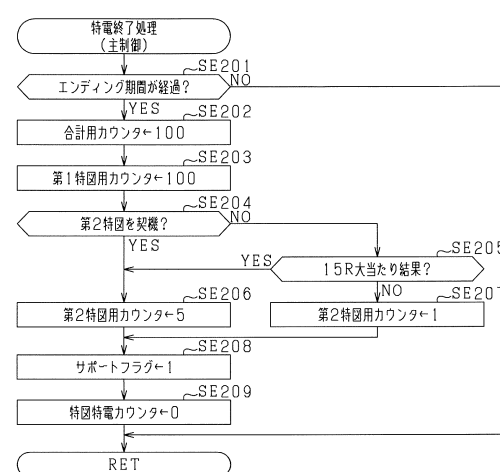
10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

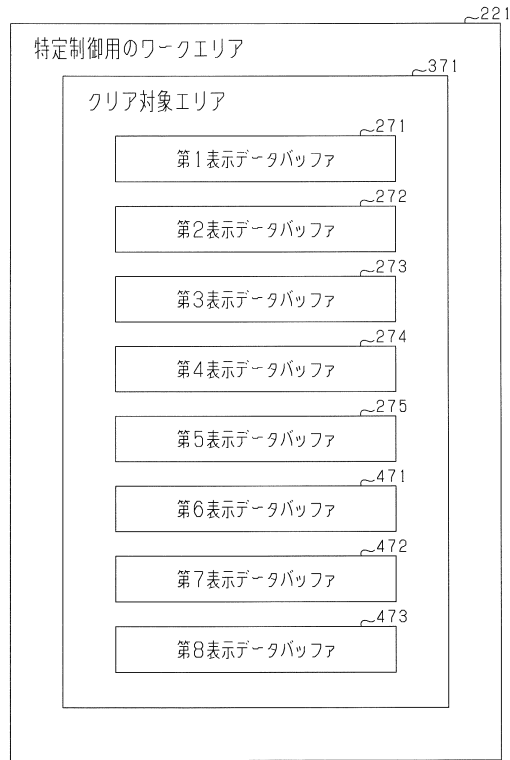


30

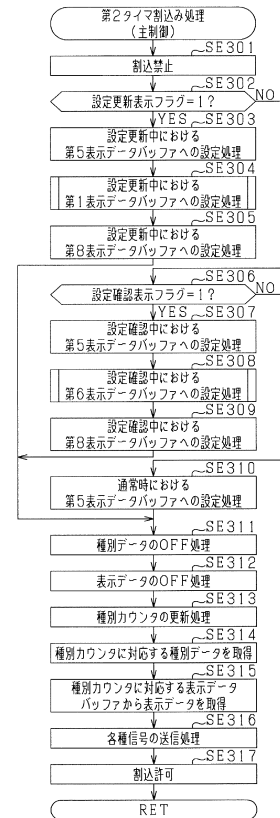
40

50

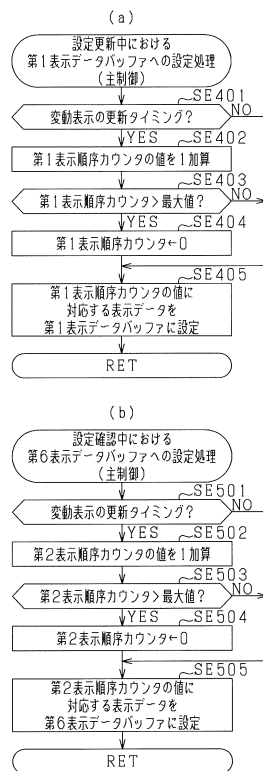
【図 2 2 3】



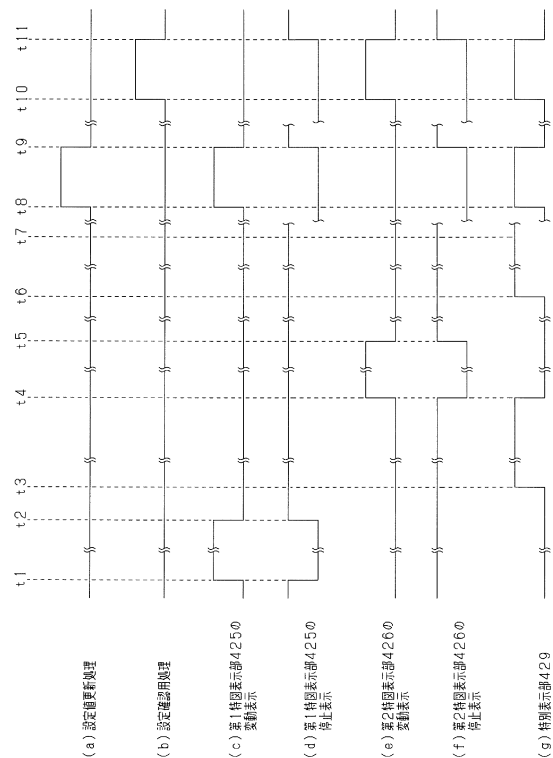
【図 2 2 4】



【図 2 2 5】



【図 2 2 6】



10

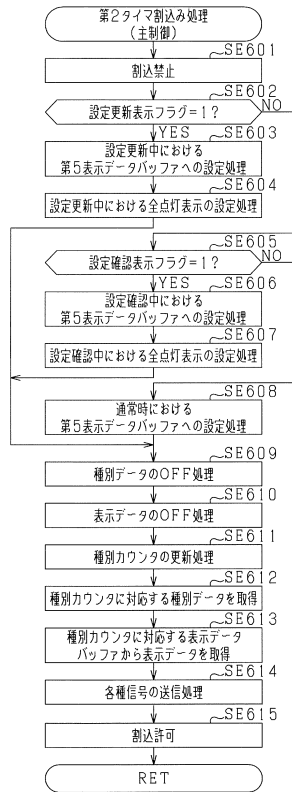
20

30

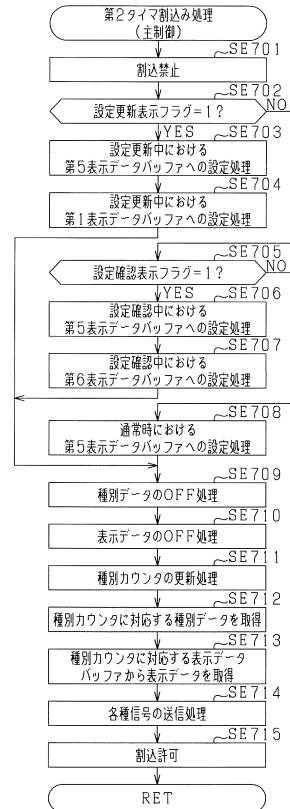
40

50

【図 2 2 7】



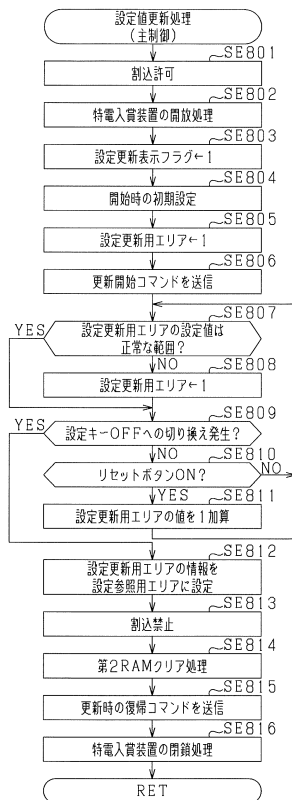
【図 2 2 8】



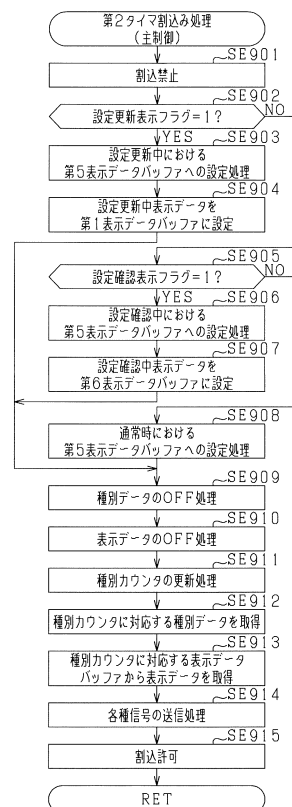
10

20

【図 2 2 9】



【図 2 3 0】

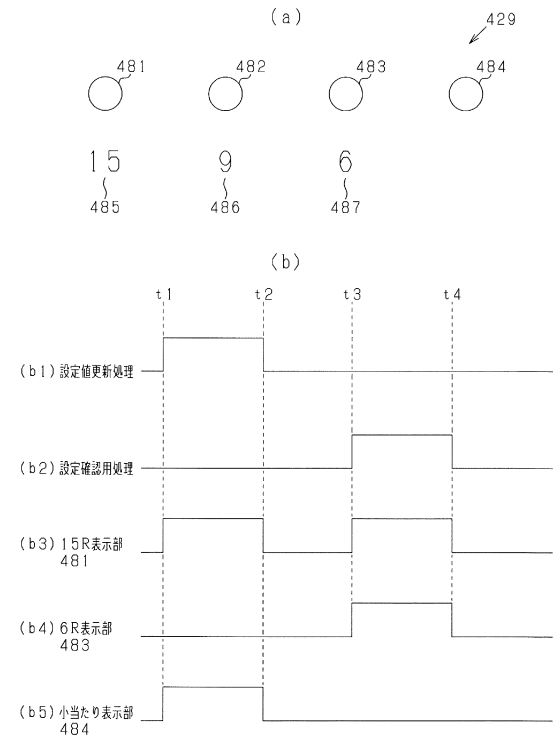


30

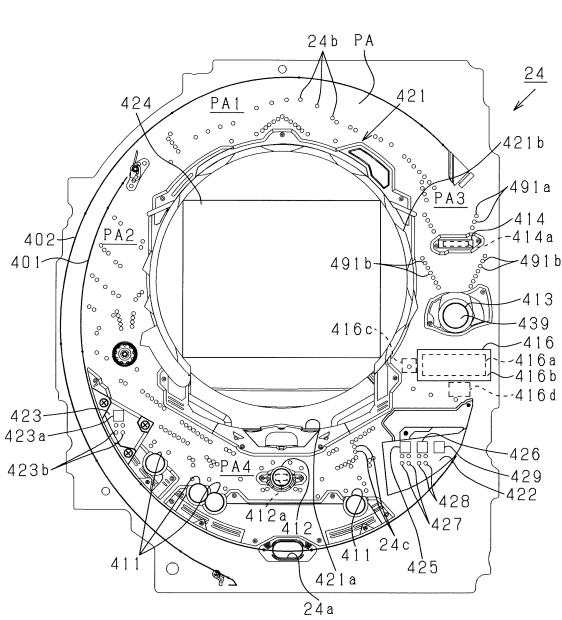
40

50

【図 2 3 1】



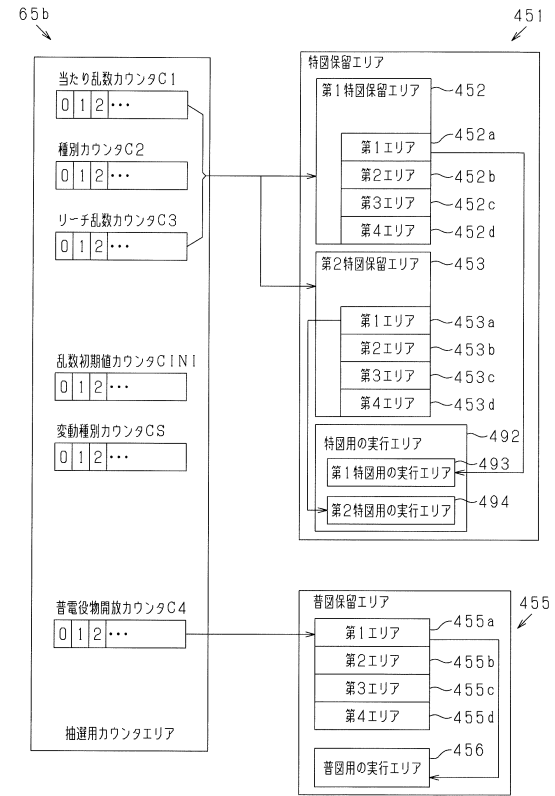
【図 2 3 2】



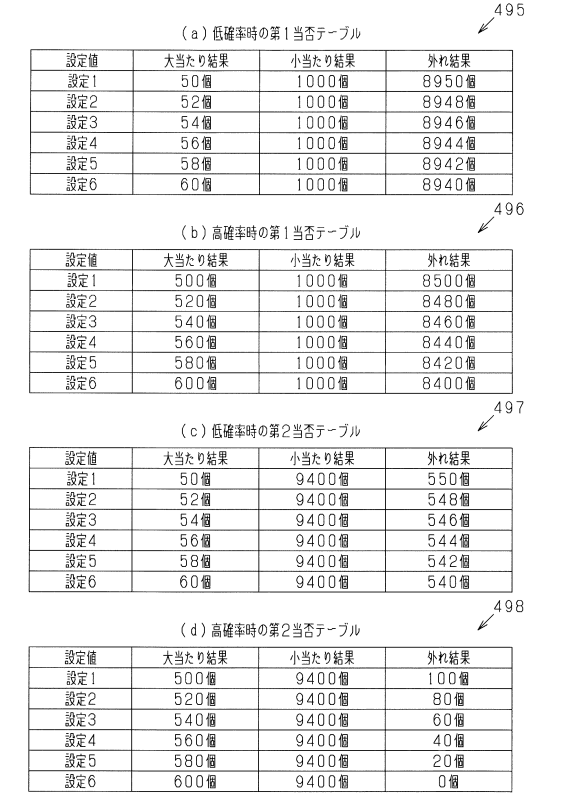
10

20

【図 2 3 3】



【図 2 3 4】



30

40

50

【図 2 3 5】

499

権別カウンタC2		大当たり結果の種類
0~10	6R通常大当たり結果	
11~26	6R高確大当たり結果	
27~29	16R高確大当たり結果	

(a)

当たり結果の種類	名前抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	ラウンド遊技を6回	高確度サポートモード(50回)
6R高確大当たり結果	ラウンド遊技を6回	高確度サポートモード
16R高確大当たり結果	ラウンド遊技を16回	高確度サポートモード
小当たり結果	2秒開放を1回	変更無し

(b)

サポートモード	誘導状態当選確率	変動表示期間	誘導状態
低確度サポートモード	95%	4秒	2秒×1回
高確度サポートモード	95%	0.1秒	6秒×1回

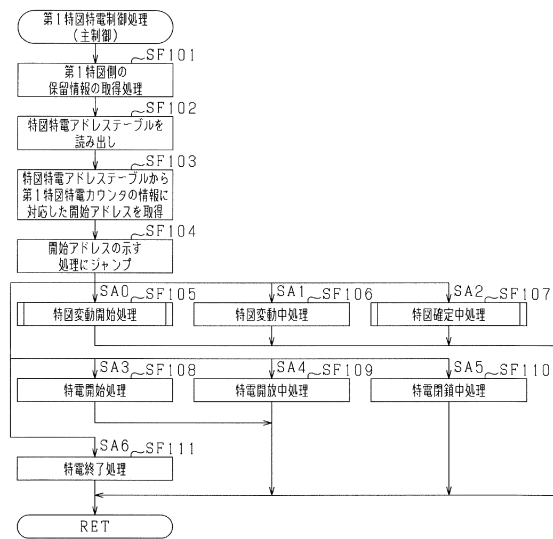
(c)

サポートモード	名前抽選モード	サポートモード
高確度サポートモード	高確度サポートモード(50回)	高確度サポートモード
低確度サポートモード	低確度サポートモード	低確度サポートモード
変更無し	変更無し	変更無し

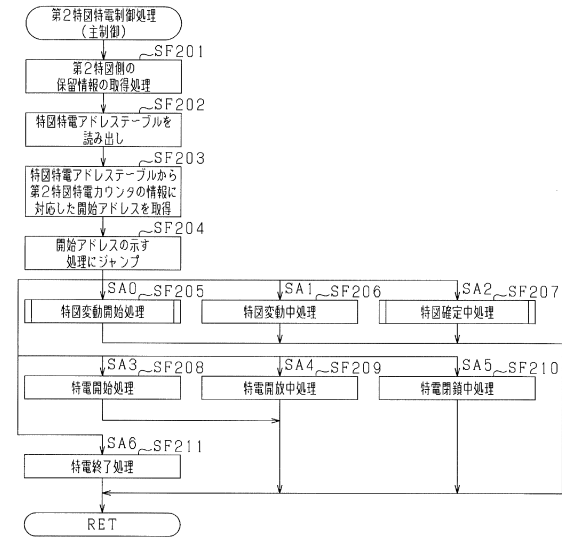
【図 2 3 6】

抽選回の 表示継続期間	低確率モード				高確率モード			
	第1特図		第2特図		第1特図		第2特図	
	完全外れ時	外れリーチ時	大当たり時又は 小当たり時	大当たり時又は 小当たり時	外れ時	大当たり時又は 小当たり時	外れ時又は 小当たり時	大当たり時
0.5秒								
2秒								
10秒								
20秒								
30秒								
40秒								
50秒								
1分								
1分30秒								
2分								
10分								

【図 2 3 7】



【図 2 3 8】



10

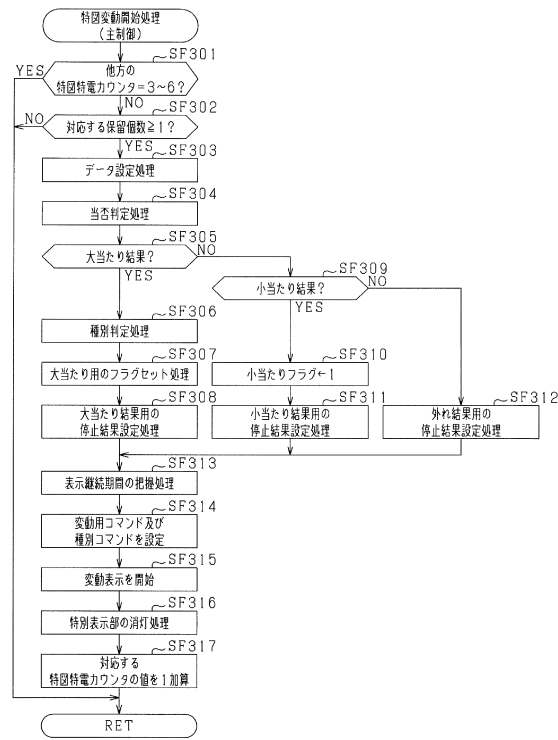
20

30

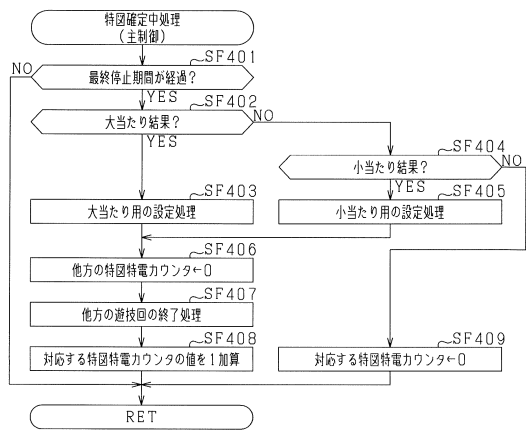
40

50

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】



10

20

【図 2 4 1】

(a) 低確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	1000個	8950個
設定2	52個	1000個	8948個
設定3	54個	1000個	8946個
設定4	56個	1000個	8944個
設定5	58個	1000個	8942個
設定6	60個	1000個	8940個

(b) 高確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	1000個	8500個
設定2	520個	1000個	8480個
設定3	540個	1000個	8460個
設定4	560個	1000個	8440個
設定5	580個	1000個	8420個
設定6	600個	1000個	8400個

(c) 低確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9300個	650個
設定2	52個	9300個	648個
設定3	54個	9300個	646個
設定4	56個	9300個	644個
設定5	58個	9300個	642個
設定6	60個	9300個	640個

(d) 高確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	9300個	200個
設定2	520個	9300個	180個
設定3	540個	9300個	160個
設定4	560個	9300個	140個
設定5	580個	9300個	120個
設定6	600個	9300個	100個

【図 2 4 2】

(a) 低確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	1000個	8950個
設定2	52個	1000個	8948個
設定3	54個	1000個	8946個
設定4	56個	1000個	8944個
設定5	58個	1000個	8942個
設定6	60個	1000個	8940個

(b) 高確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	1000個	8500個
設定2	520個	1000個	8480個
設定3	540個	1000個	8460個
設定4	560個	1000個	8440個
設定5	580個	1000個	8420個
設定6	600個	1000個	8400個

(c) 低確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9450個	500個
設定2	52個	9448個	500個
設定3	54個	9446個	500個
設定4	56個	9444個	500個
設定5	58個	9442個	500個
設定6	60個	9440個	500個

(d) 高確率時の第2当否テーブル

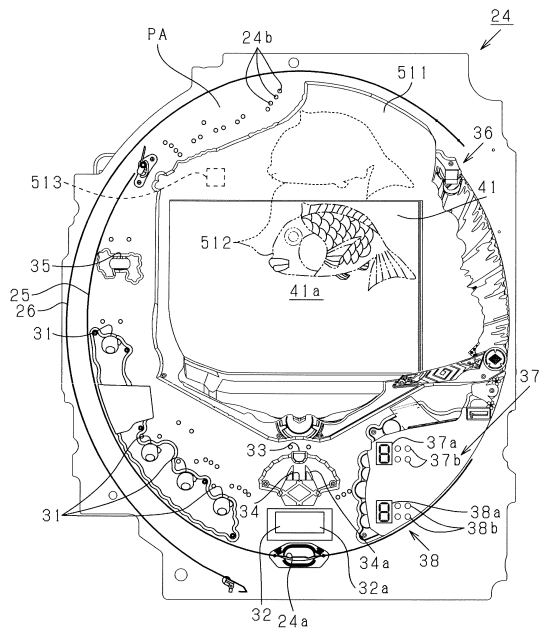
設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	9000個	500個
設定2	520個	8980個	500個
設定3	540個	8960個	500個
設定4	560個	8940個	500個
設定5	580個	8920個	500個
設定6	600個	8900個	500個

30

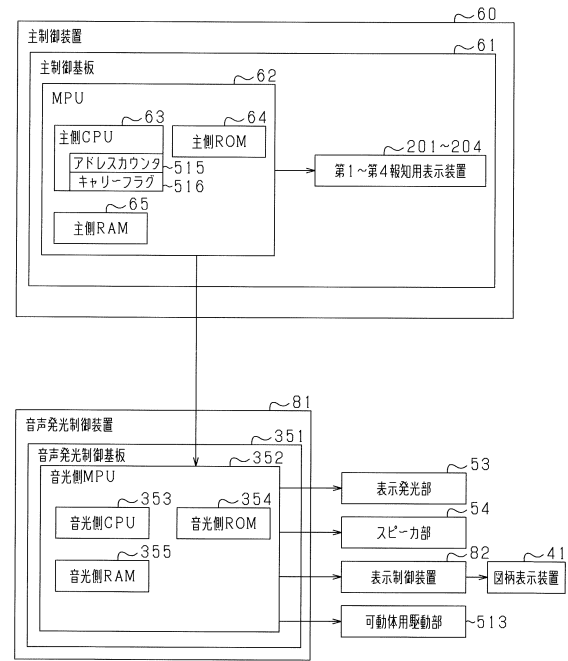
40

50

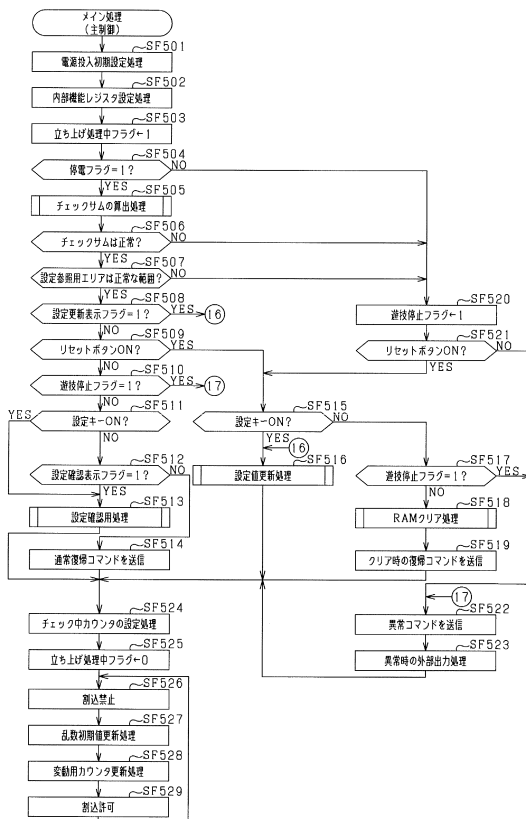
【図 2 4 3】



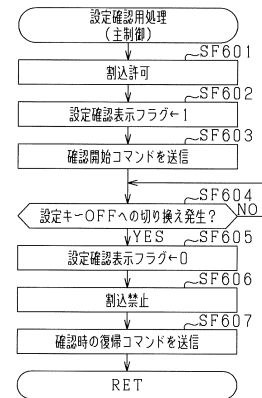
【図 2 4 4】



【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



10

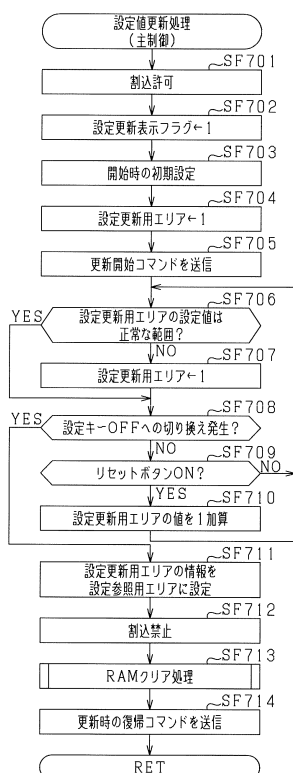
20

30

40

50

【図 247】



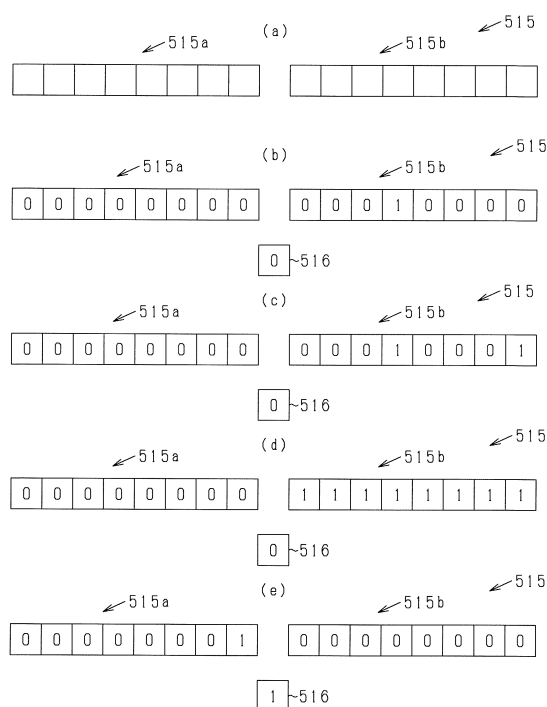
【図 248】

アドレス	内容	
.	.	
.	.	
Y(k)	特定制御用のワークエリア	}
Y(k+1)	特定制御用のワークエリア	
Y(k+2)	特定制御用のワークエリア	
.	.	
.	.	
00FD	特定制御用のワークエリア	}
00FE	特定制御用のワークエリア	
00FF	特定制御用のワークエリア	
.	.	
.	.	
Y(l)	特定制御用のスタックエリア	}
Y(l+1)	特定制御用のスタックエリア	
Y(l+2)	特定制御用のスタックエリア	
.	.	
.	.	
01FD	特定制御用のスタックエリア	}
01FE	特定制御用のスタックエリア	
01FF	特定制御用のスタックエリア	
.	.	
.	.	
Y(m)	非特定制御用のワークエリア	}
Y(m+1)	非特定制御用のワークエリア	
Y(m+2)	非特定制御用のワークエリア	
.	.	
.	.	
02FD	非特定制御用のワークエリア	}
02FE	非特定制御用のワークエリア	
02FF	非特定制御用のワークエリア	
.	.	
.	.	
Y(n)	非特定制御用のスタックエリア	}
Y(n+1)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(n+2)	非特定制御用のスタックエリア	
.	.	
.	.	
03FD	非特定制御用のスタックエリア	}
03FE	非特定制御用のスタックエリア	
03FF	非特定制御用のスタックエリア	
.	.	
.	.	

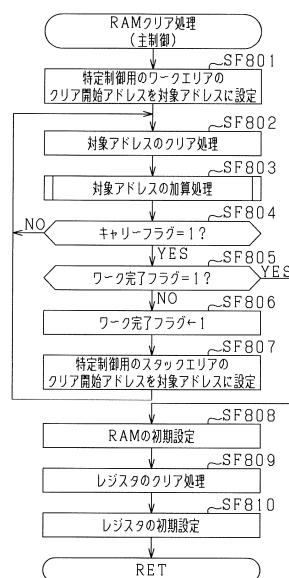
10

20

【图 249】



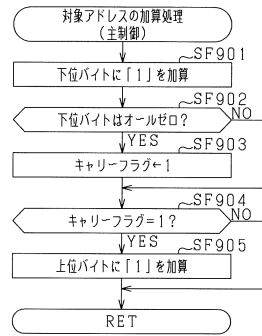
【図 250】



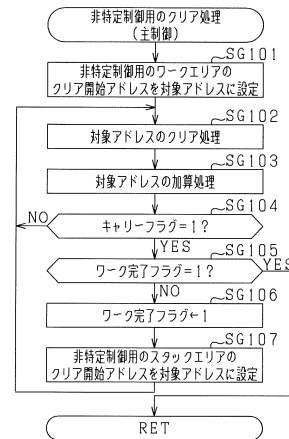
30

40

【図 2 5 1】



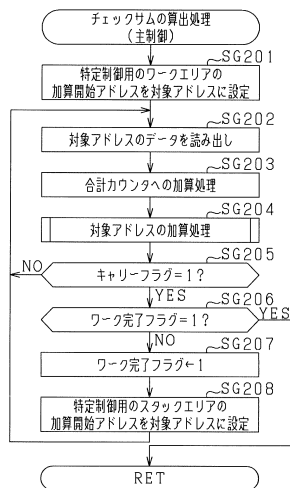
【図 2 5 2】



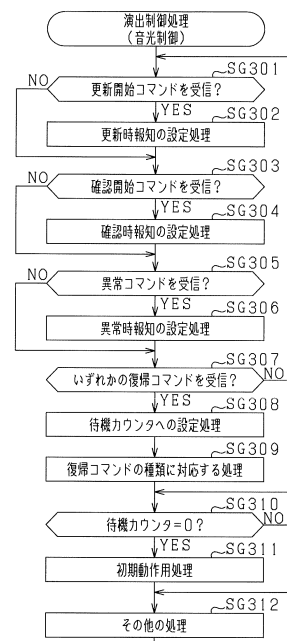
10

20

【図 2 5 3】



【図 2 5 4】

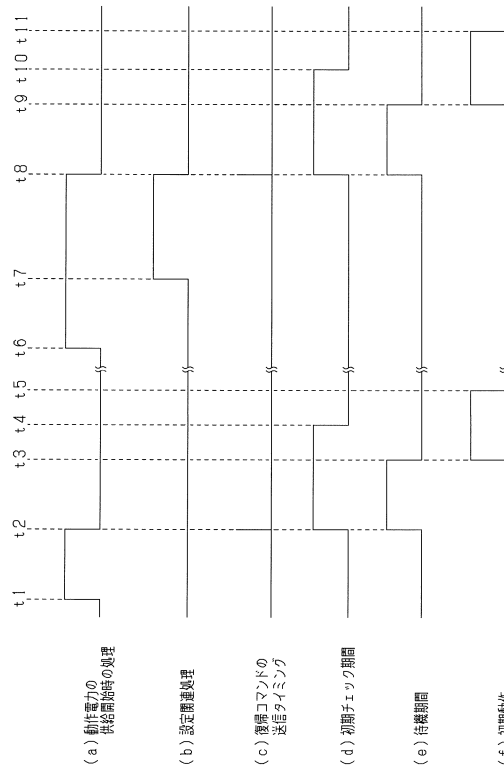


30

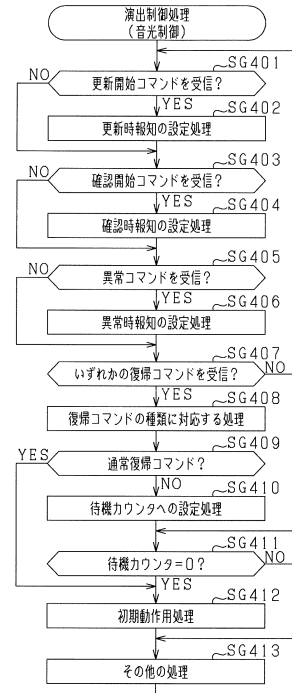
40

50

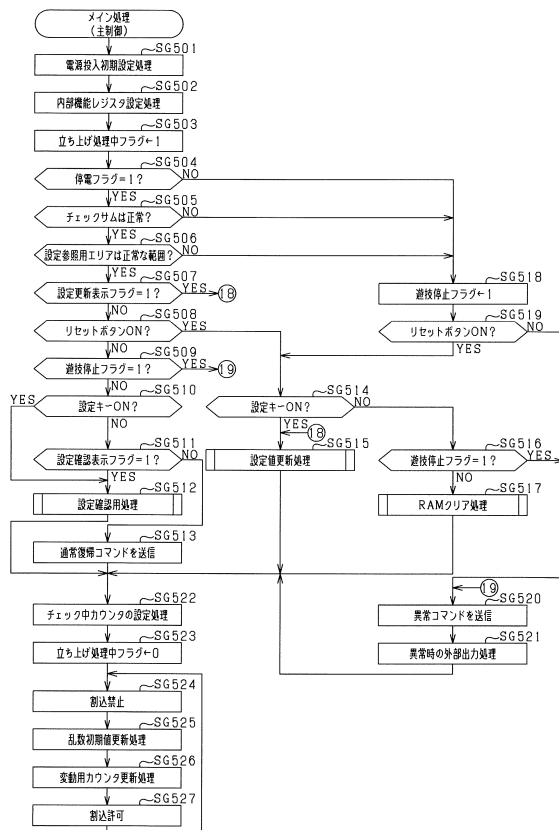
【図 2 5 5】



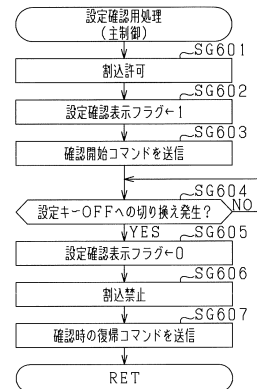
【図 2 5 6】



【図 2 5 7】



【図 2 5 8】



10

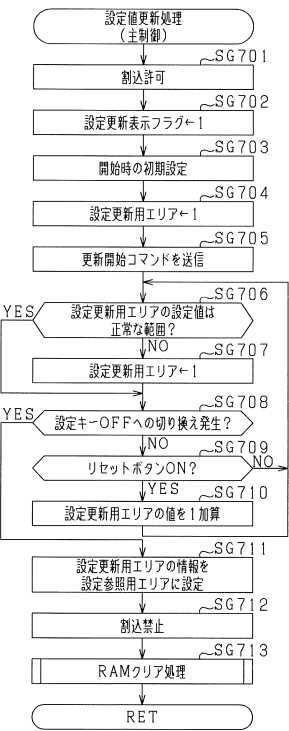
20

30

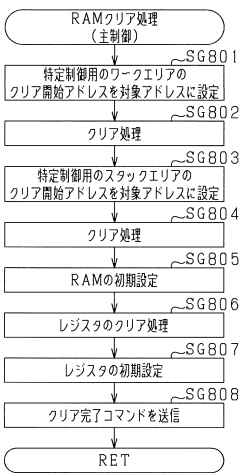
40

50

【図 2 5 9】



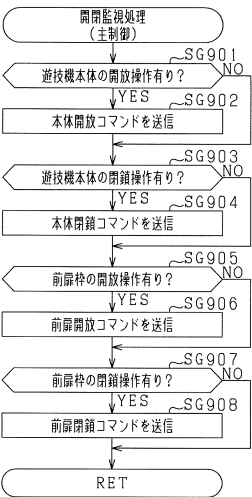
【図 2 6 0】



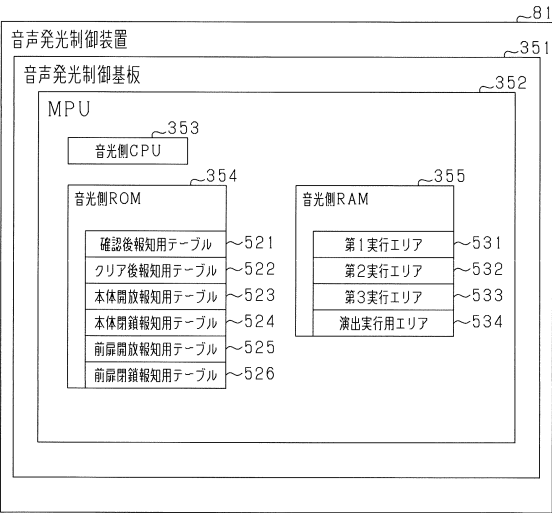
10

20

【図 2 6 1】



【図 2 6 2】



30

40

50

【図 2 6 3】

ポイント情報	発光制御用データ	音出力制御用データ
0	X (0)	Y (0)
1	X (1)	Y (1)
2	X (2)	Y (2)
⋮	⋮	⋮
k-2	X (k-2)	Y (k-2)
k-1	X (k-1)	Y (k-1)
k	X (k)	Y (k)

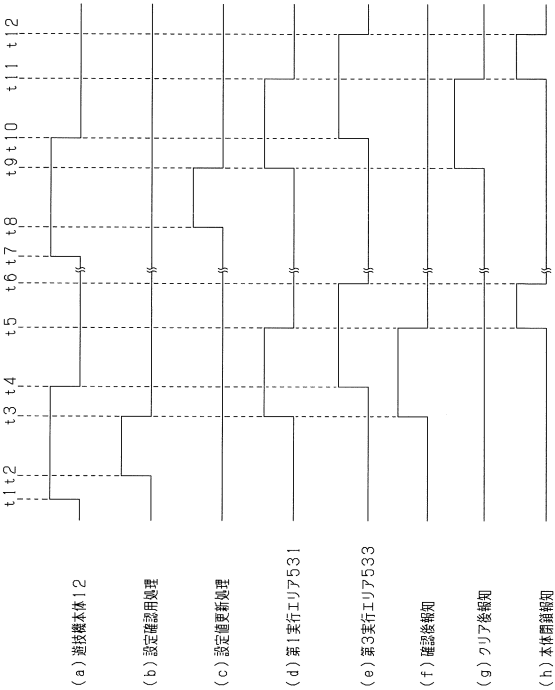
【図 2 6 4】

テーブル	読み出しエリア	報知期間
確認後報知用テーブル521	第1実行エリア531	30秒
クリア後報知用テーブル522	第1実行エリア531	30秒
本体開放報知用テーブル523	第2実行エリア532	開放から閉鎖まで
本体閉鎖報知用テーブル524	第3実行エリア533	33秒
前扉開放報知用テーブル525	第2実行エリア532	開放から閉鎖まで
前扉閉鎖報知用テーブル526	第3実行エリア533	33秒

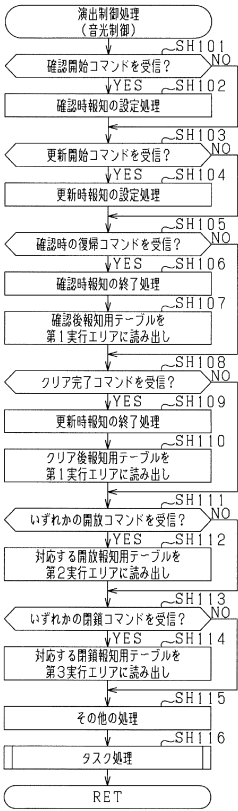
10

20

【図 2 6 5】



【図 2 6 6】

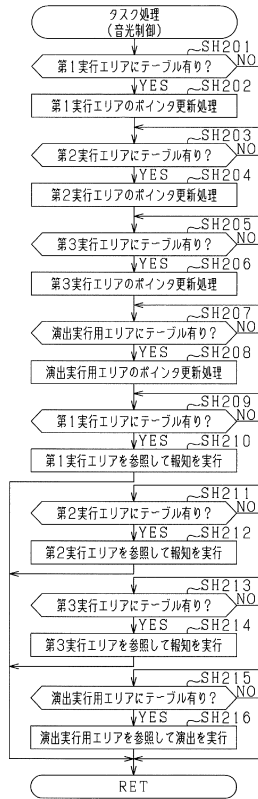


30

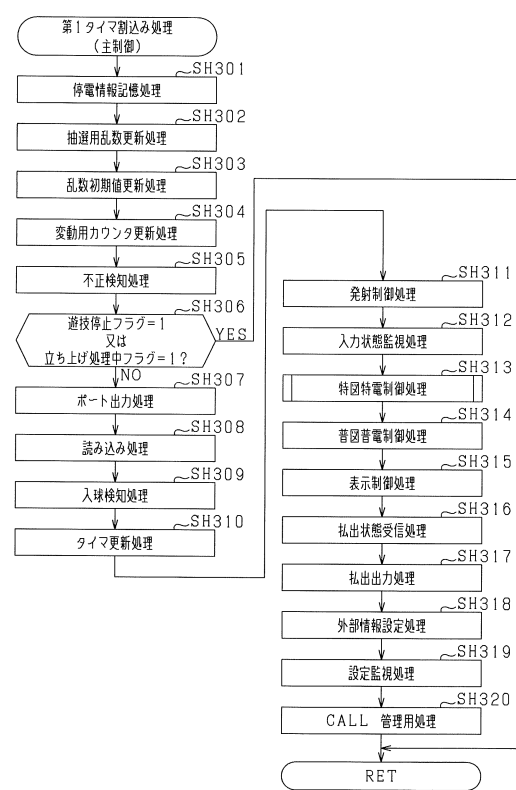
40

50

【図 2 6 7】



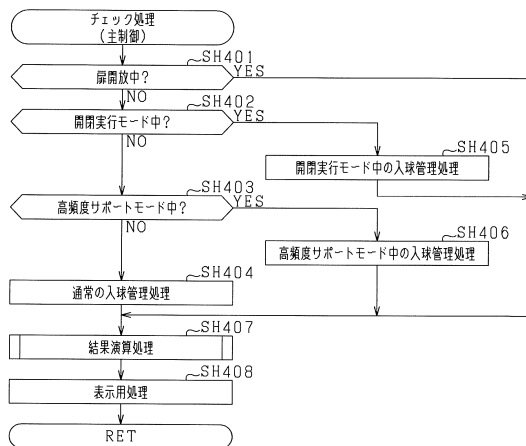
【図 2 6 8】



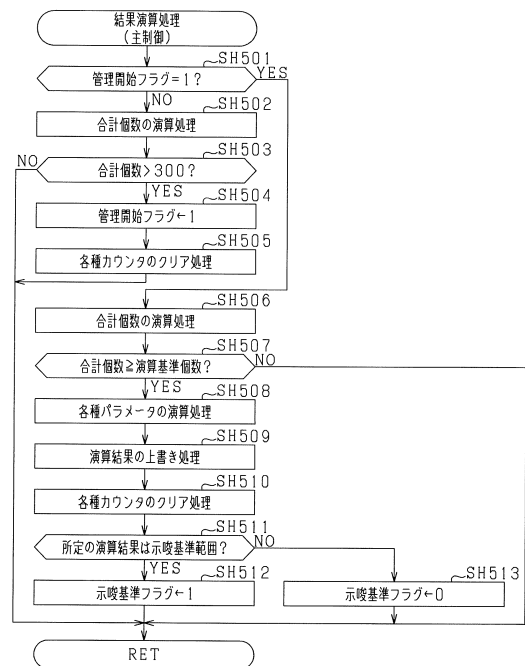
10

20

【図 2 6 9】



【図 2 7 0】

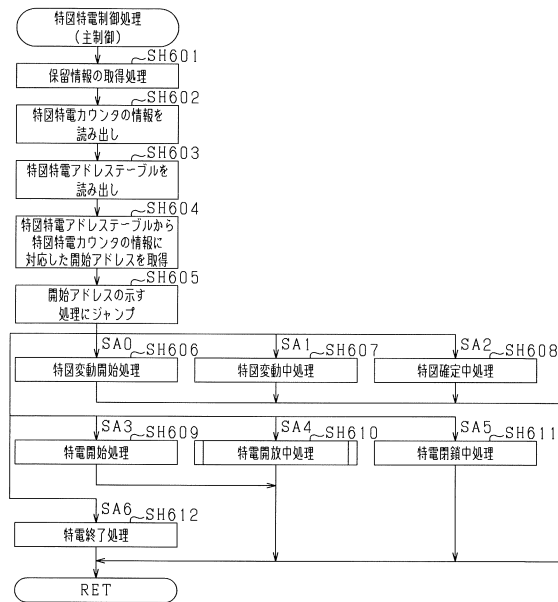


30

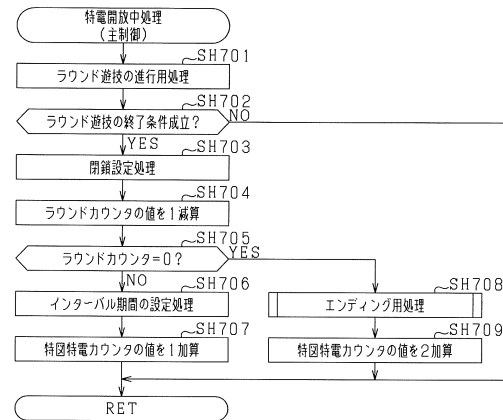
40

50

【図 2 7 1】



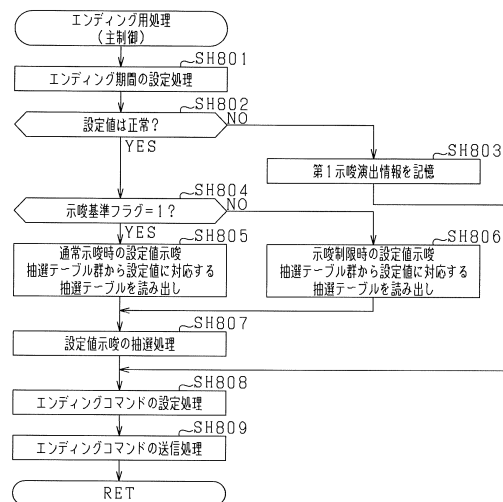
【図 2 7 2】



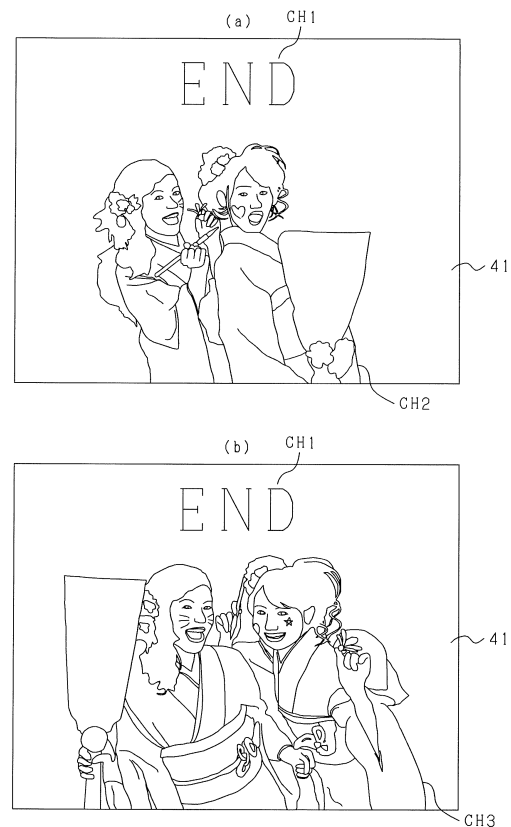
10

20

【図 2 7 3】



【図 2 7 4】

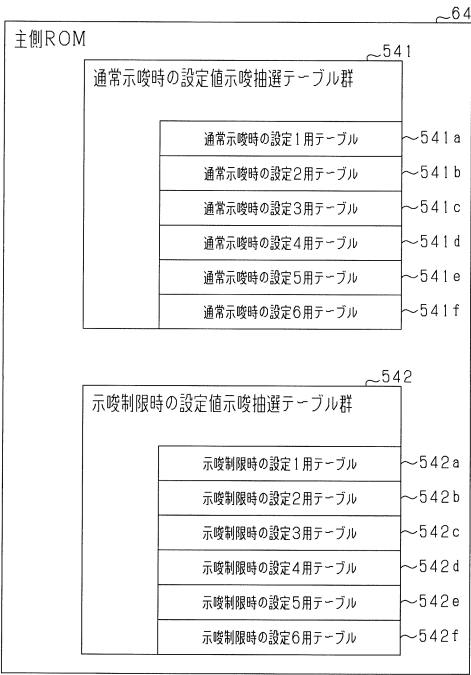


30

40

50

【図 2 7 5】



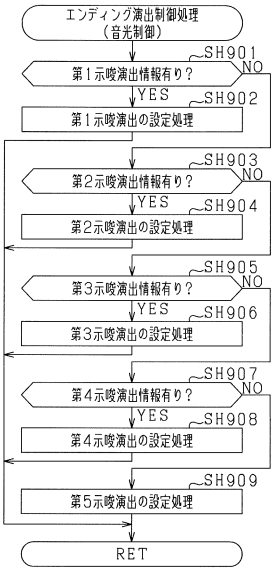
【図 2 7 6】

	第1示唆演出情報	第2示唆演出情報	第3示唆演出情報	第4示唆演出情報	第5示唆演出情報
通常示唆時の設定1用テーブル541a	60%	25%	10%	4%	1%
通常示唆時の設定2用テーブル541b	60%	10%	25%	4%	1%
通常示唆時の設定3用テーブル541c	57%	25%	10%	4%	4%
通常示唆時の設定4用テーブル541d	49%	10%	25%	10%	6%
通常示唆時の設定5用テーブル541e	47%	25%	10%	10%	8%
通常示唆時の設定6用テーブル541f	45%	10%	25%	10%	10%
示唆制限時の設定1用テーブル542a	65%	25%	10%		
示唆制限時の設定2用テーブル542b	65%	10%	25%		
示唆制限時の設定3用テーブル542c	65%	25%	10%		
示唆制限時の設定4用テーブル542d	65%	10%	25%		
示唆制限時の設定5用テーブル542e	65%	25%	10%		
示唆制限時の設定6用テーブル542f	65%	10%	25%		

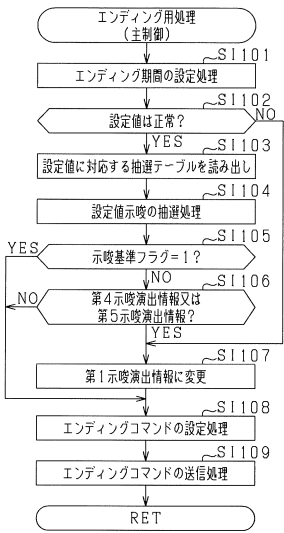
10

20

【図 2 7 7】



【図 2 7 8】

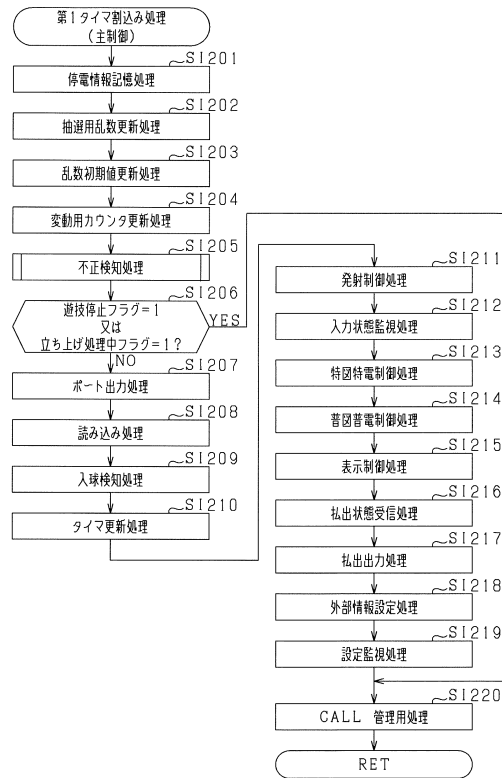


30

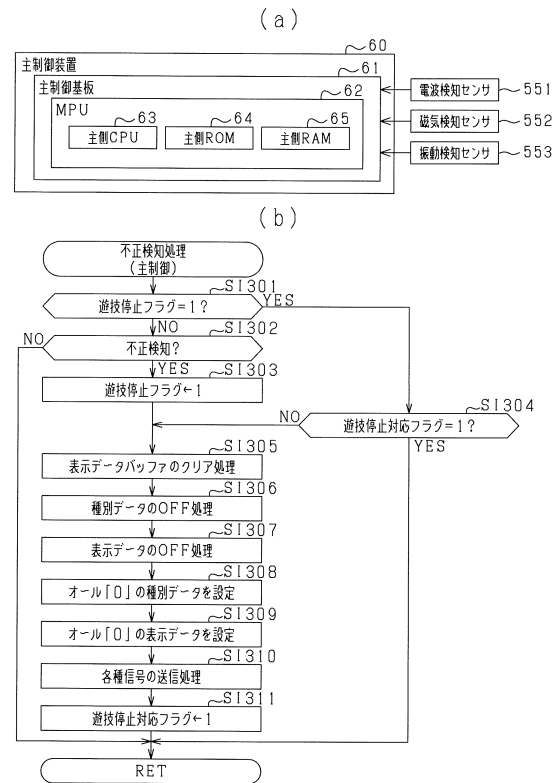
40

50

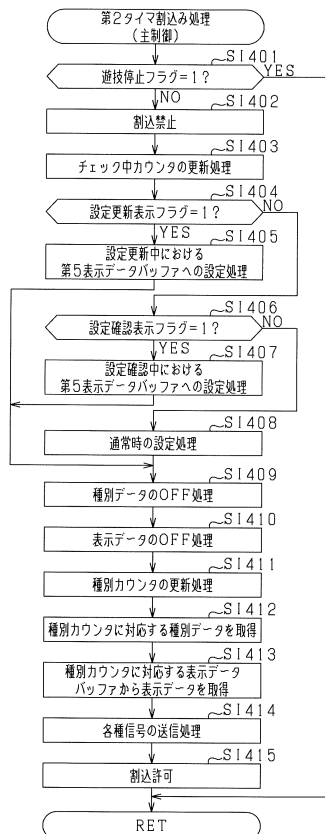
【図 279】



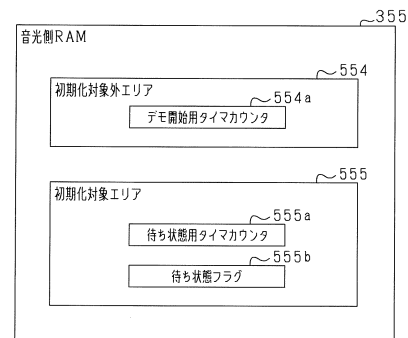
【図 280】



【図 281】



【図 282】



10

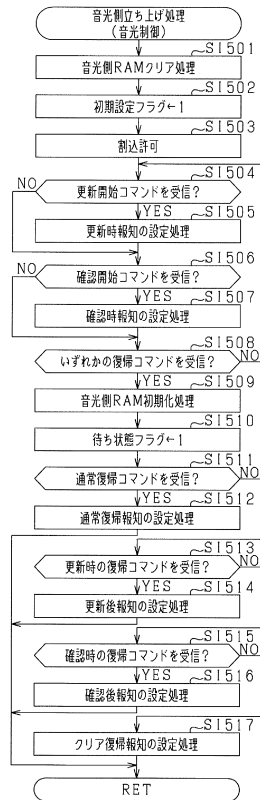
20

30

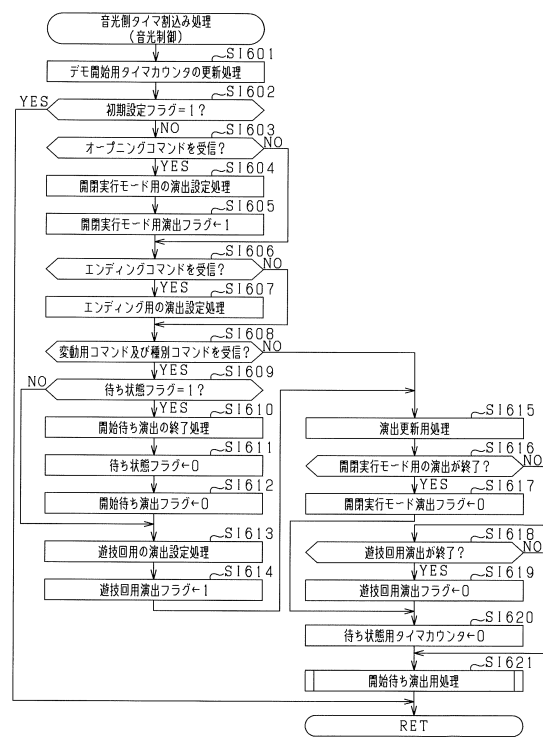
40

50

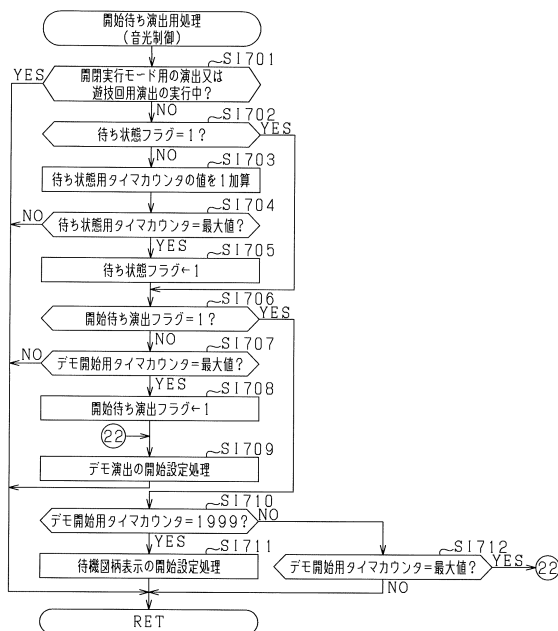
【図 283】



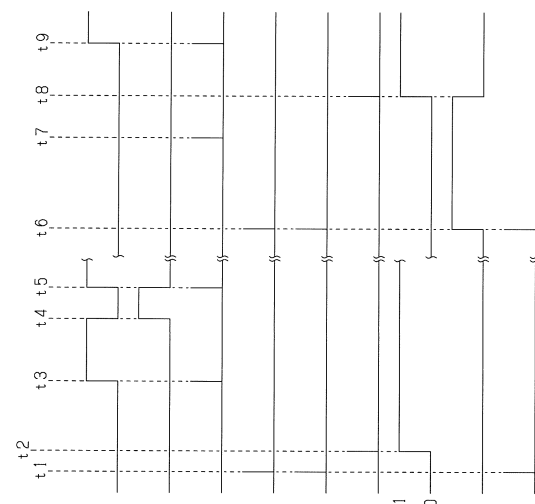
【図 284】



【図 285】



【図 286】



(a) デモ演出の実行期間

(b) 待機図柄表示の実行期間

(c) デモ開始用タイムカウンタ554aの
値が最大値に達するタイミング(d) デモ開始用タイムカウンタ554aの
クリアタイミング(e) 音光側RAMクリア処理の
実行タイミング(f) 音光側RAM初期化処理の
実行タイミング

(g) 待ち状態フラグ555bの状態

(h) 設定値の更新が行われている状態

(i) 動作電力の供給開始タイミング

10

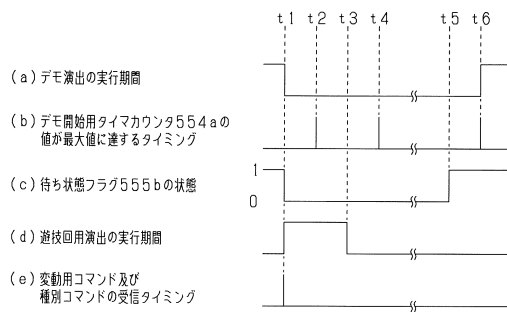
20

30

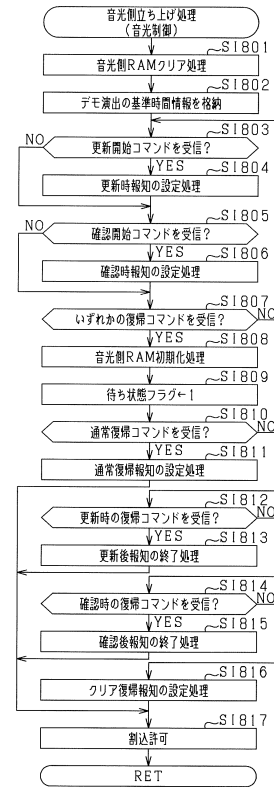
40

50

【図 2 8 7】



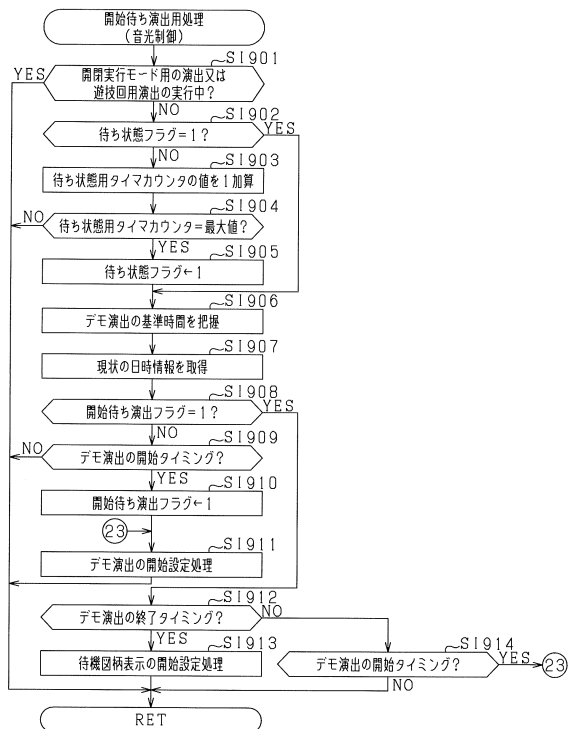
【図 2 8 8】



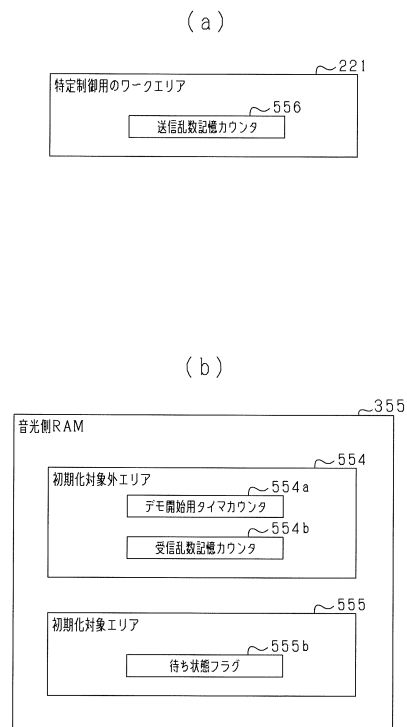
10

20

【図 2 8 9】



【図 2 9 0】

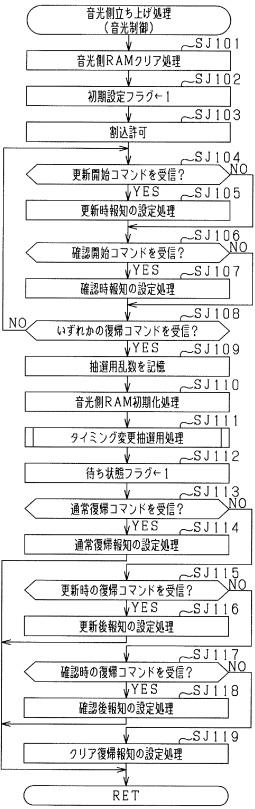


30

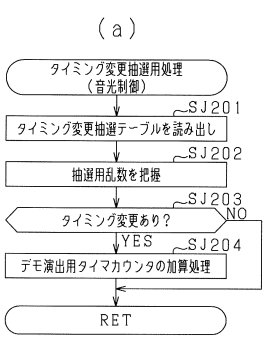
40

50

【図 2 9 1】



【図 2 9 2】



10

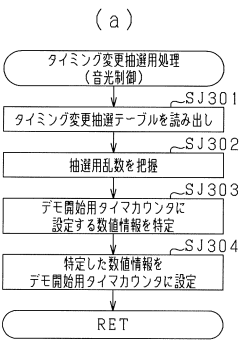
(b)
タイミング変更抽選テーブル

557

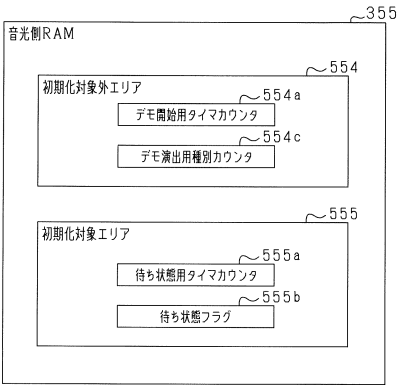
抽選結果	抽選用乱数	当選確率
デモ演出の 開始タイミングの変更無し	0～539	90%
デモ演出の 開始タイミングの変更有り	540～599	10%

20

【図 2 9 3】



【図 2 9 4】



30

(b)
タイミング変更抽選テーブル

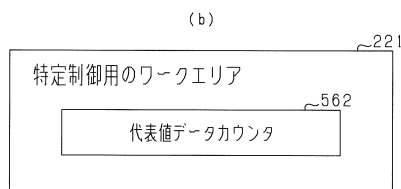
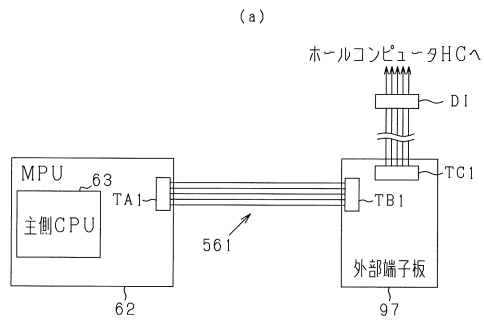
558

デモ開始用タイムカウンタ554aに 設定する数値情報	抽選用乱数	当選確率
0	0～149	25%
800	150～299	25%
1600	300～449	25%
2400	450～599	25%

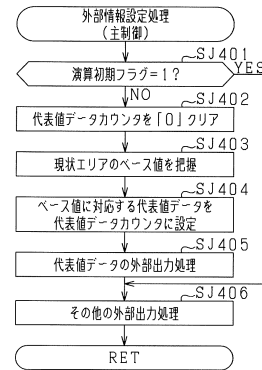
40

50

【図 2 9 5】



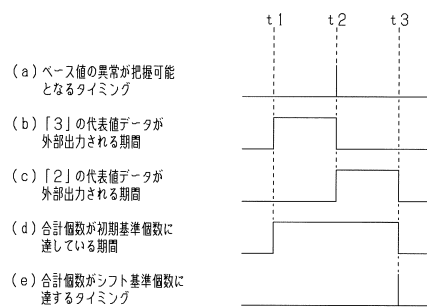
【図 2 9 6】



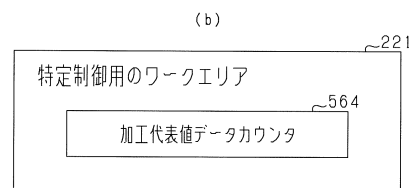
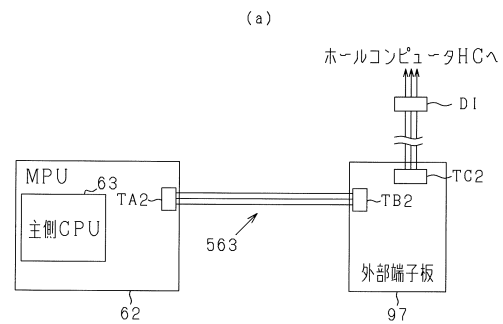
10

20

【図 2 9 7】



【図 2 9 8】

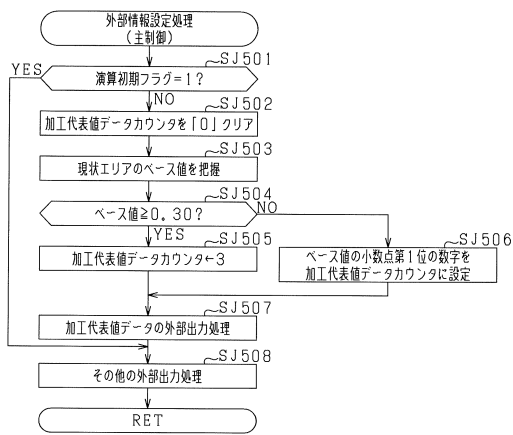


30

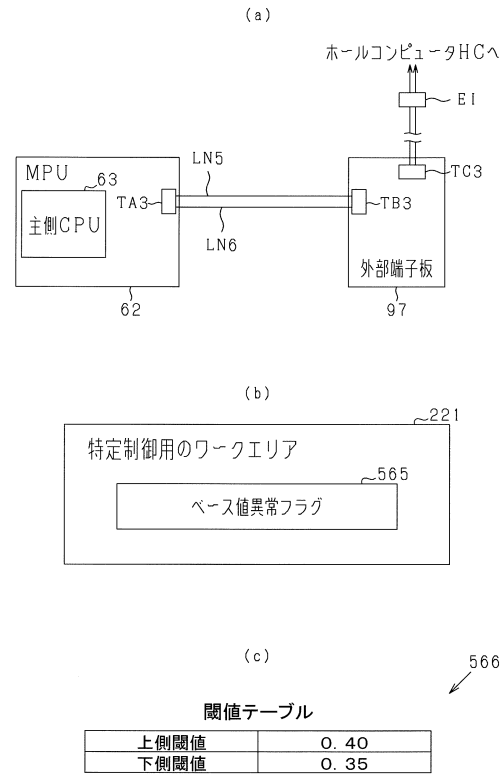
40

50

【図 2 9 9】



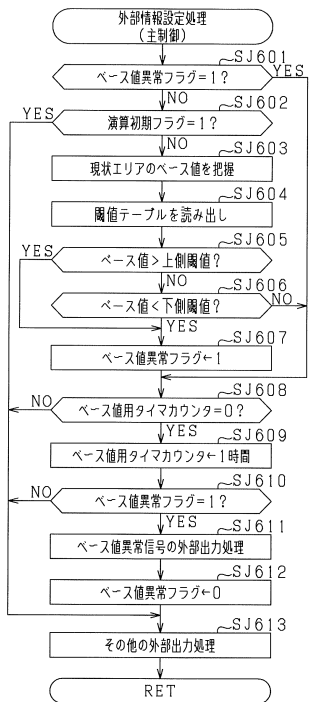
【図 3 0 0】



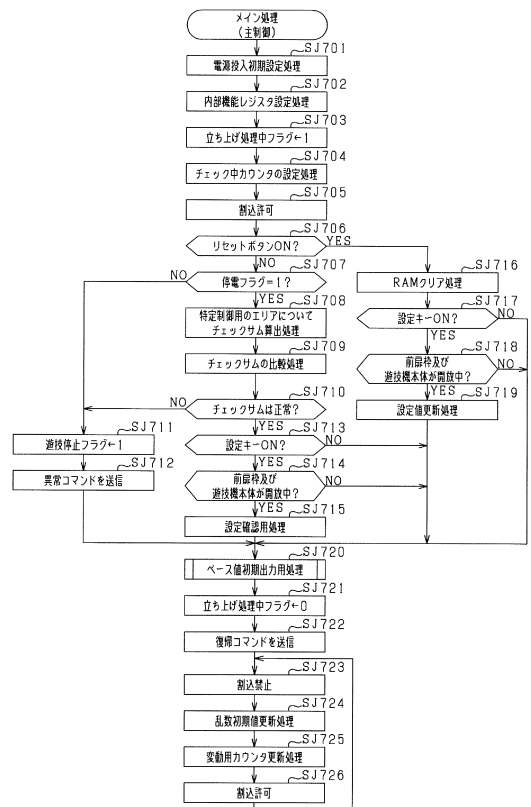
10

20

【図 3 0 1】



【図 3 0 2】

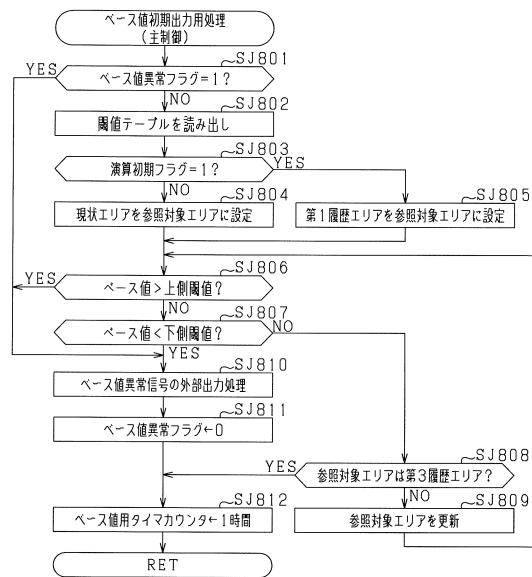


30

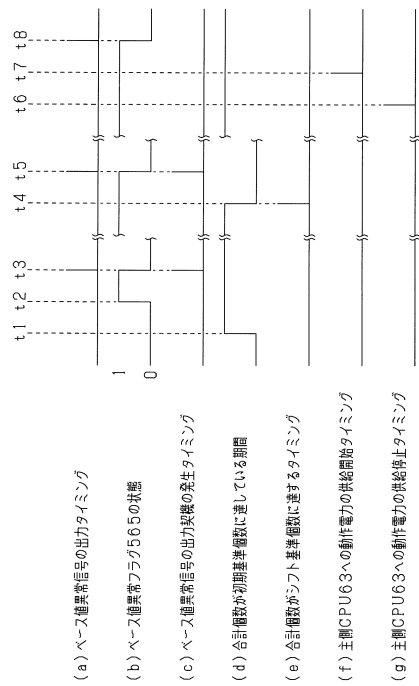
40

50

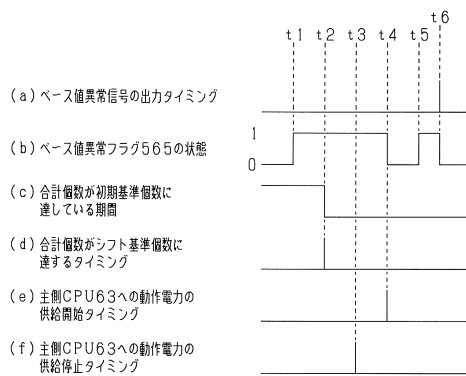
【図 3 0 3】



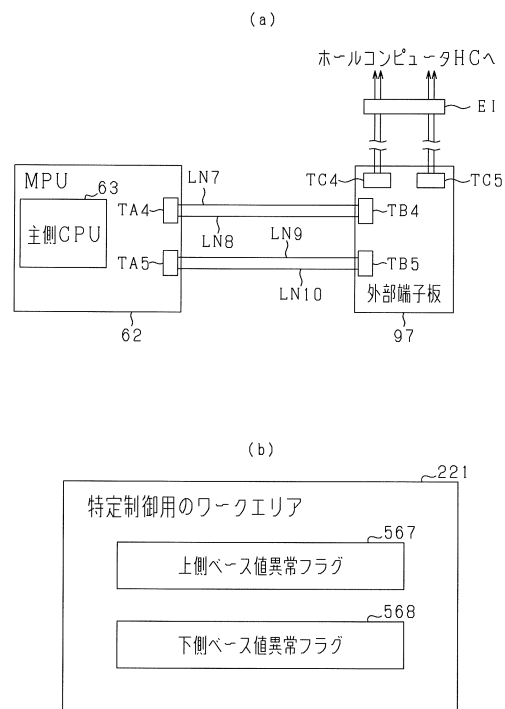
【図 3 0 4】



【図 3 0 5】



【図 3 0 6】



10

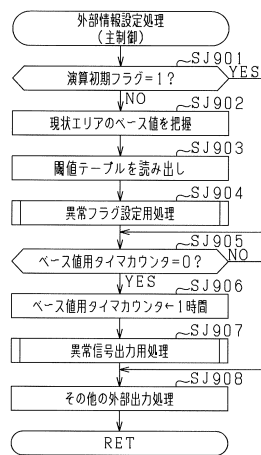
20

30

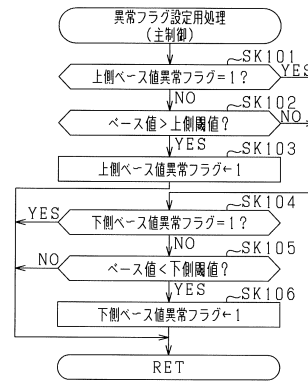
40

50

【図 3 0 7】



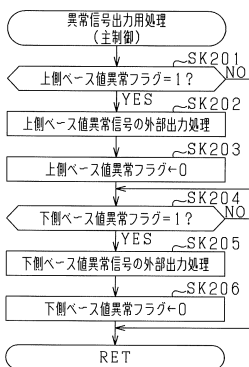
【図 3 0 8】



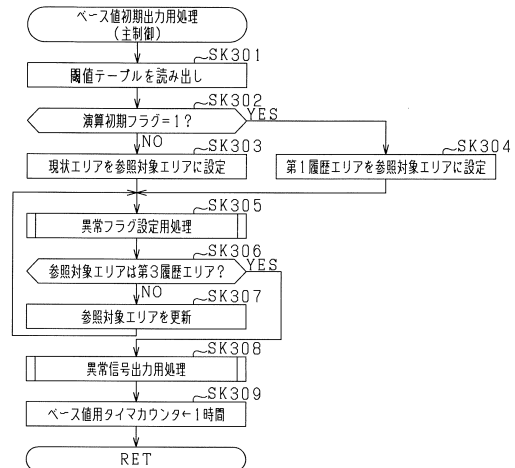
10

20

【図 3 0 9】



【図 3 1 0】

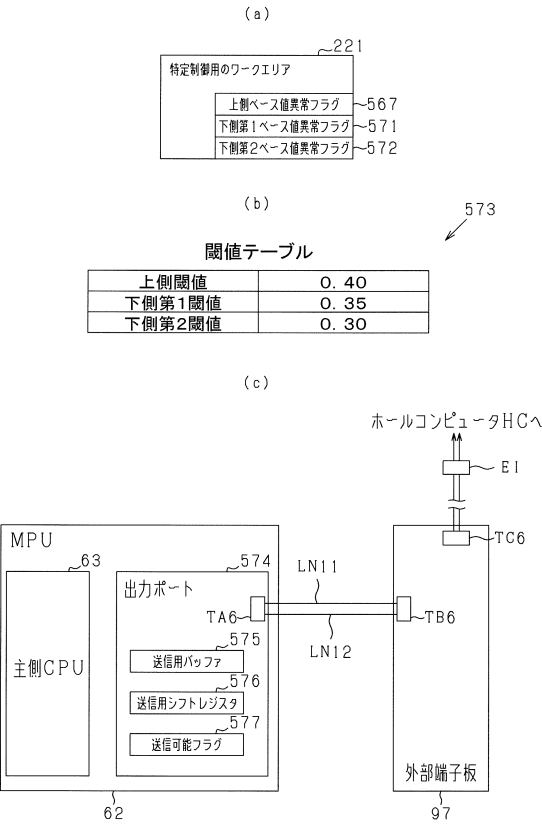


30

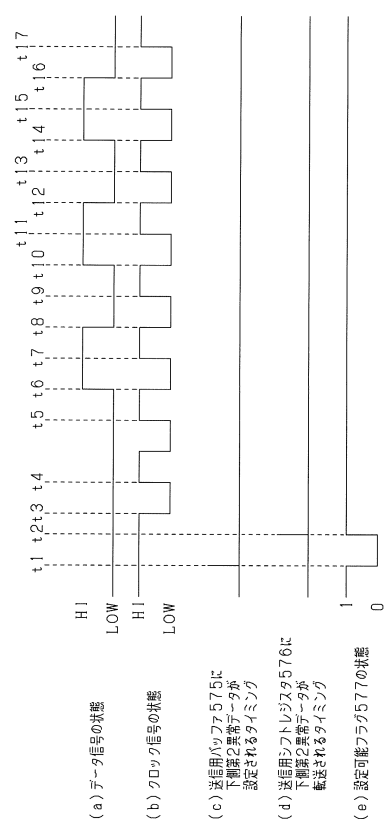
40

50

【図 3 1 1】



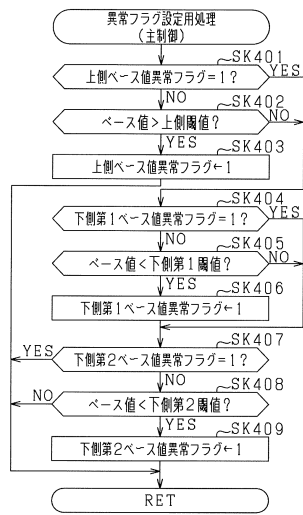
【図 3 1 2】



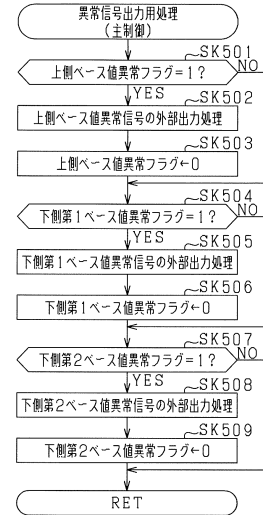
10

20

【図 3 1 3】



【図 3 1 4】

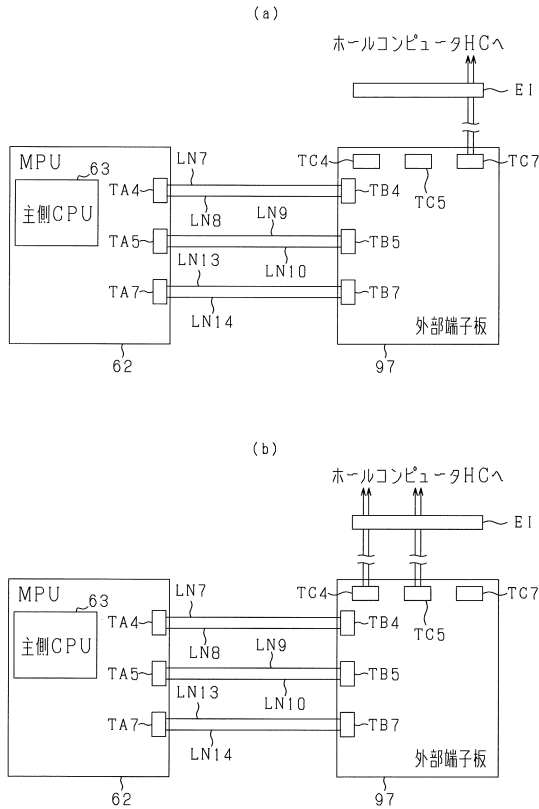


30

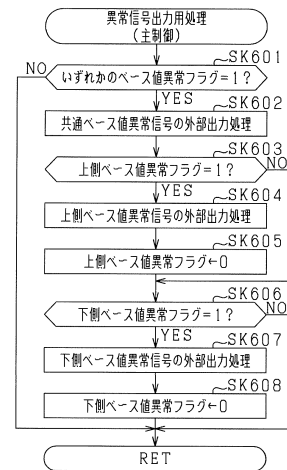
40

50

【図 3 1 5】



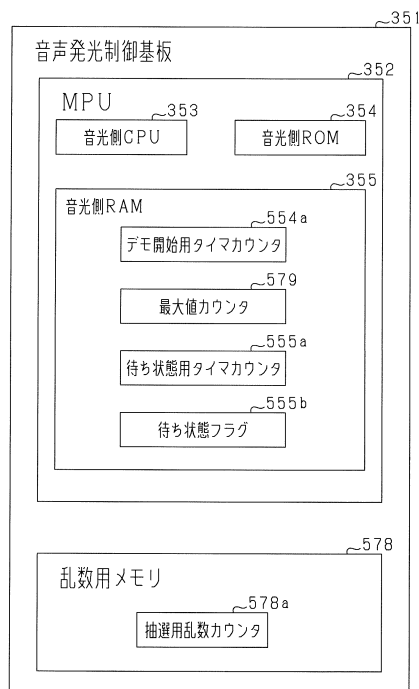
【図 3 1 6】



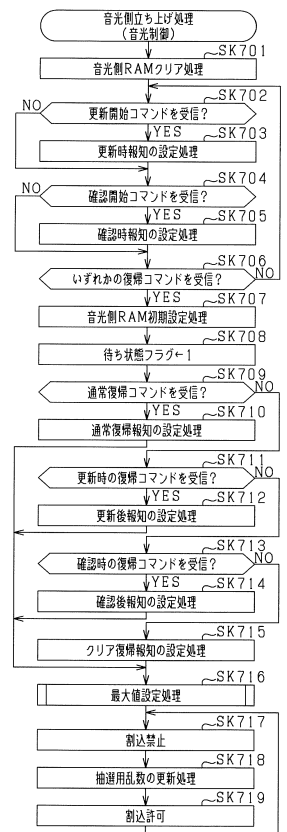
10

20

【図 3 1 7】



【図 3 1 8】

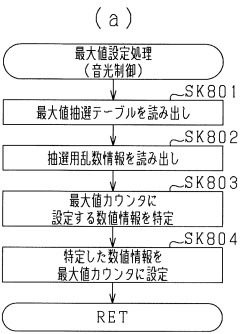


30

40

50

【図 3 1 9】



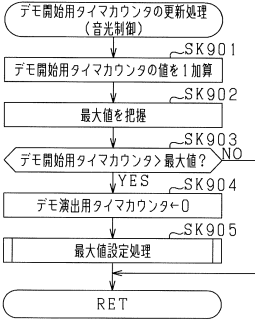
(b)

最大値抽選テーブル

581

最大値カウンタ579に セットされる数値情報	抽選用乱数	当選確率
2599	0~63	25%
2999	64~127	25%
3399	128~191	25%
3799	192~255	25%

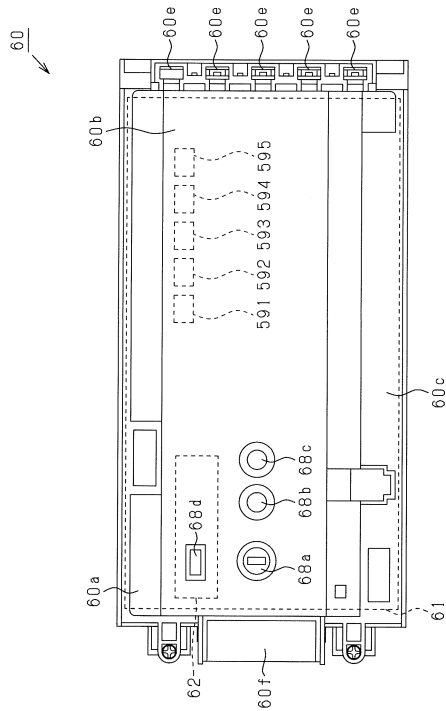
【図 3 2 0】



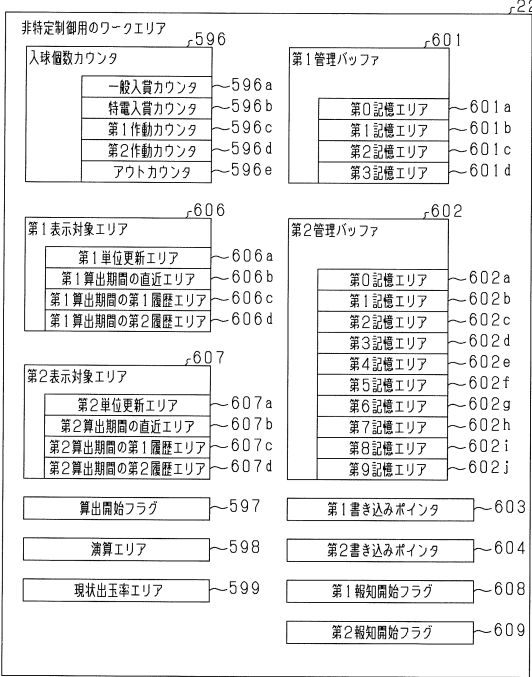
10

20

【図 3 2 1】



【図 3 2 2】

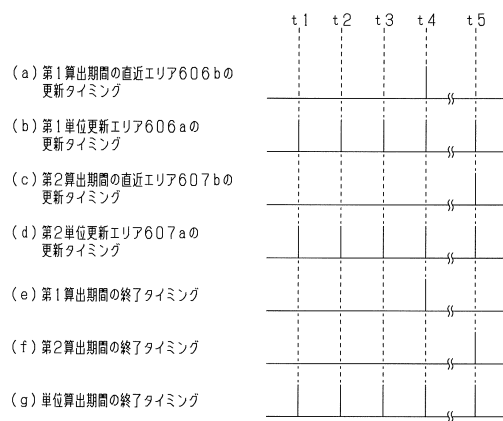


30

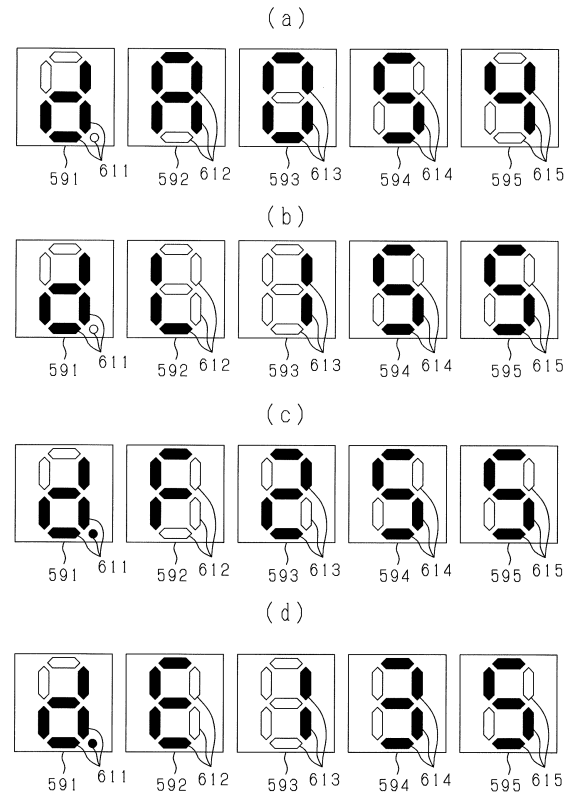
40

50

【図 3 2 3】



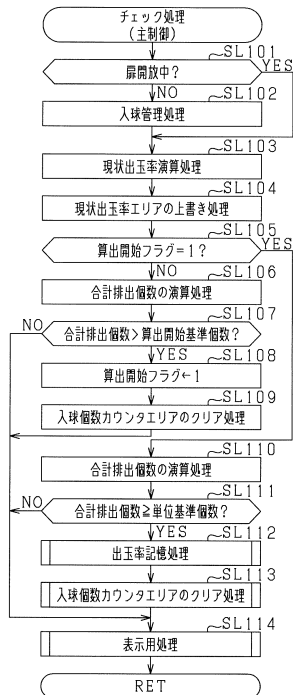
【図 3 2 4】



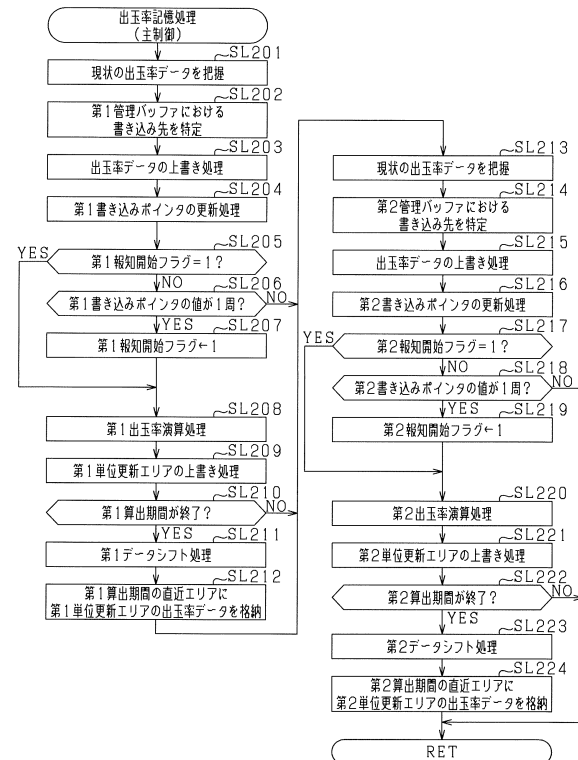
10

20

【図 3 2 5】



【図 3 2 6】

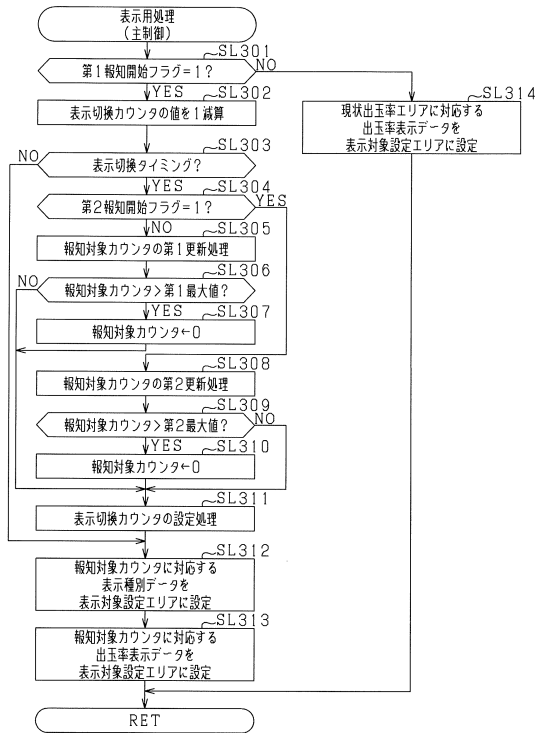


30

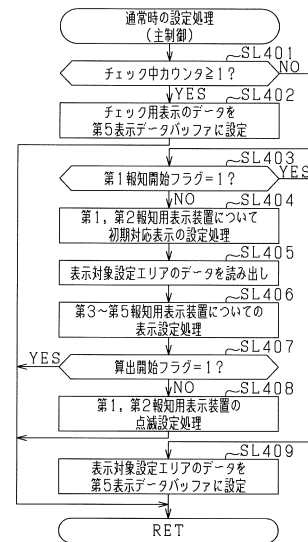
40

50

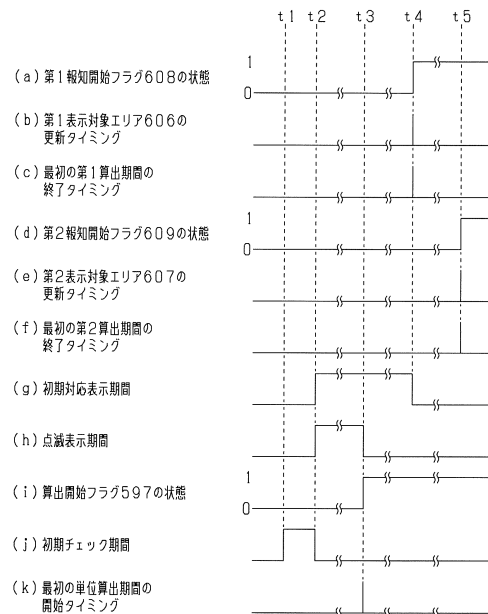
【図 3 2 7】



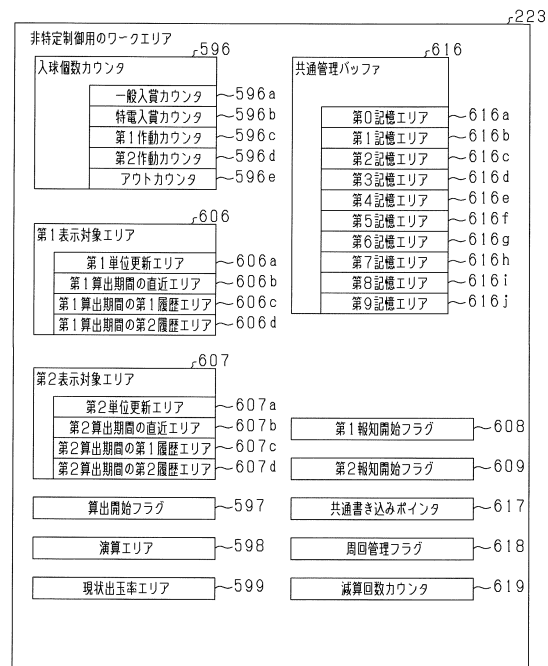
【図 3 2 8】



【図 3 2 9】



【図 3 3 0】



10

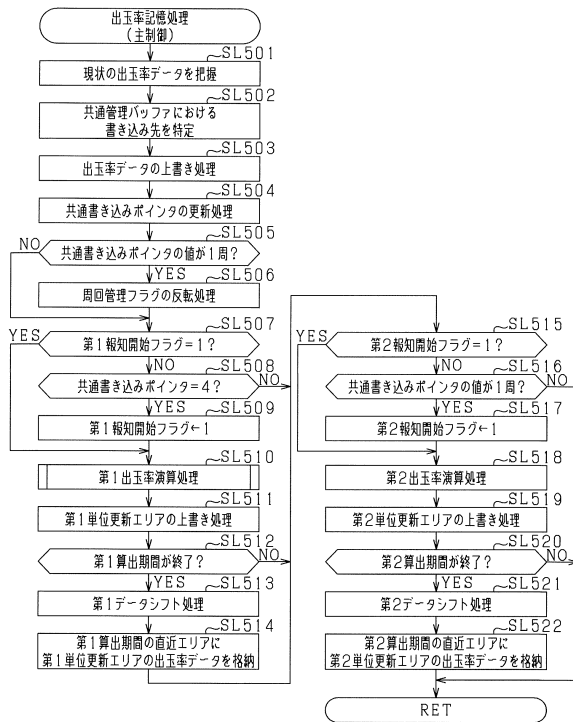
20

30

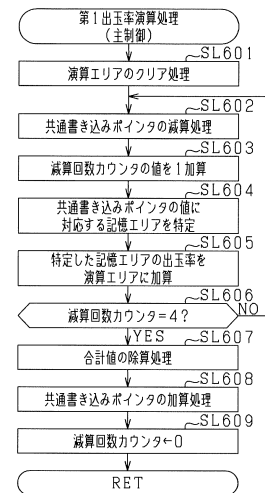
40

50

【図 3 3 1】



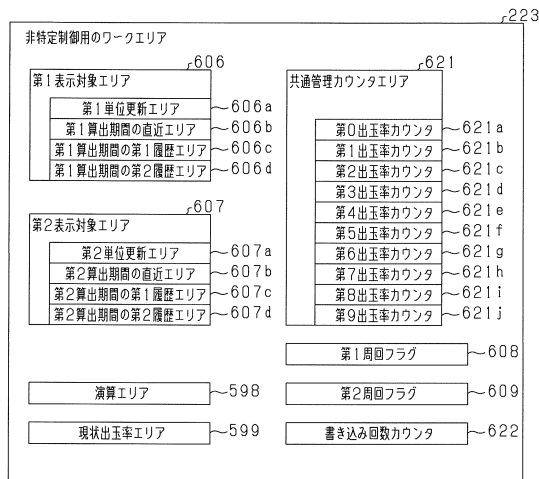
【図 3 3 2】



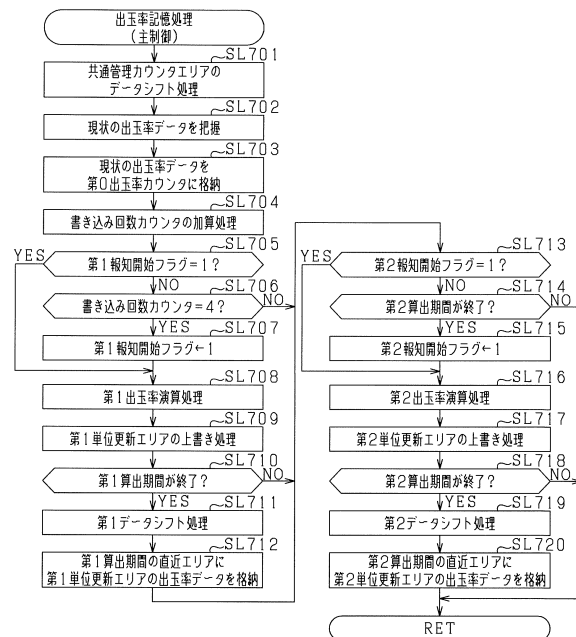
10

20

【図 3 3 3】



【図 3 3 4】

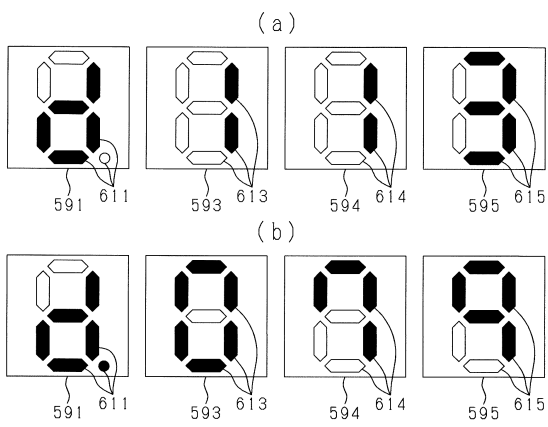


30

40

50

【図 3 3 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2017-189310 (JP, A)
特開 2018-175168 (JP, A)
特開 2022-031275 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02