(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-122425
(P2019-122425A)
(43)公開日　令和1年7月25日(2019.7.25)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	326Z	2C088

審査請求 有　請求項の数 7　ＯＬ　（全 65 頁）

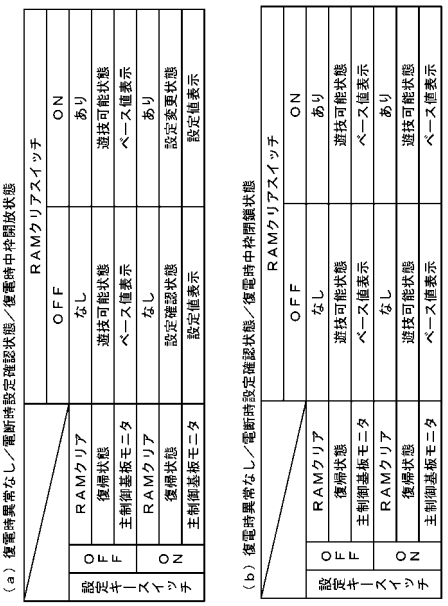
(21)出願番号　特願2018-2954(P2018-2954)
(22)出願日　平成30年1月11日(2018.1.11)

(71)出願人　000135210
株式会社ニューギン
愛知県名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地
(74)代理人　100137589
弁理士　右田　俊介
(72)発明者　大島　健志
東京都中央区日本橋茅場町２丁目９番４号　ニューギン東京ビル内
(72)発明者　知念　要
東京都中央区日本橋茅場町２丁目９番４号　ニューギン東京ビル内
(72)発明者　安保　慎吾
愛知県名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地　株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】復電時の操作の複雑化を抑えることができる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技機は、電断時が遊技可能状態であり且つ復電時の操作手段が第一の態様である場合に設定変更状態を設定し、電断時が遊技可能状態であり且つ復電時の操作手段が第二の態様である場合に設定確認状態を設定し、電断時が遊技可能状態であり且つ復電時の操作手段が第三の態様である場合にＲＡＭクリア処理後に遊技可能状態を設定し、電断時が遊技可能状態であり且つ復電時の操作手段が第四の態様である場合にＲＡＭクリア処理なしに遊技可能状態を設定し、電断時が設定確認状態であり且つ復電時の操作手段が第一の態様である場合に設定変更状態を設定し、更に、設定変更状態及び設定確認状態のいずれの状態時においても異常状態を判定し得る。
【選択図】図２３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球を発射し、発射された遊技球が入賞口に入球することで該入賞口に対応する数の賞球を付与し、複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定され、設定された該設定値に応じて賞球の付与に関する有利度が異なる遊技機であって、
操作手段と、
復電後の復帰状態として、前記設定値の変更が可能な設定変更状態、前記設定値の確認が可能な設定確認状態、及び遊技の進行が可能な遊技可能状態を設定し得る復帰状態設定手段と、
前記設定変更状態及び前記設定確認状態のいずれの状態時においても異常状態を判定し得る異常判定手段と、
を備え、
前記復帰状態設定手段は、
電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第一の態様である第一の場合には、前記設定変更状態を設定し、
電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第二の態様である第二の場合には、前記設定確認状態を設定し、
電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第三の態様である第三の場合には、前記遊技可能状態を設定し、
電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第四の態様である第四の場合には、前記遊技可能状態を設定するものであり、
前記第三の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行された後に、前記遊技可能状態が設定される一方、
前記第四の場合には、前記ＲＡＭクリア処理が実行されることなく、前記遊技可能状態が設定され、
前記復帰状態設定手段は、更に、
電断時の状態が前記設定確認状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が前記第一の態様である第五の場合には、前記設定変更状態を設定するものであることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記復帰状態設定手段は、更に、
電断時の状態が前記設定確認状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が前記第二の態様である第六の場合には、前記設定確認状態を設定するものであることを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項１又は２に記載の遊技機であって、
報知手段と、
前記報知手段を制御する報知制御手段と、を備え、
前記復帰状態設定手段は、更に、
電断時の状態が前記設定確認状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が前記第四の態様である第七の場合には、前記遊技可能状態を設定するものであり、
前記第七の場合には、前記ＲＡＭクリア処理が実行されることなく、前記遊技可能状態が設定され、
前記報知制御手段は、
前記第七の場合において、前記遊技可能状態が設定された場合には、所定の報知を実行させることを特徴とする遊技機。
【請求項４】
請求項１乃至３のいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記操作手段は、

第一の操作手段及び第二の操作手段で構成されるものであり、
前記第一の操作手段は、
第一の位置及び第二の位置のうちの一方の位置から他方の位置へ変位可能である第一の変位部を備え、
前記第一の位置及び前記第二の位置のそれぞれの位置において、外力を要することなく前記第一の変位部を保持するものであり、
前記第二の操作手段は、
第三の位置及び第四の位置のうちの一方の位置から他方の位置へ変位可能な第二の変位部を備え、
前記第二の変位部を第三の位置に付勢して保持するものであり、
前記第一の態様、前記第二の態様、前記第三の態様、及び前記第四の態様のそれぞれは、
前記第一の変位部の位置と前記第二の変位部の位置との組み合わせで特定されるものであり、
前記第一の態様及び前記第三の態様のそれぞれは、
前記第二の変位部が前記第四の位置であることを少なくとも含む組合せで特定されるものであることを特徴とする遊技機。
【請求項５】
請求項４に記載の遊技機であって、
前記設定変更状態において、前記第二の変位部が前記第三の位置から前記第四の位置に変位するごとに、あらかじめ定められた順序に従って前記設定値が更新されることを特徴とする遊技機。
【請求項６】
請求項１乃至５のいずれか一項に記載の遊技機であって、
前面に遊技盤が配設され、開閉可能に構成された開閉体を備え、
前記操作手段は、
前記遊技盤の背面側に配設されたものであり、
前記復帰状態設定手段は、更に、
前記第一の場合であり、且つ復電時に前記開閉体が開放されている場合には、前記設定変更状態を設定する一方、
前記第一の場合であり、且つ復電時に前記開閉体が閉鎖されている場合には、前記遊技可能状態を設定し、
前記第三の場合には、復電時に前記開閉体が開放されているか否かに関わらず、前記遊技可能状態を設定するものであることを特徴とする遊技機。
【請求項７】
請求項６に記載の遊技機であって、
前記第一の場合であり、且つ復電時に前記開閉体が閉鎖されている場合には、前記ＲＡＭクリア処理が実行された後に、前記遊技可能状態が設定されることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関し、特に、遊技領域に遊技球を打ち込んで遊技を行うパチンコ遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機に代表される遊技機には、復電時の操作手段の態様に応じてＲＡＭクリア処理を実行するものがある（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】

【０００３】
【特許文献１】特開２０１６－１９３２２９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
さらに、昨今の遊技機では、ＲＡＭクリア処理の機能に加え、賞球の付与に関する有利度が異なる複数段階の設定値の機能の導入が求められている。
また、設定値の機能を搭載するにあたっては、設定値を変更する状態や設定値を確認する状態を復電時の操作手段の態様に応じて設定する必要があり、双方の機能を搭載した場合に復電時の操作の複雑化が懸念される。
【０００５】
よって、本発明は、上記の課題に鑑みてなされたものであり、ＲＡＭクリア処理の機能及び設定値の機能の双方を搭載しつつも、復電時の操作の複雑化を抑えることができる遊技機を提供するものである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明によれば、遊技球を発射し、発射された遊技球が入賞口に入球することで該入賞口に対応する数の賞球を付与し、複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定され、設定された該設定値に応じて賞球の付与に関する有利度が異なる遊技機であって、操作手段と、復電後の復帰状態として、前記設定値の変更が可能な設定変更状態、前記設定値の確認が可能な設定確認状態、及び遊技の進行が可能な遊技可能状態を設定し得る復帰状態設定手段と、前記設定変更状態及び前記設定確認状態のいずれの状態時においても異常状態を判定し得る異常判定手段と、を備え、前記復帰状態設定手段は、電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第一の態様である第一の場合には、前記設定変更状態を設定し、電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第二の態様である第二の場合には、前記設定確認状態を設定し、電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第三の態様である第三の場合には、前記遊技可能状態を設定し、電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第四の態様である第四の場合には、前記遊技可能状態を設定するものであり、前記第三の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行された後に、前記遊技可能状態が設定される一方、前記第四の場合には、前記ＲＡＭクリア処理が実行されることなく、前記遊技可能状態が設定され、前記復帰状態設定手段は、更に、電断時の状態が前記設定確認状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が前記第一の態様である第五の場合には、前記設定変更状態を設定するものであることを特徴とする遊技機が提供される。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、ＲＡＭクリア処理の機能及び設定値の機能の双方を搭載しつつも、復電時の操作の複雑化を抑えることができる遊技機が提供される。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】図１に示す領域ＩＩに配設される図柄表示装置を示す図である。
【図３】図１に示す領域ＩＩＩに配設される操作ボタン群及びその周辺を示す鳥瞰図である。
【図４】遊技機内に設置される遊技盤を示す図である。
【図５】遊技機の背面図である。
【図６】大入賞口の奥方に位置する連通路を示す図である。
【図７】遊技機が備える制御構成を示すブロック図である。
【図８】遊技機が備える機能構成を示すブロック図である。

【図９】主制御基板における抽選で用いられる抽選テーブルを模式的に示す図である。
【図１０】設定キースイッチの態様とＲＡＭクリアスイッチの態様との組み合わせのパターンを示す図である。
【図１１】本実施形態に係るエラー状態と各エラー状態が判定可能となる遊技機の状態と各エラー状態に対応するエラー報知態様とを示す図である。
【図１２】復帰状態設定処理のフローを示す図である。
【図１３】異常状態時復帰状態設定処理のフローを示す図である。
【図１４】設定変更状態時復帰状態設定処理のフローを示す図である。
【図１５】設定確認状態時復帰状態設定処理のフローを示す図である。
【図１６】遊技可能状態時復帰状態設定処理のフローを示す図である。
【図１７】設定変更処理のフローを示す図である。
【図１８】設定確認処理のフローを示す図である。
【図１９】遊技可能状態移行処理のフローを示す図である。
【図２０】状態別の主制御基板モニタの表示態様を示す図である。
【図２１】復電時に異常がある場合（ＲＡＭに異常がある場合、設定値が正常でない場合、直前の電断時の状態が遊技停止状態である場合）の復電時の遊技機の状態を整理した表である。
【図２２】復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定変更状態である場合の復電時の遊技機の状態を整理した表である。
【図２３】復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定確認状態である場合の復電時の遊技機の状態を整理した表である。
【図２４】復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合の復電時の遊技機の状態を整理した表である。
【図２５】設定変更状態になる場合の復電時の遊技機の動作シーケンスを示す図である。
【図２６】設定確認状態になる場合の復電時の遊技機の動作シーケンスを示す図である。
【図２７】復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定変更状態である場合の復電時の遊技機の状態の変形例を整理した表である。
【図２８】復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定確認状態である場合の復電時の遊技機の状態の変形例を整理した表である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。なお、すべての図面において、同様の構成要素には同一の符号を付し、適宜に説明を省略する。また、以下の説明では、「前」「後」「左」「右」「上」「下」とは、特に断りのない限り、図１に示すように遊技機１０を正面側（遊技者側）から見た状態で指称するものとする。
なお、以降の説明における「有利（有利度）」とは、遊技者に対して有利であることを指し、さらに、特に断りがない限り、いわゆるプレミア画像等の演出上の特典を除き、賞球の獲得量（遊技球の払い出し）に関して有利であることを指す。
【００１０】
＜概要＞
本実施形態に係る遊技機１０の詳細を説明する前に、本実施形態の特徴の概要を説明する。
本実施形態に係る遊技機１０は、遊技球を発射し、発射された遊技球が入賞口に入球することでその入賞口に対応する数の賞球を付与し、複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定され、設定された設定値に応じて賞球の付与に関する有利度が異なる遊技機、いわゆるパチンコ遊技機であり、特徴的な構成として、操作手段と、復帰状態設定手段と、異常判定手段と、を少なくとも備えている。
【００１１】
後述の設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３が操作手段の具体例である。

復帰状態設定手段は、復電後の復帰状態を設定する。
本明細書において復電とは、電断状態から遊技機１０に必要な電力が供給されるようになることを意味し、「復電時」とは復電された時を意味し、「復電時」と「復電後」とは時間的に重複する場合がある。
また、電断とは、特に断りがない限り、一次電源による供給電圧が所定の電圧以下となることを示すものとし、「電断時」とは遊技機１０に必要な電力が供給されている状態において電断が発生した時を意味し、「電断状態」とは一次電源による供給電圧が所定の電圧以下となっている状態を意味するものとする。
【００１２】
復帰状態設定手段は、復電後の遊技機１０の復帰状態として、設定値の変更が可能な設定変更状態、設定値の確認が可能な設定確認状態、及び遊技の進行が可能な遊技可能状態を設定可能である。
後述の復帰状態設定手段１７６が上述の復帰状態設定手段の具体例であり、復帰状態設定手段１７６は、後述するとおり、設定変更状態、設定確認状態、及び遊技可能状態に加えて、遊技の進行が不可能な遊技停止状態を当該復帰状態として設定する。なお、遊技可能状態には、所定時間経過を契機として出力されるデモ演出が実行されている状態も含まれる。
【００１３】
具体的には、復帰状態設定手段は、電断時の状態が遊技可能状態であり、且つその電断に対する復電時の操作手段の態様が第一の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）である第一の場合（図２４（ａ）の右下のパターン）には、上記設定変更状態を設定し、電断時の状態が遊技可能状態であり、且つその電断に対する復電時の操作手段の態様が第二の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦ）である第二の場合（図２４（ａ）の左下のパターン）には、設定確認状態を設定し、電断時の状態が遊技可能状態であり、且つその電断に対する復電時の操作手段の態様が第三の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）である第三の場合（図２４（ａ）の右上のパターン）には、遊技可能状態を設定し、電断時の状態が遊技可能状態であり、且つその電断に対する復電時の操作手段の態様が第四の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦ）である第四の場合（図２４（ａ）の左上のパターン）には、遊技可能状態を設定するものであり、当該第三の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行された後に、遊技可能状態が設定される一方、当該第四の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行されることなく、遊技可能状態が設定される。
当該復帰状態設定手段は、更に、電断時の状態が設定確認状態であり、且つ当該電断に対する復電時の操作手段の態様が第一の態様である第五の場合には、設定変更状態を設定する。
【００１４】
異常判定手段は、上述の設定変更状態及び上述の設定確認状態のいずれの状態時においても、異常状態を判定することができる。
ここで「異常状態」とは、正常ではない状態を意味し、例えば、遊技機１０自体に何等かのハードウェア障害又はソフトウェア障害が生じている状態、遊技機１０の遊技者が推奨されない操作又は不正操作（いわゆるゴト）を行っている状態などを含む。
後述のメインエラー制御手段１６５が異常判定手段の具体例であり、後述の例では、磁気感知エラーが、設定変更状態及び設定確認状態のいずれの状態時においても判定され得る異常状態として例示されている。
但し、異常判定手段で判定される具体的な異常状態は何ら制限されない。
また、本明細書において用語「エラー」及び「異常」は、特に区別することなく、同意の文言として用いる。
【００１５】
このように、復電時の操作手段の態様に応じて復電後の復帰状態を選択可能とすること

で、復電時の操作の複雑化を抑えることができると共に、設定確認状態から設定変更状態への流れを円滑にすることができる。

【００１６】

なお、後述する本実施形態では、設定される設定値が大きくなるほど特図当否判定の有利度が高くなることで、設定される設定値が大きくなるほど有利度が高くなるように構成されているが、特図当否判定に限らず、特図停止図柄抽選、普図当否判定、及び普図停止図柄抽選のうちの少なくとも一つの抽選（又は判定）について設定差を設けることで、設定される設定値が大きくなるほど有利が高くなる（設定される設定値に応じて有利度が異なる）ようにしてもよい。すなわち、設定される設定値に応じて賞球の付与に関する有利度が異なるように構成されていればよい。

【００１７】

また、上記ＲＡＭクリア処理とは、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域（後述するベース値に係る領域とは異なる領域）の一部（設定値に係る領域を除く領域）をクリアすることを指し、ＲＡＭクリア処理を実行するにあたり、設定値に異常がある場合（設定値が範囲外の場合）には、設定値に係る領域もクリアするようにしてもよい。

なお、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域が異常である場合等、当該領域をクリアする条件が充足された場合には、当該領域をクリアするようにしてもよい。

【００１８】

また、上述の各場合（第一の場合～第四の場合）において、各場合に対応する復帰状態を必ず設定する必要はなく、少なくとも一部（ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に異常がある場合や、中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合等の例外ケースを除く）で各場合に対応する復帰状態が設定されればよい。

以下、このような特徴を有する遊技機１０について具体的に説明する。

【００１９】

＜遊技機１０の構造について＞

まず、図１から図６を用いて、遊技機１０の構造について説明する。

図１は、遊技機１０の正面図であり、図２は、図１に示す領域ＩＩに配設される図柄表示装置９０を示す図であり、図３は、図１に示す領域ＩＩＩに配設される操作ボタン群及びその周辺を示す鳥瞰図であり、図４は、遊技機１０内に設置される遊技盤５０を示す図であり、図５は、遊技機１０の背面図であり、図６は、大入賞口５５の奥方に位置する連通路を示す図である。

なお、図１から図５に図示される各構成は、本実施形態の遊技機１０を説明する上で必要なものを挙げたに過ぎず、ここに図示しない構成及び機能を遊技機１０に追加してもよい。また、遊技機１０はここに図示する構成の全部を必ずしも備えなくてもよく、本発明の効果を阻害しない範囲で一部の構成又は機能が省かれても良い。

【００２０】

本実施形態の遊技機１０は、いわゆるパチンコ機であり、多数の遊技釘（図示省略）が立設された遊技盤５０の前面領域（以下、「遊技領域５０ａ」と称す）に遊技球を発射し、遊技球が入賞口（例えば、大入賞口５５等）に入球すると賞球が得られる遊技を行うものである。なお、以下の説明では、入賞口に遊技球が入球することを、単に「（入賞口に）入賞する」と表現する場合がある。

【００２１】

遊技機１０は、前後に開口する矩形枠状の外枠１５と、外枠１５の開口前面側に遊技盤５０を着脱可能に保持する中枠１７と、遊技盤５０の前面側を覆うよう構成された前枠２０と、を備える。

【００２２】

中枠１７は、ヒンジ機構２１と同一側にあるヒンジ機構（図示省略）により左端側を中心に回動自在に支持され、外枠１５の前側に開閉可能となっている。なお、中枠１７は、シリンダ錠２３により、施錠及び解錠（シリンダ錠２３に扉キーを差し込み、扉キーを前枠の解錠方向とは逆の方向（本実施形態では、右）に回す）が可能となっている。

【００２３】
前枠２０は、ヒンジ機構２１により左端側を中心に回動自在に支持され、中枠１７に対して開閉可能となっている。なお、前枠２０は、シリンダ錠２３により施錠及び解錠（シリンダ錠２３に扉キーを差し込み、扉キーを中枠１７の解錠方向とは逆の方向（本実施形態では、左）に回す）が可能となっている。
また、前枠２０は、遊技領域５０ａを覆うように配置された透明部材２５を備え、透明部材２５によって遊技領域５０ａ及び遊技盤５０を透視保護している。
また、前枠２０は、遊技球を貯留する上球受け皿２７及び下球受け皿２９を備え、上球受け皿２７と下球受け皿２９は上下に離間して前枠２０と一体的に設けられている。
また、前枠２０は、下球受け皿２９の右側方に操作ハンドル３１を備え、操作ハンドル３１の回動操作によって、上球受け皿２７に貯留された遊技球が遊技領域５０ａに向けて発射されるようになっている。
【００２４】
図３に示すように、上球受け皿２７の上面には、遊技者に操作される操作ボタン群が配置されている。この操作ボタン群には、後述する主制御基板１００に電気的に接続されているメイン操作部３９として、玉貸ボタン３９ａ、及びプリペイドカードの返却操作を受け付ける返却ボタン３９ｂが設けられ、後述する第１副制御基板２００に電気的に接続されている操作部として、遊技中に発生する演出を切り替える又は遊技機１０に関わる種々の情報を得るために行う遊技者の操作を受け付けることができる演出ボタン３７、及びそれぞれ上、下、左、右への操作を指示するためのカーソルボタン３８（３８ａ、３８ｂ、３８ｃ、３８ｄ）等が含まれる。なお、各操作部には、操作を検知するためのセンサが設けられており、接続対象の制御基板は、当該センサの検知状態の変化によって各操作部の操作を検知している。
また、上球受け皿２７の側方には、図示しないモータ等のアクチュエータにより動作する可動装飾体２２が設けられている。
【００２５】
下球受け皿２９の下部には、下球受け皿２９に貯留された遊技球を下方へ排出する球抜き機構３６が設けられている。この球抜き機構３６を操作することにより、下球受け皿２９の底面に形成された底面口（図示省略）が開口して、当該底面口から遊技球が自然落下して排出される。
なお、図示は省略するが、上球受け皿２７には、球抜き機構３６と同様に、操作することで貯留している球を下球受け皿２９へ移動させる機構が設けられ、この機構と球抜き機構３６の双方を操作することで、貯留している球を排出することが可能となる。
【００２６】
図１に示すように、前枠２０の上枠部３２の左側と右側にそれぞれ一対のスピーカ３３（３３ａ、３３ｂ）が配設されている。また、前枠２０の上枠部３２と左右側枠部３４ａ、３４ｂは光透過性のカバーにより形成されており、その内部にはそれぞれ演出ランプ３５（３５ａ、３５ｂ、３５ｃ）が配設されている。スピーカ３３や演出ランプ３５は、遊技中に発生する演出やエラー演出等と連動して音声出力又は点灯若しくは消灯することができる。
【００２７】
演出表示装置８０は、遊技盤５０の略中央に配設されているメイン表示部８１と、メイン表示部８１の周囲に配設されているサブ表示部８２で構成されている。サブ表示部８２は、さらに、メイン表示部８１の上方に配設されている上サブ表示部８２ａと、メイン表示部８１の左側に配設されている左サブ表示部８２ｂと、メイン表示部８１の右側に配設されている右サブ表示部８２ｃと、を含んでいる。
ここで、メイン表示部８１は、固定式の液晶表示装置であり、上サブ表示部８２ａ、左サブ表示部８２ｂ、右サブ表示部８２ｃは、図示しないモータ等のアクチュエータにより動作する可動式の液晶表示装置である。
【００２８】

メイン表示部８１は、後述する第１特別図柄表示装置９１又は第２特別図柄表示装置９２における変動表示に連動して行われる装飾図柄の変動表示を表示することができ、さらに他の各種の演出も表示することができる。

メイン表示部８１に表示される装飾図柄の変動表示において、表示される装飾図柄は、３つの図柄列をなす。各図柄列における装飾図柄の変動表示の方向は特に制限されず、例えば、上下方向、左右方向、奥行き方向、又はこれらの組合せ（斜め方向）のいずれであってもよい。

ここで、奥行き方向とは、実際にはメイン表示部８１の表示画面上の平面的な変動表示であるにも関わらず、メイン表示部８１の奥方から手前方向又はその逆方向に装飾図柄が変動表示しているかのように認識させる手法（例えば、遠近法）を用いた表示態様において、遊技者が認識する仮想的な方向をいう。

【００２９】

サブ表示部８２のそれぞれは、主として演出に関連する演出画像を表示するために設けられるだけでなく、移動可能に構成されている。

なお、それぞれの初期位置は、上サブ表示部８２ａはメイン表示部８１を基準として上側であり、左サブ表示部８２ｂはメイン表示部８１を基準として左側であり、右サブ表示部８２ｃはメイン表示部８１を基準として右側であり、サブ表示部８２のそれぞれは、これらの初期位置からメイン表示部８１における装飾図柄の表示領域に重なる位置まで移動可能に構成されている。

【００３０】

なお、本実施形態における演出表示装置８０（メイン表示部８１、上サブ表示部８２ａ、左サブ表示部８２ｂ、右サブ表示部８２ｃ）には、いずれも液晶表示装置が採用されているが、本発明の実施はこれに限るものではない。例えば、ドラム式やドットマトリックス式等、多様な方式の表示装置を演出表示装置８０として採用することができる。

【００３１】

メイン表示部８１の右下側には、複数の発光ダイオード（light emitting diode、以下、「ＬＥＤ」と略称する）が配設されており、これらのＬＥＤによって図柄表示装置９０の表示領域が構成されており、図柄表示装置９０には、特別図柄及び普通図柄が表示される。

また、図柄表示装置９０は、メイン表示部８１よりも遊技者が視認しにくい位置に配設され、図柄表示装置９０の表示領域は、メイン表示部８１の表示領域よりも小さい面積になっている。

なお、本実施形態における図柄表示装置９０に係るＬＥＤの配置や数は図２に示すとおりであるが、これは一例であって、図柄表示装置９０に係るＬＥＤの配置や数はこの例に制限されるものではない。

【００３２】

特別図柄は、特別電動役物（例えば、特別電動役物６５）を作動させるか否かを決定する図柄変動の結果として停止表示される図柄である。本実施形態における特別図柄には、第１特別図柄表示装置９１に表示される第１特別図柄と第２特別図柄表示装置９２に表示される第２特別図柄とが含まれる。

なお、特別図柄は「特図」、第１特別図柄は「特図１」、第２特別図柄は「特図２」と略称される場合がある。

【００３３】

普通図柄は、普通電動役物（例えば、普通電動役物６１）を作動させるか否かを決定する図柄変動の結果として停止表示される図柄である。本実施形態における普通図柄は、普通図柄表示装置９３に表示される。

なお、普通図柄は、「普図」と略称される場合があり、普通電動役物は「電チュー」と称される場合がある。

【００３４】

また、図柄表示装置９０には、上述の表示装置以外に、第１特別図柄保留ランプ９４、

第２特別図柄保留ランプ９５、普通図柄保留ランプ９６が設けられている。
第１特別図柄保留ランプ９４は、保留されている特図１の図柄変動の数を特定可能とし、第２特別図柄保留ランプ９５は、保留されている特図２の図柄変動の数を特定可能とし、普通図柄保留ランプ９６は、保留されている普図の図柄変動の数を特定可能とし、いずれも、２つのＬＥＤの点灯態様（本実施形態では、右常時点灯のみ＝１、左右常時点灯＝２、右側点滅＋左側常時点灯＝３、左右点滅＝４）によって対応する図柄変動の数を特定可能とするものである。

【００３５】
以下の説明では、第１特別図柄表示装置９１又は第２特別図柄表示装置９２で特図を変動表示させた後に特図を停止表示させる図柄変動を「特図の図柄変動」と称し、以下の説明では、普通図柄表示装置９３を変動表示させた後に普図を停止表示させる図柄変動を「普図の図柄変動」と称する場合がある。
また、以下の説明では、上述のメイン表示部８１に表示される装飾図柄の変動表示は、「特図の図柄変動」や「普図の図柄変動」と区別して「装飾図柄の図柄変動」と称する場合がある。
なお、以下の説明では、単に「図柄変動」と称した場合には、特に断りがない限り特図の図柄変動を意味する。

【００３６】
遊技盤５０の前面には、図４に示すように、多数の遊技釘（図示省略）や風車５２、装飾部材といった障害物が配置されていることにより、打ち出された遊技球が転動するように遊技領域５０ａが画成されている。
また、遊技領域５０ａの左側及び上側には、操作ハンドル３１の回転操作により発射された遊技球を遊技領域５０ａの上部に案内するために設けられた湾曲形状の外レール５１及び内レール５３が配置されている。なお、外レール５１は、遊技領域５０ａ中央を基準として内レール５３より外側に位置している。ここで、風車５２とは、遊技球の落下の方向に変化を与えるための機構であって、くぎ状のものをいう。

【００３７】
遊技機１０は操作ハンドル３１の回転操作量（例えば回転角度）の大小によって遊技球の打ち出しの強弱をつけることが可能になっており、より弱く打ち出された遊技球が転動する第１流路Ｘ（いわゆる左打ち）、より強く打ち出された遊技球が転動する第２流路Ｙ（いわゆる右打ち）、のいずれか一方を遊技球が転動するように各種障害物が遊技領域５０ａに配置されている。

【００３８】
図４には、主要な入賞口として、大入賞口５５、第１始動口５７、第２始動口５９、ゲート６３、一般入賞口６７を図示しているが、図示されている入賞口は一例であり、その数や配置は適宜変更しても構わない。

【００３９】
大入賞口５５は遊技領域５０ａの右下部に配置されている。大入賞口５５には大入賞口センサ７２Ａが付設されており、大入賞口センサ７２Ａの検知結果によって大入賞口５５への入賞が判定されて、大入賞口５５に対応付けられた数（本実施形態では、１５）の賞球が付与される。
なお、本実施形態において、第１流路Ｘから転動する場合と比較して、第２流路Ｙから転動する場合に多くの遊技球が大入賞口５５に向けて転動するように各障害物が配置されている。

【００４０】
大入賞口５５には特別電動役物６５が付設されている。特別電動役物６５は、大入賞口５５への入賞が容易である開放状態又は入球が困難である閉鎖状態に可換に遷移する部材であり、特別電動役物ソレノイド６６Ａにより開放状態又は閉鎖状態のいずれかに遷移する。
より具体的には、特別電動役物６５は、後述する特図当否判定によって大当りが導出さ

れたことに起因して設定される大当り遊技の少なくとも一部において開放状態になり、これに伴って大入賞口５５への入賞が許容される。このように、特別電動役物６５が開放状態である場合には、大入賞口５５への入賞が容易となるため、賞球を獲得できる機会が大幅に増大する大当り遊技は、有利な遊技状態であると言える。

なお、特別電動役物は、「アタッカー」と称され、特別電動役物ソレノイド６６Ａによって特別電動役物が開放状態となることを、「アタッカー開放」と称する場合がある。

また、特図当否判定によって小当りが導出されたことに起因する小当り遊技の少なくとも一部においても特別電動役物６５が開放状態となるが、上記の大当り遊技と比較して当該開放状態となる時間が短い。そのため、小当り遊技は、大当り遊技よりも不利な遊技状態と言える。

【００４１】

図６に示されるように、大入賞口５５の奥方には連通路５８が設けられており、連通路５８には、入球した遊技球を検知する大入賞口センサ７２Ａ及び特定領域センサ７２Ｂが配置されている。なお、図６（ａ）又は図６（ｂ）における上流側の白抜き矢印は、大入賞口５５から流下してきた遊技球が連通路５８（通過経路５８ａ）を通過する方向を示している。

大入賞口センサ７２Ａによる遊技球の検知は、上述したとおり、大入賞口５５に係る入賞の条件であり、その検知に基づいて大入賞口５５に対応付けられた賞球が付与される。

特定領域センサ７２Ｂによる遊技球の検知は、大当り遊技終了後に特図高確とする条件であり、その検知に基づいて大当り遊技終了後に特図高確とされることが決定される。

【００４２】

連通路５８は、上流側から下流側に向かって、通過経路５８ａが通過経路５８ｂと通過経路５８ｃとに分かれる形状を有しており、通過経路５８ｂと通過経路５８ｃとの分岐部に振分部材６８が設けられている。振分部材６８は、通過する遊技球を通過経路５８ｂ又は通過経路５８ｃのいずれか一方に振り分ける。

より詳細には、振分部材６８は、基端部を軸にして回動可能に当該分岐部に支持されており、その回動位置に応じて、図６（ａ）に示す状態と図６（ｂ）に示す状態とが切り替えられる。図６（ａ）の状態においては、振分部材６８が通過経路５８ｂへの遊技球の流下を規制することで、通過経路５８ａを通過した遊技球は、通過経路５８ｃへと流下する。一方、図６（ｂ）の状態においては、振分部材６８が通過経路５８ｃへの遊技球の流下を規制することで、通過経路５８ａを通過した遊技球は、通過経路５８ｂへと流下する。

【００４３】

振分部材６８は、後述の電動役物制御手段１５０によって制御される振分部材ソレノイド６６Ｂの作動に応じて回動し、その位置が切り替えられる。

また、連通路５８には、振分部材６８の位置を検知する振分部材センサ７２Ｃが設けられている。振分部材センサ７２Ｃは、回動する振分部材６８の先端部が通過可能な通過空間を挟んだ両側（図６における紙面手前側と紙面奥側）に配設された発光部及び受光部を有しているフォトセンサである。振分部材センサ７２Ｃは、受光部が発光部から照射される光を振分部材６８の先端部で遮蔽されずに受光する状態であるか或いは当該光が振分部材６８の先端部で遮蔽される状態であるかを判別することで、振分部材６８の位置を検知する。即ち、振分部材センサ７２Ｃからの出力信号により、少なくとも、振分部材６８が通過経路５８ｂへの遊技球の流下を規制している状態（図６（ａ）の状態）となっているか否かが判断可能である。

なお、図６（ａ）又は図６（ｂ）における下流側の白抜き矢印は、遊技球が連通路５８（通過経路５８ｂまたは通過経路５８ｃ）から排出される方向を示している。

【００４４】

第１始動口５７は、遊技領域５０ａの中央下部に配置されている。第１始動口５７には第１始動口センサ７０が付設されており、第１始動口センサ７０の検知結果によって第１始動口５７への入賞が判定されて、第１始動口５７に対応付けられた数（本実施形態では、４）の賞球が付与される。第１始動口５７に係る入賞が判定された場合の少なくとも一

部において、特図１の図柄変動が行われることとなる。
なお、本実施形態に係る遊技領域５０ａは、第２流路Ｙから転動した場合に比べて、第１流路Ｘから転動した場合に多くの遊技球が第１始動口５７に向けて転動するように、遊技釘等の障害物が配置されているものとする。
【００４５】
第２始動口５９は、遊技領域５０ａの右下部に配置されている。第２始動口５９には第２始動口センサ７１が付設されており、第２始動口センサ７１の検知結果によって第２始動口５９への入賞が判定されて、第２始動口５９に対応付けられた数（本実施形態では、１）の賞球が付与される。
第２始動口５９に係る入賞が判定された場合の少なくとも一部において、特図２の図柄変動が行われることとなる。
なお、本実施形態に係る遊技領域５０ａは、第１流路Ｘから転動した場合に比べて、第２流路Ｙから転動した場合に多くの遊技球が第２始動口５９に向けて転動するように、遊技釘等の障害物が配置されているものとする。
【００４６】
第２始動口５９に繋がる流路には普通電動役物６１が配設されている。普通電動役物６１は、第２始動口５９に遊技球への入球が容易である開放状態又は入球が困難である閉鎖状態に可換に遷移する部材であり、普通電動役物ソレノイド６２により開放状態又は閉鎖状態のいずれかに遷移する。
より具体的には、普通電動役物６１は、普図の図柄変動で当選して行われる普図当り遊技の少なくとも一部において開放状態になり、これに伴って第２始動口５９への入賞が許容される。このように、普通電動役物６１が開放状態である場合には、第２始動口５９への入賞が容易となるため、賞球により遊技球の減少を抑えつつ、特図２の図柄変動が実行される機会を大幅に増大しうる。
【００４７】
ゲート６３は、遊技領域５０ａの右中央部に配置されている。ゲート６３には、ゲートセンサ７４が付設されており、ゲートセンサ７４の検知結果によってゲート６３への入賞が判定される。ゲート６３に係る入賞が判定された場合の少なくとも一部において、普図の図柄変動が行われることとなる。
なお、本実施形態において、第１流路Ｘから転動する場合と比較して、第２流路Ｙから転動する場合に多くの遊技球がゲート６３に向けて転動するように各障害物が配置されている。
【００４８】
一般入賞口６７は、遊技領域５０ａの左下部に配置されている。一般入賞口６７には、一般入賞口センサ７３が付設されており、一般入賞口センサ７３の検知結果によって一般入賞口６７への入賞が判定されて、一般入賞口６７に対応付けられた数（本実施形態では、４）の賞球が付与される。
なお、本実施形態において、第２流路Ｙから転動する場合と比較して、第１流路Ｘから転動する場合に多くの遊技球が一般入賞口６７に向けて転動するように各障害物が配置されているが、第２流路Ｙから転動する場合に多くの遊技球が一般入賞口６７に向けて転動するように各障害物が配置されるようにしてもよい。また、一般入賞口６７を複数個設けるようにしてもよい。
【００４９】
アウト口６９は、遊技領域５０ａの最下部に配置されている。遊技領域５０ａに打ち込まれ、上述した各入賞口に入球しなかった遊技球はアウト口６９に落入し、アウト球として処理される。
【００５０】
このようにして、遊技機１０は、遊技球を発射し、発射された遊技球が入賞口に入球することで入賞口に対応する数の賞球を付与する。
また、本実施形態では、上記入賞口及びアウト口に入球した遊技球（以下、「アウト球

」と称する）を検出するためのアウト球センサ７５（図示省略）を備えており、当該センサの検出結果を用いて計数されたアウト球数は、ベース値を導出するために用いられる。
ここで、ベース値とは、最も不利な状態（後述する、特図低確、且つ普図低確の状態）におけるセーフ球数（賞球数）÷アウト球数×１００で導出される値であり当該値は、後述する主制御基板モニタ９７に表示される。
より具体的には、初回電源投入（ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域がクリアされた場合を含む）からアウト球数の６００００区切りの区間でベース値を導出し、導出したベース値を次の区間に表示（例えば、アウト球数が６０００１～１２００００の区間で導出したベース値を１２０００１～１８００００の区間で表示）する。そして、表示される値は、導出したベース値の整数部分（小数点第一位を四捨五入）である。

【００５１】
遊技盤５０の背面側には、図５に示すように、主制御基板１００が格納された主制御基板ケース１０９、第１副制御基板２００が格納された第１副制御基板ケース２０９、第２副制御基板３００が格納された第２副制御基板ケース３０９、電源制御基板５００が格納された電源制御基板ケース５０９、払出制御基板４００が格納された払出制御基板ケース４０９、及び設定基板４１が装着されている。そして、閉状態において、第１副制御基板ケース２０９及び第２副制御基板ケース３０９、並びに主制御基板ケース１０９の一部を背面側から覆い、遊技盤５０の背面から後方に開放可能な開閉カバー４５が着脱自在に装着されている。
なお、各基板を覆う基板ケース及びカバーは、透明性を有する部材によって構成されており、各ケース及びカバーを通して対応する基板が視認可能となっている。

【００５２】
主制御基板１００には、設定値、ベース値、及び遊技停止状態の種別（詳細は、後述）を表示する主制御基板モニタ９７が設けられ、当該モニタは、遊技盤５０の背面側から視認可能となっている。また、当該モニタの表示は、主制御基板１００により制御される。
本実施形態では、設定されている設定値、ベース値、及び遊技停止状態の種別を同一の表示装置（主制御基板モニタ９７）で表示しているが、これらの一部又は全部を別の表示装置に表示するようにしてもよい。

【００５３】
ここで、設定値とは、後述する特図当否判定の有利度（大当りが導出される確率）に影響を与える値である。本実施形態における設定値は、設定値１、設定値２、及び設定値３の計３段階が設けられており、設定されている設定値（以下、「現在の設定値」と称する場合がある）の値が大きくなるに従って特図当否判定の有利度が高くなるように構成されている。なお、設定値に応じた特図当否判定の詳細は、後述する。
また、設定値は、後述する設定変更手段１７７による設定変更処理によって変更可能であり、現在の設定値は、後述する設定確認手段１７８による設定確認処理において確認可能であり、設定変更処理及び設定確認処理の詳細は、後述する。

【００５４】
電源制御基板５００には、遊技島の電源設備から供給される一次電源を遊技機１０に供給するために操作される電源スイッチ４０が設けられている。

【００５５】
設定基板４１には、後述する復電時（電源投入時）の復帰状態を決定するための操作部として、遊技盤５０の背面側から操作可能な位置に、設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３が設けられている。
設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３は、透明性を有する設定基板カバー４４に覆われており、設定基板カバー４４は、閉状態で設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３を覆い、ヒンジ機構２１と同一側にあるヒンジ機構（図示省略）により遊技盤５０の背面から後方に開放可能に形成されている。なお、設定基板カバー４４は、設定キースイッチ４２を操作するために用いられる設定キー６００が挿入されている状態では、閉鎖状態にならないように構成されている。

また、設定基板カバー４４は、ヒンジ機構によって開閉可能に構成されているが、上下又は左右にスライドするスライド式のカバーであってもよい。

【００５６】

このような遊技盤５０の背面側に設けられた電源スイッチ４０、設定キースイッチ４２、ＲＡＭクリアスイッチ４３は、操作手段と呼ぶことができ、遊技機１０は、操作手段を備えていると換言できる。また、操作手段は、第一の操作手段（設定キースイッチ４２）及び第二の操作手段（ＲＡＭクリアスイッチ４３）で構成されると換言することもできる。更に言えば、遊技機１０は、前面に遊技盤（遊技盤５０）が配設され、開閉可能に構成された開閉体（中枠１７）を備え、操作手段（設定キースイッチ４２、ＲＡＭクリアスイッチ４３）は、遊技盤５０の背面側に配設されたものであると換言することもできる。

このように、本実施形態では、各操作部（電源スイッチ４０、設定キースイッチ４２、ＲＡＭクリアスイッチ４３）は、遊技盤５０の背面側に設けられているため、遊技機１０が遊技島に設置された状態、即ち外枠１５が遊技島に固定された状態では、中枠１７を開放状態としなければ、操作が困難となっている。

【００５７】

また、遊技盤５０の背面側における開閉カバー４５の上部には、遊技島の球供給設備から供給される遊技球が貯留される遊技球タンク４６が配置されている。遊技球タンク４６は、更に、タンクレール４７及び払出ユニット４８を介して、上球受け皿２７に繋がる払出通路４９と接続されており、払出ユニット４８によって払い出された球は、払出通路４９を通って上球受け皿２７に払い出される。

【００５８】

ここまで、本実施形態における遊技機１０の構造について説明してきたが、これらは一具体例であって、別の構成によって本発明を実施することもできる。

【００５９】

＜遊技機１０の制御構成について＞

次に、図７を用いて、本実施形態に係る遊技機１０が備える制御構成を説明する。図７は、遊技機１０が備える制御構成を示すブロック図である。なお、図７に示す制御構成は、本実施形態の遊技機１０を説明する上で必要となるものであり、遊技機１０は、図７で図示しない制御構成を備えていてもよい。

【００６０】

主制御基板１００は、遊技に関する各種の演算処理を行うＣＰＵ１０１と、制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭ１０２と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ１０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート１０４と、ＣＰＵ１０１によるプログラム処理とは別系統で動作して乱数（ハード乱数）を生成する乱数回路１０５と、を備えており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【００６１】

ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２に格納された各種の制御プログラムを読み出して演算処理を行うことで、遊技の主制御に係る各種処理を実行する。

ＲＡＭ１０３は、後述するバックアップ電源回路５０２において生成されるバックアップ電源によってバックアップがなされる。具体的には、ＲＡＭ１０３に格納される情報のうち、電断が生じた後の復電時にそのデータを用いて電断直前の状態で遊技機１０が復帰できるような各種情報がバックアップされるように構成されている。例えば、電断が生じた際に保持されていたスタックポインタや各レジスタ等のデータに加え、そのときの遊技機１０の状態（遊技停止状態、設定変更状態、設定確認状態、又は遊技可能状態）、設定中の設定値、現在の特図抽選状態、現在の普図抽選状態などといった遊技に係る情報がバックアップ対象とされる。

【００６２】

本実施形態では、少なくとも、そのような遊技に係る情報が格納される領域（ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域と表記される場合がある）に加えて、ベース値が格納される領域（

ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域）と、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に関するチェックサムの補数及びバックアップフラグが格納される領域（ＲＡＭ１０３の遊技に係るバックアップ情報領域と表記される場合がある）と、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に関するチェックサムの補数及びバックアップフラグが格納される領域（ＲＡＭ１０３のベース値に係るバックアップ情報領域と表記される場合がある）とがバックアップされる。そして、遊技機１０は、復電時に、そのバックアップされた、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域と、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域と、ＲＡＭ１０３の遊技に係るバックアップ情報領域と、ＲＡＭ１０３のベース値に係るバックアップ情報領域とに格納される各種情報を用いて復帰する。

なお、本実施形態におけるバックアップの具体的手法については何ら制限されない。例えば、ＲＡＭ１０３のうちバックアップ対象とされる領域は、電断状態においても不揮発的にデータを保持可能な構成で実現されてもよい。他の例としては、ＲＡＭ１０３の中でも、電断状態においても不揮発的にデータを保持可能に構成される第一メモリと、遊技機１０が動作時に参照される第二メモリとで異なるハードウェアが設けられていてもよく、その場合には、遊技機１０は、電断時に第二メモリから第一メモリにバックアップ対象となる情報を退避し、その退避された情報を復電時に第一メモリから第二メモリへリカバリすればよい。

【００６３】

また、主制御基板１００は、第１始動口センサ７０、第２始動口センサ７１、大入賞口センサ７２Ａ、特定領域センサ７２Ｂ、振分部材センサ７２Ｃ、一般入賞口センサ７３、ゲートセンサ７４、アウト球センサ７５、中枠開扉センサ７６、磁気センサ７７等と電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート１０４を介して、これらのセンサからの検出信号をＣＰＵ１０１に入力可能に構成されている。

【００６４】

また、主制御基板１００は、第１特別図柄表示装置９１、第２特別図柄表示装置９２、普通図柄表示装置９３、第１特別図柄保留ランプ９４、第２特別図柄保留ランプ９５、普通図柄保留ランプ９６、主制御基板モニタ９７、普通電動役物ソレノイド６２、特別電動役物ソレノイド６６Ａ、及び振分部材ソレノイド６６Ｂに電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート１０４を介してこれらを制御可能に構成されている。

同様に、主制御基板１００は、メイン操作部３９に電気的に接続されており、メイン操作部３９の操作を検知可能に構成されている。さらに、主制御基板１００は、設定基板４１と電気的に接続されており、設定基板４１を介して設定キースイッチ４２、及びＲＡＭクリアスイッチ４３の操作を検知可能に構成されている。

【００６５】

主制御基板１００と第１副制御基板２００との間は、８本のパラレル信号線及び１本のストローブ線で接続されており、主制御基板１００から第１副制御基板２００へと向かう単一方向のみで通信可能に接続され、主制御基板１００から第１副制御基板２００へ各種の演出制御コマンドが送信される。

なお、第１副制御基板２００から主制御基板１００へデータを送信することはできず、また、第１副制御基板２００は、主制御基板１００に対してデータの送信を要求することはできないように構成されている。

また、本実施形態では、主制御基板１００から第１副制御基板２００へのデータ送信にパラレル伝送方式を採用しているが、シリアル伝送方式を採用してもよい。

【００６６】

第１副制御基板２００は、主制御基板１００からの演出制御コマンドに基づき遊技演出に関する各種の演算処理を行うＣＰＵ２０１、演出制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭ２０２、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ２０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート２０４と、を備え、これらが内部バスを介して相互に接続され、ＣＰＵ２０１がＲＯＭ２０２に記憶された制御プログラムに従って遊技演出に係る主要な制御を実行するように構成されてい

る。
第１副制御基板２００は、演出ボタン３７及びカーソルボタン３８に電気的に接続されており、演出ボタン３７及びカーソルボタン３８に対する操作を検知可能に構成されている。
【００６７】
また、第１副制御基板２００は、主制御基板１００からの演出制御コマンドに基づく演出制御処理にて、第２副制御基板３００へ画像及び音響を指示する画像制御コマンド、演出ランプ３５の点灯を制御するためのランプ制御データ、可動装飾体及びサブ表示部８２の可動を制御するための可動制御データ等を生成する。
ここで、第１副制御基板２００は、第２副制御基板３００と双方向通信が可能に接続されており、画像及び音響に関する画像制御コマンドが第１副制御基板２００から第２副制御基板３００へ送信される一方、その応答として、当該制御コマンドを正常に受信できた旨を示す応答コマンド（ＡＣＫコマンド）が第２副制御基板３００から第１副制御基板２００へ送信される。
【００６８】
第１副制御基板２００は、演出ランプ３５と電気接続されており、Ｉ／Ｏポート２０４を介して、ランプ制御データを送信する。そして、演出ランプ３５は、第１副制御基板２００から送信されるランプ制御データによって点灯が制御されるように構成されている。
更に、第１副制御基板２００は、可動装飾体２２及びサブ表示部８２と電気接続されており、Ｉ／Ｏポート２０４を介して、可動制御データを送信する。
可動装飾体及びサブ表示部８２は、第１副制御基板２００から送信される可動制御データによって可動が制御されるように構成されている。
よって、遊技機１０は、報知手段（スピーカ３３、演出ランプ３５、演出表示装置８０）と、報知手段を制御する報知制御手段（第１副制御基板２００）と、を備えていると換言できる。
【００６９】
第２副制御基板３００は、第１副制御基板２００からの画像制御コマンドに基づき画像演出に関する各種の演算処理を行うＣＰＵ３０１と、画像制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭ３０２と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ３０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート３０４とを備えており、ＣＰＵ３０１がＲＯＭ３０２に記憶された制御プログラムに従って画像演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。
その他、第２副制御基板３００には、図示省略するが、ＣＰＵ３０１から受信した制御信号に基づき演出内容に沿った画像データを生成するＶＤＰと、ＣＰＵ３０１から受信した制御信号に基づき演出内容に沿った音響データを生成する音源ＩＣとを搭載している。ＶＤＰは、いわゆる画像プロセッサであり、ＣＰＵ３０１からの指示に応じて画像ＲＯＭに記憶された画像データを読み込み、これを画像処理して生成した画像データを演出表示装置８０へ送信する。このＶＤＰには、画像ＲＯＭから読み出された画像データの展開・加工に使用される高速のＶＲＡＭが接続されている。音源ＩＣは、ＣＰＵ３０１からの指示に応じて音声ＲＯＭに記憶された音響データを読み込み、読み込んだ音響データを合成処理して生成した最終的な音響データを増幅器を介してスピーカ３３に出力する。
【００７０】
払出制御基板４００は、ＣＰＵ４０１、ＲＯＭ４０２及びＲＡＭ４０３（いずれも図示省略）を主体として構成されている。
また、払出制御基板４００は、主制御基板１００と双方向通信可能に接続されており、主制御基板１００からの払出制御コマンドに基づいて払出ユニット４８を駆動させて遊技球を払い出すための制御を実行するとともに、発射ハンドルの操作量に基づき球送り機構と発射機構とを同期的に駆動させて遊技球の発射を制御する。
【００７１】
電源制御基板５００は、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、上述の制御

基板等の電子部品や電気部品に供給する通常電源を生成する通常電源回路５０１、バックアップ電源を生成するバックアップ電源回路５０２、及び電断（通常電源による供給電圧が所定の電圧以下となること）を検出する電断検出回路５０３で構成されている。
また、電源制御基板５００には、電源スイッチ４０が接続されており、遊技島の電源設備から１次電源が供給されていることを前提として、電源スイッチ４０がＯＮになると、電源制御基板５００の通常電源回路５０１で通常電源が生成され、上述の制御基板（主制御基板１００、第１副制御基板２００、第２副制御基板３００、及び払出制御基板４００）を含む電子部品や電気部品に電源が供給される。
また、電源制御基板５００は、電断検出回路５０３によって電断が検出された場合には、電断信号（ＮＭＩ信号）を主制御基板１００、第１副制御基板２００、払出制御基板４００のそれぞれに送信する。
バックアップ電源回路５０２は、遊技島の電源設備から遊技機１０に電源が供給されているときに充電される仕組みとなっている。
なお、バックアップ電源回路５０２を払出制御基板４００上に設けるようにしてもよく、電断検出回路５０３を電源制御基板５００に設けず、主制御基板１００、第１副制御基板２００、及び払出制御基板４００のそれぞれに設けるようにしてもよい。
【００７２】
＜遊技機１０の機能構成について＞
次に、図８を用いて、本実施形態に係る遊技機１０が備える機能構成を説明する。図８は、遊技機１０が備える機能構成を示すブロック図である。なお、図８に示す機能構成は、本実施形態の遊技機１０を説明する上で必要となるものであり、遊技機１０は、図８で図示しない機能構成を備えていてもよい。また、必要に応じて、機能構成を説明する際に、図９及び図１０も参照することとする。
【００７３】
主制御基板１００は、図８に示すように、入球判定手段１１０、メイン乱数発生手段１１５、メイン保留制御手段１２０、事前判定手段１２５、特図抽選手段１３０、普図抽選手段１３５、大当り遊技制御手段１４０、図柄表示制御手段１４５、電動役物制御手段１５０、遊技状態制御手段１５５、メイン情報記憶手段１６０、メインエラー制御手段１６５、メインコマンド管理手段１７０、復電処理実行手段１７５、及び電断処理実行手段１８０を備えており、これらの手段は、図７を用いて説明した主制御基板１００上の各制御構成によって実現されるものを機能的に表したものである。
【００７４】
なお、メイン情報記憶手段１６０は、主制御基板１００が備える手段によって読み出されたデータや、当該手段における演算によって導出されたデータ等を各々に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。特に、メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶されたデータ（演出制御コマンド）は、記憶された後にコマンド送信手段によって後述する第１副制御基板２００のサブコマンド管理手段２７０に向けて送信される。
【００７５】
入球判定手段１１０は、各入賞口に設けられたセンサの検知結果に基づいて各入賞口への入賞を判定する。
【００７６】
メイン乱数発生手段１１５は、乱数回路１０５によって更新範囲が異なる複数種類の乱数を生成可能であり、入賞口への入賞が判定されたタイミングで乱数回路１０５から当該入賞口に対応する一又は複数の乱数を取得（ラッチ）する。
より具体的には、メイン乱数発生手段１１５は、第１始動口５７又は第２始動口５９への入賞が判定された場合には、後述する、特図当否判定用の乱数、特図停止図柄抽選用の乱数、及び特図変動パターン抽選用の乱数を取得する。ゲート６３への入賞が判定された場合には、後述する普図当否判定用の乱数、普図図柄抽選用の乱数、及び普図変動パターン抽選用の乱数をメイン情報記憶手段１６０の対応する格納領域に格納する。

【００７７】
メイン保留制御手段１２０は、特図の図柄変動の保留、及び普図の図柄変動の保留に関する制御を行う。特図１に関しては、第１始動口５７への入賞を契機として取得された、特図当否判定用の乱数、特図停止図柄抽選用の乱数、及び特図変動パターン抽選用の乱数を、特図１の作動保留情報として保留する（記憶させる）。
より具体的には、メイン保留制御手段１２０は、特図１の作動保留情報が保留されるごとに１加算され、特図１の作動保留情報が使用される（特図抽選手段１３０の抽選で用いられる）ごとに１減算される保留カウンタ（以下、「特図１保留カウンタ」と称する）を備え、特図１保留カウンタの値が上限値（本実施形態では、４）となるまで、当該作動保留情報をメイン情報記憶手段１６０の現在の特図１保留カウンタに対応する格納領域に記憶させ、作動保留情報が使用されるごとに、使用された作動保留情報をクリアし、残りの作動保留情報を、特図１保留カウンタの小さいものから順に、現在の格納領域から現在の特図１保留カウンタよりも１少ない特図１保留カウンタに対応する格納領域に移動（シフト）させる制御を行う。
【００７８】
メイン保留制御手段１２０は、特図２及び普図に関しても、特図１とは別に上述の制御と同様の制御を行い、特図２の保留カウンタを特図２保留カウンタと称する。
また、メイン保留制御手段１２０は、特図１又は特図２の作動保留情報（保留カウンタ）を更新（加算又は減算）した際に、特図１保留カウンタ及び特図２保留カウンタを含む演出制御コマンド（保留コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶させる。
以降の説明では、「作動保留情報の保留」を「図柄変動の保留」と表現する場合がある。
本実施形態では、特図１に対応する作動保留情報及び特図２に対応する作動保留情報の双方が保留されている場合には、特図２に対応する作動保留情報が優先的に使用される。
【００７９】
事前判定手段１２５は、所定の事前判定のタイミングにおいて特図の作動保留情報が保留された場合に、当該作動保留情報を対象とした先読み演出のための事前判定を実行する。
より具体的には、事前判定手段１２５は、今回保留した作動保留情報の各乱数を読み出し、後述する、特図当否判定、特図停止図柄抽選、及び特図変動パターン抽選のそれぞれに対する事前判定を実行する。各事前判定では、各事前判定に対応する抽選に用いられる抽選テーブルと同一又は同等の抽選テーブル（図示省略）が用いられる。そのため、これらの事前判定は、後に実行される抽選の結果と同一の結果が導出される。
また、事前判定手段１２５は、導出された事前判定の結果を含む演出制御コマンド（事前判定コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶させる。
上述の通り、事前判定コマンドは、所定の事前判定のタイミングにおいて特図の作動保留情報が保留された場合の少なくとも一部で送信される（生成され、メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶される）ものであるため、上述の保留コマンドに続いて送信されることとなる。ここで、所定の事前判定のタイミングとは、大当り遊技中ではないことを指し、さらに、本実施形態では、普図高確中の特図１の作動保留情報が保留された場合には、事前判定コマンドの送信を規制している。
【００８０】
特図抽選手段１３０は、特図当否判定手段１３１、特図停止図柄抽選手段１３２、及び特図変動パターン導出手段１３３を備え、特図当否判定手段１３１、特図停止図柄抽選手段１３２、特図変動パターン導出手段１３３の順に各手段による処理を実行する。特図抽選手段１３０は、特図の変動開始条件が充足された際に、メイン情報記憶手段１６０に保留されている作動保留情報のうちの最先の作動保留情報を読み出す。
なお、「特図の変動開始条件が充足される」とは、その一例として、大当り中ではない

こと、特図１及び特図２のいずれも図柄変動中でないこと、特図１及び特図２のうちの少なくともいずれか一方に作動保留情報が存在することの全ての条件が充足されたことである。

【００８１】

ここで、図９は、主制御基板１００における抽選で用いられる抽選テーブルを模式的に示す図であり、以下の説明において必要に応じて参照する。

なお、図９で示す抽選テーブル以外の抽選テーブルを含め、以下の抽選テーブルを用いた抽選では、読み出した乱数に対して抽選テーブルに記憶された抽選値をあらかじめ定められた順序に従って順次加算され、キャリー（桁あふれ）が発生した抽選値に対応する結果が当該抽選の結果として導出される。同様に、以降の抽選テーブルに関する説明では、説明の便宜上、抽選テーブルに名前を付しているが、名前に対応する抽選テーブルに含まれる抽選値等のデータが各ＲＯＭに識別可能に記憶されていればよく、これらの名前は、当該データが記憶される領域を特定するものではない。同様に、以降で図示される抽選テーブルには、説明の便宜上記載された項目や、抽選値として「－」又は「０」が記載されている場合があるが、これらは必ずしも各ＲＯＭに記憶されたデータを示すものではない。同様に、抽選に使用される乱数範囲の最大値と同一の抽選値が抽選テーブルに記載されている場合には、当該結果が１００％導出されるため、必ずしも抽選を行う必要はない。

【００８２】

特図当否判定手段１３１は、特図当否判定用の乱数を読み出し、読み出した乱数と現在の設定値に対応する特図当否判定用の抽選テーブルを用いて大当り、小当たり、はずれのいずれに該当するかを抽選によって決定する。

図９（ａ）は、特図１当否判定用の抽選テーブルを示したものであり、当該抽選で用いられる乱数の範囲は、０～６５５３５である。そのため、特図抽選状態が低確率の場合（以下、「特図低確」と略称する場合がある）において、現在の設定値が設定値１である場合には、１８０／６５５３６、現在の設定値が設定値２である場合には、１９０／６５５３６、現在の設定値が設定値３である場合には、２００／６５５３６の確率で大当りが導出される。また、特図抽選状態が高確率の場合（以下、「特図高確」と略称する場合がある）において、現在の設定値が設定値１である場合には、４５０／６５５３６、現在の設定値が設定値２である場合には、４７５／６５５３６、現在の設定値が設定値３である場合には、５００／６５５３６の確率で大当りが導出される。なお、小当りについては、いずれの設定値が設定されている場合であっても、３００／６５５３６の確率で導出される。

【００８３】

図９（ｂ）は、特図２当否判定用の抽選テーブルを示したものであり、当該抽選で用いられる乱数の範囲は、特図１当否判定の場合と同様に、０～６５５３５である。そのため、特図低確において、現在の設定値が設定値１である場合には、１８０／６５５３６、現在の設定値が設定値２である場合には、１９０／６５５３６、現在の設定値が設定値３である場合には、２００／６５５３６の確率で大当りが導出される。また、特図高確において、現在の設定値が設定値１である場合には、４５０／６５５３６、現在の設定値が設定値２である場合には、４７５／６５５３６、現在の設定値が設定値３である場合には、５００／６５５３６の確率で大当りが導出される。なお、小当りについては、特図１当否判定とは異なり、いずれの設定値が設定されている場合であっても導出されない。

【００８４】

このように、特図高確は、特図低確よりも大当りが導出される確率が高く、特図低確よりも有利度が高い状態であると言える。

なお、後述するＲＡＭクリア処理が実行された場合には、特図低確が設定されることとなる。

また、設定される設定値が大きくなるほど大当りが導出される確率が高くなるため、設定される設定値が大きくなるほど特図当否判定（特図１当否判定、特図２当否判定のいずれも）の有利度が高くなると言える。

また、特図低確の大当りが導出される確率の分母（分子を１とした場合）と、特図高確で大当りが導出される確率の分母（分子を１とした場合）の比率が、設定される設定値に関わらず一定（本実施形態では、１：２．５）となるように抽選値が設定されており、当該比率が一定とは、大当り確率の分母（分子を１とした場合）の整数部分（小数点以下は、切り捨て、切り上げ、及び四捨五入のいずれか）の比率が一定となればよい。すなわち、前者の確率の分母と、後者の確率の分母の比率が、設定される設定値に関わらず略一定となるように抽選値が設定されていればよい。

【００８５】

特図停止図柄抽選手段１３２は、特図当否判定手段１３１によって大当りが導出された場合に、特図停止図柄抽選用の乱数を読み出し、読み出した乱数と特図停止図柄抽選用の抽選テーブルを用いて特図の停止図柄を抽選によって決定する。

図９（ｃ）は、特図１停止図柄抽選用の抽選テーブルを示したものであり、当該抽選で用いられる乱数の範囲は、０～９９である。そのため、特図１では、大当りが導出された際に、５０／１００の確率（全ての設定値で同一）で図柄Ａ、５０／１００の確率（全ての設定値で同一）で図柄Ｂが停止図柄として決定される。

ここで、図柄Ａは、大当り遊技中に特別電動役物６５が十分な時間（概ね９球入賞する程度）に亘って解放される回数（ラウンド数（Ｒ数））が９であり、且つ大当り遊技終了後に特図高確、普図高確となる図柄（以下、「確変図柄」と称する場合があり、当該図柄に係る大当りを「確変大当り」と称する場合がある）である。一方、図柄Ｂは、ラウンド数が８であり、且つ大当り遊技終了後に特図低確、普図高確（詳細は後述）となる図柄（以下、「通常図柄」と称する場合があり、当該図柄に係る大当りを「通常大当り」と称する場合がある）である。よって、図柄Ａは、ラウンド数及びその後の特図抽選状態の双方において、図柄Ｂよりも有利な図柄である。

【００８６】

図９（ｄ）は、特図２停止図柄抽選用の抽選テーブルを示したものであり、当該抽選で用いられる乱数の範囲は、特図１停止図柄抽選と同様に、０～９９である。そのため、特図１では、大当りが導出された際に、６５／１００の確率（全ての設定値で同一）で図柄ａ、３５／１００の確率（全ての設定値で同一）で図柄ｂとなる。

ここで、図柄ａは、ラウンド数が１６であり、且つ大当り遊技終了後に特図高確、普図高確となる確変図柄であり、図柄ｂは、ラウンド数が８であり、大当り遊技終了後に特図低確、普図高確となる通常図柄である。よって、図柄ｂよりも図柄ａの方が有利度が高くなると言える。

【００８７】

このように、本実施形態では、特図１及び特図２のいずれにおいても、各停止図柄が導出される確率は、設定される設定値に関わらず一定であり、特図停止図柄抽選の有利度は、設定される設定値によって変化しない。

【００８８】

また、本実施形態は、特図１による大当り遊技終了後の特図高確となる割合（５０／１００）と、特図２による大当り遊技終了後の特図高確となる割合（６５／１００）とが異なっている（特図１の図柄変動よりも特図２の図柄変動が有利になっている）。この違いは、大当り遊技中に遊技球が大入賞口５５内に設けられた特定領域（通過経路５８ｂ）を通過した場合に大当り遊技終了後に特図高確とする機能を備え、振分部材６８の変位制御により特定領域（通過経路５８ｂ）の通過が容易となるラウンド（本実施形態では、９ラウンド目）を設けるか否かを特図の停止図柄によって変えることで実現している。

【００８９】

また、特図停止図柄抽選手段１３２は、特図当否判定手段によって大当りが導出されなかった場合には、特図１の小当り時は図柄Ｃ、特図１のはずれ時は図柄Ｄ、特図２のはずれ時は図柄ｃを停止図柄として一律に決定する。

【００９０】

特図変動パターン導出手段１３３は、特図変動パターン（変動時間）を決定する際に参

照する特図変動パターン抽選テーブルを複数種類備え、現在の特図変動パターン導出状態（詳細は、後述）と今回の特図当否判定手段１３１の抽選結果とに基づいて、今回の特図変動パターンを決定するための一つの特図変動パターン抽選テーブルを選択し、選択した特図変動パターン抽選テーブルと特図変動パターン抽選用の乱数とを用いて一つの特図変動パターンを決定する。

なお、本実施形態では、上述の特図停止図柄抽選と同様に、特図変動パターン導出状態及び特図当否判定手段１３１の抽選結果が同一であれば、各特図変動パターンが導出される確率は、設定される設定値に関わらず一定となる。

また、特図変動パターン導出手段１３３は、決定された特図変動パターンを含む演出制御コマンド（変動開始コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶させる。

【００９１】

普図抽選手段１３５は、特図抽選手段１３０と同様に、普図の図柄変動中でない場合に、メイン情報記憶手段１６０に保留されている作動保留情報のうちの最先の作動保留情報を読み出し、読み出した乱数を用いて、普図の当否を判定する普図当否判定を実行する。普図抽選手段１３５は、当該普図当否判定によって普通電動役物６１が開放状態に制御されることとなる普図当りに当選した場合に普図の停止図柄を抽選により決定する普図停止図柄抽選、及び普図の変動パターン（変動時間）を抽選により決定する普図変動パターン抽選を実行する。

より具体的には、普図当否判定では、普図抽選状態が高確率の状態（「普図高確」と略称する場合がある）と、普図抽選状態が低確率の状態（「普図低確」と略称する場合がある）とがあり、抽選テーブルの図示は省略するが、本実施形態では、普図高確では、６５５３５／６５５３６の確率（全ての設定値で同一）で普図当りとなり、残りの１／６５５３６の確率ではずれとなる一方、普図低確では、１／６５５３６の確率（全ての設定値で同一）で普図当りとなり、残りの６５５３５／６５５３６の確率ではずれとなる。なお、普図低確では、普図当りとならない（６５５３６／６５５３６ではずれとなる）ようにしてもよい。

【００９２】

普図停止図柄抽選では、特図停止図柄抽選と同様に、普通電動役物６１の開放状態となるパターンが異なる複数種類の停止図柄から、普図停止図柄抽選用の抽選テーブル（図示省略）を用いた抽選によって一つの停止図柄が決定される。なお、普図当否判定ではずれとなった場合には、特図１、２と同様に、停止図柄が一律に決定される。

また、普図変動パターン抽選では、特図変動パターン抽選と同様に、複数種類の普図変動パターンから、普図変動パターン抽選用の抽選テーブル（図示省略）を用いた抽選によって一つの普図変動パターンが決定される。

【００９３】

このように、普図高確は、普図低確よりも普図当りが導出される確率が高く、普図低確よりも有利度が高い状態であると言える。

なお、後述するＲＡＭクリア処理が実行された場合には、普図低確が設定されることとなる。

また、本実施形態では、普図に関する抽選（普図当否判定、普図停止図柄抽選、及び普図変動パターン抽選）のいずれにおいても各抽選結果が導出される確率は、設定値に関わらず一定であり、普図に関する抽選の有利度は、設定される設定値によって変化しない。

【００９４】

なお、本実施形態は、上述の通り、設定される設定値が大きくなるほど特図当否判定の有利度が高くなることで、設定される設定値が大きくなるほど有利度が高くなるように構成されているが、特図当否判定に限らず、特図停止図柄抽選、普図当否判定、及び普図停止図柄抽選のうちの少なくとも一つの抽選（又は判定）について設定差を設けることで、設定される設定値が大きくなるほど有利が高くなる（設定される設定値に応じて有利度が異なる）ようにしてもよい。すなわち、設定される設定値に応じて賞球の付与に関する有

利度が異なるように構成されていればよい。
このように、遊技機１０は、複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定され、設定された設定値に応じて賞球の付与に関する有利度が異なるように構成されている。
【００９５】
大当り遊技制御手段１４０は、特図当否抽選の結果が大当りである場合、決定された大当り図柄に応じて、大当り開始デモに係るデモ時間、及び大当り終了デモに係るデモ時間を決定する。
また、大当り遊技制御手段１４０は、大当り開始時には、大当り開始デモに係るデモ時間を含む演出制御コマンド（大当り開始コマンド）を生成し、メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶させ、大当り終了時には、大当り終了デモに係るデモ時間を含む演出制御コマンド（大当り終了コマンド）を生成し、メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶させる。
また、大当り遊技制御手段１４０は、特図当否抽選の結果が小当りの場合も同様に、小当り開始デモに係る時間、及び小当り終了デモに係るデモ時間を決定し、小当り開始時には、小当り開始デモに係るデモ時間を含む演出制御コマンド（小当り開始コマンド）を生成し、メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶させ、小当り終了時には、小当り終了デモに係るデモ時間を含む演出制御コマンド（小当り終了コマンド）を生成し、メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶させる。
なお、本実施形態では、大当り開始デモに係るデモ時間、及び大当り終了デモに係るデモ時間のいずれも同一の時間となる。
【００９６】
図柄表示制御手段１４５は、特図１の特図変動パターン（変動時間）に従って、特図１を第１特別図柄表示装置９１に変動表示させるとともに、変動時間の経過後に特図停止図柄抽選によって決定された停止図柄で特図１を停止表示させる。同様に、第２特別図柄の特図変動パターン（変動時間）に従って、特図２を第２特別図柄表示装置９２に変動表示させるとともに、変動時間の経過後に特図停止図柄抽選によって決定された停止図柄で特図２を停止表示させる。
なお、図柄表示制御手段１４５は、特図１及び特図２の表示に係る時間（変動時間、停止表示時間）を管理するための特図遊技タイマを有し、特図を停止表示させる際に（特図遊技タイマの値が「０」となるタイミングで）、装飾図柄の確定表示を要求するための演出制御コマンド（変動停止コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納する。
【００９７】
また、図柄表示制御手段１４５は、普図の普図変動パターン（変動時間）に従って、普図を普通図柄表示装置９３に変動表示させるとともに、変動時間の経過後に普図を普図停止図柄抽選によって決定された停止図柄で停止表示させる。
なお、図柄表示制御手段１４５は、普図の表示に係る時間（変動時間、停止表示時間）を管理するための普図遊技タイマを有する。
【００９８】
電動役物制御手段１５０は、特図当否抽選の結果が大当りとなった場合、特図の停止表示後に、特別電動役物ソレノイド６６Ａに制御信号を出力し、特別電動役物６５を特図の停止図柄に対応する解放パターンに従って開放させる。大当り遊技は、特別電動役物６５の１回の開閉動作を１回のラウンド遊技とし、当該ラウンド遊技を規定ラウンド数（本例では、１６Ｒ、９Ｒ、８Ｒ）だけ連続して実行する遊技状態である。
また、電動役物制御手段１５０は、特図停止図柄抽選手段１３２による抽選で確変図柄（図柄Ａ）が停止図柄として決定された場合、大当り遊技の規定ラウンド目（本実施形態では、９ラウンド目）に、振分部材ソレノイド６６Ｂに制御信号を出力し、特定領域（通過経路５８ｂ）の通過が容易となるように（図６（ｂ）の状態）振分部材６８を回動（変位）させる。この結果、特定領域センサ７２Ｂにより特定領域（通過経路５８ｂ）への遊技球の通過（Ｖ入賞）が検知されると、遊技状態制御手段１５５によりその大当り遊技の

終了後に特図高確とされる。
電動役物制御手段１５０は、特図当否抽選の結果が小当りとなった場合、特図の停止表示後に、特別電動役物ソレノイド６６Ａに制御信号を出力し、特別電動役物６５を短期間（０．０５秒）だけ開放させる。
また、電動役物制御手段１５０は、普図当否抽選に当選した場合、普通電動役物ソレノイド６２に制御信号を出力して、普通電動役物６１を普図の停止図柄に対応する開放パターンに従って開放させる。
【００９９】
遊技状態制御手段１５５は、特図抽選状態を制御する。具体的には、遊技状態制御手段１５５は、上述の通り、大当り遊技の開始時に、大当りに係る図柄に関わらず、特図低確とし、通常大当りに係る大当り遊技の終了時には、特図低確を維持し、確変大当りに係る大当り遊技の終了時には、特図高確とする。
【０１００】
また、遊技状態制御手段１５５は、普図抽選状態を制御する。具体的には、遊技状態制御手段１５５は、大当り開始時に、大当りに係る図柄に関わらず、普図低確とし、通常大当りに係る大当り遊技の終了時には、１００回の図柄変動が行われるまで普図高確とし（１００回の図柄変動後には普図低確とする）、確変大当りに係る大当り終了時には、次回の大当り遊技の開始まで（例えば、大当りが導出されるのに十分な有限の回数（例えば、５０００回）を設定する場合も含む）普図高確とする。なお、特図低確且つ普図高確の状態を低確時短と称する場合がある。
【０１０１】
更に、遊技状態制御手段１５５は、上述の特図変動パターン導出状態を制御する。具体的には、特図変動パターン導出状態を大別すると、特図低確且つ普図低確に対応する特図変動パターン導出状態Ａ、特図低確且つ普図高確に対応する特図変動パターン導出状態Ｂ、及び特図高確且つ普図高確に対応する特図変動パターン導出状態Ｃがあり、大当り遊技中を除いて特図抽選状態及び普図抽選状態に応じた特図変動パターン導出状態が設定される。
遊技状態制御手段１５５は、特図抽選状態、普図抽選状態、及び特図変動パターン導出状態の更新が発生した場合に、更新後の各状態を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶させる。
【０１０２】
メイン情報記憶手段１６０は、上述の通り、各手段によって読み出されたデータや、各手段による演算等によって導出されたデータ等を各々に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。
【０１０３】
メインエラー制御手段１６５は、Ｉ／Ｏポート１０４の入力情報を監視し、遊技機１０自体の異常状態や遊技者により不正行為が行われている状態などといったエラー状態又はエラー状態からの復帰を判定する。メインエラー制御手段１６５は、その判定結果を示す制御コマンド（エラーコマンド）をメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納する。
メインエラー制御手段１６５は、複数種のエラー状態を判定することができる。本実施形態は、誘導磁界検知エラー、大入賞口不正入賞エラー、大入賞口過剰入賞エラー、スイッチ断線エラー、扉開放エラーなどのように、メインエラー制御手段１６５又はサブエラー制御手段２３０により判定されるエラー状態の種類を何ら制限するものではない。
【０１０４】
本明細書では、説明を分かり易くするために、代表的なエラー状態として、磁気感知エラー、経路振分エラー（球詰まりエラー）、右打ちエラーを例示し、磁気感知エラーが、メインエラー制御手段１６５により判定され、経路振分エラー及び右打ちエラーが、サブエラー制御手段２３０により判定される例を挙げる。もちろん、各種エラー状態を判定す

る手段が主制御基板１００又は第１副制御基板２００のいずれにおいて実現されるかについても何ら制限されない。
また、メインエラー制御手段１６５は、磁気感知エラー等のような重要度の高いエラー状態となった場合には、払出制御基板４００に遊技球の発射を規制させる等、エラーコマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納する以外の処理を実行するようにしてもよい。
なお、各種エラー状態の判定処理の詳細は後述する。
【０１０５】
メインコマンド管理手段１７０は、メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に制御コマンド（演出制御コマンド）が記憶されている場合に、当該制御コマンドを第１副制御基板２００に向けて送信する。
なお、各制御コマンドは、原則として、メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に記憶された順番に従って送信される。
【０１０６】
復電処理実行手段１７５は、復帰状態設定手段１７６、設定変更手段１７７、設定確認手段１７８、及び遊技可能状態移行手段１７９を備える。
復帰状態設定手段１７６は、復電後の復帰状態を、当該ＲＡＭ１０３に異常があるか否か、当該復電の直前の電断時の状態、及び復電時の設定キースイッチ４２の態様と復電時のＲＡＭクリアスイッチ４３の態様の組合せに基づいて設定する復帰状態設定処理を実行する。この処理において、復帰状態設定手段１７６は、ＲＡＭ１０３のうちバックアップされる領域の各種情報を参照する。
【０１０７】
当該処理によって設定される復帰状態には、遊技停止状態、設定変更状態、設定確認状態、及び遊技可能状態（ＲＡＭクリア処理を伴う場合と、ＲＡＭクリア処理を伴わない場合とがある）がある。
即ち、復帰状態設定手段１７６は、復電後の復帰状態として、設定値の変更が可能な設定変更状態、設定値の確認が可能な設定確認状態、及び遊技の進行が可能な遊技可能状態を設定可能である。このため、復帰状態設定処理は、復電後の復帰状態に応じて、異常状態時復帰状態設定処理、設定変更状態時復帰状態設定処理、設定確認状態時復帰状態設定処理、及び遊技可能状態時復帰状態設定処理に更に細分化されている。これらの処理の詳細については後述する。
【０１０８】
設定変更手段１７７は、設定変更状態が設定された場合に、設定値の変更を可能とする設定変更処理を実行する。なお、当該処理の詳細は、後述する。
設定確認手段１７８は、設定確認状態が設定された場合に、設定値の確認を可能とする設定確認処理を実行する。なお、当該処理の詳細は、後述する。
遊技可能状態移行手段１７９は、遊技可能状態が設定された場合に、遊技可能状態移行処理を実行する。なお、当該処理の詳細は、後述する。
【０１０９】
復帰状態設定手段１７６及び設定変更手段１７７は、ＲＡＭクリア条件に応じて、ＲＡＭクリア処理を実行する。このため、設定変更手段１７７は、設定変更状態の時にＲＡＭクリア条件に応じてＲＡＭクリア処理を行うＲＡＭクリア手段と呼ぶこともできる。
ＲＡＭクリア処理では、具体的には、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域のうち、設定値に係る領域を除く領域に格納されるデータをクリアする。ここで、ＲＡＭクリア処理におけるデータのクリアは、例えば、各種データを初期化する（初期値に戻す）ことを含む。
【０１１０】
電断処理実行手段１８０は、電源制御基板５００からの電断信号を受信したことに基づいて電断処理を実行する。
具体的には、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域（ベース値に係る領域とは異なる領域）に対しては、当該領域のチェックサムを導出し、当該チェックサムの補数を記憶させる処理

、及び当該領域に対する電断処理が実行されたことを示すバックアップフラグをＯＮにする処理を実行する。また、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に対しても、ＲＡＭ１０３のうちの遊技に係る領域と同様に、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域のチェックサムを導出し、当該チェックサムの補数を記憶させる処理、及びＲＡＭ１０３のベース値に係る領域対する電断処理が実行されたことを示すバックアップフラグをＯＮにする処理を実行する。そして、このような処理が適用されたＲＡＭ１０３の遊技に係るバックアップ情報領域及びＲＡＭ１０３のベース値に係るバックアップ情報領域は、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域及びＲＡＭ１０３のベース値に係る領域と共に、電断状態においてもバックアップされる。

【０１１１】

第１副制御基板２００は、図８に示すように、サブ乱数発生手段２１０、通常演出制御手段２２０、サブエラー制御手段２３０、ランプ制御手段２４０、可動役物制御手段２５０、サブ情報記憶手段２６０、及びサブコマンド管理手段２７０を備えており、これらの手段は、図７を用いて説明した第１副制御基板２００上の各制御構成によって実現されるものを機能的に表したものである。

なお、サブ情報記憶手段２６０は、第１副制御基板２００が備える手段によって読み出されたデータや、当該手段における演算によって導出されたデータ等を各々に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。また、メインコマンド管理手段１７０から送信された演出制御コマンドは、サブコマンド管理手段２７０によってサブ情報記憶手段２６０の受信コマンド格納領域に記憶される。

【０１１２】

サブ乱数発生手段２１０は、ＣＰＵ２０１によってプログラム処理で更新される乱数（ソフトウェア乱数）を生成可能であり、通常演出制御手段２２０による各抽選（詳細は後述）が実行されるタイミングで乱数を取得する。

【０１１３】

通常演出制御手段２２０は、演出モード制御手段２２１、演出ルート決定手段２２２、サブ保留制御手段２２３、先読み演出制御手段２２４、演出内容決定手段２２５、装飾図柄制御手段２２６、及び大当り演出制御手段２２７を備える。

演出モード制御手段２２１は、遊技状態指定コマンドが送信された場合に、主制御基板１００側で管理された特図変動パターン導出状態との整合性をとるかたちで、演出モードの遷移を制御する。

本実施形態における演出モードは、通常モード、低確時短モード、確変モードに大別され、特図変動パターン導出状態Ａには通常モード、特図変動パターン導出状態Ｂには確変モード、特図変動パターン導出状態Ｃには低確時短モードが対応する。

【０１１４】

演出ルート決定手段２２２は、事前判定コマンドが送信された場合に、当該コマンドに含まれる事前判定の結果（本実施形態では、特図変動パターン）に基づいて、今回保留された図柄変動に対応する演出ルートを決定（設定）する。

演出ルートとは、図柄変動の開始から終了までの演出であって、当該図柄変動における特図当否判定の結果を報知する演出の過程を規定するものであり、当該図柄変動で実行される演出の内容は、当該図柄変動に対応する演出ルートに従って決定されることとなる。

【０１１５】

サブ保留制御手段２２３は、保留コマンドの受信があった場合に、当該コマンドに含まれる特図１保留カウンタと特図２保留カウンタの情報に基づいて、メイン表示部８１の保留表示領域（図示省略）に、特図１保留カウンタに対応する数の保留画像と、特図２保留カウンタに対応する数の保留画像とを表示させるための演出データを設定する。

なお、保留画像とは、大当り遊技の期待度等の有利度を示唆する種々の態様に変化する保留先読み演出の対象となる画像である。

【０１１６】

先読み演出制御手段２２４は、事前判定コマンドが送信された場合に、当該コマンドに

含まれる事前判定の結果に基づいて先読み演出の内容を決定する。
先読み演出とは、先読み対象の図柄変動が開始される前の一又は複数回の図柄変動に亘って、先読み対象の図柄変動における特図当否判定の結果に対する期待度や、先読み対象の図柄変動において実行される演出の内容を示唆する演出である。
【０１１７】
演出内容決定手段２２５は、変動開始コマンドが送信された場合に、演出ルート決定手段２２２によって既に決定された演出ルートに従って今回の図柄変動において実行する演出の内容を決定する。
より具体的には、演出ルート決定手段２２２は、決定された演出ルートの各段階において、実行する演出の内容（演出パターン）を、当該演出ルートに対応する演出パターン抽選テーブルを用いた抽選等によって決定する。このようにすることで、決定された演出ルートに係る（に従って実行される）演出の内容を変えることができるとともに、一つの図柄変動における演出に繋がりを持たせることができる。また、同一の演出ルートが決定された場合であっても、実行される演出を多彩にすることもできる。
【０１１８】
装飾図柄制御手段２２６は、変動開始コマンドが送信された場合に、演出内容決定手段２２５によって決定された演出内容等に基づいて、装飾図柄の最終的な停止図柄の組み合わせ（左図柄・中図柄・右図柄）を決定する。なお、以下の説明では、特に断りがない限り、装飾図柄の最終的な停止を、単に、装飾図柄の停止と表現する場合がある。
本実施形態における装飾図柄には、数字の「１」を模した「１図柄」、数字の「２」を模した「２図柄」、数字の「３」を模した「３図柄」、数字の「４」を模した「４図柄」、数字の「５」を模した「５図柄」、数字の「６」を模した「６図柄」、及び数字の「７」を模した「７図柄」があり、以降の説明では、「１図柄」、「３図柄」、「５図柄」、「７図柄」を総称して「奇数図柄」と称し、「２図柄」、「４図柄」、「６図柄」を総称して「偶数図柄」と称する場合がある。
【０１１９】
また、装飾図柄制御手段２２６は、停止させる装飾図柄の組合せを特図の停止図柄に対応させて決定している。具体的には、図柄Ａと図柄ａには、奇数図柄揃い（例えば、「１図柄」－「１図柄」－「１図柄」）を対応させ、図柄Ｂと図柄ａには、偶数図柄揃い（例えば、「２図柄」－「２図柄」－「２図柄」）を対応させ、図柄Ｃと図柄Ｄと図柄ｃにはバラケ目（いずれの図柄揃いもない図柄の組合せ）を対応させている。
なお、停止させる装飾図柄の組合せを特図の停止図柄に対応させるにあたっては、必ずしも上述の対応関係とする必要はなく、例えば、図柄ａに偶数図柄揃いを対応させる等、上述の対応関係に対して停止させる装飾図柄の組合せの期待度が高くならない組合せであれば、一部の場合（上述の対応関係となる割合よりも低い割合）で上述の対応関係とは異なる装飾図柄の組合せを採用してもよく、このような場合であっても、停止させる装飾図柄の組合せが特図の停止図柄と対応していると言える。
【０１２０】
大当り演出制御手段２２７は、大当り開始コマンドが送信された場合に、当該コマンドに含まれる情報等に基づいて、大当り遊技中であることを報知する大当り演出の内容を決定する。なお、大当り演出には、大当り遊技の開始を報知する開始デモ演出、ラウンド遊技中であることを報知するラウンド演出、及び大当り遊技の終了を報知する終了デモ演出が存在する。
【０１２１】
通常演出制御手段２２０は、第１副制御基板２００が備える上述の手段によって決定された演出内容に従って、各演出の実行タイミングで当該演出に対応する各デバイスの演出データを読み出す。なお、読み出した演出データに画像及び音響に係る演出データがある場合には、当該演出データに基づいて画像及び音響に関する画像制御コマンドを生成し、当該コマンドをサブ情報記憶手段２６０の送信コマンド格納領域に格納する。
【０１２２】

サブエラー制御手段２３０は、エラーコマンドが送信された場合に、エラー演出パターンを決定し、当該エラー演出パターンに従ってエラー演出を実行するための演出データを読み出す。読み出した演出データに画像及び音響に係る演出データがある場合には、当該演出データに基づいて画像及び音響に関する画像制御コマンドを生成し、当該コマンドをサブ情報記憶手段２６０の送信コマンド格納領域に格納する。

【０１２３】

また、上述したとおり、本実施形態では、サブエラー制御手段２３０は、メインエラー制御手段１６５と独立して、独自に、上述したエラー状態を判定する。具体的には、サブエラー制御手段２３０は、経路振分エラー（球詰まりエラー）及び右打ちエラーを判定し、それらエラー状態であると判定した場合には、エラー演出を実行する演出データを読み出す。サブエラー制御手段２３０によるエラー状態の判定処理の詳細については後述する。もちろん、サブエラー制御手段２３０は、このようなエラー状態判定を行わなくてもよいし、他のエラー状態を更に判定してもよい。

【０１２４】

ランプ制御手段２４０は、演出ランプ３５の点灯を制御するためのランプ制御データを保持しており、通常演出制御手段２２０又はサブエラー制御手段２３０によって読み出された演出データに演出ランプ３５に対応する演出データがある場合には、当該演出データに基づいてランプ制御データを読み出し、読み出したランプ制御データを演出ランプ３５へ送信する。

【０１２５】

可動役物制御手段２５０は、可動装飾体２２及びサブ表示部８２の可動を制御するための可動制御データを保持しており、通常演出制御手段２２０によって読み出された演出データに可動役物に対応する演出データがある場合には、当該演出データに基づいて可動制御データを読み出し、読み出した可動制御データを可動装飾体２２及びサブ表示部８２へ送信する。

【０１２６】

サブ情報記憶手段２６０は、上述の通り、第１副制御基板２００が備える手段によって読み出されたデータや、当該手段における演算によって導出されたデータ等を各々に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。

【０１２７】

サブコマンド管理手段２７０は、主制御基板１００から送信された演出制御コマンドを受信し、受信した演出コマンドをサブ情報記憶手段２６０の受信コマンド格納領域に記憶させ、サブ情報記憶手段２６０の送信コマンド格納領域に画像制御コマンドが記憶されている場合には、当該画像制御コマンドを第２副制御基板３００に向けて送信する。なお、各画像制御コマンドは、原則として、サブ情報記憶手段２６０の送信コマンド格納領域に記憶された順番に従って送信される。

【０１２８】

＜設定キースイッチ４２の態様、及びＲＡＭクリアスイッチ４３の態様について＞

次に、上述の復帰状態設定処理の詳細を説明するのに先立ち、図１０を用いて、設定キースイッチ４２の態様とＲＡＭクリアスイッチ４３の態様との組み合わせについて説明する。図１０は、設定キースイッチ４２の態様とＲＡＭクリアスイッチ４３の態様との組み合わせのパターンを示す図である。

【０１２９】

まず、設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３のそれぞれは、一方の位置から他方の位置に変位する変位部（図示省略）と、当該変位部をいずれかの位置で検知するセンサ（図示省略）を備えており、主制御基板１００のＣＰＵ１０１は、当該センサの検知結果によって各スイッチの態様を把握することができる。

【０１３０】

設定キースイッチ４２は、図１０（ａ）～図１０（ｄ）に示す通り、設定キー６００が挿入された状態で操作可能となるスイッチである。具体的には、設定キースイッチ４２は

、図１０（ａ）及び図１０（ｂ）に示されるように、設定キー６００を挿入するための挿入口が縦長の状態で、ＯＦＦ状態となり、図１０（ｃ）及び図１０（ｄ）に示すように、ＯＦＦ状態から挿入面に向かって右回りに９０度回転させて当該挿入口が横長の状態となることで、ＯＮ状態となる。

設定キースイッチ４２は、ＯＦＦ状態では設定キー６００の挿抜が可能であり、ＯＮ状態では設定キー６００が抜けないようになっていることが好ましい。これによれば、設定キースイッチ４２がＯＮ状態かＯＦＦ状態かを簡単に確認することができ、誤操作を防止することができる。

そのため、設定キースイッチ４２のＯＦＦ状態は、設定キー６００が挿入されているか否かは無関係である。

設定キースイッチ４２は、ＯＦＦ状態となる位置、及びＯＮ状態となる位置のそれぞれにおいて、外力を要することなく、変位部を保持することができる。

【０１３１】

また、ＲＡＭクリアスイッチ４３は、当該スイッチの上面を押下することで操作される。具体的には、ＲＡＭクリアスイッチ４３は、図１０（ａ）及び図１０（ｃ）に示す状態、即ち突出状態でＯＦＦ状態となり、図１０（ｂ）及び図１０（ｄ）に示す状態、即ち押し下げられた状態でＯＮ状態となる。

ＲＡＭクリアスイッチ４３は、変位部をＯＦＦ状態（突出状態）となる位置に付勢して保持している。このため、ＲＡＭクリアスイッチ４３は、ＯＦＦ状態となる位置では、外力を要することなく変位部を保持することができる一方、ＯＮ状態となる位置では、外力がなければ変位部を保持できないようになっている。

【０１３２】

以上より、第一の操作手段（設定キースイッチ４２）は、第一の位置（ＯＦＦ状態となる位置）及び第二の位置（ＯＮ状態となる位置）のうちの一方の位置から他方の位置へ変位可能である第一の変位部を備え、第一の位置及び第二の位置のそれぞれの位置において、外力を要することなく第一の変位部を保持するものであり、第二の操作手段（ＲＡＭクリアスイッチ４３）は、第三の位置（ＯＦＦ状態となる位置）及び第四の位置（ＯＮ状態となる位置）のうちの一方の位置から他方の位置へ変位可能な第二の変位部を備え、第二の変位部を第三の位置に付勢して保持するものであると換言できる。

【０１３３】

ここで、上述のように、ＲＡＭクリアスイッチ４３は、ＯＦＦ状態となる位置では、外力を要することなく変位部を保持することができる一方、ＯＮ状態となる位置では、外力がなければ変位部を保持できないように構成されることが好ましいが、必ずしもそのような構成でなくてもよい。例えば、設定キースイッチ４２と同様に、ＲＡＭクリアスイッチ４３は、ＯＮ状態となる位置で外力を要することなく変位部を保持することができるように構成されていてもよい。

【０１３４】

図１０（ａ）には、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦの状態が示されている。詳細は後述するが、例えば、復電時が当該状態であり、復電時に異常がなく（詳細は、後述）、且つ直前の電断時の状態（当該復電に対応する電断時の状態）が遊技可能状態であった場合には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技可能状態が設定される。

図１０（ｂ）には、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮの状態が示されている。詳細は後述するが、例えば、復電時が当該状態であり、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が遊技可能状態であった場合には、ＲＡＭクリア処理が実行され、且つ復帰状態として遊技可能状態が設定される。

図１０（ｃ）には、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦの状態が示されている。詳細は後述するが、例えば、復電時が当該状態であり、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が遊技可能状態であった場合には、復帰状態として設定確認状態が設定される。

図１０（ｄ）には、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮの状態が示されている。詳細は後述するが、例えば、復電時が当該状態であり、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が遊技可能状態であった場合には、復帰状態として設定変更状態が設定される。

【０１３５】

このように、本実施形態において設定される復帰状態は、復電時の設定キースイッチ４２の態様及び復電時のＲＡＭクリアスイッチ４３の態様の組合せによって決定される。

即ち、遊技機１０において、第一の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）、第二の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦ）、第三の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）、及び第四の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦ）のそれぞれは、第一の変位部の位置と第二の変位部の位置との組み合わせで特定されるものであると換言できる。

なお、復電時の設定キースイッチ４２の態様及び復電時のＲＡＭクリアスイッチ４３の態様の組合せと、設定される復帰状態の関係性の詳細は、後述する。

【０１３６】

＜設定変更状態、設定確認状態、及び遊技可能状態におけるエラー状態判定処理について＞

ここで、メインエラー制御手段１６５又はサブエラー制御手段２３０におけるエラー状態判定処理について図１１を用いて詳述する。図１１は、本実施形態に係るエラー状態と各エラー状態が判定可能となる遊技機１０の状態と各エラー状態に対応するエラー報知態様とを示す図である。

上述したとおり、設定変更状態及び設定確認状態は、復帰状態設定手段１７６により設定される状態であり、遊技可能状態は、復帰状態設定手段１７６、設定変更手段１７７又は設定確認手段１７８により設定される状態である。

【０１３７】

図１１に図示されるエラー状態は、上段に表記されているものほど優先的に報知されるものであり、二種のエラー状態が重複するタイミングで判定された場合、上段のエラー状態に対応するエラー報知がそれよりも下段のエラー状態に対応するエラー報知よりも優先的に実行される。

各種エラー報知は、エラー状態種に応じて決められた報知処理手段（演出表示装置８０、スピーカ３３、演出ランプ３５等）により所定の態様で行われる。

即ち、異常判定手段（メインエラー制御手段１６５及びサブエラー制御手段２３０）において判定されるエラー状態の一部又は全部（少なくとも一部）には優先度が付されており、報知処理手段は、複数種の異常状態が判定された場合には、優先度が高い異常状態に対応する報知を行うということができる。

なお、図１１に示すエラー状態は具体例であって、遊技機１０は、ここで図示しないエラー状態を報知可能に構成されてもよいし、ここで図示しているエラー状態の一部を報知不能に構成されてもよい。また、図１１に示すエラー報知内容は具体例であって、遊技機１０は、同様のエラー状態を他の報知態様によって報知してもよい。

【０１３８】

以下、図１１に示される各エラー状態の判定処理及びエラー報知態様についてそれぞれ説明する。但し、以下のエラー状態判定処理及びエラー報知態様は、あくまで一例であり、以下の説明の内容に限定されない。

【０１３９】

磁気感知エラーは、いわゆる磁石ゴトが行われていると判定された場合に生起されるエラー状態である。例えば、メインエラー制御手段１６５は、磁気センサ７７からの出力信号に基づいて、所定強度の磁気が規定時間連続で検知された場合に、磁気感知エラーと判定する。メインエラー制御手段１６５は、磁気感知エラーと判定すると、磁気感知エラーの指定情報を含むエラーコマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に

格納する。これにより当該エラーコマンドは、第１副制御基板２００に向けて送信される。

【０１４０】

磁気感知エラーの指定情報を含むエラーコマンドが第１副制御基板２００で受信されると、サブエラー制御手段２３０は、図１１に示される報知態様のエラー演出を実行するための演出データを読み出す。この読み出された演出データに基づいて次のような態様のエラー報知（演出）が行われる。

（イ）メイン表示部８１の全画面に磁気感知エラーが発生した旨を表示させる。

（ロ）「磁気センサーが反応しました」との音声をエラー用音声チャネルでスピーカ３３から出力させ、その際に他の音声チャネルを消音させる。

（ハ）上枠の演出ランプ３５ａを黄色に点滅させ、側枠の演出ランプ３５ｂ及び３５ｃを赤色に点滅させる。

更に、セキュリティ信号が出力される。

ここでセキュリティ信号とは、遊技機１０外の機器（データ表示機やホールコンピュータ）に向けて遊技機１０に設けられた外部端子盤（図示省略）から出力される信号の一種である。

【０１４１】

経路振分エラーは、振分部材ソレノイド６６Ｂが未作動であるにも関わらず振分部材６８が通過経路５８ｂへの遊技球の流下を規制していない状態（図６（ｂ）の状態）となっていることにより生起されるエラー状態であり、球詰まりエラーとも呼ぶことができる。例えば、メインエラー制御手段１６５は、電動役物制御手段１５０からの情報により振分部材ソレノイド６６Ｂの未作動を判定することができる。加えて、メインエラー制御手段１６５は、振分部材センサ７２Ｃからの出力信号に基づいて、振分部材６８が通過経路５８ｂへの遊技球の流下を規制していない状態（図６（ｂ）の状態）となっていると判定することができる。

【０１４２】

メインエラー制御手段１６５は、振分部材ソレノイド６６Ｂが未作動時に振分部材６８が通過経路５８ｂへの遊技球の流下を規制していない状態（図６（ｂ）の状態）が規定時間経過する度に、経路振分エラーの指定情報を含むエラーコマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納する。これにより当該エラーコマンドは、第１副制御基板２００に向けて送信される。例えば、上述の規定時間は１５００ｍｓに設定される。

一方で、メインエラー制御手段１６５は、振分部材ソレノイド６６Ｂが未作動時に振分部材６８が通過経路５８ｂへの遊技球の流下を規制している状態（図６（ａ）の状態）に回復したことを検知すると、経路振分エラー解除の指定情報を含むエラーコマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納する。

【０１４３】

経路振分エラーの指定情報を含むエラーコマンドが第１副制御基板２００で受信されると、サブエラー制御手段２３０は、そのエラーコマンドの受信回数をカウントする。サブエラー制御手段２３０は、そのカウントされる回数が規定回数以上となると、経路振分エラー状態であると判定する。例えば、経路振分エラー状態の判定に用いられる当該規定回数は３回に設定される。一方で、サブエラー制御手段２３０は、経路振分エラー解除の指定情報を含むエラーコマンドが第１副制御基板２００で受信されると、経路振分エラー状態から回復したと判定する。

サブエラー制御手段２３０は、経路振分エラー状態であると判定した場合には、図１１に示される報知態様のエラー演出を実行するための演出データを読み出す。そして、この読み出された演出データに基づいて次のような態様のエラー報知（演出）が行われる。

（イ）メイン表示部８１に経路振分エラーが発生した旨を帯状に表示させる。

（ロ）「不正を検知しました」との音声をエラー用音声チャネルでスピーカ３３から出力させ、その際に他の音声チャネルを消音させる。

（ハ）上枠の演出ランプ３５ａを青色に点滅させ、側枠の演出ランプ３５ｂ及び３５ｃを赤色に点滅させる。

また、このとき、セキュリティ信号が出力される。

このようなエラー報知は、経路振分エラー状態から回復したと判定されるまで継続される。なお、エラー報知（演出）が開始されてから規定時間（例えば、３０秒）未満で経路振分エラー状態から回復したと判定された場合には、当該規定時間、エラー報知が継続された後、終了されてもよい。

【０１４４】

右打ちエラーは、左打ち推奨状態のときの右打ち操作の検出回数が規定回数（例えば、１５回）以上となった場合に生起されるエラー状態である。左打ち推奨状態のときに右打ち操作が長く行われている場合、遊技者による不正行為（ゴト）の可能性が高まるため、そのような不正行為を検知すべく右打ちエラーが判定される。

メインエラー制御手段１６５は、左打ち推奨状態のときに右打ち操作が行われたことを非推奨右打ち操作として検出する。例えば、メインエラー制御手段１６５は、遊技状態制御手段１５５により制御される特図抽選状態又は普図抽選状態に基づいて、左打ち推奨状態であるか否かを特定することができる。加えて、メインエラー制御手段１６５は、ゲートセンサ７４からの信号に基づいて、ゲート６３を遊技球が通過したことを検知することができる。ゲート６３は、第２流路Ｙに設けられているため、ゲート６３を遊技球が通過する場合には、右打ち操作が行われている可能性が高い。そこで、本実施形態では、ゲートセンサ７４によりゲート６３への遊技球の通過が検出された場合に、右打ち操作が行われたと判定される。但し、メインエラー制御手段１６５による右打ち操作の検出手法はこのような例に限定されない。メインエラー制御手段１６５は、第２流路Ｙに設けられた各種センサにより第２流路Ｙの遊技球の通過を検出することで右打ち操作を検出してもよいし、操作ハンドル３１の回転量（回転角度）に基づいて右打ち操作を検出することもできる。

【０１４５】

メインエラー制御手段１６５は、非推奨右打ち操作が検出されると、右打ちエラーの指定情報を含むエラーコマンドを生成して、そのエラーコマンドをメイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納する。これにより当該エラーコマンドは、第１副制御基板２００に向けて送信される。

これにより、本実施形態では、左打ち推奨状態時においてゲート６３への遊技球の通過が検知される度に、右打ちエラーの指定情報を含むエラーコマンドが第１副制御基板２００に向けて送信されることになる。

なお、メインエラー制御手段１６５は、右打ち推奨状態のときに左打ち操作が行われたことを非推奨左打ち操作として検出してもよい。

【０１４６】

右打ちエラーの指定情報を含むエラーコマンドが第１副制御基板２００で受信されると、サブエラー制御手段２３０は、そのコマンドの受信回数をカウントする。ここで、サブエラー制御手段２３０は、右打ちエラーの指定情報を含むエラーコマンドを最後に受信したときから規定時間（例えば、３分間）経過すると、その受信回数をクリア（ゼロ設定）してもよいし、他の制御コマンド（演出制御コマンド等）により右打ち推奨状態となる遊技状態へ移行したことを検出した場合にその受信回数をクリアしてもよい。

【０１４７】

サブエラー制御手段２３０は、カウントされる受信回数が規定回数以上となると、右打ちエラー状態であると判定する。サブエラー制御手段２３０は、右打ちエラー状態であると判定した後、右打ちエラーの指定情報を含むエラーコマンドの受信間隔が規定時間（１０秒間）を超えた際に、右打ちエラー状態から回復したと判定する。

サブエラー制御手段２３０は、右打ちエラー状態であると判定した場合、図１１に示される報知態様のエラー演出を実行するための演出データを読み出す。そして、この読み出された演出データに基づいて次のような態様のエラー報知（演出）が行われる。

（イ）メイン表示部８１に左打ちに戻すべき旨を帯状に表示させる。
（ロ）エラー音をエラー用音声チャネルでスピーカ３３から出力させ、その際に他の音声チャネルを消音させる。
（ハ）上枠の演出ランプ３５ａを青色に点滅させ、側枠の演出ランプ３５ｂ及び３５ｃを赤色に点滅させる。
メイン表示部８１への表示は、右打ちエラー状態であると判定された際に開始され、その後、右打ちエラー状態から回復したと判定されるまで継続される。即ち、右打ちエラーに係るエラー表示は、最短で１０秒間表示されることになる。右打ちエラーに係る音声も、同様であり、最短で３０秒間表示される。
また、右打ちエラー回数が規定回数以上となったとしても、セキュリティ信号は出力されない。右打ちエラーは、推奨操作を知らない或いは誤操作によっても行われ得るため、その都度にセキュリティ信号を送信すると却って煩雑になるからである。
【０１４８】
ここで、図１１に示されるように、磁気感知エラーは、遊技可能状態、設定変更状態及び設定確認状態のいずれの状態時においても判定され得るが、経路振分エラー及び右打ちエラーは、設定変更状態及び設定確認状態の際には判定されず、遊技可能状態の際のみにおいて判定され得る。
そして、磁気感知エラーは、経路振分エラー及び右打ちエラーよりも優先的に報知され得る、即ち優先度の高いエラー状態である。
このように、遊技機１０（メインエラー制御手段１６５及びサブエラー制御手段２３０）において判定されるエラー状態には、設定変更状態及び設定確認状態、並びに遊技可能状態のいずれの状態時においても判定され得るエラー状態の種別と、当該遊技可能状態の際のみにおいて判定され得るエラー状態の種別とが含まれている。
その上で、設定変更状態又は設定確認状態の際に判定され得るエラー状態（磁気感知エラー）は、遊技可能状態の際のみに判定され得るエラー状態（設定変更状態及び設定確認状態）よりも高い優先度が付されている。
設定変更状態又は設定確認状態においては、遊技を進めることはできないものの、いわゆる磁石ゴトといった不正行為のように異常レベルの高いエラー状態は発生し得る。
よって、本実施形態によれば、設定変更状態時又は設定確認状態時において、より高い優先度が付されたエラー状態が検出対象とされることで、設定変更状態時及び設定確認状態時においても適切にエラー状態を検出することができる。
【０１４９】
上述したように、設定変更状態、設定確認状態、及び遊技可能状態のいずれの状態でも判定され得る磁気感知エラーは、主制御基板１００で実現されるメインエラー制御手段１６５により判定され、遊技可能状態時のみ判定され得る経路振分エラー及び右打ちエラーは、第１副制御基板２００で実現されるサブエラー制御手段２３０により判定される。
一方で、磁気感知エラーは、不正行為（ゴト行為）に直結するエラーであり、経路振分エラー及び右打ちエラーは、不正行為（ゴト行為）の可能性がありつつ必ずしもそうとは言い切れない状態である。
このため、不正行為（ゴト行為）の可能性が高いエラー状態ほど、高い優先度が付され、かつ、遊技可能状態時のみならず、設定変更状態時又は設定確認状態時でも判定されるといえる。更に、設定変更状態時又は設定確認状態時でも判定され得るエラー状態は、主制御基板１００で実現される手段で判定され、遊技可能状態時のみ判定され得るエラー状態は、第１副制御基板２００で実現される手段で判定されると区別することもできる。
このようにすることで、設定変更状態時又は設定確認状態時でも判定され得るエラー状態が生じた場合には、遊技を進めることができないように制御することもできる。
【０１５０】
＜復帰状態設定処理、及び設定された復帰状態に応じた処理について＞
次に、図１２を用いて、復帰状態設定手段１７６により実行される復帰状態設定処理の詳細を説明する。図１２は、復帰状態設定処理のフローを示す図である。

図１２に示される復帰状態設定処理では、ＲＡＭ１０３のうち電断状態においてもバックアップされていた、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域、ＲＡＭ１０３の遊技に係るバックアップ情報領域、及びＲＡＭ１０３のベース値に係るバックアップ情報領域が参照される。

【０１５１】

まず、最初のステップＳ１０１では、ＲＡＭ異常チェックが実行される。

ＲＡＭ異常チェックでは、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域、及びＲＡＭ１０３のベース値に係る領域のそれぞれに対して異常があるか否かのチェックが行われる。具体的には、ＲＡＭ１０３の遊技に係るバックアップ情報領域又はＲＡＭ１０３のベース値に係るバックアップ情報領域を参照し、対象となる領域に対応するバックアップフラグがＯＮであるか否かを判定し、当該バックアップフラグがＯＮである場合には、対象となる領域（電断時のチェックサムの補数を含む領域）のチェックサムを導出し、当該演算結果が０である場合には、対象となる領域が正常であると判断し、それ以外は、対象となる領域が異常であると判断する。

なお、本実施形態における説明では、特段の説明がない限り、ＲＡＭ１０３に異常があるとは、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に異常があることを指す。

【０１５２】

ステップＳ１０３では、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に異常があるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ１０９に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ１０５に進む。

ステップＳ１０５では、設定値が正常範囲（１～３）であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ１０７に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ１０９に進む。

ステップＳ１０７では、直前の電断時の状態が遊技停止状態であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ１０９に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ１１１に進む。

【０１５３】

ステップＳ１０９では、復電時に異常がある場合（ＲＡＭ１０３に異常がある場合、設定値が正常でない場合、直前の電断時の状態が遊技停止状態である場合）における復帰状態の設定を行う異常状態時復帰状態設定処理を実行し、復帰状態設定処理を終了する。なお、異常状態時復帰状態設定処理の詳細は、後述する。

【０１５４】

ステップＳ１１１では、直前の電断時の状態が設定変更状態であるか否かを判定し、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ１１５に進み、当該条件が充足された場合にはステップＳ１１３に進む。

ステップＳ１１３では、復電時に異常がなく（ＲＡＭ１０３に異常がなく、設定値が正常であり、且つ直前の電断時の状態が遊技停止状態でない場合）、且つ直前の電断時の状態が設定変更状態である場合における復帰状態の設定を行う設定変更状態時復帰状態設定処理を実行し、復帰状態設定処理を終了する。なお、設定変更状態時復帰状態設定処理の詳細は、後述する。

【０１５５】

ステップＳ１１５では、直前の電断時の状態が設定確認状態であるか否かを判定し、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ１１９に進み、当該条件が充足された場合にはステップＳ１１７に進む。

ステップＳ１１７では、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定確認状態である場合における復帰状態の設定を行う設定確認状態時復帰状態設定処理を実行し、復帰状態設定処理を終了する。なお、設定確認状態時復帰状態設定処理の詳細は、後述する。

ステップＳ１１９では、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合における復帰状態の設定を行う遊技可能状態時復帰状態設定処理を実行し、復

帰状態設定処理を終了する。なお、遊技可能状態時復帰状態設定処理の詳細は、後述する。

【０１５６】

次に、図１３を用いて、図１０のステップＳ１０９で実行される異常状態時復帰状態設定処理の詳細を説明する。図１３は、異常状態時復帰状態設定処理のフローを示す図である。

【０１５７】

最初のステップＳ２０１では、ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ２０３に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ２１３に進む。

ステップＳ２０３では、中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠が開放状態）であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ２０５に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ２１３に進む。

ステップＳ２０５では、設定キースイッチ４２がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ２０７に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ２１３に進む。

【０１５８】

ステップＳ２０７では、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ２０９に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ２１１に進む。

【０１５９】

ステップＳ２０９では、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域をクリア（初期化）する。

このように、本実施形態では、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に異常があり、且つＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常がある場合に、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域をクリアするように構成されているが、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があれば（ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に異常があるか否かに関わらず）、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域をクリアするようにしてもよい。

また、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があるか否かの判定は、ステップＳ２０９の直前に実行するようにしてもよい。

【０１６０】

ステップＳ２１１では、復帰状態として設定変更状態を設定し、異常状態時復帰状態設定処理を終了する。

【０１６１】

ステップＳ２１３では、ＲＡＭ１０３の異常による遊技停止状態であることを示す「Ｅ１」を主制御基板モニタ９７に表示させる。

ステップＳ２１５では、遊技停止状態を設定し、その後の処理の実行を停止する。

このように、復電時に異常がある場合には、設定変更状態が設定される場合以外は、遊技停止状態が設定されることとなる。

【０１６２】

次に、図１４を用いて、設定変更状態時復帰状態設定処理の詳細を説明する。図１４は、設定変更状態時復帰状態設定処理のフローを示す図である。

【０１６３】

最初のステップＳ３０１では、ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ３０３に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ３０９に進む。

ステップＳ３０３では、中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠が開放状態）であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ３０５に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ３０９に進む。

ステップＳ３０５では、設定キースイッチ４２がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ３０７に進み、当該条件が充足されなかった場合にはス

テップＳ３０９に進む。
【０１６４】
ステップＳ３０７では、復帰状態として設定変更状態を設定し、設定変更状態時復帰状態設定処理を終了する。
【０１６５】
ステップＳ３０９では、ＲＡＭ１０３の異常以外による遊技停止状態であることを示す「Ｅ２」を主制御基板モニタ９７に表示させる。
ステップＳ３１１では、遊技停止状態を設定し、その後の処理の実行を停止する。
このように、復電時に異常がある場合と同様に、直前の電断時の状態が設定変更状態である場合には、設定変更状態が設定される場合以外は、遊技停止状態が設定されることとなる。
【０１６６】
次に、図１５を用いて、設定確認状態時復帰状態設定処理の詳細を説明する。図１５は、設定確認状態時復帰状態設定処理のフローを示す図である。
【０１６７】
最初のステップＳ４０１では、ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ４０３に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ４１５に進む。
ステップＳ４０３では、中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠が開放状態）であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ４０５に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ４０９に進む。
ステップＳ４０５では、設定キースイッチ４２がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ４０７に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ４０９に進む。
【０１６８】
ステップＳ４０７では、復帰状態として設定変更状態を設定し、設定確認状態時復帰状態設定処理を終了する。
【０１６９】
ステップＳ４０９では、セキュリティ信号をＯＮにする。
以降の説明を含め、セキュリティ信号をＯＮにするとは、セキュリティ信号の出力を開始すること指し、セキュリティ信号をＯＦＦにするとは、セキュリティ信号の出力を終了すること指す。
【０１７０】
ステップＳ４１１では、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域の一部（設定値に係る領域を除く領域）をクリアする。
ステップＳ４１３では、遊技可能状態を設定し、設定確認状態時復帰状態設定処理を終了する。なお、遊技可能状態が設定された場合には、後述する遊技可能状態移行処理が実行された後に遊技可能状態へ移行する。
【０１７１】
ステップＳ４１５では、中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ４１７に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ４１３に進む。
ステップＳ４１７では、設定キースイッチ４２がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ４１９に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ４１３に進む。
【０１７２】
ステップＳ４１９では、設定確認状態を設定し、設定確認状態時復帰状態設定処理を終了する。
【０１７３】
このように、復電時に異常がないことを前提とし、直前の電断時の状態が設定確認状態

である場合には、設定変更状態、遊技可能状態、及び設定確認状態のいずれかが設定されることとなる。

【０１７４】

次に、図１６を用いて、遊技可能状態時復帰状態設定処理の詳細を説明する。図１６は、遊技可能状態時復帰状態設定処理のフローを示す図である。

【０１７５】

最初のステップＳ５０１では、ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ５０３に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ５１５に進む。

ステップＳ５０３では、中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠が開放状態）であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ５０５に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ５０９に進む。

ステップＳ５０５では、設定キースイッチ４２がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ５０７に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ５０９に進む。

【０１７６】

ステップＳ５０７では、復帰状態として設定変更状態を設定し、遊技可能状態時復帰状態設定処理を終了する。

【０１７７】

ステップＳ５０９では、セキュリティ信号をＯＮにする。

ステップＳ５１１では、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域の一部（設定値に係る領域を除く領域）をクリアする。

ステップＳ５１３では、遊技可能状態を設定し、遊技可能状態時復帰状態設定処理を終了する。なお、遊技可能状態が設定された場合には、後述する遊技可能状態移行処理が実行された後に遊技可能状態へ移行する。

【０１７８】

ステップＳ５１５では、中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ５１７に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ５１３に進む。

ステップＳ５１７では、設定キースイッチ４２がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ５１９に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ５１３に進む。

【０１７９】

ステップＳ５１９では、設定確認状態を設定し、遊技可能状態時復帰状態設定処理を終了する。

【０１８０】

このように、復電時に異常がないことを前提とし、直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合には、設定変更状態、遊技可能状態、及び設定確認状態のいずれかが設定されることとなる。

【０１８１】

また、本実施形態では、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合に実行される復帰状態設定処理（遊技可能状態時復帰状態設定処理）は、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定確認状態である場合に実行される復帰状態設定処理（設定確認状態時復帰状態設定処理）と同一の処理となる。

以上説明した通り、本実施形態において、設定変更状態及び設定確認状態は、復電時にのみ設定可能である。そのため、遊技制御の安定化を図ることができる。

そのため、遊技機１０において、復電時では、設定確認状態の設定が許可される一方、復電時以外では、設定確認状態の設定が禁止されている。

【０１８２】

次に、図１７を用いて、設定変更状態が設定された場合に実行される設定変更処理の詳

細を説明する。図１７は、設定変更処理のフローを示す図である。図１７に示される設定変更処理は、設定変更手段１７７により実行される。

【０１８３】

最初のステップＳ６０１では、設定値が正常範囲（１～３）であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ６０５に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ６０３に進む。

ステップＳ６０３では、設定値に１を設定する。

なお、本実施形態では、ＲＡＭ１０３に異常がある場合であっても、設定値が正常範囲であれば、当該処理が実行されないが、ＲＡＭ１０３に異常がある場合に当該処理を実行するようにしてもよい。

【０１８４】

ステップＳ６０５では、セキュリティ信号をＯＮにする。

ステップＳ６０７では、設定変更コマンドを送信（メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納）する。

なお、当該コマンドは、メイン表示部８１やスピーカ３３、演出ランプ３５等を用いて設定変更中であることを第１副制御基板２００に報知させるためのコマンドである。

【０１８５】

ステップＳ６０８では、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に格納されている現在の設定値を表示用バッファにコピーする。表示用バッファは、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域とは異なる領域にある。

ステップＳ６０９では、表示用バッファにコピーされた現在の設定値を主制御基板モニタ９７に表示させる。

【０１８６】

ステップＳ６１１では、ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦからＯＮになったかどうかを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ６１３に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ６１５に進む。

なお、当該判定において、設定キースイッチ４２がＯＮであるか否かの判定を加え、双方の条件が充足された場合にステップＳ６１３に進むようにしてもよい。

【０１８７】

ステップＳ６１３では、表示用バッファの設定値を変更する。具体的には、そのときの設定値に１を加算し、設定値が３を超える場合には、設定値に１を設定する。

表示用バッファの設定値が主制御基板モニタ９７に表示されているため、その設定値が変更された場合には、主制御基板モニタ９７に表示されている設定値も変更される。

【０１８８】

ステップＳ６１５では、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦになったか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ６１７に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ６１１に戻る。

ステップＳ６１６では、表示用バッファの設定値でＲＡＭ１０３の遊技に係る領域の設定値を更新する。これにより、ＲＡＭクリアスイッチ４３の押下操作で変更された設定値が確定することになる。

【０１８９】

ステップＳ６１７では、表示していた設定値を非表示にする。

ステップＳ６１９では、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域の一部（設定値に係る領域を除く領域）をクリアする。

【０１９０】

ステップＳ６２１では、遊技可能状態を設定し、設定変更処理を終了する。なお、遊技可能状態が設定された場合には、後述する遊技可能状態移行処理が実行された後に遊技可能状態へ移行する。

【０１９１】

このように、本実施形態では、ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮとなっている場合（よ

り正確には、ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮであり、且つ設定キースイッチがＯＮとなる場合）に設定される設定変更状態において、ＲＡＭクリアスイッチ４３が操作される（ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦからＯＮになる）ごとに設定値が変更（加算）されるようにしている。そのため、ＲＡＭクリアスイッチ４３の故障によって設定値が変更できない場合に設定変更状態自体を設定させないようにすることができる。

【０１９２】

以上のように、遊技機１０では、設定変更状態において、第二の変位部（ＲＡＭクリアスイッチ４３の変位部）が第三の位置（ＯＦＦとなる位置）から第四の位置（ＯＮとなる位置）に変位するごとに、あらかじめ定められた順序に従って設定値が変更される。但し、本実施形態では、上述したとおり、ＲＡＭクリアスイッチ４３の操作に応じて主制御基板モニタ９７に表示される設定値を変更し、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦにされることでその変更された設定値を確定させる（ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に格納する）。

【０１９３】

次に、図１８を用いて、設定確認状態が設定された場合に実行される設定確認処理の詳細を説明する。なお、図１８は、設定確認処理のフローを示す図である。図１８に示される設定確認処理は、設定確認手段１７８により実行される。

【０１９４】

最初のステップＳ７０１では、セキュリティ信号をＯＮにする。

ステップＳ７０３では、設定確認コマンドを送信（メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納）する。

なお、当該コマンドは、メイン表示部８１やスピーカ３３、演出ランプ３５等を用いて設定確認中であることを第１副制御基板２００に報知させるためのコマンドである。

【０１９５】

ステップＳ７０４では、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に格納されている現在の設定値を表示用バッファにコピーする。表示用バッファは、上述したとおりである。

ステップＳ７０５では、表示用バッファにコピーされた現在の設定値を主制御基板モニタ９７に表示させる。

図１８の例では、表示用バッファの設定値が主制御基板モニタ９７に表示されたが、設定確認処理時には、ＲＡＭ１０３の遊技に係る領域に格納される設定値がそのまま表示されてもよい。

【０１９６】

ステップＳ７０７では、設定キースイッチがＯＮからＯＦＦに変化したか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ７０９に進み、当該条件が充足されなかった場合には再びステップＳ７０７の判定を実行する。

【０１９７】

ステップＳ７０９では、設定値を非表示にする。

ステップＳ７１１では、遊技可能状態を設定し、設定確認処理を終了する。なお、遊技可能状態が設定された場合には、後述する遊技可能状態移行処理が実行された後に遊技可能状態へ移行する。

【０１９８】

このように、本実施形態では、設定確認状態において、設定キースイッチがＯＮからＯＦＦに変化した場合に当該状態を終了させるようになっており、このようにすることで、設定確認状態が再度設定された場合に、誤って設定確認状態を終了させ難くすることができる。

【０１９９】

次に、図１９を用いて、遊技可能状態が設定された場合に実行される遊技可能状態移行処理の詳細を説明する。なお、図１９は、遊技可能状態移行処理のフローを示す図である。図１９に示される遊技可能状態移行処理は、遊技可能状態移行手段１７９により実行される。

【０２００】
最初のステップＳ８０１では、セキュリティ信号がＯＮであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップＳ８０３に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップＳ８０５に進む。
【０２０１】
ステップＳ８０３では、セキュリティ信号をＯＦＦにする。
なお、本実施形態では、セキュリティ信号をＯＮにしてからの経過時間を考慮せずにセキュリティ信号をＯＦＦにしているが、セキュリティ信号をＯＮにしてから一定時間経過するまでセキュリティ信号をＯＦＦにしないようにしてもよく、この場合には、セキュリティ信号をＯＮにしてから当該時間経過するまで次の処理（ステップＳ８０５）を実行しないようにしてもよい。
【０２０２】
ステップＳ８０５では、ベース値を主制御基板モニタ９７に表示させる。
なお、主制御基板モニタ９７におけるベース値の表示態様については、後述する。また、ベース値についても表示用バッファにコピーして、表示用バッファ経由で主制御基板モニタ９７に表示されてもよい。
【０２０３】
ステップＳ８０７では、デバイスの初期設定を行う。
具体的には、払出制御基板４００に遊技球の発射を許可するための発射許可コマンドの送信や、各入賞口への入球が有効となる状態の設定や、乱数回路１０５を起動させるためのデータの設定等の処理を実行する。
【０２０４】
ステップＳ８０９では、状態復帰コマンドを送信（メイン情報記憶手段１６０の送信コマンド格納領域に格納）し、遊技可能状態移行処理を終了する。
なお、当該コマンドは、主制御基板１００によって遊技の進行が可能になったことを第１副制御基板２００に知らせるためのコマンドであり、当該コマンドには、直前の電断時の状態、遊技可能状態が設定される前の復帰状態の有無、及び当該復帰状態の種類を特定可能な情報が含まれる。
【０２０５】
次に、図２０を用いて、主制御基板モニタ９７の表示態様について説明する。なお、図２０は、状態別の主制御基板モニタ９７の表示態様を示す図である。
図２０に示す通り、主制御基板モニタ９７は、横方向に連続的に配置された４つの７セグメントディスプレイ（以下、「７セグ」と略称する場合がある）で構成されるとともに、各７セグの右下には、ドット状のＬＥＤが設けられている。なお、各情報を表示する際には、各情報は右詰めで表示される。
【０２０６】
より具体的には、現在の設定値は、右端の７セグを用いて表示され、遊技停止状態の種別は、右端の７セグ及び右から２番目の７セグを用いて表示される。また、ベース値の表示については、ベース値の表示であることを示す「ｂＬ．」を、左端の７セグ、左から２番目の７セグ、及び左から２番目の７セグの右下のドット状のＬＥＤを用いて表示し、導出したベース値を、右端の７セグ及び右から２番目の７セグを用いて表示する。なお、ベース値が１００を超える場合には、「ｂＬ．９９．」と表示する。
また、特段の説明がない限り、本実施形態における「ベース値の表示」とは、ベース値の表示であることを示す表示（「ｂＬ．」の表示）及びベース値自体の表示を合わせて表示することを指す。
【０２０７】
ここで、現在の設定値を特定可能な表示、及び遊技停止状態の種別を特定可能な表示は、互いに異なる態様であれば、本実施形態における態様に限らず、種々の態様を採用してもよい。
また、上述の通り、設定変更状態及び設定確認状態では、主制御基板モニタ９７に設定

値が表示され、遊技停止状態では、主制御基板モニタ９７に遊技停止状態の種別が表示され、各表示が表示される期間は、対応する復帰状態が設定されている期間と一致しているが、対応する復帰状態が設定されている期間の一部で表示されるようにしてもよい。

【０２０８】

また、上述のベース値に関する説明において説明を省略したが、初回電源投入（ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域がクリアされた場合を含む）からアウト球数が３００となるまで（アウト球数が０～２９９の範囲）では、主制御基板モニタ９７に「ｂＬ．－－」を表示し（ベース値自体を表示せず）、アウト球数が３００～６００００の範囲では、主制御基板モニタ９７にリアルタイムのベース値を表示し、いずれの範囲においても「ｂＬ．」を点滅させる。一方、アウト球数が６０００１以降の範囲では、上述の通り、手前の区間で導出されたベース値を表示し、当該範囲では、「ｂＬ．」を常時点灯させる（点滅させない）。そのため、ベース値の表示が常時点灯しているか否（点滅しているか）か、又はベース値の表示の有無によって、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域がクリアされたか否かを認識させることができる。

なお、「ｂＬ．」を点滅させる場合には、ベース値の整数部分を示す７セグについても点滅させるようにしてもよいが、当該７セグについては常時点灯させることが好ましい。

また、本実施形態では、点滅の有無で識別可能としているが、例えば、点灯色を変える等、点滅の有無を含む点灯態様の差異で識別可能にする方法であれば、いずれの方法を採用してもよい。

【０２０９】

また、初回電源投入からの「ｂＬ．－－」を表示させる期間を規定するアウト球数の閾値は、３００に限らず、ベース値を導出する一区間を規定するアウト球数（本実施形態では、６００００）の１０％未満の値であれば、いずれの値を採用してもよい。

ベース値を導出する一区間を規定するアウト球数についても、６００００に限らず、６００００（１分間に１００程度の打ち出しスピードで営業日当たりに打ち出される球数（１００×６０（分）×１０（時間））に近しい値であれば、いずれの値を採用してもよい。

【０２１０】

また、本実施形態では、設定変更状態及び設定確認状態において表示されていた設定値が非表示になった直後に（遊技者が認識できない程度の時間を挟んで）ベース値を表示しているが、設定値を非表示にした後に遊技者が認識できる程度の時間を空けてベース値の表示を開始するようにしてもよい。なお、一度表示されたベース値は、電断が発生するまで表示され続けることとなる。

【０２１１】

＜復帰状態を含む復電時の遊技機１０の状態について＞

以上の通り、本実施形態における復帰状態を含む復電時の遊技機１０の状態は、ＲＡＭ１０３に異常があるか否か、直前の電断時の状態、復電時の設定キースイッチ４２の態様と復電時のＲＡＭクリアスイッチ４３の態様との組み合わせ、及び復電時の中枠開扉センサ７６の状態によって決定される。以降の説明では、図２１～図２４で示す表を用いて、これらの条件と復電時の遊技機１０の状態を整理して説明する。

【０２１２】

図２１は、復電時に異常がある場合（ＲＡＭ１０３に異常がある場合、設定値が正常でない場合、直前の電断時の状態が遊技停止状態である場合）の復電時の遊技機１０の状態を整理した表であり、図２２は、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定変更状態である場合の復電時の遊技機１０の状態を整理した表であり、図２３は、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定確認状態である場合の復電時の遊技機１０の状態を整理した表であり、図２４は、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合の復電時の遊技機１０の状態を整理した表である。

なお、上述のフローでは、ＲＡＭクリアスイッチ４３の態様、中枠開扉センサ７６の状態、設定キースイッチ４２の態様の順序で態様及び状態を参照してきたが、後述する表に

示す関係性を満たせば、当該順序に限らず、いずれの順序を採用してもよい。
また、図２１、図２２、図２３、及び図２４は、復電時の遊技機１０の状態における、ＲＡＭクリア処理と、復帰状態の設定と、主制御基板モニタ９７への表示との実行順を規定しているものではないため、或る場合には、復帰状態が設定された後に、ＲＡＭクリア処理又は主制御基板モニタ９７への表示が実行され、他の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行された後に、復帰状態が設定されてもよい。
【０２１３】
図２１（ａ）には、ＲＡＭ１０３に異常があり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）である場合（直前の電断時の状態は不問。以下、「場合１」と称する）における復電時の遊技機１０の状態が示されている。
具体的に説明すると、場合１において、設定キースイッチ４２がＯＦＦ、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２１（ａ）の左上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技停止状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に「Ｅ１」が表示される。
同様に、場合１において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２１（ａ）の右上のパターン）、及び、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２１（ａ）の左下のパターン）にも、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技停止状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に「Ｅ１」が表示される。
一方で、場合１において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２１（ａ）の右下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として設定変更状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。なお、この場合に、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があれば、当該領域もクリアされる。
【０２１４】
図２１（ｂ）には、ＲＡＭ１０３に異常があり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合（直前の電断時の状態は不問。以下、「場合２」と称する）における復電時の遊技機１０の状態が示されている。
場合２においては、設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３の状態に関わらず、復電時の遊技機１０の状態は同一の状態とされる。具体的には、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２１（ｂ）の左上のパターン）、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２１（ｂ）の右上のパターン）、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２１（ｂ）の左下のパターン）、及び、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２１（ｂ）の右下のパターン）のいずれの場合であっても、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技停止状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に「Ｅ１」が表示される。
【０２１５】
図２２（ａ）には、復電時に異常がなく（ＲＡＭ１０３が正常であり）、直前の電断時の状態が設定変更状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）である場合（以下、「場合３」と称する）における復電時の遊技機１０の状態が示されている。
具体的に説明すると、場合３において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２２（ａ）の左上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技停止状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に「Ｅ２」が表示される。
同様に、場合３において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２２（ａ）の右上のパターン）、及び、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２２（ａ）

の左下のパターン）にも、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技停止状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に「Ｅ２」が表示される。
一方、場合３において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２２（ａ）の右下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として設定変更状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。なお、この場合に、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があれば、当該領域もクリアされる。

【０２１６】

このように、場合３において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２２（ａ）の右上のパターン）、及び、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２２（ａ）の左上のパターン）、すなわち、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が設定変更状態であり、且つ中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）である場合には、復帰状態として遊技停止状態が設定される。そのため、設定変更状態が完了していない状態での遊技可能状態の設定を防止することができる。

【０２１７】

また、本実施形態では、場合３において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２２の左下のパターン）には、復帰状態として遊技停止状態が設定される。そのため、不測のタイミングで復電（停電回復等）してＲＡＭクリアスイッチ４３の操作が実質的に困難な場合であっても遊技停止状態を設定することができる。

【０２１８】

図２２（ｂ）には、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が設定変更状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合（以下、「場合４」と称する）における復電時の遊技機１０の状態が示されている。
場合４においては、設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３の状態に関わらず、復電時の遊技機１０の状態は同一の状態とされる。具体的には、場合４において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２２（ｂ）の左上のパターン）、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２２（ｂ）の右上のパターン）、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２２（ｂ）の左下のパターン）、及び、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２２（ｂ）の右下のパターン）のいずれの場合であっても、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技停止状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に「Ｅ２」が表示される。

【０２１９】

図２３（ａ）には、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が設定確認状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）である場合（以下、「場合５」と称する）における復電時の遊技機１０の状態が示されている。
具体的に説明すると、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２３（ａ）の左上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。
また、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２３（ａ）の右上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。
また、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２３（ａ）の左下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として設定確認状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在

の設定値が表示される。
　また、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２３（ａ）の右下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として設定変更状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。なお、この場合に、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があれば、当該領域もクリアされる。
【０２２０】
　このように、本実施形態では、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２３（ａ）の右下のパターン）には、復帰状態として設定変更状態が設定される。そのため、設定確認状態から設定変更状態への流れを円滑にすることができる。
　よって、遊技機１０において、復帰状態設定手段（復帰状態設定手段１７６）は、更に、電断時の状態が設定確認状態であり、且つ電断に対する復電時の操作手段の態様が第一の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）である第五の場合には、設定変更状態を設定するものであると換言できる。
　また、本実施形態では、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２３（ａ）の左下のパターン）には、復帰状態として設定確認状態が設定される。そのため、設定確認状態の再設定を円滑にすることができる。
　よって、遊技機１０において、復帰状態設定手段（復帰状態設定手段１７６）は、更に、電断時の状態が設定確認状態であり、且つ電断に対する復電時の操作手段の態様が第二の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチがＯＦＦ）である第六の場合には、設定確認状態を設定するものであると換言できる。
【０２２１】
　また、本実施形態では、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２３（ａ）の左上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技可能状態が設定されるが、この場合には、第１副制御基板２００に、演出ランプ３５、スピーカ３３、及び演出表示装置８０の少なくともいずれか一つを用いたエラー報知を実行するようにしてもよい。このようにすることで、不正な設定確認の発生を抑止することができる。
　よって、遊技機１０において、復帰状態設定手段（復帰状態設定手段１７６）は、更に、電断時の状態が設定確認状態であり、且つ電断に対する復電時の操作手段の態様が第四の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦ）である第七の場合には、遊技可能状態を設定するものであり、第七の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行されることなく、遊技可能状態が設定され、報知制御手段（第１副制御基板２００）は、第七の場合において、遊技可能状態が設定された場合には、所定の報知（エラー報知）を実行させると換言できる。
　また、遊技機１０において、電断時の状態が設定確認状態であり、且つ電断に対する復電時の操作手段の態様が第三の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）である第八の場合には、遊技可能状態を設定し、第八の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行された後に、遊技可能状態が設定されると換言できる。
【０２２２】
　図２３（ｂ）には、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が設定確認状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合（以下、「場合６」と称する）における復電時の遊技機１０の状態が示されている。
　具体的に説明すると、場合６において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２３（ｂ）の左上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。
　また、場合６において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイ

ッチ４３がＯＮである場合（図２３（ｂ）の右上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。

また、場合６において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２３（ｂ）の左下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。

また、場合６において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２３（ｂ）の右下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、遊技状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。

【０２２３】

図２４（ａ）には、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が遊技可能状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）である場合（以下、「場合７」と称する）における復電時の遊技機１０の状態が示されている。

場合７において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２４（ａ）の左上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。

また、場合７において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２４（ａ）の右上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。

また、場合７において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２４（ａ）の左下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として設定確認状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。

また、場合７において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２４（ａ）の右下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として設定変更状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。なお、この場合に、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があれば、当該領域もクリアされる。

【０２２４】

このように、遊技機１０の復帰状態設定手段（復帰状態設定手段１７６）は、電断時の状態が遊技可能状態であり、且つ電断に対する復電時の操作手段の態様が第一の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）である第一の場合（図２４（ａ）の右下のパターン）には、設定変更状態を設定し、電断時の状態が遊技可能状態であり、且つ電断に対する復電時の操作手段の態様が第二の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦ）である第二の場合（図２４（ａ）の左下のパターン）には、設定確認状態を設定し、電断時の状態が遊技可能状態であり、且つ電断に対する復電時の操作手段の態様が第三の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）である第三の場合（図２４（ａ）の右上のパターン）には、遊技可能状態を設定し、電断時の状態が遊技可能状態であり、且つ電断に対する復電時の操作手段の態様が第四の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦ）である第四の場合（図２４（ａ）の左上のパターン）には、遊技可能状態を設定するものであり、第三の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行された後に、遊技可能状態が設定される一方、第四の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行されることなく、遊技可能状態が設定される。

このようにすることで、復電時の操作手段の態様に応じて復電時の復帰状態を選択可能にし、当該選択をスムーズにすることができる。

【０２２５】
　また、場合７を含めたすべての場合において、復電時の設定キースイッチ４２の態様と復電時のＲＡＭクリアスイッチ４３の態様の組合せに対応する復帰状態は、本実施形態の対応関係に限定されないが、本実施形態のように、ＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮであることを少なくとも含む組合せに対して、ＲＡＭクリア処理が実行される復帰状態を対応させることで、誤ったＲＡＭクリア処理の発生を抑えることができる。
　即ち、遊技機１０では、設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３の状態組み合せに係る第一の態様（設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）及び第三の態様（設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ）のそれぞれは、第二の変位部（ＲＡＭクリアスイッチ４３の変位部）が第四の位置（ＯＮとなる位置）であることを少なくとも含む組合せで特定されるものである。
　同様に、本実施形態のように、設定キースイッチ４２がＯＮであることを少なくとも含む組み合せに対して、設定確認処理を対応させるようにしてもよい。
【０２２６】
　図２４（ｂ）には、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が遊技可能状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合（以下、「場合８」と称する）における復電時の遊技機１０の状態が示されている。
　場合８において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２４（ｂ）の左上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。
　また、場合８において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２４（ｂ）の右上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。
　また、場合８において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２４（ｂ）の左下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。
　また、場合８において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２４（ｂ）の右下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。
【０２２７】
　このように、本実施形態では、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合には、中枠開扉センサ７６の状態（中枠１７の開閉状態）に応じて設定される復帰状態が異なる。
　特に、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合において、中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）である場合には、設定変更状態を設定する一方、中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合には、遊技可能状態を設定する。更に、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合には、中枠開扉センサ７６の状態（中枠１７の開閉状態）に関わらず、遊技可能状態を設定する。
　このようにすることで、適切でない設定変更状態の設定を禁止する一方、適切でないＲＡＭクリア処理は許容することで、不正な設定変更を防ぎつつも、ＲＡＭクリア処理の操作性を高めることができる。
　即ち、遊技機１０の復帰状態設定手段（復帰状態設定手段１７６）は、更に、第一の場

合であり、且つ復電時に開閉体（中枠１７）が開放されている場合（図２４（ａ）の右下のパターン）には、設定変更状態を設定する一方、第一の場合であり、且つ復電時に開閉体が閉鎖されている場合（図２４（ｂ）の右下のパターン）には、遊技可能状態を設定し、第三の場合（図２４（ａ）の右上のパターン、図２４（ｂ）の右上のパターン）には、復電時に開閉体が開放されているか否かに関わらず、遊技可能状態を設定するものである。

【０２２８】

また、復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が遊技可能状態である場合、かつ、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合において、中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合には、ＲＡＭクリア処理が実行される。

このようにすることで、不正な設定変更が試みられた虞がある場合に有利な状態を維持しないようにすることができる。

即ち、遊技機１０では、第一の場合であり、且つ復電時に開閉体（中枠１７）が閉鎖されている場合（図２４（ｂ）の右下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行された後に、遊技可能状態が設定される。

【０２２９】

＜設定変更状態時及び設定確認状態時におけるエラー報知（演出）について＞

上述したとおり、設定変更状態時及び設定確認状態時においては磁気感知エラーを判定可能であり、磁気感知エラーが判定された場合、磁気感知エラーに対応するエラー報知（演出）が報知処理手段（メイン表示部８１、スピーカ３３、演出ランプ３５）により実行される。

一方で、復帰状態設定手段１７６により設定変更状態又は設定確認状態が設定された場合には、設定変更コマンド又は設定確認コマンドが主制御基板１００から第１副制御基板２００へ送信され、それらコマンドに基づいて設定変更中又は設定確認中であることが報知処理手段（メイン表示部８１、スピーカ３３、演出ランプ３５）により報知される。

ここでは、設定変更状態又は設定確認状態になり得る場合の復電時の遊技機１０の動作シーケンスについて、図２５及び図２６を用いて詳述する。

設定変更状態になり得る場合には、上述したとおり、図２２（ａ）で示される場合３において設定キースイッチ４２がＯＮであり且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合や、図２３（ａ）で示される場合５において設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合などが含まれる。

設定確認状態になり得る場合についても、上述したとおり、図２３（ａ）で示される場合５において設定キースイッチ４２がＯＮであり且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合や、図２４（ａ）で示される場合７において設定キースイッチ４２がＯＮであり且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合などが含まれる。

【０２３０】

図２５は、設定変更状態になる場合の復電時の遊技機１０の動作シーケンスを示す図である。

電断状態では、主制御基板モニタ９７は消灯されており、セキュリティ信号も出力されておらず、各種センサ（スイッチ等も含まれる）も全て無効状態となっている。

このような状態から復電すると（Ｓｑ１３）、遊技機１０はブート状態になる。ブート状態では、主制御基板１００のＣＰＵ１０１をはじめとする通電された各種基板のＣＰＵが上述した各種処理の実行を可能とすべく初期処理を行う。

この初期処理には、特定センサの有効化及びその状態の読み込みといった処理が含まれる（Ｓｑ１４）。そして、この特定センサには、設定変更状態時又は設定確認状態時に判定され得るエラー状態の元となるセンサ（本実施形態では磁気センサ７７）、並びに、設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３が少なくとも含まれる。なお、この特定センサ以外のセンサ、スイッチ等については、遊技機１０が遊技可能状態となるまで無効のままとされる。

【０２３１】
読み込まれた設定キースイッチ４２の状態がＯＮであり（Ｓｑ１１）かつＲＡＭクリアスイッチ４３の状態がＯＮであるため（Ｓｑ１２）、初期処理が完了すると、復帰状態設定手段１７６により設定変更状態が設定される。これにより、遊技機１０は、ブート状態から設定変更状態に移行する。
設定変更状態が設定されると、図１７に示される設定変更処理（設定変更手段１７７）が実行される。これにより、セキュリティ信号が出力され、主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示され、設定変更コマンドが主制御基板１００から第１副制御基板２００へ送信される。この設定変更コマンドにより、メイン表示部８１、スピーカ３３、及び演出ランプ３５を用いて、設定変更中であることが報知される。
また、設定変更状態では、ＲＡＭクリアスイッチ４３が操作されることで、表示用バッファの設定値が変更され、主制御基板モニタ９７に表示される設定値が逐次変更される。
【０２３２】
その後、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦへ切り替えられると（Ｓｑ１５）、上述したとおり、表示用バッファの設定値でＲＡＭ１０３の遊技に係る領域の設定値が更新され、セキュリティ信号の出力が停止され、遊技可能状態が設定される（Ｓｑ１６）。これにより、遊技機１０は、設定変更状態から遊技可能状態に移行する。
遊技可能状態に設定されると、すべてのセンサ、スイッチ等が有効化され、主制御基板モニタ９７では設定値表示が停止され、ベース値が表示される。
なお、図２５の例では、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦへ切り替えられたタイミング（Ｓｑ１５）と設定変更中報知が停止されるタイミング（Ｓｑ１６）とがずらされているが、両タイミングは合わされてもよい。この場合、遊技機１０の状態として処理移行状態が更に設けられてもよく、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦへ切り替えられたタイミング（Ｓｑ５）で、セキュリティ信号の出力を停止すると共に、設定変更中報知が停止され、かつ、設定変更状態からその処理移行状態に移行してもよい。
また、セキュリティ信号は、設定キースイッチ４２がＯＦＦへ切り替えられたタイミングで一度出力停止され、遊技可能状態に設定された後、初期化のため一時的に出力されているが、一度出力停止されず、一連なりの出力とされてもよい。
【０２３３】
設定変更状態時には磁気センサ７７の状態が読み込み可能とされており、図２５の例では、設定変更状態時に磁気感知エラーと判定される（メインエラー制御手段１６５）。磁気感知エラーと判定されると、磁気感知エラーの指定情報を含むエラーコマンドが主制御基板１００から第１副制御基板２００に送られる。このとき、上述したように、設定変更中であることが報知されている。
サブエラー制御手段２３０は、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦへ切り替えられたことを契機に設定変更状態から遊技可能状態へ移行しかつ設定変更中であることの報知を終了した後に、ＲＡＭクリアがされたことを示す報知を行い、その報知の終了後に、磁気感知エラーに対応するエラー報知（演出）を実行させる。
本実施形態では、ＲＡＭクリアがされたことを示す報知（ＲＡＭクリア報知）は、メイン表示部８１に対するＲＡＭクリアがされた旨の表示と、スピーカ３３からのＲＡＭクリアがされた旨を示す音声の出力と、演出ランプ３５の点灯により行われる。
【０２３４】
以上より、報知処理手段（メイン表示部８１、スピーカ３３、演出ランプ３５）は、設定変更状態の際に、設定変更状態であることを示す設定変更中報知を行い、復帰状態設定手段により設定変更状態から他の状態（例えば遊技可能状態）に変更された場合に、設定変更中報知を終了させると換言できる。更に、当該報知処理手段は、設定変更中報知を行っている際に、異常判定手段により異常状態（例えば磁気感知エラー）が判定された場合には、設定変更状態から他の状態への変更に伴う設定変更中報知の終了後に、判定された異常状態に対応する異常状態報知（磁気感知エラーに対応するエラー報知）を行うと換言できる。

このように設定変更状態時に異常状態が判定されたとしても、直ちにそのエラー報知を行わず設定変更の操作（設定キースイッチ４２に対する操作）完了後に行うことで、設定変更の操作が途中で邪魔されるのを防ぎつつ、エラー状態を確実に知らせることができる。

【０２３５】

また、報知処理手段（メイン表示部８１、スピーカ３３、演出ランプ３５）は、ＲＡＭクリア処理が行われた場合には、設定変更中報知の終了後にＲＡＭクリア報知を行い、設定変更中報知を行っている際に、異常状態（例えば磁気感知エラー）が判定された場合には、設定変更中報知及びＲＡＭクリア報知の終了後に、判定された異常状態に対応する異常状態報知（磁気感知エラーに対応するエラー報知）を行うと換言できる。

このような報知とすることで、設定変更及びＲＡＭクリアが行われたことを確実に知らせた上で異常状態を知らせることで、操作者の混乱を防ぐことができる。

【０２３６】

図２６は、設定確認状態になる場合の復電時の遊技機１０の動作シーケンスを示す図である。

図２６に示される場合には、図２５に示される場合と異なり、復電時にＲＡＭクリアスイッチ４３の状態がＯＦＦのままである。即ち、図２６に示される場合、読み込まれた設定キースイッチ４２の状態がＯＮであり（Ｓｑ２１）かつＲＡＭクリアスイッチ４３の状態がＯＦＦであるため、初期処理が完了すると、復帰状態設定手段１７６により設定確認状態が設定される。これにより、遊技機１０は、ブート状態から設定確認状態に移行する。

【０２３７】

設定確認状態が設定されると、図１８に示される設定確認処理（設定確認手段１７８）が実行される。これにより、セキュリティ信号が出力され、主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示され、設定確認コマンドが主制御基板１００から第１副制御基板２００へ送信される。この設定確認コマンドにより、メイン表示部８１、スピーカ３３、及び演出ランプ３５を用いて、設定確認中であることが報知される。

なお、設定確認状態では、設定変更状態と異なり、ＲＡＭクリアスイッチ４３が操作されても何も処理されない。

【０２３８】

その後、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦへ切り替えられると（Ｓｑ２４）、セキュリティ信号の出力が停止され、遊技可能状態が設定される（Ｓｑ２５）。これにより、遊技機１０は、設定確認状態から遊技可能状態に移行する。

遊技可能状態に設定されると、すべてのセンサ、スイッチ等が有効化され、主制御基板モニタ９７では設定値表示が停止され、ベース値が表示される。

なお、図２６の例では、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦへ切り替えられたタイミング（Ｓｑ２４）と設定確認中報知が停止されるタイミング（Ｓｑ２５）とがずらされているが、両タイミングは合わされてもよい。この場合、遊技機１０の状態として処理移行状態が更に設けられてもよく、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦへ切り替えられたタイミング（Ｓｑ２４）で、セキュリティ信号の出力を停止すると共に、設定確認中報知が停止され、かつ、設定確認状態からその処理移行状態に移行してもよい。

また、セキュリティ信号は、設定キースイッチ４２がＯＦＦへ切り替えられたタイミングで一度出力停止され、遊技可能状態に設定された後、初期化のため一時的に出力されているが、一度出力停止されず、一連なりの出力とされてもよい。また、設定確認状態から遊技可能状態へ移行する際には、セキュリティ信号の初期化は行われなくてもよい。

【０２３９】

設定確認状態時には磁気センサ７７の状態が読み込み可能とされており、図２６の例では、設定確認状態時に磁気感知エラーと判定される（メインエラー制御手段１６５）。磁気感知エラーと判定されると、磁気感知エラーの指定情報を含むエラーコマンドが主制御基板１００から第１副制御基板２００に送られる。このとき、上述したように、設定確認

中であることが報知されている。
サブエラー制御手段２３０は、設定キースイッチ４２がＯＮからＯＦＦへ切り替えられたことを契機に設定確認状態から遊技可能状態へ移行しかつ設定確認中であることの報知を終了した後に、復電したことの報知（復電報知）を行い、その報知の終了後に、磁気感知エラーに対応するエラー報知（演出）を実行させる。
復電報知は、例えば、メイン表示部８１に対する復電した旨の表示と、スピーカ３３からの復電した旨を示す音声の出力と、演出ランプ３５の点灯により行われる。
【０２４０】
以上より、報知処理手段（メイン表示部８１、スピーカ３３、演出ランプ３５）は、設定確認状態の際に、設定確認状態であることを示す設定確認中報知を行い、復帰状態設定手段により設定確認状態から他の状態（例えば遊技可能状態）に変更された場合に、設定確認中報知を終了させると換言できる。更に、当該報知処理手段は、設定確認中報知を行っている際に、異常判定手段により異常状態（例えば磁気感知エラー）が判定された場合には、設定確認状態から他の状態への変更に伴う設定確認中報知の終了後に、判定された異常状態に対応する異常状態報知（磁気感知エラーに対応するエラー報知）を行うと換言できる。図２６の例のように、設定確認中報知と磁気エラー報知との間には、他の報知（復電報知）が実行されてもよい。
このように設定確認状態時においても設定変更状態時と同様に異常状態が判定されたとしても、直ちにそのエラー報知を行わず設定確認の操作（設定キースイッチ４２に対する操作）の完了後に行うことで、設定確認の操作が途中で邪魔されるのを防ぎつつ、エラー状態を確実に知らせることができる。
【０２４１】
また、設定確認中報知が行われている際に、異常状態が判定された場合には、設定確認中報知の終了後に、復電報知とエラー報知とが異なる報知態様で並行してそれぞれ行われてもよい。例えば、磁気感知エラーに対応するエラー報知はメイン表示部８１への表示を用いて行い、復電報知はスピーカ３３への音声出力及び演出ランプ３５の点灯で行ってもよい。
【０２４２】
＜変形例１＞
次に、図２７を用いて、図２２に示される、上述の場合３（復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が設定変更状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）である場合）、及び上述の場合４（復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が設定変更状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合）のそれぞれにおける復電時の遊技機１０の状態の変形例を説明する。図２７は、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定変更状態である場合の復電時の遊技機１０の状態の変形例を整理した表である。
【０２４３】
図２７（ａ）には、場合３における復電時の遊技機１０の状態の変形例が示されている。
本変形例では、場合３において、設定キースイッチ４２及びＲＡＭクリアスイッチ４３の状態に関わらず、復電時の遊技機１０の状態は同一の状態とされる。具体的には、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２７（ａ）の左上のパターン）、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２７（ａ）の右上のパターン）、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２７（ａ）の左下のパターン）、及び、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２７（ａ）の右下のパターン）のいずれの場合であっても、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として設定変更状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。なお、図２７（ａ）に示すパターンのいずれにおいても、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があれば、当該領域もクリアされ

る。
この点、図２２（ａ）に示される例と本変形例とを比較すると、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２２（ａ）及び図２７（ａ）の右下のパターン）を除いた３つの態様において、ＲＡＭクリア処理の有無、復帰状態、及び主制御基板モニタ９７の表示が相違している。
【０２４４】
このように、場合３において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２７（ａ）の左上のパターン）、及び、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２７（ａ）の右上のパターン）には、復帰状態として設定変更状態が設定される。そのため、設定変更状態が完了していない状態での遊技可能状態の設定を防止することができる。
また、本変形例では、場合３において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２７（ａ）の左下のパターン）には、復帰状態として設定変更状態が設定される。そのため、不測のタイミングで復電（停電回復等）してＲＡＭクリアスイッチ４３の操作が実質的に困難な場合であっても設定変更状態を設定することができる。
【０２４５】
図２７（ｂ）には、図２７（ａ）に対応する場合４における復電時の遊技機１０の状態が示されている。但し、本変形例においても、場合４については、図２２（ｂ）に示される例と同一でよい。このため、本変形例における場合４の状態については説明を省略する。
【０２４６】
＜変形例２＞
次に、図２８を用いて、図２３に示される、上述の場合５（復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が設定確認状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）である場合）、及び上述の場合６（復電時に異常がなく、直前の電断時の状態が設定確認状態であり、且つ復電時の中枠開扉センサ７６がＯＦＦ（中枠１７が閉鎖状態）である場合）のそれぞれにおける復電時の遊技機１０の状態の変形例を説明する。
なお、図２８は、復電時に異常がなく、且つ直前の電断時の状態が設定確認状態である場合の復電時の遊技機１０の状態の変形例を整理した表である。
【０２４７】
図２８（ａ）には、場合５における復電時の遊技機１０の状態の変形例が示されている。
具体的に説明すると、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２８（ａ）の左上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として設定確認状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。
また、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２８（ａ）の右上のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として遊技可能状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７にベース値が表示される。
また、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２８（ａ）の左下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行されず、復帰状態として設定確認状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。
また、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮである場合（図２８（ａ）の右下のパターン）には、ＲＡＭクリア処理が実行され、復帰状態として設定変更状態が設定され、且つ主制御基板モニタ９７に現在の設定値が表示される。なお、この場合に、ＲＡＭ１０３のベース値に係る領域に異常があれば、当該領域もクリアされる。

【０２４８】
このように、変形例２では、上述の実施形態（図２３（ａ））とは異なり、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２８の左上のパターン）には、復帰状態として遊技可能状態とは異なる復帰状態（設定確認状態に限らず、遊技停止状態等、遊技可能状態とは異なる復帰状態であればよい）が設定される。そのため、設定確認状態が完了していない状態での遊技可能状態の設定を防止することができる。
特に、変形例２では、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＦＦであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２８の左上のパターン）には、復帰状態として設定確認状態が設定される。そのため、設定確認状態の再設定を円滑にすることができる。
【０２４９】
また、変形例２では、場合５において、設定キースイッチ４２がＯＮであり、且つＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＦＦである場合（図２８の左下のパターン）には、復帰状態として設定確認状態が設定される。そのため、設定確認状態の再設定を円滑にすることができる。
【０２５０】
図２８（ｂ）には、図２８（ａ）に対応する場合６における復電時の遊技機１０の状態が示されている。但し、本変形例においても、場合６については、図２３（ｂ）に示される例と同一でよい。このため、本変形例における場合４の状態については説明を省略する。
【０２５１】
＜他の変形例＞
以上の説明で記載されていない変形例について、以下に列挙する。
まず、上述の本実施形態及び変形例では、復電時のＲＡＭクリアスイッチ４３の態様を参照して復電時の復帰状態を決定しているが、復電時からのＲＡＭクリアスイッチ４３の連続操作時間が規定時間（例えば、３ｓ）を超えるか否かを参照するようにしもよい。このようにすれば、誤ったＲＡＭクリア処理の発生をより抑えることができる。
【０２５２】
また、上述の本実施形態及び変形例では、復電時の復帰状態を決定するにあたり、中枠開扉センサ７６の状態（中枠１７の開閉状態）を参照していたが、当該状態を参照せずに復帰状態を設定するようにしてもよい。この場合には、一律に、中枠開扉センサ７６がＯＮ（中枠１７が開放状態）の場合に従って復電時の復帰状態を設定すればよい。
【０２５３】
また、主制御基板モニタ９７に表示する遊技機の性能に関する表示としては、上述のベース値に限らず、いわゆる「役物比率」や「役物連続比率」等の遊技機の性能（設計値）を評価するための指標であれば、いずれの指標を採用してもよい。
更に、設定変更状態時及び設定確認状態時に判定され得るエラー状態（磁気感知エラー）に対応するエラー報知は、主制御基板モニタ９７への表示によって行うこともできる。この場合、Ｅ３というふうに、エラー報知用の表示が決められればよい。そして、設定変更状態時又は設定確認状態時に磁気感知エラーが判定された場合、設定キースイッチがＯＮからＯＦＦに切り替えられた後に、主制御基板モニタ９７において、ベース値表示を行わず、磁気感知エラーに対応するエラー報知用表示がなされてもよいし、ベース値表示とエラー報知用表示とを周期的に切り替えながら表示してもよい。更に、設定キースイッチがＯＮからＯＦＦに切り替えられることを待たずに、エラー状態が判定された直後から、設定値表示又はベース表示と切り替えられながら、エラー報知用表示が行われてもよい。
【０２５４】
以上で説明した本発明は、上述の説明に限定されるものではなく、本発明の目的が達成される限りにおける種々の変形、改良等の態様も含む。
【０２５５】

＜付記＞
本実施形態は、次のような技術思想を包含する。
（１）遊技球を発射し、発射された遊技球が入賞口に入球することで該入賞口に対応する数の賞球を付与し、複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定され、設定された該設定値に応じて賞球の付与に関する有利度が異なる遊技機であって、
操作手段と、
復電後の復帰状態として、前記設定値の変更が可能な設定変更状態、前記設定値の確認が可能な設定確認状態、及び遊技の進行が可能な遊技可能状態を設定し得る復帰状態設定手段と、
前記設定変更状態及び前記設定確認状態のいずれの状態時においても異常状態を判定し得る異常判定手段と、
を備え、
前記復帰状態設定手段は、
電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第一の態様である第一の場合には、前記設定変更状態を設定し、
電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第二の態様である第二の場合には、前記設定確認状態を設定し、
電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第三の態様である第三の場合には、前記遊技可能状態を設定し、
電断時の状態が前記遊技可能状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が第四の態様である第四の場合には、前記遊技可能状態を設定するものであり、
前記第三の場合には、ＲＡＭクリア処理が実行された後に、前記遊技可能状態が設定される一方、
前記第四の場合には、前記ＲＡＭクリア処理が実行されることなく、前記遊技可能状態が設定され、
前記復帰状態設定手段は、更に、
電断時の状態が前記設定確認状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が前記第一の態様である第五の場合には、前記設定変更状態を設定するものであることを特徴とする遊技機。
（２）上記（１）に記載の遊技機であって、
前記復帰状態設定手段は、更に、
電断時の状態が前記設定確認状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が前記第二の態様である第六の場合には、前記設定確認状態を設定するものであることを特徴とする遊技機。
（３）上記（１）又は上記（２）に記載の遊技機であって、
報知手段と、
前記報知手段を制御する報知制御手段と、を備え、
前記復帰状態設定手段は、更に、
電断時の状態が前記設定確認状態であり、且つ該電断に対する復電時の前記操作手段の態様が前記第四の態様である第七の場合には、前記遊技可能状態を設定するものであり、
前記第七の場合には、前記ＲＡＭクリア処理が実行されることなく、前記遊技可能状態が設定され、
前記報知制御手段は、
前記第七の場合において、前記遊技可能状態が設定された場合には、所定の報知を実行させることを特徴とする遊技機。
（４）上記（１）乃至上記（３）のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記操作手段は、
第一の操作手段及び第二の操作手段で構成されるものであり、
前記第一の操作手段は、
第一の位置及び第二の位置のうちの一方の位置から他方の位置へ変位可能である第一の

変位部を備え、
前記第一の位置及び前記第二の位置のそれぞれの位置において、外力を要することなく前記第一の変位部を保持するものであり、
前記第二の操作手段は、
第三の位置及び第四の位置のうちの一方の位置から他方の位置へ変位可能な第二の変位部を備え、
前記第二の変位部を第三の位置に付勢して保持するものであり、
前記第一の態様、前記第二の態様、前記第三の態様、及び前記第四の態様のそれぞれは、
前記第一の変位部の位置と前記第二の変位部の位置との組み合わせで特定されるものであり、
前記第一の態様及び前記第三の態様のそれぞれは、
前記第二の変位部が前記第四の位置であることを少なくとも含む組合せで特定されるものであることを特徴とする遊技機。
（５）上記（４）に記載の遊技機であって、
前記設定変更状態において、前記第二の変位部が前記第三の位置から前記第四の位置に変位するごとに、あらかじめ定められた順序に従って前記設定値が更新されることを特徴とする遊技機。
（６）上記（１）乃至上記（５）のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前面に遊技盤が配設され、開閉可能に構成された開閉体を備え、
前記操作手段は、
前記遊技盤の背面側に配設されたものであり、
前記復帰状態設定手段は、更に、
前記第一の場合であり、且つ復電時に前記開閉体が開放されている場合には、前記設定変更状態を設定する一方、
前記第一の場合であり、且つ復電時に前記開閉体が閉鎖されている場合には、前記遊技可能状態を設定し、
前記第三の場合には、復電時に前記開閉体が開放されているか否かに関わらず、前記遊技可能状態を設定するものであることを特徴とする遊技機。
（７）上記（６）に記載の遊技機であって、
前記第一の場合であり、且つ復電時に前記開閉体が閉鎖されている場合には、前記ＲＡＭクリア処理が実行された後に、前記遊技可能状態が設定されることを特徴とする遊技機。
（ａ）前記異常判定手段により判定される異常状態には、前記設定変更状態、前記設定確認状態、及び前記遊技可能状態のいずれの状態時においても判定され得る異常状態と、前記遊技可能状態の際のみにおいて判定され得る異常状態とが含まれる、
（１）から（７）のいずれか一つに記載の遊技機。
（ｂ）前記異常判定手段により前記異常状態が判定された場合の少なくとも一部において、報知を行う報知処理手段、
を更に備え、
前記異常判定手段により判定される異常状態の少なくとも一部には優先度が付されており、
前記報知処理手段は、前記異常判定手段により複数種の異常状態が判定された場合には、前記優先度が高い異常状態に対応する報知を行い、
前記設定変更状態又は前記設定確認状態の際に判定され得る異常状態は、前記遊技可能状態の際のみに判定され得る異常状態よりも高い優先度が付されている、
（１）から（７）及び（ａ）のいずれか一つに記載の遊技機。
（ｃ）前記設定変更状態又は前記設定確認状態の際に、前記設定変更状態であることを示す設定変更中報知又は前記設定確認状態であることを示す設定確認中報知を行い、前記復帰状態設定手段により前記設定変更状態又は前記設定確認状態から他の状態に変更された

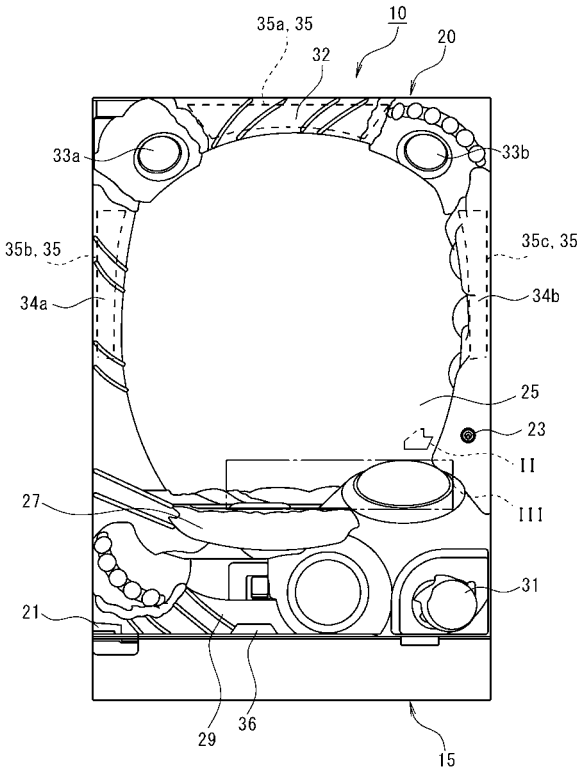
場合に、該設定変更中報知又は該設定確認中報知を終了させる報知処理手段、
を更に備え、
前記報知処理手段は、前記設定変更中報知又は前記設定確認中報知を行っている際に、前記異常判定手段により前記異常状態が判定された場合には、前記設定変更中報知又は前記設定確認中報知の終了後に、判定された前記異常状態に対応する異常状態報知を行う、
（１）から（７）、（ａ）及び（ｂ）のいずれか一つに記載の遊技機。
（ｄ）前記設定変更状態の時にＲＡＭクリア条件に応じてＲＡＭクリア処理を行うＲＡＭクリア手段、
を更に備え、
前記報知処理手段は、
前記ＲＡＭクリア処理が行われた場合には、前記設定変更中報知の終了後にＲＡＭクリア報知を行い、
前記設定変更中報知を行っている際に、前記異常判定手段により前記異常状態が判定された場合には、前記設定変更中報知及び前記ＲＡＭクリア報知の終了後に、判定された前記異常状態に対応する異常状態報知を行う、
（ｃ）に記載の遊技機。
【符号の説明】
【０２５６】
１０　遊技機
１５　外枠
１７　中枠
２０　前枠
２１　ヒンジ機構
２２　可動装飾体
２３　シリンダ錠
２５　透明部材
２７　上球受け皿
２９　下球受け皿
３１　操作ハンドル
３２　上枠部
３３（３３ａ、３３ｂ）　スピーカ
３４ａ、３４ｂ　左右側枠部
３５（３５ａ、３５ｂ、３５ｃ）　演出ランプ
３６　球抜き機構
３７　演出ボタン
３８（３８ａ、３８ｂ、３８ｃ、３８ｄ）　カーソルボタン
３９　メイン操作部
３９ａ　玉貸ボタン
３９ｂ　返却ボタン
４０　電源スイッチ
４１　設定値基板
４２　設定キースイッチ
４３　ＲＡＭクリアスイッチ
４４　設定基板カバー
４５　開閉カバー
４６　遊技球タンク
４７　タンクレール
４８　払出ユニット
４９　払出通路
５０　遊技盤

５０ａ　遊技領域
５１　外レール
５２　風車
５３　内レール
５５　大入賞口
５７　第１始動口
５９　第２始動口
６１　普通電動役物
６２　普通電動役物ソレノイド
６３　ゲート
６５　特別電動役物
６６Ａ　特別電動役物ソレノイド
６６Ｂ　振分部材ソレノイド
６７　一般入賞口
６９　アウト口
７０　第１始動口センサ
７１　第２始動口センサ
７２Ａ　大入賞口センサ
７２Ｂ　特定領域センサ
７２Ｃ　振分部材センサ
７３　一般入賞口センサ
７４　ゲートセンサ
７５　アウト球センサ
７６　中枠開扉センサ
７７　磁気センサ
８０　演出表示装置
８１　メイン表示部
８２　サブ表示部
８２ａ　上サブ表示部
８２ｂ　左サブ表示部
８２ｃ　右サブ表示部
９０　図柄表示装置
９１　第１特別図柄表示装置
９２　第２特別図柄表示装置
９３　普通図柄表示装置
９４　第１特別図柄保留ランプ
９５　第２特別図柄保留ランプ
９６　普通図柄保留ランプ
９７　主制御基板モニタ
１００　主制御基板
１０１　ＣＰＵ
１０２　ＲＯＭ
１０３　ＲＡＭ
１０４　Ｉ／Ｏポート
１０５　乱数回路
１０９　主制御基板ケース
１１０　入球判定手段
１１５　メイン乱数発生手段
１２０　メイン保留制御手段
１２５　事前判定手段

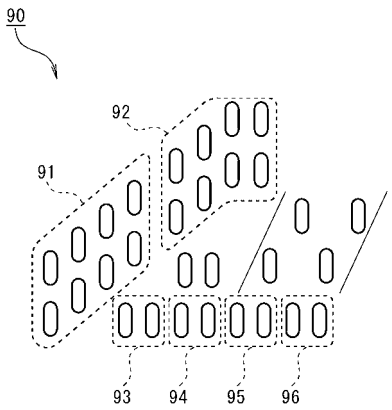
１３０　特図抽選手段
１３１　特図当否判定手段
１３２　特図停止図柄抽選手段
１３３　特図変動パターン導出手段
１３５　普図抽選手段
１４０　大当り遊技制御手段
１４５　図柄表示制御手段
１５０　電動役物制御手段
１５５　遊技状態制御手段
１６０　メイン情報記憶手段
１６５　メインエラー制御手段
１７０　メインコマンド管理手段
１７５　復電処理実行手段
１７６　復帰状態設定手段
１７７　設定変更手段
１７８　設定確認手段
１７９　遊技可能状態移行手段
１８０　電断処理実行手段
２００　第１副制御基板
２０１　ＣＰＵ
２０２　ＲＯＭ
２０３　ＲＡＭ
２０４　Ｉ／Ｏポート
２０９　第１副制御基板ケース
２１０　サブ乱数発生手段
２２０　通常演出制御手段
２２１　演出モード制御手段
２２２　演出ルート決定手段
２２３　サブ保留制御手段
２２４　先読み演出制御手段
２２５　演出内容決定手段
２２６　装飾図柄制御手段
２２７　大当り演出制御手段
２３０　サブエラー制御手段
２４０　ランプ制御手段
２５０　可動役物制御手段
２６０　サブ情報記憶手段
２７０　サブコマンド管理手段
３００　第２副制御基板
３０１　ＣＰＵ
３０２　ＲＯＭ
３０３　ＲＡＭ
３０４　Ｉ／Ｏポート
３０９　第２副制御基板ケース
４００　払出制御基板
４０１　ＣＰＵ
４０２　ＲＯＭ
４０３　ＲＡＭ
４０９　払出制御基板ケース
５００　電源制御基板

５０１　通常電源回路
５０２　バックアップ電源回路
５０３　電断検出回路
５０９　電源制御基板ケース
６００　設定キー
Ｘ　第１流路
Ｙ　第２流路

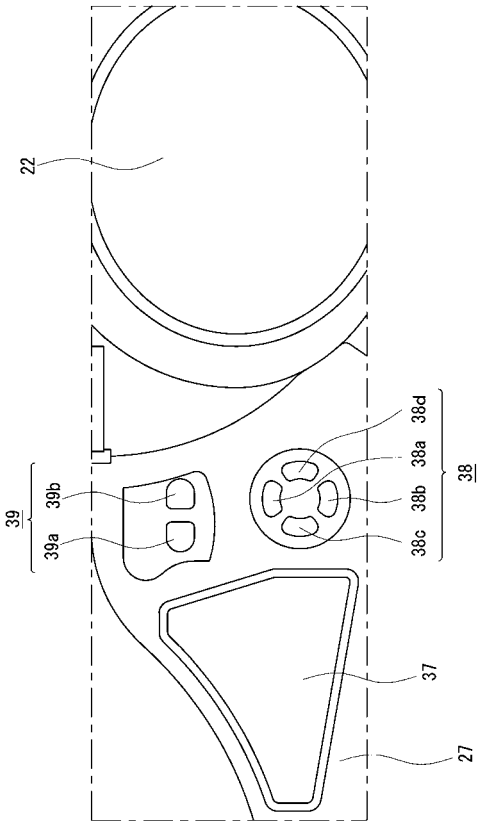
【図１】



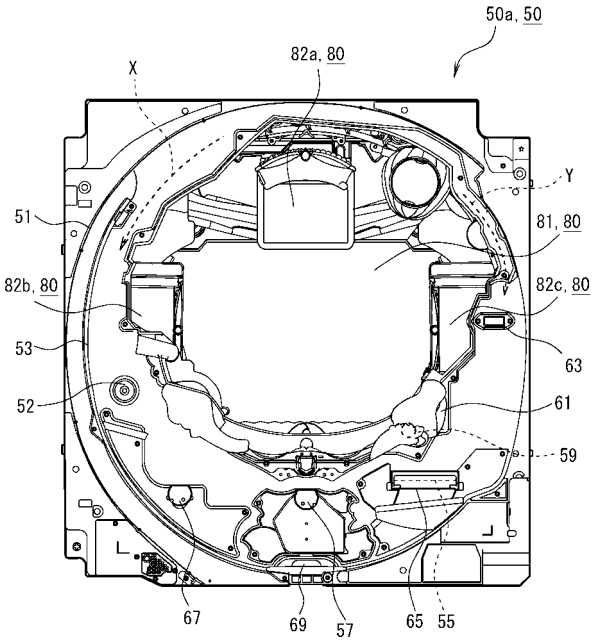
【図２】



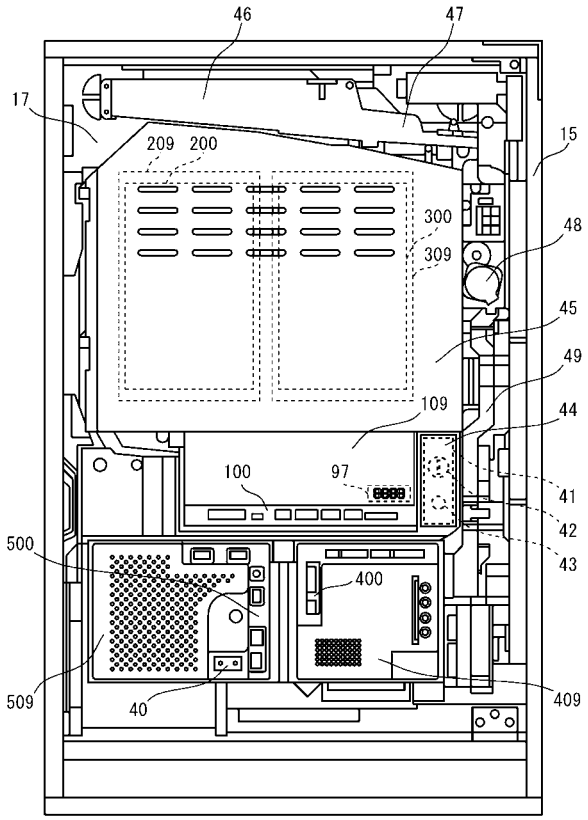
【図３】


22
38d
38a
38b
38c
38
39b
39a
39
37
27

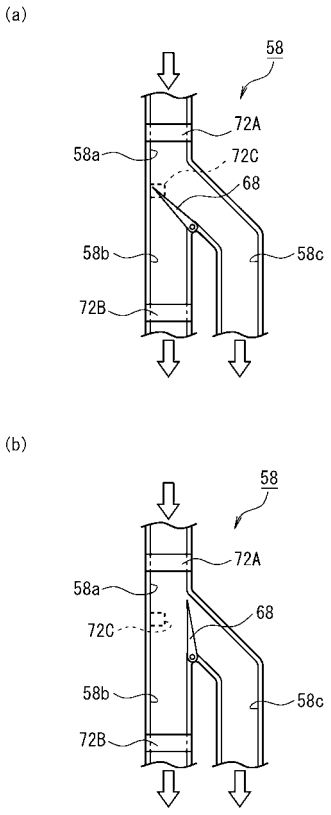
【図４】


50a, 50
82a, 80
X
Y
51
81, 80
82b, 80
82c, 80
53
63
52
61
59
67
69
57
65
55

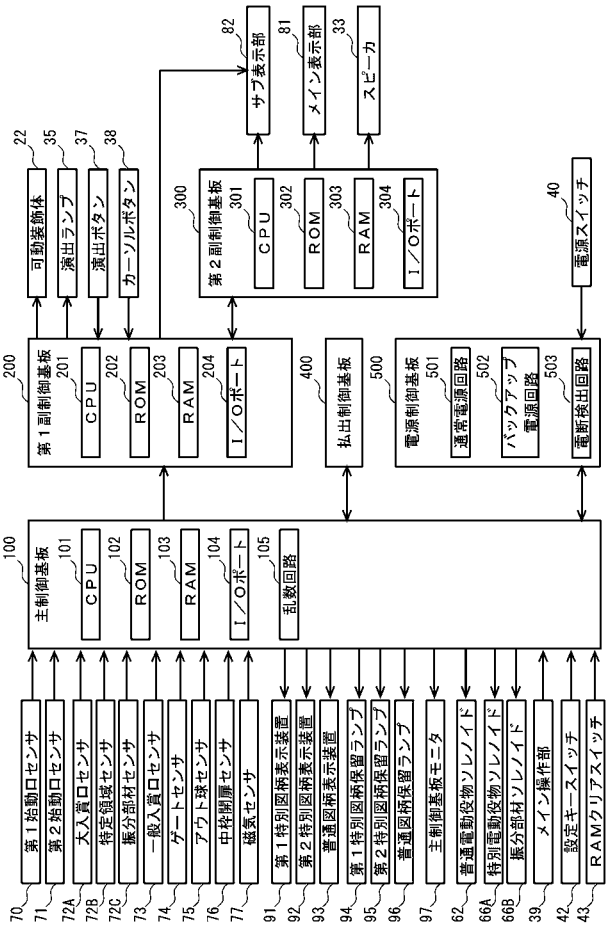
【図５】


46
47
17
15
209
200
300
309
48
45
49
109
44
100
97
41
42
43
500
400
509
40
409

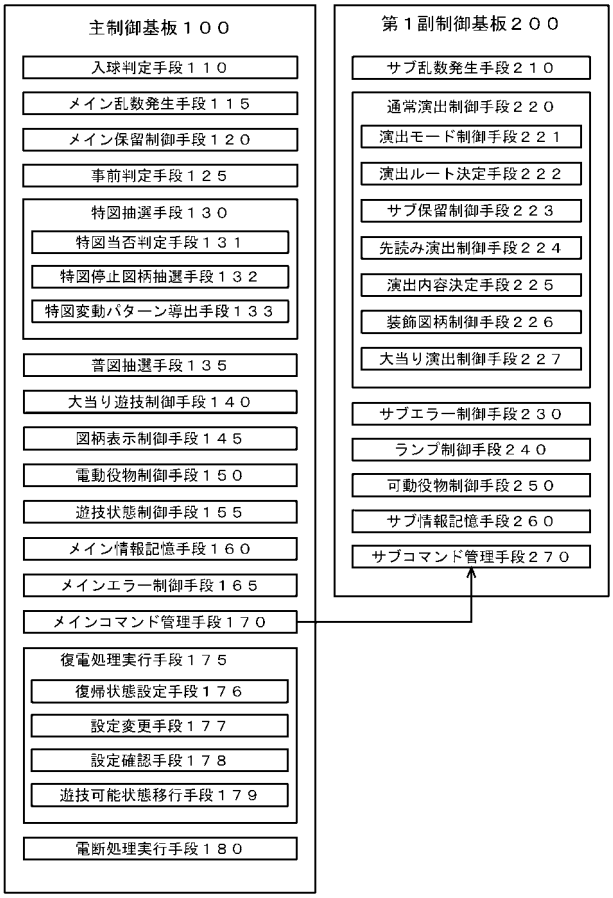
【図６】


(a)
58
72A
58a
72C
68
58b
58c
72B
(b)
58
72A
58a
68
72C
58b
58c
72B

【図７】



【図８】



【図９】

（ａ）特図１当否判定用

		抽選値		
		設定値１	設定値２	設定値３
特図低確	大当り	１８０	１９０	２００
	小当り	３００	３００	３００
特図高確	大当り	４５０	４７５	５００
	小当り	３００	３００	３００

（ｂ）特図２当否判定用

		抽選値		
		設定値１	設定値２	設定値３
特図低確	大当り	１８０	１９０	２００
	小当り	０	０	０
特図高確	大当り	４５０	４７５	５００
	小当り	０	０	０

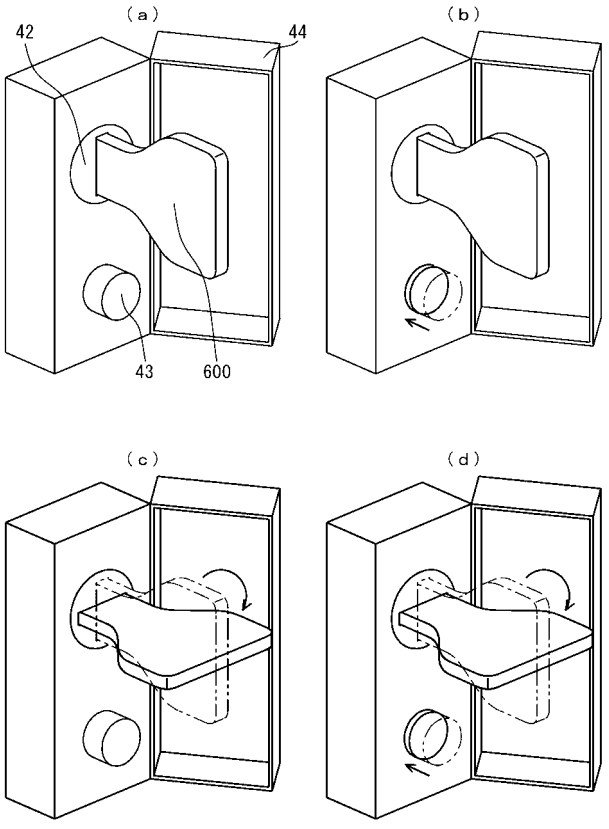
（ｃ）特図１停止図柄抽選用

	抽選値（全設定値共通）	抽選状態		R数
		特図	普図	
図柄Ａ	５０	高確	高確	９
図柄Ｂ	５０	低確	高確	８

（ｄ）特図２停止図柄抽選用

	抽選値（全設定値共通）	抽選状態		R数
		特図	普図	
図柄ａ	６５	高確	高確	１６
図柄ｂ	３５	低確	高確	８

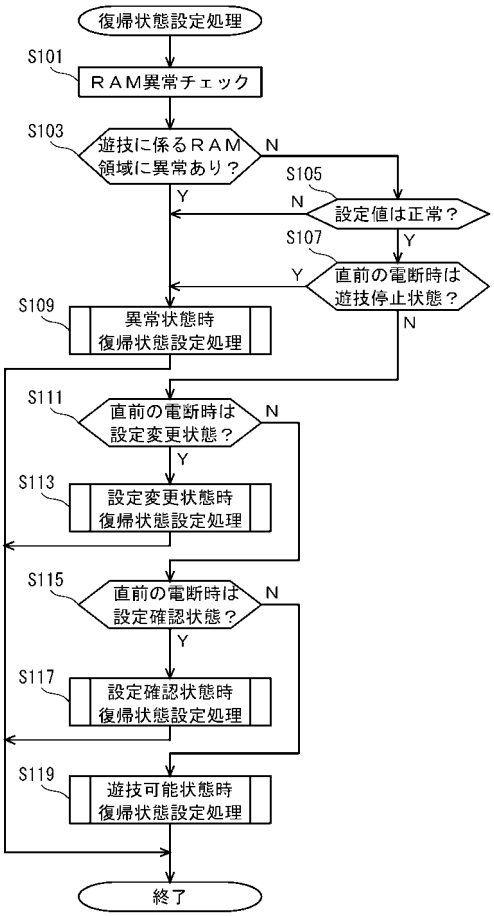
【図１０】



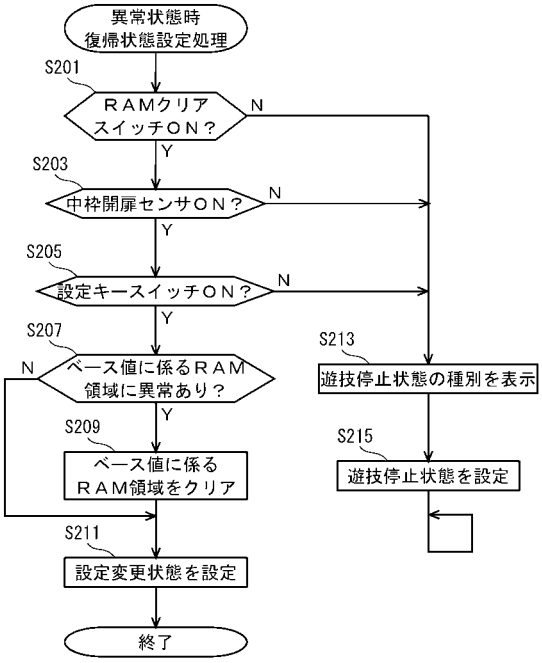
【図１１】

エラー状態	判定可能状態		エラー報知態様					
	遊技可能状態	設定変更状態/設定確認状態	メイン表示部	スピーカ	枠上ランプ	中枠ランプ	報知時期	セキュリティ信号
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
磁気感知エラー	○	○	○全画面	「磁気センサーが反応しました」	黄	赤	電源断まで	○
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
経路振分エラー	○	×	○帯	「不正を検知しました」	青	赤	解除まで＆最短3秒間	○
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
右打ちエラー	○	×	○帯	エラー音（連続）	青	赤	基本：10秒間 最小：30秒間	×
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

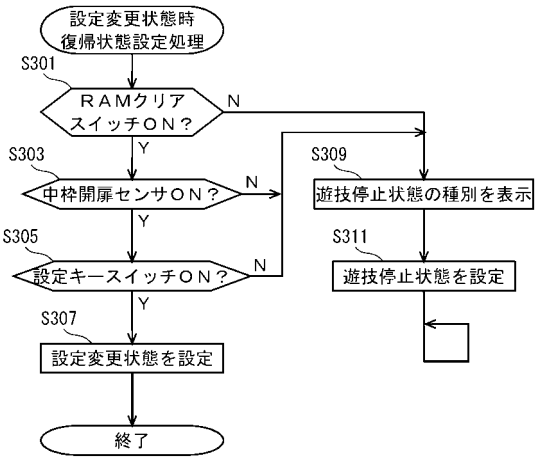
【図１２】



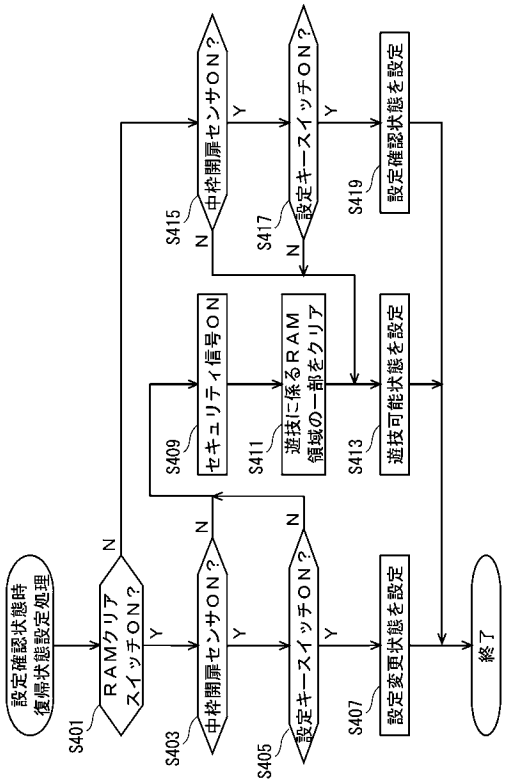
【図１３】



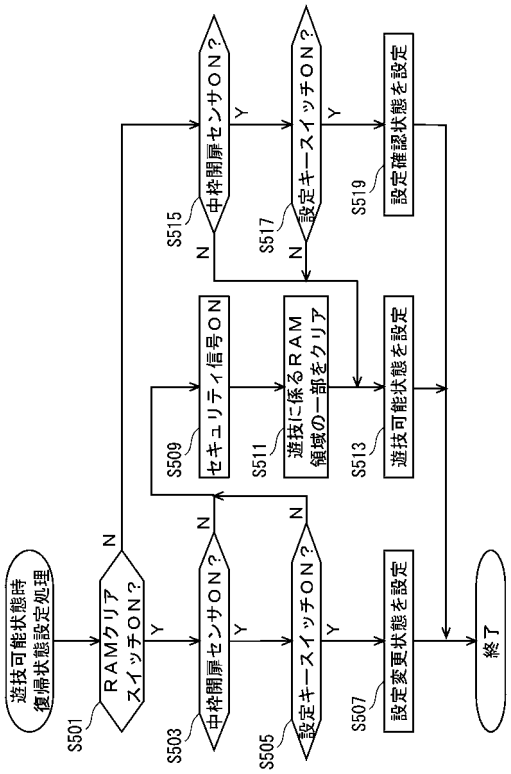
【図１４】



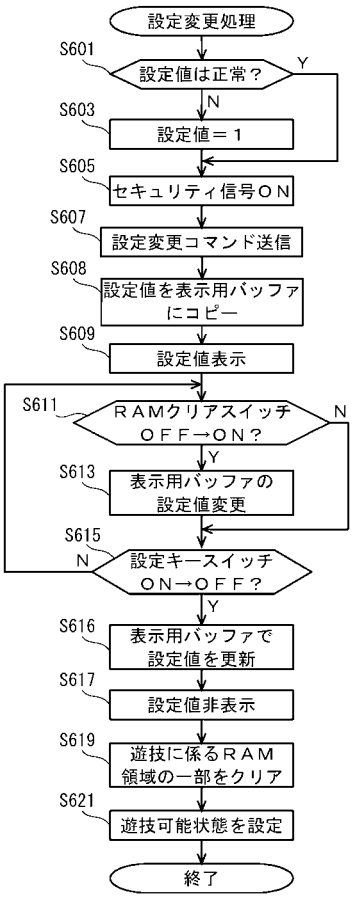
【図１５】



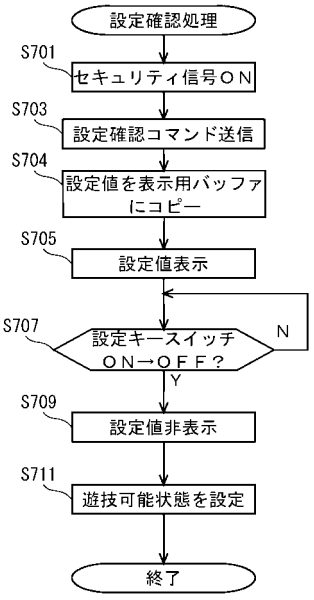
【図１６】



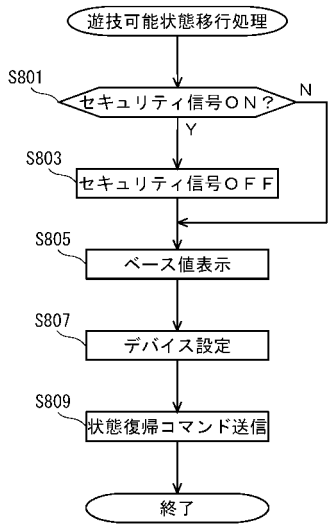
【図１７】



【図１８】



【図１９】



【図２０】

状態	主制御基板モニタ
設定値＝１	
設定値＝２	
設定値＝３	
ＲＡＭ異常による遊技停止状態	
ＲＡＭ異常以外による遊技停止状態	
ベース値 ※ベース値３０の場合	

【図２１】

（ａ）復電時異常あり／復電時中枠開放状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ ＯＦＦ	RAMクリアスイッチ ＯＮ
ＯＦＦ	ＲＡＭクリア	なし	なし
	復帰状態	遊技停止状態	遊技停止状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ１」表示	「Ｅ１」表示
ＯＮ	ＲＡＭクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技停止状態	設定変更状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ１」表示	設定値表示

（ｂ）復電時異常あり／復電時中枠開鎖状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ ＯＦＦ	RAMクリアスイッチ ＯＮ
ＯＦＦ	ＲＡＭクリア	なし	なし
	復帰状態	遊技停止状態	遊技停止状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ１」表示	「Ｅ１」表示
ＯＮ	ＲＡＭクリア	なし	なし
	復帰状態	遊技停止状態	遊技停止状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ１」表示	「Ｅ１」表示

【図２２】

（ａ）復電時異常なし／電断時設定変更状態／復電時中枠開放状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ ＯＦＦ	RAMクリアスイッチ ＯＮ
ＯＦＦ	ＲＡＭクリア	なし	なし
	復帰状態	遊技停止状態	遊技停止状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ２」表示	「Ｅ２」表示
ＯＮ	ＲＡＭクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技停止状態	設定変更状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ２」表示	設定値表示

（ｂ）復電時異常なし／電断時設定変更状態／復電時中枠閉鎖状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ ＯＦＦ	RAMクリアスイッチ ＯＮ
ＯＦＦ	ＲＡＭクリア	なし	なし
	復帰状態	遊技停止状態	遊技停止状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ２」表示	「Ｅ２」表示
ＯＮ	ＲＡＭクリア	なし	なし
	復帰状態	遊技停止状態	遊技停止状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ２」表示	「Ｅ２」表示

【図２３】

（ａ）復電時異常なし／電断時設定確認状態／復電時中枠開放状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ OFF	RAMクリアスイッチ ON
OFF	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技可能状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	ベース値表示	ベース値表示
ON	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	設定確認状態	設定変更状態
	主制御基板モニタ	設定値表示	設定値表示

（ｂ）復電時異常なし／電断時設定確認状態／復電時中枠閉鎖状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ OFF	RAMクリアスイッチ ON
OFF	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技可能状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	ベース値表示	ベース値表示
ON	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技可能状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	ベース値表示	ベース値表示

【図２４】

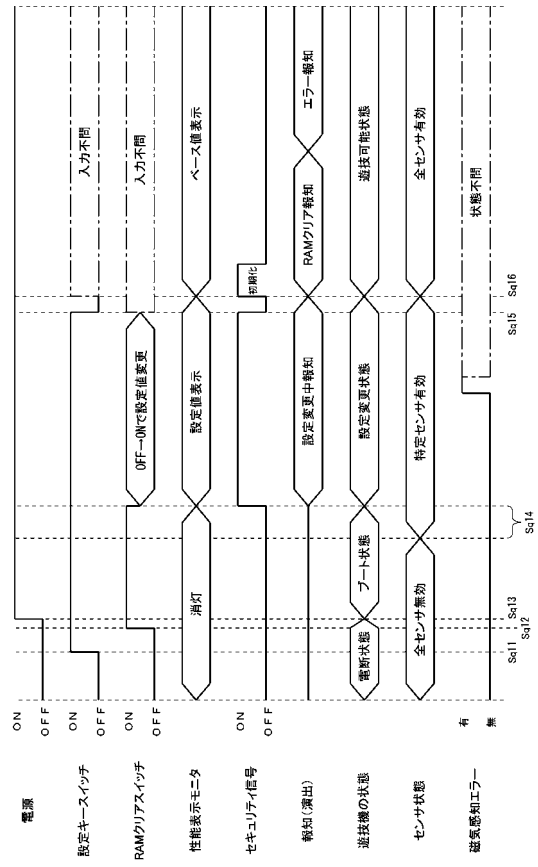
（ａ）復電時異常なし／電断時遊技可能状態／復電時中枠開放状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ OFF	RAMクリアスイッチ ON
OFF	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技可能状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	ベース値表示	ベース値表示
ON	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	設定確認状態	設定変更状態
	主制御基板モニタ	設定値表示	設定値表示

（ｂ）復電時異常なし／電断時遊技可能状態／復電時中枠閉鎖状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ OFF	RAMクリアスイッチ ON
OFF	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技可能状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	ベース値表示	ベース値表示
ON	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技可能状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	ベース値表示	ベース値表示

【図２５】



【図２６】

【図２７】

（ａ）復電時異常なし／電断時設定変更状態／復電時中枠開放状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ OFF	RAMクリアスイッチ ON
OFF	RAMクリア	あり	あり
	復帰状態	設定変更状態	設定変更状態
	主制御基板モニタ	設定値表示	設定値表示
ON	RAMクリア	あり	あり
	復帰状態	設定変更状態	設定変更状態
	主制御基板モニタ	設定値表示	設定値表示

（ｂ）復電時異常なし／電断時設定変更状態／復電時中枠閉鎖状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ OFF	RAMクリアスイッチ ON
OFF	RAMクリア	なし	なし
	復帰状態	遊技停止状態	遊技停止状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ２」表示	「Ｅ２」表示
ON	RAMクリア	なし	なし
	復帰状態	遊技停止状態	遊技停止状態
	主制御基板モニタ	「Ｅ２」表示	「Ｅ２」表示

【図２８】

（ａ）復電異常なし／電断時設定確認状態／復電時中枠開放状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ OFF	RAMクリアスイッチ ON
OFF	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	設定確認状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	設定値表示	ベース値表示
ON	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	設定確認状態	設定変更状態
	主制御基板モニタ	設定値表示	設定値表示

（ｂ）復電時異常なし／電断時設定確認状態／復電時中枠閉鎖状態

設定キースイッチ		RAMクリアスイッチ OFF	RAMクリアスイッチ ON
OFF	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技可能状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	ベース値表示	ベース値表示
ON	RAMクリア	なし	あり
	復帰状態	遊技可能状態	遊技可能状態
	主制御基板モニタ	ベース値表示	ベース値表示

フロントページの続き

(72)発明者　川北　雄大
愛知県名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地　株式会社ニューギン内
(72)発明者　堀池　勇太
東京都中央区日本橋茅場町２丁目９番４号　ニューギン東京ビル内
(72)発明者　堀井　大介
愛知県名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地　株式会社ニューギン内

Ｆターム(参考) 2C088 BC58　CA14　CA28