

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7173525号
(P7173525)

(45)発行日 令和4年11月16日(2022.11.16)

(24)登録日 令和4年11月8日(2022.11.8)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 3 2 Z

請求項の数 1 (全46頁)

(21)出願番号	特願2018-110384(P2018-110384)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	平成30年6月8日(2018.6.8)		株式会社ニューギン
(65)公開番号	特開2019-209052(P2019-209052)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
	A)		
(43)公開日	令和1年12月12日(2019.12.12)	(74)代理人	100105957
審査請求日	令和1年7月26日(2019.7.26)		弁理士 恩田 誠
審判番号	不服2021-17945(P2021-17945/J)	(74)代理人	100068755
	1)		弁理士 恩田 博宣
審判請求日	令和3年12月24日(2021.12.24)	(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	熊谷 充康
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
		(72)発明者	株式会社ニューギン内
			堀井 大介
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤を含む各種の遊技用構成部材を搭載するとともに施錠装置の操作によって開放可能な搭載枠を備え、始動条件の成立を契機とした大当たり抽選に当選したことを条件として大入賞口を開放する特別遊技を付与する遊技機において、

設定情報に関する制御を行うことが可能に構成された設定制御手段と、

所定の操作を可能に構成された設定操作手段と、

報知を行う複数の報知手段と、

外部信号を出力する外部信号出力手段と、を備え、

前記大当たり抽選には、設定されている設定情報に応じた当選確率で当選し、

前記報知手段には、前記搭載枠を閉鎖しているときには前記遊技機の前面側から報知内容を特定不能であるが前記搭載枠を開放しているときには報知内容を特定可能な第1報知手段と、前記搭載枠を閉鎖しているときであっても前記遊技機の前面側から報知内容を特定可能な第2報知手段と、があり、

前記設定情報に関する制御を行う設定制御状態には、

前記設定情報を設定可能な設定変更状態と、設定されている設定情報を確認できるよう以前記第1報知手段を制御する設定確認状態と、があり、

前記設定変更状態への移行条件、及び、前記設定確認状態への移行条件には、前記設定操作手段の所定態様操作が含まれており、

前記第2報知手段には、前記設定変更状態であるときと前記設定確認状態であるときと

を区別可能に報知可能な特定報知手段を含み、

前記設定変更状態では、前記第1報知手段の報知内容からは前記設定情報を認識し得るが、前記第2報知手段の報知内容からは前記設定情報を認識し得ないようになっており、

前記設定変更状態への移行に応じて、又は、前記設定確認状態への移行に応じて前記外部信号が出力され、前記設定変更状態が最低出力時間以内に終了しても、前記外部信号が少なくとも当該最低出力時間にわたって出力され、前記設定確認状態が最低出力時間以内に終了しても、前記外部信号が少なくとも当該最低出力時間にわたって出力され、前記設定変更状態と前記設定確認状態とでは最低出力時間が異なり、

前記遊技機は、当該遊技機の電源投入に伴って設定エラーが発生している場合には設定エラー報知を実行可能に構成され、

前記設定エラー報知は、前記設定変更状態であるときの報知、及び前記設定確認状態であるときの報知よりも優先して実行され、

前記設定エラー報知が行われているときには、前記外部信号が出力され、

前記設定エラーには、第1エラーと、第2エラーと、が含まれ、

前記第1エラーは、前記設定情報が異常であることを条件として発生するエラーであり、

前記第2エラーは、前記設定変更状態であるときに前記遊技機への電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに前記設定変更状態へ移行しなかったこと又は移行させなかったことを条件として発生するエラーであり、

前記設定エラー報知が実行される場合には、前記第1エラーと、前記第2エラーと、が識別して報知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、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機は、始動口への入球を契機として大当たり抽選を行い、当該大当たり抽選に当選すると、大入賞口を開放する特別遊技（所謂、大当たり遊技）を付与するよう構成されている（例えば、特許文献1）。遊技者は、大当たり遊技において多数の賞球を獲得し得ることから、その興趣が向上される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-261711号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来のパチンコ遊技機では、大当たり確率など、特別遊技に関する有利度合いが機種ごとに固定されているから、長時間の遊技の結果、飽きによって遊技者の興趣を低下させてしまう虞があった。

【0005】

本発明は、このような従来の技術に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技者の興趣の低下を抑制できる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決する遊技機は、遊技盤を含む各種の遊技用構成部材を搭載するとともに施錠装置の操作によって開放可能な搭載枠を備え、始動条件の成立を契機とした大当たり抽選に当選したことを条件として大入賞口を開放する特別遊技を付与する遊技機において、設定情報に関する制御を行うことが可能に構成された設定制御手段と、所定の操作を可能に構成された設定操作手段と、報知を行う複数の報知手段と、外部信号を出力する外部信

10

20

30

40

50

号出力手段と、を備え、前記大当たり抽選には、設定されている設定情報に応じた当選確率で当選し、前記報知手段には、前記搭載枠を閉鎖しているときには前記遊技機の前面側から報知内容を特定不能であるが前記搭載枠を開放しているときには報知内容を特定可能な第1報知手段と、前記搭載枠を閉鎖しているときであっても前記遊技機の前面側から報知内容を特定可能な第2報知手段と、があり、前記設定情報に関する制御を行う設定制御状態には、前記設定情報を設定可能な設定変更状態と、設定されている設定情報を確認できるように前記第1報知手段を制御する設定確認状態と、があり、前記設定変更状態への移行条件、及び、前記設定確認状態への移行条件には、前記設定操作手段の所定態様操作が含まれてあり、前記第2報知手段には、前記設定変更状態であるときと前記設定確認状態であるときとを区別可能に報知可能な特定報知手段を含み、前記設定変更状態では、前記第1報知手段の報知内容からは前記設定情報を認識し得るが、前記第2報知手段の報知内容からは前記設定情報を認識し得ないようになっており、前記設定変更状態への移行に応じて、又は、前記設定確認状態への移行に応じて前記外部信号が出力され、前記設定変更状態が最低出力時間以内に終了しても、前記外部信号が少なくとも当該最低出力時間にわたって出力され、前記設定確認状態が最低出力時間以内に終了しても、前記外部信号が少なくとも当該最低出力時間にわたって出力され、前記設定変更状態と前記設定確認状態とでは最低出力時間が異なり、前記遊技機は、当該遊技機の電源投入に伴って設定エラーが発生している場合には設定エラー報知を実行可能に構成され、前記設定エラー報知は、前記設定変更状態であるときの報知、及び前記設定確認状態であるときの報知よりも優先して実行され、前記設定エラー報知が行われているときには、前記外部信号が出力され、前記設定エラーには、第1エラーと、第2エラーと、が含まれ、前記第1エラーは、前記設定情報が異常であることを条件として発生するエラーであり、前記第2エラーは、前記設定変更状態であるときに前記遊技機への電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに前記設定変更状態へ移行しなかったこと又は移行させなかったことを条件として発生するエラーであり、前記設定エラー報知が実行される場合には、前記第1エラーと、前記第2エラーと、が識別して報知されることを要旨とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ遊技機の全体斜視図。

【図2】遊技盤の正面図。

【図3】主制御ユニットの正面図。

【図4】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図5】設定値（設定情報）を説明する説明図。

【図6】電源投入時の状態移行を説明する説明図。

【図7】エラーの種類と報知優先度を説明する説明図。

【図8】電源投入処理を示すフローチャート。

【図9】設定確認状態へ移行したときの制御内容を説明するタイミングチャート。

【図10】設定変更状態へ移行したときの制御内容を説明するタイミングチャート。

【図11】設定制御状態中の報知態様を説明する説明図。

【図12】RWMクリア報知と復電報知の報知態様を説明する説明図。

【図13】（a）,（b）は設定制御状態における表示手段の報知態様を説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、パチンコ遊技機の一実施形態について説明する。本明細書において、上、下、左、右、前（表）、及び後（裏）は、遊技者から見たときの各方向を示すものとする。

図1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機10は、枠体Wを備えている。枠体Wは、パチンコ遊技機10の機体を構成している。枠体Wは、パチンコ遊技機10の機体

10

20

30

40

50

を遊技場などの島設備（遊技機設置設備）へ固定するための固定枠（設置枠）としての外枠W Sと、各種の部品（遊技用構成部材）を搭載する搭載枠（搭載部）としての中枠W N及び前枠W Mと、を備えている。中枠W Nは外枠W Sの開口前面側に開放及び着脱自在に組み付けられるとともに、前枠W Mは中枠W Nの前面側に開閉及び着脱自在に組み付けかれている。搭載枠を構成する枠体数は、1つでもよく、3つ以上でもよい。

【0012】

パチンコ遊技機10は、施錠装置S Sを備えている。パチンコ遊技機10では、常には施錠装置S Sによって中枠W N及び前枠W Mの開放が規制されており、遊技場の管理者が管理する枠キー（鍵）を用いて施錠装置S Sを操作することで解錠されて中枠W N及び前枠W Mを開放させることができる。

10

【0013】

前枠W Mは、中枠W Nに搭載される遊技盤Y Bを保護する保護ガラスGを備えている。図1において保護ガラスGは、一部を残して図示が省略されているが、実際には前枠W Mの窓口W M aの全体を覆っている。前枠W Mは、支持枠である中枠W Nに開閉可能に支持されるとともに遊技盤Y Bを視認可能とする窓口W M aが形成されている。

【0014】

また、前枠W Mは、前面にスピーカS Pを備えている。スピーカS Pは、楽曲や効果音などの音を出力する音声演出を行う際に用いられるとともに、エラー音を出力するエラー報知といった音声報知を行う際にも用いられる。この実施形態において、スピーカS Pは、報知を行う報知手段、所定の報知を可能に構成された特定報知手段、及び音出力手段である。

20

【0015】

また、前枠W Mは、前面に装飾ランプL A 1, L A 2を備えている。なお、以下の説明では、装飾ランプL A 1, L A 2を纏めて「装飾ランプL A」と示す場合がある。装飾ランプL Aは、内蔵された発光体の点灯、点滅及び消灯による発光演出を行う際に用いられるとともに、エラー報知といった発光報知を行う際にも用いられる。装飾ランプL A 1, L A 2は、演出及び報知の際に同様の発光であってもよく、異なる発光であってもよい。この実施形態において、装飾ランプL Aは、報知を行う報知手段、所定の報知を可能に構成された特定報知手段である。

【0016】

また、前枠W Mは、前面下部に遊技球の発射ハンドルH Dを備えているとともに、前面下部に遊技球を貯留する球皿（貯留皿）として上皿S aと下皿S bとを備えている。上皿S aは、主に発射ハンドルH Dの操作によって遊技盤Y Bの遊技領域Y B aに向けて打ち出される遊技球であって、機内に取り込まれる遊技球を貯留する貯留皿である。下皿S bは、主にパチンコ遊技機10から払出される遊技球であって、上皿S aから溢れ出た遊技球を貯留する貯留皿である。なお、図示しないが、前枠W Mの後側には、遊技球を下皿S bへ排出する各種の排出通路が搭載されている。排出通路には、例えば、上皿S aから溢れ出た遊技球の排出通路、上皿S aに貯留されている遊技球の排出通路、遊技領域Y B aへ向けて打ち出されたが当該遊技領域Y B aへ到達せずに戻り球となった遊技球の排出通路がある。また、上皿S aの上面には、図1に示すように、遊技者が演出の一つである操作演出において操作可能な演出ボタンB Tや、遊技者がパチンコ遊技機10から貸し球を貸し受ける際に操作する球貸操作部T Sなどが設けられている。

30

【0017】

中枠W Nには、遊技盤Y B、各種の制御基板、図示しない遊技球を払出すための各種部材（球タンク、払出ユニット）などが搭載されている。また、図示しないが、中枠W Nには、遊技球の案内通路が搭載されている。案内通路には、例えば、球タンクに貯留されている遊技球を払出ユニットへ案内する案内通路、払出ユニットから払出された遊技球（賞球又は貸し球）を上皿S aへ案内する案内通路、遊技に使用された有効球を機外（遊技機設置設備）に案内する案内通路がある。有効球については後に詳しく説明する。

40

【0018】

50

図2に示すように、遊技盤Y Bの盤面には、正面視ほぼ円形状の遊技領域Y B aが画成されている。そして、遊技領域Y B aのほぼ中央には、画像表示部G Hを有する演出表示装置1 1が設けられている。演出表示装置1 1の画像表示部G Hは、例えば液晶ディスプレイ型の表示部である。演出表示装置1 1では、演出図柄(飾り図柄)を用いた図柄変動ゲームなど、画像を用いた各種の表示演出が表示される。また、演出表示装置1 1は、エラー画像を表示するエラー報知といった報知を行う際にも用いられる。この実施形態において、演出表示装置1 1は、報知を行う報知手段、所定の報知を可能に構成された特定報知手段、及び表示手段である。

【0019】

また、遊技盤Y Bの遊技領域Y B aには、遊技球が入球可能な複数の入賞口(入球口)が配設されている。入賞口には、第1始動口1 2と、第2始動口1 3と、大入賞口1 4と、普通入賞口1 5, 1 6と、を含む。

10

【0020】

第1始動口1 2は、図柄変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。この実施形態において第1始動口1 2は、演出表示装置1 1の下方に位置しており、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。第1始動口1 2には入球した遊技球を遊技盤Y Bの後側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第1始動口1 2に入球した遊技球を検知する手段(図5に示す第1始動入賞センサS E 1)が配設されている。

20

【0021】

第2始動口1 3は、図柄変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。この実施形態において第2始動口1 3は、第1始動口1 2の右方に位置している。第2始動口1 3は、所定条件(普通図柄の当選)が成立していないときには遊技球を入球させることができない、若しくは入球し難いように閉鎖されている。そして、第2始動口1 3は、所定条件(普通図柄の当選)の成立により、遊技球を入球させることができる、若しくは入球し易いように開放される。第2始動口1 3は、アクチュエータ(ソレノイドやモータなど)から動力を受けて開放する。この実施形態において第2始動口1 3を開放させるアクチュエータとして、図5に示す第1ソレノイドS L 1を備えている。また、第2始動口1 3には入球した遊技球を遊技盤Y Bの後側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第2始動口1 3に入球した遊技球を検知する手段(図5に示す第2始動入賞センサS E 2)が配設されている。第2始動口1 3は、所謂「普通電動役物」である。

30

【0022】

大入賞口1 4は、賞球の払出条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。この実施形態において大入賞口1 4は、演出表示装置1 1の右下方に位置している。大入賞口1 4は、所定条件(特別図柄の当選)が成立していないときには遊技球を入球させることができないように閉鎖されている。そして、大入賞口1 4は、所定条件(特別図柄の当選)の成立により、遊技球を入球させることができる、若しくは入球し易いように開放される。大入賞口1 4は、アクチュエータ(ソレノイドやモータなど)から動力を受けて開放する。この実施形態において大入賞口1 4を開放させるアクチュエータとして、図5に示す第2ソレノイドS L 2を備えている。また、大入賞口1 4には入球した遊技球を遊技盤Y Bの後側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には大入賞口1 4に入球した遊技球を検知する手段(図5に示す特別入賞センサS E 3)が配設されている。

40

【0023】

普通入賞口1 5, 1 6は、賞球の払出条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。この実施形態において普通入賞口1 5, 1 6は遊技領域Y B aの左方の領域と右方の領域のそれぞれに位置している。また、普通入賞口1 5, 1 6は、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。

【0024】

50

左方の普通入賞口 1 5 は、主に第 1 始動口 1 2 を狙って発射された遊技球が入球可能な位置にあり、大入賞口 1 4 を狙って発射された遊技球は入球不能な位置にある。この実施形態において左方の領域には、複数の普通入賞口 1 5 が設けられている。そして、左方の各普通入賞口 1 5 には入球した遊技球を遊技盤 Y B の後側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には各普通入賞口 1 5 に入球した遊技球を検知する手段（図 5 に示す第 1 普通入賞センサ S E 5 ）が配設されている。左方の普通入賞口 1 5 に連設された球通路は、各普通入賞口 1 5 に入球した遊技球を受け入れる複数の分岐通路と、各分岐通路を案内された遊技球を受け入れる集合通路によって構成されており、当該集合通路に单一の普通入賞センサ S E 5 が配設されている。

【 0 0 2 5 】

10

右方の普通入賞口 1 6 は、主に大入賞口 1 4 を狙って発射された遊技球が入球可能な位置にあり、第 1 始動口 1 2 を狙って発射された遊技球は入球不能な位置にある。つまり、右方の普通入賞口 1 6 は、大入賞口 1 4 を狙って発射された遊技球が入球可能な位置に配置されている。この実施形態において右方の領域には、単数の普通入賞口 1 6 が設けられている。そして、右方の普通入賞口 1 6 には入球した遊技球を遊技盤 Y B の後側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には普通入賞口 1 6 に入球した遊技球を検知する手段（図 5 に示す第 2 普通入賞センサ S E 6 ）が配設されている。

【 0 0 2 6 】

この実施形態において上記した第 1 始動口 1 2 、第 2 始動口 1 3 、大入賞口 1 4 及び普通入賞口 1 5 、 1 6 は、何れの入賞口も遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入賞口であり、第 1 始動口 1 2 、第 2 始動口 1 3 及び普通入賞口 1 5 、 1 6 は大入賞口 1 4 とは異なる複数の入賞口である。この実施形態では、第 1 始動口 1 2 の賞球数を [4 球] に、第 2 始動口 1 3 の賞球数を [1 球] に、大入賞口 1 4 の賞球数を [1 5 球] に、普通入賞口 1 5 、 1 6 の各賞球数を [5 球] に定めている。なお、各入賞口に定めた賞球数は、適宜変更してもよい。賞球数として定めた遊技球の個数は、1 球の入球に対してパチンコ遊技機 1 0 から払出される遊技球の個数である。第 1 始動口 1 2 、第 2 始動口 1 3 、大入賞口 1 4 、及び普通入賞口 1 5 、 1 6 は、遊技球の入球によって賞球払い出しの対象となる入球装置であり、パチンコ遊技機 1 0 には前述したような賞球払い出しの対象となる入球装置が複数備えられている。

20

【 0 0 2 7 】

30

また、遊技領域 Y B a には、作動ゲート 1 7 が配設されている。この実施形態において作動ゲート 1 7 は、遊技領域 Y B a の右方の領域であって、第 2 始動口 1 3 や大入賞口 1 4 の上方に位置している。作動ゲート 1 7 には、常時、遊技球を入球させることができるように開放されたゲート口 1 7 a が開口されている。ゲート口 1 7 a には、入球し、通過する遊技球を検知する手段（図 5 に示すゲートセンサ S E 4 ）が配設されている。作動ゲート 1 7 のゲート口 1 7 a は、普通図柄を用いた図柄変動ゲーム（以下、「普図変動ゲーム」と示す）の始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入球口である。第 2 始動口 1 3 は、作動ゲート 1 7 へ遊技球が入球することによって行われる普通図柄の当り抽選に当選し、普図変動ゲームで導出された後、閉鎖状態から開放状態へ動作する。なお、作動ゲート 1 7 は、遊技球の入球によって賞球払い出しの対象となる入球装置ではなく、作動ゲート 1 7 に遊技球が入球しても賞球の払出条件は成立しない。

40

【 0 0 2 8 】

ここで、前述した有効球について説明する。

本明細書において有効球は、パチンコ遊技機 1 0 での遊技に使用された遊技球のことであり、より詳しくは発射ハンドル H D の操作によって打ち出され、遊技盤 Y B の遊技領域 Y B a へ到達した遊技球である。パチンコ遊技機 1 0 では、発射ハンドル H D を連続して操作した場合、所定の間隔（1 分間当たり 1 0 0 球の打ち出し間隔）で遊技球を打ち出し、その打ち出した遊技球のうち、打出通路 2 0 で案内されて逆戻り防止弁 2 1 を通過した遊技球が有効球に相当する。その一方で、打ち出した遊技球のうち、逆戻り防止弁 2 1 を通過せずに打出通路 2 0 を戻った又は逆流した遊技球（所謂、戻り球）は打出通路 2 0 の途

50

中に連通する排出通路を通じて下皿 S b へ排出され、遊技者に返却されることから、遊技に使用されなかった遊技球（無効球）であり、有効球とはならない。

【 0 0 2 9 】

なお、遊技領域 Y B a に到達した有効球としての遊技球は、遊技盤 Y B の何れかの入賞口へ入球する場合もあれば、何れの入賞口へも入球せずにアウト口 1 8 へ入球する場合もある。そして、何れかの入賞口へ入球した有効球は、入球した入賞口に連設されている球通路から中枠 W N にある案内通路へ導かれるとともに当該案内通路を通じて機外へと案内され、機外へ排出される。また、アウト口 1 8 へ入球した遊技球は、アウト口 1 8 に連設されている球通路から中枠 W N にある案内通路へ導かれるとともに当該案内通路を通じて機外へと案内され、機外へ排出される。

10

【 0 0 3 0 】

遊技盤 Y B の説明に戻り、遊技盤 Y B には、所定の情報を表示可能な情報表示装置 1 9 を備えている。例えば、情報表示装置 1 9 は、遊技盤 Y B において、遊技者が視認可能な位置に設けられている。

【 0 0 3 1 】

情報表示装置 1 9 は、第 1 特別図柄表示部 1 9 a を備えている。第 1 特別図柄表示部 1 9 a は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に第 1 特別図柄を確定停止表示させる図柄変動ゲームとしての第 1 特別図柄変動ゲームを実行可能である。情報表示装置 1 9 は、第 2 特別図柄表示部 1 9 b を備えている。第 2 特別図柄表示部 1 9 b は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に第 2 特別図柄を確定停止表示させる図柄変動ゲームとしての第 2 特別図柄変動ゲームを実行可能である。第 1 特別図柄、及び第 2 特別図柄は、内部抽選の結果を報知するための図柄である。

20

【 0 0 3 2 】

以下の説明では、第 1 特別図柄変動ゲームを略して「第 1 特別ゲーム」と示し、第 2 特別図柄変動ゲームを略して「第 2 特別ゲーム」と示す。また、第 1 特別ゲームと、第 2 特別ゲームと、を総称して「特別ゲーム」と示す。本明細書において、「変動表示」とは、表示されている図柄の種類が時間の経過とともに変化している状態を意味している。本明細書において、「確定停止表示」とは、図柄が確定的に停止表示されており、表示されている図柄の種類が変化しない状態を意味している。図柄について、「確定停止表示」と「導出」とは同じ意味である。

30

【 0 0 3 3 】

第 1 , 第 2 特別図柄表示部 1 9 a , 1 9 b において導出可能な特別図柄には、大当たり表示結果としての大当たり図柄と、はいずれ表示結果としてのはずれ図柄とが少なくともある。本実施形態では、所定の内部抽選である当たり抽選において大当たりに当選した場合、特別ゲームにおいて大当たり図柄が導出され、当該特別ゲームの終了後、特別遊技としての大当たり遊技が付与される。即ち、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、始動条件の成立を契機とした当たり抽選にて大当たりに当選したことを条件として、特別ゲームにおいて当たりの表示結果が導出された後、大入賞口 1 4 を開放する特別遊技が付与される。

【 0 0 3 4 】

情報表示装置 1 9 は、第 1 特別保留表示部 1 9 c を備えている。第 1 特別保留表示部 1 9 c は、保留条件が成立したが、実行条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている第 1 特別ゲームの回数を特定可能な情報を表示する。情報表示装置 1 9 は、第 2 特別保留表示部 1 9 d を備えている。第 2 特別保留表示部 1 9 d は、保留条件が成立したが、実行条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている第 2 特別ゲームの回数を特定可能な情報を表示する。

40

【 0 0 3 5 】

情報表示装置 1 9 は、普通図柄表示部 1 9 e を備えている。普通図柄表示部 1 9 e は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に普通図柄を確定停止表示させる普通図柄変動ゲームを実行可能である。普通図柄は、普通図柄の当たり抽選の結果を報知するための図柄である。以下の説明では、普通図柄変動ゲームを略して「普図変動ゲーム」と示す場合がある。

50

普通図柄表示部 19 e に導出可能な普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄とがある。本実施形態では、普通図柄の当り抽選に当選すると、普図変動ゲームにおいて普通当り図柄が導出され、当該普図変動ゲームの終了後、普通当り遊技が付与される。

【 0 0 3 6 】

情報表示装置 19 は、普通保留表示部 19 f を備えている。普通保留表示部 19 f は、保留条件が成立したが、実行条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている普図変動ゲームの回数を特定可能な情報を表示する。なお、表示部 19 a ~ 19 f は、1 つの表示装置に設けられている必要はなく、異なる部分に設けられていてもよい。また、情報表示装置 19 は、所謂「右打ち」を指示する情報を表示する右打ち表示部や、後述するラウンド遊技の上限回数を報知するラウンド表示部を備えていてもよい。

10

【 0 0 3 7 】

この実施形態において、遊技者は、発射ハンドル HD の発射強度の強弱を調整することで、左方の領域及び右方の領域に遊技球を打ち分け、第 1 始動口 12、第 2 始動口 13、大入賞口 14、普通入賞口 15, 16 又は作動ゲート 17 へ遊技球を入球させることができとなる。具体的には、発射強度を強めに調整して遊技球を発射させた場合（所謂、右打ち）、遊技球は、右方の領域に流下案内され易く、第 2 始動口 13、大入賞口 14、右方の普通入賞口 16、又は作動ゲート 17 へ入球する可能性がある。なお、右打ちは、遊技球を右方の領域へ到達させるために勢いよく発射させる必要があることから、発射強度を最大強度若しくは最大強度よりも若干弱い強度で調整して行う。

【 0 0 3 8 】

一方、発射強度を弱めに調整して遊技球を発射させた場合（所謂、左打ち）、遊技球は、左方の領域に流下案内され易く、第 1 始動口 12、又は左方の普通入賞口 15 へ入球する可能性がある。また、左打ちは、右打ちのときほど遊技球を勢いよく発射させる必要がないので、発射させた遊技球が右方の領域へ到達しない程度の強度に調整して行う。なお、この実施形態では、右打ちを行った場合、第 1 始動口 12 や左方の普通入賞口 15 に遊技球が入球し得ないよう、遊技釘などの遊技部品によって遊技球の流路が形成されている。なお、遊技部品は、右打ちを行ったときには第 1 始動口 12 や左方の普通入賞口 15 への入球を規制するように配置されていてもよいし、左打ちを行ったときに比べて第 1 始動口 12 や左方の普通入賞口 15 へ入球し難い（入球する確率を極めて低くする）ように配置されていてもよい。

20

【 0 0 3 9 】

この実施形態において「左方の領域」とは、遊技盤 YB を正面視したときに遊技領域 YB a を左右に二等分する中心線 C よりも左側に位置する領域である。また、この実施形態において「右方の領域」とは、遊技盤 YB を正面視したときに前記中心線 C よりも右側に位置する領域である。パチンコ遊技機 10 において発射ハンドル HD の操作によって発射された遊技球は、遊技盤 YB を正面視したときの左側に位置する打出通路 20 で案内され、その打出通路 20 の最下流に位置する逆戻り防止弁 21 を通過して遊技領域 YB a に到達される。このため、「左方の領域」とは打出通路 20 寄りの領域でもあり、その逆に「右方の領域」とは打出通路 20 から離れた領域もある。そして、左方の領域を流下案内される遊技球は、遊技領域 YB a に位置する演出表示装置 11 の左側をとおり、遊技領域 YB a の最下方に位置するアウト口 18 へ向かう。また、右方の領域を流下案内される遊技球は、遊技領域 YB a に位置する演出表示装置 11 の右側をとおり、前記アウト口 18 へ向かう。

30

【 0 0 4 0 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、遊技盤 YB の裏側（後方）に、主制御基板 40 と、副制御基板 50 と、電源ユニット 60 とを備えている。主制御基板 40、副制御基板 50 及び電源ユニット 60 は、中枠 WN に搭載された遊技盤 YB の裏側に備えられているため、遊技場の管理者が管理する枠キーを用いて施錠装置 SS を解錠し、中枠 WN 及び前枠 WM を開放させることで視認可能である。ここでは、主制御基板 40 の構造について詳しく説明し、主制御基板 40、副制御基板 50 及び電源ユニット 60 を含むパチンコ

40

50

遊技機 10 の電気的構成については後述する。

【 0 0 4 1 】

遊技盤 Y B の裏側には、図 3 に示す、主制御ユニット M U が搭載されている。主制御ユニット M U は、主制御基板 4 0 と、主制御基板 4 0 を収容する主制御基板ケース 4 6 とを備えている。主制御基板 4 0 は、例えばプリント基板であり、各種の電子部品が表面実装されている。主制御基板 4 0 は、マイクロプロセッサ 4 1 、 R W M クリアスイッチ 4 2 、設定器 4 3 、及び表示器 4 5 を備えている。即ち、マイクロプロセッサ 4 1 、 R W M クリアスイッチ 4 2 、設定器 4 3 、及び表示器 4 5 は、同一基板に実装されている。

【 0 0 4 2 】

マイクロプロセッサ 4 1 は、処理部（以下、「主制御 C P U 4 1 a 」と示す）と、記憶部（メモリ）と、を備えている。主制御 C P U 4 1 a は、主制御用のプログラムを実行することにより、各種処理を実行する。マイクロプロセッサ 4 1 の記憶部には、情報の読み出しが可能であって情報の書き込みが不能な R O M 領域（以下、「主制御 R O M 4 1 b 」と示す）と、情報の読み出し及び書き込みが可能な R W M 領域（以下、「主制御 R W M 4 1 c 」と示す）と、ハードウェア乱数を生成する乱数回路 4 1 d とがある。

10

【 0 0 4 3 】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、バックアップ機能を搭載している。バックアップ機能を搭載したパチンコ遊技機 10 は、外部電源からの電力供給が停止した場合でも遊技制御に関する情報（以下、「遊技情報」と示す）を含む各種情報を保持し、電力供給が開始されたときには前記各種情報に基づいて復帰可能である。

20

【 0 0 4 4 】

遊技情報には、特図変動ゲームに関する情報、大当たり遊技に関する情報、遊技状態に関する情報、賞球の払出しに関する情報を含む。特図変動ゲームに関する情報としては、例えば大当たり抽選の抽選結果を特定可能な情報、特図変動ゲームの変動パターンを特定可能な情報、特図変動ゲームで導出される特別図柄を特定可能な情報などである。大当たり遊技に関する情報としては、大当たり遊技の進行状況を特定可能な情報などである。遊技状態に関する情報としては、確率変動状態であるかを特定可能な情報や入球率向上状態であるかを特定可能な情報などである。賞球の払出しに関する情報としては、未送信の賞球信号を特定可能な情報などである。

30

【 0 0 4 5 】

電源断後は、電源ユニット 6 0 のバックアップ用電源（例えば電気二重層コンデンサ）から電源が供給され、電源断時における主制御 R W M 4 1 c の記憶内容がバックアップ情報として保持される。バックアップ用電源は、電源ユニット 6 0 に搭載されている。なお、主制御 C P U 4 1 a は、電力供給が停止する際にバックアップ情報を主制御 R W M 4 1 c に記憶させるバックアップ処理を行う。この実施形態において主制御 C P U 4 1 a は、各種遊技情報のバックアップを可能に構成されたバックアップ手段である。また、この実施形態においてバックアップ情報を記憶する主制御 R W M 4 1 c は、バックアップ情報記憶手段である。なお、主制御 R W M 4 1 c は、電力の供給を受けない状態であっても記憶内容を保持可能な不揮発性メモリとしてもよい。

30

【 0 0 4 6 】

バックアップ機能は、外部電源からの電力供給が停止した場合でも遊技制御に関する各種情報を内部的に保持（バックアップ）しておき、電力供給が開始されたときに、保持している各種情報に基づいて遊技制御を復帰する機能である。 R W M クリアスイッチ 4 2 は、バックアップされている各種情報の初期化を指示する操作を可能に構成された初期化操作手段である。 R W M クリアスイッチ 4 2 は、押し込み操作をしたときにはオン状態となる一方、押し込み操作をしていないときにはオフ状態となるように構成されている。 R W M クリアスイッチ 4 2 の操作は、例えば遊技場の管理者による人的操作である。

40

【 0 0 4 7 】

本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、設定変更機能を搭載している。設定変更機能は、大当たり遊技に関する有利度合いとして大当たり確率を定めた設定情報としての設定値を変更

50

して設定可能とする機能である。この実施形態の設定器 4 3 は、RWMクリアスイッチ 4 2 とは、別の操作手段である。

【 0 0 4 8 】

設定器 4 3 は、設定情報の変更又は確認を許容する設定制御状態（設定変更状態又は設定確認状態）へ移行するかの許可及び禁止を選択的に指示できる。設定制御状態の詳細については後述する。設定キーによる操作は、例えば遊技場の管理者による人的操作である。この実施形態において設定器 4 3 は、特別遊技に関する有利度合いを定めた設定情報に関する操作を可能に構成された設定操作手段である。

【 0 0 4 9 】

設定器 4 3 は、主制御基板 4 0 に固定された基端部 4 3 c と、図示しない設定キー（鍵）を挿し込む鍵穴 4 3 a を有する円柱状のシリンダ 4 3 b と、を備えている。鍵穴 4 3 a は、シリンダ 4 3 b の先端面に開口している。設定器 4 3 は、設定キーを鍵穴 4 3 a に挿し込んだ状態で所定方向へ回動させたオン状態と、前記所定方向へ回動させていないオフ状態のうち、何れかの操作状態（指示状態）に切り替える操作を可能に構成されている。設定器 4 3 は、設定キーを用いた切り替え後の操作状態（オン状態又はオフ状態）を、人的操作なしに戻ることなく、そのまま維持するように構成されている。なお、設定器 4 3 は、オフ状態に切り替えた操作状態でなければ、鍵穴 4 3 a から設定キーを抜くことができないように構成されている。

【 0 0 5 0 】

表示器 4 5 では、電源投入されたときに設定変更状態及び設定確認状態の何れかへの移行条件が成立している場合、内部的に設定されている設定値を報知する表示を行う。本実施形態における表示器 4 5 は、設定値とは異なる情報の表示であって、且つ 4 衴の情報（数値、記号、又は文字）からなる他の表示を行う表示手段として兼用されている。設定値とは異なる他の情報としては、例えば、ベース値と、報知するベース値の種類を特定するための識別子がある。ベース値は、大当たり遊技中ではないことを前提として、（通常遊技状態時の賞球の総数 ÷ 通常遊技状態時の有効球の総数）× 1 0 0 の計算式によって計数（計算）される数値である。ここで、有効球とは、遊技に使用された遊技球であって、発射ハンドル H D の操作によって発射された遊技球のうち遊技領域 Y B a へ到達した遊技球である。ベース値には、当該ベース値を計数する期間として第 1 計数期間を定めた第 1 ベース値と、第 1 計数期間とは異なる第 2 計数期間を定めた第 2 ベース値がある。例えば、第 1 計数期間は、有効球が 6 0 0 0 0 に達する毎の周期的な計数期間であり、第 2 計数期間は、直近の第 1 計数期間が終了してから現在までの期間である。

【 0 0 5 1 】

ベース値に関する情報を表示する場合、表示器 4 5 では、表示部 4 5 a , 4 5 b において 2 衴の情報（数値、記号、又は文字）からなる識別子を表示し、表示部 4 5 c , 4 5 d において 2 衴の情報（数値）からなるベース値を表示するとよい。表示部 4 5 c , 4 5 d において表示するベース値は、10進法による表示でもよく、16進法による表示であってもよい。なお、報知しようとするベース値が規定値を超える場合、表示部 4 5 c , 4 5 d において [F F] を点滅表示させてもよい。例えば規定値は、10進法による表示であれば [9 9] であり、16進法による表示であれば [2 5 5] である。

【 0 0 5 2 】

なお、表示器 4 5 は、設定値を報知する表示を行う専用の表示手段であってもよい。表示器 4 5 は、2 衴以上の情報からなる表示を行う表示手段と兼用しない場合、必ずしも 4 つの表示部 4 5 a ~ 4 5 d を必要としない。例えば、表示器 4 5 は、表示部 4 5 b ~ 4 5 d を省略して 1 衴の数値を表示可能に構成されていてもよい。

【 0 0 5 3 】

次に、図 3 にしたがって主制御ユニット M U を構成する主制御基板ケース 4 6 について説明する。

主制御基板ケース 4 6 は、ベースとなる第 1 ケース部材 4 7 と、第 1 ケース部材 4 7 を覆うように組み付けられた第 2 ケース部材 4 8 と、を備えている。ケース部材 4 7 , 4 8

10

20

30

40

50

は、何れも透明な樹脂材料製である。2つのケース部材47, 48を相互に組み付けることにより、主制御基板ケース46の内部には、主制御基板40を収容する空間が形成される。本実施形態においてケース部材47, 48は、痕跡を残すことなく分離不能に組み付けられており、例えば不正行為などによってケース部材47, 48を開封されたことが容易に判別可能に構成されている。

【0054】

第2ケース部材48は、主制御基板40を主制御基板ケース46に収容した状態において、主制御基板40に設けられたRWMクリアスイッチ42、設定器43、及び表示器45が主制御基板ケース46から露出した状態とするための1又は複数の透かし孔を備えている。具体的に言えば、RWMクリアスイッチ42は、主制御基板40を主制御基板ケース46に収容した状態において、透かし孔48aを介して露出している。このため、RWMクリアスイッチ42は、透かし孔48aを介してオン状態とする操作が可能である。

10

【0055】

設定器43は、主制御基板40を主制御基板ケース46に収容した状態において、透かし孔48bを介して露出している。このため、設定器43は、透かし孔48bを介して、図示しない設定キーをシリンド43bの鍵穴43aに挿し込んでオン状態又はオフ状態とする操作が可能である。なお、シリンド43bの先端面は、第2ケース部材48の外面と面一（又は略面一）である。即ち、設定器43は、シリンド43bの先端面（鍵穴43a）のみが主制御基板ケース46から露出しており、その他の部分は主制御基板ケース46に覆われている。また、表示器45は、主制御基板40を主制御基板ケース46に収容した状態において、透かし孔48cを介して露出している。このため、表示器45は、透かし孔48cを介して、その表示内容を視認可能である。

20

【0056】

既に説明した通り、本実施形態のパチンコ遊技機10は、遊技場の管理者が管理する枠キーを用いて施錠装置SSを操作しなければ、中枠WNを開放することができない。即ち、施錠装置SSを操作することができない遊技者は、原則として中枠WNを開放することができない。このため、中枠WNに搭載された遊技盤YBの裏側に備えられている主制御基板40は原則として遊技者の目に触れない位置に配置されていると言える。よって、主制御基板40に搭載されたRWMクリアスイッチ42、及び設定器43は、原則として遊技者は操作できない。また、主制御基板40に搭載された表示器45は、遊技者の目には触れない位置に配置されていると言える。

30

【0057】

次に、パチンコ遊技機10の遊技状態について説明する。

パチンコ遊技機10は、大当たり確率が異なる遊技状態として、低確率状態と高確率状態とを備えている。大当たり確率は、大当たり判定において大当たりと判定される確率である。高確率状態は、低確率状態と比較して大当たり確率が高い遊技状態である。高確率状態では、大当たり判定で大当たりと判定される確率が低確率状態に比して高まるところから、遊技者にとって有利な遊技状態となる。高確率状態は、所謂「確率変動状態（確変状態）」である。

【0058】

また、パチンコ遊技機10は、遊技球の発射個数に対する賞球個数の割合が異なる遊技状態として、低ベース状態と高ベース状態とを備えている。本実施形態の高ベース状態は、低ベース状態に比して、遊技球が第2始動口13に入球する確率が高い遊技状態である。本実施形態の高ベース状態は、遊技球が第2始動口13に入球する確率が高まり、第2始動口13の遊技球の入球が容易になることから、遊技者にとって有利な遊技状態（入球容易状態）となる。即ち、本実施形態における高ベース状態は、所謂「電サポ状態」であり、低ベース状態は、所謂「非電サポ状態」である。本実施形態において低ベース状態は、第1遊技状態に相当し、高ベース状態は、低ベース状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態に相当する。

40

【0059】

例えば、高ベース状態は、次に説明する3つの制御のうち任意に選択された1の制御を

50

行うことにより、又は複数の制御を組み合わせて行うことにより実現できる。第1の制御は、普図変動ゲームの変動時間を、低ベース状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。第2の制御は、普通図柄の当たり判定において普通当たりと判定される確率（普通当たり確率）を、低ベース状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。第3の制御は、1回の普通当たり遊技における第2始動口13の合計開放時間を、低ベース状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。なお、開放時間延長制御としては、1回の普通当たり遊技における第2始動口13の開放回数を、低ベース状態のときよりも多くする制御、及び普通当たり遊技における第2始動口13の1回の開放時間を、低ベース状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方の制御を行うとよい。本実施形態では、低ベース状態における普通当たり確率は0に設定されている。このため、第2始動口13は、低ベース状態において、許容状態に動作されない。

10

【0060】

また、高ベース状態は、次に説明する第4の制御を組み合わせて実現してもよい。第4の制御は、特別ゲームの変動時間（例えば平均の変動時間）を、低ベース状態のときよりも短くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を行う場合、高ベース状態は、特別図柄についての、所謂「変動時間短縮状態（時短状態）」となる。これに対して、低ベース状態は、特別図柄についての、所謂「非変動時間短縮状態（非時短状態）」となる。

【0061】

以下の説明では、低確率状態且つ低ベース状態である遊技状態を「低確低ベース状態」と示し、高確率状態且つ低ベース状態である遊技状態を「高確低ベース状態」と示す。また、低確率状態且つ高ベース状態である遊技状態を「低確高ベース状態」と示し、高確率状態且つ高ベース状態である遊技状態を「高確高ベース状態」と示す。

20

【0062】

次に、本実施形態の特徴的な設定変更機能について説明する。

図5に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、複数種類の設定値として当たり確率を設定可能である。具体的に言えば、本実施形態のパチンコ遊技機10は、複数種類の設定値として第1設定値から第6設定値までの全6段階にわたって当たり確率を設定可能である。以下の説明では、「第n設定値が設定されている」ことを、単に「設定n」と示す場合がある（但し、n=1~6）。

30

【0063】

設定1の大当たり確率はK1であり、設定2の大当たり確率はK2であり、設定3の大当たり確率はK3であり、設定4の大当たり確率はK4であり、設定5の大当たり確率はK5であり、設定6の大当たり確率はK6である。当たり確率K1~K6は、当たり確率K1<K2<K3<K4<K5<K6の順に高確率であり、当たりに当選し易くなっている。当たり確率K1~K6は、低確率状態であるときの大当たり確率と、高確率状態であるときの大当たり確率と、をセットにしたものである。以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、設定値に応じて当たり確率が変化する。なお、設定値は、6段階である必要はなく、2段階から5段階、及び7段階以上のうち何れであってもよい。この実施形態において複数種類の設定値は、特別遊技に関する有利度合いを定めた複数の設定情報である。

40

【0064】

設定変更状態では、内部的に設定されている設定値が報知される。また、設定変更状態では、設定スイッチの操作毎に、内部的に設定されている設定値が「設定1」「設定2」...「設定5」「設定6」「設定1」...というように、ループするように変更できる。設定値が変更されたことは、表示器45の設定値の表示が変化することで、確認可能である。なお、表示器45には、図5に示すように設定値に対応する数字（1, 2, 3, 4, 5, 6）が表示部45dに表示されるとともに、残りの表示部45a, 45b, 45cにはバー（-）が表示される。表示器45は、図3に示すように、主制御基板40に搭載されている。このため、表示器45は、枠体である搭載枠を閉鎖しているときにはパチンコ遊技機10の前面側から報知内容を特定不能であるが、枠体である搭載枠を開放

50

しているときには報知内容を特定可能である。

【0065】

また、設定確認状態では、内部的に設定されている設定値は表示器45に表示される。設定確認状態では、設定スイッチの操作による設定値の変更が規制される。設定確認状態が終了するまで、内部的に設定されている設定値が表示される。本実施形態において、設定スイッチは、RWMクリアスイッチ42と兼用されている。この実施形態においてRWMクリアスイッチ42は、設定情報の変更を指示する操作を可能に構成された変更操作手段に相当する。設定制御状態は、設定キーを用いて、設定器43をオフ状態に操作すると終了する。

【0066】

次に、パチンコ遊技機10の電気的構成を説明する。

図4に示すように、本実施形態の主制御基板40は、所定の処理を行い、当該処理の結果に応じて、制御コマンドなどの制御信号を出力する。主制御基板40と、副制御基板50とは、主制御基板40から副制御基板50へ一方向に制御信号を出力可能となるように接続されている。副制御基板50は、主制御基板40から入力した制御信号に基づいて所定の処理を実行する。

【0067】

まず、主制御基板40について詳しく説明する。

主制御CPU41aは、制御動作を所定の手順で実行することができ、パチンコ遊技機10における遊技の進行を制御する。

【0068】

主制御ROM41bは、各種の判定や抽選に用いる判定値やテーブルなどを記憶している。また、主制御ROM41bは、複数種類の変動パターンを記憶している。変動パターンは、特別ゲームが開始してから終了する迄の変動時間を特定可能な情報である。変動パターンは、特別ゲームの実行中に行う演出図柄を用いた図柄変動ゲーム（以下、「演出ゲーム」と示す）などの演出内容（変動態様）を特定可能な情報である。本実施形態の変動パターンには、大当たり変動パターンと、はずれ変動パターンとがある。大当たり変動パターンには、演出ゲームにおいて、リーチ演出を行い、最終的に大当たりの図柄組み合わせを導出する変動パターンがある。はずれ変動パターンには、演出ゲームにて、リーチ演出を行い、最終的にははずれの図柄組み合わせを導出可能な「リーチあり」のはずれ変動パターンがある。はずれ変動パターンには、演出ゲームにて、リーチ演出を行わず、最終的にははずれの図柄組み合わせを導出する「リーチなし」のはずれ変動パターンがある。

【0069】

主制御RWM41cは、主制御CPU41aの処理結果に応じて書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、主制御RWM41cが記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。また、マイクロプロセッサ41は、ハードウェア乱数を生成する乱数回路41dを備えている。マイクロプロセッサ41は、主制御CPU41aによる乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能であってもよい。なお、主制御CPU41a、主制御ROM41b、主制御RWM41c、及び乱数回路41dは、マイクロプロセッサ41としてワンチップに構成されている必要はなく、別体であってもよい。

【0070】

主制御基板40には、第1始動入賞センサSE1、第2始動入賞センサSE2、特別入賞センサSE3、ゲートセンサSE4、第1普通入賞センサSE5、第2普通入賞センサSE6が接続されている。そして、主制御CPU41aは、上記した各センサSE1～SE6からの検知信号を受信可能である。また、パチンコ遊技機10は、搭載枠の開放を検知する開放検知手段としての開放検知センサSE7を備えている。主制御CPU41aは、開放検知センサSE7からの検知信号を受信可能である。

【0071】

また、主制御CPU41aは、情報表示装置19の表示内容を制御するとともに、第1、第2ソレノイドSL1、SL2の動作を制御する。また、主制御CPU41aは、R

10

20

30

40

50

Mクリアスイッチ42と接続されている。主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42がオン状態に操作（押込操作）されたときに送信する操作信号を受信可能である。主制御CPU41aは、設定器43と接続されている。主制御CPU41aは、設定器43がオン状態に操作されたときに送信する操作信号を受信可能である。主制御CPU41aは、表示器45と接続されている。主制御CPU41aは、表示器45の表示内容を制御する。

【0072】

次に、副制御基板50について詳しく説明する。

副制御基板50は、副制御CPU50aと、副制御ROM50bと、副制御RWM50cと、を備えている。副制御CPU50aは、副制御プログラムを実行することにより、所定の処理として、演出に関する処理などを行う。副制御ROM50bは、副制御プログラムや、所定の抽選に用いる判定値などを記憶している。副制御ROM50bは、表示演出に用いる表示演出データ、発光演出に用いる発光演出データ、音声演出に用いる音声演出データ、及び、図示しない可動体を動作させる可動体演出に用いる可動体演出データなどを記憶している。

10

【0073】

副制御RWM50cは、パチンコ遊技機10の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、副制御RWM50cが記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。また、副制御基板50は、副制御CPU50aによる乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成されていてもよい。なお、副制御基板50は、乱数生成回路を備え、ハードウェア乱数を生成可能であってもよい。

20

【0074】

副制御CPU50aは、演出表示装置11と接続されている。副制御CPU50aは、演出表示装置11の表示内容を制御可能に構成されている。副制御CPU50aは、装飾ランプLA1, LA2と接続されている。副制御CPU50aは、装飾ランプLA1, LA2の発光態様を制御可能に構成されている。副制御CPU50aは、スピーカSPと接続されている。副制御CPU50aは、スピーカSPの出力態様を制御可能に構成されている。副制御CPU50aは、演出ボタンBTと接続されている。副制御CPU50aは、演出ボタンBTが操作されたときに送信する操作信号を受信可能である。

30

【0075】

装飾ランプLA1, LA2では、副制御CPU50aの制御により、装飾ランプLA1と装飾ランプLA2とで異なる報知が可能である。よって、装飾ランプLA1と装飾ランプLA2との組み合わせによる報知が可能となり、多様な報知が可能となる。例えば、一方が赤色に点滅している際には、エラーの発生が報知され、もう一方の発光態様からエラーの種類が報知可能となる。

【0076】

次に、電源ユニット60について説明する。

電源ユニット60は、遊技場などの外部電源から供給される電源電圧を所定の電源電圧（V1）に変換するとともに、その変換後の電源電圧（V1）を各制御基板40, 50へ供給すべき電源電圧（V2）にさらに変換する。電源ユニット60は、複数本の電源供給線を介して各制御基板40, 50と接続されており、各基板は電源供給線を通じて電力供給を受けることによって動作する。

40

【0077】

電源ユニット60は、電源スイッチ（接点装置）60aを備えている。電源スイッチ60aは、オン状態及びオフ状態の何れかに切り替える操作が可能であって、切り替え後の操作状態を維持するように構成されている。本実施形態では、外部電源からパチンコ遊技機10へ電力が供給されている状態において、電源スイッチ60aをオフ状態からオン状態に操作すると、各制御基板40, 50に電力が供給され、さらにオフ状態に操作すると各制御基板40, 50への電力供給が遮断される。

【0078】

50

したがって、パチンコ遊技機 10 を起動するためには、電源スイッチ 60a をオン状態に操作したまま、外部電源からの電力供給を開始するか、外部電源からの電力供給をしている状態のまま、電源スイッチ 60a をオフ状態からオン状態に操作する。本明細書において、「電源を投入する」ことは、電源スイッチ 60a を操作するなどして、各制御基板 40, 50 に対して電力が供給されている状態にすることを意味し、「電源を遮断（電源断）する」ことは、各制御基板 40, 50 に対して電力が供給されていない状態にすることを意味する。

【 0 0 7 9 】

パチンコ遊技機 10 は、外部接続手段としての外部端子板 70 を備えている。主制御基板 40 は、外部端子板 70 と接続されている。外部端子板 70 は、遊技場に設置された各パチンコ遊技機の動作状態を管理するために遊技場の管理室などに設置される外部装置としてのホールコンピュータとパチンコ遊技機 10 とを接続する基板である。外部端子板 70 には、外部装置（外部機器）と接続可能な接続端子が設けられており、主制御 CPU 41a は、接続端子と接続されている外部装置へと出力される外部信号の出力を制御可能となっている。セキュリティ信号の出力処理において主制御 CPU 41a は、セキュリティ信号を出力させる。セキュリティ信号は、外部端子板 70 の接続端子のうち特定の接続端子と外部機器が接続されているときに、当該特定の接続端子から出力される外部信号に相当する。

【 0 0 8 0 】

外部端子板 70 は、複数の入力端子と複数の出力端子とを備える。そして、外部端子板 70 の入力端子には、拡出基板から送信される複数種類の信号を別々に受信可能となるよう別々の信号線が接続されている。また、外部端子板 70 の出力端子には、受信した各信号を別々に送信可能となるよう別々の信号線が接続される。

【 0 0 8 1 】

次に、設定制御状態について詳しく説明する。

設定制御状態には、設定情報（設定値）の変更を許容する設定変更状態と、設定情報の変更は許容しないが、現在設定されている設定情報（設定値）の確認を許容する設定確認状態と、を含む。そして、設定変更状態又は設定確認状態へは、設定器 43 の操作と RW Mクリアスイッチ 42 の操作の組み合わせによって移行させることができる。

【 0 0 8 2 】

図 6 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、設定キーによって設定器 43 をオン状態（ON）に操作した状態であって、RW Mクリアスイッチ 42 をオン状態（ON）に操作した状態にて電源投入を行うと、設定変更状態へ移行する。設定変更状態では、内部的に設定されている設定値が報知され、設定スイッチの操作により、内部的に設定されている設定値を変更できる。設定変更状態は、設定キーを用いて、設定器 43 をオフ状態（OFF）に操作すると終了する。

【 0 0 8 3 】

また、設定キーによって設定器 43 をオン状態（ON）に操作した状態であって、RW Mクリアスイッチ 42 をオフ状態（OFF）として電源投入を行うと、設定確認状態へ移行する。設定確認状態では、内部的に設定されている設定値が報知される。また、設定確認状態では、設定スイッチを操作しても、内部的に設定されている設定値を変更できない。設定確認状態は、設定キーを用いて、設定器 43 をオフ状態（OFF）に操作すると終了する。

【 0 0 8 4 】

設定変更状態への移行条件、及び設定確認状態への移行条件のそれぞれには、設定器 43 をオン状態とする操作が含まれている。この実施形態において、設定変更状態への移行条件、及び、設定確認状態への移行条件に含まれる設定操作手段の所定態様操作は、設定器 43 をオン状態にする操作である。また、設定変更状態及び設定確認状態への何れの終了条件には、設定器 43 をオフ状態とする操作が含まれている。

【 0 0 8 5 】

10

20

30

40

50

因みに、バックアップ機能を搭載するパチンコ遊技機10では、電源を投入してから通常制御状態へ移行する形態として、主制御RWM41cを初期化するRWMクリアを経由する形態と、RWMクリアを経由しない形態と、を備えている。RWMクリアを経由しない形態は、主制御RWM41cを初期化せずに、バックアップ情報に基づいて起動する復電である。そして、図6に示すように、設定器43をオフ状態(OFF)とし、RWMクリアスイッチ42をオン状態(ON)に操作した状態にて電源投入を行う場合は、RWMクリアを経由して通常制御状態へ移行する。また、図6に示すように、設定器43及びRWMクリアスイッチ42の双方をオフ状態(OFF)として電源投入を行う場合は、RWMクリアを経由せずに通常制御状態へ移行する。

【0086】

10

次に、図7にしたがってこの実施形態のパチンコ遊技機10で検出されるエラーについて説明する。

パチンコ遊技機10で検出されるエラーには、図7に例示するように、設定エラー、設定変更、設定確認、RWMクリア、復電、扉開放などがある。その他、図7には例示していないが、パチンコ遊技機10で検出されるエラーには、乱数更新、磁気感知、誘導磁界検知、特別電動役物不正入賞、普通電動役物不正入賞、満杯などがある。これらのエラーは一例であり、パチンコ遊技機10は、仕様(スペック)に応じて様々なエラーを検知する機能を搭載している。

【0087】

20

設定エラーには、情報異常エラーと設定変更操作エラーと、を含む。設定エラーのうち、情報異常エラーは、設定情報が異常であることを条件として発生する。また、設定エラーのうち、設定変更操作エラーは、設定変更状態であるときにパチンコ遊技機10への電力供給を停止し、その後に電力供給を再開させたときに設定変更状態へ移行しなかったこと又は移行させなかったことを条件として発生する。設定変更は、搭載枠(中枠WN)が開放状態であり、かつ設定キーがオン状態であり、かつRWMクリアスイッチ42がオン状態であるときに電源投入を行うことを条件として発生する。設定確認は、搭載枠(中枠WN)が開放状態であり、かつ設定キーがオン状態であり、かつRWMクリアスイッチ42がオフ状態であるときに電源投入を行うことを条件として発生する。

【0088】

30

RWMクリアは、搭載枠(中枠WN)が閉鎖状態であるか又は設定キーがオフ状態であるときであって、RWMクリアスイッチ42がオン状態であるときに電源投入を行うことを条件として発生する。復電は、搭載枠(中枠WN)が閉鎖状態であるか又は設定キーがオフ状態であるときであって、RWMクリアスイッチ42がオフ状態であるときに電源投入を行うことを条件として発生する。扉開放は、搭載枠(前枠WM、中枠WN)が開放状態であることを条件として発生する。なお、前述した設定変更、設定確認、RWMクリア及び復電は何れも正規な処理ではあるが、遊技の進行に大きな影響を与える事象であって、不正にも繋がることから、本明細書ではエラーの一種として位置付けている。

【0089】

40

乱数更新は、主制御基板40のハードウェア乱数の生成(更新)が異常であることを条件として発生する。磁気感知は、パチンコ遊技機10に配設された磁気センサによって所定の強さ以上の磁気が検知されたことを条件として発生する。誘導磁界検知は、パチンコ遊技機10に配設された電波センサによって特定の周波数帯の電波が検知されたことを条件として発生する。特別電動役物不正入賞は、大当たり遊技が生起されていないとき(特別電動役物装置の未作動時)に、大入賞口14への入球が検知されたことを条件として発生する。普通電動役物不正入賞は、普通電動役物装置の未作動時に第2始動口13への入球が検知されたことを条件として発生する。満杯は、満杯センサによって貯留皿(下皿SB)の満杯が検知されたことを条件として発生する。

【0090】

50

なお、上記に例示したエラーのうち、設定変更及び設定確認は、設定制御状態に係るエラーである。つまり、この実施形態のパチンコ遊技機10は、設定制御状態に係るエラー

を含む複数のエラーを検知可能である。そして、上記に例示した各種のエラーは何れもエラー報知の対象となるエラーであり、パチンコ遊技機 10 で検知可能な複数のエラーにはエラー報知を行うエラーを含む。

【 0 0 9 1 】

エラー報知は、上記条件の成立によってエラーが発生したこと、並びに発生したエラーの種類を遊技者、又は遊技場の管理者に認識させるために行われる報知である。エラー報知は、演出表示装置 11 によるエラー画像の表示、スピーカ S P からのエラー音の出力、及び装飾ランプ L A 1 , L A 2 による発光の何れか 1 つ、又はこれらの組み合わせによって行われる。この実施形態においてエラー報知を行う演出表示装置 11 、スピーカ S P 、及び装飾ランプ L A 1 , L A 2 がエラー報知手段に相当する。なお、演出表示装置 11 によるエラー報知の報知態様には、演出表示装置 11 の画面である画像表示部 G H に表示するエラー報知の表示量が大きい第 1 報知態様と、当該第 1 報知態様よりもエラー報知の表示量が小さい第 2 報知態様と、を含む。第 1 報知態様によるエラー報知は、大凡、画像表示部 G H の全領域に相当する領域にエラー画像を表示して行われる。全領域に相当する領域の目安は、例えば画像表示部 G H に表示される演出図柄を用いた演出ゲームの表示領域を覆う程度であり、換言すれば演出図柄を用いた演出ゲームの視認性を低下させる表示である。第 2 報知態様によるエラー報知は、画像表示部 G H の全領域と比べると極めて小さい領域にエラー画像を表示して行われる。極めて小さい領域の目安は、例えば画像表示部 G H に表示される演出図柄を用いた演出ゲームの表示領域と比べても極めて小さく、換言すれば演出図柄を用いた演出ゲームの視認性を低下させない表示である。第 2 報知態様によるエラー報知は、例えば帯状のエラー画像を表示することによって行われ、帯状のエラー画像は固定的に表示されてもよいし、所定の方向にスクロール表示あるいはテロップ表示されてもよい。

【 0 0 9 2 】

また、発生したエラーに対応するエラー報知は、予め定めた優先順位（報知優先度）にしたがって実行される。

図 7 には、複数種類のエラーのうち、設定エラー、設定変更、設定確認、R W M クリア、復電、扉開放の優先順位を示している。この実施形態の優先順位では、設定エラーの優先順位（図中に [1] と示す）が最も高く、次に設定変更、設定確認、R W M クリア、及び復電の各優先順位（図中に [2] と示す）が高く、扉開放の優先順位（図中に [X] と示す）はこれらのエラーに比して優先順位が低くなっている。

【 0 0 9 3 】

上記した各エラーは、エラーを検知するエラー検知手段によって検知される。エラーを検知したエラー検知手段は、エラー報知を指示する報知コマンドを副制御 C P U 5 0 a に送信する。報知コマンドを受信した副制御 C P U 5 0 a は、エラー報知の実行対象となるエラー報知手段を制御する。これにより、エラー報知手段ではエラー報知が実行される。なお、パチンコ遊技機 10 で発生するエラーは、全てのエラーを主制御 C P U 4 1 a が検知する構成としてもよいし、一部のエラーを主制御 C P U 4 1 a 以外の C P U が検知する構成としてもよい。主制御 C P U 4 1 a 以外の C P U としては、例えば払出制御基板の C P U を挙げることができ、当該 C P U において遊技球の払出しに関するエラーを検知してもよい。このため、エラー検知手段は、エラーを検知する C P U が該当し、例えば主制御 C P U 4 1 a である。また、報知コマンドは、エラーの種類毎に設けていてもよい。例えば、報知コマンドは、エラー報知をエラーの種別を認識可能とする報知態様とするときにはエラーの種類毎に設けるとよい。また、報知コマンドは、異なる種類のエラーであってもエラー報知の報知態様を同一とする場合には兼用していくてもよい。

【 0 0 9 4 】

なお、エラー報知を優先順位にしたがって実行させる、つまりエラーを優先して実行させると、優先順位が異なる複数のエラーが同時期に発生した場合において優先順位の高いエラー報知を優先順位の低いエラー報知よりも優先させることを意味する。優先させることには、優先順位の低いエラー報知を実行させないこと、優先順位の高いエラー報知の

後に優先順位の低いエラー報知を実行させること、両方のエラー報知を実行させるが、優先順位の低いエラー報知の報知量を優先順位の高いエラー報知の報知量よりも少なくすることが含まれる。報知量を少なくすることは、例えば当該エラーのみが発生しているときには複数のエラー報知手段によってエラー報知を行うが、報知量を少なくするときにはエラー報知手段の数を減らすなどしてエラー報知を実行させる領域を少なくすることである。

【 0 0 9 5 】

図 7 には、この実施形態で例示したエラーの報知優先度の他に各エラーに対するエラー報知の具体的な態様をさらに示している。

図 7 の [セキュリティ信号] 欄には、エラーの発生時にセキュリティ信号を送信するエラーには [] を記しているとともに、セキュリティ信号を送信しないエラーには [-] を記している。図 7 の [報知時間] は、エラー報知が開始してから当該エラー報知が終了するまでの時間を記している。設定エラーに対する図中の「電源断まで」は、設定エラーに関するエラー報知を電源が遮断するまで継続して実行することを示している。また、設定エラーが発生した場合、表示器 4 5 には、設定値の表示に代えて表示部 4 5 c , 4 5 d に設定エラーの種類に対応する文字 (E 1 , E 2) が表示され、残りの表示部 4 5 a , 4 5 b にはバー (-) が表示される。なお、設定エラーには、前述したように情報異常エラー (E 1) と設定変更操作エラー (E 2) と、がある。

10

【 0 0 9 6 】

また、設定変更及び設定確認に対する図中の [解除まで] は、設定変更に関するエラー報知を設定変更状態が解除されるまで継続して実行することを示し、設定確認に関するエラー報知を設定確認状態が解除されるまで継続して実行することを示している。RWMクリア及び復電に対する図中の「時間 T 1 」は、RWMクリア及び復電に関する各エラー報知を時間 T 1 が経過するまで継続して実行することを示している。扉開放に対する図中の [時間 T 2] は、扉開放に関するエラー報知を時間 T 2 が経過するまで継続して実行することを示している。

20

【 0 0 9 7 】

図 7 の [表示] 、 [音声] 及び [発光] の各欄は、エラーの発生時に演出表示装置 1 1 、スピーカ S P 及び装飾ランプ L A で実行されるエラー報知の態様を示している。設定エラーに関するエラー報知では、演出表示装置 1 1 に [設定エラー] の文字列が表示されるとともに、スピーカ S P から [設定エラーです] の文字列からなる音声が出力され、さらに装飾ランプ L A が赤点滅する。また、設定変更に関するエラー報知では、演出表示装置 1 1 に [設定変更中] の文字列が表示されるとともに、スピーカ S P から [設定変更中です] の文字列からなる音声が出力され、さらに装飾ランプ L A が緑点滅する。また、設定確認に関するエラー報知では、演出表示装置 1 1 に [設定確認中] の文字列が表示されるとともに、スピーカ S P から [設定確認中です] の文字列からなる音声が出力され、さらに装飾ランプ L A が青点滅する。

30

【 0 0 9 8 】

RWMクリアに関するエラー報知では、演出表示装置 1 1 に [演出図柄の初期組み合わせ (図中の初期図柄)] が表示されるとともに、スピーカ S P からラムクリア音が出力され、さらに装飾ランプ L A が全点灯する。なお、ここで言う全点灯とは、発光可能な発光色を順次、点灯させることである。復電に関するエラー報知では、演出表示装置 1 1 に [演出図柄の復電組み合わせ (図中の復電図柄)] が表示されるとともに、スピーカ S P から復電音が出力され、さらに装飾ランプ L A が全点灯する。扉開放に関するエラー報知では、スピーカ S P から [扉が開いています] の文字列が表示されるとともに、装飾ランプ L A が白点滅する。

40

【 0 0 9 9 】

この実施形態において、設定エラー、設定変更、設定確認、RWMクリア及び復電に関する各エラー報知は、演出表示装置 1 1 に画像が表示されるが、この画像はエラー報知の表示量が大きい第 1 報知態様である。例えば、第 1 報知態様は全画面表示である。なお、前述した各エラーのエラー報知の具体的な態様は任意に変更してもよい。また、扉開放時

50

は演出表示装置 1 1 でエラー報知を実行しないが、例えば [扉が開いています] の文字列を表示させてもよく、この場合の画像は第 1 報知態様でもよいし、第 2 報知態様でもよい。

【 0 1 0 0 】

以下、主制御 C P U 4 1 a が実行する電源投入処理について説明する。電源投入処理では、図 6 に示す各状態への移行を制御するとともに、図 7 に示す設定エラー、設定変更、設定確認、R W M クリア及び復電に関するエラー報知を制御する。なお、図 7 に示す電源投入処理は、搭載枠（中枠 W N ）が開放されていること、すなわち扉開放のエラーが検出されていることを前提とした処理である。

【 0 1 0 1 】

主制御 C P U 4 1 a は、電源投入がなされ、主制御基板 4 0 への供給電圧が主制御 C P U 4 1 a の動作に必要な電圧に達すると起動処理（ブート処理）を実行し、各種処理を実行可能な状態へ移行する。主制御 C P U 4 1 a は、起動処理の終了後、以下に説明する電源投入処理を実行する。

10

【 0 1 0 2 】

図 8 に示すように、電源投入処理において、主制御 C P U 4 1 a は、R W M クリアスイッチ 4 2 から操作信号を受信しているか否かに基づいて、R W M クリアスイッチ 4 2 がオン状態に操作されているか否かを判定する（S 1 0 1）。

【 0 1 0 3 】

R W M クリアスイッチ 4 2 がオン状態に操作されている場合（S 1 0 1 : Y E S）、主制御 C P U 4 1 a は、外部情報出力をONする（S 1 0 2）。具体的に言えば、主制御 C P U 4 1 a は、外部端子板 7 0 からセキュリティ信号の出力を開始させる。この実施形態において、セキュリティ信号の出力は、ステップ S 1 0 2 の処理で出力を開始した場合、後述するステップ S 1 1 3 の処理において出力が停止されるまで継続される。

20

【 0 1 0 4 】

次に、主制御 C P U 4 1 a は、R W M クリア（R W M 領域の初期化処理）を行う（S 1 0 3）。ステップ S 1 0 3 の初期化処理において、主制御 C P U 4 1 a は、遊技制御に関する遊技情報を格納している領域を初期化する一方で、ベース値の計数に必要な情報、ベース値の表示に必要な情報、及び設定値に関する情報を格納している領域の初期化を行わない。つまり、主制御 R W M 4 1 c の領域は、初期化の対象となる領域と初期化の対象とならない領域に分けられている。次に、主制御 C P U 4 1 a は、設定器 4 3 から操作信号を受信しているか否かに基づいて、設定キーONされているか否か、つまり設定器 4 3 がオン状態に操作されているか否かを判定する（S 1 0 4）。

30

【 0 1 0 5 】

設定器 4 3 がオン状態に操作されている場合（S 1 0 4 : Y E S）、主制御 C P U 4 1 a は、報知コマンドとしての設定変更報知コマンドを副制御基板 5 0 の副制御 C P U 5 0 a に送信する（S 1 0 5）。ここで、副制御 C P U 5 0 a は、設定変更報知コマンドを受信すると、設定変更状態中であることを特定可能な情報の報知（以下、「設定変更報知」と示す）を行う。例えば、演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H には、設定変更状態中であることを特定可能な情報として、「設定変更中」などの文字列を示す画像が表示される。例えば、スピーカ S P では、設定変更状態中であることを特定可能な情報として、専用の音が出力される。設定変更報知を構成する専用音は、例えば「設定変更中」の文字列を読み上げた音声を 1 の単位報知とし、当該単位報知を繰返す（ループする）ことにより構成されている。例えば、装飾ランプ L A では、設定変更状態中であることを特定可能な情報として、専用の発光が行われる。設定変更報知を構成する専用発光は、例えば専用の発光パターンによる発光を 1 の単位報知とし、当該単位報知を繰返す（ループする）ことにより構成されている。なお、設定変更報知は、表示演出、発光演出、及び音声演出のうち 1 つ、又は 2 つを組み合わせて構成してもよい。

40

【 0 1 0 6 】

電源投入処理の説明に戻り、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 5 の処理を終了すると、設定値を表示させる（S 1 0 6）。ステップ S 1 0 6 の処理において、主制御 C P

50

U 4 1 a は、 R W M 領域に記憶されている現在の設定値を読み出し、当該読み出した設定値を報知する表示を行うように表示器 4 5 を制御する。ここで表示される設定値は、直近の電源断がされたときに設定されていた設定値であって、かつバックアップ機能によって記憶保持されている設定値である。つまり、表示器 4 5 では、設定変更状態へ移行したことを契機として、複数の設定値のうち、その時点において設定されている設定値を特定可能な情報が最初に表示される。また、表示器 4 5 では、設定変更状態へ移行したことを契機として、設定スイッチの操作を必要とせずに、複数の設定値のうち初期数値（後述する第 1 設定値 [0 1] ）とは異なる設定値を特定可能な情報を表示可能に構成されている。

【 0 1 0 7 】

次に、主制御 C P U 4 1 a は、設定スイッチ（ R W M クリアスイッチ 4 2 ）から操作信号を受信したか否かに基づいて、設定スイッチが操作されたか否かを判定する（ S 1 0 7 ）。設定スイッチが操作されている場合（ S 1 0 7 : Y E S ）、主制御 C P U 4 1 a は、現在設定している設定値を変更する。ここで、主制御 C P U 4 1 a は、設定スイッチが操作される毎に、 [設定 1] [設定 2] ... [設定 5] [設定 6] [設定 1] ... というように、設定している設定値をループするように切り替える。主制御 C P U 4 1 a は、設定値を切り替えるときには、 R W M 領域のうち所定の領域に格納されている情報であって、かつその時点において設定している設定値を特定可能な情報を、切り替え後の設定値を特定可能な情報に書き換える。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 1 0 8 の処理を終了した場合、又は設定スイッチが操作されていない場合（ S 1 0 7 : N O ）、主制御 C P U 4 1 a は、設定器 4 3 から操作信号を受信しているか否かに基づいて、設定キー OFF されているか否か、つまり設定器 4 3 がオフ状態に操作されているか否かを判定する（ S 1 0 9 ）。設定キー OFF されていない場合（ S 1 0 9 : N O ）、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 6 の処理に戻る。ステップ S 1 0 9 から戻ったときのステップ S 1 0 6 の処理において、主制御 C P U 4 1 a は、その時点において設定している変更後の設定値を報知する表示を行うように表示器 4 5 を制御する。

【 0 1 0 9 】

設定キー OFF されている場合（ S 1 0 9 : Y E S ）、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 3 と同様に R W M クリア（ R W M 領域の初期化処理）を行う（ S 1 1 0 ）。この実施形態の電源投入時処理では、設定変更状態へ移行する場合、ステップ S 1 0 3 の設定変更前とステップ S 1 1 0 の設定変更後の 2 回のタイミングで R W M クリアを行う。ステップ S 1 1 0 の処理を終了すると、主制御 C P U 4 1 a は、現在設定している設定値が第 1 設定値から第 6 設定値までの全 6 段階の何れかであるか否かを判定する（ S 1 1 1 ）。具体的に言えば、主制御 C P U 4 1 a は、現在設定している設定値を特定可能な情報として所定の数値を格納する領域において、現実に格納されている数値が、第 1 設定値から第 6 設定値までの全 6 段階の何れかの設定値を示す数値であるとき、肯定判定する。その一方で、主制御 C P U 4 1 a は、現在設定している設定値を特定可能な情報として所定の数値を格納する領域において、現実に格納されている数値が、第 1 設定値から第 6 設定値までの全 6 段階の何れかの設定値を示す数値の何れでもないとき、否定判定する。即ち、主制御 C P U 4 1 a は、設定値を特定可能な数値が適正な数値範囲にないとき、設定エラーと判定する。

【 0 1 1 0 】

設定エラーではない場合（ S 1 1 1 : Y E S ）、主制御 C P U 4 1 a は、デバイス設定を行う（ S 1 1 2 ）。デバイス設定において、主制御 C P U 4 1 a は、各センサ S E 1 ~ S E 6 による検知結果の読み込みを開始する。つまり、電源投入から無効であった各センサ S E 1 ~ S E 6 が何れも有効になる。ステップ S 1 1 2 の処理は、全センサが何れも有効である状態に移行させるための移行処理に相当する。なお、各センサ S E 1 ~ S E 6 は、この移行処理の期間中も無効である。また、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 3 又はステップ S 1 1 0 の初期化処理によって初期化された遊技情報に基づいて、変動ゲームを実行可能な状態に復帰する。即ち、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 1 1 の処理

10

20

30

40

50

によって、大当り抽選の結果に基づく特図変動ゲームを実行可能な通常制御状態へ移行する。そして、通常制御状態は、前述した設定変更状態及び設定確認状態とは異なる制御状態である。

【 0 1 1 1 】

次に、主制御CPU41aは、外部情報出力をOFFする(S113)。具体的に言えば、主制御CPU41aは、外部端子板70からのセキュリティ信号の出力を停止させる。ここで、主制御CPU41aは、ステップS102の処理によってセキュリティ信号の出力を開始してから、ステップS113の処理によってセキュリティ信号の出力を停止するまでの期間(出力期間)が所定期間(例えば50ms)に満たない場合、セキュリティ信号の出力を前記所定期間が経過するまで延長する。主制御CPU41aは、セキュリティ信号の出力を延長しないで、又は延長してから停止すると、ステップS113の処理を終了する。

【 0 1 1 2 】

次に、主制御CPU41aは、電源投入初期時指定コマンドを副制御基板50の副制御CPU50aに送信する(S114)。ここで、副制御CPU50aは、電源投入初期時指定コマンドを受信すると、設定変更状態中であることを特定可能な情報の報知を終了する。つまり演出表示装置11、スピーカSP、及び装飾ランプLAでは、設定変更報知が終了する。その一方で、副制御CPU50aは、電源投入初期時指定コマンドを受信すると、RWMクリアが行われているのでRWMクリア報知を行う。RWMクリア報知では、装飾ランプLAを所定の発光パターンで発光させるとともに、スピーカSPからRWMクリア専用の音を出力させる。RWMクリア報知は、所定時間(例えば30秒)の間、実行され、所定時間の経過を契機に終了する。また、副制御CPU50aは、電源投入初期時指定コマンドを受信すると、画像表示部GHに複数列の演出図柄の初期組み合わせや、所定の背景画像といった初期画面を表示させる。演出図柄の初期組み合わせは、パチンコ遊技機10のシリーズに依存した組み合わせである。また、副制御CPU50aは、電源投入時指定コマンドを受信すると、演出図柄の図柄変動ゲームを実行可能な状態に制御する。なお、パチンコ遊技機10は、初期画面を表示してから、所定期間が経過しても特図変動ゲームを開始しない場合など、デモ演出の実行条件が成立したときには、デモ演出を実行するように構成されていてもよい。そして、ステップS114の処理を終了すると、主制御CPU41aは、電源投入処理を終了する。

【 0 1 1 3 】

また、設定エラーである場合(S111: NO)、主制御CPU41aは、全ての遊技に関する処理を停止する遊技停止状態へ移行する(S115)。ステップS115の処理において、主制御CPU41aは、設定値に関する情報を初期化する。具体的に言えば、主制御CPU41aは、RWM領域のうち、現在設定している設定値を特定可能な数値(情報)を格納する領域に初期数値(この実施形態では、第1設定値[01]を示す数値)を格納する。なお、遊技停止状態は、電源断をしてから電源を再投入しなければ解除できない。この実施形態では、設定エラーと判定されることにより、特定初期化条件が成立すると、バックアップされている設定値が初期化される。なお、RWMの初期化を行う初期化条件のうち、特定初期化条件以外の初期化条件は、通常初期化条件である。上記初期数値に示される初期設定値は、初期設定情報に相当する。

【 0 1 1 4 】

また、ステップS115の処理において、主制御CPU41aは、設定エラーコマンドを副制御CPU50aに送信する。ここで、副制御CPU50aは、設定エラーコマンドを受信すると、設定エラーであることを特定可能な情報の報知(以下、「設定エラー報知」と示す)を行う。例えば、演出表示装置11の画像表示部GHでは、「設定エラー」などの文字列を示す画像が表示される。設定エラー報知は、スピーカSPや装飾ランプLAによって行ってもよい。

【 0 1 1 5 】

また、設定器43がオン状態に操作されていない場合(S104: NO)、主制御CP

10

20

30

40

50

U 4 1 aは、上記ステップS 1 0 5～S 1 1 0の処理を実行することなく、ステップS 1 1 1の処理へ移行する。つまり、パチンコ遊技機10は、設定変更状態及び設定確認状態の何れにも移行せず、かつ初期化処理を行ってから通常制御状態へ移行する。

【0 1 1 6】

この実施形態のパチンコ遊技機10は、RWMクリアスイッチ42の操作状態がオン状態であり、且つ、設定器43の操作状態がオン状態である状態にて電源投入されたときには、設定制御状態のうち、ステップS 1 0 4～S 1 0 9の処理から構成される設定変更状態へ移行する。設定変更状態へ移行する場合にはRWMの初期化が行なわれる。そして、設定変更状態の終了後には、初期化処理によって初期化された遊技情報に基づいて通常制御状態へ移行する。つまり、図8に示すステップS 1 0 4～S 1 1 0の処理を経る場合は、初期化制御としてのRWMクリアを実行することで初期化された遊技情報に基づいて通常制御状態へ移行する移行形態のうち、設定変更状態を経由して移行する設定変更経由形態に相当する。なお、この実施形態において主制御CPU41aは、バックアップされている遊技情報を初期化する初期化制御を可能に構成された初期化制御手段に相当する。

10

【0 1 1 7】

一方、この実施形態のパチンコ遊技機10は、RWMクリアスイッチ42の操作状態がオン状態であり、且つ、設定器43の操作状態がオフ状態である状態にて電源投入されたときには、設定変更状態へ移行せずに、RWMの初期化を行う。RWMの初期化の終了後には、初期化した遊技情報に基づいて通常制御状態へ移行する。つまり、図8に示すステップS 1 0 4～S 1 1 0の処理を経ない場合は、初期化制御としてのRWMクリアを実行することで初期化された遊技情報に基づいて通常制御状態へ移行する移行形態のうち、設定変更状態を経由することなく移行する設定変更非経由形態に相当する。

20

【0 1 1 8】

一方、RWMクリアスイッチ42がオン状態に操作されていない場合(S 1 0 1: NO)、主制御CPU41aは、バックアップ異常であるか否か、つまりRWM領域の記憶内容に異常があるか否かを確認する(S 1 1 6)。バックアップ異常である場合(S 1 1 6: YES)、主制御CPU41aは、ステップS 1 0 3と同様にRWMの初期化を行う(S 1 1 7)。ステップS 1 1 7の処理を終了した場合、又はバックアップ異常ではない場合(S 1 1 6: NO)、主制御CPU41aは、現在設定している設定値が第1設定値から第6設定値までの全6段階の何れかであるか否かを判定する(S 1 1 8)。すなわちステップS 1 1 1の処理と同様に、設定エラーではないか否かを判定する。

30

【0 1 1 9】

設定エラーである場合(S 1 1 8: NO)、主制御CPU41aは、ステップS 1 1 9の処理へ移行し、ステップS 1 1 5と同様の処理を行う。設定エラーではない場合(S 1 1 8: YES)、主制御CPU41aは、設定キーONされているか否か、つまり設定器43がオン状態に操作されているか否かを判定する(S 1 2 0)。

【0 1 2 0】

設定器43がオン状態に操作されている場合(S 1 2 0: YES)、主制御CPU41aは、外部情報出力をONする(S 1 2 1)。具体的に言えば、主制御CPU41aは、外部端子板70からセキュリティ信号の出力を開始させる。この実施形態において、セキュリティ信号の出力は、ステップS 1 2 1の処理で出力を開始した場合、後述するステップS 1 2 6の処理において出力が停止されるまで継続される。

40

【0 1 2 1】

次に、主制御CPU41aは、設定確認報知コマンドを副制御基板50の副制御CPU50aに送信する(S 1 2 1)。ここで、副制御CPU50aは、設定確認報知コマンドを受信すると、設定確認状態中であることを特定可能な情報の報知(以下、「設定確認報知」と示す)を行う。例えば、演出表示装置11の画像表示部GHには、設定確認状態中であることを特定可能な情報として、「設定確認中」などの文字列を示す画像が表示される。例えば、スピーカSPでは、設定確認状態中であることを特定可能な情報として、専用の音が出力される。設定確認報知を構成する専用音は、例えば「設定確認中」の文字列

50

を読み上げた音声を1の単位報知とし、当該単位報知を繰返す（ループする）ことにより構成されている。例えば、装飾ランプLAでは、設定確認状態中であることを特定可能な情報として、専用の発光が行われる。設定確認報知を構成する専用発光は、例えば専用の発光パターンによる発光を1の単位報知とし、当該単位報知を繰返す（ループする）ことにより構成されている。なお、設定確認報知は、表示演出、発光演出、及び音声演出のうち1つ、又は2つを組み合わせて構成してもよい。設定確認報知は、第1種報知に相当する。この実施形態において、設定変更報知と、設定確認報知とは異なる報知態様である。

【0122】

電源投入処理の説明に戻り、主制御CPU41aは、ステップS122の処理を終了すると、設定値を表示させる（S123）。ステップS123の処理において、主制御CPU41aは、RWM領域に記憶されている現在の設定値を読み出し、当該読み出した設定値を報知する表示を行うように表示器45を制御する。ここで表示される設定値は、設定変更状態へ移行したときと同様、直近の電源断がされたときに設定されていた設定値であって、かつバックアップ機能によって記憶保持されていた設定値である。

10

【0123】

次に、主制御CPU41aは、設定キーOFFされているか否か、つまり設定器43がオフ状態に操作されているか否かを判定する（S124）。設定キーOFFされていない場合（S124：NO）、主制御CPU41aは、ステップS123の処理に戻る。すなわち、主制御CPU41aは、現在設定している設定値を報知する表示を継続するように表示器45を制御する。ここで、主制御CPU41aは、設定スイッチ（RWMクリアスイッチ42）が操作されても、現在設定している設定値を切り替えない。つまり主制御CPU41aは、設定スイッチの操作を契機とした設定情報の変更を許容しない。

20

【0124】

設定キーOFFされている場合（S124：YES）、主制御CPU41aは、デバイス設定を行う（S125）。ステップS125の処理において、主制御CPU41aは、各センサSE1～SE6による検知結果の読み込みを開始する。つまり、電源投入から無効であった各センサSE1～SE6が何れも有効になる。すなわちステップS125の処理は、全スイッチが何れも有効である状態に移行させるための移行処理に相当する。なお、各センサSE1～SE6は、この移行処理の期間中も無効である。また、主制御CPU41aは、原則として、バックアップされていた遊技情報に基づいて、変動ゲームを実行可能な状態に復帰する。すなわち、主制御CPU41aは、ステップS125の処理によって、通常制御状態へ移行する。このように、通常制御状態は、設定制御状態とは異なる制御状態である。なお、ステップS117で初期化処理が行われた場合には、初期化された遊技情報に基づいて、通常制御状態に移行する。

30

【0125】

次に、主制御CPU41aは、外部情報出力をOFFする（S126）。具体的に言えば、主制御CPU41aは、外部端子板70からのセキュリティ信号の出力を停止させる。ここで、主制御CPU41aは、ステップS121の処理によってセキュリティ信号の出力を開始してから、ステップS126の処理によってセキュリティ信号の出力を停止するまでの期間が所定期間（例えば50ms）に満たない場合、セキュリティ信号の出力を前記所定期間が経過するまで延長する。主制御CPU41aは、セキュリティ信号の出力を延長しないで、又は延長してから停止すると、ステップS126の処理を終了する。次に、主制御CPU41aは、電源投入復電時指定コマンドを副制御基板50の副制御CPU50aへ送信する（S127）。ここで、副制御CPU50aは、電源投入復電時指定コマンドを受信すると、設定確認状態中であることを特定可能な情報の報知を終了する。つまり演出表示装置11、スピーカSP、及び装飾ランプLAでは、設定確認報知が終了する。その一方で、副制御CPU50aは、電源投入復電時指定コマンドを受信すると、復電報知を行う。復電報知では、装飾ランプLAを所定の発光パターンで発光させるとともに、スピーカSPから復電専用の音を出力させる。復電報知は、所定時間（例えば30秒）の間、実行され、所定時間の経過を契機に終了する。この実施形態において復電報知

40

50

に含まれる装飾ランプ L A の所定の発光パターンは、R W M クリア報知に含まれる装飾ランプ L A の所定の発光パターンと同一である。

【 0 1 2 6 】

また、副制御 C P U 5 0 a は、電源投入復電時指定コマンドを受信すると、画像表示部 G H に複数列の演出図柄の復電組み合わせや、所定の背景画像といった復電画像を表示させる。なお、R W M クリアを経由したときと復電を経由したときの画像表示部 G H の表示内容は、演出図柄の組み合わせを表示させる点及び背景画像を表示させる点において同一であると言える。演出図柄の復電組み合わせは、パチンコ遊技機 1 0 のシリーズに依存した組み合わせである。また、副制御 C P U 5 0 a は、電源投入復電時指定コマンドを受信すると、演出図柄の図柄変動ゲームを実行可能な状態に制御する。なお、パチンコ遊技機 1 0 は、復電画面を表示してから、所定期間が経過しても特図変動ゲームを開始しない場合など、デモ演出の実行条件が成立したときには、デモ演出を実行するように構成されていてもよい。そして、ステップ S 1 2 7 の処理を終了すると、主制御 C P U 4 1 a は、電源投入処理を終了する。

10

【 0 1 2 7 】

また、設定器 4 3 がオン状態に操作されていない場合 (S 1 2 0 : N O) 、主制御 C P U 4 1 a は、上記ステップ S 1 2 1 ~ S 1 2 6 の処理を実行することなく、ステップ S 1 2 7 の処理へ移行する。つまり、パチンコ遊技機 1 0 は、設定変更状態及び設定確認状態の何れにも移行せず、かつ初期化処理を行わないで通常制御状態へ移行する。

20

【 0 1 2 8 】

この実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、R W M クリアスイッチ 4 2 の操作状態がオフ状態であり、且つ、設定器 4 3 の操作状態がオン状態である状態にて電源投入されたときには、設定制御状態のうち、ステップ S 1 2 1 ~ S 1 2 6 の処理から構成される設定確認状態へ移行する。設定確認状態へ移行する場合には、原則として R W M の初期化を行わず、バックアップされている遊技情報に基づいて通常制御状態へ移行する。つまり、図 8 に示すステップ S 1 2 1 ~ S 1 2 6 の処理を経る場合は、初期化制御としての R W M クリアを実行することなくバックアップされている遊技情報に基づいて通常制御状態へ移行する移行形態のうち、設定確認状態を経由して移行する設定確認経由形態に相当する。

20

【 0 1 2 9 】

一方、この実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、R W M クリアスイッチ 4 2 の操作状態がオフ状態であり、且つ、設定器 4 3 の操作状態がオフ状態である状態にて電源投入されたときには、設定確認状態へ移行せずに、かつ原則として R W M の初期化を行わずに、バックアップされている遊技情報に基づいて通常制御状態へ移行する。つまり、図 8 に示すステップ S 1 2 1 ~ S 1 2 6 の処理を経ない場合は、初期化制御としての R W M クリアを実行することなくバックアップされている遊技情報に基づいて通常制御状態へ移行する移行形態のうち、設定確認状態を経由することなく移行する設定確認非経由形態に相当する。

30

【 0 1 3 0 】

以上のように、図 8 に示す電源投入処理を実行する主制御 C P U 4 1 a は、特別遊技に関する有利度合いを定めた複数の設定情報のうち何れかの設定情報を設定する制御を少なくとも可能に構成された設定制御手段として機能する。

40

【 0 1 3 1 】

次に、この実施形態のパチンコ遊技機 1 0 において、遊技場などの管理者が設定値を変更せずに確認のみするときの手順と制御の流れを説明する。なお、以下の説明では、演出表示装置 1 1 、スピーカ S P 、及び装飾ランプ L A を纏めて「報知装置」と示す場合がある。

【 0 1 3 2 】

図 9 に示す、時点 X 1 0 では、パチンコ遊技機 1 0 の電源投入がされていないものとする。時点 X 1 0 では、電源投入がされていないことから、各センサ S E 1 ~ S E 7 、R W M クリアスイッチ 4 2 、及び設定器 4 3 が作動していない。時点 X 1 0 では、表示器 4 5 が非表示であり、外部端子板 7 0 では外部信号が出力されておらず、報知装置において工

50

ラー報知が行われておらず、主制御CPU41aも起動していない。

【0133】

最初に、遊技場の管理者は、自身が管理する枠キー（鍵）を用いて施錠装置SSを解錠し、搭載枠（中枠WN及び前枠WM）を開放するとともに、設定キー（鍵）を用いて設定器43をオン状態に操作する（時点X11）。次に、遊技場の管理者は、RWMクリアスイッチ42をオン状態に操作していない状態（オフ状態）にて、電源スイッチをオン状態に操作（電源ON）するなどし、パチンコ遊技機10の電源投入を行う（時点X12）。このとき、設定器43は、オン状態に維持されている。

【0134】

時点X12～X13までの特別期間において主制御CPU41aは、図中において「ブート中」と示すように、起動処理（ブート処理）を実行し、各種処理を実行可能な状態に立ち上がる。時点X13～X14までの期間において主制御CPU41aは、設定制御状態に関するスイッチの検知結果を読み込む。設定制御状態に関するスイッチは、例えばRWMクリアスイッチ42、及び設定器43である。

10

【0135】

時点X14において主制御CPU41aは、電源投入処理を開始する。時点X14において主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42がオフ状態であり、かつ設定器43がオン状態であることから、図中に「設定確認中」と示すように、設定確認状態へ移行する。なお、時点X14の経過後において主制御CPU41aは、図中において「入力不問」と示すように、RWMクリアスイッチ42の操作状態がオン状態であるか否かに基づいた各種処理を行わない。

20

【0136】

次に、遊技場の管理者は、設定キー（鍵）を用いて設定器43をオフ状態に操作する（時点X15）。時点X15において主制御CPU41aは、設定器43の操作状態がオフ状態に切り替えられたことから、設定確認状態を終了する。そして、時点X15～X16までの期間において主制御CPU41aは、図中において「設定確認終了中」と示すように、設定確認状態を終了して通常制御状態へ移行するための移行処理を行う。時点X16において主制御CPU41aは、図中において「通常遊技中」と示すように、通常制御状態へ移行する。この実施形態において主制御CPU41aは、設定確認状態へ移行する場合、電源投入がされてから通常制御状態へ移行する迄の間に、原則としてRWMの初期化を行わない。

30

【0137】

時点X12～X16までの期間（すなわち電源投入されてから通常制御状態へ移行するまでの期間）において主制御CPU41aは、ベース値の表示に関する制御だけでなく、ベース値の計数に関する制御も行わない。つまり主制御CPU41aは、設定確認状態であるときにベース値を計数しない。時点X16において主制御CPU41aは、設定確認状態が終了したことから、バックアップされている各種情報に基づいて、遊技の進行に関する各種処理のほか、ベース値の計数に関する制御と、ベース値の表示に関する制御とを開始する。具体的に言えば、主制御CPU41aは、バックアップ機能によって記憶保持されている通常時賞球カウンタ、通常時有効球カウンタ、全状態時有効球カウンタ、通常時賞球バッファ、及び通常時有効球バッファの各値に基づいて、ベース値の計数を再開するとともに、ベース値を表示させる制御を再開する。したがって、表示器45には、電力供給が停止した際に表示されていたベース値の表示が復帰する。つまり、表示器45の識別子表示部及びベース表示部の表示内容は、電力供給が開始されると、電力供給が停止したときの状態に復帰する。その後、遊技球の発射に伴って遊技が進行すると、それにあわせてベース値の計数が行なわれる。

40

【0138】

時点X14までの期間において表示器45は、図中において「表示消灯」と示すように、消灯状態となる。時点X14～X16までの期間において表示器45は、その時点において設定されている設定値を報知する表示を行う。したがって、遊技場の管理者は、遊技

50

盤YBの裏側にある表示器45の表示内容を視認することで、パチンコ遊技機10に設定されている設定値を認識できる。なお、表示器45は、仮に設定確認状態のまま（すなわち、設定器43をオフ状態に操作しないまま）で搭載枠を閉鎖しても、第3表示状態（設定値の表示）を維持する。つまり、主制御CPU41aは、機体の状態が特定状態でなくても、その時点において設定されている設定値を確認できるように表示器45を制御可能に構成されている。時点X16以降の期間において表示器45は、第1ベース値の表示と第2ベース値の表示とを切り替えながら、ベース値及び識別子の表示を常時（継続的に）行う。したがって、遊技場の管理者は、遊技盤YBの裏側にある表示器45の表示内容を視認することで、ベース値を認識できる。

【0139】

10

時点X14までの期間において外部端子板70では、何れの外部信号も出力されない。時点X14～X15までの期間において外部端子板70では、セキュリティ信号が出力される。この実施形態において、セキュリティ信号の出力期間は、設定確認状態である期間、及び所定期間（例えば50ms）のうち何れか長い期間である。つまり、設定値に関する情報が表示されているときには、セキュリティ信号が出力される。このため、遊技場の管理者のうち、パチンコ遊技機10の整備を直接行う者以外の者であっても、ホールコンピュータを用いることによって、パチンコ遊技機10が設定確認状態又は設定変更状態であることを容易に推認できる。なお、時点X16以降の期間において外部端子板70では、エラーが検知されているときに、当該検知されたエラーに応じた外部信号が出力される。

【0140】

20

時点X14までの期間において報知装置は、何れの報知も行わない。時点X14～X16までの期間において報知装置は、設定確認報知を行う。この実施形態において、設定確認報知の実行期間は、設定確認状態である期間、及び所定期間（例えば50ms）のうち何れか長い期間である。したがって、遊技場の管理者は、搭載枠（遊技盤YB）の裏側を覗きこまなくても、報知装置の報知内容から、設定確認状態中であることを把握できる。例えば、設定確認報知を構成する1の単位報知に要する時間は、1秒である。一般に、管理者が設定確認を行うのに数分を要することから、設定確認報知を行う期間（特定期間）の長さは、設定確認報知の単位報知を少なくとも2回行うことができる長さの期間である。

【0141】

なお、時点X16以降の期間において報知装置は、エラーが検知されているときに、当該検知されたエラーに応じた報知を行う。また、この実施形態の報知装置は、遊技に関連した各種演出（遊技演出）を実行する演出装置とも兼用されている。したがって、時点X16以降の期間において報知装置（演出装置）は、エラーが検知されていないのであれば、特図変動ゲームや大当たり遊技に関連した遊技演出を行う。なお、時点X16において演出表示装置11は、初期画面を表示する。

30

【0142】

時点X14までの期間において特図表示装置23は、何れの情報の報知も行わない消灯状態となる。時点X14～X15までの期間において特別図柄表示部19a, 19bは、図中において「設定確認中表示」と示すように、設定報知パターンによる表示を行なう。したがって、遊技場の管理者は、搭載枠（遊技盤YB）の裏側を覗きこまなくても、特図表示装置23を視認すれば、パチンコ遊技機10が設定確認状態又は設定変更状態であることを認識できる。時点X15～X16までの期間において特別図柄表示部19a, 19bは、再び消灯状態となる。時点X16以降の期間において特別図柄表示部19a, 19bは、設定報知パターンによる表示を行なわず、特図変動ゲームの表示を行う。なお、時点X16において特別図柄表示部19a, 19bは、予め定めた初期特別図柄（例えばはずれ図柄など）を表示する。

40

【0143】

時点X13までの期間において各センサSE1～SE7、RWMクリアスイッチ42、及び設定器43（以下、纏めて「スイッチ類」と示す場合がある）は、そもそも主制御CPU41a自体が立ち上がっておらず、その検知結果が主制御CPU41aによって読み

50

込まれることもない。主制御C P U 4 1 aがスイッチ類の検知結果を読み込むことは、各スイッチから検知信号を受信しているか否かに応じて、R W M領域のうち各スイッチに各別に対応付けた領域に、検知信号の受信の有無を特定可能な情報を格納することを意味する。そして、スイッチ類に関して無効であることは、検知結果の読み込みを行わないことを意味し、スイッチ類に関して有効であることは、検知結果の読み込みを行うことを意味する。なお、スイッチ類が無効である状況には、そもそもスイッチ類が作動していない状況、及びスイッチ類が作動しているものの主制御C P U 4 1 aが検知結果を読み込まない状況が想定できる。

【0144】

したがって、時点X 1 3までの期間において全てのスイッチ類は、図中において「全スイッチ無効」と示すように、何れも無効である。時点X 1 3～X 1 6までの期間において、スイッチ類のうち各センサS E 1～S E 7は、主制御C P U 4 1 aによって検知結果が読み込まれることがなく、無効である。つまり、設定確認状態であるときには、設定制御状態に関するスイッチ以外のスイッチは無効である。一方、時点X 1 3～X 1 6までの期間において、スイッチ類のうちR W Mクリアスイッチ4 2、及び設定器4 3は、主制御C P U 4 1 aによって検知結果が読み込まれるようになっており、有効である。つまり、設定確認状態であるときには、設定制御状態に関するスイッチは有効である。時点X 1 6以降の期間において全てのスイッチ類は、図中において「全スイッチ有効」と示すように、何れも有効である。つまり、ベース値に関する情報を表示しているときには、少なくとも各センサS E 1～S E 7は有効である。また、時点X 1 5～X 1 6までの期間（移行処理を行う期間）において、各センサS E 1～S E 7は、無効のままである。

10

【0145】

なお、時点X 1 4以降の期間においてR W Mクリアスイッチ4 2の検知結果は、図中において「入力不問」と示すように、主制御C P U 4 1 aによって参照されず、各種処理に供されることもない。つまり、時点X 1 4～X 1 5までの期間において主制御C P U 4 1 aは、R W Mクリアスイッチ4 2が操作されても、R W Mの初期化を行わず、かつ設定されている設定値の変更も行わない。また、時点X 1 5以降の期間において主制御C P U 4 1 aは、R W Mクリアスイッチ4 2が操作されても、R W Mの初期化を行わず、設定されている設定値の変更も行わず、かつ設定値の表示も行わない。また、時点X 1 6以降の期間において設定器4 3の操作結果は、図中において「入力不問」と示すように、主制御C P U 4 1 aによって参照されず、各種処理に供されることもない。つまり、時点X 1 6以降の期間（設定確認状態の終了後、すなわちベース値を表示しているとき）において主制御C P U 4 1 aは、設定器4 3が操作されても、設定制御状態（設定変更状態及び設定確認状態）へ移行せず、かつ設定値の表示も行わない。

20

30

【0146】

そして、遊技場の管理者は、設定確認を終えると、搭載枠を閉鎖する（時点X 1 7）。時点X 1 7において主制御C P U 4 1 aは、R W Mの初期化が行われていないことから、初期化報知を行わせない。つまり、時点X 1 7において報知装置は、初期化報知を行わない。時点X 1 7において外部端子板7 0では、セキュリティ信号が出力されない。したがって、この実施形態のパチンコ遊技機1 0では、設定確認状態へ移行するとセキュリティ信号が出力されるが、設定確認状態が終了するとセキュリティ信号が再出力されず、且つ、セキュリティ信号の出力が延長されない。

40

【0147】

次に、この実施形態のパチンコ遊技機1 0において、遊技場などの管理者が設定値を変更及び確認するときの手順と制御の流れを説明する。なお、以下の説明では、設定確認状態へ移行させるときとは異なる点についてのみ詳しく説明し、共通する点については詳しい説明を省略する。

【0148】

図10に示すように、最初に、遊技場の管理者は、自身が管理する枠キーを用いて施錠装置S Sを解錠し、搭載枠（中枠W N及び前枠W M）を開放するとともに、設定キーを用

50

いて設定器 4 3 をオン状態に操作する（時点 X 1 1）。次に、遊技場の管理者は、RWM クリアスイッチ 4 2 をオン状態に操作した状態にて、電源スイッチをオン状態に操作（電源 ON）し、パチンコ遊技機 1 0 の電源投入を行う（時点 X 1 2）。

【0149】

主制御 C P U 4 1 a は、時点 X 1 2 ~ X 1 3 において起動処理を実行し、時点 X 1 3 ~ X 1 4 において RWM クリアスイッチ 4 2、及び設定器 4 3 の検知結果を読み込む。時点 X 1 4 において主制御 C P U 4 1 a は、電源投入処理を実行する。時点 X 1 4 において主制御 C P U 4 1 a は、RWM クリアスイッチ 4 2 がオン状態であり、設定器 4 3 がオン状態であることから、図中に「設定変更中」と示すように、設定変更状態へ移行する。

【0150】

時点 X 1 4 ~ X 1 5 までの期間において主制御 C P U 4 1 a は、RWM クリアスイッチ 4 2 から操作信号（検知信号）を入力する毎に、現在設定している設定値を次の設定値に変更する。時点 X 1 4 ~ X 1 5 までの期間において主制御 C P U 4 1 a は、現在設定している設定値を表示するように表示器 4 5 を制御する。すなわち、時点 X 1 4 ~ X 1 5 において表示器 4 5 は、設定スイッチの操作前であればバックアップされていた設定値を表示し、設定スイッチの操作後であれば設定スイッチが操作される毎に変更後の設定値を表示する。なお、表示器 4 5 は、仮に設定変更状態のまま（すなわち、設定器 4 3 をオフ状態に操作しないまま）で搭載枠を閉鎖しても、設定値の表示を維持する。つまり、主制御 C P U 4 1 a は、機体の状態が特定状態でなくても、複数の設定値のうち、その時点において設定されている設定値を確認できるように表示器 4 5 を制御可能に構成されている。

10

【0151】

次に、遊技場の管理者は、設定キーを用いて設定器 4 3 をオフ状態に操作する（時点 X 1 5）。時点 X 1 5 において主制御 C P U 4 1 a は、設定器 4 3 の操作状態がオフ状態に切り替えられたことから、設定変更状態を終了する。つまり、時点 X 1 5 において、設定値が確定する。そして、時点 X 1 5 ~ X 1 6 までの期間において主制御 C P U 4 1 a は、図中において「設定変更終了中」と示すように、設定変更状態を終了して通常制御状態へ移行するための移行処理を行う。時点 X 1 6 において主制御 C P U 4 1 a は、図中において「通常遊技中」と示すように、通常制御状態へ移行する。この実施形態において主制御 C P U 4 1 a は、設定変更状態へ移行する場合には、電源投入がされてから通常制御状態へ移行する迄の間に、RWM の初期化を行う。

20

【0152】

時点 X 1 2 ~ X 1 6 までの期間において主制御 C P U 4 1 a は、ベース値の表示に関する制御だけでなく、ベース値の計数に関する制御も行わない。つまり主制御 C P U 4 1 a は、設定変更状態であるときにベース値を計数しない。時点 X 1 6 において主制御 C P U 4 1 a は、設定変更状態が終了したことから、初期化された遊技情報に基づいて、遊技の進行に関する各種処理を開始するほか、バックアップされている情報に基づいて、ベース値の計数に関する制御と、ベース値の表示に関する制御とを開始する。このとき、主制御 C P U 4 1 a は、今回の設定変更状態において、実際に設定値が変更して設定されたか否かを問わない。つまり主制御 C P U 4 1 a は、今回の設定変更状態において、設定値が変更して設定されたとき、及び設定値が変更して設定されていないときの何れであっても、バックアップされている各種情報に基づいて、ベース値の計数に関する制御と、ベース値の表示に関する制御とを開始する。したがって、表示器 4 5 には、設定変更の有無に関係なく、電力供給が停止した際に表示されていたベース値の表示が復帰する。

30

【0153】

時点 X 1 4 ~ X 1 6 までの期間において表示器 4 5 は、その時点において設定されている設定値を報知する表示を行う。したがって、遊技場の管理者は、遊技盤 Y B の裏側にある表示器 4 5 の表示内容を視認することで、パチンコ遊技機 1 0 に設定されている設定値（変更後を含む）を認識できる。時点 X 1 6 以降の期間において表示器 4 5 は、第 1 表示状態と第 2 表示状態とを切り替えながら、ベース値及び識別子の表示を常時（継続的に）行う。したがって、遊技場の管理者は、遊技盤 Y B の裏側にある表示器 4 5 の表示内容を

40

50

視認することで、ベース値を認識できる。

【0154】

時点X14～X16までの期間において外部端子板70では、セキュリティ信号が出力される。つまり、設定値に関する情報が表示されているときには、セキュリティ信号が出力される。したがって、遊技場の管理者のうち、パチンコ遊技機10の整備を直接行う者以外の者であっても、ホールコンピュータを用いることによって、パチンコ遊技機10が設定確認状態又は設定変更状態であることを容易に推認できる。

【0155】

時点X14～X16までの期間において報知装置は、設定変更報知を行う。この実施形態において、設定変更報知の実行期間は、設定変更状態である期間、及び所定期間（例えば50ms）のうち何れか長い期間である。したがって、遊技場の管理者は、中枠WN（遊技盤YB）の裏側を覗きこまなくても、報知装置の報知内容から、設定変更状態中であることを把握できる。例えば、設定変更報知を構成する1の単位報知に要する時間は、1秒である。一般に、管理者が設定変更を行うのに数分を要することから、設定変更報知を行う期間（特定期間）の長さは、設定変更報知の単位報知を少なくとも2回行うことができる長さの期間である。

10

【0156】

時点X14～X15までの期間において特別図柄表示部19a, 19bは、図中において「設定確認中表示」と示すように、設定報知パターンによる表示を行なう。したがって、遊技場の管理者は、中枠WN（遊技盤YB）の裏側を覗きこまなくても、特別図柄表示部19a, 19bを視認すれば、パチンコ遊技機10が設定確認状態又は設定変更状態であることを認識できる。

20

【0157】

そして、遊技場の管理者は、設定変更を終えると、搭載枠を閉鎖する（時点X17）。時点X17において主制御CPU41aは、RWMの初期化が行われていることから、初期化報知を行わせる。時点X17において報知装置は、所定期間（例えば30s）にわたって初期化報知を行う。時点X17において、外部端子板70では、セキュリティ信号が出力される。つまり、ベース値に関する情報の表示に切り替えられた後に、設定制御状態であるときと同じ外部信号が出力される。

30

【0158】

時点X13までの期間（特別期間を含む）において全てのスイッチ類は、図中において「全スイッチ無効」と示すように、何れも無効である。時点X13～X16までの期間において、スイッチ類のうち各センサSE1～SE7は無効である一方、スイッチ類のうちRWMクリアスイッチ42、及び設定器43は有効である。時点X16以降の期間において全てのスイッチ類は、図中において「全スイッチ有効」と示すように、何れも有効である。また、時点X15～X16において移行処理を行う期間では、各センサSE1～SE7は、無効のままである。

【0159】

なお、時点X15以降の期間においてRWMクリアスイッチ42の検知結果は、図中において「入力不問」と示すように、主制御CPU41aによって参照されず、各種処理に供されることもない。つまり、時点X15以降の期間において主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42が操作されても、RWMの初期化を行わず、設定されている設定値の変更も行わず、かつ設定値の表示（第3表示状態への移行）も行わない。また、時点X16以降の期間において設定器43の操作結果は、図中において「入力不問」と示すように、主制御CPU41aによって参照されず、各種処理に供されることもない。つまり、時点X16以降の期間（設定変更状態の終了後、すなわちベース値を表示しているとき）において主制御CPU41aは、設定器43がオン状態に操作されても、設定制御状態（設定変更状態及び設定確認状態）へ移行せず、かつ設定値の表示も行わない。

40

【0160】

以下、図11～図13にしたがって、この実施形態のパチンコ遊技機10で実行される

50

各種報知のうち、設定制御状態の報知、RWMクリアの報知、復電の報知についてその作用とともに説明する。

【0161】

この実施形態のパチンコ遊技機10は、図6に示すように電源投入時における設定器43の操作(ON/OFF)とRWMクリアスイッチ42の操作(ON/OFF)との組み合わせにより、電源投入後の状態として設定変更状態、設定確認状態、RWMクリアの状態、又は復電の状態の何れか一つの状態を取り得る。そして、この実施形態のパチンコ遊技機10は、電源投入時に取り得た状態に応じた報知を実行可能に構成されている。

【0162】

図11に示すように、設定変更状態では、音による報知と、光による報知と、表示による報知とからなる設定変更報知が実行され、音、光及び表示の報知は何れも設定変更状態の仕様とされている。具体的に言えば、専用音による報知、専用の発光パターンによる報知、及び図13(a)に示すように「設定変更中」の文字画像からなる専用の表示による報知によって実行される。

10

【0163】

一方、図11に示すように、設定確認状態では、設定変更状態と同様に、音による報知と、光による報知と、表示による報知とからなる設定確認報知が実行され、音、光及び表示の報知は何れも設定確認状態の仕様とされている。具体的に言えば、専用音による報知、専用の発光パターンによる報知、及び図13(b)に示すように「設定確認中」の文字画像からなる専用の表示による報知によって実行される。

20

【0164】

以上により、設定変更状態と設定確認状態とでは、何れもスピーカSP、装飾ランプLA及び演出表示装置11といった同一の報知手段を用いて報知を実行するが、設定変更状態であるか、設定確認状態であるか、によって報知内容を異ならせている。つまり、この実施形態のパチンコ遊技機10では、設定変更状態又は設定確認状態の何れかに移行した場合、移行先の設定制御状態の種類を区別可能とするように報知が実行される。この実施形態では、設定制御状態において、設定変更状態であることと設定確認状態であることと、を区別可能とする報知が第1報知に相当する。また、この実施形態において第1報知に相当する設定変更報知と設定確認報知のそれぞれは、表示手段としての演出表示装置11による報知と音出力手段としてのスピーカSPによる報知とを、含む。そして、設定変更報知において演出表示装置11は「設定変更中」の報知を実行する一方で、スピーカSPは設定変更報知のときの専用音を出力させることから、演出表示装置11とスピーカSPとでは関連した報知が行われる。なお、設定変更報知の専用音は「設定変更中」の文字列を読み上げた音声であり、演出表示装置11に表示される「設定変更中」の文字列と関連する。また、設定確認報知において演出表示装置11は「設定確認中」の報知を実行する一方で、スピーカSPは設定確認報知のときの専用音を出力させることから、演出表示装置11とスピーカSPとでは関連した報知が行われる。なお、設定確認報知の専用音は「設定確認中」の文字列を読み上げた音声であり、演出表示装置11に表示される「設定確認中」の文字列と関連する。

30

【0165】

図12に示すように、この実施形態のパチンコ遊技機10では、バックアップされている遊技情報が初期化(RWMクリア)されて通常制御状態へ移行すると、初期化されて移行したことを特定可能な初期化報知としてRWMクリア報知が実行可能である。RWMクリア報知は、通常制御状態へ移行したことを特定可能な移行報知に相当する。RWMクリア報知は、音による報知と、光による報知と、表示による報知とからなり、音及び光の報知は何れもRWMクリア報知の仕様とされているとともに表示の報知では通常画面が表示されるようになっている。具体的に言えば、専用音による報知、専用の発光パターンによる報知、及び通常画面として演出図柄の初期組み合わせの画像(例えば[123])及び背景画像による報知が実行されるようになっている。

40

【0166】

50

一方、図12に示すように、この実施形態のパチンコ遊技機10では、バックアップされている遊技情報が初期化されずに通常制御状態へ移行すると、初期化されずに移行したことを特定可能な非初期化報知として復電報知が実行可能である。復電報知は、通常制御状態へ移行したことを特定可能な移行報知に相当する。復電報知は、音による報知と、光による報知と、表示による報知とからなり、音の報知は復電報知の仕様であるとともに光の報知はRWMクリア報知の仕様を兼用しており、さらに表示の報知では通常画面が表示されるようになっている。具体的に言えば、専用音による報知、専用の発光パターンによる報知、及び通常画面として演出図柄の復電組み合わせの画像（例えば[456]）及び背景画像による報知が実行されるようになっている。

【0167】

10

そして、この実施形態のパチンコ遊技機10では、設定変更状態を経て通常遊技状態へ移行するときにはRWMクリア報知が実行されるようになっており、このときに実行されるRWMクリア報知は設定制御状態（設定変更状態）を経ずに通常制御状態へ移行したときのRWMクリア報知と同一の報知が実行される。また、この実施形態のパチンコ遊技機10では、設定確認状態を経て通常遊技状態へ移行するときには復電報知が実行されるようになっており、このときに実行される復電報知は設定制御状態（設定確認状態）経ずに通常制御状態へ移行したときの復電報知と同一の報知が実行される。

【0168】

また、RWMクリア報知と復電報知は、図12に示すように音による報知と表示による報知は相違するが、光による報知は同じである。このことから、この実施形態では、設定制御状態の終了後においてRWMクリア報知が実行されると当該RWMクリア報知の内容から設定制御状態のうち設定変更状態が終了したことを認識し得る。一方、この実施形態では、設定制御状態の終了後において復電報知が実行されると当該復電報知の内容から設定制御状態のうち設定確認状態が終了したことを認識し得る。この実施形態では、設定制御状態の終了後の報知（RWMクリア報知と復電報知）には、設定変更状態と設定確認状態のうち何れの状態が終了したかを区別可能な第2報知と、設定変更状態と設定確認状態のうち何れの状態が終了したかを区別不能な第3報知と、がある。なお、RWMクリア報知と復電報知における表示による報知は、演出図柄の組み合わせ及び背景画像を表示させるという点だけを考慮すれば同じ報知と捉えることはできるが、RWMクリア時と復電時の演出図柄の組み合わせのルールまで考慮すれば異なる報知と捉えることもできる。

20

【0169】

30

また、前述したように通常制御状態へ移行したことを特定可能な移行報知としてのRWMクリア報知と復電報知は、設定変更状態を経由したときと設定確認状態を経由したときとで報知態様が異なる。この実施形態におけるRWMクリアと復電報知は、何れも音、光及び表示による各報知によって実行されることから報知を実行する手段は同じであると言えるが、一部の手段の報知内容が異なることによってRWMクリア報知及び復電報知としての報知態様は異なることになる。また、これらのRWMクリア報知と復電報知は、図7に示すように搭載枠が開放されていることを特定可能な扉開放報知よりも優先して実行される。なお、報知態様を異ならせる場合には、報知を行う手段の種類を異ならせてよい。

【0170】

40

また、設定変更状態において設定変更報知を行うスピーカSP、装飾ランプLA及び演出表示装置11は、枠体である搭載枠を閉鎖しているときであってもパチンコ遊技機10の前面側から報知内容を特定可能な手段である。しかし、この実施形態のパチンコ遊技機10では、設定変更報知を行うスピーカSP、装飾ランプLA及び演出表示装置11の報知内容からは設定変更状態であることは認識し得るが、設定情報が変更されたことまでは認識し得ない。つまり、この実施形態のパチンコ遊技機10は、枠体である搭載枠を開放しているときに報知内容を特定可能な第1報知手段としての表示器45の報知内容から設定情報が変更されたことを認識し得る。なお、スピーカSP、装飾ランプLA及び演出表示装置11は、枠体である搭載枠を閉鎖しているときであってもパチンコ遊技機10の前面側から報知内容を特定可能な第2報知手段に相当する。

50

【0171】

また、設定確認状態において設定確認報知を行うスピーカSP、装飾ランプLA及び演出表示装置11は、枠体である搭載枠を閉鎖しているときであってもパチンコ遊技機10の前面側から報知内容を特定可能な手段である。しかし、この実施形態のパチンコ遊技機10では、設定確認報知を行うスピーカSP、装飾ランプLA及び演出表示装置11の報知内容からは設定確認状態であることは認識し得るが、その時点において設定されている設定情報は認識し得ない。つまり、この実施形態のパチンコ遊技機10は、枠体である搭載枠を開放しているときに報知内容を特定可能な第1報知手段としての表示器45の報知内容からその時点において設定されている設定情報を認識し得る。

【0172】

10

したがって、この実施形態は、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 設定変更状態を備えることで、同一のパチンコ遊技機10で遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たりに当選するまでの過程に大当たりし易い、大当たりし難いなどの変化を生じさせることができる。このため、遊技者の興趣の低下を抑制できる。そして、このような遊技者の興趣の低下を抑制し得るパチンコ遊技機10において、設定変更状態であるか、設定確認状態であるかを区別可能な報知を実行させることで、遊技場の管理者に適切な設定変更作業を行わせることができる。

【0173】

(2) また、設定変更状態に関する設定変更報知や設定確認状態に関する設定確認報知は表示と音による手段を含んで実行させるが、表示と音を関連した報知とすることで設定変更状態であること、あるいは設定確認状態であることを分かり易い報知で実現することができる。

20

【0174】

(3) バックアップされている遊技情報を初期化して通常制御状態へ移行する場合において、設定変更状態を経由するときでも、設定変更状態を経由しないときでも、通常制御状態へ移行することを特定可能な報知を同一の報知で実行させる。このため、バックアップされている遊技情報を初期化したことを分かり易い報知で実現することができる。

【0175】

30

(4) バックアップされている遊技情報を初期化せずに通常制御状態へ移行する場合において、設定確認状態を経由するときでも、設定確認状態を経由しないときでも、通常制御状態へ移行することを特定可能な報知を同一の報知で実行させる。このため、バックアップされている遊技情報を初期化しなかったこと、つまり復電したことを見分けることができる。

【0176】

(5) 設定変更状態を経由して通常制御状態へ移行したときにはRWMCLEAR報知を実行させ、設定確認状態を経由して通常制御状態へ移行したときには復電報知を実行させる。そして、これら両移行形態において実行される報知の報知態様を異ならせることで、設定変更状態を経由して通常制御状態へ移行したのか、設定確認状態を経由して通常制御状態へ移行したのか、を分かり易い報知で実現することができる。

【0177】

40

(6) 通常制御状態へ移行したことを報知するRWMCLEAR報知や復電報知を、扉開放報知よりも優先して実行させるので、電源投入によってパチンコ遊技機10がどのように通常制御状態へ移行したかを認識させることができる。

【0178】

(7) 設定エラー報知を実行可能に構成したことで、設定情報に異常が生じていることを遊技場の管理者に認識させることができる。設定情報は、大当たり抽選に拘わる情報であり、遊技の進行に大きな影響を与える情報である。このため、設定エラー報知を実行可能に構成することで、遊技者や遊技場の双方へ不利益を生じさせることを回避することができる。

【0179】

50

(8) また、設定エラー報知は上記(7)の効果で述べたように遊技の進行に大きな影響を与えるエラーを報知することから、エラー報知の表示量を大きくすることで設定エラーが発生していることを遊技場の管理者に認識させ易くできる。

【0180】

(9) 設定変更状態や設定確認状態であることは搭載枠を開放しなくても認識可能な様で報知(設定変更報知、設定確認報知)を行うが、設定情報自体は搭載枠を開放しないと認識し得ない様で報知する。搭載枠は、遊技場の管理者が管理する施錠キーを用いて施錠装置SSを解錠しないと開放することができない。このため、設定情報自体を遊技者などに視認されてしまうことを防止することができる。

【0181】

なお、実施形態は、以下のように変更して実施することができる。実施形態及び以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

・実施形態は、演出用可動体を備えたパチンコ遊技機10に具体化してもよい。そして、演出用可動体の動作によって、設定制御状態の終了後において設定変更状態と設定確認状態のうち何れの状態が終了したのかを区別可能な第2報知を実行してもよい。演出用可動体の動作による第2報知は、他の手段による第2報知に代えて、又は加えて実行させてもよい。また、演出用可動体の動作によって、設定変更状態と設定確認状態のうち何れの状態が終了したのかを区別不能な第3報知を実行してもよい。演出用可動体の動作による第3報知は、他の手段による第3報知に代えて、又は加えて実行させてもよい。また、演出用可動体の動作によって第2報知と第3報知の両方を実行させてもよい。

10

【0182】

・図8の電源投入処理は、搭載枠が開放されている前提で実行される処理ではあるが、搭載枠が閉鎖している場合であっても同様に実行させてもよい。

・一方で、搭載枠が閉鎖している場合には、図6に示す設定変更状態又は設定確認状態へ移行させる操作が行われているときであっても、設定変更状態や設定確認状態へは移行しないように図8の電源投入処理を構成してもよい。このように設定変更状態や設定確認状態へ移行しない場合は、RWMクリアを実行した後、又はRWMクリアを実行させずに通常制御状態へ移行するようにしてもよい。

20

【0183】

・図8の電源投入処理において、ステップS110のRWMクリアの処理を省略し、ステップS103のRWMクリアの処理を1回のみ行うようにしてもよい。また、図8の電源投入処理において、ステップS103のRWMクリアの処理を省略し、ステップS110のRWMクリアの処理を、ステップS109からの移行時及びステップS104からの移行時に行い、RWMクリアの処理を1回のみ行うようにしてもよい。

30

【0184】

・エラー報知を実行するエラーの中には、設定エラー報知の実行中に発生した場合であってもエラー報知を実行するエラーと、設定エラー報知の実行中に発生した場合にはエラー報知を実行しないエラーと、を含んでもよい。エラー報知を実行するエラーとしては、例えば優先順位が高いエラーであり、例えば磁気感知や誘導磁界検知である。また、エラー報知を実行しないエラーとしては、例えば優先順位が低いエラーであり、例えば満杯である。また、設定エラーの実行中、一部の装置(例えば音と発光)では設定エラー報知を行い、その他の装置(例えば表示)では設定エラーとは別に発生したエラーに関する報知を設定エラーの報知と同時又は設定エラーの報知に代えて行ってもよい。この場合、例えば別に発生したエラーの報知を表示で行う場合、その報知様態は第2報知様態としてもよい。

40

【0185】

・エラーの報知優先度が同一優先度のエラーが複数発生した場合、先に発生したエラーの報知を維持し、後に発生したエラーの報知を行わない又は先に発生したエラーの報知の終了後、後に発生したエラーの報知を行ってもよい。あるいは、エラーの報知優先度が同一優先度のエラーが複数発生した場合、先に発生したエラーの報知に代えて後に発生した

50

エラーの報知を行うようにしてもよい。

【0186】

・実施形態は、演出用可動体を備えたパチンコ遊技機10に具体化してもよい。演出用可動体を備えたパチンコ遊技機10は、通常制御状態への移行に伴って予め定めた初期動作を実行し、原位置を検知するセンサの検知結果から演出用可動体が正常に動作するか、センサに異常はないかなどを検出する。また、演出用可動体の初期動作は正常に動作しているかを報知している。そして、演出用可動体の初期動作は、通常制御状態への移行形態が、設定変更経由形態、設定変更非経由形態、設定確認経由形態又は設定確認非経由形態の何れであっても区別なく実行される。つまり、演出用可動体の初期動作からは、設定変更状態と設定確認状態のうち何れの状態が終了したかを区別不能である。

10

【0187】

・実施形態において、第2報知を装飾ランプLA及び演出表示装置11で行い、第3報知をスピーカSPで行ってもよい。つまり、第2報知と第3報知を行う報知手段を変更してもよい。

【0188】

・実施形態において、異なる報知手段で行なわれる第1報知又は第2報知は、同じ時期に開始及び終了しなくてもよい。

・実施形態において、第3報知は、報知を行なわない報知が含まれていてもよい。つまり、報知を行なわないことで、設定変更状態と設定確認状態のうち何れの状態が終了したのかを区別不能に制御されていてもよい。

20

【0189】

・実施形態において、所定の報知を可能に構成された特定報知手段は、スピーカSP、装飾ランプLA、演出表示装置11、以外の報知手段を備えていてもよい。例えば、演出表示装置11とは異なる演出表示装置や振動演出装置が挙げられる。

【0190】

・実施形態において、装飾ランプLA1, LA2は、設定制御状態における報知と、通常制御状態へ移行することを特定可能な移行報知と、で使い分けてもよい。

・実施形態において、移行報知を行う報知手段は、副制御基板50に接続された報知手段に限らず、主制御基板40に接続された報知手段でもよい。具体的には、表示器45に表示された設定値の表示が非表示になることで、通常制御状態へ移行することを特定してもよい。

30

【0191】

・実施形態において、副制御RWM50cの記憶内容がバックアップ情報として保持されてもよい。

・実施形態において、復帰する遊技状態によって、移行報知の態様が変化するように制御されていてもよい。

【0192】

・実施形態において、設定制御状態報知専用の報知手段を備えていてもよい。

・実施形態において、設定スイッチは、RWMクリアスイッチ42といった他のスイッチと兼用せず、専用の操作手段であってもよい。

40

【0193】

・実施形態において、設定スイッチは、エラー報知を解除するときに操作するエラー解除スイッチを設ける場合であれば、RWMクリアスイッチ42ではなくエラー解除スイッチと兼用されていてもよい。

【0194】

・実施形態において、エラー報知専用の報知手段を備えていてもよい。具体的には、第2報知手段として、設定制御状態であることを報知する報知手段を備えていてもよい。

【0195】

・実施形態において、設定制御に関わる構成を、主制御基板40とは別の基板に備えていてもよい。具体的には、設定制御用の基板に備えててもよいし、主制御基板40に情報を

50

送信可能な払出制御基板に備えてもよい。

【0196】

・実施形態において、設定変更、設定確認、RWMクリア、復電、のエラー報知の優先度は、扉開放より優先度が高い範囲で優先度を任意に変更してもよい。

・実施形態において、設定スイッチの操作は、押しボタン式に限らず、レバー式、ダイアル式など、任意に変更してもよい。

【0197】

・実施形態において、設定の変更操作は設定スイッチの操作毎に行なわれたが、特定の設定値を設定可能な操作手段を備えていてもよい。具体的には、「1」と示されたスイッチを押すことで、「設定1」に設定可能、「2」と示されたスイッチを押すことで、「設定2」に設定可能、というように制御してもよい。

10

【0198】

・実施形態において、設定器43の操作は、オン操作とオフ操作の二つの操作に限らず、任意に変更してもよい。具体的には、設定器43は、設定変更状態に移行可能な第1状態、設定確認状態に移行可能な第2状態、設定キーの抜き挿しが可能な第3状態、に操作可能に構成されていてもよい。つまり、設定変更状態と設定確認状態とで、設定器43の操作様態が異なることにより、設定器43が第1状態であるか第2状態であるかを確認することで、設定変更状態と設定確認状態の区別が可能に構成されていてもよい。また、第3状態において、設定キーを抜く及び挿すことが、通常制御状態の開始及び終了条件となるように制御されていてもよい。具体的には、設定制御状態終了のために第3状態にした後、設定キーを抜き忘れた場合、通常制御状態の開始条件が成立せず、通常制御状態に移行しないように制御されていてもよい。

20

【0199】

・実施形態において、施錠装置SSを解錠する枠キーと、設定器43を操作する設定キーと、は同一であってもよい。具体的には、設定器43の操作を行うためには、施錠装置SSを解錠したキーを抜く必要があり、施錠装置SSを施錠するためには、設定器43を操作したキーを抜く必要があるように構成されていてもよい。

【0200】

・実施形態において、設定変更不能報知を実行可能に構成されていてもよい。具体的には、設定確認状態において、設定スイッチを操作しても設定変更不能であり、表示器45において設定変更不能が報知されるよう構成されていてもよい。

30

【0201】

・実施形態において、電源投入処理の処理手順は任意に変更してもよい。具体的には、電源投入処理において、主制御CPU41aが、RWMクリアスイッチ42がオン状態に操作されているか否かを判定する前に、設定器43がオン状態に操作されているか否かを判定してもよい。

【0202】

・実施形態において、中枠WNが閉鎖中に、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作され、通常制御状態に移行した際には、中枠WNの閉鎖により設定制御状態に移行不可であったことを特定可能な報知を行なってもよい。

40

【0203】

・設定確認状態及び設定変更状態のうち一方又は両方について、セキュリティ信号に加えて、又は代えて、セキュリティ信号とは異なる外部信号を出力してもよい。例えば、設定確認状態及び設定変更状態の両方に共通かつ専用の外部信号、又は設定変更状態に専用の外部信号、若しくは設定確認状態に専用の外部信号などであってもよい。セキュリティ信号とは異なる外部信号と兼用されていてもよい。

【0204】

・設定確認状態及び設定変更状態のうち一方又は両方について、セキュリティ信号の最低出力時間を変更してもよい。例えば、最低出力時間としては、30秒を定めてよい。

・設定確認状態及び設定変更状態の何れかに移行したときに、所定期間（例えば50m

50

s) にわたってセキュリティ信号を出力させ、設定器 4 3 がオフ状態に操作されることを待たずに、セキュリティ信号の出力を停止してもよい。

【 0 2 0 5 】

・通常制御状態への移行時に表示される演出図柄の初期組み合わせと演出図柄の復電組み合わせを同一の組み合わせとしてもよい。そして、これらの組み合わせはは必ずし得る組み合わせであることが好ましい。

【 0 2 0 6 】

・上記変形例において通常制御状態への移行時に表示される演出図柄の初期組み合わせは通常の演出ゲームにおいて当該演出ゲームがはずれの場合に出現し得ない組み合わせとしてもよいし、通常の演出ゲームにおいて当該演出ゲームがはずれの場合に出現し得る組み合わせとしてもよい。

10

【 0 2 0 7 】

・設定変更状態を経由して通常制御状態へ移行する場合、R W M クリア報知に加えて、「設定情報を変更しました」の文字列を演出表示装置 1 1 に表示してもよいし、「設定情報を変更しました」の文字列による音声をスピーカ S P から出力させてもよい。この変更例における表示と音声出力は、何れか一方を実行させてもよいし、両方を実行させてもよい。

【 0 2 0 8 】

・確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機 1 0 として、次回の当りに当選するまで確変状態を付与する仕様や、転落抽選に当選するまで確変状態を付与する仕様（転落機）、あるいは予め定めた回数分の図柄変動ゲームが終了するまで確率変動状態を付与する仕様（S T 機）がある。また、確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機には、遊技球が特定領域を通過することを契機に確変状態を付与する仕様（V 確変機）がある。各実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、これらの何れの仕様のパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、パチンコ遊技機 1 0 は、上記した転落機と V 確変機を混合させた仕様のパチンコ遊技機であつてもよい。

20

【 0 2 0 9 】

・各実施形態のパチンコ遊技機 1 0 を、遊技球が特定領域を通過することを契機に大当たり遊技を付与する遊技機（所謂 1 種 2 種混合機）に具体化してもよい。この場合、ベース値を計数する通常遊技は、低ベースであつて、大当たり遊技中ではないときの遊技である。

30

【 0 2 1 0 】

・各実施形態は、パチンコ遊技機 1 0 として、「羽根もの」、「ヒコーキタイプ」とも言われる第 2 種に分類されるパチンコ遊技機に具体化してもよい。この種のパチンコ遊技機では、始動口への遊技球の入球を契機に入球装置（大入賞口）の開閉羽根（開閉部材）が開き、入球装置へ入球した遊技球が特別入賞口へ入球することによって大当たり遊技が生起される。この場合、ベース値を計数する通常遊技は、大当たり遊技中ではないときであり、始動口への入球によって入球装置の開閉羽根が開いているとき（小当たり）はベース値を計数する対象としてもよい。

【 0 2 1 1 】

・主制御基板 4 0 に搭載される遊技の進行を制御する手段をワンチップマイクロコンピュータとしてもよい。

40

・各実施形態のパチンコ遊技機 1 0 を、特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、各実施形態のパチンコ遊技機 1 0 を、複数の大入賞口を有するパチンコ遊技機、単一の始動口を有し、単一の特別図柄を用いるパチンコ遊技機、若しくは複数の始動口を有し、単一の特別図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 0 の構成、特に遊技盤 Y B の具体的な構成は任意に変更してもよい。

【 0 2 1 2 】

以下、上記実施形態及び別例から把握できる技術思想を追記する。

（ 1 - 1 ）始動条件の成立を契機とした当たり抽選に当選したことを条件として、大入賞口を開放する特別遊技を付与する遊技機において、前記特別遊技に関する有利度合いを定

50

めた複数の設定情報のうち何れかの設定情報を設定する制御を少なくとも可能に構成された設定制御手段と、前記設定情報に関する操作を可能に構成された設定操作手段と、を備え、前記設定情報に関する制御を行う設定制御状態には、前記複数の設定情報のうち何れかの設定情報に変更して設定可能な設定変更状態と、前記複数の設定情報のうち、その時点において設定されている設定情報を確認できるように報知を行う設定確認状態と、があり、前記設定変更状態への移行条件、及び、前記設定確認状態への移行条件には、前記設定操作手段の所定態様操作が含まれており、前記遊技機は、前記設定制御状態において、前記設定変更状態であることと前記設定確認状態であることと、を区別可能とする第1報知と、前記設定制御状態の終了後において、前記設定変更状態と前記設定確認状態のうち何れの状態が終了したのかを区別可能な第2報知と、前記設定制御状態の終了後に実行する第3報知と、を実行可能に構成され、前記第3報知は、前記設定変更状態と前記設定確認状態のうち何れの状態が終了したのかを区別不能である遊技機。

【0213】

(1-2) 前記第1報知は、表示手段による報知と音出力手段による報知と、を含み、前記設定変更状態において前記表示手段と前記音出力手段とでは関連した報知が行われるとともに、前記設定確認状態において前記表示手段と前記音出力手段とでは関連した報知が行われる前記(1-1)の遊技機。

【0214】

(1-3) 前記第3報知には、可動体を動作させる報知を含む前記(1-1)又は(1-2)の遊技機。

(1-4) 遊技情報のバックアップを可能に構成されたバックアップ手段と、バックアップされた遊技情報を記憶するバックアップ情報記憶手段と、前記バックアップされている遊技情報を初期化する初期化制御を可能に構成された初期化制御手段と、を備え、前記設定変更状態及び前記設定確認状態とは異なる制御状態として、前記当たり抽選に基づいた変動ゲームを実行可能な通常制御状態があり、前記初期化制御を実行することで初期化された遊技情報に基づいて前記通常制御状態へ移行する移行形態には、前記設定変更状態を経由して移行する設定変更経由形態と、前記設定変更状態を経由することなく移行する設定変更非経由形態と、があり、前記初期化制御を実行することなく前記バックアップされている遊技情報に基づいて前記通常制御状態へ移行する移行形態には、前記設定確認状態を経由して移行する設定確認経由形態と、前記設定確認状態を経由することなく移行する設定確認非経由形態と、があり、前記遊技機では、前記設定変更経由形態と前記設定変更非経由形態において前記バックアップされている遊技情報が初期化されて前記通常制御状態へ移行することを特定可能な初期化報知として同一の報知を行い、前記設定確認経由形態と前記設定確認非経由形態において前記バックアップされている遊技情報が初期化されずに前記通常制御状態へ移行することを特定可能な非初期化報知として同一の報知を行う前記(1-1)～(1-3)の遊技機。

【0215】

(2-1) 始動条件の成立を契機とした当たり抽選に当選したことを条件として、大入賞口を開放する特別遊技を付与する遊技機において、前記特別遊技に関する有利度合いを定めた複数の設定情報のうち何れかの設定情報を設定する制御を少なくとも可能に構成された設定制御手段と、前記設定情報に関する操作を可能に構成された設定操作手段と、所定の報知を可能に構成された特定報知手段と、を備え、前記設定情報に関する制御を行う設定制御状態には、前記複数の設定情報のうち何れかの設定情報を変更して設定可能な設定変更状態と、前記複数の設定情報のうち、その時点において設定されている設定情報を確認できるように設定報知手段を制御する設定確認状態と、があり、前記設定変更状態への移行条件、及び、前記設定確認状態への移行条件には、前記設定操作手段の所定態様操作が含まれており、前記設定変更状態及び前記設定確認状態とは異なる制御状態として、前記当たり抽選に基づいた変動ゲームを実行可能な通常制御状態があり、前記通常制御状態への移行形態には、前記設定変更状態を経由して前記通常制御状態へ移行する設定変更経由形態と、前記設定確認状態を経由して前記通常制御状態へ移行する設定確認経由形態と、

10

20

30

40

50

があり、前記特定報知手段では、前記通常制御状態へ移行したことを特定可能な移行報知を実行可能であり、前記移行報知は、前記設定変更経由形態のときと前記設定確認経由形態のときとで報知態様が異なる遊技機。

【0216】

(2-2) 前記移行報知の報知態様を異ならせることは、報知を行う特定報知手段の種類が異なる、又は報知を行う特定報知手段は同一であるが報知内容が異なるの何れかである前記(2-1)の遊技機。

【0217】

(2-3) 前記設定変更状態において表示手段と音出力手段とでは関連した報知が行われるとともに、前記設定確認状態において表示手段と音出力手段とでは関連した報知が行われる前記(2-1)又は(2-2)の遊技機。

10

【0218】

(2-4) 遊技情報のバックアップを可能に構成されたバックアップ手段と、バックアップされた遊技情報を記憶するバックアップ情報記憶手段と、前記バックアップされている遊技情報を初期化する初期化制御を可能に構成された初期化制御手段と、を備え、前記初期化制御を実行することで初期化された遊技情報に基づいて前記通常制御状態へ移行する移行形態には、前記設定変更状態を経由して移行する前記設定変更経由形態と、前記設定変更状態を経由することなく移行する設定変更非経由形態と、があり、前記初期化制御を実行することなく前記バックアップされている遊技情報に基づいて前記通常制御状態へ移行する移行形態には、前記設定確認状態を経由して移行する前記設定確認経由形態と、前記設定確認状態を経由することなく移行する設定確認非経由形態と、があり、前記特定報知手段では、前記設定変更経由形態と前記設定変更非経由形態において前記バックアップされている遊技情報が初期化されて前記通常制御状態へ移行することを特定可能な前記移行報知として同一の報知を行い、前記設定確認経由形態と前記設定確認非経由形態において前記バックアップされている遊技情報が初期化されずに前記通常制御状態へ移行することを特定可能な前記移行報知として同一の報知を行う前記(2-1)～(2-3)の何れかの遊技機。

20

【0219】

(3-1) 遊技盤を含む各種の遊技用構成部材を搭載する搭載枠を備え、始動条件の成立を契機とした当り抽選に当選したことを条件として前記遊技盤に設けた大入賞口を開放する特別遊技を付与する遊技機において、前記特別遊技に関する有利度合いを定めた複数の設定情報のうち何れかの設定情報を設定する制御を少なくとも可能に構成された設定制御手段と、前記設定情報に関する操作を可能に構成された設定操作手段と、報知を行う報知手段と、前記搭載枠の開放を検知する開放検知手段と、を備え、前記設定情報に関する制御を行う設定制御状態には、前記複数の設定情報のうち何れかの設定情報に変更して設定可能な設定変更状態と、前記複数の設定情報のうち、その時点において設定されている設定情報を確認できるように設定報知手段を制御する設定確認状態と、があり、前記設定変更状態への移行条件、及び、前記設定確認状態への移行条件には、前記設定操作手段の所定態様操作が含まれており、前記設定変更状態及び前記設定確認状態とは異なる制御状態として、前記当り抽選に基づいた変動ゲームを実行可能な通常制御状態があり、前記通常制御状態への移行形態には、前記設定変更状態を経由して前記通常制御状態へ移行する設定変更経由形態と、前記設定確認状態を経由して前記通常制御状態へ移行する設定確認経由形態と、があり、前記報知手段には、前記通常制御状態へ移行したことを特定可能な移行報知を実行可能な報知手段と、前記搭載枠の開放が検知されたことを特定可能な開放報知を実行可能な報知手段と、を含み、前記移行報知は、前記開放報知よりも優先して実行される遊技機。

30

【0220】

(3-2) 前記移行報知は、前記設定変更経由形態のときと前記設定確認経由形態のときとで報知態様が異なる前記(3-1)の遊技機。

(3-3) 前記遊技機は、前記移行報知を実行可能な報知手段として複数の手段を有し

40

50

、前記移行報知の報知態様を異ならせることは、報知を行う報知手段の種類が異なる、又は報知を行う報知手段は同一であるが報知内容が異なるの何れかである前記（3-2）の遊技機。

【0221】

（3-4）前記移行報知を実行可能な複数の報知手段には、表示手段と音出力手段と、があり、前記設定変更状態において前記表示手段と前記音出力手段とでは関連した報知が行われるとともに、前記設定確認状態において前記表示手段と前記音出力手段とでは関連した報知が行われる前記（3-3）の遊技機。

【0222】

（3-5）遊技情報のバックアップを可能に構成されたバックアップ手段と、バックアップされた遊技情報を記憶するバックアップ情報記憶手段と、前記バックアップされている遊技情報を初期化する初期化制御を可能に構成された初期化制御手段と、を備え、前記初期化制御を実行することで初期化された遊技情報に基づいて前記通常制御状態へ移行する移行形態には、前記設定変更状態を経由する前記設定変更経由形態と、前記設定変更状態を経由することなく移行する設定変更非経由形態と、があり、前記初期化制御を実行することなく前記バックアップされている遊技情報に基づいて前記通常制御状態へ移行する移行形態には、前記設定確認状態を経由する前記設定確認経由形態と、前記設定確認状態を経由することなく移行する設定確認非経由形態と、があり、前記移行報知を実行可能な報知手段では、前記設定変更経由形態と前記設定変更非経由形態において前記バックアップされている遊技情報が初期化されて前記通常制御状態へ移行することを特定可能な前記移行報知として同一の報知を行い、前記設定確認経由形態と前記設定確認非経由形態において前記バックアップされている遊技情報が初期化されずに前記通常制御状態へ移行することを特定可能な前記移行報知として同一の報知を行う前記（3-1）～（3-4）の何れかの遊技機。

10

20

30

【0223】

（4-1）始動条件の成立を契機とした当り抽選に当選したことを条件として、大入賞口を開放する特別遊技を付与する遊技機において、前記特別遊技に関する有利度合いを定めた複数の設定情報のうち何れかの設定情報を設定する制御を少なくとも可能に構成された設定制御手段と、前記設定情報に関する操作を可能に構成された設定操作手段と、を備え、前記設定情報に関する制御を行う設定制御状態には、前記複数の設定情報のうち何れかの設定情報に変更して設定可能な設定変更状態と、前記複数の設定情報のうち、その時点において設定されている設定情報を確認できるように報知を行う設定確認状態と、があり、前記設定変更状態への移行条件、及び、前記設定確認状態への移行条件には、前記設定操作手段の所定態様操作が含まれており、前記遊技機は、当該遊技機の電源投入に伴って前記設定制御状態に係るエラーが発生している場合には設定エラー報知を実行可能に構成されている遊技機。

30

【0224】

（4-2）前記遊技機は、前記設定制御状態に係るエラーを含む複数のエラーを検知可能であり、前記複数のエラーには、エラー報知を行うエラーを含み、前記設定エラー報知は、他のエラー報知よりも優先して実行される前記（4-1）の遊技機。

40

【0225】

（4-3）前記遊技機は、前記設定制御状態に係るエラーを含む複数のエラーを検知可能であり、前記複数のエラーには、エラー報知を行うエラーを含み、前記エラー報知を行うエラーには、前記設定エラーの実行中に発生した場合であってもエラー報知を実行するエラーと、前記設定エラーの実行中に発生した場合にはエラー報知を実行しないエラーと、を含む前記（4-1）の遊技機。

【0226】

（4-4）前記エラー報知を行うエラー報知手段には表示手段を含み、前記表示手段によるエラー報知の報知態様には、前記表示手段の画面に表示するエラー報知の表示量が大きい第1報知態様と、前記第1報知態様よりも前記エラー報知の表示量が小さい第2報知

50

態様と、を含み、前記表示手段による前記設定エラー報知は、前記第1報知態様で実行される前記(4-1)～(4-3)の何れかの遊技機。

【0227】

(4-5)前記遊技機は、電力供給が停止した場合でも遊技制御に関する情報を保持し、電力供給が開始されたときには前記遊技情報に基づいて復帰可能であり、前記遊技機は、前記設定情報が異常である情報異常エラーが発生したときに前記設定エラー報知を実行可能である前記(4-1)～(4-4)の何れかの遊技機。

【0228】

(4-6)前記遊技機は、前記設定変更状態であるときに前記遊技機への電力供給を停止し、その後に電力供給を再開させたときに前記設定変更状態へ移行しなかった設定変更操作エラーが発生したときに前記設定エラー報知を実行可能である前記(4-1)～(4-5)の何れかの遊技機。

10

【0229】

(6-1)遊技盤を含む各種の遊技用構成部材を搭載するとともに施錠装置の操作によって開放可能な搭載枠を備え、始動条件の成立を契機とした当り抽選に当選したことを条件として大入賞口を開放する特別遊技を付与する遊技機において、前記特別遊技に関する有利度合いを定めた複数の設定情報のうち何れかの設定情報を設定する制御を少なくとも可能に構成された設定制御手段と、前記設定情報に関する操作を可能に構成された設定操作手段と、前記設定情報の変更を指示する操作を可能に構成された変更操作手段と、報知を行う複数の報知手段と、を備え、前記報知手段には、前記搭載枠を閉鎖しているときには前記遊技機の前面側から報知内容を特定不能であるが前記搭載枠を開放しているときには報知内容を特定可能な第1報知手段と、前記搭載枠を閉鎖しているときであっても前記遊技機の前面側から報知内容を特定可能な第2報知手段と、があり、前記設定情報に関する制御を行う設定制御状態には、前記複数の設定情報のうち何れかの設定情報を変更して設定可能な設定変更状態と、前記複数の設定情報のうち、その時点において設定されている設定情報を確認できるように前記第1報知手段を制御する設定確認状態と、があり、前記設定変更状態への移行条件、及び、前記設定確認状態への移行条件には、前記設定操作手段の所定態様操作が含まれており、前記第2報知手段には、前記設定変更状態であることと前記設定確認状態であることを区別可能に報知可能な特定報知手段を含み、前記設定確認状態では、前記変更操作手段を操作しても前記設定情報は変更不能であるとともに前記第1報知手段の報知内容からはその時点において設定されている設定情報を認識し得るが、前記第2報知手段の報知内容からは前記設定確認状態であることを認識し得るがその時点において設定されている設定情報を認識し得ない遊技機。

20

【0230】

(6-2)前記遊技機は、前記特定報知手段として複数の手段を有し、前記複数の特定報知手段には、表示手段と音出力手段と、があり、前記設定変更状態において前記表示手段と前記音出力手段とでは関連した報知が行われるとともに、前記設定確認状態において前記表示手段と前記音出力手段とでは関連した報知が行われる前記(6-1)の遊技機。

30

【0231】

(6-3)遊技情報のバックアップを可能に構成されたバックアップ手段と、バックアップされた遊技情報を記憶するバックアップ情報記憶手段と、前記バックアップされている遊技情報を初期化する初期化制御を可能に構成された初期化制御手段と、を備え、前記設定変更状態及び前記設定確認状態とは異なる制御状態として、前記当り抽選に基づいた変動ゲームを実行可能な通常制御状態があり、前記初期化制御を実行することで初期化された遊技情報に基づいて前記通常制御状態へ移行する移行形態には、前記設定変更状態を経由する設定変更経由形態と、前記設定変更状態を経由することなく移行する設定変更非経由形態と、があり、前記初期化制御を実行することなく前記バックアップされている遊技情報に基づいて前記通常制御状態へ移行する移行形態には、前記設定確認状態を経由する設定確認経由形態と、前記設定確認状態を経由することなく移行する設定確認非経由形態と、があり、前記特定報知手段では、前記設定変更経由形態と前記設定変更非経由形態

40

50

において前記バックアップされている遊技情報が初期化されて前記通常制御状態へ移行することを特定可能な初期化報知として同一の報知を行い、前記設定確認経由形態と前記設定確認非経由形態において前記バックアップされている遊技情報が初期化されずに前記通常制御状態へ移行することを特定可能な非初期化報知として同一の報知を行う前記（6-1）又は（6-2）に記載の遊技機。

【符号の説明】

【0232】

10 ... パチンコ遊技機、11 ... 演出表示装置、SP ... スピーカ、14 ... 大入賞口、40 ... 主制御基板、41a ... 主制御CPU、41c ... 主制御RWM、42 ... RWMクリアスイッチ、43 ... 設定器、WN ... 中枠、WM ... 前枠、SE7 ... 開放検知センサ、SS ... 施錠装置、YB ... 遊技盤。

10

20

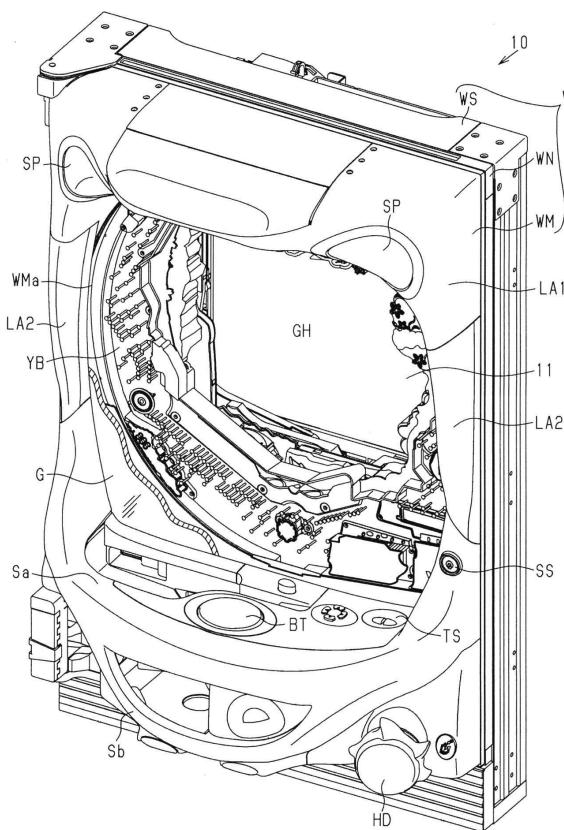
30

40

50

【図面】

【図 1】



【図5】

設定値 (設定情報)	表示	大当たり確率
設定1	[---1]	K1
設定2	[---2]	K2
設定3	[---3]	K3
設定4	[---4]	K4
設定5	[---5]	K5
設定6	[---6]	K6

但し、 $K_1 < K_2 < K_3 < K_4 < K_5 < K_6$

【図6】

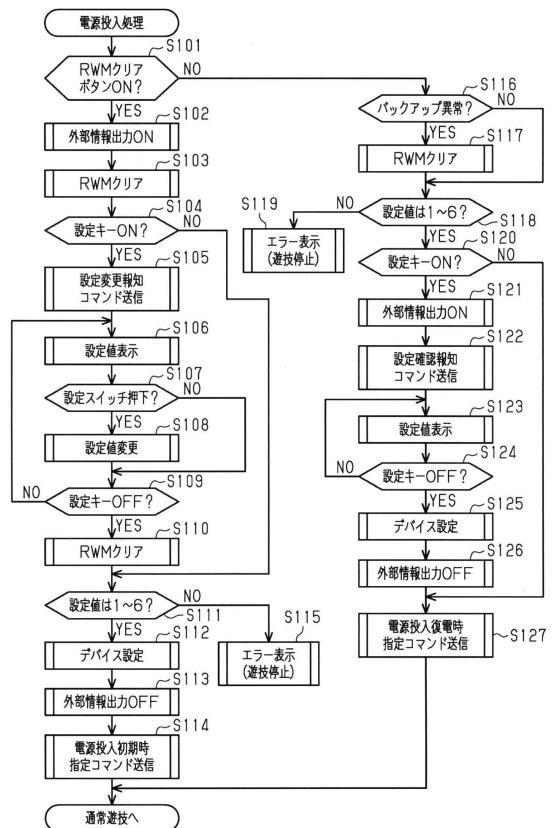
電源投入時		RWMクリアスイッチ	
		ON	OFF
設定キー	ON	設定変更状態	設定確認状態
	OFF	RWMクリア	復電

10

【図7】

エラー内容	報知優先度	セキュリティ信号	報知時間	表示	音声	発光	表示器
設定エラー	1	○	電源点まで	設定エラー	設定エラーです	赤点滅	[--E1]
設定変更	2	○	解除まで	設定変更中	設定変更中です	緑点滅	[--E2]
設定選択	2	○	解除まで	設定選択中	設定選択中です	青点滅	-
RWMクリア	2	○	T1	初期回路	ラムクリア音	全点灯	-
復電	2	-	T1	復電回路	復電音	全点灯	-
:							
扉開放	×	-	T2	-	扇が開いています	白点滅	-

【 図 8 】



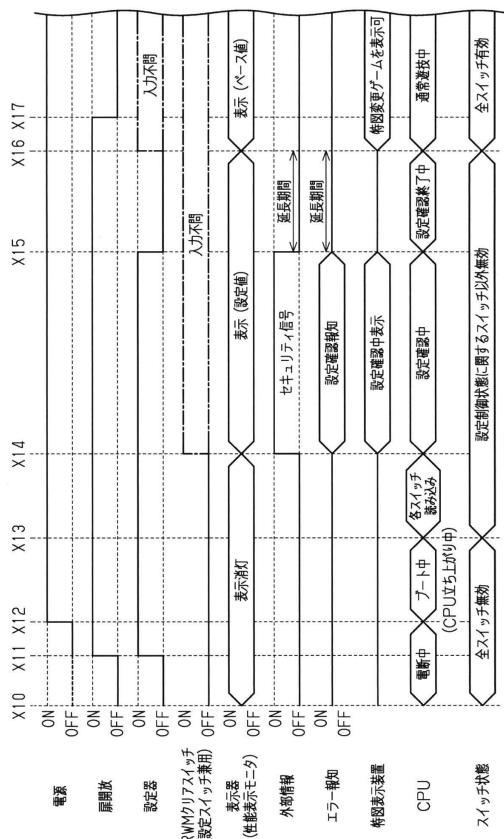
20

30

40

50

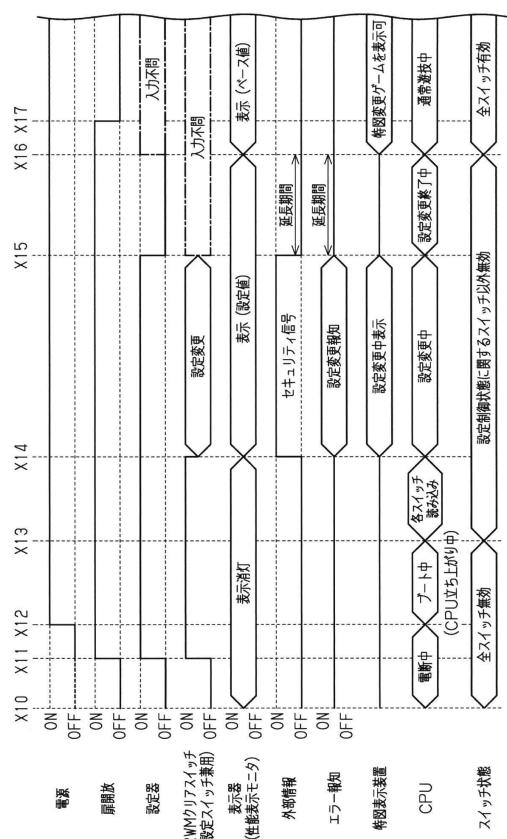
【図 9】



【図 11】

	設定変更状態	設定確認状態
音	設定変更状態仕様	設定確認状態仕様
光	設定変更状態仕様	設定確認状態仕様
表示	設定変更状態仕様	設定確認状態仕様

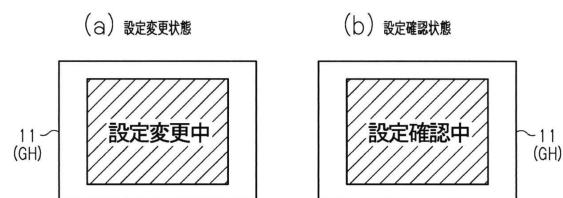
【図 10】



【図 12】

	RWMクリア報知	復電報知
音	RWMクリア報知仕様	復電報知仕様
光	RWMクリア報知仕様	RWMクリア報知仕様
表示	通常画面	通常画面

【図 1 3】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

株式会社ニューギン内

合議体

審判長 吉川 康史

審判官 小林 俊久

審判官 太田 恒明

(56)参考文献 特開2010-200904 (JP, A)

特開2019-118387 (JP, A)

特開2017-108800 (JP, A)

特開2016-86946 (JP, A)

特開2016-150110 (JP, A)

「設定操作手順(案)」, 日本遊技機工業組合提供資料(「確率設定」に関する技術資料), 日本, 日本遊技機工業組合, 2017年9月7日

「設定確認タイムチャート(案) / 設定変更タイムチャート(案) / RWM異常時遊技停止タイムチャート(案) / 不正防止に関する外部端子版から出力する信号及び報知仕様の統一」, 日本遊技機工業組合提供資料(「確率設定」に関する技術資料), 日本, 日本遊技機工業組合, 2017年10月5日

「設定を搭載したぱちんこ遊技機の電源投入時動作(案)」, 日本, 日本遊技機工業組合, 2017年10月5日

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02