

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7015541号

(P7015541)

(45)発行日 令和4年2月3日(2022.2.3)

(24)登録日 令和4年1月26日(2022.1.26)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全84頁)

(21)出願番号	特願2018-203358(P2018-203358)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	平成30年10月30日(2018.10.30)		株式会社ニューギン
(65)公開番号	特開2020-68915(P2020-68915A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
(43)公開日	令和2年5月7日(2020.5.7)		
審査請求日	令和1年12月25日(2019.12.25)	(74)代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(74)代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	切替 秀幸
			名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
			株式会社ニューギン内
		(72)発明者	杉崎 正範
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4
			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】

支持部材と、前記支持部材に開閉可能に支持される扉部材と、を備え、少なくとも大当たり抽選に当選したことを条件に大当たり遊技が付与される遊技機において、遊技情報を記憶保持することが可能であって、当該遊技情報をバックアップ可能とするバックアップ記憶手段と、バックアップされた遊技情報のうち少なくとも一部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、バックアップされた遊技情報の初期化に関する操作を可能に構成された初期化操作手段と、所定の操作を可能に構成された設定操作手段と、設定情報を設定する設定制御を可能に構成された設定制御手段と、前記扉部材の開放を検知する扉開放検知手段と、報知手段と、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、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段は、前記扉部材を開放したときに操作することが可能であって、電力供給の開始に伴って、バックアップされた遊技情報が正常かを判定する記憶内容正常判定が行われるように構成されており、遊技を行うことが可能な遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたとき、前記遊技可能状態に制御される場合と、設定されている設定

情報を確認可能な設定確認可能状態に制御される場合と、設定情報を設定可能な設定変更可能状態に制御される場合と、遊技を行うことが不能な遊技不能状態に制御される場合と、があり、

前記設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段のうち前記設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知しているとき、前記遊技不能状態に制御され、前記報知手段では特定態様でエラーが報知され、

前記遊技可能状態及び前記設定確認可能状態のうち何れかに制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段のうち前記設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知しているとき、前記設定確認可能状態に制御され、

前記設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段のうち前記設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知していないとき、前記設定確認可能状態に制御されずに、前記遊技可能状態に制御され、

前記設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知しているとき、前記設定変更可能状態に制御され、

前記設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知していないとき、前記設定変更可能状態に制御されずに、前記遊技可能状態に制御され、

前記設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段のうち前記設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知しているとき、前記遊技不能状態に制御され、前記報知手段では特別態様でエラーが報知され、

前記設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知していないとき、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段が操作されているかにかかわらず、前記遊技不能状態に制御され、前記報知手段では前記特定態様でエラーが報知され、

前記設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知していないとき、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段が操作されているかにかかわらず、前記遊技不能状態に制御され、前記報知手段では前記特別態様でエラーが報知され、

10

20

30

40

50

前記特定態様で報知されるエラー及び前記特別態様で報知されるエラーには、第1情報と、第2情報と、が含まれ、

前記特定態様で報知されるエラーに含まれる前記第1情報は、前記特別態様で報知されるエラーに含まれる前記第1情報と同一である一方、

前記特定態様で報知されるエラーに含まれる前記第2情報は、前記特別態様で報知されるエラーに含まれる前記第2情報と異なり、

外部信号を出力する外部信号出力手段を備え、

前記設定確認可能状態に制御されたことに応じて、又は、前記設定変更可能状態に制御されたことに応じて前記外部信号が出力され、

前記設定確認可能状態が最低時間以内に終了した場合、及び、前記設定変更可能状態が前記最低時間以内に終了した場合のうち一方又は両方において、前記外部信号が少なくとも前記最低時間にわたって出力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、遊技機のうちパチンコ遊技機の中には、例えば、特許文献1に記載されたパチンコ遊技機のように、始動口への入球を契機として大当り抽選を行い、当該大当り抽選に当選すると、特別遊技（所謂、大当り遊技）を付与するものがある。特別遊技では、多数の賞球を獲得し得ることから、興趣を向上させることができる。

【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、大当り抽選の当選確率（所謂、大当り確率）など、特別遊技に関する有利度合いが機種毎に固定されているため、飽きが生じて興趣を低下させてしまう虞があった。

【0005】

この発明の目的は、興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供することである。

【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、支持部材と、前記支持部材に開閉可能に支持される扉部材と、を備え、少なくとも大当り抽選に当選したことを条件に大当り遊技が付与される遊技機において、遊技情報を記憶保持することが可能であって、当該遊技情報をバックアップ可能とするバックアップ記憶手段と、バックアップされた遊技情報のうち少なくとも一部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、バックアップされた遊技情報の初期化に関する操作を可能に構成された初期化操作手段と、所定の操作を可能に構成された設定操作手段と、設定情報を設定する設定制御を可能に構成された設定制御手段と、前記扉部材の開放を検知する扉開放検知手段と、報知手段と、を備え、前記大当り抽選には、設定されている設定情報に応じた当選確率で当選し、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段は、前記扉部材を開放したときに操作することが可能であって、電力供給の開始に伴って、バックアップされた遊技情報が正常かを判定する記憶内容正常判定が行われるように構成されており、遊技を行うことが可能な遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたとき、前記遊技可能状態に制御される場合と、設定されている設定情報を確認可能な設定確認可能状態に制御される場合と、

設定情報を設定可能な設定変更可能状態に制御される場合と、遊技を行うことが不能な遊技不能状態に制御される場合と、があり、前記設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段のうち前記設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知しているとき、前記遊技不能状態に制御され、前記報知手段では特定態様でエラーが報知され、前記遊技可能状態及び前記設定確認可能状態のうち何れかに制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段のうち前記設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知しているとき、前記設定確認可能状態に制御され、前記設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段のうち前記設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知していないとき、前記設定確認可能状態に制御されずに、前記遊技可能状態に制御され、前記設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知しているとき、前記設定変更可能状態に制御され、前記設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知していないとき、前記設定変更可能状態に制御されずに、前記遊技可能状態に制御され、前記設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段のうち前記設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知しているとき、前記遊技不能状態に制御され、前記報知手段では特別態様でエラーが報知され、前記設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知していないとき、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段が操作されているかにかかわらず、前記遊技不能状態に制御され、前記報知手段では前記特定態様でエラーが報知され、前記設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う前記記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、前記扉開放検知手段が前記扉部材の開放を検知していないとき、前記初期化操作手段及び前記設定操作手段が操作されているかにかかわらず、前記遊技不能状態に制御され、前記報知手段では前記特別態様でエラーが報知され、前記特定態様で報知されるエラー及び前記特別態様で報知されるエラーには、第1情報と、第2情報と、が含まれ、前記特定態様で報知されるエラーに含まれる前記第1情報は、前記特別態様で報知されるエラーに含まれる前記第1情報と同一である一方、前記特定態様で報知されるエラーに含まれる前記第2情報は、前記特別態様で報知されるエラーに含まれる前記第2情報と異なることを要旨とする。

【0008】

10

20

30

40

50

上記遊技機について、外部信号を出力する外部信号出力手段を備え、前記設定確認可能状態に制御されたことに応じて、又は、前記設定変更可能状態に制御されたことに応じて前記外部信号が出力され、前記設定確認可能状態が最低時間以内に終了した場合、及び、前記設定変更可能状態が前記最低時間以内に終了した場合のうち一方又は両方において、前記外部信号が少なくとも前記最低時間にわたって出力されるようにしてもよい。

【発明の効果】

【0009】

この発明によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ遊技機の斜視図。

【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氣的構成を示すブロック図。

【図5】設定値を示す図。

【図6】電源投入から制御される状態を示す図。

【図7】エラーの種類を示す図。

【図8】電源投入処理を示すフローチャート。

【図9】電源投入処理を示すフローチャート。

【図10】設定変更処理を示すフローチャート。

【図11】設定確認処理を示すフローチャート。

【図12】設定確認可能状態となったときの制御内容を示すタイミングチャート。

【図13】設定変更可能状態となったときの制御内容を示すタイミングチャート。

【図14】(a)は設定制御状態中の報知態様を示す図、(b)はRWMクリア報知と復電報知の報知態様を示す図、(c)及び(d)は設定制御状態における演出表示装置の表示内容を示す図。

【図15】(a)及び(b)は遊技不能状態中における表示器の表示内容を示す図、(c)は遊技不能状態における演出表示装置の表示内容を示す図。

【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WSと、各種の部品(遊技用構成部材)を搭載する搭載枠としての中枠WN及び前枠WMと、を備えている。中枠WNは、外枠WSの開口前面側に開放及び着脱自在に組み付けられている。前枠WMは、中枠WNの前面側に開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠WN及び前枠WMは、外枠WSに開閉可能に支持されている。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。本実施形態では、外枠WSが支持部材に相当し、中枠WN及び前枠WMのうち少なくとも一方が扉部材に相当する。前枠WMは、中枠WNに開閉可能に支持されているとともに、遊技盤YBを視認可能とする窓口WMaが形成されている。前枠WMは、中枠WNに搭載される遊技盤YB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WMの窓口WMaの全体を覆っている。パチンコ遊技機10は、施錠装置SSを備えている。パチンコ遊技機10では、施錠装置SSによって中枠WN及び前枠WM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SSを操作することで解錠されて中枠WN及び前枠WMを開放させることができる。

【0012】

前枠WMは、前面にスピーカSPを備えている。スピーカSPは、楽曲や効果音などの音

10

20

30

40

50

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。また、前枠WMは、前面に装飾ランプLA1、LA2を備えている。装飾ランプLA1、LA2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LA1、LA2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。

【0013】

前枠WMは、前面下部に遊技球の発射ハンドルHDを備えている。前枠WMは、前面下部に遊技球を貯留する球皿（貯留皿）として上皿Sa及び下皿Sbとを備えている。上皿Saは、主に、発射ハンドルHDの操作によって遊技盤YBの遊技領域YBa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Sb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Sa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WMの後側には、遊技球を下皿Sb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Saから溢れ出た遊技球の排出通路、上皿Saに貯留されている遊技球の排出通路、遊技領域YBaへ向けて打ち出されたが当該遊技領域YBa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Saの上面には、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BT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TSなどが設けられている。

【0014】

中枠WNには、遊技盤YB、各種の制御基板、図示しない遊技球を払出するための各種部材（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WN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Sa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、後ほど詳しく説明する。

【0015】

図2に示すように、遊技盤YBの盤面には、正面視ほぼ円形状の遊技領域YBaが画成されている。そして、遊技領域YBaの略中央には、画像表示部GHを有する演出表示装置11が設けられている。演出表示装置11は、例えば、液晶ディスプレイである。演出表示装置11では、演出図柄（飾り図柄）を用いた演出図柄変動ゲーム（以下、演出ゲームという）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11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。このように、本実施形態において、演出ゲームを実行する演出表示装置11は、演出図柄を用いた演出図柄変動ゲームを実行する表示装置としての機能を実現する。

【0016】

遊技盤YBの遊技領域YBa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12と、第2始動口13と、大入賞口14と、普通入賞口15、16と、を含む。第1始動口12は、特別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。本実施形態において第1始動口12は、演出表示装置11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12には、入球した遊技球を遊技盤YB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12に入球した遊技球を検知する第1始動入賞センサSE1（図4に示す）が配設されている。第2始動口13は、特別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。本実施形態において第2始動口13は、第1始動口12の右方に位置している。第2始動口13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、又は入球し難いように閉鎖されている。そして、第2始動口13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、又は入球し易いように開放される。第2始動口13は、アクチュエータから動力を受けて開放する。本実施

10

20

30

40

50

形態において第2始動口13を開放させるアクチュエータとして、図4に示す第1ソレノイドSL1を備えている。また、第2始動口13には入球した遊技球を遊技盤YB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13に入球した遊技球を検知する第2始動入賞センサSE2（図4に示す）が配設されている。第2始動口13は、所謂「普通電動役物」である。

【0017】

大入賞口14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。本実施形態において大入賞口14は、演出表示装置11の右下方に位置している。大入賞口14は、大当たり遊技が付与されていないとき、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14は、大当たり抽選に当選して大当たり遊技が付与されると、遊技球を入球させることができる、又は入球し易いように開放される。大入賞口14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。本実施形態では、大入賞口14を開放させるアクチュエータとして、図4に示す第2ソレノイドSL2を備えている。また、大入賞口14には入球した遊技球を遊技盤YB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14に入球した遊技球を検知する特別入賞センサSE3（図4に示す）が配設されている。

【0018】

普通入賞口15、16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。本実施形態において普通入賞口15、16は、遊技領域YBa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15、16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。左方の普通入賞口15は、主に、第1始動口12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14を狙って発射された遊技球は入球不能な位置にある。左方の領域には、複数の普通入賞口15が設けられている。そして、左方の各普通入賞口15には入球した遊技球を遊技盤YB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15に入球した遊技球を検知する第1普通入賞センサSE5（図4に示す）が配設されている。左方の普通入賞口15に連設された球通路は、各普通入賞口15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、当該集合通路に単一の第1普通入賞センサSE5が配設されている。右方の普通入賞口16は、主に、大入賞口14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12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16は、大入賞口14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。右方の領域には、単数の普通入賞口16が設けられている。そして、右方の普通入賞口16には入球した遊技球を遊技盤YB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16に入球した遊技球を検知する第2普通入賞センサSE6（図4に示す）が配設されている。

【0019】

本実施形態において第1始動口12、第2始動口13、大入賞口14及び普通入賞口15、16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る。そして、第1始動口12、第2始動口13及び普通入賞口15、16は、大入賞口14とは異なる複数の入賞口である。本実施形態では、第1始動口12の賞球数を「4球」に、第2始動口13の賞球数を「1球」に、大入賞口14の賞球数を「15球」に、普通入賞口15、16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10から払出される遊技球の個数である。

【0020】

また、遊技領域YBaには、ゲート17が配設されている。本実施形態においてゲート17は、遊技領域YBaの右方の領域であって、第2始動口13や大入賞口14の上方に位置している。ゲート17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17aが開口されている。ゲート口17aには、入球し、通過する遊技球を検知

するゲートセンサ S E 4 (図 4 に示す) が配設されている。ゲート 1 7 は、普通図柄を用いた普通図柄変動ゲーム (以下、普通ゲームという) 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、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、普通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、ゲート 1 7 は、遊技球の入球によって賞球払出しの対象となる入球装置ではなく、遊技球が入球しても賞球の払出条件は成立しない。

【 0 0 2 1 】

ここで、有効球について説明する。

本実施形態における有効球は、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 0 0 球 / 分の間隔) 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。一方、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。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。

【 0 0 2 2 】

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。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、最終的に特別図柄を確定停止表示させる第 1 特別図柄変動ゲーム (以下、第 1 特別ゲームという) 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、最終的に特別図柄を確定停止表示させる第 2 特別図柄変動ゲーム (以下、第 2 特別ゲーム) を実行可能である。特別図柄は、特別図柄の当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、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」という。本実施形態において、「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。本実施形態において、「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。特別図柄には、大当り表示結果としての大当り図柄と、は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、当り抽選において大当りに当選した場合、特別ゲームにおいて大当り図柄が確定停止表示され、当該特別ゲームの終了後、特別遊技としての大当り遊技が付与される。このように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、少なくとも当り抽選に当選したことを条件に特別遊技が付与される。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。

【 0 0 2 3 】

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ゲームを実行可能

である。普通図柄は、普通図柄の当り抽選の結果を報知するための図柄である。普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄と、が少なくともある。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。情報表示装置19は、普通保留表示部19fを備えている。普通保留表示部19f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通ゲームの回数を特定可能な情報を表示する。なお、表示部19a～19f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

【0024】

本実施形態において、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又はゲート17へ遊技球を入球させることが可能となる。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、普通入賞口16又はゲート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又は最大強度よりも若干弱い強度で調整して行う。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ため、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、本実施形態では、右打ちを行った場合、第1始動口12や普通入賞口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

【0025】

本実施形態において「左方の領域」とは、遊技盤YBを正面視したときに遊技領域YBa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、本実施形態において「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の操作に応じ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YBa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、一方、「右方の領域」とは、打出通路20から離れた領域でもある。そして、左方の領域を流下案内される遊技球は、遊技領域YBaに位置する演出表示装置11の左側をとおり、遊技領域YBaの最下方に位置するアウト口18へ向かう。右方の領域を流下案内される遊技球は、遊技領域YBaに位置する演出表示装置11の右側をとおり、アウト口18へ向かう。

30

40

【0026】

また、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（又は、遊技盤YBを含んで構成される遊技盤ユニット）の裏側に備えられているため、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を含むパチンコ遊技機10の電氣的構成については後述する。

【0027】

図3に示すように、遊技盤YBの裏側には、主制御ユニットMUが搭載されている。主制

50

御ユニットMUは、主制御基板40と、主制御基板40を収容する主制御基板ケース46と、を備えている。主制御基板40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40は、マイクロプロセッサ41、RWMクリアスイッチ42、設定器43及び表示器45を備えている。即ち、マイクロプロセッサ41、RWMクリアスイッチ42、設定器43及び表示器45は、同一基板に実装されている。本実施形態における表示器45は、報知手段として機能する。マイクロプロセッサ41は、処理部（以下、主制御CPU41aという）と、記憶部（メモリ）と、を備えている。主制御CPU41aは、主制御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41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可能なROM領域（以下、主制御ROM41bという）と、情報の読み出し及び書き込みが可能なRWM領域（以下、主制御RWM41cという）と、ハードウェア乱数を生成する乱数回路41dと、がある。

10

【0028】

ここで、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、遊技情報という）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。遊技情報には、特別ゲームに関する情報、大当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。特別ゲームに関する情報としては、例えば、特別図柄の当り抽選の抽選結果を特定可能な情報、特別ゲームの変動パターンを特定可能な情報、特別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。大当り遊技に関する情報としては、大当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高ベース状態（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。

20

【0029】

電源断後は、電源ユニット60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RWM41c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60に搭載されている。なお、主制御CPU41aは、電力供給が停止する際にバックアップ情報を主制御RWM41cに記憶させるバックアップ処理を行う。なお、主制御RWM41c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。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。本実施形態における主制御RWM41cは、遊技情報を記憶保持することが可能であって、当該遊技情報をバックアップ可能とするバックアップ記憶手段としての機能を実現する。

30

【0030】

RWMクリアスイッチ42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ている。本実施形態では、RWMクリアスイッチ42が、バックアップされた遊技情報の初期化に関する操作を可能に構成された初期化操作手段に相当する。RWMクリアスイッチ42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。RWMクリアスイッチ42の操作は、例えば、遊技場の管理者による人的操作である。本実施形態において、RWMクリアスイッチ42がオン状態となっており、初期化操作手段が操作されているときに相当する。また、本実施形態において、RWMクリアスイッチ42がオフ状態となっており、初期化操作手段が操作されていないときに相当する。

40

【0031】

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、大当り遊技に関する有利度合いとして大当り確率を定めた設定情報としての設定値を変更して設定可能とする機能である。設定器43は、RWMクリアスイッチ42とは、別の操作手段である。

50

設定器 43 は、設定情報の変更又は確認を許容する設定制御状態（設定変更可能状態又は設定確認可能状態）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。本実施形態では、設定器 43 が、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に相当する。設定器 43 は、主制御基板 40 に固定された基端部 43c と、図示しない設定キー（鍵）を挿し込む鍵穴 43a を有する円柱状のシリンダ 43b と、を備えている。鍵穴 43a は、シリンダ 43b の先端面に開口している。設定器 43 は、設定キーを鍵穴 43a 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 43 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、維持するように構成されている。なお、設定器 43 は、オフ状態に切り替えた操作状態でなければ、鍵穴 43a 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。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。本実施形態において、設定器 43 がオン状態となっており、設定操作手段が操作されているときに相当し、設定器 43 がオフ状態となっており、設定操作手段が操作されていないときに相当する。

【0032】

表示器 45 では、電源投入されたときに設定変更可能状態及び設定確認可能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。表示器 45 は、設定値とは異なる情報の表示であって、且つ、4桁の情報（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と、がある。ベース値は、低確低ベース状態であって、大当たり遊技中ではないことを前提として、「 $\left(\text{遊技可能状態時の賞球の総数} \div \text{遊技可能状態時の有効球の総数}\right) \times 100$ 」の計算式によって計数（算出）される数値である。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ベース値と、がある。例えば、第1計数期間は、有効球が60000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。

【0033】

ベース値に関する情報を表示する場合、表示器 45 では、表示部 45a、45b において2桁の情報（数値、記号、又は文字）からなる識別子を表示し、表示部 45c、45d において2桁の情報（数値）からなるベース値を表示するとよい。表示部 45c、45d 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 45c、45d において「FF」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「99」であり、16進法による表示であれば「255」である。なお、表示器 45 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 45 は、2桁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 45a～45d を必要としない。例えば、表示器 45 は、表示部 45b～45d を省略して1桁の数値を表示可能に構成されていてもよい。

【0034】

次に、主制御ユニット MU を構成する主制御基板ケース 46 について説明する。

主制御基板ケース 46 は、ベースとなる第1ケース部材 47 と、第1ケース部材 47 を覆うように組み付けられた第2ケース部材 48 と、を備えている。ケース部材 47、48 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。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。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、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。

【００３５】

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ダ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、シリンダ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、シリンダ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。

【００３６】

既に説明した通り、パチンコ遊技機１０では、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、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、遊技者の目に触れない位置に配置されているといえる。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、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いえる。このように、ＲＷＭクリアスイッチ４２及び設定器４３は、中枠ＷＮを開放したときに操作することが可能である。すなわち、本実施形態において、初期化操作手段及び設定操作手段は、扉部材を開放したときに操作することが可能である。

【００３７】

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、低確率状態及び高確率状態を備えている。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ことから、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。

【００３８】

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、低ベース状態及び高ベース状態を備えている。本実施形態における高ベース状態は、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。本実施形態における高ベース状態は、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。

【００３９】

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の制御を行うことにより、又は、複数の制御を組み合わせることで実現することができる。第１の制御は、普通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、普通図柄の当り抽選に当選する確率（普通当り確率）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り確率は0に設定されている。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。

【0040】

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。

【0041】

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大当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段階にわたって大当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、 $n = 1 \sim 6$ ）。

【0042】

設定1の大当り確率はK1であり、設定2の大当り確率はK2であり、設定3の大当り確率はK3であり、設定4の大当り確率はK4であり、設定5の大当り確率はK5であり、設定6の大当り確率はK6である。大当り確率K1～K6は、大当り確率 $K1 < K2 < K3 < K4 < K5 < K6$ の順に高確率であり、大当りに当選し易くなっている。大当り確率K1～K6は、低確率状態であるときの大当り確率と、高確率状態であるときの大当り確率と、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、設定値に応じて大当り確率が変化する。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。本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。

【0043】

設定変更可能状態では、内部的に設定されている設定値が報知される。また、設定変更可能状態では、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、図5に示すように、表示器45には、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。図3に示すように、表示器45は、主制御基板40に搭載されている。このため、表示器45は、扉部材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、扉部材を開放しているときには報知内容を特定可能である。設定変更可能状態は、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。

【0044】

設定確認可能状態では、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。設定確認可能状態では、設定スイッチの操作による設定値の変更が規制される。設定確認可能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。設定確認可能状態は、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。

【0045】

次に、パチンコ遊技機10の電氣的構成を説明する。

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

10

20

30

40

50

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。

【0046】

まず、主制御基板 40 について説明する。

主制御 CPU 41 a 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。例えば、主制御 CPU 41 a は、特別ゲームの保留を制御可能である。また、主制御 CPU 41 a は、特別ゲームの実行を制御可能である。また、主制御 CPU 41 a は、大当り遊技の付与を制御可能である。また、主制御 CPU 41 a は、遊技状態を制御可能である。主制御 CPU 41 a は、現在制御している遊技状態を特定可能な情報を格納する領域に現在の遊技状態を特定可能な情報を格納し、当該情報に基づく遊技状態を制御する。本実施形態において、主制御 CPU 41 a が、遊技状態を制御する遊技状態制御手段としての機能を実現する。

【0047】

主制御 ROM 41 b 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 ROM 41 b 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ゲームなどの演出内容（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、大当り変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当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。

【0048】

主制御 RWM 41 c は、主制御 CPU 41 a 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 RWM 41 c 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 41 d を備えている。マイクロプロセッサ 41 は、主制御 CPU 41 a 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 CPU 41 a 、主制御 ROM 41 b 、主制御 RWM 41 c 及び乱数回路 41 d 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。

【0049】

主制御基板 40 には、第 1 始動入賞センサ SE 1、第 2 始動入賞センサ SE 2、特別入賞センサ SE 3、ゲートセンサ SE 4、第 1 普通入賞センサ SE 5 及び第 2 普通入賞センサ SE 6 が接続されている。そして、主制御 CPU 41 a は、各センサ SE 1～SE 6 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、扉部材の開放を検知する扉開放検知手段としての開放検知センサ SE 7 を備えている。主制御 CPU 41 a は、開放検知センサ SE 7 からの検知信号を受信可能である。

【0050】

また、主制御 CPU 41 a は、情報表示装置 19 の表示内容を制御するとともに、ソレノイド SL 1、SL 2 の動作を制御する。また、主制御 CPU 41 a は、RWM クリアスイッチ 42 と接続されている。主制御 CPU 41 a 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 CPU 41 a は、設定器 43 と接続されている。主制御 CPU 41 a 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 CPU 41 a は、表示器 45 と接続されている。主制御 CPU 41 a は、表示器 45 の表示内容を制御する。

【0051】

次に、副制御基板 50 について説明する。

副制御基板 50 は、副制御 CPU 50 a と、副制御 ROM 50 b と、副制御 RWM 50 c と、を備えている。副制御 CPU 50 a 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 ROM 50 b 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 ROM 50 b 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。副制御 RWM 50 c 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 RWM 50 c 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 CPU 50 a 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。

10

【0052】

副制御 CPU 50 a は、演出表示装置 11 と接続されている。副制御 CPU 50 a 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 CPU 50 a は、装飾ランプ LA1, LA2 と接続されている。副制御 CPU 50 a 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。装飾ランプ LA1, LA2 では、副制御 CPU 50 a の制御により、装飾ランプ LA1 と装飾ランプ LA2 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、一方を赤色に点滅させることでエラーの発生を報知し、もう一方の発光態様に応じてエラーの種類を報知することも可能である。副制御 CPU 50 a は、スピーカ SP と接続されている。副制御 CPU 50 a 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 CPU 50 a は、演出ボタン BT と接続されている。副制御 CPU 50 a 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。

20

【0053】

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。電源ユニット 60 は、電源スイッチ (接点装置) 60 a を備えている。電源スイッチ 60 a 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 60 a 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。

30

【0054】

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 60 a 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 60 a をオフ状態からオン状態に操作する。本実施形態において、「電源を投入する」ことは、電源スイッチ 60 a 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。

40

【0055】

パチンコ遊技機 10 は、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

50

機器)と接続可能な接続端子が設けられており、主制御CPU41a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CPU41a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。

【0056】

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、払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に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に別々の信号線が接続される。

【0057】

次に、電源投入から制御される状態について説明する。

電源投入から制御される状態(電力供給が開始されてから制御される状態)には、遊技可能状態と、設定確認可能状態と、設定変更可能状態と、遊技不能状態と、がある。電力供給が開始されてから制御される状態は、遊技状態とは異なる。遊技可能状態は、遊技を行うことが可能な状態である。設定確認可能状態は、設定されている設定値を確認可能な状態である。設定変更可能状態は、設定されている設定値を変更可能な状態である。遊技不能状態は、遊技を行うことが不能な状態である。例えば、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れかであるときには、発射ハンドルHDを操作すれば遊技球を発射させることができる一方、遊技不能状態に制御されているときには、発射ハンドルHDを操作しても遊技球は発射されない。例えば、遊技可能状態に制御されているときには、始動口12, 13へ遊技球が入球した場合には特別ゲームの実行が保留され得る一方、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態に制御されているときには、始動口12, 13へ遊技球が入球したとしても特別ゲームの実行が保留されない。例えば、遊技可能状態に制御されているときには、始動口12, 13へ遊技球が入球した場合には特別ゲームの実行が開始され得る一方、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態に制御されているときには、始動口12, 13へ遊技球が入球したとしても特別ゲームの実行が開始されない。このように、遊技可能状態に制御されているときには、始動口12, 13へ遊技球が入球した場合には特別ゲームの実行が開始又は保留され得る一方、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態に制御されているときには、始動口12, 13へ遊技球が入球したとしても特別ゲームの実行が開始されなければ、特別ゲームの実行も保留されない。

【0058】

また、詳しくは後述するが、パチンコ遊技機10は、電源投入に伴って、バックアップされた各種情報が正常かを判定するバックアップ正常判定が行われるように構成されている。パチンコ遊技機10では、電源投入された場合、電源断時の状態と、電源投入に伴うバックアップ正常判定の結果と、電源投入に伴ってRWMクリアスイッチ42が操作されたかと、電源投入に伴って設定器43が操作されたかと、電源投入に伴って開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているかと、に応じた状態に制御される。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始された場合、電力供給が遮断されたときの状態と、電力供給の開始に伴って行われた記憶内容正常判定の結果と、電力供給の開始に伴って初期化操作手段が操作されたかと、電力供給の開始に伴って設定操作手段が操作されたかと、電力供給の開始に伴って扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているかと、に応じた状態に制御される。

【0059】

ここで、図6に基づき、電源断時の状態と、電源投入に伴って行われたバックアップ正常判定の判定結果と、電源投入に伴ってRWMクリアスイッチ42が操作されたかと、電源投入に伴って設定器43が操作されたかと、電源投入に伴って開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているかと、に応じて制御される状態について説明する。

【0060】

パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 42 及び設定器 43 の何れも操作されていないときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技可能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち設定器 43 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、設定確認可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定確認可能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、後述する第 1 初期化処理が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、初期化制御が行われ、遊技可能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、後述する第 1 初期化処理が行われる。

【 0 0 6 1 】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 の何れも操作されていないときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技可能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち設定器 43 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、設定確認可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定確認可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、再び設定確認可能状態に制御される。

【0062】

また、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、後述する第 1 初期化処理が行われる。また、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、後述する第 1 初期化処理が行われる。

【0063】

以上のように、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れかに制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 4

2 及び設定器 4 3 のうち設定器 4 3 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、設定確認可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れかに制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定確認可能状態に制御される。

【0064】

パチンコ遊技機 1 0 では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 の何れも操作されていないときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 1 0 では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 のうち設定器 4 3 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 1 0 では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 のうち RWM クリアスイッチ 4 2 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。

【0065】

以上のように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。換言すると、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときであっても、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御される。つまり、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給の開が開始されることに伴って、

10

20

30

40

50

初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御される。

【0066】

また、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。つまり、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給の開が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。以上のように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、再び設定変更可能状態に制御される。一方、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、再び設定変更可能状態に制御されず、遊技不能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、後述する第1初期化処理が行われる。

【0067】

以上のように、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合には、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電源断されたときの状態が遊技可能状態と設定確認可能状態のうち何れであったとしても、電源投入されてから制御される状態は同一となる。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合には、電力供給の開始に伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電力供給が遮断されるときに遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れに制御されていたとしても、電力供給が開始されてから制御される状態は同一となる。一方、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合には、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電源断されたときの状態が設定確認可能状態と設定変更可能状態のうち何れであったかによって、電源投入されてから制御される状態が異なる。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合には、電力供給の開始に伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、初期化操作

10

20

30

40

50

手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電力供給が遮断されるときに設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されていたかによって、電力供給が開始されてから制御される状態が異なる。

【0068】

パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43の何れも操作されていないときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。

【0069】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうちRWMクリアスイッチ42のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されない。以上のように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御される。

【0070】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。このように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給

の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。つまり、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段に加えて設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいては、設定変更可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、後述する第 2 初期化処理が行われる。

【0071】

以上のように、パチンコ遊技機 10 では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されず、遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、遊技不能状態に制御される。

【0072】

以上のように、パチンコ遊技機 10 では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合には、電源投入に伴って、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電源断されたときの状態が遊技可能状態と設定確認可能状態の何れであったとしても、電源投入されてから遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合には、電力供給の開始に伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電力供給が遮断されるときに遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れに制御されていたとしても、電力供給が開始されてから遊技不能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 10 では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合には、電源投入に伴って、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち少なくとも一方が操作されて

いないとき、電源断されたときの状態が設定確認可能状態と設定変更可能状態の何れであったとしても、電源投入されてから遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合には、電力供給の開始に伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電力供給が遮断されるときに設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されていたとしても、電力供給が開始されてから遊技不能状態に制御される。

【0073】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御される。特に、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、バックアップ正常判定の結果に関係なく、設定変更可能状態に制御される。つまり、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、記憶内容正常判定の結果にかかわらず、設定変更可能状態に制御される。ここでは、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電源断された場合について言及したが、遊技不能状態に制御されているときに電源断された場合も同様である。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、記憶内容正常判定の結果にかかわらず、設定変更可能状態に制御される。

【0074】

パチンコ遊技機10では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43の何れも操作されていないときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検

10

20

30

40

50

知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定確認可能状態に制御されない。以上のように、本実施形態では、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定確認可能状態には制御されず、遊技可能状態に制御される。

【0075】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうちRWMクリアスイッチ42のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。以上のように、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうちRWMクリアスイッチ42のみが操作されているとき、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているか検知しているかに関係なく、設定変更可能状態に制御されずに遊技可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずに遊技可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうちRWMクリアスイッチ42のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、後述する第1初期化処理が行われる。また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されない。以上のように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態には制御されず、遊技可能状態に制御される。本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作さ

10

20

30

40

50

れているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、後述する第 1 初期化処理が行われる。

【0076】

パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 の何れも操作されていないときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち設定器 43 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、再び設定確認可能状態に制御されない。以上のように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、再び設定確認可能状態に制御されずに、遊技可能状態に制御される。

【0077】

また、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、後述する第 1 初期化処理が行われる。また、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断され

た後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されない。以上のように、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態には制御されず、遊技可能状態に制御される。本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御される。なお、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、後述する第 1 初期化処理が行われる。

【0078】

パチンコ遊技機 10 では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 の何れも操作されていないときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 10 では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち設定器 43 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。また、パチンコ遊技機 10 では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。

【0079】

以上のように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。つまり、本実施形態では、設定変更可能状態

に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときにおいて、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されずに遊技不能状態（エラー状態）に制御される。すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときと扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないときの何れであっても、遊技不能状態に制御される。

【 0 0 8 0 】

また、パチンコ遊技機 1 0 では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。つまり、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときにおいて、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されずに遊技不能状態（エラー状態）に制御される。すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、再び設定変更可能状態に制御される。一方、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、再び設定変更可能状態に制御されず、遊技不能状態に制御される。本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。以上のように、パチンコ遊技機 1 0 では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 の操作に関係なく、遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずに遊技不能状態（エラー状態）に制御される。つまり、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給の開始が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御される。

10

20

30

40

50

【0081】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されない。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されない。

10

【0082】

パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43の何れも操作されていないときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうちRWMクリアスイッチ42のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されずに遊技不能状態（エラー状態）に制御される。

20

30

40

【0083】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態の何れに制御されているときに電源断された後でも、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているとき

50

であって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。つまり、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないときには、設定変更可能状態に制御されずに、遊技不能状態に制御される。

【0084】

以上のように、パチンコ遊技機 10 では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 の操作に関係なく、設定変更可能状態に制御されず、遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御される。つまり、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたことに伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電力供給の開始に伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段に加えて設定操作手段が操作されているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されない。

【0085】

また、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電源断された場合であっても、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、電源投入に伴うバックアップ正常判定の結果に関係なく、設定変更可能状態に制御される。このように、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断された後であっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、記憶内容正常判定の結果にかかわらず、設定変更可能状態に制御される。ここでは、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電源断された場合について言及したが、遊技不能状態に制御されているときに電源断された場合も同様である。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断された後であっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作

されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、記憶内容正常判定の結果にかかわらず、設定変更可能状態に制御される。

【0086】

一方、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電源断された場合であっても、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、電源投入に伴うバックアップ正常判定の結果に関係なく、設定変更可能状態に制御されない。このように、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断された後であっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、記憶内容正常判定の結果にかかわらず、設定変更可能状態に制御されない。

10

20

【0087】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態のうち何れに制御されているときに電源断された場合であっても、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているかに関係なく、遊技不能状態に制御される。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているかにかかわらず、遊技不能状態に制御される。

30

【0088】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入されたとき、遊技可能状態に制御される場合と、設定確認可能状態に制御される場合と、設定変更可能状態に制御される場合と、がある。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたとき、遊技可能状態に制御される場合と、設定確認可能状態に制御される場合と、設定変更可能状態に制御される場合と、がある。また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後であっても、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定されたとき、遊技不能状態に制御される場合がある。したがって、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたとき、遊技可能状態に制御される場合と、設定確認可能状態に制御される場合と、設定変更可能状態に制御される場合と、遊技不能状態に制御される場合と、がある。

40

【0089】

本実施形態において、「遊技可能状態に制御されているとき」とは「遊技可能状態であるとき」に相当し、「遊技可能状態に制御される」ことは「遊技可能状態となる」ことに相当する。また、本実施形態において、「遊技可能状態に制御する」ことは「遊技可能状態

50

とする」ことに相当する。なお、遊技可能状態に限らず、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態についても同様である。

【0090】

次に、図7に基づき、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、振動感知、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。

10

【0091】

設定エラーには、情報異常エラー及び設定変更操作エラーが含まれる。情報異常エラーは、設定情報が正常でない（異常である）こと、又は、バックアップされた遊技情報が正常でないことを条件として発生する。設定変更操作エラーは、設定変更可能状態に制御されているときに電源断されて、その後、電源投入されたときに設定変更可能状態とならないことを条件として発生する。設定変更は、設定変更可能状態であること（後述する設定変更処理が行われること）を条件として発生する。設定確認は、設定確認可能状態であること（後述する設定確認処理が行われること）を条件として発生する。RWMクリアは、電源投入されてからRWM領域の初期化処理が行われて遊技可能状態となることを条件として発生する。復電は、電源投入されてからRWM領域の初期化処理が行われずに遊技可能状態となることを条件として発生する。扉開放は、扉部材（前枠WM、中枠WN）が開放されてい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、本実施形態では、エラーの一種として位置付けている。

20

【0092】

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を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。振動感知は、パチンコ遊技機10に配設された振動センサによって振動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。

30

【0093】

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、本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。

40

【0094】

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、及び、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SPからのエラー音の出力及び装飾ランプLA1、LA2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。本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SP及び装飾ランプLA1、LA2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GH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

50

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GH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GHに表示される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GH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GHに表示される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又はテロップ表示されてもよい。

10

【0095】

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（優先度）にしたがって行われる。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、RWMクリア、復電、扉開放の優先順位を示している。本実施形態の優先順位では、設定エラーの優先順位（図7では、[1]と示す）が最も高く、次に設定変更、設定確認、RWMクリア及び復電の各優先順位（図7では、[2]と示す）が高く、扉開放の優先順位（図7では、[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。

【0096】

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CPU50aに送信する。報知コマンドを受信した副制御CPU50a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CPU41aが検知する構成としてもよいし、一部のエラーを主制御CPU41a以外のCPUが検知する構成としてもよい。主制御CPU41a以外のCPUとしては、例えば、払出制御基板のCPUを挙げることができ、当該CPU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CPUが該当し、例えば、主制御CPU41a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類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てもよい。

20

30

【0097】

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は、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とは、例えば、通常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。

40

【0098】

図7には、本実施形態で例示したエラー報知の優先順位の他、各エラーに対するエラー報知の具体的な態様を示している。図7における「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における「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又は期間を記している。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断が行われるまで継続して実行することを示している。設定エラーが発生した場合、表示器45には、設定値の表示に代えて表示部45c、45dに設定エラーの種類に対応する文字（E

50

1, E 2)が表示され、残りの表示部45a, 45bにはバー(ー)が表示される。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可能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可能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T1」は、RWMクリア及び復電に関する各エラー報知を時間T1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T2」は、扉開放に関するエラー報知を時間T2が経過するまで継続して実行することを示している。

【0099】

図7における「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11、スピーカSP及び装飾ランプLA1, LA2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11に「設定変更を行ってください」の文字列が表示されるとともに、スピーカSPから「設定変更を行ってください」の文字列からなる音声出力され、更に、装飾ランプLA1, LA2が赤点滅する。「設定変更を行ってください」の文字列及び当該文字列からなる音声は、遊技可能状態とするための方法を示す内容に相当する。設定変更に関するエラー報知では、演出表示装置11に「設定変更中」の文字列が表示されるとともに、スピーカSPから「設定変更中です」の文字列からなる音声出力され、更に、装飾ランプLA1, LA2が緑点滅する。設定確認に関するエラー報知では、演出表示装置11に「設定確認中」の文字列が表示されるとともに、スピーカSPから「設定確認中です」の文字列からなる音声出力され、更に、装飾ランプLA1, LA2が青点滅する。RWMクリアに関するエラー報知では、演出表示装置11に「演出図柄の初期組み合わせ(図7では、初期図柄と示す)」が表示されるとともに、スピーカSPからRWMクリア音が出力され、更に、装飾ランプLA1, LA2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11に「演出図柄の復電組み合わせ(図7では、復電図柄と示す)」が表示されるとともに、スピーカSPから復電音が出力され、更に、装飾ランプLA1, LA2が全点灯する。扉開放に関するエラー報知では、スピーカSP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LA1, LA2が白点滅する。

【0100】

本実施形態において、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11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多い第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、扉開放時は演出表示装置11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、この画像は第1報知態様でもよいし、第2報知態様でもよい。

【0101】

本実施形態のパチンコ遊技機10において、設定変更可能状態である場合、特別図柄表示部19a, 19bでは、設定変更可能状態であることが報知される。また、本実施形態のパチンコ遊技機10において、設定確認可能状態である場合、特別図柄表示部19a, 19bでは、設定確認可能状態であることが報知される。具体的に、遊技盤YBの表側から視認可能な特別図柄表示部19a, 19bでは、当該特別図柄表示部19a, 19bを構成する複数の発光体の全てを点灯させることにより、設定変更可能状態又は設定確認可能状態であることを報知する。特別図柄表示部19a, 19bを構成する複数の発光体の全てを点灯させる表示パターン(以下、設定報知パターンという)は、特別ゲームで用いる特別図柄(大当たり図柄とはずれ図柄)とは異なる専用の表示パターンである。つまり、設定変更可能状態又は設定確認可能状態に制御されているときの特別図柄表示部19a, 19bの表示パターンは、大当たり図柄の表示パターンではなく、更に、はずれ図柄の表示パターンでもない。このような特別図柄表示部19a, 19bによる報知を行うことで、パチンコ遊技機10が設定変更可能状態又は設定確認可能状態であることを表示器45の表

示に限らず、認識することができる。本実施形態において、特別ゲームによって導出される特別図柄は、当り抽選の結果を報知するものであるから、特別図柄表示部 19 a, 19 b は、これら特別報知とは異なる報知を行う手段として兼用されているといえる。

【0102】

なお、設定変更可能状態と設定確認可能状態で特別図柄表示部 19 a, 19 b の表示を異なる表示パターンとしてもよいし、特別図柄表示部 19 a, 19 b の表示を同じ表示パターンとしてもよい。異なる表示パターンとする場合には、例えば、表示内容自体を異ならせてもよいし、表示内容は同じであるが、設定変更可能状態に制御されているときには点灯させ、設定確認可能状態に制御されているときには点滅させるというように表示態様を異ならせてもよい。設定変更可能状態又は設定確認可能状態であることの報知は、第 1 特別ゲームを行う第 1 特別図柄表示部 19 a 又は第 2 特別ゲームを行う第 2 特別図柄表示部 19 b の何れか一方のみを用いて行ってもよいし、両方を同時に用いて行ってもよい。また、設定変更可能状態の報知を第 1 特別図柄表示部 19 a (又は、第 2 特別図柄表示部 19 b) で行い、設定確認可能状態の報知を第 2 特別図柄表示部 19 b (又は、第 1 特別図柄表示部 19 a) で行うというように、特別図柄表示部を異ならせてもよい。

【0103】

以下、図 8 及び図 9 に基づき、主制御 CPU 41 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、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、RWM クリア及び復電に関するエラー報知を制御する。

【0104】

主制御 CPU 41 a は、電源投入がなされ、主制御基板 40 への供給電圧が主制御 CPU 41 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 CPU 41 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。

【0105】

図 8 に示すように、電源投入処理において主制御 CPU 41 a は、バックアップされた遊技情報(各種情報)が正常かを判定するバックアップ正常判定を行う(ステップ S101)。ステップ S101 において主制御 CPU 41 a は、RWM 領域の記憶内容に異常があるか判定する。本実施形態では、電源投入処理におけるステップ S101 の処理が、記憶内容正常判定に相当する。このように、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、電力供給の開始に伴って、バックアップされた遊技情報が正常かを判定する記憶内容正常判定が行われるように構成されている。なお、ステップ S101 の判定は、バックアップされた遊技情報が異常かを判定するように構成してもよい。このように、バックアップされた遊技情報が異常かを判定するように構成する場合であっても、実質的に、バックアップされた遊技情報が正常かを判定することに相当することから、バックアップされた遊技情報が異常かを判定するステップ S101 の処理についても、記憶内容正常判定に相当する。

【0106】

また、バックアップされた遊技情報が正常でない場合(S101:NO)、つまり、バックアップされた遊技情報が異常である場合、主制御 CPU 41 a は、開放検知センサ SE7 からの検知信号を受信しているかに基づいて、扉部材が開放されているかを判定する(ステップ S102)。扉部材が開放されている場合(ステップ S102:YES)、主制御 CPU 41 a は、設定器 43 から操作信号を受信しているかに基づいて、設定器 43 がオン状態に操作されているか、つまり、設定器 43 が操作されているかを判定する(ステップ S103)。また、設定器 43 が操作されている場合(ステップ S103:YES)、主制御 CPU 41 a は、RWM クリアスイッチ 42 から操作信号を受信したかに基づいて、RWM クリアスイッチ 42 がオン状態に操作されているか、つまり、RWM クリアスイッチ 42 が操作されているかを判定する(ステップ S104)。そして、RWM クリアスイッチ 42 が操作されている場合(ステップ S104:YES)、主制御 CPU 41 a は、第 2 初期化処理を行う(ステップ S105)。

【0107】

第2初期化処理において主制御CPU41aは、バックアップされた遊技情報のうち、少なくとも第1種の遊技情報と第2種の遊技情報を初期化する。第1種の遊技情報には、設定値に関する情報が含まれている。ここでいう設定値に関する情報は、実質的に、電源断時に設定されていた設定値、つまり、電力供給が遮断されたときに設定されていた設定情報を特定可能な情報に相当する。設定値に関する情報を初期化する場合、主制御CPU41aは、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値（本実施形態では、第1設定値を示す数値）を格納する。第2種の遊技情報には、遊技状態に関する情報が含まれている。ここでいう遊技状態に関する情報は、実質的に、電源断時に制御されていた遊技状態、つまり、電力供給が遮断されたときに制御されていた遊技状態を特定可能な情報に相当する。第2種の遊技情報のうちの遊技状態に関する情報を初期化する場合、主制御CPU41aは、現在制御している遊技状態を特定可能な情報を格納する領域に初期の遊技状態を特定可能な情報（本実施形態では、低確低ベース状態であることを特定可能な情報）を格納する。その他、第2種の遊技情報には、実行が保留されていた特別ゲームに関する情報（電源断時に実行が保留されていた特別ゲームに関する情報）などの特別ゲームに関する情報や、普通ゲームに関する情報が含まれている。このように、本実施形態において、バックアップされた遊技情報には、第1種の遊技情報と、第1種の遊技情報とは異なる第2種の遊技情報と、が含まれている。因みに、バックアップされた遊技情報には、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報以外に、第3種の遊技情報がある。第3種の遊技情報には、ベース値に関する情報が含まれる。ここでいうベース値に関する情報には、ベース値の計数に必要な情報及びベース値の表示に必要な情報がある。

【0108】

ステップS105の処理を行った場合、主制御CPU41aは、外部情報出力をONとする。具体的に、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。ステップS105の処理を終えた後、主制御CPU41aは、設定変更処理を行い（ステップS106）、設定変更可能状態とし、設定変更可能状態が解除されて設定変更処理を終えると、遊技可能状態とする。ステップS105の処理を行った場合に出力が開始されたセキュリティ信号は、ステップS106における設定変更処理において出力が停止されるまで継続して出力される。なお、設定変更処理については、後ほど説明する。一方、ステップS102において扉部材が開放されていない場合（ステップS102：NO）、設定器43が操作されていない場合（ステップS103：NO）、及び、RWMクリアスイッチ42が操作されていない場合（ステップS104：NO）のうち何れかである場合、主制御CPU41aは、第1遊技不能処理を行い（ステップS107）、遊技不能状態とする。なお、第1遊技不能処理については、後ほど説明する。

【0109】

また、バックアップされた遊技情報が正常である場合（ステップS101：YES）、主制御CPU41aは、ステップS102の処理と同様、扉部材が開放されているかを判定する（ステップS108）。扉部材が開放されていない場合（ステップS108：NO）、主制御CPU41aは、バックアップされている遊技情報のうち電源断時の状態を特定可能な情報を読み出し、電源断時の状態が設定変更可能状態であったか、つまり、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断されたかを判定する（ステップS109）。そして、電源断時が設定変更可能状態であった場合（ステップS109：YES）、主制御CPU41aは、第2遊技不能処理を行い（ステップS110）、遊技不能状態とする。なお、第2遊技不能処理については、後ほど説明する。一方、電源断時が設定変更可能状態でない場合（ステップS109：NO）、主制御CPU41aは、ステップS104の処理と同様、RWMクリアスイッチ42が操作されているかを判定する（ステップS111）。そして、RWMクリアスイッチ42が操作されている場合（ステップS111：YES）、主制御CPU41aは、第1初期化処理を行う（ステップS112）。第1初期化処理において主制御CPU41aは、バックアップされた遊技情報のうち、少なくとも第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報を初期化する。

【0110】

ステップ S 1 1 2 の処理を行った場合、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。その後、主制御 C P U 4 1 a は、デバイス設定を行う。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 が何れも有効となる。なお、各センサ S E 1 ～ S E 6 は、デバイス設定中も無効である。また、主制御 C P U 4 1 a は、外部情報出力を O F F する。具体的に、主制御 C P U 4 1 a は、外部端子板 7 0 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 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 1 2 の処理を行った場合にセキュリティ信号の出力を開始してから、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、5 0 m s ）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。その後、主制御 C P U 4 1 a は、遊技可能状態とする。主制御 C P U 4 1 a は、遊技情報に基づいて復帰し、遊技可能状態とする。また、ステップ S 1 1 1 において R W M クリアスイッチ 4 2 が操作されていない場合（ステップ S 1 1 1 : N O ）、主制御 C P U 4 1 a は、第 1 初期化処理を行わず、遊技情報に基づいて復帰し、遊技可能状態とする。因みに、ステップ S 1 0 9 の判定結果が否定となる場合とは、ステップ S 1 0 1 においてバックアップされた遊技情報は正常であると判定されていることから、電源断時が遊技不能状態であったことはないため、実質的に、電源断時が遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れかであった場合に相当する。

【 0 1 1 1 】

図 9 に示すように、ステップ S 1 0 8 において扉部材が開放されている場合（ステップ S 1 0 8 : Y E S ）、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 3 と同様、設定器 4 3 が操作されているかを判定する（ステップ S 1 1 3 ）。設定器 4 3 が操作されている場合（ステップ S 1 1 3 : Y E S ）、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 4 と同様、R W M クリアスイッチ 4 2 が操作されているかを判定する（ステップ S 1 1 4 ）。そして、R W M クリアスイッチ 4 2 が操作されている場合（ステップ S 1 1 4 : Y E S ）、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 1 2 と同様、第 1 初期化処理を行う（ステップ S 1 1 5 ）。ステップ S 1 1 5 の処理を行った場合、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。ステップ S 1 1 5 の処理を終えた後、主制御 C P U 4 1 a は、設定変更処理を行い（ステップ S 1 1 6 ）、設定変更可能状態とし、設定変更可能状態が解除されて設定変更処理を終えると、遊技情報に基づいて復帰し、遊技可能状態とする。ステップ S 1 1 5 の処理を行った場合に出力が開始されたセキュリティ信号は、ステップ S 1 1 6 における設定変更処理において出力が停止されるまで継続して出力される。

【 0 1 1 2 】

一方、ステップ S 1 1 4 において R W M クリアスイッチ 4 2 が操作されていない場合（ステップ S 1 1 4 : N O ）、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 9 と同様、電源断時の状態が設定変更可能状態であったかを判定する（ステップ S 1 1 7 ）。電源断時が設定変更可能状態であった場合（ステップ S 1 1 7 : Y E S ）、主制御 C P U 4 1 a は、第 2 遊技不能処理を行い（ステップ S 1 1 8 ）、遊技不能状態とする。一方、電源断時が設定変更可能状態でない場合（ステップ S 1 1 7 : N O ）、主制御 C P U 4 1 a は、設定確認処理を行い（ステップ S 1 1 9 ）、設定確認可能状態とし、設定確認可能状態が解除されて設定確認処理を終えると、遊技情報に基づいて復帰し、遊技可能状態とする。因みに、ステップ S 1 1 7 の判定結果が否定となる場合とは、ステップ S 1 0 9 の判定結果が否定となる場合と同様、ステップ S 1 0 1 においてバックアップされた遊技情報は正常であると判定されていることから、実質的に、電源断時が遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れかであった場合に相当する。

【 0 1 1 3 】

また、ステップ S 1 1 3 において設定器 4 3 が操作されていない場合（ステップ S 1 1 3 : N O ）、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 1 0 4 と同様、R W M クリアスイッチ 4 2 が操作されているかを判定する（ステップ S 1 2 0 ）。そして、R W M クリアスイッチ 4 2 が操作されている場合（ステップ S 1 2 0 : Y E S ）、主制御 C P U 4 1 a は、ステッ

プ S 1 0 9 と同様、電源断時の状態が設定変更可能状態であったかを判定する（ステップ S 1 2 1）。電源断時が設定変更可能状態であった場合（ステップ S 1 2 1：YES）、主制御 CPU 4 1 a は、第 2 遊技不能処理を行い（ステップ S 1 2 2）、遊技不能状態とする。一方、電源断時が設定変更可能状態でない場合（ステップ S 1 2 1：NO）、主制御 CPU 4 1 a は、ステップ S 1 1 2 と同様、第 1 初期化処理を行う（ステップ S 1 2 3）。ステップ S 1 2 3 の処理を行った場合、主制御 CPU 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。その後、主制御 CPU 4 1 a は、デバイス設定を行う。また、主制御 CPU 4 1 a は、外部端子板 7 0 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 CPU 4 1 a は、ステップ S 1 2 3 の処理を行った場合にセキュリティ信号の出力を開始してから、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。その後、主制御 CPU 4 1 a は、遊技情報に基づいて復帰し、遊技可能状態とする。因みに、ステップ S 1 2 1 の判定結果が否定となる場合とは、ステップ S 1 0 9 の判定結果が否定となる場合と同様、ステップ S 1 0 1 においてバックアップされた遊技情報は正常であると判定されていることから、実質的に、電源断時が遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れかであった場合に相当する。

【0114】

一方、ステップ S 1 2 0 において RWM クリアスイッチ 4 2 が操作されていない場合（ステップ S 1 2 0：NO）、主制御 CPU 4 1 a は、ステップ S 1 0 9 と同様、電源断時の状態が設定変更可能状態であったかを判定する（ステップ S 1 2 4）。電源断時が設定変更可能状態であった場合（ステップ S 1 2 4：YES）、主制御 CPU 4 1 a は、第 2 遊技不能処理を行い（ステップ S 1 2 5）、遊技不能状態とする。一方、電源断時が設定変更可能状態でない場合（ステップ S 1 2 4：NO）、主制御 CPU 4 1 a は、遊技情報に基づいて復帰し、遊技可能状態とする。因みに、ステップ S 1 2 4 の判定結果が否定となる場合とは、ステップ S 1 0 9 の判定結果が否定となる場合と同様、ステップ S 1 0 1 においてバックアップされた遊技情報は正常であると判定されていることから、実質的に、電源断時が遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れかであった場合に相当する。

【0115】

また、電源投入処理を行って遊技可能状態とする場合、主制御 CPU 4 1 a は、電源投入初期時指定コマンド、又は、電源投入復電時指定コマンドを副制御基板 5 0 の副制御 CPU 5 0 a に送信する。具体的に、電源投入処理において第 1 初期化処理及び第 2 初期化処理のうち少なくとも一方を行ってから遊技可能状態とする場合、主制御 CPU 4 1 a は、電源投入初期時指定コマンドを副制御 CPU 5 0 a に送信する。一方、電源投入処理において第 1 初期化処理及び第 2 初期化処理の何れも行わずに遊技可能状態とする場合、主制御 CPU 4 1 a は、電源投入復電時指定コマンドを副制御 CPU 5 0 a に送信する。なお、ここでいう「電源投入処理を行って遊技可能状態とする場合」とは、設定変更可能状態及び設定確認可能状態の何れも介することなく遊技可能状態とする場合の他、設定変更可能状態を介して遊技可能状態とする場合、及び、設定確認可能状態を介して遊技可能状態とする場合を含む。

【0116】

因みに、副制御 CPU 5 0 a は、電源投入初期時指定コマンドを受信すると、RWM クリア報知を行う。RWM クリア報知では、装飾ランプ LA 1、LA 2 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 3 0 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 CPU 5 0 a 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（初期図柄）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 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 CPU 5 0 a は、電源投入初期時指定コマンドを受信すると、演出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、初期画面を表示してから、所定期間が経過しても特別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。また、設定変更可能状態中であることを特定可能な情報の報知を行っているときに電源投入初期時コマンドを受信した場合、副制御CPU50aは、設定変更可能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LA1、LA2では、設定変更報知が終了する。

【0117】

また、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LA1、LA2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。本実施形態において復電報知に含まれる装飾ランプLA1、LA2の所定の発光パターンは、RWMクリア報知に含まれる装飾ランプLA1、LA2の所定の発光パターンと同一である。また、副制御CPU50a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GHに複数列の演出図柄の復電組み合わせ（復電図柄）や、所定の背景画像といった復電画像を表示させる。なお、RWM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GH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いえる。演出図柄の復電組み合わせは、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、電源投入復電時指定コマンドを受信すると、演出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、復電画面を表示してから、所定期間が経過しても特別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。また、設定確認可能状態中であることを特定可能な情報の報知を行っているときに電源投入初期時コマンドを受信した場合、副制御CPU50aは、設定確認可能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LA1、LA2では、設定確認報知が終了する。

【0118】

ここで、図10に基づき、設定変更処理について説明する。

設定変更処理において主制御CPU41aは、設定変更報知コマンドを副制御基板50の副制御CPU50aに送信する（ステップS201）。因みに、副制御CPU50aは、設定変更報知コマンドを受信すると、設定変更可能状態中であることを特定可能な情報の報知（以下、設定変更報知という）を行う。例えば、演出表示装置11の画像表示部GHには、設定変更可能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SPでは、設定変更可能状態中であることを特定可能な情報として、専用の音出力される。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LA1、LA2では、設定変更可能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つ以上を組み合わせ構成してもよい。また、ステップS201の処理を行った場合、主制御CPU41aは、設定報知パターンによる表示を行うように、特別図柄表示部19a、19bを制御する。

【0119】

ステップS201の処理を終えると、主制御CPU41aは、設定値を表示させる（ステップS202）。ステップS202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、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、且つ、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45では、設定変更可能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、設定変更可能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値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。

【0120】

次に、主制御 CPU 4 1 a は、設定スイッチ（RWM クリアスイッチ 4 2）から操作信号を受信したかに基づいて、設定スイッチが操作されたかを判定する（ステップ S 2 0 3）。設定スイッチが操作されている場合（ステップ S 2 0 3：YES）、主制御 CPU 4 1 a は、現在設定している設定値を変更する（ステップ S 2 0 4）。ここで、主制御 CPU 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 CPU 4 1 a は、設定値を切り替えるときには、RWM 領域のうち所定の領域に格納されている情報であって、且つ、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を、切り替え後の設定値を特定可能な情報に書き換える。

10

【0121】

ステップ S 2 0 4 の処理を終えた場合、又は、設定スイッチが操作されていない場合（ステップ S 2 0 3：NO）、主制御 CPU 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、設定器 4 3 がオフ状態であるかを判定する（ステップ S 2 0 5）。設定器 4 3 がオフ状態でない場合（ステップ S 2 0 5：NO）、主制御 CPU 4 1 a は、ステップ S 2 0 2 の処理へ戻る。ステップ S 2 0 5 から戻ったときのステップ S 2 0 2 の処理において、主制御 CPU 4 1 a は、その時点において設定され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。

20

【0122】

ステップ S 2 0 5 において設定器 4 3 がオフ状態である場合（ステップ S 2 0 5：YES）、主制御 CPU 4 1 a は、第 1 初期化処理を行う（ステップ S 2 0 6）。続いて、主制御 CPU 4 1 a は、デバイス設定を行う（ステップ S 2 0 7）。ステップ S 2 0 7 において主制御 CPU 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。なお、各センサ S E 1～S E 6 は、デバイス設定中も無効である。また、ステップ S 2 0 7 の処理を行った場合、主制御 CPU 4 1 a は、設定報知パターンによる表示を終了するように、特別図柄表示部 1 9 a，1 9 b を制御する。このとき、主制御 CPU 4 1 a は、初期特別図柄（例えばはずれ図柄）の表示を行うように、特別図柄表示部 1 9 a，1 9 b を制御する。次に、主制御 CPU 4 1 a は、外部情報出力を OFF とし（ステップ S 2 0 8）、設定確認処理を終了し、電源投入処理へと戻り、遊技情報に基づいて復帰して、遊技可能状態とする。ステップ S 2 0 8 において主制御 CPU 4 1 a は、外部端子板 7 0 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 CPU 4 1 a は、ステップ S 1 0 6 における設定変更処理であれば、ステップ S 1 0 5 においてセキュリティ信号の出力を開始してから、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。同様に、主制御 CPU 4 1 a は、ステップ S 1 1 6 における設定変更処理であれば、ステップ S 1 1 5 においてセキュリティ信号の出力を開始してから、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。

30

40

【0123】

以上のように、パチンコ遊技機 1 0 では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 が操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、ステップ S 1 1 5 において第 1 初期化処理が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って

50

、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときにおいて、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。つまり、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。

【0124】

このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。つまり、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御され、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。同様に、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。また、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。以上のように、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたことに伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときにおいて、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御され、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。

【0125】

また、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態又は設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、ステップS112において第1初期化処理が行われる。このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。つまり、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技可能状態に制御され、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。同様に、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。

【0126】

このように、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているとき、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているときと扉部材の開放を検知していないときの何れであっても、第 1 初期化処理が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときと扉部材の開放を検知していないときの何れであっても、第 1 種の遊技情報と第 2 種の遊技情報のうち第 2 種の遊技情報が初期化される。つまり、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときと扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないときの何れであっても、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第 1 種の遊技情報と第 2 種の遊技情報のうち第 2 種の遊技情報が初期化される。同様に、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 が操作されているとき、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているときと扉部材の開放を検知していないときの何れであっても、第 1 初期化処理が行われる。すなわち、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときと扉部材の開放を検知していないときの何れであっても、第 1 種の遊技情報と第 2 種の遊技情報のうち第 2 種の遊技情報が初期化される。つまり、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときと扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないときの何れであっても、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第 1 種の遊技情報と第 2 種の遊技情報のうち第 2 種の遊技情報が初期化される。

【0127】

また、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、ステップ S 123 において第 1 初期化処理が行われる。また、パチンコ遊技機 10 では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知していないとき、ステップ S 112 において第 1 初期化処理が行われる。つまり、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているかにかかわらず、遊技可能状態に制御され、第 1 種の遊技情報と第 2 種の遊技情報のうち第 2 種の遊技情報が初期化される。同様に、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち RWM クリアスイッチ 42 のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサ S E 7 が扉部材の開放を検知しているとき、ステップ S 123 において第 1 初期化処理が行われる。また、パチンコ遊技機 10 では、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常

10

20

30

40

50

であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうちRWMクリアスイッチ42のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、ステップS112において第1初期化処理が行われる。つまり、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作されているとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているかにかかわらず、遊技可能状態に制御され、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。

【0128】

また、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、ステップS105において第2初期化処理が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときにおいて、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。つまり、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。換言すると、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。したがって、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたことに伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段に加えて設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御され、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。

【0129】

以上のように、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、電源投入に伴う電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常であると判定されたときにはステップS115において第1初期化処理が行われる一方、電源投入に伴う電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常でないと判定されたときにはステップS105において第2初期化処理が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときにおいて、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される一方、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断さ

れたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときにおいて、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される。一方、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときにおいて、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。

10

【0130】

このように、本実施形態では、遊技可能状態に制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときにおいて、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される一方、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。同様に、本実施形態では、設定確認可能状態に制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときにおいて、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される一方、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。また、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときにおいて、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される一方、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。つまり、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御され、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される一方、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。

20

30

40

【0131】

因みに、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電源断されたときであっても、当該電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われな。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち設定操作手段のみが

50

操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。

【0132】

また、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われず、すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報の何れも初期化されない。また、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されているときであって、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われず、すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報の何れも初期化されない。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときと扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないときの何れであっても、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報の何れも初期化されない。また、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているかに関係なく、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われず、すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。なお、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、ステップS107における第1遊技不能処理、又は、ステップS110における第2遊技不能処理が行われることとなる。

【0133】

また、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうちRWMクリアスイッチ42のみが操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われず、すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたことに伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電力供給の開始に伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち初期化操作手段のみが操作され

10

20

30

40

50

ているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されずに遊技不能状態に制御され、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。また、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われない。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。

【0134】

また、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、バックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常でないと判定されたときにおいて、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われない。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。そして、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているかに関係なく、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われない。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないときには、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。このように、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、RWMクリアスイッチ42に加えて設定器43が操作されているかに関係なく、第1初期化処理及び第2初期化処理の何れも行われない。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給が開始されたことに伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電力供給の開始に伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段に加えて設定操作手段が操作されているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずに遊技不能状態に制御され、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。

【0135】

次に、図11に基づき、設定確認処理について説明する。

設定確認処理において主制御CPU41aは、外部情報出力をONとする（ステップS301）。具体的に、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。続いて、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（ステップS302）。因みに、副制御CPU50aは、設定確認報知コマンドを受信すると、設定確認可能状態中であることを特定可能な情報の報知（以下、設定確認報知という）を行う。例えば、演出表示装置11の画像表示部GHには、設定確認可能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 S P では、設定確認可能状態中であることを特定可能な情報として、専用の音出力される。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 1 , L A 2 では、設定確認可能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 つ以上を組み合わせ構成してもよい。本実施形態において、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。また、ステップ S 3 0 2 の処理を行った場合、主制御 C P U 4 1 a は、設定報知パターンによる表示を行うように、特別図柄表示部 1 9 a , 1 9 b を制御する。

10

【 0 1 3 6 】

ステップ S 3 0 2 の処理を終えると、主制御 C P U 4 1 a は、設定値を表示させる（ステップ S 3 0 3）。ステップ S 3 0 3 の処理において主制御 C P U 4 1 a 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 4 5 を制御する。ここで表示される設定値は、設定変更可能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、且つ、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。続いて、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、設定器 4 3 がオフ状態であるかを判定する（ステップ S 3 0 4）。設定器 4 3 がオフ状態でない場合（ステップ S 3 0 4 : N O）、主制御 C P U 4 1 a は、ステップ S 3 0 3 の処理へ戻る。すなわち、主制御 C P U 4 1 a は、設定器 4 3 がオフ状態に操作されるまで、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 4 5 を制御する。なお、ここで設定スイッチ（RWM クリアスイッチ 4 2）が操作されたとしても、主制御 C P U 4 1 a は、現在設定されている設定値を切り替えない。つまり、主制御 C P U 4 1 a は、設定スイッチの操作を契機として設定情報の変更を許容しない。

20

【 0 1 3 7 】

ステップ S 3 0 4 において設定器 4 3 がオフ状態である場合（ステップ S 3 0 4 : Y E S）、主制御 C P U 4 1 a は、デバイス設定を行う（ステップ S 3 0 5）。ステップ S 3 0 5 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。なお、各センサ S E 1 ~ S E 6 は、デバイス設定中も無効である。また、ステップ S 3 0 5 の処理を行った場合、主制御 C P U 4 1 a は、設定報知パターンによる表示を終了するように、特別図柄表示部 1 9 a , 1 9 b を制御する。このとき、主制御 C P U 4 1 a は、初期特別図柄の表示を行うように、特別図柄表示部 1 9 a , 1 9 b を制御する。続いて、主制御 C P U 4 1 a は、外部情報出力を O F F とし（ステップ S 3 0 6）、設定確認処理を終了し、電源投入処理へと戻り、遊技情報に基づいて復帰して、遊技可能状態とする。ステップ S 3 0 6 において主制御 C P U 4 1 a は、外部端子板 7 0 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 C P U 4 1 a は、ステップ S 3 0 1 においてセキュリティ信号の出力を開始してから、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。

30

40

【 0 1 3 8 】

次に、第 1 遊技不能処理について説明する。

第 1 遊技不能処理において主制御 C P U 4 1 a は、設定エラーが報知する表示を行うように表示器 4 5 を制御する。第 1 遊技不能処理において主制御 C P U 4 1 a は、情報異常エラーが表示されるように表示器 4 5 を制御する。具体的に、主制御 C P U 4 1 a は、[ー E 1] の文字列が表示されるように表示器 4 5 を制御する。本実施形態では、[ー E 1] の文字列が表示器 4 5 に表示されることが、特別態様でエラーが報知されることに相当する。また、本実施形態では、第 1 遊技不能処理が行われることが、エラー状態に制御

50

されることに相当する。すなわち、本実施形態において、エラー状態では、遊技を行うことが不能である。また、本実施形態では、第1遊技不能処理が行われることにより遊技不能状態（エラー状態）となるが、当該遊技不能状態は、電源断しなければ解除することはできない。

【0139】

また、第1遊技不能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。因みに、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、設定エラー報知という）を行う。例えば、演出表示装置11の画像表示部GHでは、設定エラーであることを特定可能な情報として、「設定変更を行ってください」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、設定エラーであることを特定可能な情報として、専用の音出力される。設定エラー報知を構成する専用音は、例えば「設定変更を行ってください」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LA1、LA2では、設定エラー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。設定エラー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、設定エラー報知は、表示演出、発光演出及び音声演出のうち1つ又は2つ以上を組み合わせる構成してもよい。

【0140】

次に、第2遊技不能処理について説明する。

第2遊技不能処理において主制御CPU41aは、設定エラーが報知する表示を行うように表示器45を制御する。第2遊技不能処理において主制御CPU41aは、設定変更操作エラーが表示されるように表示器45を制御する。具体的に、主制御CPU41aは、[ーE2]の文字列が表示されるように表示器45を制御する。本実施形態では、[ーE2]の文字列が表示器45に表示されることが、特定態様でエラーが報知されることに相当する。本実施形態において、特別態様によるエラーの報知と、特定態様によるエラーの報知とは異なる。また、本実施形態では、第2遊技不能処理が行われることが、エラー状態に制御されることに相当する。すなわち、本実施形態において、エラー状態では、遊技を行うことが不能である。また、本実施形態では、第2遊技不能処理が行われることにより遊技不能状態（エラー状態）となるが、当該遊技不能状態は、電源断しなければ解除することはできない。

【0141】

また、第2遊技不能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。因みに、前述したように、副制御CPU50aは、設定エラーコマンドを受信すると、設定エラー報知を行う。本実施形態において、第1遊技不能処理が行われたときに設定エラー報知が行われたときの演出表示装置11の表示内容と、第2遊技不能処理が行われたときに設定エラー報知が行われたときの演出表示装置11の表示内容とは同一である。以上のように、パチンコ遊技機10において、表示器45において[ーE2]が表示されているときの演出表示装置11の表示内容は、表示器45において[ーE1]が表示されているときの演出表示装置11の表示内容と異なる。すなわち、本実施形態において、報知手段において特定態様でエラーが報知されているときの表示装置の表示内容は、報知手段において特別態様でエラーが報知されているときの表示装置の表示内容と同一である。

【0142】

パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているかに関係なく、ステップS107において第1遊技不能処理が行われる。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正

常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特別態様でエラーが報知される。このため、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特別態様でエラーが報知される。

【0143】

また、パチンコ遊技機10では、電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているかに関係なく、ステップS107において第1遊技不能処理が行われる。すなわち、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特別態様でエラーが報知される。したがって、本実施形態では、電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特別態様でエラーが報知される。このように、パチンコ遊技機10では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電源断されたときであっても、当該電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、ステップS107において第1遊技不能処理が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れに制御されているときに電力供給が遮断されたときであっても、当該電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、遊技不能状態に制御され、報知手段では特別態様でエラーが報知される。

【0144】

パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、ステップS117又はステップS122において第2遊技不能処理が行われる。すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特定態様でエラーが報知される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合におい

10

20

30

40

50

て、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特定態様でエラーが報知される。

【0145】

また、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているかに関係なく、ステップS110において第2遊技不能処理が行われる。すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特定態様でエラーが報知される。このように、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特定態様でエラーが報知される。このため、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときにおいて、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段の何れも操作されているときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特定態様でエラーが報知される。また、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給の開始に伴う記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときにおいて、電力供給が開始されることに伴って、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、設定変更可能状態に制御されずにエラー状態に制御され、報知手段では特定態様でエラーが報知される。

【0146】

また、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているとき、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、遊技不能状態に制御される。このとき、パチンコ遊技機10では、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定されたとき、表示器45には「ーE2」の文字列が表示される。一方、パチンコ遊技機10では、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定されたとき、表示器45には「ーE1」の文字列が表示される。すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知しているときであっても、初期化操作手段及び設定操作手段のうち少なくとも一方が操作されていないとき、遊技不能状態に制御され、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときに報知手段では特定態様でエラーが報知される一方、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときに報知手段では特別態様でエラーが報知される。

【0147】

また、パチンコ遊技機10では、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知していないとき、R

10

20

30

40

50

WMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているかに関係なく、遊技不能状態に制御される。このとき、パチンコ遊技機10では、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常であると判定されたとき、表示器45には「ーE2」の文字列が表示される。一方、パチンコ遊技機10では、電源投入に伴うバックアップ正常判定にてバックアップされた各種情報が正常でないと判定されたとき、表示器45には「ーE1」の文字列が表示される。すなわち、本実施形態では、設定変更可能状態に制御されているときに電力供給が遮断された後、電力供給が開始されることに伴って、扉開放検知手段が扉部材の開放を検知していないとき、初期化操作手段及び設定操作手段が操作されているかにかかわらず、遊技不能状態に制御され、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときに報知手段では特定態様でエラーが報知される一方、記憶内容正常判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときに報知手段では特別態様でエラーが報知される。

10

【0148】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、電源投入処理において、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ことを判定するように構成してもよい。このような判定を行うことにより、設定値を特定可能な数値が、適正な数値範囲内であることを判定することができる。例えば、主制御CPU41a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ことを判定するように構成してもよい。なお、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段階の何れかでないと判定した場合、つまり、設定値を特定可能な数値が適正な数値範囲内でない場合、主制御CPU41aは、第1遊技不能処理を行うように構成してもよい。このような「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」の判定処理は、電源投入処理において、遊技情報に基づいて復帰する場合に行われるように構成してもよいし、設定変更処理を終える場合に行われるように構成してもよい。なお、設定値を特定可能な数値が適正な数値範囲内でない場合とは、設定情報が正常でない場合に相当する。

20

【0149】

パチンコ遊技機10は、電源投入処理において、第3種の遊技情報が正常であることを判定するように構成してもよい。このような判定を行うことにより、ベース値に関する情報が正常であることを判定することができる。例えば、主制御CPU41aは、ベース値の計数に必要な情報としての数値が取り得る数値範囲内の数値であるか判定するように構成してもよいし、ベース値の表示に必要な情報が正常であるか判定するように構成してもよい。なお、ベース値に関する情報が正常でないと判定した場合、主制御CPU41aは、ベース値に関する情報を初期化するように構成してもよい。また、電源投入処理においてベース値に関する情報が正常でないと判定された後、主制御CPU41aは、第1遊技不能処理又は第2遊技不能処理を行って遊技不能状態とするように構成してもよい。また、電源投入処理においてベース値に関する情報が正常でないと判定された後、主制御CPU41aは、ベース値に関する情報が正常でないことを契機に遊技不能状態とせず、その後の処理を継続してもよい。例えば、ステップS101の処理よりも前に「第3種の遊技情報が正常であるか」の判定処理を行う場合において、当該判定処理において第3種の遊技情報が正常でないと判定されて第3種の遊技情報が初期化された後、ステップS101以降の処理が継続して行われるように構成してもよい。このような「第3種の遊技情報が正常であるか」の判定処理は、電源投入処理において、遊技情報に基づいて復帰する場合に行われるように構成してもよいし、ステップS101の処理よりも前に行われるように構成してもよい。因みに、本実施形態において、例えば、電源投入処理において第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報が初期化される場合、ベース値に関する情報も初期化されることには、第1種の遊技情報、第2種の遊技情報及び第3種の遊技情報が初期化されることになる。同様に、本実施形態において、例えば、電源投入処理において第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報のうち第2種の遊技情報が初期化される場合において、ベース値に関

30

40

50

する情報も初期化されるときには、第１種の遊技情報、第２種の遊技情報及び第３種の遊技情報のうち第２種の遊技情報及び第３種の遊技情報が初期化されることになる。

【０１５０】

以上のように、本実施形態において、図８及び図９に示す電源投入処理を実行する主制御ＣＰＵ４１ａ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設定制御を可能に構成された設定制御手段としての機能を実現する。また、本実施形態において、第１初期化処理及び第２初期化処理を実行する主制御ＣＰＵ４１ａは、バックアップされた遊技情報のうち少なくとも一部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しての機能を実現する。因みに、第３種の遊技情報が初期化する場合、当該第３種の遊技情報を初期化する制御についても、バックアップされた遊技情報のうち少なくとも一部を初期化する初期化制御の一種といえる。

10

【０１５１】

次に、パチンコ遊技機１０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。以下の説明では、演出表示装置１１、スピーカＳＰ及び装飾ランプＬＡ１，ＬＡ２を纏めて「報知装置」という場合がある。

【０１５２】

図１２に示す、時点Ｘ１０では、遊技可能状態に制御されているときに電源断された後であって、パチンコ遊技機１０の電源投入がされていないものとする。時点Ｘ１０では、電源投入がされていないことから、各センサＳＥ１～ＳＥ７、ＲＷＭクリアスイッチ４２及び設定器４３が作動していない。時点Ｘ１０では、表示器４５が非表示であり、外部端子板７０では外部信号が出力されておらず、報知装置においてエラー報知が行われておらず、主制御ＣＰＵ４１ａも起動していない。

20

【０１５３】

最初に、遊技場の管理者は、枠キーを用いて施錠装置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６０ａ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。時点Ｘ１２～時点Ｘ１３までの特別期間において主制御ＣＰＵ４１ａは、起動処理（ブート処理）を実行し（図１２では、ブート中と示す）、各種処理を実行可能な状態に立ち上がる。時点Ｘ１３～時点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。

30

【０１５４】

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、扉部材が開放されており（図１２では、扉開放ＯＮと示す）、ＲＷＭクリアスイッチ４２がオフ状態であり、且つ、設定器４３がオン状態であることから、設定確認可能状態とする。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。

40

【０１５５】

次に、遊技場の管理者は、設定キーを用いて設定器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、設定確認可能状態を終了する。そして、時点Ｘ１５～時点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、設定確認可能状態を終了して遊技可能状態とするための処理を行い、遊技可能状態とする。本実施形態において主制御ＣＰＵ４１ａは、設定確認可能状態とする場合、電源投入されてから遊技可能状態とする迄の間、原則、ＲＷＭ領域の初期化を行わない。

【０１５６】

時点Ｘ１２～時点Ｘ１６までの期間（つまり、電源投入されてから遊技可能状態とするま

50

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。すなわち、主制御CPU41aは、設定確認可能状態に制御されてい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、設定確認可能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他、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、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各種情報に基づいて、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の表示内容は、電源投入されると、電源断されたときの表示内容に復帰する。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われる。

10

【0157】

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～時点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、仮に設定確認可能状態のまま(すなわち、設定器43をオフ状態に操作しないまま)で扉部材を閉鎖しても、設定値の表示を維持する。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。

20

【0158】

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～時点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。本実施形態において、セキュリティ信号の出力期間は、設定確認可能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、設定確認可能状態又は設定変更可能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。

30

【0159】

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～時点X16までの期間において報知装置は、設定確認報知を行う。本実施形態において、設定確認報知の実行期間は、設定確認可能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、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、設定確認可能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。一般的に、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。

40

【0160】

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、本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、特別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。

【0161】

時点X14までの期間において特別図柄表示部19a, 19bは、何れの情報の報知も行

50

わない消灯状態となる。時点X14～時点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う。したがって、遊技場の管理者は、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が設定確認可能状態又は設定変更可能状態であることを把握できる。時点X15～時点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わず、特別ゲームの表示を行うことが可能な状態となる。なお、時点X16において特別図柄表示部19a, 19bは、初期特別図柄を表示する。

【0162】

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」という場合がある）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によって読み込まれることもない。主制御CPU41a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、RWM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や、スイッチ類が作動しているものの主制御CPU41aが検知結果を読み込まない状況などが想定できる。したがって、時点X13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X13～時点X16までの期間において、スイッチ類のうち各センサSE1～SE6は、主制御CPU41a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、設定確認可能状態に制御されているときには、設定制御状態に関するスイッチ及び不正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X13～時点X16までの期間において、スイッチ類のうち開放検知センサSE7、RWMクリアスイッチ42及び設定器43は、主制御CPU41a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、設定確認可能状態に制御されているときには、設定制御状態に関するスイッチは有効である。また、時点X13～時点X16までの期間において、スイッチ類のうち磁気センサ、電波センサ及び振動センサは、主制御CPU41a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。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。つまり、ベース値を表示しているときには、少なくとも各センサSE1～SE6は有効である。また、時点X15～時点X16までの期間において、各センサSE1～SE6は、無効のままである。

【0163】

なお、時点X14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X14～時点X15まで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領域の初期化を行わず、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領域の初期化を行わず、設定されている設定値の変更も行わず、且つ、設定値の表示も行わない。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（設定確認可能状態の終了後、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が操作されても、設定制御状態へ移行せず、且つ、設定値の表示も行わない。

【0164】

そして、遊技場の管理者は、設定値の確認を終えたと、扉部材を閉鎖する（時点X17）

10

20

30

40

50

。時点X17において主制御CPU41aは、RWM領域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X17において報知装置は、初期化報知を行わない。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ない。したがって、本実施形態のパチンコ遊技機10では、設定確認可能状態であればセキュリティ信号が出力されるが、設定確認可能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。一方、時点X17において主制御CPU41aは、復電報知を行わせる。このように、設定確認可能状態となってから時点X16において遊技可能状態となった後、扉部材が閉鎖される（時点X17）と復電報知が行われる。

【0165】

次に、パチンコ遊技機10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。以下の説明では、設定確認可能状態とす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の詳しい説明は省略する。

【0166】

図13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SSを解錠し、扉部材を開放するとともに、設定キーを用いて設定器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た状態にて、電源スイッチ60aをオン状態に操作（電源ON）し、パチンコ遊技機10の電源投入を行う（時点X12）。主制御CPU41aは、時点X12～時点X13において起動処理を実行し、時点X13～時点X14においてRWMクリアスイッチ42及び設定器43の検知結果を読み込む。時点X14において主制御CPU41aは、電源投入処理を実行する。時点X14において主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42がオン状態であり、設定器43がオン状態であることから、設定変更可能状態とする。

【0167】

時点X14～時点X15までの期間において主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42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X14～時点X15までの期間において主制御CPU41aは、現在設定している設定値を表示するように表示器45を制御する。すなわち、時点X14～時点X15において表示器45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45は、仮に設定変更可能状態のまま（すなわち、設定器43をオフ状態に操作しないまま）で扉部材を閉鎖しても、設定値の表示を維持する。

【0168】

次に、遊技場の管理者は、設定キーを用いて設定器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、設定変更可能状態を終了する。つまり、時点X15において、設定値が確定する。そして、時点X15～時点X16までの期間において主制御CPU41aは、図中において「設定変更終了中」と示すように、設定変更可能状態を終了して遊技可能状態とするための処理を行い、遊技可能状態とする。本実施形態において主制御CPU41aは、設定変更可能状態とする場合には、電源投入がされてから遊技可能状態とする迄の間に、RWM領域の初期化を行う。

【0169】

時点X12～時点X16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、設定変更可能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、設定変更可能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の他、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。このとき、主制御CPU41aは、今回の設定変更可能状態において、実際に設定値が変更して設定

10

20

30

40

50

されたか否かを問わない。つまり、主制御CPU41aは、今回の設定変更可能状態において、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45の表示内容は、設定変更の有無に関係なく、電源断されたときの表示内容に復帰する。

【0170】

時点X14～時点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（変更後を含む）を認識できる。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。

10

【0171】

時点X14～時点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が設定確認可能状態又は設定変更可能状態であることを容易に推認できる。

20

【0172】

時点X14～時点X16までの期間において報知装置は、設定変更報知を行う。本実施形態において、設定変更報知の実行期間は、設定変更可能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、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、設定変更可能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。

【0173】

時点X14～時点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「設定変更中表示」と示すように、設定報知パターンによる表示を行う。したがって、遊技場の管理者は、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が設定確認可能状態又は設定変更可能状態であることを認識できる。

30

【0174】

そして、遊技場の管理者は、設定変更を終えると、扉部材を閉鎖する（時点X17）。時点X17において主制御CPU41aは、RWM領域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、設定制御状態に制御されているときと同じ外部信号が出力される。このように、設定変更可能状態となってから時点X16において遊技可能状態となった後、扉部材が閉鎖される（時点X17）と初期化報知が行われる。

40

【0175】

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～時点X16までの期間において、スイッチ類のうち各センサSE1～SE6は無効である一方、スイッチ類のうち開放検知センサSE7、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～時点X16において移行処理を行う期間

50

では、各センサ S E 1 ～ S E 6 は、無効のままである。

【 0 1 7 6 】

なお、時点 X 1 5 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 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、且つ、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（設定変更可能状態の終了後、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 がオン状態に操作されても、設定制御状態へ移行せず、且つ、設定値の表示も行わない。

10

【 0 1 7 7 】

以下、図 1 4 (a) ～ 図 1 4 (d) にしたがって、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 で実行される各種報知のうち、設定制御状態の報知、R W M 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。

【 0 1 7 8 】

図 1 4 (a) に示すように、設定変更可能状態では、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可能状態の仕様とされている。具体的に、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 1 4 (c) 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。一方、設定確認可能状態では、設定変更可能状態と同様に、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可能状態の仕様とされている。具体的に、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 1 4 (d) 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

【 0 1 7 9 】

以上のように、設定変更可能状態及び設定確認可能状態では、何れもスピーカ S P 、装飾ランプ L A 1 , L A 2 及び演出表示装置 1 1 といった同一の手段を用いて報知を実行するが、設定変更可能状態であるか、設定確認可能状態であるか、によって報知内容を異ならせている。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、設定変更可能状態又は設定確認可能状態である場合、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。また、設定変更報知と設定確認報知のそれぞれは、演出表示装置 1 1 による報知とスピーカ S P 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 1 1 は「設定変更中」の報知を実行する一方で、スピーカ S P 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 1 1 とスピーカ S P 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 1 1 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 1 1 は「設定確認中」の報知を実行する一方で、スピーカ S P 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 1 1 とスピーカ S P 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 1 1 に表示される「設定確認中」の文字列と関連する。

30

40

【 0 1 8 0 】

図 1 4 (b) に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、バックアップされている遊技情報が初期化（R W M クリア）されて遊技可能状態となると、初期化されて遊技可能状態となったことを特定可能な初期化報知として R W M クリア報知が実行可能である。R W M 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 R W M 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。具体的に、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 [1 2 3] ）及び背景画

50

像による報知が実行される。

【0181】

一方、本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遊技可能状態となると、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、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、更に、表示の報知では通常画面が表示される。具体的に、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。

【0182】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、設定変更可能状態を経て遊技可能状態となるときにはRWMクリア報知が実行され、このときに実行されるRWMクリア報知は設定変更可能状態を経ずに遊技可能状態となるときにのRWMクリア報知と同一の報知が実行される。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、設定確認可能状態を経て遊技可能状態となるときには復電報知が実行され、このときに実行される復電報知は設定確認可能状態を経ずに遊技可能状態となるときにの復電報知と同一の報知が実行される。

【0183】

また、RWMクリア報知と復電報知は、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。このため、本実施形態では、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可能状態が終了したことを認識し得る。一方、本実施形態では、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可能状態が終了したことを認識し得る。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まで考慮すれば異なる報知と捉えることもできる。

【0184】

また、前述したように、遊技可能状態となったことを特定可能なRWMクリア報知と復電報知は、設定変更可能状態を経由したときと、設定確認可能状態を経由したときと、で報知態様が異なる。本実施形態における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いえるが、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、扉部材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もよい。

【0185】

また、設定変更可能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LA1、LA2及び演出表示装置11は、扉部材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、本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LA1、LA2及び演出表示装置11の報知内容からは設定変更可能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、本実施形態のパチンコ遊技機10は、扉部材を開放しているときに報知内容を特定可能な表示器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。

【0186】

また、設定確認可能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LA1、LA2及び演出表示装置11は、扉部材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、本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LA1、LA2及び演出表示装置11の報知内容からは設定確認可能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、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、扉部材を開放しているときに報知内容を特定可能な表示器 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。

【0187】

次に、図 15 (a) ~ 図 15 (c) にしたがって、本実施形態のパチンコ遊技機 10 において遊技不能状態となる場合の表示器 45 の表示内容及び演出表示装置 11 の表示内容について、その作用とともに説明する。

【0188】

図 15 (a) に示すように、第 1 遊技不能処理が行われて遊技不能状態となる場合、表示器 45 には、[ー E 1] の文字列が表示され、表示器 45 にてエラーが報知される。パチンコ遊技機 10 において、表示器 45 に [ー E 1] の文字列が表示されてエラーが報知される状況とは、次のような状況である。図 6 に示すように、1 つ目の状況は、電源投入に伴うバックアップされた遊技情報が正常かの判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されている状況である。2 つ目の状況は、電源投入に伴うバックアップされた遊技情報が正常かの判定においてバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 の操作に関係なく、扉部材が開放されていない状況である。

【0189】

また、図 15 (b) に示すように、第 2 遊技不能処理が行われて遊技不能状態となる場合、表示器 45 には、[ー E 2] の文字列が表示され、表示器 45 にてエラーが報知される。パチンコ遊技機 10 において、表示器 45 に [ー E 2] の文字列が表示されてエラーが報知される状況とは、次のような状況である。図 6 に示すように、1 つ目の状況は、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されている状況である。2 つ目の状況は、設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 の操作に関係なく、扉部材が開放されていない状況である。これらの状況においては、電源投入に伴うバックアップされた遊技情報が正常かの判定においてバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたことが前提となる。

【0190】

このように、第 1 遊技不能処理が行われて遊技不能状態となる場合と、第 2 遊技不能処理が行われて遊技不能状態となる場合と、では、表示器 45 の表示内容が異なる。したがって、遊技不能状態となった場合、表示器 45 の表示内容を確認すれば、どのような状況によって遊技不能状態となったかについて、ある程度、推測することができる。

【0191】

一方、図 15 (c) に示すように、第 1 遊技不能処理と第 2 遊技不能処理の何れが行われた場合であっても、演出表示装置 11 には、「設定変更を行ってください」の文字画像が表示される。この「設定変更を行ってください」の文字画像は、設定変更可能状態とすることを推奨することを報知する内容を含んでいる。また、「設定変更を行ってください」の文字画像は、扉部材が開放し、RWM クリアスイッチ 42 及び設定器 43 の何れも操作して、電源投入を行うことを推奨することを報知する内容を含んでいるともいえる。

【0192】

このように、第 1 遊技不能処理が行われて遊技不能状態となる場合と、第 2 遊技不能処理が行われて遊技不能状態となる場合と、では、演出表示装置 11 の表示内容が同一である。したがって、遊技不能状態となった場合、演出表示装置 11 の表示内容からは、どのような状況によって遊技不能状態となったかについて特定することができない。一方、演出表示装置 11 には、「設定変更を行ってください」の文字画像が表示されることによって、設定変更可能状態とすること、及び、設定変更可能状態とするために「扉部材が開放し

、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３の何れも操作して、電源投入を行う」という行為を行うこと、のうち少なくとも一方を認識させることができる。

【０１９３】

以上のように、パチンコ遊技機１０では、遊技不能状態となった場合、表示器４５の表示内容から遊技不能状態となった要因を推測することができ、演出表示装置１１の表示内容から遊技不能状態を解消するための方法を認識させることができる。

【０１９４】

以下、本実施形態の効果について説明する。

（１）設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。但し、このように構成されたパチンコ遊技機において、RWMクリアスイッチ４２（初期化操作手段）及び設定器４３（設定操作手段）が操作されているからといって設定値を変更可能に構成しては、例えば、扉部材を開放させることなく、不正にRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定値が変更されてしまうことも考えられる。このため、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されている場合であっても、扉部材の開放が検知されているときに限って、設定変更可能状態となるように構成することで、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。

【０１９５】

（２）扉部材の開放が検知されていない状況では、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されている場合、設定変更可能状態とならず、遊技可能状態となる。このように、扉部材の開放が検知されていない状況では、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されていたとしても、遊技可能状態となることで、不正行為に限らず、例えば、扉部材に何か挟まってRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されている状況となった場合であっても遊技を行うことが可能となる。そして、不正を行っていないにもかかわらず遊技を行うことができない状況に陥ることを抑制でき、更に、そのような状況に陥ることによって遊技機が故障したと勘違いさせることを抑制できる。

【０１９６】

（３）遊技可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときには、扉部材が開放されているかに関係なく、バックアップされた遊技情報の中でも第２種の遊技情報について初期化される。このように、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているとき、バックアップされた遊技情報については、扉部材の開放に関係なく、初期化される一方、設定変更可能状態については、扉部材の開放に応じて、設定変更可能状態となったり設定変更可能状態とならなかったりするようにした。以上のように、遊技可能状態であるときに電源断された後に電源投入される状況において、扉部材の開放の有無を考慮する部分と考慮しない部分を設けることで、遊技機の仕様又は設計の変更等を容易に行うことが可能となる。

【０１９７】

（４）複数の設定値（設定情報）のうち何れかの設定値を設定することを可能に構成することによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、このような興趣の低下を抑制し得るパチンコ遊技機において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち設定器４３のみが操作されているときに、設定中の設定値を確認可能な設定確認可能状態となり得るようにした。これにより、設定確認可能状態となれば、設定中の設定値を確認することが可能となる。但し、このような設定確認可能状態となり得るパチンコ遊技機において、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち設定器４３のみが操作されているからといって設定中の設定値を確認可能に構成しては、例えば、扉部材を開放させることな

10

20

30

40

50

く、不正に設定器 4 3 が操作されて設定中の設定値が確認されてしまうことも考えられる。このため、遊技可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、設定器 4 3 のみが操作されている場合であっても、扉部材の開放が検知されているときに限って、設定確認可能状態となるように構成することで、扉部材を開放せずに設定器 4 3 のみが操作されて設定確認可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正によって設定中の設定値が確認されることを抑制できる。

【0198】

(5) 遊技可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、扉部材の開放が検知されていない状況では、RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 のうち設定器 4 3 のみが操作されている場合、設定確認可能状態とならず、遊技可能状態となる。このように、遊技可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、扉部材の開放が検知されていない状況では、設定器 4 3 が操作されていたとしても、遊技可能状態となることで、不正行為に限らず、例えば、扉部材に何かが挟まって設定器 4 3 のみが操作されている状況となった場合であっても遊技を行うことが可能となり、不正を行っていないにもかかわらず遊技を行うことができない状況に陥ることを抑制でき、更に、そのような状況に陥ることによって遊技機が故障したと勘違いさせることを抑制できる。

【0199】

(6) 遊技可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 のうち設定器 4 3 のみが操作されているときには、扉部材が開放されているかに関係なく、バックアップされた遊技情報のうち第 1 種の遊技情報と第 2 種の遊技情報の何れも初期化されない。このように、設定器 4 3 のみが操作されているとき、バックアップされた遊技情報については、扉部材の開放に関係なく、初期化されない一方、設定確認可能状態については、扉部材の開放に応じて、設定確認可能状態となったり設定変更可能状態とならなかったりするようにした。以上のように、遊技可能状態であるときに電源断された後に電源投入される状況において、扉部材の開放有無を考慮する部分と考慮しない部分を設けることで、遊技機の仕様又は設計の変更等を容易に行うことが可能となる。

【0200】

(7) 設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 が操作されている場合であっても、扉部材の開放が検知されているときに限って、再び設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずに RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。更に、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 が操作されているときであっても、扉部材の開放が検知されない状況では、遊技を行うことが不能な遊技不能状態となるようにした。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された場合、正常に設定値が設定されていないことが考えられる。このため、遊技不能状態となることで、改めて設定値を設定しなければならないように促すことができる。

【0201】

(8) 設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、遊技情報の中でも、第 1 種の遊技情報に関しては初期化されず、第 2 種の遊技情報に関しては初期化される。すなわち、遊技情報の中でも、第 1 種の遊技情報は初期化されない一方、第 2 種の遊技情報は初期化される。このように、遊技情報の全てではなく、一部を初期化することで、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ 4 2 及び設定器 4 3 が操作され、且つ、扉部材が開放され

ている状況において、初期化すべき遊技情報と、初期化すべきでない遊技情報と、を区別して、電源投入から復帰することができる。

【0202】

(9) 設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されていないとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されていないときには、遊技不能状態となる。このように、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化する必要性がないことから、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化しないようにすることで、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化する制御を省くことができ、処理的な負担を軽減することができる。

10

【0203】

(10) 設定変更可能状態において設定値(設定情報)を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率(特別遊技に関する有利度合い)に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、電源断されたときに遊技可能状態と設定変更可能状態の何れであっても、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43の何れも操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、設定変更可能状態となる。したがって、電源断されたときに遊技可能状態と設定変更可能状態の何れであっても、扉部材を開放させ、RWMクリアスイッチ42及び設定器43の両方を操作すれば、設定変更可能状態とすることができる。一方、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されているときには、設定変更可能状態とならず、遊技不能状態となる。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された場合、正常に設定値が設定されていないことが考えられる。このため、扉部材が開放しているときに電源投入され、当該電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されずに設定変更可能状態とならない可能性がある場合には遊技不能状態とすることで、改めて設定値を設定しなければならないように促すことができる。

20

30

【0204】

(11) 設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、遊技情報の中でも、第1種の遊技情報に関しては初期化されず、第2種の遊技情報に関しては初期化される。すなわち、遊技情報の中でも、第1種の遊技情報は初期化されない一方、第2種の遊技情報は初期化される。このように、遊技情報の全てではなく、一部を初期化することで、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作され、且つ、扉部材が開放されている状況において、初期化すべき遊技情報と、初期化すべきでない遊技情報と、を区別して、電源投入から復帰することができる。

40

【0205】

(12) 遊技可能状態であるときに電源断された後、扉部材が開放しているときに電源投入されたときであっても、RWMクリアスイッチ42及び設定器43の操作有無の組み合わせによって、遊技可能状態に復帰する場合もあれば、設定確認可能状態や設定変更可能状態となる場合もある。このため、2種類の操作手段で様々な状態へと分岐させることができる。また、設定確認可能状態とすることが可能に構成することによって、設定中の設定値を確認することが可能となる。

【0206】

(13) 設定変更可能状態において設定値(設定情報)を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での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

50

確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されている場合であっても、扉部材の開放が検知されているときに限って、再び設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定情報の変更を抑制できる。更に、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないときには、扉部材が開放されている状況と扉部材が開放されていない状況の何れであっても、遊技を行うことが不能な遊技不能状態となるようにした。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された場合、正常に設定値が設定されていないことが考えられる。このため、扉部材が開放されているかに関係なく、遊技不能状態とすることで、改めて設定値を設定しなければならないように促すことができる。

【０２０７】

（１４）設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、遊技情報の中でも、第１種の遊技情報に関しては初期化されず、第２種の遊技情報に関しては初期化される。すなわち、遊技情報の中でも、第１種の遊技情報は初期化されない一方、第２種の遊技情報は初期化される。このように、遊技情報の全てではなく、一部を初期化することで、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作され、且つ、扉部材が開放されている状況において、初期化すべき遊技情報と、初期化すべきでない遊技情報と、を区別して、電源投入から復帰することができる。

【０２０８】

（１５）設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されていないとき、遊技不能状態となるとともに、第１種の遊技情報と第２種の遊技情報の何れも初期化されない。同様に、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないとき、扉部材が開放されているときと扉部材が開放されていないときの何れであっても、遊技不能状態となるとともに、第１種の遊技情報と第２種の遊技情報の何れも初期化されない。例えば、遊技不能状態となる状況においては、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化する必要性がないことから、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化しないようにすることで、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化する制御を省くことができ、処理的な負担を軽減することができる。

【０２０９】

（１６）設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認可能な設定確認可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されている場合であっても、扉部材の開放が検知されているときに限って、設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。

【０２１０】

（１７）扉部材の開放が検知されていない状況では、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されている場合、設定変更可能状態とならず、遊技可能状態となる。このように、扉部材の開放が検知されていない状況では、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されていたとしても、遊技可能状態となる。これにより、不正行為に限らず、

例えば、扉部材に何かが挟まってRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されている状況となった場合でも遊技を行うことが可能となり、不正を行っていないにもかかわらず遊技を行うことができない状況に陥ることを抑制でき、更に、そのような状況に陥ることによって遊技機が故障したと勘違いさせることを抑制できる。

【0211】

(18) 設定確認可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときには、扉部材が開放されているかに関係なく、バックアップされた遊技情報の中でも第2種の遊技情報について初期化される。このように、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているとき、バックアップされた遊技情報については、扉部材の開放に関係なく、初期化される一方、設定変更可能状態については、扉部材の開放に応じて、設定変更可能状態となったり設定変更可能状態とならなかったりする。このように、設定確認可能状態であるときに電源断された後に電源投入される状況において、扉部材の開放有無を考慮する部分と考慮しない部分を設けることで、遊技機の仕様又は設計の変更等を容易に行うことが可能となる。

【0212】

(19) 複数の設定値(設定情報)のうち何れかの設定値を設定することを可能に構成することによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率(特別遊技に関する有利度合い)に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、このような興趣の低下を抑制し得るパチンコ遊技機において、電力供給が開始されることに伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されているときに、設定中の設定値を確認可能な設定確認可能状態となり得るようにした。これにより、設定確認可能状態となれば、設定中の設定値を確認することが可能となる。このようなパチンコ遊技機において、設定確認可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、設定器43のみが操作されている場合であっても、扉部材の開放が検知されているときに限って、設定確認可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずに設定器43のみが操作されて設定確認可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正によって設定中の設定値が確認されることを抑制できる。

【0213】

(20) 設定確認可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、扉部材の開放が検知されていない状況では、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されている場合、設定確認可能状態とならず、遊技可能状態となる。このように、設定確認可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、扉部材の開放が検知されていない状況では、設定器43が操作されていたとしても、遊技可能状態となる。これにより、不正行為に限らず、例えば、扉部材に何かが挟まって設定器43が操作されている状況となった場合であっても遊技を行うことが可能となり、不正を行っていないにもかかわらず遊技を行うことができない状況に陥ることを抑制でき、更に、そのような状況に陥ることによって遊技機が故障したと勘違いさせることを抑制できる。

【0214】

(21) 設定確認可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されているときには、扉部材が開放されているかに関係なく、バックアップされた遊技情報のうち第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。このように、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されているとき、バックアップされた遊技情報については、扉部材の開放に関係なく、初期化されない一方、設定確認可能状態については、扉部材の開放に応じて、設定確認可能状態となったり設定確認可能状態とならなかったりするようにした。以上のように、設定確認可能状態であるときに電源断された後に電源投入される状況において、扉部材の開放有無を考慮する部分と考慮しない部分を設けることで、遊技機の仕様又は設計の変更等を容易に行うことが可能となる。

【0215】

(22) 設定変更可能状態において設定値(設定情報)を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率(特別遊技に関する有利度合い)に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、遊技可能状態であるときに電源断された後において、電源投入に伴うRWMクリアスイッチ42及び設定器43の操作有無の組み合わせによって、遊技可能状態となる場合と、設定確認可能状態となる場合と、設定変更可能状態となる場合と、がある。しかし、何れの状態となっても、電源断し、電源投入に伴ってRWMクリアスイッチ42及び設定器43を操作すれば、設定変更可能状態となるようにした。これにより、設定変更可能状態とするにあたって、電源断されたときの状況を考慮しなくてもよくなり、設定変更可能状態とするための方法が複雑化することを抑制できる。

10

【0216】

(23) バックアップされた遊技情報が正常かを判定する判定処理(記憶内容正常判定)の結果にかかわらず、電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているときには、設定変更可能状態となる。このように、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたとしても、設定変更可能状態とすることで、設定値を改めて設定し直して、遊技を再開させることができる。

【0217】

(24) 電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているときにおいて、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されることで、正常でない可能性のある第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報に基づいて復帰してしまい、正常でない可能性のある第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報に基づいて遊技が行われてしまうことを抑制できる。

20

【0218】

(25) 遊技可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときには、扉部材が開放されているかに関係なく、バックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときにはバックアップされた遊技情報の中でも第2種の遊技情報について初期化される。すなわち、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているとき、バックアップされた第2種の遊技情報については、その遊技情報が正常であれば、扉部材の開放有無に関係なく、初期化される。以上のように、遊技可能状態であるときに電源断された後に電源投入される状況において、扉部材の開放有無を考慮しない部分を設けることで、遊技機の仕様又は設計の変更等を容易に行うことが可能となる。

30

【0219】

(26) 設定確認可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときには、扉部材が開放されているかに関係なく、バックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときにはバックアップされた遊技情報の中でも第2種の遊技情報について初期化される。すなわち、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているとき、バックアップされた遊技情報については、その遊技情報が正常であれば、扉部材の開放有無に関係なく、初期化される。以上のように、設定確認可能状態であるときに電源断された後に電源投入される状況において、扉部材の開放有無を考慮しない部分を設けることで、遊技機の仕様又は設計の変更等を容易に行うことが可能となる。

40

【0220】

(27) 設定変更可能状態において設定値(設定情報)を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率(特別遊技に関する有利度合い)に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。但し、このようなパチンコ遊技機において、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているからといって設定値を変更可能に構成しては、例えば

50

、扉部材を開放させることなく、不正にRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されて設定値が変更されてしまうことも考えられる。特に、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには、バックアップされた遊技情報の書き換えが不正に行われていることや、不正行為がバックアップされた遊技情報に影響を与えていることが考えられる。このため、電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉部材が開放されているときに限って、設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。

10

【0221】

(28) 電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉部材が開放されているとき、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報の何れも初期化される。このように、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されているときにおいて第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報の何れも初期化されることで、正常でない可能性のあるバックアップされた第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報に影響を受けずに、設定変更可能状態にて改めて設定された設定値に基づいて、復帰することができる。

【0222】

20

(29) 電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作され、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときであっても、扉部材が開放されていない状況では、遊技を行うことが不能な遊技不能状態となる。このように、遊技不能状態とすることで、扉部材を開放することを促すことができる。

【0223】

(30) 電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉部材が開放されていないとき、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。例えば、電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉部材が開放されていないときには、遊技不能状態となる。したがって、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化する必要性がなく、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化しないようにすることで、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化する制御を省くことができ、処理的な負担を軽減することができる。

30

【0224】

(31) 設定変更可能状態において設定値(設定情報)を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率(特別遊技に関する有利度合い)に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、設定値を変更可能な設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されている場合であっても、扉部材の開放が検知されているときに限って、設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。また、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、扉部材が開放されているとき、エラー状態(遊技不能状態)となり、特定態様でエラーが報知されるようにした。また、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、扉部材が開放されていないときには、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているかにかか

40

50

ならず、エラー状態となり、特定態様でエラーが報知されるようにした。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された場合、正常に設定値が設定されていないことが考えられる。このため、エラー状態となり、特定態様でエラーを報知することで、改めて設定値を設定しなければならないように促すことができる。「設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、扉部材が開放されているとき」と「設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、扉部材が開放されていないとき」では、同じ特定態様でエラーが報知される。このため、例えば、エラーを報知する態様を異ならせることによって、異なる事象を報知しているものと勘違いさせることを抑制できる。

10

【０２２５】

（３２）設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、遊技情報の中でも、第１種の遊技情報に関しては初期化されず、第２種の遊技情報に関しては初期化される。すなわち、遊技情報の中でも、第１種の遊技情報は初期化されない一方、第２種の遊技情報は初期化される。このように、遊技情報の全てではなく、一部を初期化することで、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作され、且つ、扉部材が開放されている状況において、初期化すべき遊技情報と、初期化すべきでない遊技情報と、を区別して、電源投入から復帰することができる。また、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、エラー状態となるとともに、第１種の遊技情報と第２種の遊技情報の何れも初期化されない。同様に、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、扉部材が開放されていないとき、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているかにかかわらず、エラー状態となるとともに、第１種の遊技情報と第２種の遊技情報の何れも初期化されない。例えば、エラー状態となる状況においては、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化する必要性がないことから、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化しないようにすることで、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化する制御を省くことができ、処理的な負担を軽減することができる。

20

30

【０２２６】

（３３）設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているときに限って、設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。また、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、「電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されているとき」と「電源投入に伴って、扉部材が開放していないとき」では、同じ特別態様でエラーが報知される。このため、例えば、エラーを報知する態様を異ならせることによって、異なる事象を報知しているものと勘違いさせることを抑制できる。

40

【０２２７】

（３４）電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、「電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されてい

50

るとき」と「電源投入に伴って、扉部材が開放されていないとき」では、エラー状態となるとともに、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化されない。例えば、エラー状態となる状況においては、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化する必要性がないことから、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化しないようにすることで、第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報を初期化する制御を省くことができ、処理的な負担を軽減することができる。

【0228】

(35) 設定値を変更可能な設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときでも、扉部材が開放されているときに限って、設定変更可能状態となる。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。また、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、「電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、扉部材が開放されているとき」、及び、「電源投入に伴って、扉部材が開放されていないとき」には、エラー状態となり、特定態様でエラーが報知されるようにした。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された場合、正常に設定値が設定されていないことが考えられる。このため、エラー状態とし、特定態様でエラーを報知することで、改めて設定値を設定することを促すことができる。更に、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、「電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、扉部材が開放されているとき」と「電源投入に伴って、扉部材が開放されていないとき」では、同じ特定態様でエラーが報知される。このため、例えば、エラーを報知する態様を異ならせることによって、異なる事象を報知しているものと勘違いさせることを抑制できる。また、特別態様とは異なる特定態様でエラーが報知されるため、エラーの態様が特別態様と特定態様の何れであるかによって、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたかを特定することができる。

【0229】

(36) 特定態様でエラーが報知されているときと、特別態様でエラーが報知されているときと、の何れであっても、演出表示装置11（表示装置）の表示内容は、同一となるようにした。このため、演出表示装置11の表示内容からは、バックアップされた遊技情報が正常であると判定されたかについては特定することができないため、表示器45（報知手段）において報知されているエラーが特定態様と特別態様の何れであるかを確認する必要がある。これにより、エラー状態となったときに、表示器45におけるエラーの態様を確認することを効果的に促すことができる。

【0230】

(37) 複数の設定値（設定情報）のうち何れかの設定値を設定することを可能に構成することによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、このような興趣の低下を抑制し得るパチンコ遊技機において、遊技可能状態及び設定確認可能状態のうち何れかであるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されているときに、設定確認可能状態となり得るようにした。これにより、設定確認可能状態となれば、設定中の設定値を確認することが可能となる。一方で、設定変更可能状態であるときに電源断された後においては、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されたとしても、設定確認可能状態ではなく、遊技を行うことが不能な遊技不能状態となるようにした。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された場合、正常に設定値が設定されていないことが考えら

れる。このため、設定変更可能状態であるときに電源断された後においては、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち設定器４３のみが操作されたとしても、遊技不能状態となるようにすることで、改めて設定値を設定しなければならないように促すことができる。

【０２３１】

（３８）遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れであるときに電源断されたとしても、その後において電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されていても、扉部材が開放されているときに限って、設定変更可能状態となる。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。

10

【０２３２】

（３９）遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れであるときに電源断されたときであっても、当該電源断された後、電源投入に伴って、扉部材が開放されているときにおいて、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときには第１種の遊技情報と第２種の遊技情報のうち第２種の遊技情報が初期化される。一方、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち設定器４３のみが操作されているときには、第１種の遊技情報と第２種の遊技情報の何れも初期化されないようにした。このように、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３の両方を操作する場合と、設定器４３のみを操作する場合と、で第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報のうち第２種の遊技情報の初期化有無を異ならせることにより、第２種の遊技情報の初期化をRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３の操作によって選択することが可能となる。

20

【０２３３】

（４０）設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されている場合であっても、扉部材が開放されているときに限って、再び設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。更に、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、扉部材が開放されていない状況、及び、扉部材が開放されていたとしてもRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていない状況では、遊技を行うことが不能な遊技不能状態となるようにした。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された場合、正常に設定値が設定されていないことが考えられる。このため、扉部材が開放されているかに関係なく、遊技不能状態に制御することで、改めて設定値を設定しなければならないように促すことができる。

30

【０２３４】

（４１）設定変更可能状態であるときに電源断された後において、電源投入に伴って、「扉部材が開放されていないとき」又は「扉部材が開放されているときであっても、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないとき」において、遊技不能状態となる。このとき、バックアップされた遊技情報が正常であるときには特定態様でエラーが報知される一方、バックアップされた遊技情報が正常でないときには特別態様でエラーが報知される。これにより、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入されてから遊技不能状態となる場合であっても、エラーの態様が特別態様と特定態様の何れであるかによって、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常であると判定されたかを特定することができる。

40

【０２３５】

（４２）設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリ

50

アスイッチ４２及び設定器４３が操作され、且つ、扉部材が開放されているときに設定変更可能状態となるときでも、バックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときには第１種の遊技情報と第２種の遊技情報のうち第２種の遊技情報が初期化される。一方、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには、第１種の遊技情報と第２種の遊技情報の何れも初期化される。このため、正常でない遊技情報に基づいて復帰してしまうことや、正常でない遊技情報に基づいて遊技が行われることを抑制できる。

【０２３６】

（４３）設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２に加えて設定器４３が操作されているときであって、且つ、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉部材が開放されているときに限って、設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。また、RWMクリアスイッチ４２に加えて設定器４３を操作しなければ、電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、扉部材が開放されているときであっても、設定変更可能状態とならない。このため、例えば、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち一方のみを操作していても設定変更可能状態となる場合に比して、設定変更可能状態とするためのセキュリティを向上させることができる。

【０２３７】

（４４）電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報の何れも初期化される。このように、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されているときにおいて第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報の何れも初期化されるように構成することで、正常でない可能性のあるバックアップされた第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報に影響を受けずに、設定変更可能状態にて改めて設定された設定値に基づいて、復帰することができる。また、電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときにおいて、電源投入に伴って、「RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうちRWMクリアスイッチ４２のみが操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているとき」及び「扉部材が開放されていないとき」、遊技を行うことが不能な遊技不能状態となり、第１種の遊技情報と第２種の遊技情報の何れも初期化されない。このように、遊技不能状態となるときには、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化する必要性がなく、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化しないようにすることで、第１種の遊技情報及び第２種の遊技情報を初期化する制御を省くことができ、処理的な負担を軽減することができる。

【０２３８】

（４５）設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、設定変更可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されているときには、エラー状態となり、特定態様でエラーが報知される。例えば、設定変更可能状態であるときに電源断された場合、正常に設定値が設定されていないことが考えられる。このため、エラー状態とし、特定態様でエラーを報知することで、改めて設定値を設定することを促すことができる。更に、電源

断された後、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、エラー状態となり、特別態様でエラーが報知される。バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには、バックアップされた遊技情報の書き換えが不正に行われていることや、不正行為がバックアップされた遊技情報に影響を与えていることが考えられる。このため、エラー状態とし、特別態様でエラーを報知することで、改めて設定値を設定することを促すことができる。また、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち少なくとも一方が操作されていないときであって、且つ、扉部材が開放されているとき、バックアップされた遊技情報が正常であると判定されたときは特定態様でエラーが報知される一方、正常でないと判定されたときは特別態様でエラーが報知される。これにより、エラーの態様が特別態様と特定態様の何れであるかによって、バックアップされた遊技情報が正常であると判定されたかを特定することができる。

10

【０２３９】

（４６）設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されている場合であっても、扉部材が開放されているときに限って、設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。また、遊技可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうちRWMクリアスイッチ４２のみが操作されているとき、扉部材が開放されているかにかかわらず、設定変更可能状態とならずに遊技可能状態となる。このように、扉部材が開放されていたとしても、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうちRWMクリアスイッチ４２のみが操作されているときには設定変更可能状態とならないため、設定変更可能状態とするためにはRWMクリアスイッチ４２に加えて設定器４３を操作しなければならない。このように構成することにより、設定変更可能状態とするためのセキュリティを高めることができる。

20

30

【０２４０】

（４７）遊技可能状態であるときに電源断された後、電源投入に伴って、「RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているとき」、「RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されていないとき」及び「RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうちRWMクリアスイッチ４２のみが操作されているとき」の何れであっても、バックアップされた遊技情報の中でも第２種の遊技情報について初期化される。このように、バックアップされた遊技情報については、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときとRWMクリアスイッチ４２のみが操作されているときの何れにおいても、扉部材の開放に関係なく、初期化される。一方、設定変更可能状態については、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されていないければ、設定変更可能状態とならない。このように、遊技可能状態であるときに電源断された後に電源投入される状況において、「RWMクリアスイッチ４２に加えて設定器４３が操作されているか」又は「RWMクリアスイッチ４２に加えて設定器４３が操作されているときに扉部材が開放されているか」を考慮する部分と考慮しない部分を設けることで、遊技機の仕様又は設計の変更等を容易に行うことが可能となる。

40

【０２４１】

（４８）電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ４２及び設定器４３のうち設定器４３のみが操作されているときに、設定中の設定値を確認可能な設定確認可能状態となり得るようにした。これにより、設定確認可能状態となれば、設定中の設定値を確認することが

50

可能となり、設定値の変更が必要か、つまり、設定変更可能状態とする必要があるか、について、設定変更可能状態としなくても確認することができる。

【0242】

(49) 設定変更可能状態において設定値を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当り確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れであるときに電源断されたとしても、その後において電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されていても、扉部材の開放が検知されているときに限って、設定変更可能状態となる。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。

10

【0243】

(50) 電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであっても、扉部材が開放されていないときには、電源断されたときの状況に応じて、電源投入された後の状況を異ならせた。特に、扉部材が開放していないにもかかわらずRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されている状況とは、不正が行われていることや扉部材に物が挟まっていることなども考えられる。更に、設定値を変更するために設定変更可能状態としているときに電源断される状況とは、停電などが発生したときも考えられるが、不正に電源断されたことも考えられる。したがって、設定変更可能状態であるときに電源断されたときには、RWMクリアスイッチ42と設定器43が操作されていたとしても、扉部材が開放されていなければ遊技不能状態へと復帰するように構成することによって、不正による設定値の変更を抑制できる。

20

【0244】

(51) 電源断された後、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであっても、且つ、扉部材が開放されているときにおいて、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定されたときには、第1種の遊技情報と第2種の遊技情報の何れも初期化される。これにより、正常でない可能性のある第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報に基づいて復帰してしまい、正常でない可能性のある第1種の遊技情報及び第2種の遊技情報に基づいて遊技が行われてしまうことを抑制できる。

30

【0245】

(52) 設定変更可能状態において設定値（設定情報）を変更可能にすることによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当り確率（特別遊技に関する有利度合い）に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。このようなパチンコ遊技機において、遊技可能状態、設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れであるときに電源断されたとしても、その後において電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されていても、扉部材が開放されているときに限って、バックアップされた遊技情報が正常かにかかわらず、設定変更可能状態となるように構成した。これにより、扉部材を開放せずにRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されて設定変更可能状態となることを抑制できる。この結果、例えば、不正による設定値の変更を抑制できる。

40

【0246】

(53) 電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであっても、扉部材が開放されていないときには、電源断時の状況に応じて、電源投入されてからの状況を異ならせた。特に、扉部材が開放していないにもかかわらずRWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されている状況とは、不正が行われていることや扉部材に物が挟まっていることなども考えられる。更に、設定値を変更するために設定変更可能状態としているときに電源断される状況とは、停電などが発生したときも考えられるが、不正に電源断されたことも考えられる。したがって、設定変更可能状態であると

50

きに電源断されたときには、RWMクリアスイッチ42と設定器43が操作されていたとしても、扉部材が開放されていなければ遊技不能状態へと復帰するように構成することによって、不正による設定値の変更を抑制できる。また、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合には、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42と設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、扉部材が開放されていたとしても、遊技不能状態となる。これにより、正常でない遊技情報に基づいて復帰すること、そして、正常でない遊技情報に基づいて復帰した遊技機において遊技が行われてしまうことを抑制できる。

【0247】

(54) 電源投入されてから、設定値(設定情報)を変更可能な設定変更可能状態とすることを可能に構成することによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率(特別遊技に関する有利度合い)に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、設定されている設定値を確認可能な設定確認可能状態とすることを可能に構成することによって、設定値の変更が必要か否かについて、確認することが可能である。更に、遊技を行うことが不能な遊技不能状態に制御可能に構成することで、例えば、バックアップされた遊技情報が正常でないにもかかわらず、その正常でない遊技情報に基づいて復帰してしまうことを抑制するなど、遊技を行うことが可能な遊技可能状態に復帰させないようにすることも可能となる。また、電源投入されてからは、電源断時の状態と、電源投入に伴うバックアップ正常判定の結果と、電源投入に伴ってRWMクリアスイッチ42が操作されたかと、電源投入に伴って設定器43が操作されたかと、電源投入に伴って扉が開放されているかと、に応じた状態となる。そして、それらの組み合わせに適した状態とすることで、適切に復帰することが可能となる。

【0248】

(55) 遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態のうち何れであるときに電源断された後でも、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作されているときであって、且つ、扉部材が開放されているときには、バックアップされた遊技情報が正常にかかわらず、設定変更可能状態となる。このため、設定情報を変更しようとする者が調整することが困難な「電源断時の状態」や「バックアップ正常判定の結果」に関係なく、設定変更可能状態としたいときには、扉部材を開放し、RWMクリアスイッチ42及び設定器43を操作すればよく、例えば、「電源断時の状態」や「バックアップ正常判定の結果」を調整するなどといった手間がない。

【0249】

(56) 遊技可能状態、設定確認可能状態、設定変更可能状態及び遊技不能状態のうち何れであるときに電源断された後でも、電源投入に伴ってバックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合において、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないときには、扉部材が開放されているにかかわらず、遊技を行うことが不能な遊技不能状態となる。このため、バックアップされた遊技情報が正常でない場合においては、電源投入に伴って、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていない場合、遊技不能状態とすることで、正常でない可能性のあるバックアップされた遊技情報に基づいて復帰してしまうことを抑制できる。

【0250】

(57) 電源投入されてから、設定値(設定情報)を変更可能な設定変更可能状態に制御可能に構成することによって、同一のパチンコ遊技機での遊技の展開に変化を生じさせることができる。つまり、大当たり確率(特別遊技に関する有利度合い)に変化を生じさせることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、設定されている設定値を確認可能な設定確認可能状態とすることが可能に構成することによって、設定情報の変更が必要か否かについて、確認することが可能である。また、バックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合においては、扉部材が開放されているときであって、且つ、RW

Mクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電源断されたときの状態が設定確認可能状態と設定変更可能状態のうち何れであるかによって、電源投入されてからの状態が異なる。一方で、バックアップされた遊技情報が正常でないと判定された場合においては、扉部材が開放されているときであって、且つ、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電源断されたときに設定確認可能状態と設定変更可能状態のうち何れであったとしても、電源投入されてから遊技不能状態となる。以上のように、バックアップされた遊技情報が正常であれば、電源断されたときに設定確認可能状態と設定変更可能状態の何れであるかに応じた状態とすることで、適切に復帰することが可能となる。一方で、バックアップされた遊技情報が正常でなければ、電源断されたときに設定確認可能状態と設定変更可能状態の何れであったとしても、遊技不能状態とすることで、正常でない可能性の高い遊技情報に基づいて復帰してしまうことを抑制できる。

10

【0251】

(58) バックアップされた遊技情報が正常であると判定された場合と正常でないと判定された場合の何れであっても、扉部材が開放されているときであって、且つ、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されていないとき、電源断されたときに設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち何れであるかによって、電源投入されてからの状態は異ならない。このように、電源断されたときに遊技可能状態と設定確認可能状態の何れであっても、それによって電源投入されてからの状態に変わりがないため、例えば、電源断されたときに遊技可能状態と設定確認可能状態の何れであるかによって電源投入されてからの状態を異ならせる場合に比して、処理の負担を軽減することができる。

20

【0252】

(59) 設定変更可能状態に関する設定変更報知や設定確認可能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れる。表示と音を関連した報知とすることによって、設定変更可能状態であること、又は、設定確認可能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。

【0253】

(60) バックアップされている遊技情報を初期化して遊技可能状態となる場合において、設定変更可能状態を経るときと設定変更可能状態を経ないときの何れであっても、遊技可能状態とな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。

30

【0254】

(61) バックアップされている遊技情報を初期化せずに遊技可能状態となる場合において、設定確認可能状態を経るときと設定確認可能状態を経ないときの何れであっても、遊技可能状態とな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、復電したことを分かり易い報知で実現することができる。

【0255】

(62) 設定変更可能状態を経て遊技可能状態となるときにはRWMクリア報知を実行させ、設定確認可能状態を経て遊技可能状態となるときには復電報知を実行させる。そして、これらのうち何れのルートで遊技可能状態となるかに応じて実行される報知の報知態様を異ならせることで、設定変更可能状態を経て遊技可能状態となったか、設定確認可能状態を経て遊技可能状態となったか、を分かり易い報知で実現することができる。

40

【0256】

(63) 遊技可能状態となったことを報知するRWMクリア報知や復電報知を、扉開放報知よりも優先して実行させることにより、扉部材を開放して電源投入された場合であっても、電源投入によってパチンコ遊技機10がどのように遊技可能状態となったかを認識させ易くなる。

【0257】

50

（６４）設定変更可能状態や設定確認可能状態であることは扉部材を開放しなくても認識可能な態様で報知（設定変更報知、設定確認報知）を行うが、設定値（設定情報）自体は扉部材を開放しないと認識し得ない態様で報知する。扉部材は、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、設定値自体を遊技者などに視認されてしまうことを抑制することができる。

【０２５８】

上記実施形態は、以下のように変更して実施することができる。上記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。

・電源断時の状態がどのような状態であったか、バックアップされた遊技情報が正常であるか、扉部材が開放されているか、ＲＷＭクリアスイッチ４２が操作されているか、及び、設定器４３が操作されているかに応じて、図６に示すように、遊技可能状態、設定変更可能状態、設定確認可能状態及び遊技不能状態のうち何れかの状態とするにあたっては、図８及び図９に示す電源投入処理に限らない。例えば、バックアップされた遊技情報が正常であるかを判定する処理は、扉部材が開放されているかを判定する処理よりも後に行われるように構成してもよい。すなわち、電源投入処理において、電源断時の状態がどのような状態であったかを判定する処理、バックアップされた遊技情報が正常であるかを判定する処理、扉部材が開放されているかを判定する処理、ＲＷＭクリアスイッチ４２が操作されているかを判定する処理、及び、設定器４３が操作されているかを判定する処理の前後関係は、変更してもよい。

【０２５９】

・図８及び図９の電源投入処理において設定変更処理を行う場合において、ステップＳ１０５における第２初期化処理及びステップＳ１１５における第１初期化処理のうち一方又は両方を省略し、設定変更処理において第１初期化処理（図１０に示すステップＳ２０６の処理）を行うように構成してもよい。

【０２６０】

・電源投入処理において、電源断時の状態が遊技可能状態であるか、又は、電源断時の状態が設定確認可能状態であるか、を判定するように構成してもよい。そして、電源断時の状態が遊技可能状態と設定確認可能状態であるかによって、電源投入から制御される状態が異なる場合があってもよい。すなわち、遊技可能状態に制御されているときに電源断された場合と、設定確認可能状態に制御されているときに電源断された場合と、で電源投入されたときに制御される状態が異なる場合があってもよい。例えば、設定確認可能状態に制御されているときに電源断され、その後、電源投入時に扉部材が開放されているとともに、電源投入に伴って、ＲＷＭクリアスイッチ４２及び設定器４３のうちＲＷＭクリアスイッチ４２のみが操作されている場合、遊技不能状態となるように構成してもよい。

【０２６１】

・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、遊技可能状態となること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、遊技可能状態となることまでに、第１初期化処理が行われたか、設定変更可能状態を経たか、設定確認可能状態を経たか、に関係なく、実行されるようにしてもよい。つまり、演出用可動体の初期動作からは、設定変更可能状態と設定確認可能状態のうち何れの状態が終了したかを区別不能である。なお、例えば、設定変更可能状態を経て遊技可能状態となったことに伴う演出用可動体の初期動作と、設定確認可能状態を経て遊技可能状態となったことに伴う演出用可動体の初期動作と、を異ならせて、設定変更可能状態と設定確認可能状態のうち何れの状態が終了したかを区別可能に構成してもよい。また、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可能状態と設定確認可能状態のうち何れの状態が終了したのかを区別可能に、ＲＷＭクリア報知と復電報知が実行されるように構成してもよい。また、演出用可動体の動作によって、設定変更可能状態と設定確認可能状態のうち何れの状

10

20

30

40

50

態が終了したのかを区別不能に、RWMクリア報知と復電報知が実行されるように構成してもよい。また、これらの演出用可動体の動作によるRWMクリア報知と復電報知は、他の手段によるRWMクリア報知と復電報知に代えて、又は、加えて実行されてもよい。

【0262】

・第1遊技不能処理と第2遊技不能処理の何れが行われた場合であっても、表示器45において表示される文字列（エラーの態様）は、同一であってもよい。例えば、上記実施形態において、第1遊技不能処理に代えて第2遊技不能処理が行われるように構成してもよいし、第2遊技不能処理に代えて第1遊技不能処理が行われるように構成してもよい。その他、一部又は全部の第1遊技不能処理に代えて第2遊技不能処理が行われるように構成してもよいし、一部又は全部の第2遊技不能処理に代えて第1遊技不能処理が行われるように構成してもよい。

10

【0263】

・第1遊技不能処理が行われたときに表示器45において「―E1」が表示されるように構成したが、例えば、第1遊技不能処理が行われたときに限らず、設定値に関するエラーが発生したときには、表示器45において「―E1」が表示されるように構成してもよい。このとき、第2遊技不能処理が行われたときに表示器45において「―E2」が表示されるように構成してもよい。この場合、表示器45において「―E1」が表示された場合、「設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されておらず、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常であると判定された」ことによるエラー以外の設定エラーが発生したことを特定できる。以上のように、表示器45において「―E1」が表示されたときには、表示器45において「―E2」が表示される条件以外の条件が成立する設定エラーが発生したことを特定可能に構成してもよい。

20

【0264】

同様に、第2遊技不能処理が行われたときに表示器45において「―E2」が表示されるように構成したが、例えば、第2遊技不能処理が行われたときに限らず、設定値に関するエラーが発生したときには、表示器45において「―E2」が表示されるように構成してもよい。このとき、第1遊技不能処理が行われたときに表示器45において「―E1」が表示されるように構成してもよい。この場合、表示器45において「―E2」が表示された場合、「設定変更可能状態に制御されているときに電源断された後、電源投入に伴って、開放検知センサSE7が扉部材の開放を検知しているときであって、且つ、RWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち少なくとも一方が操作されておらず、電源投入に伴うバックアップ正常判定においてバックアップされた各種情報が正常でないと判定された」ことによるエラー以外の設定エラーが発生したことを特定できる。また、設定情報が正常でない（異常である）ことを条件として、第2遊技不能処理が実行されるように構成し、表示器45において「―E2」が表示されるように構成してもよい。以上のように、表示器45において「―E2」が表示されたときには、表示器45において「―E1」が表示される条件以外の条件が成立する設定エラーが発生したことを特定可能に構成してもよい。

30

40

【0265】

・一部又は全部の第1初期化処理に代えて第2初期化処理が行われるように構成してもよいし、一部又は全部の第2初期化処理に代えて第1初期化処理が行われるように構成してもよい。例えば、電源投入処理において、ステップS112、ステップS115及びステップS123における第1初期化処理のうちステップS115における第1初期化処理に代えて第2初期化処理が行われるように構成してもよい。また、ステップS105において、設定値に関する情報、つまり、第1種の遊技情報が正常である場合には、第1初期化処理が行われるように構成してもよい。すなわち、ステップS105においては、第1種の遊技情報が正常であるか否かに応じて、第1初期化処理又は第2初期化処理が行われる

50

ように構成してもよい。その他、第1遊技不能処理及び第2遊技不能処理のうち少なくとも一方が行われる際には、第1初期化处理又は第2初期化处理が行われるように構成してもよい。例えば、第1遊技不能処理が行われる際には第2初期化处理が行われる一方、第2遊技不能処理が行われる際には第1初期化处理が行われるように構成してもよい。

【0266】

・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ってもよく、例えば、磁気感知や誘導磁界検知であってもよい。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ってもよく、例えば、満杯であってもよい。また、設定エラー報知の実行中、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）では設定エラー報知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実行してもよい。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、その報知態様は第2報知態様としてもよい。

10

【0267】

・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実行しない」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実行する」ように構成してもよい。又は、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エラーの報知を実行するようにしてもよい。

20

【0268】

・RWMクリア報知と復電報知が、スピーカSP、装飾ランプLA1、LA2及び演出表示装置11で行われる場合、設定変更可能状態と設定確認可能状態のうち何れの状態が終了したかを区別可能な手段と、設定変更可能状態と設定確認可能状態のうち何れの状態が終了したかを区別不能な手段と、に別けてもよい。例えば、装飾ランプLA1、LA2及び演出表示装置11からは設定変更可能状態と設定確認可能状態のうち何れの状態が終了したかを区別可能な一方、スピーカSPからは設定変更可能状態と設定確認可能状態のうち何れの状態が終了したかを区別不能に構成してもよい。

【0269】

・異なる手段において設定変更報知を実行する場合、当該報知は、同じ時期に開始及び終了しなくてもよい。同様に、異なる手段において設定確認報知を実行する場合、当該報知は、同じ時期に開始及び終了しなくてもよい。また、異なる手段においてRWMクリア報知を実行する場合、当該報知は、同じ時期に開始及び終了しなくてもよい。同様に、異なる手段において復電報知を実行する場合、当該報知は、同じ時期に開始及び終了しなくてもよい。例えば、スピーカSPにおいてRWMクリア報知の実行が開始される時期は、演出表示装置11及び装飾ランプLA1、LA2においてRWMクリア報知の実行が開始される時期よりも後であってもよい。

30

【0270】

・上記実施形態において、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。例えば、主制御CPU41aが第1初期化处理又は第2初期化处理を行った場合、副制御CPU50aは、バックアップされた副制御RWM50cの記憶内容を初期化するように構成してもよい。

40

【0271】

・設定スイッチは、RWMクリアスイッチ42などの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。また、設定スイッチの操作は、押しボタン式に限らず、レバー式、ダイヤル式など、任意に変更してもよい。

【0272】

・実施形態において、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、設定スイッチは、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

50

れていてもよい。

【0273】

・図12及び図13における時点X13～時点X16において、不正に関するスイッチは無効であってもよい。すなわち、設定確認可能状態に制御されているときには、設定制御状態に関するスイッチ以外の不正に関するスイッチを含む各種スイッチは無効であってもよい。また、設定変更可能状態に制御されているときには、設定制御状態に関するスイッチ以外の不正に関するスイッチを含む各種スイッチは無効であってもよい。

【0274】

・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もよいし、主制御基板40に情報を送信可能な払出制御基板に備えてもよい。

10

【0275】

・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、設定変更及び設定確認のエラー報知の優先度は、RWMクリア及び復電のエラー報知の優先度よりも高くしてもよいし、低くしてもよい。また、設定変更のエラー報知の優先度と設定確認のエラー報知の優先度を異ならせてもよいし、RWMクリアのエラー報知の優先度と復電のエラー報知の優先度を異ならせてもよい。その他、設定エラーのエラー報知の優先度をエラー報知の中で最も高い優先度としなくてもよく、例えば、設定エラーのエラー報知よりも優先度が高いエラー報知があってもよい。

20

【0276】

・実施形態において、設定値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。

【0277】

・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。例えば、設定器43は、第1状態と、第2状態と、第3状態と、に操作可能に構成してもよい。このとき、第1状態は、上記実施形態においてRWMクリアスイッチ42及び設定器43の両方が操作されたものと特定される状態としてもよい。第2状態は、上記実施形態においてRWMクリアスイッチ42及び設定器43のうち設定器43のみが操作されたものとして特定される状態としてもよい。第3状態は、上記実施形態においてRWMクリアスイッチ42及び設定器43の両方が操作されていないものとして特定される第3状態としてもよい。

30

【0278】

・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、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。

【0279】

・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、設定確認可能状態において、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。

40

【0280】

・実施形態において、扉部材が開放されずに、RWMクリアスイッチ42及び設定器43が操作され、遊技可能状態となった場合には、扉部材が開放されていなかったことにより設定制御状態とならなかったことを特定可能な報知を行なってもよい。

【0281】

・設定確認可能状態及び設定変更可能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、セキュリティ信号に代えて、セキュリティ信号とは異なる外部信号を

50

出力してもよい。例えば、「設定確認可能状態及び設定変更可能状態の両方に共通、且つ、専用の外部信号」又は「設定変更可能状態に専用の外部信号、又は、設定確認可能状態に専用の外部信号」などであってもよい。また、セキュリティ信号は、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。

【0282】

・設定確認可能状態及び設定変更可能状態のうち一方又は両方について、セキュリティ信号が出力される最低時間を設けてもよい。例えば、最低時間として30秒を定め、設定確認可能状態又は設定変更可能状態となってから最低時間内に設定確認可能状態又は設定変更可能状態が終了して遊技可能状態となったとしても、最低時間はセキュリティ信号が出力され続けるように構成してもよい。

10

【0283】

・設定確認可能状態及び設定変更可能状態の何れかとなったときに、所定期間（例えば50ms）にわたってセキュリティ信号を出力させ、設定器43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。

【0284】

・遊技可能状態となるとときに表示される「演出図柄の初期組み合わせ（初期図柄）」と「演出図柄の復電組み合わせ（復電図柄）」を同一としてもよい。これらの組み合わせは、はずれを認識し得る組み合わせであることが好ましい。また、遊技可能状態となったとき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。

20

【0285】

・設定変更可能状態を経て遊技可能状態となる場合、RWMクリア報知に加えて、「設定値を変更しました」の文字列を演出表示装置11に表示してもよいし、「設定値を変更しました」の文字列による音声をスピーカSP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。

【0286】

・確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機10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（所謂、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（所謂、ST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（所謂、V確変機）がある。実施形態のパチンコ遊技機10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10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ってもよい。

30

【0287】

・当り抽選にて大当りに当選した後、大当り遊技の付与開始を待機する大当り待機状態に制御されるように構成してもよい。そして、大当り待機状態において所定の入球口（例えば、ゲート17）への入球を契機に、大当り待機状態を終了し、大当り遊技の付与が開始されるように構成してもよい。このように構成する場合であっても、少なくとも当り抽選に当選したことが、大当り遊技の付与の条件となる。

40

【0288】

・実施形態の遊技機を、遊技球が特定領域を通過することを契機に大当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状態は、低ベース状態であって、大当り遊技中ではない状態である。

【0289】

・実施形態の遊技機は、大当り抽選（当り抽選）の他、小当り抽選（当り抽選）を行うパチンコ遊技機に具体化してもよい。一般的に、当り抽選にて小当りに当選した場合、特別ゲームの終了後に小当り遊技（当り遊技）が付与される。実施形態の遊技機は、例えば、通常の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に比して、単位時間あたりに小当りに当選

50

する回数（頻度）、又は、単位時間あたりに小当り遊技が付与される回数（頻度）が向上する状態（所謂、小当り R U S H）に制御可能なパチンコ遊技機に具体化してもよい。

【0290】

・実施形態は、パチンコ遊技機として、「羽根もの」、「ヒコーキタイプ」ともいわれる第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り遊技が生起される。この場合、ベース値を計数する状態技は、大当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（小当り）はベース値を計数する対象としてもよい。

10

【0291】

・主制御基板40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。

・実施形態のパチンコ遊技機10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、実施形態のパチンコ遊技機10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、又は、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10の構成、特に遊技盤YBの具体的な構成は任意に変更してもよい。

【0292】

・第1特別ゲームよりも第2特別ゲームが優先して実行されるように構成してもよいし、第1特別ゲーム及び第2特別ゲームの特別ゲームの種類に関係なく実行が保留された順序で実行されるように構成してもよい。また、第2特別ゲームよりも第1特別ゲームが優先して実行されるように構成してもよい。また、第1特別ゲームと第2特別ゲームを同時に実行可能に構成してもよい。

20

【0293】

・副制御基板50をサブ統括制御基板とし、副制御基板50とは別に演出表示装置11を専門に制御する表示制御基板、装飾ランプLA1、LA2を専門に制御する発光制御基板、スピーカSPを専門に制御する音制御基板を設けてもよい。このようなサブ統括制御基板とその他の演出を制御する基板を含めて副基板としてもよい。また、実施形態において、単一の基板に主制御基板40の主制御CPU41a及び副制御基板50の副制御CPU50aを搭載してもよい。また、表示制御基板、発光制御基板及び音制御基板を任意に組み合わせる単数又は複数の基板としてもよい。

30

【0294】

次に、上記実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

（イ）電力供給の開始に伴って所定制御が行われ、当該所定制御が行われた後、遊技を行うことが可能な遊技可能状態に制御される。

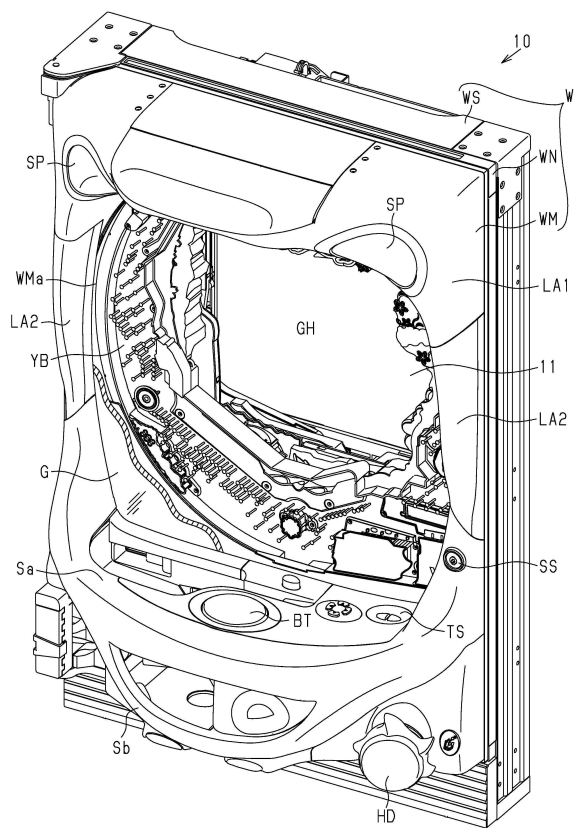
【符号の説明】

【0295】

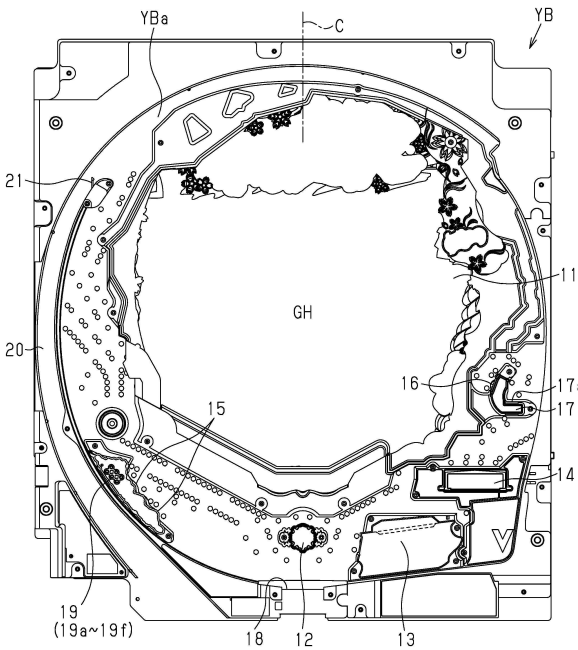
10…パチンコ遊技機、11…演出表示装置、14…大入賞口、40…主制御基板、41a…主制御CPU、41b…主制御ROM、41c…主制御RWM、50…副制御基板、50a…副制御CPU50a、50b…副制御ROM50b、50c…副制御RWM50c、42…RWMクリアスイッチ、43…設定器、LA1、LA2…装飾ランプ、SE7…開放検知センサ、SP…スピーカ、WN…中枠、WM…前枠。

40

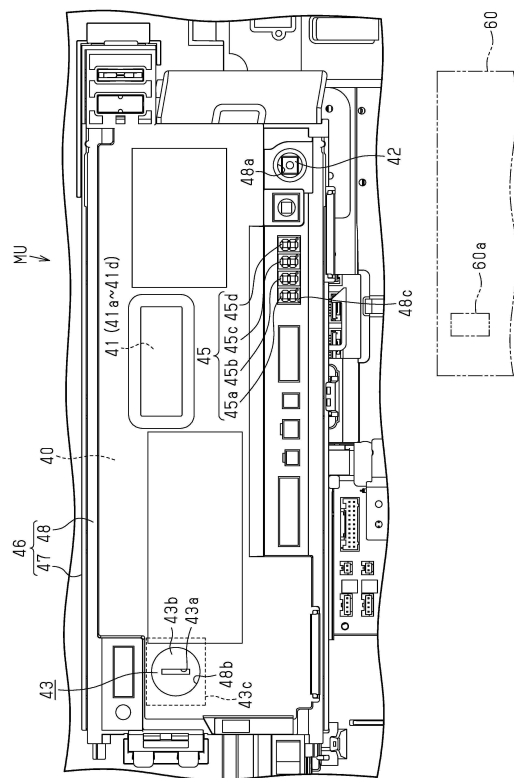
【図面】
【図 1】



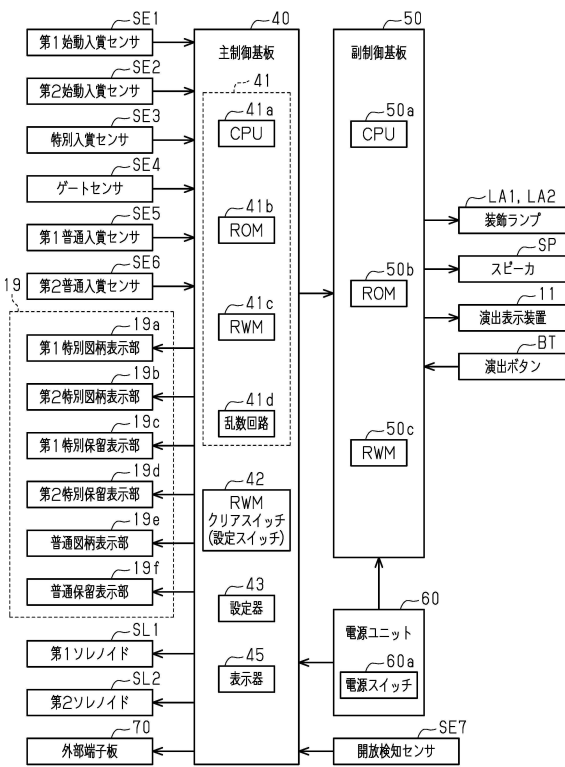
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

設定値 (設定情報)	表示器	大当り確率
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】

電源断時の 状態	扉部材	RWM	操作状態 (R: RWMクリアスイッチ, S: 設定器)			
			なし	Sのみ	Rのみ	S+R
遊技可能状態	開放	正常	遊技可能状態	設定確認 可能状態	遊技可能状態 (※1)	設定変更 可能状態 (※1)
設定確認 可能状態			遊技可能状態	設定確認 可能状態	遊技可能状態 (※1)	設定変更 可能状態 (※1)
設定変更 可能状態			遊技不能状態 (※E2)	遊技不能状態 (※E2)	遊技不能状態 (※E2)	設定変更 可能状態 (※1)
不問	異常		遊技不能状態 (※E1)	遊技不能状態 (※E1)	遊技不能状態 (※E1)	設定変更 可能状態 (※2)
遊技可能状態	閉鎖	正常	遊技可能状態	遊技可能状態	遊技可能状態 (※1)	遊技可能状態 (※1)
設定確認 可能状態			遊技可能状態	遊技可能状態 (※1)	遊技可能状態 (※1)	
設定変更 可能状態			遊技不能状態 (※E2)	遊技不能状態 (※E2)	遊技不能状態 (※E2)	遊技不能状態 (※E2)
不問		異常	遊技不能状態 (※E1)	遊技不能状態 (※E1)	遊技不能状態 (※E1)	遊技不能状態 (※E1)

※1) 第1初期化処理が行われる

※2) 第2初期化処理が行われる

※E1) 表示器45に、[—E1]が表示される

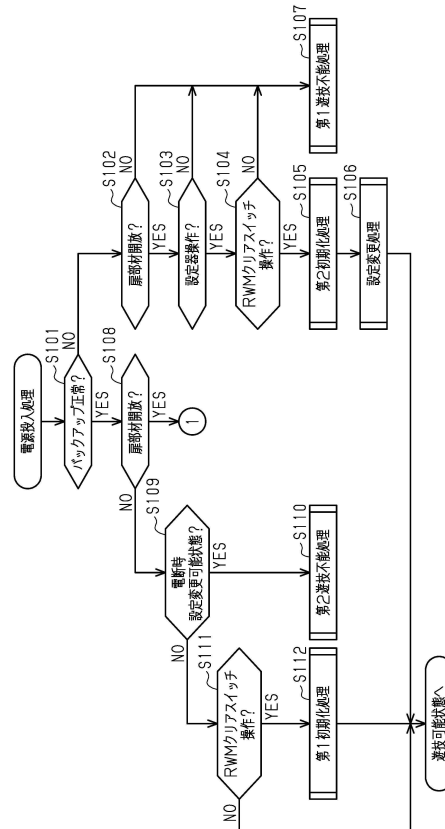
※E2) 表示器45に、 $[-E2]$ が表示される

10

【圖 7】

[illegible]

【図 8】

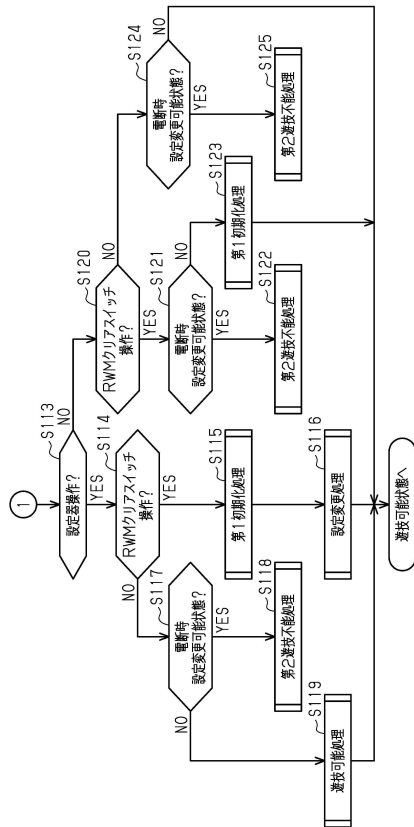


20

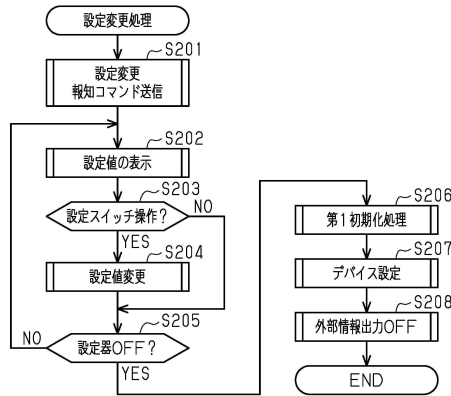
30

40

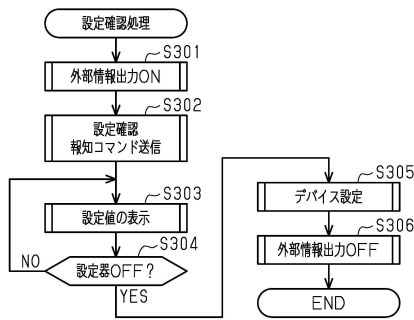
【図 9】



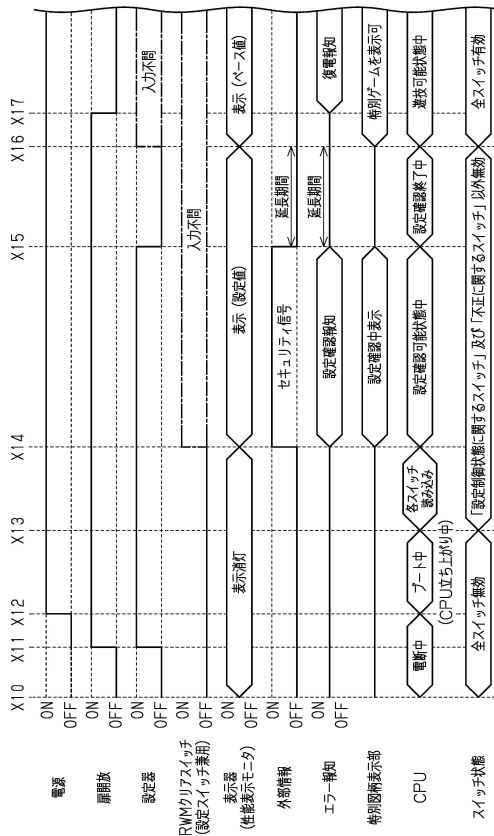
【図 10】



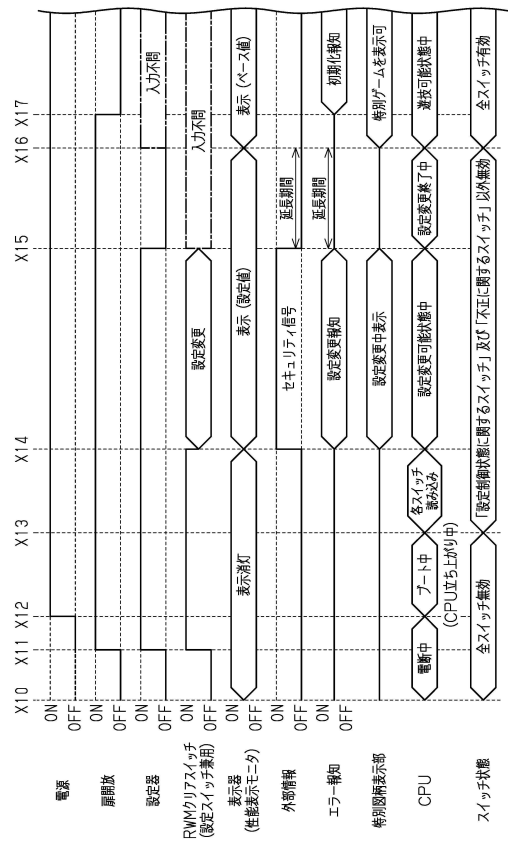
【図 11】



【図 12】



【図 1 3】



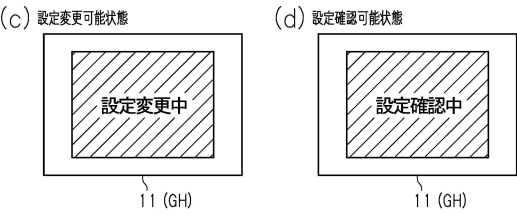
【図 1 4】

(a)

	設定変更可能状態	設定確認可能状態
音	設定変更可能状態の仕様	設定確認可能状態の仕様
光	設定変更可能状態の仕様	設定確認可能状態の仕様
表示	設定変更可能状態の仕様	設定確認可能状態の仕様

(b)

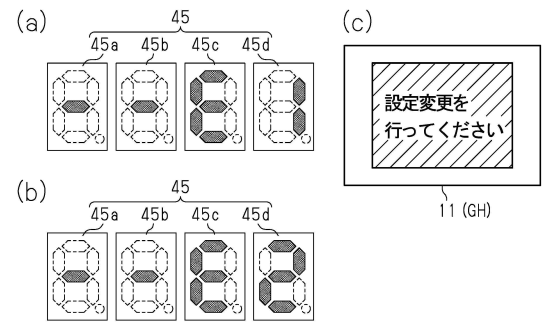
	RWMクリア報知	復電報知
音	RWMクリア報知の仕様	復電報知の仕様
光	RWMクリア報知の仕様	RWMクリア報知の仕様
表示	通常画面	通常画面



10

20

【図 1 5】



30

40

50

フロントページの続き

- 号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 達井 真嘉
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 小島 俊幸
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
- 審査官 佐藤 高之
- (56)参考文献 特開2018-126269(JP, A)
設定を搭載したば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05日
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02