(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6614932号
(P6614932)
(45)発行日　令和1年12月4日(2019.12.4)　(24)登録日　令和1年11月15日(2019.11.15)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 326Z
A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 141 頁)

(21)出願番号　特願2015-220947(P2015-220947)
(22)出願日　平成27年11月11日(2015.11.11)
(65)公開番号　特開2017-56175(P2017-56175A)
(43)公開日　平成29年3月23日(2017.3.23)
審査請求日　平成30年7月19日(2018.7.19)
(31)優先権主張番号　特願2015-180401(P2015-180401)
(32)優先日　平成27年9月14日(2015.9.14)
(33)優先権主張国・地域又は機関
日本国(JP)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110002055
特許業務法人ＪＡＺＹ国際特許事務所
(72)発明者　渡辺　直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　佐藤　和伸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

審査官　岩永　寛道

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行に応じたコマンドを含む複数種類のコマンドを生成し得る主制御手段と、
少なくとも演出画像を表示する演出手段と、
操作手段と、
前記主制御手段が生成したコマンドを受信し、受信した少なくとも前記主制御手段が生成したコマンドに基づいて、前記演出手段を制御する演出制御手段と
を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
所定の設定に関する設定値を記憶する記憶手段と、複数の設定値候補を選択状態のものとそうでないものとを識別可能な表示態様で示す設定画像を前記演出手段に表示させ、前記操作手段の選択操作に応じて前記選択状態の設定値候補を変える表示制御手段とを備え、
前記演出制御手段は、
前記設定画像の表示中において、前記操作手段の選択確定操作が行われた場合、その操作の時点の前記選択状態の設定値候補に基づいて前記記憶手段の設定値を更新し、前記選択確定操作が行われる前に所定の前記コマンドを受信した場合、当該コマンドの受信の時点の前記選択状態の設定値候補に基づいて前記記憶手段の設定値を更新すると共に前記設定画像を消去す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、弾発式パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
ぱちんこ遊技機は、遊技の進行を司る主制御基板と、遊技盤面の液晶ディスプレイや役物の制御を通じた遊技の演出を司る演出制御基板とを備えている。主制御基板は、遊技の進行に応じたコマンドを演出制御基板に送信し、演出制御基板は主制御基板から受信したコマンドに従って演出内容を決定するようになっている。主制御基板及び演出制御基板間のコマンドの送受信に関わる技術を開示した文献として、特許文献１がある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１１－９８１４３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、この種の遊技機では、主制御基板及び演出制御基板間の連携が円滑になされないと、遊技の興趣が損なわれる恐れがあった。
【０００５】
本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、遊技機における主制御基板及び演出制御基板間の連携を円滑に行えるようにすることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記課題を解決するため、本発明は、遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行に応じたコマンドを含む複数種類のコマンドを生成し得る主制御手段と、少なくとも演出画像を表示する演出手段と、操作手段と、前記主制御手段が生成したコマンドを受信し、受信した少なくとも前記主制御手段が生成したコマンドに基づいて、前記演出手段を制御する演出制御手段とを備える遊技機であって、前記演出制御手段は、所定の設定に関する設定値を記憶する記憶手段と、複数の候補画像を選択状態のものとそうでないものとを識別可能な表示態様で示す設定画像を前記演出手段に表示させ、前記操作手段の選択操作に応じて前記選択状態の候補画像を変える表示制御手段とを備え、前記演出制御手段は、前記設定画像の表示中において、前記操作手段の選択確定操作が行われた場合、その操作の時点の前記選択状態の候補画像に基づいて前記記憶手段の設定値を更新する一方、音量調整画像においてレベルマーカを調整する操作においては、レベルマーカを調整する操作をした時点で音量設定情報を更新し、前記設定画像の表示中において、前記選択確定操作が行われる前に前記主制御手段が生成したコマンドであるか否かに関わらず所定の前記コマンドを受信した場合、前記設定画像の表示開始の直前における前記記憶手段の設定値を維持することを特徴とする遊技機を提供する。

【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、遊技機における主制御基板及び演出制御基板間の連携を円滑に行うことができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。
【図２】図１に示す遊技機の背面側の斜視図である。
【図３】図１に示す遊技機の構成を示すブロック図である。

【図４】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
【図５】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
【図６】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
【図７】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
【図８】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
【図９】図１に示す遊技機の主制御基板から演出制御基板に送信される主要なコマンドを示す図である。
【図１０】図１に示す遊技機の主制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１】図１に示す遊技機の主制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。
【図１２】図１に示す遊技機の主制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。
【図１３】図１に示す遊技機の主制御基板の電源断監視処理を示すフローチャートである。
【図１４】図１に示す遊技機の主制御基板のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５】図１に示す遊技機の入力制御処理を示すフローチャートである。
【図１６】図１に示す遊技機の第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。
【図１７】図１に示す遊技機の事前判定テーブルの一例である。
【図１８】図１に示す遊技機の特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図１９】図１に示す遊技機の特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【図２０】図１に示す遊技機の大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２１】図１に示す遊技機の大当たり判定テーブル及び普通図柄抽選判定テーブルである。
【図２２】図１に示す遊技機の図柄判定テーブルの一例である。
【図２３】図１に示す遊技機の変動パターン決定テーブルの一例である。
【図２４】図１に示す遊技機の特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２５】図１に示す遊技機の特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２６】図１に示す遊技機の特別電動役物動作態様決定テーブルの一例である。
【図２７】図１に示す遊技機の大入賞口開放態様決定テーブルの一例である。
【図２８】図１に示す遊技機の大当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図２９】図１に示す遊技機の大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。
【図３０】図１に示す遊技機の普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】図１に示す遊技機の演出制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。
【図３２】図１に示す遊技機の演出制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。
【図３３】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
【図３４】図１に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機制御処理を示すフローチャートである。
【図３５】図１に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３６】図１に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３７】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
【図３８】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
【図３９】図１に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
【図４０】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図４１】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図４２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図４３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図４４】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図４５】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図４６】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図４７】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図４８】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図４９】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図５０】図１に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機中遊技コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図５１】図１に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
【図５２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図５３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図５４】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図５５】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御処理を示すフローチャートである。
【図５６】図１に示す遊技機における画面カウンタと各種画像との関係、及び選択カウンタと各種メニュー項目との関係を示す図である。
【図５７】図１に示す遊技機におけるメインメニュー画像を示す図である。
【図５８】図１に示す遊技機における店舗設定画像を示す図である。
【図５９】図１に示す遊技機におけるＲＴＣ設定画像を示す図である。
【図６０】図１に示す遊技機におけるエコモード設定画像を示す図である。
【図６１】図１に示す遊技機におけるデバッグモード設定画像を示す図である。
【図６２】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー操作制御処理を示すフローチャートである。
【図６３】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー操作制御処理を示すフローチャートである。
【図６４】図１に示す遊技機の演出制御基板の選択ボタン決定処理を示すフローチャートである。
【図６５】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図６６】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図６７】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図６８】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像を示す図である。
【図６９】図１に示す遊技機の画像表示装置の表示画像を示す図である。
【図７０】図１に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
【図７１】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図７２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図７３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図７４】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図７５】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図７６】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図７７】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図７８】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図７９】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８０】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８１】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８４】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８５】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８６】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図８７】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８８】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図８９】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図９０】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図９１】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図９２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
【図９３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図９４】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図９５】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図９６】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図９７】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図９８】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図９９】図１に示す遊技機の演出制御基板のタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。
【図１００】図１に示す遊技機の演出制御基板のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１０１】図１に示す遊技機の演出制御基板のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１０２】図１に示す遊技機の演出制御基板のデモ演出制御処理を示すフローチャートである。
【図１０３】図１に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。
【図１０４】図１に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
【図１０５】図１に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
【図１０６】図１に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
【図１０７】図１に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
【図１０８】図１に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
【図１０９】図１に示す遊技機における画面カウンタと各種画像との関係、及び選択カウンタと各移行先項目との関係を示す図である。
【図１１０】図１に示す遊技機における操作メイン画像を示す図である。
【図１１１】図１に示す遊技機におけるキャラクタ選択画像を示す図である。
【図１１２】図１に示す遊技機における楽曲選択画像を示す図である。
【図１１３】図１に示す遊技機における音量調整画像を示す図である。
【図１１４】図１に示す遊技機における新規遊技開始画像を示す図である。
【図１１５】図１に示す遊技機における新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像を示す図である。
【図１１６】図１に示す遊技機の認証に用いる携帯端末の表示画像の表示例を示す図である。
【図１１７】図１に示す遊技機におけるパスワード入力画像（情報入力要求画像）を示す図である。
【図１１８】図１に示す遊技機における遊技終了画像を示す図である。
【図１１９】図１に示す遊技機における遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像を示す図である。

【図１２０】図１に示す遊技機の認証に用いる携帯端末の表示画像の表示例を示す図である。
【図１２１】図１に示す遊技機における遊技履歴画像を示す図である。
【図１２２】図１に示す遊技機における遊技方法説明動画像を示す図である。
【図１２３】図１に示す遊技機におけるキャラクタ設定情報の更新処理を示す図である。
【図１２４】図１に示す遊技機における楽曲設定情報の更新処理を示す図である。
【図１２５】図１に示す遊技機における音量設定情報の更新処理を示す図である。
【図１２６】図１に示す遊技機における音量設定情報の更新処理を示す図である。
【図１２７】図１に示す遊技機の演出制御基板の選択ボタン決定処理を示すフローチャートである。
【図１２８】図１に示す遊技機の演出制御基板の選択ボタン決定処理を示すフローチャートである。
【図１２９】図１に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中コマンド受信時制御処理を示すフローチャートである。
【図１３０】図１に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
【図１３１】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１３２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１３３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１３４】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１３５】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１３６】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１３７】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１３８】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１３９】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１４０】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１４１】図１に示す遊技機の演出制御基板の変動開始時画像切換制御処理を示すフローチャートである。
【図１４２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１４３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１４４】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１４５】図１に示す遊技機の演出制御基板の特別遊技開始時画像切換制御処理を示すフローチャートである。
【図１４６】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１４７】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１４８】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１４９】図１に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１５０】図１に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
【図１５１】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１５２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１５３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１５４】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１５５】図１に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１５６】図１に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
【図１５７】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１５８】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１５９】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１６０】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図１６１】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１６２】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１６３】図１に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
【図１６４】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１６５】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１６６】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１６７】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【図１６８】図１に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理を示すフローチャートである。
【図１６９】図１に示す遊技機の演出制御基板の選択ボタン決定処理を示すフローチャートである。
【図１７０】図１に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中コマンド受信時制御処理を示すフローチャートである。
【図１７１】図１に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
＜第１実施形態＞
図１は、本発明の第１実施形態である遊技機１の正面図である。図２は、遊技機１の背面側の斜視図である。図３は、遊技機１全体の構成を示すブロック図である。図１に示すように、遊技機１の筐体は、略矩形状の外枠６０と、外枠６０の遊技領域６を視認可能に覆うガラス扉５０とを有している。
【００１０】
ガラス扉５０の一端部（遊技機１に正対して左側）はヒンジ機構部５１を介して外枠６０に連結されている。ガラス扉５０の他端部（遊技機１に正対して右側）にはロック機構が設けられている。ガラス扉５０のロック機構を専用の鍵により開錠すると、ガラス扉５０をヒンジ機構部５１により揺動させて遊技領域６を開放することができる。ガラス扉５０には、ガラス扉５０の開放を検出する扉開放スイッチ１８ａが設けられている。
【００１１】
ガラス扉５０における遊技領域６を覆う部分の外側には、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、第１特別図柄保留表示器２３、第２特別図柄保留表示器２４、普通図柄表示装置２２、及び普通図柄保留表示器２５が設けられている。
【００１２】
第１特別図柄表示装置２０は、遊技領域６の第１始動口１４への遊技球の入賞（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第２特別図柄表示装置２１は、遊技領域６の第２始動口１５への遊技球の入賞（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われる大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１は、各々が識別可能な複数種類の特別図柄を変動可能に表示する。第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１は、７セグメントのＬＥＤで構成されている。以降の説明では、第１特別図柄表示装置２０において変動表示される特別図柄を適宜「第１特別図柄」と呼び、第２特別図柄表示装置２１において変動表示される特別図柄を適宜「第２特別図柄」と呼ぶ。
【００１３】
第１特別図柄保留表示器２３は、第１特別図柄の変動の保留数を表示するものである。第２特別図柄保留表示器２４は、第２特別図柄の変動の保留数を表示するものである。
【００１４】
ここで、第１特別図柄の変動の保留は、第１始動口１４の始動入賞により第１特別図柄の変動を実行するための始動条件は成立したが、先に成立した始動条件の成立に基づく第１特別図柄又は第２特別図柄の変動が実行中であるときや遊技機１が遊技者に有利な特別遊技を実行中であるときに発生する。

【００１５】
同様に、第２特別図柄の変動の保留は、第２始動口１５の始動入賞により第２特別図柄の変動を実行するための始動条件は成立したが、先に成立した始動条件の成立に基づく第１特別図柄又は第２特別図柄の変動が実行中であるときや遊技機１が特別遊技を実行中であるときに発生する。
【００１６】
第１特別図柄保留表示器２３及び第２特別図柄保留表示器２４の各々は左右２つのＬＥＤから構成される。第１特別図柄保留表示器２３及び第２特別図柄保留表示器２４における保留数の表示態様について具体的に説明すると、第１特別図柄保留表示器２３では、第１特別図柄の変動の保留数が１個の場合には左のＬＥＤが点灯する。第１特別図柄の変動の保留数が２個の場合には右のＬＥＤが点灯する。第１特別図柄の変動の保留数が３個の場合には左のＬＥＤが点滅し、右のＬＥＤが点灯する。第１特別図柄の変動の保留数が４個の場合には左右２つのＬＥＤが点滅する。第２特別図柄保留表示器２４における保留数の表示態様は第１特別図柄保留表示器２３のそれと同じである。
【００１７】
普通図柄表示装置２２は、普通図柄ゲート１３を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の抽選結果を報知するものである。普通図柄表示装置２２は、各々を識別可能な複数種類の普通図柄を変動表示する。普通図柄保留表示器２５は、普通図柄の変動の保留数を表示するものである。普通図柄保留表示器２５は、左右２つのＬＥＤから構成される。普通図柄保留表示器２５における保留数の表示態様は第１特別図柄保留表示器２３及び第２特別図柄保留表示器２４のそれと同じである。
【００１８】
遊技機１の遊技領域６は略卵状をなしている。遊技領域６は、左右方向の中心よりも左側の左領域６Ｌと右側の右領域６Ｒとに分かれている。左領域６Ｌの左端部には、互いの間に遊技球よりも僅かに広い間隔を開けて弧状に延伸するレール５ａ、５ｂが設けられている。これらのレール５ａ、５ｂのうち内側のレール５ｂの上端部には球戻り防止片５ｃが設けられている。
【００１９】
遊技機１のガラス扉５０の上部における左隅及び右隅の僅かに内側には、左右各３個の演出用照明装置（ランプ）３４と、左右各１個の可動役物である枠演出用駆動装置（枠ギミック）３３ａとが設けられている。左側の枠演出用駆動装置３３ａは、左側の３個の演出用照明装置３４を覆うようにして枢着されている。また、右側の演出用駆動装置３３ａは、右側の３個の演出用照明装置３４を覆うようにして枢着されている。演出用照明装置３４は、ランプ制御基板１４０による制御の下、発光による遊技の演出を行う。枠演出用駆動装置３３ａは、ランプ制御基板１４０による制御の下、遊技の進行に伴って装置自体の動き（演出用照明装置３４を露出させる位置と演出用照明装置３４を覆う位置との間の開閉動作）による遊技の演出を行う。
【００２０】
遊技機１のガラス扉５０の上部における左右各３個の演出用照明装置３４の内側には、音声出力装置３２（スピーカ）が設けられている。音声出力装置３２は、画像制御基板１５０による制御の下、音響による遊技の演出（各種背景音楽（ＢＧＭ）の出力やサウンドエフェクトの出力）を行う。
【００２１】
ガラス扉５０における遊技領域６を覆う部分の下には、演出ボタン３５が設けられている。この演出ボタン３５は、押下操作により演出態様を変化させるためのものである。演出ボタン３５には、演出ボタン検出スイッチ３５ａが設けられている。演出ボタン検出スイッチ３５ａは、演出ボタン３５が押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。
【００２２】
演出ボタン３５の左には、十字キー３９が設けられている。十字キー３９は、上カーソ

ルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄからなる。上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄに囲まれた位置には中央キー３９Ｅが設けられている。

【００２３】

十字キー３９の上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄには、十字キー検出スイッチ３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、及び３９ｄが設けられている。中央キー３９Ｅには、中央キー検出スイッチ３９ｅが設けられている。十字キー検出スイッチ３９ａは、上カーソルキー３９Ａが押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｂは、下カーソルキー３９Ｂが押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｃは、左カーソルキー３９Ｃが押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｄは、右カーソルキー３９Ｄが押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。中央キー検出スイッチ３９ｅは、中央キー３９Ｅが押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。

【００２４】

ガラス扉５０における演出ボタン３５の裏側には遊技球を貯留する受け皿が設けられている。ガラス扉５０における演出ボタン３５の右下には、操作ハンドル３が設けられている。遊技者は、自身の右手で操作ハンドル３を握って時計回り方向に回す操作である発射操作を行う。

【００２５】

操作ハンドル３内にはタッチセンサ３ａが設けられている。タッチセンサ３ａは、遊技者の操作ハンドル３への接触による静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成される。ガラス扉５０の受け皿には、玉送りソレノイド４ｂが設けられている。玉送りソレノイド４ｂは、直進ソレノイドから構成される。操作ハンドル３の回動部の近傍には、発射ボリューム３ｂと発射用ソレノイド４ａが設けられている。発射ボリューム３ｂは、可変抵抗器から構成される。発射用ソレノイド４ａは、ロータリーソレノイドから構成される。

【００２６】

これらの各部３ａ、３ｂ、４ａ、４ｂは、発射制御基板１６０による制御の下、受け皿内の遊技球の遊技領域６への発射に関わる動作を行う。より具体的に説明すると、遊技者の手が操作ハンドル３に触れると、タッチセンサ３ａは、そのことを示すタッチ信号を発射制御基板１６０に供給する。遊技者の手が操作ハンドル３を回すと、発射ボリューム３ｂは、操作ハンドル３の回転量に応じて分圧した電圧を発射制御基板１６０に出力する。発射制御基板１６０は、タッチセンサ３ａからタッチ信号が供給されている間、発射ボリューム３ｂの出力電圧に基づいて発射用ソレノイド４ａや玉送りソレノイド４ｂを通電する制御を行う。

【００２７】

発射制御基板１６０の通電制御により、玉送りソレノイド４ｂは、受け皿にある遊技球を発射用ソレノイド４ａに直結された打出部材に向けて１個ずつ送り出す。発射用ソレノイド４ａは、打出部材を回転させる。受け皿から打出部材に向けて送り出された遊技球は、この打出部材の回転によってレール５ａ及び５ｂ間に打ち出され、レール５ａ及び５ｂに導かれて上昇する。レール５ａ及び５ｂ間を上昇した遊技球は、球戻り防止片５ｃを通過して遊技領域６に達し、遊技領域６内を予測不可能に落下する。

【００２８】

ここで、発射用ソレノイド４ａの回転速度は、発射制御基板１６０に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約９９．９（回／分）に設定されている。これにより、１分間における発射数は、発射用ソレノイド４ａが１回転する毎に１個発射されるため、約９９．９（個／分）となる。すなわち、１個の遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。

【００２９】

遊技領域６の上部には、遊技球の流下に影響を与える飾り部材７が設けられている。この飾り部材７の中心の下と左縁の下には、可動役物である盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ（盤面ギミック）が設けられている。盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃは、ランプ制御基板１４０による制御の下、遊技の進行に伴って装置自体の動き（遊技領域６の中央への進出）による遊技の演出を行う。

【００３０】

遊技領域６における左領域６Ｌの下方には複数個の一般入賞口１２が設けられている。一般入賞口１２には、一般入賞口１２における遊技球の通過を検出する一般入賞口検出スイッチ１２ａが設けられている。一般入賞口検出スイッチ１２ａが遊技球の通過を検出すると、所定個数（例えば１０個）の賞球が払い出される。

【００３１】

遊技領域６における右領域６Ｒの下方には第１大入賞口１６が設けられている。第１大入賞口１６は横長の矩形状をなしている。第１大入賞口１６には、第１大入賞口１６における遊技球の入球を検出する第１大入賞口検出スイッチ１６ａが設けられている。第１大入賞口検出スイッチ１６ａが遊技球の入球を検出すると、所定個数（例えば１５個）の遊技球が払い出される。

【００３２】

第１大入賞口１６には、特別電動役物である第１大入賞口開閉扉１６ｂ、及びこの第１大入賞口開閉扉１６ｂの開閉を切り替える第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃが設けられている。第１大入賞口開閉扉１６ｂは、第１大入賞口１６と略同寸法の矩形板状をなしている。第１大入賞口開閉扉１６ｂの下縁は第１大入賞口１６の下縁に揺動自在に枢着されている。第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃがオフになると、第１大入賞口開閉扉１６ｂは遊技領域６の盤面と略面一に起立して第１大入賞口１６を塞いだ閉鎖状態になる。第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃがオンになると、第１大入賞口開閉扉１６ｂは第１大入賞口１６の下縁を支点として前方に傾れた開放状態になる。

【００３３】

第１大入賞口開閉扉１６ｂが閉鎖状態にある間は、第１大入賞口１６の上方から落下してくる遊技球は、第１大入賞口１６の前をそのまま通過する。このため、第１大入賞口開閉扉１６ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第１大入賞口１６に入球しなくなる。一方、第１大入賞口開閉扉１６ｂが開放状態にある間は、第１大入賞口１６の上方から落下してくる遊技球の多くは、第１大入賞口開閉扉１６ｂの上方を向いた受け皿面に当たって第１大入賞口１６の側に導かれる。このため、第１大入賞口開閉扉１６ｂが開放状態にある間は、遊技球は第１大入賞口１６に入球し易くなる。

【００３４】

遊技領域６の中央下部には第２大入賞口１７が設けられている。第２大入賞口１７には、第２大入賞口１７における遊技球の入球を検出する第２大入賞口検出スイッチ１７ａが設けられている。第２大入賞口検出スイッチ１７ａが遊技球の入球を検出すると、所定個数（例えば１５個）の遊技球が払い出される。

【００３５】

第２大入賞口１７には、特別電動役物である第２大入賞口開閉扉１７ｂ、及びこの第２大入賞口開閉扉１７ｂの開閉を切り替える第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃが設けられている。第２大入賞口開閉扉１７ｂは、第２大入賞口１７と略同寸法の矩形板状をなしている。第２大入賞口開閉扉１７ｂの下縁は第２大入賞口１７の下縁に揺動自在に枢着されている。第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃがオフになると、第２大入賞口開閉扉１７ｂは遊技領域６の盤面と略面一に起立して第２大入賞口１７を塞いだ閉鎖状態になる。第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃがオンになると、第２大入賞口開閉扉１７ｂは第２大入賞口１７の下縁を支点として前方に傾れた開放状態になる。

【００３６】

第２大入賞口開閉扉１７ｂが閉鎖状態にある間は、第２大入賞口１７の右斜め上方及び左斜め上方から落下してくる遊技球は、第２大入賞口１７の前をそのまま通過する。この

ため、第２大入賞口開閉扉１７ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第２大入賞口１７に入球しなくなる。一方、第２大入賞口開閉扉１７ｂが開放状態にある間は、第２大入賞口１７の上方から落下してくる遊技球の多くは、第２大入賞口開閉扉１７ｂの上方を向いた受け皿面に当たって第２大入賞口１７の側に導かれる。このため、第２大入賞口開閉扉１７ｂが開放状態にある間は、遊技球は第２大入賞口１７に入球し易くなる。

【００３７】

遊技領域６の中央下部における第２大入賞口１７の上には、第１始動口１４及び第２始動口１５がある。第１始動口１４及び第２始動口１５は上下方向に並んでいる。第１始動口１４には、第１始動口１４における遊技球の通過を検出する第１始動口検出スイッチ１４ａが設けられている。第１始動口検出スイッチ１４ａが遊技球の通過を検出すると、所定個数（例えば、３個）の賞球が払い出される。

【００３８】

第２始動口１５には、第２始動口１５における遊技球の通過を検出する第２始動口検出スイッチ１５ａが設けられている。第２始動口検出スイッチ１５ａが遊技球の通過を検出すると、所定個数（例えば、３個）の賞球が払い出される。

【００３９】

第２始動口１５には、一対の可動片１５ｂが設けられている。これらの可動片１５ｂは、始動口開閉ソレノイド１５ｃにより開閉状態が切り替えられる。始動口開閉ソレノイド１５ｃがオフになると、一対の可動片１５ｂは各々が直立した閉鎖状態になる。始動口開閉ソレノイド１５ｃがオンになると、一対の可動片１５ｂが逆ハの字状に傾いた開放状態になる。可動片１５ｂは、普通電動役物としての電動チューリップ（以下、適宜「電チュー」という）を構成している。可動片１５ｂが閉鎖状態にある間は、第２始動口１５の左右斜め上方から第２始動口１５に向かって落下してくる遊技球の多くは、可動片１５ｂの外面に当たって跳ね返る。このため、可動片１５ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第２始動口１５を通過し難くなる。一方、可動片１５ｂが開放状態にある間は、第２始動口１５の左右斜め上方から第２始動口１５に向かって落下してくる遊技球の多くは、可動片１５ｂの内面に導かれて第２始動口１５に到達する。このため、可動片１５ｂが開放状態にある間は、遊技球は第２始動口１５を通過し易くなる。

【００４０】

遊技領域６の右領域６Ｒにおける第１大入賞口１６から上方に僅かに離れた位置には普通図柄ゲート１３が設けられている。普通図柄ゲート１３には、普通図柄ゲート１３における遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ１３ａが設けられている。

【００４１】

ここで、遊技機１では、第１始動口１４の始動入賞による第１特別図柄の始動条件の成立、及び第２始動口１５の始動入賞による第２特別図柄の始動条件の成立を契機として大当たり抽選が実行され、大当たりに当選した場合は、第１特別図柄及び第２特別図柄のうち該当のものが所定期間の変動表示を経て大当たりの種類に応じた図柄で停止し、この停止図柄が示す大当たりの種類に応じた特別遊技が実行される。特別遊技では、第１大入賞口１６又は第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか開放時間が規定時間に達するまでの間の第１大入賞口１６又は第２大入賞口１７の開放を１ラウンドのラウンド遊技とし、このラウンド遊技を１５回（第１ラウンド～第１５ラウンド）に亘って繰り返す。遊技機１の大当たりには次の９つの種類がある。

【００４２】

ａ１．第１確変長当たり

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技の第１ラウンド～第１５ラウンドの各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか２９秒が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００４３】

この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の大当たり抽選に関わる遊技状態が、低確率遊技状態（大当たり抽選の当選確率が２／５９９となる状態）及び高確率遊技状態（大当たり抽選の当選確率が２０／５９９となる状態）の２状態のうち遊技者に有利な高確率遊技状態になる。

【００４４】

また、この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の普通電動役物（可動片１５ｂ）に関わる遊技状態が、電チューサポート状態（可動片１５ｂが頻繁に長時間開放されて第２始動口１５が始動入賞し易くなる状態）及び非電チューサポート状態（可動片１５ｂが開放され難くなる状態）の２状態のうち遊技者に有利な電チューサポート状態になり、特別図柄に関わる遊技状態が、時間短縮状態（特別図柄の変動時間が相対的に短くなる状態）及び非時間短縮状態（特別図柄の変動時間が相対的に長くなる状態）の２状態のうち遊技者に有利な時間短縮状態となる。普通電動役物に関わる状態と特別図柄に関わる状態は互いに従属しており、普通電動役物に関わる状態が電チューサポート状態となるときは特別図柄に関わる状態は時間短縮状態となる。以降の説明では、普通電動役物に関わる状態が電チューサポート状態であり且つ特別図柄に関わる状態が時間短縮状態である状態を「時短遊技状態」と呼び、普通電動役物に関わる状態が非電チューサポート状態であり且つ特別図柄に関わる状態が非時間短縮状態である状態を「非時短遊技状態」と呼ぶ。

【００４５】

遊技機１は、非時短遊技状態の間は、普通図柄抽選の当選確率が１／６５５３６となり、普通図柄の変動時間が２９秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの第２始動口１５の可動片１５ｂの開放時間が０．２秒となる。また、時短遊技状態の間は、普通図柄抽選の当選確率が６５５３５／６５５３６となり、普通図柄の変動時間が３秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの第２始動口１５の可動片１５ｂの開放時間が３．５秒となる。

【００４６】

ｂ１．第１確変発展当たり１

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技の第１～第２ラウンドの各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか６秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖→第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか６秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖→第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか６秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。また、第３～第１５ラウンドの各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか０．０５２秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態は、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００４７】

ｃ１．第１確変発展当たり２

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技の第１～第３ラウンドの各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか６秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖→第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか６秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖→第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか６秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。また、第４～第１５ラウンドの各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか０．０５２秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。この大当たりに当選した場合、特

別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００４８】

ｄ１．第１確変短当たり

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技の第１～第１５ラウンドの各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか０．０５２秒が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００４９】

ｅ１．第１通常長当たり

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第１大入賞口１６の開閉の態様は第１確変長当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００５０】

ｆ１．第２確変長当たり

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第１大入賞口１６の開閉の態様は第１確変長当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００５１】

ｇ１．第２確変発展当たり１

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第２大入賞口１７の開閉の態様は第１確変発展当たり１のそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００５２】

ｈ１．第２確変発展当たり２

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第２大入賞口１７の開閉の態様は第１確変発展当たり２のそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００５３】

ｉ１．第２通常長当たり

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの１つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第２大入賞口１７の開閉の態様は第１通常長当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【００５４】

以下の説明では、第１確変長当たり、第２確変長当たり、第１通常長当たり、及び第２通常長当たりを纏めて適宜「長当たり」と呼ぶ。また、第１確変発展当たり１、及び第２確変発展当たり１を纏めて適宜「確変発展当たり１」と呼び、第１確変発展当たり２、及び第２確変発展当たり２を纏めて適宜「確変発展当たり２」と呼ぶ。また、第１確変発展

当たり１、第１確変発展当たり２、第２確変発展当たり１、及び第２確変発展当たり２を纏めて適宜「発展当たり」と呼ぶ。また、第１確変短当たりを適宜「短当たり」と呼ぶ。

【００５５】

また、遊技機１では、普通図柄ゲート１３の遊技球の通過による普通図柄の始動条件の成立を契機として普通図柄の当たりの当否を決める普通図柄抽選が実行され、この普通図柄抽選において当たりに当選した場合は、普通電動役物である可動片１５ｂが所定期間に亘って開放状態になる。可動片１５ｂが開放状態の間は、遊技球が第２始動口１５を通過し易くなるため、第２特別図柄の始動条件が成立し易くなる。

【００５６】

遊技領域６の底辺の中央には、アウト口１１が設けられている。一般入賞口１２、第１始動口１４、第２始動口１５、第１大入賞口１６、及び第２大入賞口１７のいずれにも入球することなく遊技領域６の底辺に達した遊技球は、このアウト口１１を介して排出される。

【００５７】

遊技領域６における飾り部材７と第１始動口１４との間には画像表示装置３１が嵌め込まれている。画像表示装置３１は、画像制御基板１５０による制御の下、画像表示による遊技の演出を行う。

【００５８】

図４に示すように、画像表示装置３１には、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒ（以下、これらの図柄３６Ｌ，３６Ｃ，３６Ｒを総称して適宜「演出図柄３６」という）が表示される。左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒのそれぞれは、例えば、「１」図柄、「２」図柄、「３」図柄、「４」図柄、「５」図柄、「６」図柄、「７」図柄、「８」図柄及び「９」図柄からなる。画像表示装置３１には、第１特別図柄及び第２特別図柄の各々の保留数に応じた個数の変動保留表示が表示される。左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒは、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１と同期した変動により、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１の特別図柄が示すものと同じ大当たり抽選結果を報知するものである。左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒは、第１始動口１４又は第２始動口１５に遊技球が入球したときには、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の変動表示又は第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の変動表示に合わせて変動表示する。左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒは、所定の変動時間の経過後における特別図柄の停止表示に合わせて、停止表示された特別図柄と対応する組合せで停止する。つまり、変動を経て停止する特別図柄によって報知される大当たりの種類と、変動を経て停止する左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの組み合わせによって報知される大当たりの種類は常に一致する。

【００５９】

より詳細に説明すると、画像表示装置３１では、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒは、第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１の変動の開始に合わせて、例えば、「１」図柄→「２」図柄→「３」図柄→「４」図柄→「５」図柄→「６」図柄→「７」図柄→「８」図柄→「９」図柄→「１」図柄、という一巡表示を開始する。そして、大当たりに当選した場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒは、第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１の変動の停止に合わせて、その特別図柄の停止図柄が示す大当たりの種類と対応付けられた複数種類の図柄組み合わせの中の１つの図柄組み合わせで停止表示される。

【００６０】

左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動の開始から左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの全てが停止するまでの期間では、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒがリーチ状態になることがある。図５（ａ）に示すように、リーチ状態では、左図柄３６Ｌと右図柄３６Ｒとが同一図柄で停止表示され、中図柄３６Ｃの変動表示が継続する。さらに、図５（ｂ）に示すように、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、

及び右図柄３６Ｒの変動の開始から停止までの期間では、リーチ状態になった後、左図柄３６Ｌ及び右図柄３６が縮小しながら左右上隅に向かって離れ、発展演出が実行されることがある。発展演出の実行時に画像表示装置３１に表示される画像には、複数のキャラクタによる歌唱の収録映像やアニメーション映像などがある。発展演出が実行された場合は、そうでないリーチ演出が実行される場合に比べて大当たりの信頼度が高くなる。

【００６１】

また、図６に示すように、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動の開始から左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの全てが停止するまでの期間では、大当たりの信頼度をキャラクタの挙動により示唆する示唆演出やセリフ演出などが行われることがある。図６に示すように、示唆演出やセリフ演出では、遊技者が複数種類のキャラクタの中からメインキャラクタとして選択したキャラクタが出現する。

【００６２】

また、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが大当たりの図柄組み合わせで停止表示されると、図７に示すように、特別遊技のオープニング演出の画像が表示され、その後の遊技の進行に合わせてラウンド遊技演出やエンディング演出の各画像が順に表示される。

【００６３】

また、保留数が０で左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが停止した状態（以下、客待ち状態という）のまま所定時間（例えば、９０秒）が経過すると、図８に示すように、客待ちデモ画像が表示される。客待ちデモ画像の表示中に第１特別図柄又は第２特別図柄の始動条件が成立すると、客待ちデモ画像が左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの画像（図４）に切り換わり、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動表示が開始する。

【００６４】

また、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動中や特別遊技の実行中は、画像表示装置３１の表示画像に応じた音楽が音声出力装置３２（スピーカ）から出力される。

【００６５】

図２に示すように、遊技機１の裏面には、主制御基板１１０、演出制御基板１２０、払出制御基板１３０、電源基板１７０、遊技情報出力端子板３０、電源プラグ１７１、電源スイッチ（不図示）、ＲＡＭクリアスイッチ（不図示）などが設けられている。遊技機１に対して起動操作が行われると、電源基板１７０から、主制御基板１１０、演出制御基板１２０、及び払出制御基板１３０に電力が供給されてこれら基板１１０、１２０、１３０が起動する。

【００６６】

遊技機１の起動操作には、通常起動操作、ＲＡＭクリア起動操作、及びメニュー起動操作の３つがある。通常起動操作は、電源スイッチだけを押下する操作である。ＲＡＭクリア起動操作は、ＲＡＭクリアスイッチを押した状態で電源スイッチを押下する操作である。遊技機１の前回の断電時の状態を復旧させずに主制御基板１１０のメインＲＡＭ１１０ｃ及び演出制御基板１２０のサブＲＡＭ１２０ｃをクリアしたい場合は、このＲＡＭクリア起動操作を行う。メニュー起動操作は、演出ボタン３５を押した状態で電源スイッチを押下する操作である。遊技機１を遊技可能な状態にする前に、店舗設定、ＲＴＣ設定、エコモード設定、又はデバッグを行いたい場合は、このメニュー起動操作を行う。

【００６７】

ここで、演出ボタン３５を押した状態で電源スイッチを押下する操作以外の操作をメニュー起動操作としてもよい。例えば、遊技機１の背面にディップスイッチを設け、このディップスイッチをオンにする操作をメニュー起動操作としてもよい。また、遊技機１の背面の所定端子にプローブを当てる操作をメニュー起動操作としてもよい。また、メニュー画像の表示の要否を遊技制御用プログラム自体の働きによって決定するようにしてもよい。

【００６８】
主制御基板１１０は、遊技機１の基本動作を制御するものである。主制御基板１１０は、遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行に応じたコマンドを含む複数種類のコマンドを生成し得るようになっている。より詳細に説明すると、主制御基板１１０は、ワンチップマイコン１１０ｍ、入力ポート（不図示）、及び出力ポート（不図示）を備えている。主制御基板１１０のワンチップマイコン１１０ｍは、メインＣＰＵ１１０ａ、メインＲＯＭ１１０ｂ、及びメインＲＡＭ１１０ｃから構成される。
【００６９】
主制御基板１１０の入力ポートには、払出制御基板１３０、一般入賞口検出スイッチ１２ａ、ゲート検出スイッチ１３ａ、第１始動口検出スイッチ１４ａ、第２始動口検出スイッチ１５ａ、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ、第２大入賞口検出スイッチ１７ａ、扉開放スイッチ１８ａ、磁気検出センサ１８ｂ、及び振動検出センサ１８ｃが接続されている。
【００７０】
主制御基板１１０の出力ポートには、払出制御基板１３０、始動口開閉ソレノイド１５ｃ、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ、第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃ、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、普通図柄表示装置２２、第１特別図柄保留表示器２３、第２特別図柄保留表示器２４、普通図柄保留表示器２５、及び遊技情報出力端子板３０が接続されている。遊技情報出力端子板３０は、主制御基板１１０において生成された外部出力用信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するためのものである。遊技情報出力端子板３０には、遊技店のホールコンピュータ等と接続するためのコネクタが設けられている。
【００７１】
主制御基板１１０のメインＣＰＵ１１０ａは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインＲＯＭ１１０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、表示装置２０～２２や表示器２３～２５を直接制御したり、演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メインＣＰＵ１１０ａは、起動操作が行われると、初期化処理を実行し、初期化処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、大当たり乱数値（０～５９９の乱数範囲の乱数値）、特別図柄乱数値（０～９９の乱数範囲の乱数値）、リーチ判定用乱数値（０～９９の乱数範囲の乱数値）、特図変動用乱数値（０～９９の乱数範囲の乱数値）、普通図柄乱数値（０～６５５３５の乱数範囲の乱数値）などを含む各種乱数値を各々の乱数範囲内で更新しつつ、特別図柄の変動、普通図柄の変動、及び特別遊技などの遊技の進行を制御する。
【００７２】
主制御基板１１０のメインＲＯＭ１１０ｂには、遊技制御用プログラムなどのデータが記憶されている。メインＲＯＭ１１０ｂには、特別図柄表示装置２０、２１用の大当たり判定テーブル、普通図柄表示装置２２用の当たり判定テーブル、図柄決定テーブル、特別電動役物作動態様決定テーブル、大入賞口開放態様決定テーブル、変動パターン決定テーブル、事前判定テーブルなどの各種テーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細については、後述する。
【００７３】
主制御基板１１０のメインＲＡＭ１１０ｃは、メインＣＰＵ１１０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するものである。メインＲＡＭ１１０ｃには、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄保留数（Ｇ）記憶領域、普通図柄保留記憶領域、普通図柄データ記憶領域、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域、第１特別図柄乱数値記憶領域、第２特別図柄乱数値記憶領域、動作回数（Ｒ）記憶領域、開放回数（Ｋ）記憶領域、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（Ｘ）カウンタ、時短回数（Ｊ）カウンタ、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄

時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタなどの各種記憶領域が設けられている。ここで、断電時には、メインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータはチェックサムを付加した上でバックアップ電源によりバックアップされ、電源復旧時には、バックアップ電源によりバックアップされたデータがチェックサムによるデータチェックを経て復旧され得るようになっている。

【００７４】

電源基板１７０は、遊技機１に電源電圧を供給すると共に電源電圧が所定値以下になったか否かを示す断電検知信号を主制御基板１１０や演出制御基板１２０に供給する。電源基板１７０は、コンデンサからなるバックアップ電源を有している。電源基板１７０は、電源電圧が所定値を上回っている間は断電検知信号をハイレベルにし、電源電圧が所定値以下になると断電検知信号をローレベルにする。

【００７５】

演出制御基板１２０は、各種演出を制御するものである。演出制御基板１２０は、主制御基板１１０が生成したコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいて、画像表示装置３１において実行される画像表示、音声出力装置３２において実行される音出力、枠演出用駆動装置３３ａや盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃにおいて実行される動作、又は、演出用照明装置３４において実行される明滅の内容を変更可能になっている。より詳細に説明すると、演出制御基板１２０は、主制御基板１１０に対して、当該主制御基板１１０から演出制御基板１２０へ一方向に通信可能に接続されている。演出制御基板１２０は、サブＣＰＵ１２０ａ、サブＲＯＭ１２０ｂ、サブＲＡＭ１２０ｃ、及びＲＴＣ１２０ｄを備えている。ＲＴＣ１２０ｄは、現在の日付や時刻を示す時刻信号をサブＣＰＵ１２０ａに出力する。ＲＴＣ１２０ｄは、遊技機１に電源供給されているときはその供給電力によって動作し、遊技機１の電源が切られているときは電源基板１７０に搭載されたバックアップ電源の電力によって動作する。

【００７６】

サブＣＰＵ１２０ａは、主制御基板１１０から送信されたコマンド、タイマからの入力信号に基づいて、サブＲＯＭ１２０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、対応するコマンドをランプ制御基板１４０や画像制御基板１５０に送信する。サブＣＰＵ１２０ａは、起動操作が行われると、初期化処理を行い、初期化処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、演出用乱数値（０～９９の乱数範囲の乱数値）などを含む各種乱数値を各々の乱数範囲内で更新しつつ、遊技の進行に応じた演出を制御する。

【００７７】

演出制御基板１２０のサブＲＯＭ１２０ｂには、演出制御用プログラムなどのデータが記憶されている。サブＲＯＭ１２０ｂ内には、図柄演出パターン決定テーブル、コマンド実行態様決定テーブルなどのテーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細は後述する。演出制御基板１２０のサブＲＡＭ１２０ｃは、サブＣＰＵ１２０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。サブＲＡＭ１２０ｃには、演出第１保留（Ｕｓ１）記憶領域、演出第２保留（Ｕｓ２）記憶領域、保留データ記憶領域、演出図柄記憶領域、図柄変動演出パターン記憶領域、遊技状態記憶領域、演出パターン記憶領域などの各種記憶領域が設けられている。

【００７８】

図９は、主制御基板１１０から演出制御基板１２０に送信される主要なコマンドを示す図である。主制御基板１１０から演出制御基板１２０に送信されるコマンドは、コマンドの種類を示す１バイトのＭＯＤＥデータ及びコマンドの内容を示す１バイトのＤＡＴＡデータの合計２バイトのデータから構成されている。

【００７９】

「ハズレ図柄指定コマンド」、「第１確変長当たり図柄指定コマンド」、「第１確変発展当たり図柄指定コマンド」等の「図柄指定コマンド」は、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１において停止表示される図柄を指定するコマンドである。

【００８０】
「第１特別図柄保留数０指定コマンド」、「第１特別図柄保留数１指定コマンド」等の「第１特別図柄保留数指定コマンド」は、第１特別図柄の変動の保留数を示すコマンドである。「第２特別図柄保留数０指定コマンド」、「第２特別図柄保留数１指定コマンド」等の「第２特別図柄保留数指定コマンド」は、第２特別図柄の変動の保留数を示すコマンドである。以降の説明では、「第１特別図柄保留数指定コマンド」と「第２特別図柄保留数指定コマンド」とを纏めて適宜「特別図柄保留数指定コマンド」という。
【００８１】
「変動停止コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すコマンドである。
【００８２】
「電源投入指定コマンド」は、主制御基板１１０に電源が投入されたことを示すコマンドである。「ＲＡＭクリア指定コマンド」は、メインＲＡＭ１１０ｃの情報がクリアされたことを示すコマンドである。「電源復旧１指定コマンド」、「電源復旧２指定コマンド」、「電源復旧３指定コマンド」、及び「電源復旧４指定コマンド」（以下、これらを総称して適宜「電源復旧指定コマンド」という）は、主制御基板１１０に電源が再投入されたことを示すコマンドである。「電源復旧１指定コマンド」は、電源復旧時の遊技状態が「低確率遊技状態かつ非時短遊技状態」であることを示す。「電源復旧２指定コマンド」は、電源復旧時の遊技状態が「低確率遊技状態かつ時短遊技状態」であることを示す。「電源復旧３指定コマンド」は、電源復旧時の遊技状態が「高確率遊技状態かつ非時短遊技状態」であることを示す。「電源復旧４指定コマンド」は、電源復旧時の遊技状態が「高確率遊技状態かつ時短遊技状態」であることを示す。
【００８３】
「客待ち指定コマンド」は、客待ち状態になったことを示すコマンドである。
【００８４】
「第１特別図柄用変動開始１変動開始コマンド」、「第１特別図柄用変動開始２変動開始コマンド」等の「第１特別図柄用変動開始コマンド」は、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の変動を開始することを示すコマンドである。「第２特別図柄用変動開始１１変動開始コマンド」、「第２特別図柄用変動開始１２変動開始コマンド」等の「第２特別図柄用変動開始コマンド」は、第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の変動を開始することを示すコマンドである。以降の説明では、「第１特別図柄用変動開始コマンド」と「第２特別図柄用変動開始コマンド」とを纏めて適宜「変動開始コマンド」という。
【００８５】
「第１特別図柄用始動入賞１指定コマンド」、「第１特別図柄用始動入賞２指定コマンド」等の「第１特別図柄用始動入賞指定コマンド」は、第１始動口１４の始動入賞（第１始動口１４への遊技球の入賞）を示すコマンドである。「第２特別図柄用始動入賞１１指定コマンド」、「第２特別図柄用始動入賞１２指定コマンド」等の「第２特別図柄用始動入賞指定コマンド」は、第２始動口１５の始動入賞（第２始動口１５への遊技球の入賞）を示すコマンドである。以降の説明では、「第１特別図柄用始動入賞指定コマンド」と「第２特別図柄用始動入賞指定コマンド」とを纏めて適宜「始動入賞指定コマンド」という。
【００８６】
「長当たり開放１回目用ラウンド開始コマンド」、「長当たり開放２回目用ラウンド開始コマンド」、「短当たり開放１回目用ラウンド開始コマンド」等の「ラウンド開始コマンド」は、特別遊技の各ラウンドが始まることを示すコマンドである。「確変長当たり用オープニング指定コマンド」、「通常長当たり用オープニング指定コマンド」等の「オープニング指定コマンド」は、特別遊技が開始されたことを示す特別遊技開始コマンドである。「エンディング指定コマンド」は、特別遊技が終了することを示す特別遊技終了コマンドである。
【００８７】

「遊技状態１指定コマンド」、「遊技状態２指定コマンド」、「遊技状態３指定コマンド」及び「遊技状態４指定コマンド」は、遊技機１の遊技状態を示すコマンドである。「遊技状態１指定コマンド」は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態であることを示す。「遊技状態２指定コマンド」は、高確率遊技状態且つ非時短遊技状態であることを示す。「遊技状態３指定コマンド」は、低確率遊技状態且つ時短遊技状態であることを示す。「遊技状態４指定コマンド」は、高確率遊技状態且つ時短遊技状態であることを示す。

【００８８】

「皿満タンエラーコマンド」は、皿満タンエラーが発生したことを示すコマンドである。皿満タンエラーは、受け皿４０が満タンであることを示すコマンドを払出制御基板１３０が出力したときに発生する。「カウンターケースエラーコマンド」は、カウンターケースエラーが発生したことを示すコマンドである。カウンターケースエラーは、受け皿４０から払出機構部の間の球詰まりが検出されたときに発生する。「計数スイッチ断線エラーコマンド」は、計数スイッチ断線エラーが発生したことを示すコマンドである。計数スイッチ断線エラーは、払出制御基板１３０及び払出装置中継端子板間の配線、又は、払出装置中継端子板及び払出機構部間の配線が切断されていることが検出されたときに発生する。

【００８９】

「球無しエラーコマンド」は、球無しエラーが発生したことを示すコマンドである。球無しエラーは、払出装置に遊技球が無いことを示すコマンドを払出制御基板１３０が出力したときに発生する。「払出超過エラーコマンド」は、払出超過エラーコマンドが発生したことを示すコマンドである。払出超過エラーは、払出超過であること（払出装置が要求数以上の払出を行ったこと）が検出されたときに発生する。「払出コマンドエラーコマンド」は、払出コマンドエラーが発生したことを示すコマンドである。払出コマンドエラーは、主制御基板１１０から払出制御基板１３０に送信される払出個数指定コマンドに異常があることが検出されたときに発生する。

【００９０】

「扉開放エラーコマンド」は、扉開放エラーが発生したことを示すコマンドである。扉開放エラーは、扉開放スイッチ１８ａがガラス扉５０の開放を検知したときに発生する。「スイッチ未接続エラーコマンド」は、スイッチ未接続エラーが発生したことを示すコマンドである。スイッチ未接続エラーは、一般入賞口検出スイッチ１２ａ、ゲート検出スイッチ１３ａ、第１始動口検出スイッチ１４ａ、第２動口検出スイッチ１５ａ、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ、及び第２大入賞口検出スイッチ１７ａの何れかにおける断線又は接続不良が検出されたときに発生する。

【００９１】

「異常入賞エラーコマンド」は、異常入賞エラーが発生したことを示すコマンドである。異常入賞エラーは、第２始動口１５の可動片１５ｂが閉鎖状態になった時点から１．２００秒が経過した以降に第２始動口検出スイッチ１５ａによって第２始動口１５の始動入賞が検出されたとき、第２大入賞口１７の可動片１７ｂの未動作時に第２大入賞口検出スイッチ１７ａによって第２大入賞口１７への入賞が検出されたとき、又は、第１大入賞口１６の第１大入賞口開閉扉１６ｂの未動作時に第１大入賞口検出スイッチ１６ａによって第１大入賞口１６の始動入賞が検出されたときに発生する。

【００９２】

「排出エラーコマンド」は、排出エラーが発生したことを示すコマンドである。排出エラーは、各入賞口１２、１４、１５、１６、１７のスイッチ１２ａ、１４ａ、１５ａ、１６ａ、１７ａを通過した遊技球の数と枠カウントスイッチ（不図示）を通過した球技球の数との誤差が所定数を超えたときに発生する。

【００９３】

「磁石検出エラーコマンド」及び「振動検出エラーコマンド」は、不正が発生したことを示す不正発生コマンドである。磁石検出エラーは、磁気検出センサ１８ｂが磁気を検知したときに発生する。振動検出エラーは、振動検出センサ１８ｃが遊技機１の振動を検知

したときに発生する。

【００９４】

「皿満タンエラー解消コマンド」は、皿満タンエラーが解消したことを示すコマンドである。「カウンターケースエラー解消コマンド」は、カウンターケースエラーが解消したことを示すコマンドである。「計数スイッチ断線エラー解消コマンド」は、計数スイッチ断線エラーが解消したことを示すコマンドである。「球無しエラー解消コマンド」は、球無しエラー解消コマンドは、球無しエラーが解消したことを示すコマンドである。「払出超過エラー解消コマンド」は、払出超過エラーが解消したことを示すコマンドである。「払出コマンドエラー解消コマンド」は、払出コマンドエラーが解消したことを示すコマンドである。「扉開放エラー解消コマンド」は、扉開放エラーが解消したことを示すコマンドである。「スイッチ未接続エラー解消コマンド」は、スイッチ未接続エラーが解消したことを示すコマンドである。「異常入賞エラー解消コマンド」は、異常入賞エラーが解消したことを示すコマンドである。「排出エラー解消コマンド」は、排出エラーが解消したことを示すコマンドである。「磁石検出エラー解消コマンド」は、磁石検出エラーが解消したことを示すコマンドである。「振動検出エラー解消コマンド」は、振動検出エラーが解消したことを示すコマンドである。

【００９５】

ここで、以上のコマンドのうち、図柄指定コマンド、特別図柄保留数指定コマンド、変動停止コマンド、客待ち指定コマンド、変動開始コマンド、始動入賞指定コマンド、ラウンド開始コマンド、オープニング指定コマンド、エンディング指定コマンド、及び遊技状態指定コマンドは、主制御基板１１０における遊技の進行に関わるコマンドである。以降の説明では、これらのコマンドを適宜「遊技コマンド」と呼ぶ。

【００９６】

電源投入指定コマンド、ＲＡＭクリア指定コマンド、電源復旧指定コマンド、皿満タンエラーコマンド、カウンターケースエラーコマンド、計数スイッチ断線エラーコマンド、球無しエラーコマンド、払出超過エラーコマンド、払出コマンドエラーコマンド、扉開放エラーコマンド、スイッチ未接続エラーコマンド、異常入賞エラーコマンド、排出エラーコマンド、磁石検出エラーコマンド、振動検出エラーコマンド、皿満タンエラー解消コマンド、カウンターケースエラー解消コマンド、計数スイッチ断線エラー解消コマンド、球無しエラー解消コマンド、払出超過エラー解消コマンド、払出コマンドエラー解消コマンド、扉開放エラー解消コマンド、スイッチ未接続エラー解消コマンド、異常入賞エラー解消コマンド、排出エラー解消コマンド、磁石検出エラー解消コマンド、及び振動検出エラー解消コマンドは、主制御基板１１０における遊技の進行と無関係な特殊なコマンドである。以降の説明では、これらのコマンドを適宜「特殊コマンド」と呼ぶ。

【００９７】

図３において、払出制御基板１３０は、遊技球の払い出し制御を行うものである。払出制御基板１３０は、主制御基板１１０に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出制御基板１３０は、図示しない払出ＣＰＵ、払出ＲＯＭ、及び払出ＲＡＭから構成されるワンチップマイコンを備えている。払出制御基板１３０の入力側には、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ１３２、払出装置に遊技球があるか否かを検出する球有り検出スイッチ１３３、及び受け皿４０の遊技球が満タンであるか否か（オーバーフローしているか否か）を検出する皿満タン検出スイッチ１３４が接続されている。払出制御基板１３０の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ１３１が接続されている。払出制御基板１３０の払出ＣＰＵは、タイマからの入力信号に基づいて、払出ＲＯＭに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、対応するコマンドを主制御基板１１０に送信する。また、払出ＣＰＵは、主制御基板１１０から送信される払出個数指定コマンドに基づいて、払出ＲＯＭから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、払出装置の払出モータ１３１を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出ＲＡＭは、払出ＣＰＵの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【００９８】
払出制御基板１３０の払出ＣＰＵは、払出球計数スイッチ１３２によって遊技球が払い出されたことが検出された場合、遊技球が払い出されたことを示すコマンドを主制御基板１１０に送信する。また、主制御基板１１０から受信した払出個数指定コマンドに異常がある場合、払出個数指定コマンドに異常があることを示すコマンドを主制御基板１１０に送信する。また、主制御基板１１０から受信した払出個数指定コマンドが示す払出数よりも払出球計数スイッチ１３２によって検出された払出球数が多い場合、払出超過であることを示すコマンドを主制御基板１１０に送信する。また、払出ＣＰＵは、球有り検出スイッチ１３３によって払出装置に遊技球が無いことが検出された場合、遊技球が払出装置に無いことを示すコマンドを主制御基板１１０に送信する。また、払出ＣＰＵは、遊技球が受け皿４０からオーバーフローしていることが検出された場合（詳しくは払出装置から受け皿４０まで遊技球を案内する球流路内に遊技球が溜まっている状態が検出された場合）、受け皿４０が満タンであることを示すコマンドを主制御基板１１０に送信する。

【００９９】
ランプ制御基板１４０は、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４を制御するものである。ランプ制御基板１４０は、演出制御基板１２０、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４と接続されている。ランプ制御基板１４０は、演出制御基板１２０から送信される各種コマンドに基づいて、枠演出用駆動装置３３ａや盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃを動作させるソレノイドやモータ等の駆動源の通電制御、演出用照明装置３４における光の点灯制御、及び光の照射方向を変更するためのモータの駆動制御を行う。

【０１００】
画像制御基板１５０は、画像表示装置３１及び音声出力装置３２を制御するものである。画像制御基板１５０は、演出制御基板１２０の制御に基づいて、画像表示装置３１の表示画像及び音声出力装置３２の音出力の内容を変更可能になっている。より詳細に説明すると、画像制御基板１５０は、演出制御基板１２０に対して、双方向に通信可能に接続されている。画像制御基板１５０は、図示しないＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、ＶＤＰ、及び音響ＤＳＰを備えている。画像制御基板１５０のＣＰＵは、ＲＡＭをワークエリアとして利用しつつ、ＲＯＭに格納されているプログラムを実行する。ＣＰＵは、演出制御基板１２０からコマンドが送信されると、そのコマンドの内容に従った制御信号を生成してＶＤＰ及び音響ＤＳＰに出力することによって、ＶＤＰ及び音響ＤＳＰの動作を制御する。

【０１０１】
画像制御基板１５０のＶＤＰは、画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用ＲＯＭ、画像の描画処理を実行する描画エンジン、及び描画エンジンによって描画された画像を画像表示装置３１に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、ＣＰＵからの制御信号に基づいて、画像用ＲＯＭに記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された画像を所定のタイミングで画像表示装置３１に出力する。

【０１０２】
画像制御基板１５０の音響ＤＳＰには、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用ＲＯＭと、音響ＤＳＰによるデータ処理等の作業領域として使用されるＳＤＲＡＭが接続されている。音響ＤＳＰは、ＣＰＵからの制御信号に対応する音響データを音響用ＲＯＭからＳＤＲＡＭに読み出してデータ処理を実行し、このデータ処理により得られた音信号をＣＰＵからの制御信号に対応する利得で増幅し、増幅を経た音信号を音声出力装置３２へ出力する。

【０１０３】
次に、本実施形態に係る遊技機１の動作を説明する。
図１０は、遊技機１の主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、起動操作（通常起動操作、ＲＡＭクリア起動操作、又はメニュー起動操作）により電源基板１７０から主制御基板１１０に電力が供給されて主制御基板１１０のメイ

ンＣＰＵ１１０ａにシステムリセットが発生したことを契機として開始される。
【０１０４】
図１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、初期化処理を行う（Ｓ１０）。初期化処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、電源投入に応じて、メインＲＯＭ１１０ｂから遊技制御用プログラムを読み込んで実行する。初期化処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、電源投入時点における遊技機１の背面のＲＡＭクリアスイッチ（不図示）のオン／オフ、及び前回の断電時の電源断監視処理（Ｓ２０）においてメインＲＡＭ１１０ｃに保存してバックアップされている電源断発生情報やチェックサムの内容に基づいて、データの復旧の要否を決定し、復旧を要しないと決定した場合はメインＲＡＭ１１０ｃをクリアし、復旧を要すると決定した場合はメインＲＡＭ１１０ｃのデータを復旧する。初期化処理の詳細は後述する。
【０１０５】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、電源遮断監視処理を行う（Ｓ２０）。電源断監視処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技機１の電源断が発生したか否かを監視し、電源断が発生した場合に、発射機構（タッチセンサ３ａ、発射ボリューム３ｂ、発射用ソレノイド４ａ、及び玉送りソレノイド４ｂ）による遊技球の発射の停止、出力ポートのクリア、払出装置による遊技球の払出の停止、メインＲＡＭ１１０ｃの各記憶領域内のチェックサムの作成と保存、及び電源断の発生情報の設定の一連の処理を行った後、メインＲＡＭ１１０ｃへのアクセスを禁止に設定し、電源断に備える。電源断監視処理の詳細は後述する。
【０１０６】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技用乱数値更新処理を行う（Ｓ３０）。遊技用乱数値更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を更新する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、初期乱数値更新処理を行う（Ｓ４０）。初期乱数値更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり初期乱数値、普通図柄初期乱数値、及び特別図柄初期乱数値を更新する。
【０１０７】
これ以降、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０～ステップＳ４０のループ処理を繰り返す。また、このループ処理と併せて、メインＣＰＵ１１０ａは、リセット用クロックパルス発生回路によるリセット用クロックパルス信号の発生の度にタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理の詳細は後述する。
【０１０８】
図１１及び図１２は、図１０の初期化処理（Ｓ１０）の詳細を示すフローチャートである。図１１において、主制御基板１１０のメインＣＰＵ１１０ａは、メインＣＰＵ１１０ａのセキュリティチェックを行った後、２０００ｍｓ待機をする処理を行う（Ｓ１０－１）。
【０１０９】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃへのアクセスを許可する（Ｓ１０－２）。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、シリアル通信ポートの設定を行う（Ｓ１０－３）。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ウォッチドックタイマを設定する（Ｓ１０－４）。ここで、ウォッチドッグタイマは、主制御基板１１０のワンチップマイコン１１０ｍが遊技制御プログラムに従って正常に動作しているか否かを監視するものである。遊技制御用プログラムに異常が発生して実行中の遊技制御用プログラムが中断又は停止した場合や、プログラムの実行の中断後に他の遊技処理が実行されないようにループ処理のみが繰返し実行される場合、その停止状態やループ処理による待機状態の間にウォッチドッグタイマのタイマカウント部がカウントアップすると、主制御基板１１０のワンチップマイコン１１０ｍが強制的に初期化される。
【０１１０】
その後、メインＣＰＵ１１０ａは、エラー判定処理を行う（Ｓ１０－５）。エラー判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、エラーの発生の有無を判定し、エラーが発生したと判定した場合に、発生したエラーのエラーコマンドを演出制御基板１２０に送信する。こ

こで、初期化処理においてエラーの判定を行う理由は以下の通りである。エラーの中には遊技機１を動作させた状態での解消が難しいものがある。遊技機１の起動時点においてそのようなエラーが発生している場合、遊技機１が初期化処理を終えて客待ち状態に移行する前にエラーの発生を報知することが好ましい。以上の理由から、遊技機１では、初期化処理においてエラーの判定を行うこととしている。

【０１１１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、電源投入指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する（Ｓ１０－６）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、発射制御基板１６０に発射許可信号を出力することにより、発射機構（タッチセンサ３ａ、発射ボリューム３ｂ、発射用ソレノイド４ａ、及び玉送りソレノイド４ｂからなる発射機構）による遊技球の発射を可能に設定する（Ｓ１０－７）。

【０１１２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技機１の背面あるＲＡＭクリアスイッチ（不図示）が押されている否かを判定する（Ｓ１０－８）。ＲＡＭクリア起動操作が行われたならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、それ以外の起動操作が行われたならばこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。メインＣＰＵ１１０ａは、ＲＡＭクリアスイッチがオンになっている場合（Ｓ１０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－１４に進む。ＲＡＭクリアスイッチがオフになっている場合（Ｓ１０－８：Ｎｏ）、ステップＳ１０－９に進む。

【０１１３】

ステップＳ１０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、電源断の発生情報が正常であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、電源断の発生情報が正常でない場合（Ｓ１０－９：Ｎｏ）、ステップＳ１０－１４に進む。電源断の発生情報が正常である場合（Ｓ１０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－１０に進む。

【０１１４】

ステップＳ１０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータのチェックサムを計算し、次のステップＳ１０－１１に進む。ステップＳ１０－１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、チェックサムが正常であるか否かを判定する。より具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１０で計算したチェックサムと、前回の断電時の電源断監視処理（Ｓ２０）においてその時点のメインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータから計算してメインＲＡＭ１１０ｃに保存したチェックサムとを照合し、両者が一致すればチェックサムが正常である（バックアップが有効でデータ復旧が可能）と判定し、両者が一致しなければチェックサムが正常でない（バックアップが有効でなくデータ復旧が不可能）と判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、チェックサムが正常でない場合（Ｓ１０－１１：Ｎｏ）、ステップＳ１０－１４に進む。チェックサムが正常である場合（Ｓ１０－１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－１２に進む。

【０１１５】

ステップＳ１０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、バックアップが有効である場合のメインＲＡＭ１１０ｃの設定を行う。ステップＳ１０－１２の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１３に進む。ステップＳ１０－１３において、メインＣＰＵ１１０ａは、電源復旧１指定コマンド、電源復旧２指定コマンド、電源復旧３指定コマンド、及び電源復旧４指定コマンドのうちの１つを演出制御基板１２０に送信する。より詳細に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域を参照し、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされていない場合（前回の断電時の遊技状態が低確率遊技状態且つ非時短遊技状態であった場合）、電源復旧１指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされている場合（前回の断電時の遊技状態が低確率遊技状態且つ時短遊技状態であった場合）、電源復旧２指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされていない場合（前回の断電時の遊技状態が高確

率遊技状態且つ非時短遊技状態であった場合）、電源復旧３指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされている場合（前回の断電時の遊技状態が高確率遊技状態且つ短遊技状態であった場合）、電源復旧４指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する。ステップＳ１０－１３の終了後、初期化処理が終了する。

【０１１６】

ステップＳ１０－１４において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの使用領域をクリアする。この使用領域のクリアによって使用領域内の所定のデータ（例えば、前回の断電時にバックアップされた各種乱数値やフラグなど）は初期化される。

【０１１７】

ステップＳ１０－１４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、バックアップが有効でない場合のメインＲＡＭ１１０ｃの設定を行う（Ｓ１０－１５）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、ウォッチドックタイマをクリアする（Ｓ１０－１６）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、ＲＡＭクリア指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する（Ｓ１０－１７）。

【０１１８】

図１３は、電源断監視処理の詳細を示すフローチャートである。図１３において、主制御基板１１０のメインＣＰＵ１１０ａは、割込み禁止に設定する（Ｓ２０－１）。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技機１の電源断が発生したか否かを判定する（Ｓ２０－２）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、電源基板１７０の電源部（不図示）から電源電圧が所定値以下になったことを示す断電検知信号が入力された場合は電源断が発生したと判定し、断電検知信号が入力されない場合は電源断が発生していないと判定する。

【０１１９】

ステップＳ２０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、電源断が発生していないと判定した場合（Ｓ２０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０－３に進む。電源断が発生したと判定した場合（Ｓ２０－２：Ｎｏ）、ステップＳ２０－４に進む。

【０１２０】

ステップＳ２０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、割込み許可に設定する。メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０－３の実行後、今回の電源断監視処理を終了する。

【０１２１】

ステップＳ２０－４において、メインＣＰＵ１１０ａは、発射制御基板１６０に発射停止信号を出力することにより、発射機構による遊技球の発射を停止に設定する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、出力ポートをクリアする（Ｓ２０－５）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、払出制御基板１３０に電源遮断指定コマンドを送信する（Ｓ２０－６）。払出制御基板１３０は、電源遮断指定コマンドを受信すると、外部情報の出力に係るコマンドを返信する。メインＣＰＵ１１０ａは、この外部情報の出力に係るコマンドを受信し、メインＲＡＭ１１０ｃに保存する（Ｓ２０－７）。

【０１２２】

ステップＳ２０－７の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、その時点のメインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータ（例えば、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄保留数（Ｇ）記憶領域、普通図柄データ記憶領域、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域、第１特別図柄乱数値記憶領域、第２特別図柄乱数値記憶領域、動作回数（Ｒ）記憶領域、開放回数（Ｋ）記憶領域、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（Ｘ）カウンタ、時短回数（Ｊ）カウンタ、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタ、高確率遊技フラグ記憶領域、及び時短遊技フラグ記憶領域の各値や、ステップＳ２０－７で保存したコマンド）のチェックサムを作成し、作成したチェックサムをメインＲＡＭ１１０ｃに保存する（Ｓ２０－８）。ここで、このステップＳ２０－８においてメインＲＡＭ１１０ｃに保存されたチェ

ックサムは、次回の電源投入時の初期化処理においてその時点におけるメインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータから計算したチェックサムと照合され（図１２のステップＳ１０－１１）、両者の一致の有無によりチェックサムが正常であるか（バックアップが有効でデータ復旧が可能か否か）が判定される。

【０１２３】

ステップＳ２０－８の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、電源断の発生情報を設定する（Ｓ２０－９）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃへのアクセスを禁止に設定する（Ｓ２０－１０）。メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０－１０の実行後、無限ループを行い、電源断に備える。

【０１２４】

図１４は、主制御基板１１０のタイマ割込処理を示すフローチャートである。主制御基板１１０のメインＣＰＵ１１０ａは、主制御基板１１０内のリセット用クロックパルス発生回路におけるリセット用クロックパルス信号を発生周期である４ミリ秒毎にタイマ割込み処理を実行する。

【０１２５】

図１４において、メインＣＰＵ１１０ａは、リセット用クロックパルス信号が発生すると、その時点におけるメインＣＰＵ１１０ａのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる（Ｓ１００）。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、時間制御処理を行う（Ｓ１１０）。時間制御処理は、メインＲＡＭ１１０ｃ内における各種時間の計時に用いるカウンタを更新する処理である。時間制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内における特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタを１ずつ減算する。

【０１２６】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、乱数更新処理を行う（Ｓ１２０）。乱数更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり乱数値、普通図柄乱数値、及び特別図柄乱数値を更新する。より具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、それぞれの乱数カウンタを＋１して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが１周した場合）には、乱数カウンタを０に戻し、その時の初期乱数値からそれぞれの乱数値を新たに更新する。

【０１２７】

ステップＳ１２０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、初期乱数値更新処理を行う（Ｓ１３０）。初期乱数値更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり初期乱数値、普通図柄初期乱数値、及び特別図柄初期乱数値を更新する。

【０１２８】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、入力制御処理を行う（Ｓ２００）。入力制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、一般入賞口検出スイッチ１２ａ、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ、第２大入賞口検出スイッチ１７ａ、第１始動口検出スイッチ１４ａ、第２始動口検出スイッチ１５ａ、ゲート検出スイッチ１３ａの各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合には所定のデータをセットする。入力制御処理の手順の詳細は後述する。

【０１２９】

ステップＳ２００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電制御処理を行う（Ｓ３００）。特図特電制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた特図特電処理データの値を遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、特別図柄記憶判定処理（特図特電処理データ＝０のときの処理）、特別図柄変動処理（特図特電処理データ＝１のときの処理）、特別図柄停止処理（特図特電処理データ＝２のときの処理）、大当たり遊技処理（特図特電処理データ＝３のときの処理）、及び大当たり遊技終了処理（特図特電処理データ＝４のときの処理）の５つの処理のうちの１つを選んで実行する。特図特電制御処理の手順の詳細は後述する。

【０１３０】

ステップＳ３００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、普図普電制御処理を行う（Ｓ４００）。普図普電制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた普図普電処理データの値を遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、普通図柄記憶判定処理（普図普電処理データ＝０のときの処理）、普通図柄変動処理（普図普電処理データ＝１のときの処理）、普通図柄停止処理（普図普電処理データ＝２のときの処理）、及び補助遊技処理（普図普電処理データ＝３のときの処理）の４つの処理のうちの１つを選んで実行する。普図普電制御処理の手順の詳細は後述する。

【０１３１】

ステップＳ４００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、払出制御処理を行う（Ｓ５００）。払出制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内における一般入賞口賞球カウンタ、第１始動口賞球カウンタ、及び第２始動口賞球カウンタを参照し、各カウンタが示す個数の遊技球の払出しを指示する払出個数指定コマンドを生成し、このコマンドを払出制御基板１３０に送信する。払出制御基板１３０は、払出個数指定コマンドを受け取ると、払出装置の払出モータ１３１を制御して遊技球を払い出す。

【０１３２】

ステップＳ５００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、データ生成処理を行う（Ｓ６００）。データ生成処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第１大入賞口開閉ソレノイドデータ、第２大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドを生成する。

【０１３３】

ステップＳ６００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、エラー判定処理を行う（Ｓ６００）。エラー判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、エラーの発生の有無を判定し、エラーが発生したと判定した場合に、発生したエラーの種類を示すエラーコマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。また、メインＣＰＵ１１０ａは、発生したエラーの解消の有無を判定し、エラーが解消したと判定した場合に、解消したエラーを示すエラー解消コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０１３４】

ステップＳ６００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、データ生成処理を行う（Ｓ７００）。データ生成処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第１大入賞口開閉ソレノイドデータ、第２大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドを生成する。

【０１３５】

ステップＳ７００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、出力制御処理を行う（Ｓ８００）。出力制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、Ｓ６００のデータ生成処理で作成した外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第１大入賞口開閉ソレノイドデータ、第２大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。また、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、及び普通図柄表示装置２２の各ＬＥＤを点灯させるために、上記Ｓ６００のデータ生成処理で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。さらに、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板１２０に送信するコマンド送信処理も行う。

【０１３６】

ステップＳ８００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１００でスタック領域に退避した情報をメインＣＰＵ１１０ａのレジスタに復帰させる（Ｓ９００）。

【０１３７】

図１５は、入力制御処理（図１４のステップＳ２００）の詳細を示すフローチャートである。図１５において、メインＣＰＵ１１０ａは、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２１０）。一般入賞口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、一般

入賞口検出スイッチ１２ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。検出信号の入力がない場合はそのまま次のステップＳ２２０に進む。検出信号の入力があった場合は、メインＲＡＭ１１０ｃ内の一般入賞口賞球カウンタに所定個数（例えば、１０個）を加算して更新する。

【０１３８】

ステップＳ２１０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２２０）。大入賞口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ又は第２大入賞口検出スイッチ１７ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ及び第２大入賞口検出スイッチ１７ａのいずれからも検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップＳ２３０に進む。第１大入賞口検出スイッチ１６ａ又は第２大入賞口検出スイッチ１７ａからの検出信号の入力があった場合、メインＲＡＭ１１０ｃ内の大入賞口用賞球カウンタに所定個数（例えば、１０個）を加算して更新し、メインＲＡＭ１１０ｃ内の大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域の大入賞口入球数（Ｃ）を＋１して更新する。

【０１３９】

ステップＳ２２０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２３０）。第１始動口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップＳ２４０に進む。第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があった場合は、賞球カウンタの更新、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かの判定、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満である場合における第１特別図柄保留数（Ｕ１）の更新、第１特別図柄乱数値記憶領域内の第１～第４記憶部の中の１つ（データ未格納の記憶部であって番号の最も小さい記憶部）への乱数値の格納、大当たり抽選の事前判定とその判定結果に応じた始動入賞指定コマンドのセット、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の保留数（Ｕ１）に応じた特別図柄保留数指定コマンドのセット、などの一連の処理を行う。第１始動口検出スイッチ入力処理の手順の詳細は後述する。

【０１４０】

ステップＳ２３０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２４０）。第２始動口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップＳ２５０に進む。第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力があった場合は、賞球カウンタの更新、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域内の第２特別図柄保留数（Ｕ２）が４未満であるか否かの判定、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域内の第２特別図柄保留数（Ｕ２）が４未満である場合における第２特別図柄保留数（Ｕ２）の更新、第２特別図柄乱数値記憶領域内の第１～第４記憶部の中の１つ（データ未格納の記憶部であって番号の最も小さい記憶部）への乱数値の格納、大当たり抽選の事前判定とその判定結果に応じた始動入賞指定コマンドのセット、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域内の保留数（Ｕ２）に応じた特別図柄保留数指定コマンドのセット、などの一連の処理を行う。第２始動口検出スイッチ入力処理の手順と第１始動口検出スイッチ入力処理の手順は、データの書き込み先の相違を除いて同じである。

【０１４１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２５０）。ゲート検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力があったか否を判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま今回の入力制御処理を終了する。ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力があった場合、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート通過指定コマンドを生成し、生成したゲート通過指定コマンドをメインＲＡ

Ｍ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。また、この場合、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄保留数（Ｇ）記憶領域に記憶されている普通図柄保留数（Ｇ）が４未満であるか否かを判定する。そして、普通図柄保留数（Ｇ）記憶領域内の普通図柄保留数（Ｇ）が４未満である場合は、普通図柄保留数（Ｇ）を＋１して更新すると共に、普通図柄乱数値を取得し、取得した普通図柄乱数値を普通図柄保留記憶領域内の第１～第４記憶部の中の１つ（データ未格納の記憶部であって番号の最も小さい記憶部）に記憶する。

【０１４２】

図１６は、第１始動口検出スイッチ入力処理（図１４のステップＳ２３０）の詳細を示すフローチャートである。図１６において、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があった場合（Ｓ２３０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２３０－２に進む。第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力がなかった場合（Ｓ２３０－１：Ｎｏ）、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０１４３】

ステップＳ２３０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、始動口賞球カウンタに所定個数（例えば、３個）を加算して更新する（Ｓ２３０－２）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かを判定する（Ｓ２３０－３）。メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満でない場合（Ｓ２３０－３：Ｎｏ）、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。また、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満である場合（Ｓ２３０－３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）を＋１して更新する（Ｓ２３０－４）。

【０１４４】

ステップＳ２３０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり乱数値を取得すると共に、第１特別図柄乱数値記憶領域の第１～第４記憶部におけるデータ未格納で且つ番号の最も小さい記憶部をデータの格納先とし、取得した大当り乱数値を第１特別図柄乱数値記憶領域におけるデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２３０－５）。

【０１４５】

ステップＳ２３０－５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄乱数値を取得し、取得した特別図柄乱数値を第１特別図柄乱数値記憶領域におけるデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２３０－６）。

【０１４６】

ステップＳ２３０－６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図変動用乱数値及びリーチ判定用乱数値を取得し、取得した特図変動用乱数値及びリーチ判定用乱数値を第１特別図柄乱数値記憶領域におけるデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２３０－７）。

【０１４７】

ステップＳ２３０－７の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、事前判定処理を行う（Ｓ２３０－８）。この事前判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの事前判定テーブルを参照し、本ステップＳ２３０－８の実行時点（始動条件の成立時）における高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無と、ステップＳ２３０－５～Ｓ２３０－７において第１特別図柄乱数値記憶領域の記憶部に記憶した大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値との組み合わせに基づいて、今回の第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の入賞情報を決定する。

【０１４８】

図１７は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。事前判定テーブルは、主制御基板１１０のメインＲＯＭ１１０ｂに記憶されている。事前判定テーブルには、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、遊技状態（時短遊技状態又は非時短遊技状態）、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、入賞情報、及び始動入賞指定コマンドの各組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立

したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０１４９】

ステップＳ２３０－８の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－８の事前判定処理において決定した入賞情報と対応する始動入賞指定コマンドを生成し、この始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ２３０－９）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）を参照し、この第１特別図柄保留数（Ｕ１）を示す特別図柄保留数指定コマンドを生成し、この特別図柄保留数指定コマンドを演出用伝送データ記憶領域にセットする（Ｓ２３０－１０）。

【０１５０】

演出用伝送データ格納領域にセットされた始動入賞指定コマンドや特別図柄保留数指定コマンドは、タイマ割込処理の出力制御処理（Ｓ８００）において演出制御基板１２０に送信される。演出制御基板１２０は、始動入賞指定コマンドの記述内容に基づいて、今回の第１特別図柄の始動条件の成立に基づく特別図柄の変動に先立つ演出の内容を決定し、決定した演出の内容を指定するコマンドを画像制御基板１５０やランプ制御基板１４０に送信する。

【０１５１】

ここで、第２始動口検出スイッチ入力処理（Ｓ２４０）の手順は、ステップＳ２３０－３及びＳ２３０－４における保留数の参照先が第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域となる点、ステップＳ２３０－５～Ｓ２３０－７における乱数値の記憶先が第２特別図柄乱数値記憶領域となる点、ステップＳ２３０－８における乱数値の参照先が第２特別図柄乱数値記憶領域となる点、及びステップＳ２３０－１０における保留数の参照先が第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域となる点を除いて第１始動口検出スイッチ入力処理（Ｓ２３０）のそれと同じである。

【０１５２】

図１８は、特図特電制御処理（図１４のステップＳ３００）の詳細を示すフローチャートである。図１８において、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データの値をロードする（Ｓ３０１）。続くステップＳ３０２において、メインＣＰＵ１１０ａは、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ＝０であれば特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）に処理を移し、特図特電処理データ＝１であれば特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）に処理を移し、特図特電処理データ＝２であれば特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）に処理を移し、特図特電処理データ＝３であれば大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）に処理を移し、特図特電処理データ＝４であれば大当たり遊技終了処理（ステップＳ３５０）に処理を移す。

【０１５３】

図１９は、特別図柄記憶判定処理（図１８のステップＳ３１０）の詳細を示すフローチャートである。図１９において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（Ｓ３１０－１）。より具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内の特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが０でなければ特別図柄の変動表示中であると判定し、特別図柄時間カウンタが０であれば特別図柄の変動表示中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示中である場合（Ｓ３１０－１：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。また、特別図柄の変動表示中でない場合（Ｓ３１０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３１０－２に進む。

【０１５４】

ステップＳ３１０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域内の第２特別図柄保留数（Ｕ２）を参照し、この第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上であるかを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上である場合（Ｓ３１０－２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留数（Ｕ２）を＋１して更

新する（Ｓ３１０－３）。ここで、遊技機１は、第２特別図柄の変動の保留を第１の特別図柄の変動の保留よりも優先して消化する機種である。こういった機種の遊技機では、時短遊技状態の間は、第１特別図柄の始動条件が成立してもその事前判定を行わないようになっている。

【０１５５】

メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上でない場合（Ｓ３１０－２：Ｎｏ）、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）を参照し、この第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上であるかを判定する（Ｓ３１０－４）。

【０１５６】

メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上でない場合（Ｓ３１０－４：Ｎｏ）、客待ち設定処理を行う（Ｓ３１０－５）。この客待ち設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する。メインＣＰＵ１１０ａは、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされていない場合、客待ち指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグをセットする。

【０１５７】

メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上である場合（Ｓ３１０－４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留数（Ｕ１）を＋１して更新する（Ｓ３１０－６）。ステップＳ３１０－３又はＳ３１０－６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、記憶領域シフト処理を行う（Ｓ３１０－７）。この記憶領域シフト処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄乱数値記憶領域及び第２特別図柄乱数値記憶領域のうちステップＳ３１０－３又はＳ３１０－６において保留数を減算した方の図柄と対応するものを処理対象として次のような処理を行う。

【０１５８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－３における特別図柄保留数（Ｕ２）の減算を行った場合、第２特別図柄乱数値記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを各々の１つ前の記憶部にシフトさせ、第２特別図柄乱数値記憶領域の第１記憶部内のデータを判定記憶領域である第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていた乱数値（大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値）は消去されることになる。

【０１５９】

また、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－６における特別図柄保留数（Ｕ１）の減算を行った場合、第１特別図柄乱数値記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを各々の１つ前の記憶部にシフトさせ、第１特別図柄乱数値記憶領域の第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていた乱数値（大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値）は消去されることになる。

【０１６０】

ステップＳ３１０－７の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、客待ち設定処理において客待ちフラグ記憶領域にセットされていた客待ちフラグをクリアする（Ｓ３１０－８）。

【０１６１】

ステップＳ３１０－８の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域内の第１特別図柄保留数（Ｕ１）及び第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域内の第２特別図柄保留数（Ｕ２）を演出制御基板１２０に通知するための特別図柄保留数指定コマンドを生成し、この特別図柄保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１０－９）。

【０１６２】

ステップＳ３１０－９の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり判定処理を行う（Ｓ３１１）。この大当たり判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、今回の始動条件の成

立を契機とする大当たり抽選の抽選結果（大当たり又はハズレ）を決定し、大当たりである場合には大当たりの種類を決定し、決定した大当たりの種類と対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。ハズレである場合は、ハズレ用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０１６３】

より詳細に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、この大当たり判定処理では、図２０（大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート）の例に示すように、今回の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」及び「ハズレ」のいずれであるかを判定する（Ｓ３１１－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの大当たり抽選判定テーブルを参照し、本ステップＳ３１１－１の実行時点における高確率遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無とステップＳ３１０－８で第０記憶部に記憶した大当たり乱数値との組み合わせに基づいて、抽選結果を決定する。

【０１６４】

図２１（ａ）は、このステップＳ３１１－１で参照される大当たり抽選判定テーブルを示す図である。図２１（ａ）に示すように、大当たり抽選判定テーブルには、大当たり乱数値と大当たり抽選の抽選結果（「大当たり」又は「ハズレ」）の各組が、低確率遊技状態のときに参照するものと高確率遊技状態のときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０１６５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－１の判定結果が「大当たり」である場合（Ｓ３１１－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１１－２に進む、また、ステップＳ３１１－１の判定結果が「ハズレ」である場合（Ｓ３１１－１：Ｎｏ）、ステップＳ３１１－５に進む。

【０１６６】

ステップＳ３１１－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり図柄決定処理を行う。この大当たり図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの大当たり用図柄決定テーブルを参照し、ステップＳ３１０－８で第０記憶部に記憶した特別図柄乱数値に基づいて、当該変動の停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データをメインＲＡＭ１１０ｃ内の停止図柄データ記憶領域に記憶する。ここで、停止図柄データは、変動を経て停止表示される特別図柄の種類と対応する２桁の数（「００」～「０９」）を示すものである。

【０１６７】

図２２（ａ）は、大当たり用図柄決定テーブルを示す図である。大当たり用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（大当たりの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの各組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０１６８】

本ステップＳ３１１－２において停止図柄データ記憶領域に記憶される停止図柄データは、特別図柄停止処理における大当たり図柄の判定時、大当たり遊技処理における大入賞口の作動態様の決定時、大当たり遊技終了処理における遊技状態の決定時に参照される。詳しくは、後述する。

【０１６９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－２で決定した停止図柄データと対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１１－３）。

【０１７０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点（大当たり抽選時）の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファに記憶する（Ｓ３１１－４）。

具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグと時短遊技フラグの両方がセットされていない場合、「００Ｈ」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされていない場合、「０１Ｈ」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされている場合、「０２Ｈ」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグと時短遊技フラグの両方がセットされている場合、「０３Ｈ」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。

【０１７１】

ステップＳ３１１－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、ハズレ図柄決定処理を行う。このハズレ図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂのハズレ用図柄決定テーブルを参照してハズレの停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データを停止図柄データ記憶領域に記憶する。

【０１７２】

図２２（ｂ）は、ハズレ用図柄決定テーブルを示す図である。ハズレ用図柄決定テーブルには、特別図柄の種類、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの各組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０１７３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－５で決定した停止図柄データと対応するハズレ用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１１－６）。

【０１７４】

図１９の説明に戻る。大当たり判定処理（Ｓ３１１）の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、変動パターン決定処理を行う（Ｓ３１２）。変動パターン決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの変動パターン決定テーブルを参照し、ステップＳ３１１－１における大当たり抽選の抽選結果（大当たり又はハズレ）、本ステップＳ３１２の実行時点における時短遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無、ステップＳ３１０－３又はステップＳ３１０－６における更新後の保留数（Ｕ２）又は（Ｕ１）、ステップＳ３１０－８で第０記憶部に記憶した大当たり乱数値、リーチ判定用乱数値、並びに特図変動用乱数値の組み合わせに基づいて、当該変動の変動パターンを決定する。

【０１７５】

図２３は、変動パターン決定テーブルを示す図である。変動パターン決定テーブルは、主制御基板１１０のメインＲＯＭ１１０ｂに記憶されている。特別図柄の変動パターン決定テーブルには、特別図柄の種類、遊技状態（時短遊技状態又は非時短遊技状態）、保留数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、特別図柄の変動パターンの種類、及び変動開始コマンドの各組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０１７６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１２において決定した変動パターンに対応する変動開始コマンドを生成し、この変動開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１３）。

【０１７７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、求めた遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１４）。

【０１７８】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示を開始させるための処理を行う（Ｓ３１５）。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に特別図柄の変動表示（ＬＥＤの点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。所定の処理領域に変動表示データがセットされると、上記ステップＳ６００でＬＥＤの点灯又は消灯のデータが作成され、作成されたデータがステップＳ８００において出力されることで、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１の変動表示が行われる。

【０１７９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１２において決定した変動パターンに基づいた変動時間を特別図柄時間カウンタにセットする（Ｓ３１６）。なお、特別図柄時間カウンタは上記ステップＳ１１０において４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０１８０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データ＝１をセットし（Ｓ３１７）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。この後の特図特電制御処理（図１８）では、ステップＳ３０２において特別図柄変動処理に処理が移り、特別図柄変動処理が行われる。

【０１８１】

図２４は、特別図柄変動処理（図１８のステップＳ３２０）の詳細を示すフローチャートである。図２４において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３２０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１６でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが０であれは特別図柄の変動時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが０でなければ特別図柄の変動時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Ｓ３２０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３２０－２に進む。また、特別図柄の変動時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３２０－１：Ｎｏ）、今回の特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０１８２】

ステップＳ３２０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示を停止させるための処理を行う。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１５でセットされた変動表示データをクリアして、上記ステップＳ３１１－２又はＳ３１１－５でセットされた特別図柄を第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に停止表示させるための停止図柄データを所定の処理領域にセットする（Ｓ３２０－２）。これにより、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に特別図柄が停止表示される。

【０１８３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、変動停止コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３２０－３）。

【０１８４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間（０．５秒＝１２５カウンタ）をセットする（Ｓ３２０－４）。なお、特別図柄時間カウンタは上記ステップＳ１１０において４ｍｓ毎に減算処理されていく。

【０１８５】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに２をセットし（Ｓ３２０－５）、今回の特別図柄変動処理を終了する。この後の特図特電制御処理（図１８）では、ステップＳ３０２において特別図柄停止処理に処理が移り、特別図柄停止処理が行われる。

【０１８６】

図２５は、特別図柄停止処理（図１８のステップＳ３３０）の詳細を示すフローチャートである。図２５において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の停止時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３３０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－４でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが０であれば特別図柄の停止時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが０でなければ特別図

柄の停止時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の停止時間が経過したと判定した場合（Ｓ３３０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３３０－２に進む。また、特別図柄の停止時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３３０－１：Ｎｏ）、今回の特別図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０１８７】

ステップＳ３３０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技終了判定処理を行う。この時短遊技終了判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされているか否かを確認する。時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされていない場合はそのまま次のステップＳ３３０－３に進む。時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされている場合は、時短回数（Ｊ）記憶領域内の時短回数（Ｊ）を－１して更新し、更新後の時短回数（Ｊ）が「０」か否かを判定する。その結果、時短回数（Ｊ）が「０」である場合には、時短遊技フラグ記憶領域にセットされている時短遊技フラグをクリアしてから次のステップＳ３３０－３に進む。時短回数（Ｊ）が「０」でない場合には、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットしたまま次のステップＳ３３０－３に進む。

【０１８８】

ステップＳ３３０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技終了判定処理を行う。この高確率遊技終了判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされているか否かを確認する。高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされていない場合はそのまま次のステップＳ３３０－４に進む。高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされている場合は、高確率遊技回数（Ｘ）記憶領域内の高確率遊技回数（Ｘ）を－１して更新し、更新後の高確率遊技回数（Ｘ）が「０」か否かを判定する。その結果、高確率遊技回数（Ｘ）が０である場合には、高確率遊技フラグ記憶領域にセットされている高確率遊技フラグをクリアしてから次のステップＳ３３０－４に進む。高確率遊技回数（Ｘ）が０でない場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしたまま次のステップＳ３３０－４に進む。

【０１８９】

ステップＳ３３０－４において、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、求めた遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０１９０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものであるかハズレのものであるかを判定する（Ｓ３３０－５）。停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データがハズレのものである場合（Ｓ３３０－５：Ｎｏ）、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに０をセットし（Ｓ３３０－６）、今回の特別図柄停止処理を終了する。この後の特図特電制御処理（図１８）では、ステップＳ３０２において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【０１９１】

停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものである場合（Ｓ３３０－５：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに３をセットする（Ｓ３３０－１０）。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、その時点における遊技状態、高確率遊技回数（Ｘ）、及び時短回数（Ｊ）をリセットする（Ｓ３３０－１１）。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされている場合は、高確率遊技フラグ記憶領域及び高確率遊技回数（Ｘ）記憶領域のデータをクリアする。また、メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされている場合は、時短遊技フラグ記憶領域及び時短回数（Ｊ）記憶領域のデータをクリアする。

【０１９２】

ステップＳ３３０－１１の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり開始準備設定処理を行う（Ｓ３３０－１２）。大当たり開始準備設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別電動役物作動態様決定テーブルを参照し、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データに基づいて、長当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、短当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、発展当たり１用大入賞口開放態様決定テーブル、発展当たり２用大入賞口開放態様決定テーブルのうち参照先とするものと決定する。

【０１９３】

図２６は、特別電動役物作動態様決定テーブルを示す図である。図２７は、長当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、短当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、発展当たり１用大入賞口開放態様決定テーブル、及び発展当たり２用大入賞口開放態様決定テーブルを示す図である。

【０１９４】

特別電動役物作動態様決定テーブルには、特別図柄の種類（大当たりの種類）、停止図柄データ、及び大入賞口の作動態様を示すデータの各組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。大入賞口の作動態様を示すデータは、特別遊技における動作の最大ラウンド数を示すデータと、図２７の大入賞口開放態様決定テーブル群をなす４つのテーブルのうち参照先とするものを示すデータとからなる。

【０１９５】

長当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、短当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、発展当たり１用大入賞口開放態様決定テーブル、及び発展当たり２用大入賞口開放態様決定テーブルの各々には、開放する大入賞口の種類、最大ラウンド遊技回数（Ｒ）、規定回数（１つのラウンドにおける大入賞口への最大入賞個数）、１ラウンド開始前の開始インターバル時間、１ラウンド目の最大開放回数、１ラウンドの開閉サイクルにおける開放時間と閉鎖時間、１ラウンド終了と２ラウンド開始の間の閉鎖インターバル時間、２ラウンド目の最大開放回数…１５ラウンド終了後の閉鎖インターバル時間、及び終了インターバル時間の各組が記憶されている。

【０１９６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２において決定した大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たりの種類を判定し、大当たりの種類に応じたオープニング指定コマンド（特別遊技開始コマンド）を生成し、このオープニング指定コマンド（特別遊技開始コマンド）を演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３３０－１３）。

【０１９７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２において決定した大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たりの種類に応じた開始インターバル時間を求め、この開始インターバル時間を特別図柄時間カウンタにセットし（Ｓ３３０－１４）、今回の特別図柄停止処理を終了する。この後の特図特電制御処理（図１８）では、ステップＳ３０２において大当たり遊技処理に処理が移り、大当たり遊技処理が行われる。

【０１９８】

図２８は、大当たり遊技処理（図１８のステップＳ３４０）の詳細を示すフローチャートである。図２８において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在オープニング中であるか否かを判定する（Ｓ３４０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、動作回数（Ｒ）記憶領域内の動作回数（Ｒ）を参照し、動作回数（Ｒ）が「０」であればオープニング中であると判定し、動作回数（Ｒ）が「０」でなければオープニング中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、オープニング中である場合（Ｓ３４０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－２に進む。また、オープニング中でない場合（Ｓ３４０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－６に進む。

【０１９９】

ステップＳ３４０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経

過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄停止処理のステップＳ３３０－１４でセットされた特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが０であれば開始インターバル時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが０でなければ開始インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－３に進む。また、開始インターバル時間が未だ経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－２：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２００】

ステップＳ３４０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり開始設定処理を行う。大当たり開始設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、動作回数（Ｒ）記憶領域内の動作回数（Ｒ）を＋１して更新する。ここで、開始インターバル時間が経過した時点では未だ動作が１回も行われておらず、動作回数（Ｒ）記憶領域内の動作回数（Ｒ）は「０」である。よって、本ステップＳ３４０－３における更新後の動作回数（Ｒ）は「１」になる。

【０２０１】

ステップＳ３４０－３の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口開放処理を行う（Ｓ３４０－４）。この大入賞口開放処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、開放回数（Ｋ）記憶領域内の開放回数（Ｋ）を＋１して更新する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口開閉扉１６ｂ又は第２大入賞口開閉扉１７ｂを開放するために、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ又は第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データをセットする。また、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２で決定した大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在の動作回数（Ｒ）及び開放回数（Ｋ）における第１大入賞口１６又は第２大入賞口１７の開放時間を求め、この開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【０２０２】

ステップＳ３４０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド開始コマンド送信判定処理を行う（Ｓ３４０－５）。ラウンド開始コマンド送信判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、開放回数（Ｋ）記憶領域の開放回数（Ｋ）を参照し、開放回数（Ｋ）が１である場合は、動作回数（Ｒ）記憶領域内の動作回数（Ｒ）に応じたラウンド開始コマンド（例えば、動作回数（Ｒ）が１であれば１回目用ラウンド開始コマンド）を生成し、このラウンド開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の大当たり遊技処理を終了する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、開放回数（Ｋ）が１でない場合は、そのまま今回の大当たり遊技処理を終了する。つまり、開放回数（Ｋ）が１であるということはラウンドの開始を意味するので、ラウンドの開始のときのみ、ラウンド開始コマンドを送信するようにしている。

【０２０３】

ステップＳ３４０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング中でないと判断した場合（Ｓ３４０－６：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－７に進む。また、エンディング中であると判断した場合（Ｓ３４０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－１８に進む。

【０２０４】

ステップＳ３４０－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の閉鎖中であるか否かを判定する（Ｓ３４０－７）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの所定領域に通電データ（第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ又は第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データ）がセットされていない場合は、大入賞口の閉鎖中であると判定し、メインＲＡＭ１１０ｃの所定領域に通電データがセットされている場合は、大入賞口の閉鎖中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の閉鎖中である場合（Ｓ３４０－７：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－８に進む。大入賞口の閉鎖中でない場合（Ｓ３４０－７：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－９に進む。

【０２０５】

ステップＳ３４０－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過したか否かを判定する。ここで、閉鎖時間は、後述するステップＳ３４０－１０において特別遊技タイマカウンタにセットされるものである。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－４の大入賞口開放処理に進み、大入賞口開放処理とそれに続くラウンド開始コマンド送信判定処理（Ｓ３４０－５）を行い、今回の大当たり遊技処理を終了する。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－８：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２０６】

ステップＳ３４０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球カウンタ（Ｃ）の値が規定個数（９個）に達するか、開放回数（Ｋ）における１回あたりの開放時間が経過した場合、開放終了条件が成立したと判定する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球カウンタ（Ｃ）の値が規定個数（９個）に達しておらず、且つ、開放回数（Ｋ）における１回あたりの開放時間が経過していない場合、開放終了条件が成立していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開放終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ３４０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－１０に進む。また、開放終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ３４０－９：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２０７】

ステップＳ３４０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口開閉扉１６ｂ又は第２大入賞口開閉扉１７ｂを閉鎖するために、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ又は第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データを停止する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２で決定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在の動作回数（Ｒ）及び開放回数（Ｋ）に基づいて、第１大入賞口１６又は第２大入賞口１７の閉鎖時間（閉鎖インターバル時間又は１回の閉鎖時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口が閉鎖することになる。

【０２０８】

ステップＳ３４０－１０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１０の大入賞口の閉鎖をもって１回の動作が終了したか否かを判定する（Ｓ３４０－１１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球カウンタ（Ｃ）の値が規定個数（９個）に達するか、開放回数（Ｋ）が最大開放回数に達した場合に、１回の動作が終了したと判定する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球カウンタ（Ｃ）の値が規定個数（９個）に達しておらず、開放回数（Ｋ）が最大開放回数に達していない場合に、１回の動作が終了していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、１回の動作が終了したと判定した場合（Ｓ３４０－１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－１２に進む。また、１回の動作が終了していないと判定した場合（Ｓ３４０－１１：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０２０９】

ステップＳ３４０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンドデータ初期化処理を行う。ラウンドデータ初期化処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、開放回数（Ｋ）記憶領域内の開放回数（Ｋ）を０にすると共に、大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域内の大入賞口入球数（Ｃ）を０にする。すなわち、本ステップＳ３４０－１２では、開放回数（Ｋ）記憶領域及び大入賞口入球数（Ｃ）記憶領域をクリアする。ただし、本ステップＳ３４０－１２では、動作回数（Ｒ）記憶領域はクリアしない。

【０２１０】

ステップＳ３４０－１２の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、動作回数（Ｒ）記憶領域内の動作回数（Ｒ）が最大値（具体的には、ステップＳ３３０－１２において決定した大入賞口開放態様決定テーブルの最大ラウンド遊技回数（Ｒ））になったか否かを判定する（Ｓ３４０－１３）。

【０２１１】
動作回数（Ｒ）が最大値になっていないと判定した場合（Ｓ３４０－１３：Ｎｏ）、メインＣＰＵ１１０ａは、動作回数（Ｒ）記憶領域内の動作回数（Ｒ）を＋１して更新し（Ｓ３４０－１４）、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０２１２】
動作回数（Ｒ）が最大値になったと判定した場合（Ｓ３４０－１３：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ１１０ａは、動作回数（Ｒ）記憶領域内の動作回数（Ｒ）をリセットして０にする（Ｓ３４０－１５）。
【０２１３】
ステップＳ３４０－１５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３３０－１２で決定した大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たりの種類を判定し、大当たりの種類に応じたエンディング指定コマンドを生成し、このエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３４０－１６）。
【０２１４】
ステップＳ３４０－１６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３３０－１２において決定した大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たりの種類に応じた終了インターバル時間を求め、この終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする（Ｓ３４０－１７）。
【０２１５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１７の実行後、又は、ステップＳ３４０－６においてエンディング中であると判定した場合（Ｓ３４０－６：Ｙｅｓ）、終了インターバル時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３４０－１８）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１７でセットした特別遊技タイマカウンタを参照し、特別遊技タイマカウンタが０であれば終了インターバル時間が経過したと判定し、特別遊技タイマカウンタが０でなければ終了インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が未だ経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－１８：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０２１６】
メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－１８：Ｙｅｓ）、特図特電処理データに４をセットし（Ｓ３４０－１９）、今回の特別図柄変動処理を終了する。この後の特図特電制御処理（図１８）では、ステップＳ３０２において大当たり遊技終了処理に処理が移り、大当たり遊技終了処理が行われる。
【０２１７】
図２９は、大当たり遊技終了処理（図１８のステップＳ３５０）の詳細を示すフローチャートである。図２９において、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－２で停止図柄データ記憶領域にセットした停止図柄データ及びステップＳ３１１－４で遊技状態バッファにセットした遊技情報をロードする（Ｓ３５０－１）。
【０２１８】
ステップＳ３５０－１の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ設定処理を行う（Ｓ３５０－２）。高確率遊技フラグ設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時の高確率遊技フラグのセットの要否を決定する。本実施形態では、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０１～０４、０６～０８」である場合は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットし、それ以外の「０５、０９」である場合は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしない。
【０２１９】
ステップＳ３５０－２の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技回数設定処理を行う（Ｓ３５０－３）。高確率遊技状態設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時に遊技回数（Ｘ）記憶領域に記憶する残り変動回数（Ｘ）を決定する。本実施形態

では、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０１～０４、０６～０８」である場合は、遊技回数（Ｘ）記憶領域に１００００回をセットし、それ以外の「０５、０９」である場合は、遊技回数（Ｘ）記憶領域に０回をセットする。

【０２２０】

ステップＳ３５０－３の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技フラグ設定処理を行う（Ｓ３５０－４）。時短遊技フラグ設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時の時短遊技フラグのセットの要否を決定する。本実施形態では、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０１」～「０９」である場合は、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットする。

【０２２１】

ステップＳ３５０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、時短回数設定処理を行う（Ｓ３５０－５）。時短回数設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時に遊技回数（Ｊ）記憶領域に記憶する残り変動回数（Ｊ）を決定する。本実施形態では、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０１～０４、０６～０８」である場合は、遊技回数（Ｊ）記憶領域に１００回をセットし、ステップＳ３５０－１においてロードした停止図柄データが「０５、０９」である場合は、遊技回数（Ｊ）記憶領域に１００回をセットする。

【０２２２】

ステップＳ３５０－５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、現時点の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３５０－６）。

【０２２３】

ステップＳ３５０－６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに０をセットし（Ｓ３５０－７）、大当たり遊技終了処理を終了する。この後の特図特電制御処理（図１８）では、ステップＳ３０２において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【０２２４】

図３０は、普図普電制御処理（図１４のステップＳ４００）の詳細を示すフローチャートである。図３０において、メインＣＰＵ１１０ａは、普図普電処理データの値をロードする（Ｓ４０１）。続くステップＳ４０２において、メインＣＰＵ１１０ａは、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ＝０であれば普通図柄記憶判定処理に処理を移し、普図普電処理データ＝１であれば普通図柄変動処理に処理を移し、普図普電処理データ＝２であれば普通図柄停止処理に処理を移し、普図普電処理データ＝３であれば補助遊技処理に処理を移す。

【０２２５】

普通図柄記憶判定処理、普通図柄変動処理、普通図柄停止処理、及び補助遊技処理の概要は次の通りである。普通図柄記憶判定処理（普図普電処理データ＝０の処理）では、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄保留数（Ｇ）記憶領域内の普通図柄保留数（Ｇ）が１以上であるか否かを判定する。普通図柄保留数（Ｇ）が０である場合は今回の普通図柄記憶判定処理を終了する。普通図柄保留数（Ｇ）が１以上である場合は、普通図柄保留数（Ｇ）記憶領域内の普通図柄保留数（Ｇ）を－１して更新した後、普通図柄保留記憶領域内の第２～第４記憶部内のデータを１つ前の記憶部にシフトさせ、第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。このとき、既に普通図柄保留記憶領域の第０記憶部に書き込まれていた普通図柄乱数値は消去されることとなる。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの普通図柄抽選判定テーブルを参照し、時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無と普通図柄保留記憶領域の第０記憶部内の普通図柄乱数値との組み合わせに基づいて、普通図柄抽選の抽選結果（当たり又はハズレ）を決定し、この抽選結

果に応じた普通図柄変動時間（非時短遊技状態であれば２９秒、時短遊技状態であれば０．２秒）を決定する。

【０２２６】

図２１（ｂ）は、普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。普通図柄抽選判定テーブルは、主制御基板１１０のメインＲＯＭ１１０ｂに格納されている。普通図柄抽選判定テーブルには、普通図柄乱数値と普通図柄抽選の抽選結果（「当たり」又は「ハズレ」）の各組が、非時短遊技状態のときに参照するものと時短遊技状態のときに参照するものとに分けて記憶されている。普通図柄抽選の抽選結果の決定後、メインＣＰＵ１１０ａは、この普通図柄変動時間を普通図柄時間カウンタにセットすると共に普通図柄表示装置２２の普通図柄の変動を開始させ、普図普電処理データに「１」をセットする。

【０２２７】

普通図柄変動処理（普図普電処理データ＝１のときの処理）では、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄変動時間が経過したか（普通図柄時間カウンタが０になったか）を判定し、普通図柄変動時間が経過していないと判定した場合、今回の普通図柄変動処理を終了する。普通図柄変動時間が経過したと判定した場合、普通図柄表示装置２２の普通図柄を普通図柄抽選結果に応じた図柄で停止表示させると共に所定の普通図柄停止時間を普通図柄時間カウンタにセットし、普図普電処理データに「２」をセットする。

【０２２８】

普通図柄停止処理（普図普電処理データ＝２のときの処理）では、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄停止時間が経過したか（普通図柄時間カウンタが０になったか）を判定し、普通図柄停止時間が経過していないと判定した場合、今回の普通図柄停止処理を終了する。普通図柄停止時間が経過したと判定した場合、普通図柄表示装置２２の停止図柄が当たりの図柄であったか否かを判定する。普通図柄表示装置２２の停止図柄が当たりの図柄でなかった場合は、普図普電処理データに「０」をセットし、普通図柄表示装置２２の停止図柄が当たりの図柄であった場合は、普図普電処理データに「３」をセットする。

【０２２９】

補助遊技処理（普図普電処理データ＝３のときの処理）では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口１５の開放時間（非時短遊技状態であれば０．２秒、時短遊技状態であれば３．５秒）を決定し、この開放時間に亘って第２始動口１５を開放状態にし、その後に第２始動口１５を閉鎖状態にし、普図普電処理データに「０」をセットする。

【０２３０】

図３１は、遊技機１の演出制御基板１２０のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、起動操作（通常起動操作、ＲＡＭクリア起動操作、又はメニュー起動操作）により電源基板１７０から演出制御基板１２０のサブＣＰＵ１２０ａにシステムリセットが発生したことを契機として開始される。

【０２３１】

図３１において、サブＣＰＵ１２０ａは、初期化処理を行う（Ｓ１０００）。初期化処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、音声をミュートする処理、役物を復帰させる処理、カラーバーを遊技待機画像として表示させる処理等を行う。

【０２３２】

サブＣＰＵ１２０ａは、初期化処理の契機となった操作が通常起動操作又はＲＡＭクリア起動操作であった場合は、画像表示装置３１の表示画像を遊技待機画像にしたまま所定の待機期間の経過を待ち、画像表示装置３１の表示画像を客待ち状態の画像（停止状態の左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒを有する画像）にする。この待機期間は、少なくとも、主制御基板１１０の電源投入から初期化処理（図１０のＳ１０）が終わるまでの所要時間よりも長い時間（例えば、８秒）とする。

【０２３３】

また、サブＣＰＵ１２ａは、初期化処理の契機となった操作がメニュー起動操作であった場合は、画像表示装置３１の表示画像を遊技待機画像からメニュー画像に切り換え、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅの操作に応じて、店舗設定、ＲＴＣ設定、

エコモード設定、又は、デバッグ設定に関わる処理を行う。初期化処理の詳細は後述する。

【０２３４】

初期化処理における待機期間の経過を経て画像表示装置３１の表示画像が客待ち状態の画像になると、遊技者による遊技が可能になる。初期化処理の終了後は、サブＣＰＵ１２０ａは、演出用乱数値等を更新する処理（Ｓ１１００）を繰り返す。また、この乱数値の更新処理と併せて、サブＣＰＵ１２０ａは、リセット用クロックパルス発生回路によるリセット用クロックパルス信号の発生の度にタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理の詳細は後述する。

【０２３５】

図３２は、初期化処理（図３１のステップＳ１０００）の詳細を示すフローチャートである。図３２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃへのアクセスを許可する（Ｓ１００１）。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ミュート制御処理を行う（Ｓ１００２）。ミュート制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、音声出力装置３２の出力音をミュートするためのミュート指定コマンドを画像制御基板１５０に送信する。画像制御基板１５０は、ミュート指定コマンドを受信すると、画像制御基板１５０における音信号の利得を０にする。

【０２３６】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、役物復帰指定コマンドをランプ制御基板１４０に送信する（Ｓ１００３）。ランプ制御基板１４０は、役物復帰指定コマンドを受信すると、枠演出用駆動装置（枠ギミック）３３ａと盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ（盤面ギミック）を初期位置に復帰させる。

【０２３７】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、起動中背景音楽を出力させるための背景音楽指定コマンドを画像制御基板１５０に送信する（Ｓ１００４）。画像制御基板１５０は、背景音楽指定コマンドを受信すると、画像制御基板１５０における音信号の利得を０から起動中設定音量の値にし、音声出力装置３２からこの設定音量の起動中背景音楽を出力させる。起動中背景音楽は、遊技機１の起動中（電源投入から遊技可能状態になるまでの期間中）に流すＢＧＭ（Back Ground Music）である。

【０２３８】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技待機画像（カラーバー画像）を表示させるための表示指定コマンドを画像制御基板１５０に送信する（Ｓ１００５）。画像制御基板１５０は、この表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置３１に遊技待機画像を表示させる。図３３は、遊技待機画像を示す図である。図３３に示すように、遊技待機画像は、異なる濃度の色の矩形画像を並べたものである。

【０２３９】

図３２において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン検出スイッチ３５ａの入力信号に基づいて演出ボタン３５が押されているか否かを判定する（Ｓ１００６）。メニュー起動操作が行われたならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、それ以外の起動操作が行われたならばこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５が押されていない場合（Ｓ１００６：Ｎｏ）、遊技待機制御処理を行う（Ｓ１００７）。サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５が押されている場合（Ｓ１００６：Ｙｅｓ）、メニュー画像表示制御処理を行う（Ｓ１００８）。

【０２４０】

図３４は、遊技待機制御処理（図３２のステップＳ１００７）の詳細を示すフローチャートである。遊技待機制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出制御基板１２０内のリセット用クロックパルス発生器におけるリセット用クロックパルスの発生周期である２ミリ秒毎に図３４に示す一連の処理を実行する。

【０２４１】

図３４において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技待機制御処理の開始時点から所定の待機

期間が経過したか否かを判定する（Ｓ１０７１）。サブＣＰＵ１２０ａは、待機期間が経過した場合（Ｓ１０７１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７１－１に進む。待機期間が経過していない場合（Ｓ１０７１：Ｎｏ）、ステップＳ１０７２に進む。

【０２４２】

サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの画像表示制限フラグ記憶領域に画像表示制限フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１０７２）。ここで、画像表示制限フラグは、表示中であった画像の表示を制限していることを示すフラグである。画像表示制限フラグは、所定コマンドの受信を契機とするコマンド実行態様決定処理において表示中の画像の消去が決定されるとセットされ（図５０のＳ１０７８－４、図６５のＳ１０９３－１１）、後の別の所定コマンドの受信を契機とするコマンド実行態様決定処理において消去中の画像の復帰が決定されるとクリアされる（図５０のＳ１０７８－８、図６６のＳ１０９３－２５）。コマンド実行態様決定処理の詳細は後述する。

【０２４３】

サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示制限フラグがセットされていない場合（Ｓ１０７２：Ｎｏ）、ステップＳ１０７３に進む。画像表示制限フラグがセットされている場合（Ｓ１０７２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７５に進む。

【０２４４】

ステップＳ１０７３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技待機フラグ記憶領域に遊技待機フラグがセットされているか否かを確認する。遊技待機フラグは、遊技待機画像を表示済みであることを示すフラグである。サブＣＰＵ１２０ａは、遊技待機フラグがセットされていない場合（Ｓ１０７３：Ｎｏ）、ステップＳ１０７４に進む。遊技待機フラグがセットされている場合（Ｓ１０７３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７５に進む。

【０２４５】

ステップＳ１０７４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技待機フラグ記憶領域に遊技待機フラグをセットし、フラグのセット後にステップＳ１０７５に進む。

【０２４６】

ステップＳ１０７５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの受信バッファ内に主制御基板１１０から受信したコマンドがあるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内にコマンドがある場合（Ｓ１０７５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７６に進む。また、受信バッファ内にコマンドがない場合（Ｓ１０７５：Ｎｏ）、ステップＳ１０７９に進む。

【０２４７】

ステップＳ１０７６において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンド（図９において「特殊コマンド」と記されているコマンド）であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドである場合（Ｓ１０７６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７に進んで遊技待機中特殊コマンド解析処理を行う。遊技待機中特殊コマンド解析処理は、受信バッファ内の特殊コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットする処理である。受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドでない場合（すなわち、遊技コマンドである場合）（Ｓ１０７６：Ｎｏ）、ステップＳ１０７８に進んで遊技待機中遊技コマンド解析処理を行う。遊技待機中遊技コマンド解析処理は、受信バッファ内の遊技コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットする処理である。遊技待機中特殊コマンド解析処理及び遊技待機中遊技コマンド解析処理の詳細は、後述する。

【０２４８】

ステップＳ１０７７又はステップＳ１０７８の実行後、サブＣＰＵ１２０ａは、データ出力処理を行う（Ｓ１０７９）。データ出力処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットされたコマンドがある場合にそのコマンドを画像制御

基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信する。サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１０７９の実行後、ステップＳ１０７１に戻り、以降の処理を繰り返す。

【０２４９】

ステップＳ１０７１－１において、サブＣＰＵ１２０ａは、客待ち状態移行処理を行う。この処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１に客待ち状態の画像（停止状態の左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒを有する画像）を表示させ、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させる。この後、遊技機１の遊技が可能になる。

【０２５０】

図３５及び図３６は、遊技待機中特殊コマンド解析処理（図３４のステップＳ１０７７）の詳細を示すフローチャートである。図３５において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドであるか否かを確認する（Ｓ１０７７－１）。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドである場合（Ｓ１０７７－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７－２に進む。受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドでない場合（Ｓ１０７７－１：Ｎｏ）、ステップＳ１０７７－３に進む。

【０２５１】

ステップＳ１０７７－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の表示画像に「電源投入」の文字を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理を終了する。表示指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図３４のＳ１０７９）において画像制御基板１５０に送信される。図３７に示すように、画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、遊技待機画像の右上隅に「電源投入」の文字を表示させる。

【０２５２】

ステップＳ１０７７－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがＲＡＭクリア指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがＲＡＭクリア指定コマンドである場合（Ｓ１０７７－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７－４に進む。受信バッファ内のコマンドがＲＡＭクリア指定コマンドでない場合（Ｓ１０７７－３：Ｎｏ）、ステップＳ１０７７－５に進む。

【０２５３】

ステップＳ１０７７－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態記憶領域に遊技状態情報の初期値（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報）を記憶する。その後、今回の遊技中特殊コマンド解析処理を終了する。

【０２５４】

ステップＳ１０７７－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドである場合（Ｓ１０７７－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７－６に進む。受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドでない場合（Ｓ１０７７－５：Ｎｏ）、ステップＳ１０７７－８に進む。

【０２５５】

ステップＳ１０７７－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技状態設定処理を行う。この遊技状態設定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、主制御基板１１０から受信したコマンドが電源復旧１指定コマンドであった場合、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報をサブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板１１０から受信したコマンドが電源復旧２指定コマンドであった場合、低確率遊技状態且つ時短遊技状態の遊技状態情報をサブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板１１０から受信したコマンドが電源復旧３指定コマンドであった場合、高確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報をサブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板１１０から受信したコマンドが電源復旧４指定コマンドであった場合、高確率遊技

状態且つ時短遊技状態の遊技状態情報をサブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態記憶領域に記憶する。

【０２５６】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の表示画像に「電源復旧」の文字を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（Ｓ１０７７－７）、コマンドのセット後に今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理を終了する。表示指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図３４のＳ１０７９）において画像制御基板１５０に送信される。図３８に示すように、画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、遊技待機画像の右上隅に「電源復旧」の文字を表示させる。

【０２５７】

ステップＳ１０７７－８において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【０２５８】

図３９は、ステップＳ１０７７－８で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルには、特殊コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後の遊技待機画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンド受信後の遊技待機画像の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）、コマンドの受信後に遊技待機画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上隅」又は「中央」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）、及びコマンド受信後の背景音楽の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）の各組が記憶されている。サブＣＰＵ１２０ａは、遊技待機画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、図３９のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板１５０に所定コマンドを送信し、画像制御基板１５０に画像表示装置３１の表示画像及び音声出力装置３２の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【０２５９】

より詳細に説明すると、このテーブルの「皿満タンエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上隅」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「皿満タンエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」（遊技待機画像とコマンドに対応する画像とを共に表示することが無いためデータの記憶無し（他の「－」についても同様））、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２６０】

よって、例えば、図４０に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４０の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、画像表示装置３１における遊技待機画像の表示を維持し、画面右上隅に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タン

エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０２６１】

ここで、演出制御基板１２０における電源投入指定コマンド以外のコマンドの受信が電源投入指定コマンドの受信よりも先になる事態は、主制御基板１１０の電源投入時点においてエラーが発生している場合や、主制御基板１１０の初期化処理（図１１）の実行時の誤動作等により初期化処理のステップＳ１０－６が実行されずに次のステップに進んでしまった場合等に発生し得る。また、このような事態は、主制御基板１１０に代えて、デバッグ専用基板や工場出荷用基板が演出制御基板１２０と接続され、デバッグ専用基板や工場出荷用基板から演出制御基板１２０にコマンドが送信される場合にも発生し得る。

【０２６２】

このテーブルの「カウンターケースエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「カウンターケースエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２６３】

よって、例えば、図４１に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４１の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドがカウンターケースエラーコマンドである場合、画像表示装置３１において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、画面中央にカウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドがカウンターケースエラー解消コマンドである場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、遊技待機画像を再び表示させる。また、この場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０２６４】

このテーブルの「計数スイッチ断線エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「計数スイッチ断線エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２６５】

よって、例えば、図４２に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４２の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラーコマンドである場合、画像表示装置３１における遊技待機画像の表示を維持し、画面中央に計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基

板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラー解消コマンドである場合、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０２６６】

このテーブルの「球無しエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「球無しエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２６７】

よって、例えば、図４３に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４３の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが球無しエラーコマンドである場合、画像表示装置３１における遊技待機画像の表示を維持し、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、遊技待機画像の表示中に球無しエラーコマンドや球無しエラー解消コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力については、コマンドを無視する。

【０２６８】

このテーブルの「払出超過エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「払出超過エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」となっている。

【０２６９】

よって、例えば、図４４に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４４の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置３１における遊技待機画像の表示を維持し、画面中央に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラー解消コマンドである場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【０２７０】

このテーブルの「払出コマンドエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータ

が「中央」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「払出コマンドエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２７１】

よって、例えば、図４５に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４５の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出コマンドエラーコマンドである場合、画像表示装置３１における遊技待機画像の表示を維持し、画面中央に払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出コマンドエラー解消コマンドである場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０２７２】

このテーブルの「扉開放エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上隅」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「扉開放エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２７３】

よって、例えば、図４６に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４６の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、画像表示装置３１における遊技待機画像の表示を維持し、画面右上隅に扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０２７４】

このテーブルの「スイッチ未接続エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「スイッチ未接続エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」となっている。

【０２７５】

よって、例えば、図４７に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表

示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４７の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドがスイッチ未接続エラーコマンドである場合、画像表示装置３１において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、画面中央にスイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドがスイッチ未接続エラー解消コマンドである場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、遊技待機画像を再び表示させる。また、この場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【０２７６】

このテーブルの「磁石検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「磁石検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２７７】

よって、例えば、図４８に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４８の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、画像表示装置３１において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、画面中央に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。この場合において、遊技機１が再起動するまで磁石検出エラーコマンドと対応する画像の表示と音声の出力を継続するようにしてもよい。

【０２７８】

ここで、図３９に示したテーブルのデータ構造は一例に過ぎず、これと異なるデータ構造のテーブルを採用してもよい。例えば、図３９では、コマンドの実行の要否を示すデータが「×」になっているものは、球無しエラーコマンド及び球無しエラー解消コマンドのみであった。しかし、扉開放エラーコマンドについても、コマンドの実行の要否を示すデータを「×」とし、遊技待機画像の表示中に扉開放エラーコマンドを受信した場合に、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示とメッセージ音声の出力を規制し、画像の表示と音声の出力について扉開放エラーコマンドを無視するようにしてもよい。また、不正発生コマンドである磁石検出エラーコマンドと振動検出エラーコマンドについては、背景音楽の停止の要否を示すデータを「停止あり」とし、遊技待機画像の表示中に不正発生コマンド（磁石検出エラーコマンド又は振動検出エラーコマンド）を受信した場合に、遊技待機画像を消去して背景を特定色（例えば、赤）にすると共に起動中背景音楽の出力を停止させ、不正発生コマンドと対応するメッセージ画像を表示すると共にメッセージ音声を出力し、遊技機１が再起動するまでメッセージ画像の表示とメッセージ音声の出力を維持するようにしてもよい。

【０２７９】

図３５のステップＳ１０７７－９において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」であるか（コマンド実行要否のデータが「○」であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」である場合（Ｓ１０７７－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７－１０に進む。「実行しない」である場合（Ｓ１０７７－９：Ｎｏ）、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理を終了する。

【０２８０】

ステップＳ１０７７－１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、画像消去の要否が「消去あり」である場合（Ｓ１０７７－１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７－１１に進む。「消去なし」である場合（Ｓ１０７７－１０：Ｎｏ）、ステップＳ１０７７－１３に進む。

【０２８１】

ステップＳ１０７７－１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの画像表示制限フラグ記憶領域に画像表示制限フラグをセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の表示画像を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットし（Ｓ１０７７－１２）、コマンドのセット後にステップＳ１０７７－１６に進む。消去指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図３４のＳ１０７９）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、消去指定コマンドを受信すると、画像表示装置３１の遊技待機画像を消去する。ここで、画像表示制限フラグがセットされている間は、遊技待機制御処理（図３２のＳ１００７）のステップＳ１０７２（図３４）の判定結果が「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１０７３～Ｓ１０７４がスキップされるため、遊技待機画像の消去が維持される。

【０２８２】

ここで、ステップＳ１０７７－１２では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないための遊技待機画像の表示態様の変更（具体的には、遊技待機画像のサイズを小さくする、遊技待機画像の表示位置を隅に移動する、遊技待機画像の透過度を大きくする、遊技待機画像の表示色を変更する、といった表示態様の変更）を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。図４９は、ステップＳ１０７７－１２において表示態様変更指コマンドをセットするようにした変形例における画像表示装置３１の画像表示の内容の変更の例を示す図である。図４９の例に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図４９の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、遊技待機画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。

【０２８３】

図３６のステップＳ１０７７－１３において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像復帰の要否が「復帰あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、画像復帰の要否が「復帰あり」である場合（Ｓ１０７７－１３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７－１４に進む。「復帰なし」である場合（Ｓ１０７７－１３：Ｎｏ）、ステップＳ１０７７－１６に進む。

【０２８４】

ステップＳ１０７７－１４において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技待機画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの画像表示制限フラグ記憶領域の画像表示制限フラグをクリアし（Ｓ１０７７－１５）、フラグのクリア後にステップＳ１０７７－１６に進む。ステップＳ１０７７－１４において送信バッファにセットされた表示指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図３４のＳ１０７９）において画像制御

基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であった遊技待機画像を再表示させる。

【０２８５】

ステップＳ１０７７－１６において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の停止の要否が「停止あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、背景音楽の停止の要否が「停止あり」である場合（Ｓ１０７７－１６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７－１７に進む。「停止なし」である場合（Ｓ１０７７－１６：Ｎｏ）、ステップＳ１０７７－１８に進む。

【０２８６】

ステップＳ１０７７－１７において、サブＣＰＵ１２０ａは、背景音楽を停止させるための背景音楽停止指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０７７－２０に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図３４のＳ１０７９）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、背景音楽停止指定コマンドを受信すると、背景音楽の出力を停止する。

【０２８７】

ステップＳ１０７７－１８において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の復帰の要否が「復帰あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、背景音楽の復帰の要否が「復帰あり」である場合（Ｓ１０７７－１８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０７７－１９に進む。「復帰なし」である場合（Ｓ１０７７－１８：Ｎｏ）、ステップＳ１０７７－２０に進む。

【０２８８】

ステップＳ１０７７－１９において、サブＣＰＵ１２０ａは、背景音楽を出力させるための背景音楽指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０７７－２０に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図３４のＳ１０７９）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、背景音楽指定コマンドを受信すると、停止中であった起動中背景音楽の出力を再開する。

【０２８９】

ステップＳ１０７７－２０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板１５０に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理を終了する。具体的には、受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドである場合、送信バッファにセットするコマンドを、そのエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示（例えば、皿満タンエラーコマンドであれば画面中央における「皿満タンエラー」という文字の表示）とメッセージ音声の出力（例えば、皿満タンエラーコマンドであれば「皿満タンエラーです」という警告音の出力）を指定するものとする。また、受信バッフ内のコマンドがエラー解消コマンドである場合、送信バッファにセットするコマンドを、表示中のメッセージ画像の消去及び出力中のメッセージ音声の停止を指定するものとする。ステップＳ１０７７－２０において送信バッファにセットされたコマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図３４のＳ１０７９）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、コマンドを受信すると、そのコマンドに従って、画像表示装置３１の表示画像を変更し、音声出力装置３２の出力音を変更する。

【０２９０】

図５０は、遊技待機中遊技コマンド解析処理（図３４のステップＳ１０７８）の詳細を示すフローチャートである。図５０において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理を行う（Ｓ１０７８－１）。このコマンド実行態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【０２９１】

図５１は、ステップＳ１０７８－１で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図５１に示すように、このテーブルには、遊技コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後の遊技待機画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンド受信後の遊技待機画像の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）、コマンドの受信後に遊技待機画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上隅」又は「中央」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）、及びコマンド受信後の背景音楽の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）の各組が記憶されている。サブＣＰＵ１２０ａは、遊技待機画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、図５１のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板１５０に所定コマンドを送信し、画像制御基板１５０に画像表示装置３１の表示画像及び音声出力装置３２の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【０２９２】

より詳細に説明すると、このテーブルの「変動開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２９３】

よって、例えば、図５２に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図５２の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【０２９４】

このテーブルの「始動入賞指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２９５】

よって、例えば、図５３に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図５３の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、画像表示装置３１における遊技待機画像の表示を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出音の出力を規制する。つまり、遊技待機画像の表示中に始動入賞指定コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力については始動入賞指定コマンドを無視する。

【０２９６】

このテーブルの「特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０２９７】

よって、例えば、図５４に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表

示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図５４の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）である場合、画像表示装置３１において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応する演出音を出力させる。

【０２９８】

ここで、図５１に示したテーブルのデータ構造は一例に過ぎず、これと異なるデータ構造のテーブルを採用してもよい。例えば、図５１のテーブルでは、コマンドの実行の要否を示すデータが「○」になっているものは、変動開始コマンドとオープニング指定コマンドのみであった。しかし、ラウンド開始コマンドについても、コマンドの実行の要否を示すデータを「○」とし、遊技待機画像の表示中にラウンド開始コマンドを受信した場合に、遊技待機画像を消去すると共に該当のラウンドのラウンド遊技の演出画像を表示し、起動中背景音楽の出力を停止すると共に該当のラウンドのラウンド遊技の演出音を出力させるようにしてもよい。

【０２９９】

図５０におけるステップＳ１０７８－２からステップＳ１０７８－１３の各処理の処理内容は、図３５及び図３６（遊技待機中特殊コマンド解析処理）におけるステップＳ１０７７－９からステップＳ１０７７－２０の各処理の処理内容と同じである。

【０３００】

図５５は、メニュー画像表示制御処理（図３２のステップＳ１００８）の詳細を示すフローチャートである。メニュー画像表示制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出制御基板１２０内のリセット用クロックパルス発生器におけるリセット用クロックパルスの発生周期である２ミリ秒毎に図５５に示す一連の処理を実行する。

【０３０１】

図５５において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技機１の電源断が発生したか否かを判定する（Ｓ１０８１）。サブＣＰＵ１２０ａは、電源断が発生したと判定した場合（Ｓ１０８１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０８１－１に進む。電源断が発生していないと判定した場合（Ｓ１０８１：Ｎｏ）、ステップＳ１０８２に進む。

【０３０２】

サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの画像表示制限フラグ記憶領域に画像表示制限フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１０８２）。サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示制限フラグがセットされていない場合（Ｓ１０８２：Ｎｏ）、ステップＳ１０８３に進む。画像表示制限フラグがセットされている場合（Ｓ１０８２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９１に進む。

【０３０３】

ステップＳ１０８３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのメニューフラグ記憶領域にメニューフラグがセットされているか否かを確認する。メニューフラグは、メニュー画像を表示済みであることを示すフラグである。サブＣＰＵ１２０ａは、メニューフラグがセットされていない場合（Ｓ１０８３：Ｎｏ）、ステップＳ１０８４に進む。メニューフラグがセットされている場合（Ｓ１０８３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０８８に進む。

【０３０４】

ステップＳ１０８４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのメニューフラグ記憶領域にメニューフラグをセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの画面カウンタにメインメニューを示すデータである「００」をセットする（Ｓ１０８５）。画面カウンタは、各種画像の識別情報である。画面カウンタと各画像との関係は図５６（ａ）に示す通りである。図５６（ａ）に示すように、画面カウンタ＝００はメインメニューに対応する。画面カウンタ＝０１は店舗設定に対応する。画面カウンタ

＝０２はＲＴＣ設定に対応する。画面カウンタ＝０３はエコモードに対応する。画面カウンタ＝０４はデバッグモードに対応する。

【０３０５】

図５７は、メインメニュー画像の表示例である。図５７に示すように、メインメニュー画像は、店舗設定、ＲＴＣ設定、エコモード、デバッグモードの各メニュー項目と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０３０６】

このメインメニュー画像の表示中は、移行先を指定する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー３９の上カーソルキー３９Ａと下カーソルキー３９Ｂの操作により、各メニュー項目のうち所望のものを選択状態にする。所望のメニュー項目を選択状態にした後、演出ボタン３５を押し、移行先を確定する。

【０３０７】

図５８は、店舗設定画像の表示例である。図５８に示すように、店舗設定画像は、音量、キャラクタ、通常時音楽の各設定欄と、十字キー３９を模した画像とからなる。

【０３０８】

この店舗設定画像の表示中は、音量の店舗設定値、メインキャラクタの店舗設定値、又は通常時音楽の店舗設定値を変更する操作が可能である。ここで、通常時音楽は、図柄３６Ｌ、３６Ｃ、３６Ｒの変動中におけるリーチ（図５（ａ））や発展演出（図５（ｂ））に至る前に再生する楽曲である。操作の手順は次の通りである。

【０３０９】

音量の店舗設定値を変更したい場合は、十字キー３９の上カーソルキー３９Ａと下カーソルキー３９Ｂの操作により、音量の設定欄を選択状態にし、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、設定欄内の値を音量０～１１の範囲内で変更する。

【０３１０】

メインキャラクタの店舗設定値を変更したい場合は、十字キー３９の上カーソルキー３９Ａと下カーソルキー３９Ｂの操作により、キャラクタの設定欄を選択状態し、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、設定欄内の値をキャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、及びＦの範囲内で変更する。

【０３１１】

通常時音楽の店舗設定値を変更したい場合は、十字キー３９の上カーソルキー３９Ａと下カーソルキー３９Ｂの操作により、通常時音楽の設定欄を選択状態にし、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、設定欄内の値を楽曲１～６０の範囲内で変更する。

【０３１２】

メインメニューに戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０３１３】

図５９は、ＲＴＣ設定画像の表示例である。図５９に示すように、ＲＴＣ設定画像は、ＲＴＣ１２０ｄの出力信号が示す現在の時間（図５９の例では１３）、分（図５９の例では２５）、及び秒（図５９の例では２０）の各数字と、十字キー３９を模した画像とからなる。

【０３１４】

このＲＴＣ設定画像の表示中は、ＲＴＣ１２０ｄの時刻を調整する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、時間、分、及び秒の各数字のうち所望のものを選択状態にする。選択状態にした時間、分、又は秒を進めたい場合は、上カーソルキー３９Ａを押す。選択状態にした時間、分、又は秒を遅らせたい場合は、下カーソルキー３９Ｂを押す。

【０３１５】

メインメニューに戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０３１６】

図６０は、エコモード設定画像の表示例である。図６０に示すように、エコモード設定画像は、「エコモードに設定しますか」の文字と、「はい」及び「いいえ」の選択肢と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０３１７】

このエコモード設定画像の表示中は、エコモードを設定する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、「はい」及び「いいえ」のうち所望のものを選択状態にする。所望のものを選択状態にした後、演出ボタン３５を押して選択を確定する。

【０３１８】

メインメニューに戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０３１９】

図６１は、デバッグモード設定画像の表示例である。図６１に示すように、デバッグモード設定画像は、「デバッグを開始しますか」の文字と、「はい」及び「いいえ」の選択肢と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０３２０】

このデバッグモード設定画像の表示中は、デバッグの開始を指定する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、「はい」及び「いいえ」のうち所望のものを選択状態にする。所望のものを選択状態にした後、演出ボタン３５を押して選択を確定する。

【０３２１】

メインメニューに戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０３２２】

図５５において、ステップＳ１０８５の実行後、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの選択カウンタに、店舗設定を示すデータである「００」をセットする（Ｓ１０８６）。選択カウンタは、メインメニューの４つのメニュー項目の識別情報である。選択カウンタと各メニュー項目との関係は図５６（ｂ）に示す通りである。図５６（ｂ）に示すように、選択カウンタ＝００は店舗設定のメニュー項目に対応する。選択カウンタ＝０１はＲＴＣ設定のメニュー項目に対応する。選択カウンタ＝０２はエコモードのメニュー項目に対応する。選択カウンタ＝０３はデバッグモードのメニュー項目に対応する。

【０３２３】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタにセットされているデータ及び選択カウンタにセットされているデータに基づいて、メニュー画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（Ｓ１０８７）、コマンドのセット後にステップＳ１０９１に進む。表示指定コマンドは、データ出力処理（Ｓ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置３１にメニュー画像を表示させる。

【０３２４】

ステップＳ１０８８において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅの検出スイッチ３５ａ、３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、３９ｄ、３９ｅのいずれかの操作信号が入力されたか否かを判定する。演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの何れかが押されていればこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になり、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅの何れも押されていなければこのステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作信号が入力されたと判定した場合（Ｓ１０８８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０８９に進む。操作信号が入力されていないと判定した場合（Ｓ１０８８：Ｎｏ）、ステップ１０９１に進む。

【０３２５】

ステップＳ１０８９において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの操作制限フラグ記憶領域に操作制限フラグがセットされているか否かを確認する。操作制限フラグは、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作を制限していることを示すフラグである。操作制限フラグは、所定コマンドの受信を契機とするコマンド実行態様

決定処理において演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作制限が決定されるとセットされ（図６５のＳ１０９３－１４）、後の別の所定コマンドの受信を契機とするコマンド実行態様決定処理において操作制限の解除が決定されるとクリアされる（図６７のＳ１０９３－２７）。

【０３２６】

サブＣＰＵ１２０ａは、操作制限フラグがセットされていない場合（Ｓ１０８９：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０に進んでメニュー操作制御処理を行う。メニュー操作制御処理は、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅの検出スイッチ３５ａ、３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、３９ｄ、３９ｅの操作信号に応じて画像表示装置３１の表示画像を変更し、サブＲＡＭ１２０ｃの設定値を更新する処理である。このメニュー操作制御処理の詳細は後述する。操作制限フラグがセットされている場合（Ｓ１０８９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０のメニュー操作制御処理をスキップしてステップＳ１０９１に進む。

【０３２７】

ステップＳ１０９１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの受信バッファ内に主制御基板１１０から受信したコマンドがあるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内にコマンドがある場合（Ｓ１０９１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９２に進む。受信バッファ内にコマンドがない場合（Ｓ１０９１：Ｎｏ）、ステップＳ１０９５に進む。

【０３２８】

ステップＳ１０９２において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンド（図９において「特殊コマンド」と記されているコマンド）であるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドである場合（Ｓ１０９２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３に進んでメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を行う。メニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理は、受信バッファ内の特殊コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットする処理である。受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドでない場合（すなわち、遊技コマンドである場合）（Ｓ１０９２：Ｎｏ）、ステップＳ１０９４に進んでメニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理を行う。メニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理は、受信バッファ内の遊技コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットする処理である。メニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理及びメニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理の詳細は後述する。

【０３２９】

ステップＳ１０９３又はステップＳ１０９４の実行後、サブＣＰＵ１２０ａは、データ出力処理を行う（Ｓ１０９５）。データ出力処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットされたコマンドがある場合にそのコマンドを画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信する。サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１０９５の実行後、ステップＳ１０８１に戻り、以降の処理を繰り返す。

【０３３０】

ステップＳ１０８１－１において、サブＣＰＵ１２０ａは、電源断終了処理を行い、その後に無限ループを行い、電源断に備える。電源断終了処理では、サブＲＡＭ１２０ｃの使用領域内のデータ（例えば、音量店舗設定情報記憶領域の音量店舗設定情報、キャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報、楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報、エコモード設定情報記憶領域のエコモード設定情報など）を次回の電源投入時に復旧するための一連の処理を行う。ここで、遊技機１の店舗の管理者は、メニュー起動操作によりメニュー画像を表示させ、店舗設定やエコモード設定の各種設定を行った後は、遊技機１を一度終了させてから通常起動操作による再起動を行う。

【０３３１】

図６２及び図６３は、メニュー操作制御処理（図５５のステップＳ１０９０）の詳細を示すフローチャートである。図６２において、サブＣＰＵ１２０ａは、今回のメニュー操

作制御処理の契機となった入力信号が演出ボタン検出スイッチ３５ａからのものであるか否かを判定する（Ｓ１０９０－１）。演出ボタン３５が押されていればこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、十字キー３９か中央キー３９Ｅが押されていればこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。

【０３３２】

サブＣＰＵ１２０ａは、入力信号が演出ボタン検出スイッチ３５ａからのものでない場合（Ｓ１０９０－１：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－２に進んで選択ボタン決定処理を行う。この選択ボタン決定処理の詳細は後述する。サブＣＰＵ１２０ａは、入力信号が演出ボタン検出スイッチ３５ａからのものである場合（Ｓ１０９０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－３に進む。

【０３３３】

ステップＳ１０９０－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がメインメニュー画像であるか（画面カウンタ＝００であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がメインメニュー画像である場合（Ｓ１０９０－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－４に進む。メインメニュー画像でない場合（Ｓ１０９０－３：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－７に進む。

【０３３４】

ステップＳ１０９０－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタを移行先のデータに更新する。具体的には、サブＣＰＵ１２０ａは、選択カウンタが「００」であれば画面カウンタを「０１」とする。選択カウンタが「０１」であれば画面カウンタを「０２」とする。選択カウンタが「０２」であれば画面カウンタを「０３」とする。選択カウンタが「０３」であれば画面カウンタを「０４」にする。

【０３３５】

ステップＳ１０９０－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、上記ステップＳ１０９０－４における更新後の画面カウンタに基づいて、移行の準備処理を行う。この準備処理では、更新後の画面カウンタが０１（移行先が店舗設定）であれば、サブＲＡＭ１２０ｃにおける設定対象カウンタに、「店舗設定」と対応するデータである００をセットする。また、サブＲＡＭ１２０ｃにおける音量カウンタ、キャラクタカウンタ、及び楽曲カウンタに、サブＲＡＭ１２０ｃにおける音量店舗設定情報記憶領域、キャラクタ店舗設定情報記憶領域、音量店舗設定情報記憶領域の各店舗設定情報と対応するデータをセットする。

【０３３６】

ここで、設定対象カウンタは、音量、キャラクタ、及び通常時音楽のうち設定対象とするものを選択させるためのデータである。設定対象カウンタ＝００は音量に対応する。設定対象カウンタ＝０１はキャラクタに対応する。設定対象カウンタ＝０２は通常時音楽に対応する。

【０３３７】

音量カウンタは、音量の店舗設定値を０～１１の範囲内で選択させるためのデータである。音量カウンタ＝００は音量０、音量カウンタ＝０１は音量１・・・音量カウンタ＝１１は音量１１と各々対応する。キャラクタカウンタは、メインキャラクタの店舗設定値をＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、及びＦの中から選択させるためのデータである。キャラクタカウンタ＝００はキャラクタＡ、キャラクタカウンタ＝０１はキャラクタＢ・・・キャラクタカウンタ＝０５はキャラクタＦと各々対応する。楽曲カウンタは、通常時音楽の店舗設定値を１～６０の範囲内で選択させるためのデータである。楽曲カウンタ＝００は楽曲１、楽曲カウンタ＝０１は楽曲２・・・楽曲カウンタ＝５９は楽曲６０と各々対応する。

【０３３８】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが０２（移行先がＲＴＣ設定）であれば、操作対象カウンタに「時間」と対応するデータである００をセットする。また、ＲＴＣ１２０ｄから日時情報を取得し、サブＲＡＭ１２０ｃの時間カウンタ、分カウンタ、及び秒カウンタに日時情報が示す時間、分、及び秒をセットする。

【０３３９】

ここで、操作対象カウンタは、時間、分、及び秒のうち操作対象とするものを選択させるためのデータである。操作対象カウンタ＝００は時間に対応する。操作対象カウンタ＝０１は分に対応する。操作対象カウンタ＝０２は秒に対応する。時間カウンタは、時間を００～２３の範囲内で選択させるためのデータである。時間カウンタ＝００は0時、時間カウンタ＝０１は1時、・・・時間カウンタ＝２３は２３時に各々対応する。分カウンタは、分を００～５９の範囲内で選択させるためのデータである。分カウンタ＝００は0分、分カウンタ＝０１は1分、・・・分カウンタ＝５９は５９分に対応する。秒カウンタは、秒を００～５９の範囲内で選択させるためのデータである。秒カウンタ＝００は0秒、秒カウンタ＝０１は1秒、・・・秒カウンタ＝５９秒は５９秒に各々対応する。

【０３４０】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが０３（移行先がエコモード設定）又は０４（移行先がデバッグモード設定）であれば、サブＲＡＭ１２０ｃのＹＮカウンタに００をセットする。ＹＮカウンタは、「はい」と「いいえ」の２つの選択肢のうち一方を選択させるためのデータである。ＹＮカウンタ＝００は「はい」に対応する。ＹＮカウンタ＝０１は「いいえ」に対応する。

【０３４１】

ステップＳ１０９０－５の実行後、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタ、選択カウンタ、設定対象カウンタ、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、楽曲カウンタ、操作対象カウンタ、時間カウンタ、分カウンタ、秒カウンタ、及びＹＮカウンタに基づいて、移行先の画像を決定し、この画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（Ｓ１０９０－６）、コマンドのセット後に今回のメニュー操作制御処理を終了する。表示指定コマンドは、今回のメニュー操作制御処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置３１に移行先の画像（店舗設定（図５８）、ＲＴＣ設定（図５９）、エコモード設定（図６０）、又はデバッグモード設定（図６１））を表示させる。

【０３４２】

図６３のステップＳ１０９０－７において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が店舗設定画像であるか（画面カウンタ＝０１であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が店舗設定画像である場合（Ｓ１０９０－７：Ｙｅｓ）、今回のメニュー操作制御処理を終了する。店舗設定画像でない場合（Ｓ１０９０－７：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－８に進む。

【０３４３】

ステップＳ１０９０－８において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がＲＴＣ設定画像であるか（画面カウンタ＝０２であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がＲＴＣ設定画像である場合（Ｓ１０９０－８：Ｙｅｓ）、今回のメニュー操作制御処理を終了する。ＲＴＣ設定画像でない場合（Ｓ１０９０－８：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－９に進む。

【０３４４】

ステップＳ１０９０－９において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がエコモード設定画像であるか（画面カウンタ＝０３であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がエコモード設定画像である場合（Ｓ１０９０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－１０に進む。エコモード設定画像でない場合（Ｓ１０９０－９：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－１３に進む。

【０３４５】

ステップＳ１０９０－１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのＹＮカウンタを参照し、ＹＮカウンタ＝００であるか否かを判定する。エコモード設定画像の「はい」の選択状態において演出ボタン３５が押されたならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になり、「いいえ」の選択状態において演出ボタン３５が押されたならばこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、ＹＮカウンタ＝００で

ある場合（Ｓ１０９０－１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－１１に進む。
【０３４６】
ステップＳ１０９０－１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、エコモード設定処理を行う。エコモード設定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエコモード設定情報記憶領域にエコモード設定情報を記憶する。エコモード設定情報記憶領域にエコモード設定情報が記憶されると、サブＣＰＵ１２０ａは、再起動をかけて遊技可能状態になった以降、エコモード設定の下で遊技機１の各装置３１、３２、３３ａ、３３ｂ、３３ｃ、３４の動作を制御する。ＹＮカウンタ＝００でない場合（Ｓ１０９０－１０：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－１１をスキップしてステップＳ１０９０－１２に進む。
【０３４７】
ステップＳ１０９０－１２おいて、サブＣＰＵ１２０ａは、メニューフラグ記憶領域のメニューフラグをクリアし、フラグのクリア後に今回のメニュー操作制御処理を終了する。
【０３４８】
メニューフラグがクリアされると、今回のメニュー操作制御処理の後に、ステップＳ１０８１（図５５）に戻り、Ｓ１０８１：Ｎｏ→Ｓ１０８２：Ｎｏ→Ｓ１０８３と進んだ場合におけるステップＳ１０８３の判定結果が「Ｎｏ」となり、Ｓ１０８４→Ｓ１０８５→Ｓ１０８６→Ｓ１０８７と処理が進み、メインメニュー画像の表示指定コマンドが画像制御基板１５０に送信され、画像表示装置３１の表示画像がメインメニュー画像に戻る。
【０３４９】
ステップＳ１０９０－１３において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がデバッグモード設定画像であるか（画面カウンタ＝０４であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がデバッグモード設定画像である場合（Ｓ１０９０－１３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－１４に進む。デバッグモード設定画像でない場合（Ｓ１０９０－１３：Ｎｏ）、今回のメニュー操作制御処理を終了する。
【０３５０】
ステップＳ１０９０－１４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのＹＮカウンタを参照し、ＹＮカウンタ＝００であるか否かを判定する。デバッグモード設定画像の「はい」の選択状態において演出ボタン３５が押されたならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、「いいえ」の選択状態において演出ボタン３５が押されたならばこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、ＹＮカウンタ＝００である場合（Ｓ１０９０－１４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－１５に進む。ステップＳ１０９０－１５において、サブＣＰＵ１２０ａは、デバッグ処理を実行する。ここで、デバッグ処理は、演出制御基板１２０の外部コマンドインターフェースに検査用パーソナルコンピュータを接続した状態で始まる。デバッグ処理が始まると、遊技機１は、外部からのコマンドを優先して受け付ける外部コマンド優先モードとなる。デバッグ処理の実行中は、サブＣＰＵ１２０ａは、検査用パーソナルコンピュータから外部コマンドフェースを介して入力されるコマンドに従い、デバッグの実行状態を示す処理状態提示画像を画像表示装置３１に表示させる。ＹＮカウンタ＝００でない場合（Ｓ１０９０－４：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－１５をスキップしてステップＳ１０９０－１６に進む。
【０３５１】
ステップＳ１０９０－１６において、メニューフラグ記憶領域のメニューフラグをクリアし、フラグのクリア後に今回のメニュー操作制御処理を終了する。
【０３５２】
メニューフラグがクリアされると、今回の選択ボタン決定処理からメニュー操作制御処理に戻り、メニュー操作制御処理を終えた後に、ステップＳ１０８７（図５５）の処理を経て画像表示装置３１の表示画像がメインメニュー画像に戻る。
【０３５３】
図６４は、選択ボタン決定処理（図６２のステップＳ１０９０－２）の詳細を示すフローチャートである。図６４において、サブＣＰＵ１２０ａは、メニュー操作制御処理の契

機となった入力信号が中央キー検出スイッチ３９ｅからのものであるか否かを判定する（Ｓ１０９０－２７）。中央キー３９Ｅが押されたのであればこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、十字キー３９（上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄのいずれか）が押されたのであればこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。

【０３５４】

サブＣＰＵ１２０ａは、入力信号が中央キー検出スイッチ３９ｅからのものである場合（Ｓ１０９０－２７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－２８に進む。入力信号が中央キー検出スイッチ３９ｅからのものでない場合（Ｓ１０９０－２７：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－２９に進む。

【０３５５】

ステップＳ１０９０－２８において、メニューフラグ記憶領域のメニューフラグをクリアし、フラグのクリア後に今回の選択ボタン決定処理を終了する。

【０３５６】

メニューフラグがクリアされると、今回の選択ボタン決定処理からメニュー操作制御処理に戻り、メニュー操作制御処理を終えた後に、ステップＳ１０８７（図５５）の処理を経て画像表示装置３１の表示画像がメインメニュー画像に戻る。

【０３５７】

ステップＳ１０９０－２９において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がメインメニュー画像であるか（画面カウンタ＝００であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がメインメニュー画像である場合（Ｓ１０９０－２９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－３０に進む。メインメニュー画像でない場合（Ｓ１０９０－２９：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－３１に進む。

【０３５８】

ステップＳ１０９０－３０において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいて選択カウンタを更新し、カウンタの更新後にステップＳ１０９０－３９に進む。具体的には、上カーソルキー３９Ａの十字キー検出スイッチ３９ａからの操作信号が入力されていれば、選択カウンタを－１して更新し、下カーソルキー３９Ｂの十字キー検出スイッチ３９ｂからの操作信号が入力されていれば、選択カウンタを＋１して更新する。

【０３５９】

ステップＳ１０９０－３１において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が店舗設定画像であるか（画面カウンタ＝０１であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が店舗設定画像である場合（Ｓ１０９０－３１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－３２に進む。店舗設定画像でない場合（Ｓ１０９０－３１：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－３３に進む。

【０３６０】

ステップＳ１０９０－３２において、サブＣＰＵ１２０ａは、店舗設定処理を行い、店舗設定処理の実行後にステップＳ１０９０－３９に進む。店舗設定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいて、設定対象カウンタ、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、又は、楽曲カウンタを更新し、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、又は、楽曲カウンタを更新した場合には、更新後のカウンタに基づいて、サブＲＡＭ１２０ｃにおける音量店舗設定情報記憶領域、キャラクタ店舗設定情報記憶領域、及び楽曲店舗設定情報記憶領域の各設定情報を更新する。

【０３６１】

より具体的に説明すると、サブＣＰＵ１２０ａは、上カーソルキー３９Ａの十字キー検出スイッチ３９ａからの信号を入力していれば、設定対象カウンタを－１して更新する。下カーソルキー３９Ｂの十字キー検出スイッチ３９ｂからの信号を入力していれば、操作対象カウンタを＋１して更新する。

【０３６２】

左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、音

量カウンタ、キャラクタカウンタ、及び楽曲カウンタのうち設定対象カウンタと対応するものを＋１して更新する。右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、及び楽曲カウンタのうち設定対象カウンタと対応するものを－１して更新する。

【０３６３】

また、音量カウンタを更新した場合、音量店舗設定情報記憶領域の音量店舗設定情報を更新後の音量カウンタに合わて更新する。キャラクタカウンタを更新した場合、キャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報を更新後のキャラクタカウンタに合せて更新する。楽曲カウンタを更新した場合、楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報を更新後の楽曲カウンタに合せて更新する。

【０３６４】

ステップＳ１０９０－３３において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がＲＴＣ設定画像であるか（画面カウンタ＝０２であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がＲＴＣ設定画像である場合（Ｓ１０９０－３３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－３４に進む。ＲＴＣ設定画像でない場合（Ｓ１０９０－３３：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－３５に進む。

【０３６５】

ステップＳ１０９０－３４において、サブＣＰＵ１２０ａは、ＲＴＣ設定処理を行い、ＲＴＣ設定処理の実行後にステップＳ１０９０－３９に進む。ＲＴＣ設定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいて、操作対象カウンタ、時間カウンタ、分カウンタ、又は秒カウンタを更新し、時間カウンタ、分カウンタ、又は秒カウンタを更新した場合には、更新後のカウンタに基づいてＲＴＣ１２０ｄの設定を変更する。

【０３６６】

より具体的に説明すると、サブＣＰＵ１２０ａは、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、操作対象カウンタを－１して更新する。右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、操作対象カウンタを＋１して更新する。

【０３６７】

上カーソルキー３９Ａの十字キー検出スイッチ３９ａからの信号を入力していれば、時間カウンタ、分カウンタ、及び秒カウンタのうち操作対象カウンタと対応するものを＋１して更新し、更新後のカウンタに合わせて時間、分、又は秒を進める補正信号をＲＴＣ１２０ｄに出力する。

【０３６８】

下カーソルキー３９Ｂの十字キー検出スイッチ３９ｂからの信号を入力していれば、時間カウンタ、分カウンタ、及び秒カウンタのうち操作対象カウンタと対応するものを－１して更新し、更新後のカウンタに合わせて時間、分、又は秒を遅らせる補正信号をＲＴＣ１２０ｄに出力する。

【０３６９】

ステップＳ１０９０－３５において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がエコモード設定画像であるか（画面カウンタ＝０３であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がエコモード設定画像である場合（Ｓ１０９０－３５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－３６に進む。表示画像がエコモード設定画像でない場合（Ｓ１０９０－３５：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－３７に進む。

【０３７０】

ステップＳ１０９０－３６において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいてＹＮカウンタを更新し、カウンタの更新後にステップＳ１０９０－３９に進む。具体的には、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、ＹＮカウンタを＋１して更新し、右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、ＹＮカウンタを－１して更新する。

【０３７１】

ステップＳ１０９０－３７において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がデバッグモード設定画像であるか（画面カウンタ＝０４であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がデバッグモード設定画像である場合（Ｓ１０９０－３７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９０－３８に進む。表示画像がデバッグモード設定画像でない場合（Ｓ１０９０－３７：Ｎｏ）、ステップＳ１０９０－３９に進む。

【０３７２】

ステップＳ１０９０－３８において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいてＹＮカウンタを更新し、カウンタの更新後にステップＳ１０９０－３９に進む。具体的には、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、ＹＮカウンタを＋１して更新し、右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、ＹＮカウンタを－１して更新する。

【０３７３】

ステップＳ１０９０－３９において、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタ、選択カウンタ、設定対象カウンタ、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、楽曲カウンタ、操作対象カウンタ、時間カウンタ、分カウンタ、秒カウンタ、及びＹＮカウンタに基づいて画像表示装置３１の表示画像を決定し、この画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の選択ボタン決定処理を終了する。表示指定コマンドは、データ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。

【０３７４】

図６５、図６６、及び図６７は、メニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理（図５５のステップＳ１０９３）の詳細を示すフローチャートである。図６５において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドであるか否かを確認する（Ｓ１０９３－１）。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドである場合（Ｓ１０９３－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－２に進む。受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドでない場合（Ｓ１０９３－１：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－３に進む。

【０３７５】

ステップＳ１０９３－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の表示画像に「電源投入」の文字を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。図６８に示すように、画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、メニュー画像の右上隅に「電源投入」の文字を表示させる。

【０３７６】

ステップＳ１０９３－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがＲＡＭクリア指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがＲＡＭクリア指定コマンドである場合（Ｓ１０９３－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－４に進む。受信バッファ内のコマンドがＲＡＭクリア指定コマンドでない場合（Ｓ１０９３－３：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－５に進む。

【０３７７】

ステップＳ１０９３－４において、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態記憶領域に遊技状態情報の初期値（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報）を記憶する。その後、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。

【０３７８】

ステップＳ１０９３－５において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドである場合（Ｓ１０９３－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－６に進む。受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドでない場合（

Ｓ１０９３－５：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－８に進む。

【０３７９】

ステップＳ１０９３－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技状態設定処理を行う。このステップＳ１０９３－６の処理内容は、図３５におけるステップＳ１０７７－６の処理内容と同じである。

【０３８０】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の表示画像に「電源復旧」の文字を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（Ｓ１０９３－７）、コマンドのセット後に今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。図６９に示すように、画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、メニュー画像の右上隅に「電源復旧」の文字を表示させる。

【０３８１】

ステップＳ１０９３－８において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【０３８２】

図７０は、ステップＳ１０９３－８で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図７０に示すように、このテーブルには、特殊コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後のメニュー画像又は設定画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンド受信後のメニュー画像又は設定画像の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）、コマンドの受信後にメニュー画像又は設定画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上隅」又は「中央」）、コマンドの受信後にメニュー画像又は設定画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合における操作制限の要否を示すデータ（「制限あり」又は「制限なし」）、コマンドの受信後の操作制限の解除の要否を示すデータ（「解除あり」又は「解除なし」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）、及びコマンド受信後の背景音楽の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）の各組が記憶されている。サブＣＰＵ１２０ａは、メニュー画像又は設定画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、図７０のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板１５０に所定コマンドを送信し、画像制御基板１５０に画像表示装置３１の表示画像及び音声出力装置３２の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【０３８３】

より詳細に説明すると、このテーブルの「皿満タンエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上隅」、操作制限の要否を示すデータが「制限なし」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「皿満タンエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０３８４】

よって、例えば、図７１に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図７１の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、画像表示装置３１におけるメニュー画像の表示を維持し、画面右上隅に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０３８５】

また、例えば、図７２に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図７２の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、画像表示装置３１における店舗設定画像の表示を維持し、画面右上隅に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０３８６】

このテーブルの「カウンターケースエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「カウンターケースエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０３８７】

よって、例えば、図７３に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図７３の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドがカウンターケースエラーコマンドである場合、画像表示装置３１においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、画面中央にカウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドがカウンターケースエラー解消コマンドである場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、メニュー画像を再び表示させる。また、この場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０３８８】

また、例えば、図７４に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図７４の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドがカウンターケースエラーコマンドである場合、画像表示装置３１において店舗設定画像を消去

して店舗設定画像を視認不能にし、画面中央にカウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドがカウンターケースエラー解消コマンドである場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、店舗設定画像を再び表示させる。また、この場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０３８９】

このテーブルの「計数スイッチ断線エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、操作制限の要否を示すデータが「制限あり」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「計数スイッチ断線エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「解除なし」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０３９０】

よって、例えば、図７５に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図７５の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラーコマンドである場合、画像表示装置３１におけるメニュー画像の表示を維持し、画面中央のメニュー画像に計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラー解消コマンドである場合、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０３９１】

また、例えば、図７６に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図７６の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラーコマンドである場合、画像表示装置３１における店舗設定画像の表示を維持し、画面中央の店舗設定画像に計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラー解消コマンドである場合、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０３９２】

このテーブルの「球無しエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－

」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「球無しエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０３９３】

よって、例えば、図７７に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図７７の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが球無しエラーコマンドである場合、画像表示装置３１におけるメニュー画像の表示を維持し、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、メニュー画像の表示中に球無しエラーコマンドや球無しエラー解消コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力についてはコマンドを無視する。

【０３９４】

また、例えば、図７８に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図７８の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが球無しエラーコマンドである場合、画像表示装置３１における店舗設定画像の表示を維持し、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、店舗設定画像の表示中に球無しエラーコマンドや球無しエラー解消コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力についてはコマンドを無視する。

【０３９５】

このテーブルの「払出超過エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、操作制限の要否を示すデータが「制限あり」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「払出超過エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「解除あり」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」となっている。

【０３９６】

よって、例えば、図７９に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図７９の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置３１におけるメニュー画像の表示を維持し、画面中央のメニュー画像に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラー解消

コマンドである場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この消去以降は、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作の制限が解除される。また、この場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【０３９７】

また、例えば、図８０に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図８０の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置３１における店舗設定画像の表示を維持し、画面中央の店舗設定画像に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラー解消コマンドである場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この消去以降は、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作の制限が解除される。また、この場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【０３９８】

このテーブルの「払出コマンドエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、操作制限の要否を示すデータが「制限あり」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「払出コマンドエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「解除あり」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０３９９】

よって、例えば、図８１に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図８１の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出コマンドエラーコマンドである場合、画像表示装置３１におけるメニュー画像の表示を維持し、画面中央のメニュー画像に払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出コマンドエラー解消コマンドである場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この消去以降は、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作の制限が解除される。また、この場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０４００】

また、例えば、図８２に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図８２の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出コマンドエラーコマンドである場合、画像表示装置３１における店舗設定画像の表示を維持し、画面中央の店舗設定画像に払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像

を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出コマンドエラー解消コマンドである場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この消去以降は、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作の制限が解除される。また、この場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０４０１】

このテーブルの「扉開放エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上隅」、操作制限の要否を示すデータが「制限なし」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「扉開放エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０４０２】

よって、例えば、図８３に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図８３の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、画像表示装置３１におけるメニュー画像の表示を維持し、画面右上隅に扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０４０３】

また、例えば、図８４に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図８４の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、画像表示装置３１における店舗設定画像の表示を維持し、画面右上隅に扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０４０４】

このテーブルの「スイッチ未接続エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「スイッチ未接続エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデ

ータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」となっている。

【０４０５】

よって、例えば、図８５に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図８５の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドがスイッチ未接続エラーコマンドである場合、画像表示装置３１においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、画面中央にスイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドがスイッチ未接続エラー解消コマンドである場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、メニュー画像を再び表示させる。また、この場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【０４０６】

また、例えば、図８６に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図８６の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドがスイッチ未接続エラーコマンドである場合、画像表示装置３１において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、画面中央にスイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドがスイッチ未接続エラー解消コマンドである場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、店舗設定画像を再び表示させる。また、この場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【０４０７】

このテーブルの「磁石検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「磁石検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０４０８】

よって、例えば、図８７に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図８７の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、画像表示装置３１においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、画面中央に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１

５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。この場合において、背景を単一色（例えば、赤）にし、遊技機１を再起動するまで磁石検出エラーコマンドと対応する画像の表示と音声の出力を継続するようにしてもよい。

【０４０９】

また、例えば、図８８に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図８８の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、画像表示装置３１において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、画面中央に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。この場合において、背景を単一色（例えば、赤）にし、遊技機１を再起動するまで磁石検出エラーコマンドと対応する画像の表示と音声の出力を継続するようにしてもよい。

【０４１０】

ここで、図７０に示したテーブルのデータ構造は一例に過ぎず、これと異なるデータ構造のテーブルを採用してもよい。例えば、図７０では、コマンドの実行の要否を示すデータが「×」になっているものは、球無しエラーコマンド及び球無しエラー解消コマンドのみであった。しかし、扉開放エラーコマンドについても、コマンドの実行の要否を示すデータを「×」とし、メニュー画像又は設定画像の表示中に扉開放エラーコマンドを受信した場合に、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示とメッセージ音声の出力を規制し、画像の表示と音声の出力について扉開放エラーコマンドを無視するようにしてもよい。また、不正発生コマンドである磁石検出エラーコマンドと振動検出エラーコマンドについては、背景音楽の停止の要否を示すデータを「停止あり」とし、メニュー画像又は設定画像の表示中に不正発生コマンド（磁石検出エラーコマンド又は振動検出エラーコマンド）を受信した場合に、メニュー画像又は設定画像を消去して背景を特定色（例えば、赤）にする共に起動中背景音楽の出力を停止させ、不正発生コマンドと対応するメッセージ画像を表示すると共にメッセージ音声を出力し、遊技機１が再起動するまでメッセージ画像の表示とメッセージ音声の出力を維持するようにしてもよい。

【０４１１】

図６５のステップＳ１０９３－９において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」であるか（コマンド実行要否のデータが「○」であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」である場合（Ｓ１０９３－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－１０に進む。「実行しない」である場合（Ｓ１０９３－９：Ｎｏ）、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。

【０４１２】

ステップＳ１０９３－１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、画像消去の要否が「消去あり」である場合（Ｓ１０９３－１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－１１に進む。「消去なし」である場合（Ｓ１０９３－１０：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－１３に進む。

【０４１３】

ステップＳ１０９３－１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの画像表示制限フラグ記憶領域に画像表示制限フラグをセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の表示画像を消去するための消去指定コマンドを送信バッファに

セットし（Ｓ１０９３－１２）、コマンドのセット後にステップＳ１０９３－２６に進む。消去指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、消去指定コマンドを受信すると、画像表示装置３１の表示画像（メニュー画像、店舗設定画像、ＲＴＣ設定画像、エコモード設定画像、又は、デバッグモード設定画像）を消去する。画像表示制限フラグがセットされている間は、メニュー画像表示制御処理（図３２のＳ１００８）のステップＳ１０８２（図５５）の判定結果が「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１０８３～Ｓ１０９０がスキップされるため、画像の消去が維持される。

【０４１４】

ここで、ステップＳ１０９３－１２では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないためメニュー画像又は設定画像の表示態様の変更（具体的には、メニュー画像又は設定画像のサイズを小さくする、メニュー画像又は設定画像の表示位置を隅に移動する、メニュー画像又は設定画像の透過度を大きくする、メニュー画像又は設定画像の表示色を変更する、といった表示態様の変更）を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。

【０４１５】

図８９（ａ－１）及び図８９（ａ－２）は、ステップＳ１０９３－１２において表示態様変更指コマンドをセットするようにした変形例における画像表示装置３１の画像表示の内容の変更の例を示す図である。図８９（ａ－１）に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図８９（ａ－１）の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが所定コマンド（図８９（ａ－１）の例では磁石検出エラーコマンド）である場合、メニュー画像のサイズを小さくして左上隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。図８９（ａ－２）に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図８９（ａ－２）の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが所定コマンド（図８９（ａ－２）の例では磁石検出エラーコマンド）である場合、店舗設定画像のサイズを小さくして左上隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。

【０４１６】

さらに、図８９（ｂ－１）及び図８９（ｂ－２）に示すように、消去指定コマンドに替えて表示態様変更指定コマンドを送信する変形例では、所定のエラー（例えば、磁石検出エラー）の発生によってメニュー画像又は設定画像の表示態様を変更した後、そのエラーが解消した場合に、メニュー画像又は設定画像を元の表示態様に復帰させるようにしてもよい。

【０４１７】

図６５のステップＳ１０９３－１３において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、操作制限の要否が「制限あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、操作制限の要否が「制限あり」である場合（Ｓ１０９３－１３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－１４に進む。「制限なし」である場合（Ｓ１０９３－１３：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－１５に進む。

【０４１８】

ステップＳ１０９３－１４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの操作制限フラグ記憶領域に操作制限フラグをセットし、フラグのセット後にステップＳ１０９３－２６に進む。

【０４１９】

操作制限フラグがセットされている間は、メニュー画像表示制御処理（図３２のＳ１０

０８）のステップＳ１０８９（図５５）の判定結果が「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１０９０のメニュー操作制御処理がスキップされる。このため、操作制限フラグがセットされている間は、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅに対する操作を無効とする処理が行われる。一方、操作制限フラグがセットされていない間は、メニュー画像表示制御処理（図３２のＳ１００８）のステップＳ１０８９の判定結果が「Ｎｏ」となり、ステップＳ１０９０のメニュー操作制御処理が実行される。このため、操作制限フラグがセットされている間は、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅに対する操作を有効とする処理が行われる。

【０４２０】

ここで、操作制限フラグがセットされている間に演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅに対する操作を無効とする処理が行われた場合、操作自体を受け付けない代わりに、操作されたことを示す操作音（例えば、「ボン」といった効果音）を音声出力装置３２から出力するようにしてもよい。

【０４２１】

図６６のステップＳ１０９３－１５において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像復帰の要否が「復帰あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、画像復帰の要否が「復帰あり」である場合（Ｓ１０９３－１５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－１６に進む。「復帰なし」である場合（Ｓ１０９３－１５：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－２６に進む。

【０４２２】

ステップＳ１０９３－１６において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１における消去中の画像が店舗設定画像であるか（画面カウンタ＝０１であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、消去中の画像が店舗設定画像である場合（Ｓ１０９３－１６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－１７に進む。店舗設定画像でない場合（Ｓ１０９０－１６：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－１８に進む。

【０４２３】

ステップＳ１０９３－１７において、サブＣＰＵ１２０ａは、店舗設定画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０９３－２５に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であった店舗設定画像を再び表示させる。

【０４２４】

ステップＳ１０９３－１８において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１における消去中の画像がＲＴＣ設定画像であるか（画面カウンタ＝０２であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、消去中の画像がＲＴＣ設定画像である場合（Ｓ１０９３－１８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－１９に進む。ＲＴＣ設定画像でない場合（Ｓ１０９３－１８：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－２０に進む。

【０４２５】

ステップＳ１０９３－１９において、サブＣＰＵ１２０ａは、ＲＴＣ設定画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０９３－２５に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であったＲＴＣ設定画像を再び表示させる。

【０４２６】

ステップＳ１０９３－２０において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１における消去中の画像がエコモード設定画像であるか（画面カウンタ＝０３であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、消去中の画像がエコモード設定画像である場合（Ｓ１０９３－２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－２１に進む。エコモード設定画像でない場

合（Ｓ１０９３－２０：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－２２に進む。

【０４２７】

ステップＳ１０９３－２１において、サブＣＰＵ１２０ａは、エコモード設定画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０９３－２５に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であったエコモード設定画像を再び表示させる。

【０４２８】

ステップＳ１０９３－２２において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１における消去中の画像がデバッグモード設定画像であるか（画面カウンタ＝０４であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、消去中の画像がデバッグモード設定画像である場合（Ｓ１０９３－２２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－２３に進む。デバッグモード設定画像でない場合（Ｓ１０９３－２２：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－２４に進む。

【０４２９】

ステップＳ１０９３－２３において、サブＣＰＵ１２０ａは、デバッグモード設定画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０９３－２５に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、この表示指定コマンドを受信すると、消去中であったデバッグモード設定画像を再び表示させる。

【０４３０】

ステップＳ１０９３－２４において、サブＣＰＵ１２０ａは、メインメニュー画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０９３－２５に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であったメインメニュー画像を再び表示させる。

【０４３１】

ステップＳ１０９３－２５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの画像表示制限フラグ記憶領域の画像表示制限フラグをクリアし（Ｓ１０７７－１５）、フラグのクリア後にステップＳ１０９３－２６に進む。

【０４３２】

ステップＳ１０９３－２６において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、操作制限の解除の要否が「解除あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、操作制限の解除の要否が「解除あり」である場合（Ｓ１０９３－２６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－２７に進む。「解除なし」である場合（Ｓ１０９３－２６：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－２８に進む。

【０４３３】

ステップＳ１０９３－２７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの操作制限フラグをクリアし、フラグのクリア後にステップＳ１０９３－２８に進む。

【０４３４】

操作制限フラグがクリアされると、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のステップＳ１０８９（図５５）の判定結果が「Ｎｏ」となり、それまでスキップしていたステップＳ１０９０のメニュー操作制御処理が行われる。このため、以降は、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅに対する操作を有効とする処理が行われる。

【０４３５】

ステップＳ１０９３－２８において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の停止の要否が「停止あり」であるか否かを判定する

。サブＣＰＵ１２０ａは、背景音楽の停止の要否が「停止あり」である場合（Ｓ１０９３－２８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－２９に進む。「停止なし」である場合（Ｓ１０９３－２８：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－３０に進む。

【０４３６】

ステップＳ１０９３－２９において、サブＣＰＵ１２０ａは、背景音楽を停止させるための背景音楽停止指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０９３－３２に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、背景音楽停止指定コマンドを受信すると、背景音楽の出力を停止する。

【０４３７】

ステップＳ１０９３－３０において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の復帰の要否が「復帰あり」であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、背景音楽の復帰の要否が「復帰あり」である場合（Ｓ１０９３－３０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９３－３１に進む。「復帰なし」である場合（Ｓ１０９３－３０：Ｎｏ）、ステップＳ１０９３－３２に進む。

【０４３８】

ステップＳ１０９３－３１において、サブＣＰＵ１２０ａは、背景音楽を出力させるための背景音楽指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１０９３－３２に進む。背景音楽指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、背景音楽指定コマンドを受信すると、停止中であった起動中背景音楽の出力を再開する。

【０４３９】

ステップＳ１０９３－３２において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板１５０に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。動作指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図５５のＳ１０９５）において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、コマンドを受信すると、そのコマンドに従って、画像表示装置３１の表示画像を変更し、音声出力装置３２の出力音を変更する。

【０４４０】

図９０及び図９１は、メニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理（図５５のステップＳ１０９４）の詳細を示すフローチャートである。図９０において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理を行う（Ｓ１０９４－１）。このコマンド実行態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂのメニュー作動中遊技コマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【０４４１】

図９２は、ステップＳ１０９４－１で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図９２に示すように、このテーブルには、遊技コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後のメニュー画像又は設定画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンド受信後のメニュー画像又は設定画像の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）、コマンドの受信後にメニュー画像又は設定画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上隅」又は「中央」）、コマンドの受信後にメニュー画像又は設定画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合における操作制限の要否を示すデータ（「制限あり」又は「制限なし」）、コマンド受信後の操作制限の解除の要否を示すデータ（「解除あり」又は「解除なし」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）、及びコマンド受信後の背景音楽の復帰の要否を示すデータ（「復帰

あり」又は「復帰なし」）の各組が記憶されている。サブＣＰＵ１２０ａは、メニュー画像又は設定画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、図９２のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板１５０に所定コマンドを送信し、画像制御基板１５０に画像表示装置３１の表示画像及び音声出力装置３２の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【０４４２】

より詳細に説明すると、このテーブルの「変動開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０４４３】

よって、例えば、図９３に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図９３の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置３１においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【０４４４】

また、例えば、図９４に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図９４の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置３１において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【０４４５】

このテーブルの「始動入賞指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０４４６】

よって、例えば、図９５に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図９５の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、画像表示装置３１におけるメニュー画像の表示を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する音声の出力を規制する。つまり、メニュー画像の表示中に始動入賞指定コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力については始動入賞指定コマンドを無視する。

【０４４７】

また、例えば、図９６に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図９６の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、画像表示装置３１における店舗設定画像の表示を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力

装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する音声の出力を規制する。つまり、店舗設定画像の表示中に始動入賞指定コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力については始動入賞指定コマンドを無視する。

【０４４８】

このテーブルの「オープニング指定コマンド（特別遊技開始コマンド）」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０４４９】

よって、例えば、図９７に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図９７の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置３１においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する演出画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、特別遊技開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【０４５０】

また、例えば、図９８に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図９８の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置３１において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する演出画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を停止させ、特別遊技開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【０４５１】

ここで、図９２に示したテーブルのデータ構造は一例に過ぎず、これと異なるデータ構造のテーブルを採用してもよい。例えば、図９２のテーブルでは、コマンドの実行の要否を示すデータが「○」になっているものは、変動開始コマンドとオープニング指定コマンドのみであった。しかし、ラウンド開始コマンドについても、コマンドの実行の要否を示すデータを「○」とし、メニュー画像又は設定画像の表示中にラウンド開始コマンドを受信した場合に、メニュー画像又は設定画像を消去すると共に該当のラウンドのラウンド遊技の演出画像を表示し、起動中背景音楽の出力を停止すると共に該当のラウンドのラウンド遊技の演出音を出力させるようにしてもよい。

【０４５２】

図９０及び図９１におけるステップＳ１０９４－２からステップＳ１０９４－２５の各処理の処理内容は、図６５、図６６、及び図６７（メニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理）におけるステップＳ１０９３－９からステップＳ１０９３－３２の各処理の処理内容と同じである。

【０４５３】

図９９は、演出制御基板１２０のタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。演出制御基板１２０のサブＣＰＵ１２０ａは、初期化処理が終了して遊技が可能になった後、演出制御基板１２０内のリセット用クロックパルス発生器におけるリセット用クロックパルスの発生周期である２ミリ秒毎に図９９に示す一連の処理を実行する。

【０４５４】

図９９において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＣＰＵ１２０ａのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる（Ｓ１４００）。

【０４５５】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、タイマ更新処理を行う（Ｓ１５００）。タイマ更新処理

では、サブＣＰＵ１２０ａは、ＲＴＣ１２０ｄから入力される時刻信号に基づいて、サブＲＡＭ１２０ｃの日時情報を更新すると共に各種タイマを更新する。

【０４５６】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド解析処理を行う（Ｓ１６００）。コマンド解析処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドを解析し、この解析結果に基づいて、画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４による演出の内容を決定し、決定した演出の内容を示すコマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットする。コマンド解析処理の手順の詳細は後述する。

【０４５７】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、デモ演出制御処理を行う（Ｓ１７００）。デモ演出制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、客待ちデモ演出の開始条件（保留数が０で演出図柄３６が停止したまま演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの操作がされずに所定時間（例えば、９０秒）が経過したこと）が成立した場合に、客待ちデモ演出を実行させるためのデモ演出指定コマンドを送信バッファにセットする。デモ演出制御処理の詳細は後述する。

【０４５８】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、演出入力制御処理を行う（Ｓ１８００）。演出入力制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅの検出スイッチ３５ａ、３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、３９ｄ、３９ｅの操作信号が入力されたか判定し、操作内容に応じた処理を行う。演出入力制御処理の詳細は後述する。

【０４５９】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、データ出力処理を行う（Ｓ１９００）。データ出力処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１５００のタイマ更新処理、ステップＳ１６００のコマンド解析処理、ステップＳ１７００のデモ演出制御処理、ステップＳ１８００の演出入力制御処理においてサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファに記憶したコマンドを画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信する。

【０４６０】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１４００でスタック領域に退避した情報をサブＣＰＵ１２０ａのレジスタに復帰させる（Ｓ２０００）。

【０４６１】

図１００及び図１０１は、コマンド解析処理（図９９のステップＳ１６００）の詳細を示すフローチャートである。図１００において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内に主制御基板１１０から受信したコマンドがあるか否かを確認する（Ｓ１６０１）。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内にコマンドがある場合（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６０２に進む。受信バッファ内にコマンドがない場合（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０４６２】

ステップＳ１６０２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する。客待ちフラグは、客待ち状態（保留数が０で左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒが停止した状態）であることを示すフラグである。この客待ちフラグは、受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドであった場合に後述するステップＳ１６１２においてセットされる。サブＣＰＵ１２０ａは、客待ちフラグがセットされていない場合（Ｓ１６０２：Ｎｏ）、ステップＳ１６０３に進む。客待ちフラグがセットされている場合（Ｓ１６０２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６０７に進む。

【０４６３】

ステップＳ１６０３において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドであるか否かを確認する。客待ち状態でないとき（左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動中や特別遊技の実行中）にエラーが発生した場合、このス

テップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドである場合（Ｓ１６０３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６０４に進む。受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドでない場合（Ｓ１６０３：Ｎｏ）、ステップＳ１６０５に進む。

【０４６４】

ステップＳ１６０４において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のエラーコマンドと対応する処理を画像制御基板１５０に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１６１１に進む。

【０４６５】

送信バッファにセットされた動作指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信され、画像制御基板１５０がそのコマンドに応じた処理（画像表示装置３１にエラーメッセージ画像を表示させ、音声出力装置３２にエラーメッセージ音声を出力させる処理）を実行する。

【０４６６】

ステップＳ１６０５において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエラー解消コマンドであるか否かを確認する。客待ち状態でないとき（左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動中や特別遊技の実行中）にエラーが解消した場合、このステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエラー解消コマンドである場合（Ｓ１６０５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６０６に進む。また、受信バッファ内のコマンドがエラー解消コマンドでない場合（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、ステップＳ１６１１に進む。

【０４６７】

ステップＳ１６０６において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のエラー解消コマンドと対応する処理を画像制御基板１５０に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップＳ１６１１に進む。

【０４６８】

送信バッファにセットされた動作指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信され、画像制御基板１５０がそのコマンドに応じた処理（画像表示装置３１にエラーメッセージ画像を消去させ、音声出力装置３２にエラーメッセージ音声の出力を停止させる処理）を実行する。

【０４６９】

ステップＳ１６０７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのデモ演出実行フラグ記憶領域にデモ演出実行フラグがセットされているか否かを確認する。デモ演出実行フラグは、客待ちデモ演出の実行中であることを示すフラグである。このデモ演出実行フラグは、客待ちデモ演出の開始条件（保留数が０で演出図柄３６が停止したまま演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅが操作されずに所定時間（例えば、９０秒）が経過したこと）が成立して客待ちデモ演出を開始する時にセットされ（図１０２のＳ１７０５）、客待ちデモ演出中に主制御基板１１０からコマンドを受信するか、演出ボタン３５、十字キー３９、又は、中央キー３９Ｅを押す操作が行われるとクリアされる（図１００のＳ１６０９、図１０３のＳ１８０６）。

【０４７０】

サブＣＰＵ１２０ａは、デモ演出実行フラグがセットされている場合（Ｓ１６０７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６０８に進む。デモ演出実行フラグがセットされていない場合（Ｓ１６０７：Ｎｏ）、ステップＳ１６１０に進む。

【０４７１】

ステップＳ１６０８において、サブＣＰＵ１２０ａは、実行中の客待ちデモ演出を停止させるためのデモ演出停止コマンドを生成し、デモ演出停止コマンドを送信バッファにセットする。その後、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのデモ演出実行フラグ記憶領域のデモ演出実行フラグをクリアし（Ｓ１６０９）、フラグのクリア後にステップＳ１６１０に進む。

【０４７２】
送信バッファにセットされたデモ演出停止コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０がデモ演出を停止する。
【０４７３】
ステップＳ１６１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、客待ち中コマンド受信時制御処理を行い、客待ち中コマンド受信時制御処理の実行後にステップＳ１６１１に進む。客待ち中コマンド受信時制御処理の詳細は後述する。
【０４７４】
ステップＳ１６１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドである場合（Ｓ１６１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１２に進む。受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドでない場合（Ｓ１６１１：Ｎｏ）、ステップＳ１６１４に進む。
【０４７５】
ステップＳ１６１２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグをセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃにおける客待ち状態の継続時間の計時用タイマを初期化し（Ｓ１６１３）、タイマの初期化後に今回のコマンド解析処理を終了する。
【０４７６】
ステップＳ１６１４において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドである場合（Ｓ１６１４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１５に進む。また、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドでない場合（Ｓ１６１４：Ｎｏ）、ステップ１６１６に進む。
【０４７７】
ステップＳ１６１５において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別図柄保留数更新処理を行う。特別図柄保留数更新処理では、特別図柄保留数指定コマンドを解析し、サブＲＡＭ１２０ｃの演出第１保留（Ｕｓ１）記憶領域にメインＲＡＭ１１０ｃの第１特別図柄保留数（Ｕ１）内のものと同じ保留数を記憶し、又は、サブＲＡＭ１２０ｃの演出第２保留（Ｕｓ２）記憶領域にメインＲＡＭ１１０ｃの第２特別図柄保留数（Ｕ２）内のものと同じ保留数を記憶する。
【０４７８】
ステップＳ１６１６において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドである場合（Ｓ１６１６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１７に進む。また、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドでない場合（Ｓ１６１６：Ｎｏ）、ステップＳ１６１８に進む。
【０４７９】
ステップＳ１６１７において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み演出制御処理を行い、先読み演出制御処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。先読み演出制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、始動入賞指定コマンドを解析し、その解析結果に基づいて先読み演出の要否を決定する。サブＣＰＵ１２０ａは、先読み演出を実行する場合、実行する先読み演出の演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０４８０】
先読み演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０による制御の下に画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演

出用照明装置３４が先読み演出を行う。
【０４８１】
ステップＳ１６１８において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドである場合（Ｓ１６１８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１９に進む。受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドでない場合（Ｓ１６１８：Ｎｏ）、ステップＳ１６２０に進む。
【０４８２】
ステップＳ１６１９において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出図柄決定処理を行い、演出図柄決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。演出図柄決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、図柄指定コマンドを解析して、大当たりの当否、大当たりの種別を判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、図柄指定コマンドが「ハズレ」のものである場合、「ハズレ」の組合せとなる左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの各停止図柄番号を決定する。その上で、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した３つの停止図柄番号をサブＲＡＭ１２０ｃ内の演出図柄記憶領域に記憶すると共に、その３つの停止図柄番号を画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０４８３】
また、サブＣＰＵ１２０ａは、図柄指定コマンドが「大当たり」のものである場合、「大当たり」の組合せとなる左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの各停止図柄番号を決定する。その上で、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した３つの停止図柄番号をサブＲＡＭ１２０ｃ内の演出図柄記憶領域に記憶すると共に、その３つの停止図柄番号を画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０４８４】
演出図柄決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０による制御の下に画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４が図柄停止に関わる演出を行う。
【０４８５】
ステップＳ１６２０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドである場合（Ｓ１６２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６２１に進む。また、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドでない場合（Ｓ１６２０：Ｎｏ）、ステップＳ１６２６に進む。
【０４８６】
ステップＳ１６２１において、サブＣＰＵ１２０ａは、変動演出パターン決定処理を行う。変動演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１１００（図３１）で更新した演出用乱数値を取得する。サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂにおけるキャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、及びＦの各図柄変動演出パターン決定テーブル（不図示）の中からサブＲＡＭ１２０ｃのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報が示す現在のメインキャラクタのものを選択する。キャラクタ設定情報記憶領域にキャラクタ設定情報が記憶されていない場合、キャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、及びＦの各図柄変動演出パターン決定テーブル（不図示）の中からキャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報（店舗設定画像（図５８）において設定された設定情報）が示すキャラクタのものを選択する。サブＣＰＵ１２０ａは、この選択した図柄変動演出パターン決定テーブルを参照し、受信バッファ内における当該変動の変動開始コマンドと演出用乱数値との組み合わせに基づいて、図柄変動演出パターンを決定し、決定した図柄変動演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃ内の図柄変動演出パターン記憶領域に記憶する。

また、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した図柄変動演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０４８７】

変動演出パターン決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０による制御の下に画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４が図柄変動に関わる演出を行う。

【０４８８】

ステップＳ１６２２において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技履歴情報記憶処理を行う。遊技履歴情報記憶処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃにおける各回の遊技（今回の遊技、前回の遊技、２回前の遊技・・・）の各大当たり遊技履歴情報のうち今回の遊技の大当たり遊技履歴情報を更新する。具体的には、サブＣＰＵ１２０ａは、今回の遊技の大当たり遊技履歴情報の回転数（今回の遊技の開始から現在までの特別図柄の変動数）を＋１して更新する。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動開始コマンドが「大当たり」の図柄で停止する変動のものである場合、今回の遊技の大当たり遊技履歴情報の大当たり数（今回の遊技の開始から現在までの大当たりの当選数）を＋１して更新する。

【０４８９】

ステップＳ１６２３において、サブＣＰＵ１２０ａは、変動開始時画像切換制御処理を実行し、この処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。変動開始時画像切換制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａ、特別図柄の変動表示が開始されることに伴い、客待ち中における演出ボタン３５、十字キー３９、又は中央キー３９Ｅの操作を契機として出現させる一連の画像（操作メイン画像（図１１０）、キャラクタ選択画像（図１１１）、楽曲選択画像（図１１２）、音量調整画像（図１１３）、新規遊技開始画像（図１１４）、新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像（図１１５）、パスワード入力画像（図１１７）、遊技終了画像（図１１８）、遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像（図１１９）、遊技履歴画像（図１２１）、又は、遊技方法説明動画像（図１２２）、以下、適宜「操作画像」という）の何れかの表示中であるか否かを判定し、操作画像が表示中である場合はそれを消去する。変動開始時画像切換制御処理の詳細は、後述する。

【０４９０】

ステップＳ１６２４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのパチログ実行フラグ記憶領域にパチログ実行フラグがセットされているか否かを確認する。パチログ実行フラグは、パチログ遊技の実行中であることを示すフラグである。このパチログ実行フラグは、遊技者がパチログ遊技のパスワード入力画像（情報入力要求画像、図１１７）において入力したパスワードの認証が成功するとセットされ（図１０７のＳ１８０７－３６）、パチログ遊技の遊技終了画像（図１１８）において遊技終了の操作が行われるとクリアされる（図１０８のＳ１８０７－４５）。

【０４９１】

サブＣＰＵ１２０ａは、パチログ実行フラグ記憶領域にパチログ実行フラグがセットされている場合（図１０１のＳ１６２４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６２５に進む。パチログ実行フラグがセットされていない場合（Ｓ１６２４：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０４９２】

ステップＳ１６２５において、サブＣＰＵ１２０ａは、パチログ情報記憶処理を行う。パチログ情報記憶処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのパチログ情報を更新する。具体的には、サブＣＰＵ１２０ａは、パチログ情報の回転数（パチログ遊技の開始から現在までの特別図柄の変動数）を＋１して更新する。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動開始コマンドが「大当たり」の図柄で停止する変動のものである場合、パチログ情報の大当たり数（パチログ遊技の開始から現在までの大当たりの当選数）を＋１

して更新する。サブＣＰＵ１２０ａは、演出パターン記憶領域に記憶された変動演出パターンに対応する演出情報をパチログ情報に追加して記憶する。

【０４９３】

ステップＳ１６２６において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドである場合（Ｓ１６２６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６２７に進む。また、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドでない場合（Ｓ１６２６：Ｎｏ）、ステップＳ１６２８に進む。

【０４９４】

ステップＳ１６２７において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出図柄停止処理を行い、演出図柄停止処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。演出図柄停止処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒを停止させるための停止指定コマンドを生成し、この停止指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０４９５】

演出図柄停止処理において送信バッファにセットされた停止指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０による制御の下に画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４が図柄停止に関わる演出を行う。

【０４９６】

ステップＳ１６２８において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドである場合（Ｓ１６２８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６２９に進む。また、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドでない場合（Ｓ１６２８：Ｎｏ）、ステップＳ１６３０に進む。

【０４９７】

ステップＳ１６２９において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技状態設定処理を行い、遊技状態設定処理の実行後に今回の解析処理を終了する。遊技状態設定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報をサブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態記憶領域に記憶する。

【０４９８】

ステップＳ１６３０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンド（特別遊技開始コマンド）であるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドである場合（Ｓ１６３０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６３１に進む。また、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドでない場合（Ｓ１６３０：Ｎｏ）、ステップＳ１６３３に進む。

【０４９９】

ステップＳ１６３１において、サブＣＰＵ１２０ａは、当たり開始演出パターン決定処理を行い、当たり開始演出パターン決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。当たり開始演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のオープニング指定コマンドを解析して、当たり開始演出パターンを決定し、決定した当たり開始演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域にセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した当たり演出開始パターンの演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０５００】

当たり開始演出パターン決定処理において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０による制御の下に画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆

動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４が特別遊技のオープニングに関わる演出を行う。

【０５０１】

ステップＳ１６３２において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別遊技開始時画像切換制御処理を実行し、この処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。特別遊技開始時画像切換制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａ、特別遊技が開始されることに伴い、操作画像が表示中であるか否かを判定し、操作画像が表示中である場合はそれを消去する。変動開始時画像切換制御処理の詳細は、後述する。

【０５０２】

ステップＳ１６３３において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドである場合（Ｓ１６３３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６３４に進む。また、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドでない場合（Ｓ１６３３：Ｎｏ）、ステップＳ１６３５に進む。

【０５０３】

ステップＳ１６３４において、サブＣＰＵ１２０ａは、大当たり演出パターン決定処理を行い、大当たり演出パターン決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。大当たり演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のラウンド開始コマンドを解析して、大当たり演出パターンを決定し、決定した大当たり演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域にセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した大当たり演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０５０４】

大当たり演出パターン決定処理において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０による制御の下に画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４が特別遊技の大入賞口開閉に関わる演出を行う。

【０５０５】

ステップＳ１６３５において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドであるか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドである場合（Ｓ１６３５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６３６に進む。受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドでない場合（Ｓ１６３５：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０５０６】

ステップＳ１６３６において、サブＣＰＵ１２０ａは、当たり終了演出パターン決定処理を行い、当たり終了演出パターン決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。この当たり終了演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のエンディング指定コマンドを解析して、当たり終了演出パターンを決定し、決定した当たり終了演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域にセットする。また、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した当たり終了演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０５０７】

当たり終了演出パターン決定処理において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０による制御の下に画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４が特別遊技のエンディングに関わる演出を行う。

【０５０８】
図１０２は、デモ演出制御処理（図９９のＳ１７００）の詳細を示すフローチャートである。図１０２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）。客待ちフラグがセットされている場合（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７０２に進む。客待ちフラグがセットされていない場合（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、今回のデモ演出制御処理を終了する。
【０５０９】
ステップＳ１７０２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグがセットされているか否かを確認する。エディット作動フラグは、操作画像が表示済みであることを示すフラグである。エディット作動フラグは、客待ち状態中に演出ボタン３５、十字キー３９、又は中央キー３９Ｅを押す操作が行われるとセットされ（図１０４のステップＳ１８０７－２）、操作画像の表示中におけるキャラクタ選択、楽曲選択、及び音量調整の選択確定操作、パチログ遊技の遊技開始を取り止める操作、パチログ遊技の遊技終了を取り止める操作、又は、中央キー３９Ｅを押す操作が行われるとクリアされる（図１０５のＳ１８０７－１４、Ｓ１８０７－１７、Ｓ１８０７－２０、図１０６のＳ１８０７－２６、図１０８のＳ１８０７－４６、図１２７のＳ１８０７－６１）。　ここで、操作画像の出現の契機となる操作は、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの何れかを押す操作はなく、客待ち中に特定のボタン（例えば、演出ボタン３５）を押す操作としてもよい。サブＣＰＵ１２０ａは、エディット作動フラグがセットされてない場合（Ｓ１７０２：Ｎｏ）、ステップＳ１７０３に進む。エディット作動フラグがセットされている場合（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）、今回のデモ演出制御処理を終了する。
【０５１０】
ステップＳ１７０３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの計時用タイマの計測値が所定時間（例えば、９０秒）になったか否かを判定する。この計時用タイマは、主制御基板１１０から客待ち指定コマンドを受信した時にコマンド解析処理のステップＳ１６１３（図１００）で初期化されるものである。客待ちデモ演出の開始条件（保留数が０で演出図柄３６がが停止したまま演出ボタン３５十字キー３９、及び中央キー３９Ｅが操作されずに所定時間（例えば、９０秒）が経過したこと）が成立したならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、未成立であるならばこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、タイマ計測値が所定時間（例えば、９０秒）になった場合（Ｓ１７０３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１７０４に進む。タイマ計測値が所定時間になっていない場合（Ｓ１７０３：Ｎｏ）、今回のデモ演出制御処理を終了する。
【０５１１】
ステップＳ１７０４において、サブＣＰＵ１２０ａは、客待ちデモ演出を開始させるためのデモ演出指定コマンドを生成し、このデモ演出指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのデモ演出実行フラグ記憶領域にデモ演出実行フラグをセットし（Ｓ１７０５）、今回のデモ演出制御処理を終了する。
【０５１２】
送信バッファにセットされたデモ演出指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信され、画像制御基板１５０による制御の下に画像表示装置３１及び音声出力装置３２が客待ちデモ演出を行う。
【０５１３】
図１０３は、演出入力制御処理（図９９のＳ１８００）の詳細を示すフローチャートである。ステップＳ１８０１において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの検出スイッチ３５ａ、３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、３９ｄ、及び３６ｅのいずれかの操作信号が入力されたか否かを判定する。演出ボタン３５、十字キー３９、及び中央キー３９Ｅの何れかが押されたのであればこのステップの判定結果は「

Ｙｅｓ」となり、何れも押されていなければこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、操作信号が入力されたと判定した場合（Ｓ１８０１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０２に進む。操作信号が入力されていないと判定した場合（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、今回の演出入力制御処理を終了する。

【０５１４】

ステップＳ１８０２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する。遊技機１が客待ち状態であるならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、客待ち状態でない（左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動中や特別遊技の実行中）ならばこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、客待ちフラグがセットされていない場合（Ｓ１８０２：Ｎｏ）、ステップＳ１８０３に進む。客待ちフラグがセットされている場合（Ｓ１８０２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０４に進む。

【０５１５】

ステップＳ１８０３において、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５、十字キー３９、又は中央キー３９Ｅの操作に応じた操作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の演出入力制御処理を終了する。

【０５１６】

送信バッファにセットされた操作指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０による制御の下に、画像表示装置３１、音声出力装置３２、枠演出用駆動装置３３ａ、盤面演出用駆動装置３３ｂ、３３ｃ、及び演出用照明装置３４が、演出ボタン３５、十字キー３９、又は中央キー３９Ｅの操作を契機とする所定の演出を行う。

【０５１７】

ステップＳ１８０４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのデモ演出実行フラグ記憶領域にデモ演出実行フラグがセットされているか否かを確認する。サブＣＰＵ１２０ａは、デモ演出実行フラグがセットされている場合（Ｓ１８０４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０５に進む。デモ演出実行フラグがセットされていない場合（Ｓ１８０４：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７に進む。

【０５１８】

ステップＳ１８０５において、サブＣＰＵ１２０ａは、実行中の客待ちデモ演出を停止させるためのデモ演出停止コマンドを生成し、デモ演出停止コマンドを送信バッファにセットする。その後、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのデモ演出実行フラグ記憶領域にデモ演出実行フラグをクリアする（Ｓ１８０６）。

【０５１９】

送信バッファにセットされたデモ演出指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０に送信され、画像制御基板１５０及びランプ制御基板１４０が客待ちデモ演出を停止する。

【０５２０】

ステップＳ１８０６の実行後、サブＣＰＵ１２０ａは、客待ち中操作制御処理を実行する（Ｓ１８０７）。図１０４、図１０５、図１０６、図１０７、及び図１０８は、客待ち中操作制御処理の詳細を示すフローチャートである。

【０５２１】

図１０４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１８０７－１）。

【０５２２】

サブＣＰＵ１２０ａは、エディット作動フラグがセットされていない場合（Ｓ１８０７－１：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－２に進む。エディット作動フラグがセットされている場合（Ｓ１８０７－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－６に進む。

【０５２３】
ステップＳ１８０７－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、エディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグをセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの画面カウンタに、操作画像の操作メイン画像を示すデータである「００」をセットする（Ｓ１８０７－３）。画面カウンタは、操作画像として表示する各種画像の識別情報である。画面カウンタと各画像との関係は図１０９（ａ）に示す通りである。図１０９（ａ）に示すように、画面カウンタ＝００は操作メインに対応する。画面カウンタ＝０１はキャラクタ選択に対応する。画面カウンタ＝０２は楽曲選択に対応する。画面カウンタ＝０３は音量調整に対応する。画面カウンタ＝０４は新規遊技開始に対応する。画面カウンタ＝０５は新規遊技用ＱＲコード（登録商標）に対応する。画面カウンタ＝０６はパスワード入力に対応する。画面カウンタ＝０７は遊技終了に対応する。画面カウンタ＝０８は遊技終了用ＱＲコード（登録商標）に対応する。画面カウンタ＝０９は遊技履歴に対応する。画面カウンタ＝１０は遊技方法説明に対応する。

【０５２４】
図１１０は、操作メイン画像の表示例である。操作メイン画像は、キャラクタ選択、楽曲選択、音量調整、新規遊技開始、遊技終了、遊技履歴、遊技方法説明の各移行先項目と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０５２５】
この操作メイン画像の表示中は、移行先を指定する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー３９の上カーソルキー３９Ａと下カーソルキー３９Ｂの操作により、各移行先項目のうち所望のものを選択状態にする。所望の移行先項目を選択状態にした後、演出ボタン３５を押し、移行先を確定する。

【０５２６】
図１１１は、キャラクタ選択画像の表示例である。キャラクタ選択画像は、メインキャラクタの設定値候補（キャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆ）を選択状態のもとそうでないものを識別可能な表示態様で示す画像である。キャラクタ選択画像は、６種類のキャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、及びＦのサムネイル画像と、それらのうち選択状態にあるキャラクタ（図１１１の例では　キャラクタＢ）を示す選択キャラクタ表示欄と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０５２７】
キャラクタ選択画像の表示中は、メインキャラクタを選択する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、選択キャラクタ表示欄内のキャラクタを所望のものにする。選択キャラクタ表示欄内のキャラクタの変更後、演出ボタン３５を押し、キャラクタの選択を確定する。

【０５２８】
メインキャラクタを選択せずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０５２９】
図１１２は、楽曲選択画像の表示例である。楽曲選択画像は、通常時音楽の設定値候補（楽曲１～楽曲６０）を選択状態のものとそうでないものとを識別可能な表示態様で示す画像である。楽曲選択画像は、６０種類の楽曲１、楽曲２・・・楽曲６０の曲番号と、それらのうち選択状態にある楽曲（図１１２の例では、楽曲２０）を示す選択楽曲表示欄と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０５３０】
楽曲選択画像の表示中は、通常時音楽を選択する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、選択楽曲表示欄内の楽曲を所望のものにする。選択楽曲表示欄内の楽曲の変更後、演出ボタン３５を押し、通常時音楽の選択を確定する。

【０５３１】

通常時音楽を選択せずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０５３２】

図１１３は、音量調整画像の表示例である。音量調整画像は、音量の設定値候補（音量０～音量１１）を選択状態のものとそうでないものとを識別可能な表示態様で示す画像である。音量調整画像は、「音量調整」の文字と、ボリュームインジケータと、音量の大きさを示す数（図１１３の例では３）と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０５３３】

音量調整画像の表示中は、音量を調整する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、ボリュームインジケータにおける黒のレベルマーカの数を０個（音量０）～１１個（音量１１）の範囲内で変更する。レベルマーカの変更後、演出ボタン３５を押し、音量を確定する。

【０５３４】

音量を調整せずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０５３５】

図１１４は、新規遊技開始画像の表示例である。図１１４に示すように、新規遊技開始画像は、「新規遊技を開始しますか？※以前までのデータはクリアされます。」の文字と、「はい」及び「いいえ」の選択肢と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０５３６】

この新規遊技開始画像の表示中は、パチログ遊技の開始、又は、その取り止めを指示する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。パチログ遊技を開始する場合は、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、「はい」の選択肢を選択状態にし、演出ボタン３５を押す。パチログ遊技の開始を取り止める場合は、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、「いいえ」の選択肢を選択状態にし、演出ボタン３５を押す。

【０５３７】

「はい」と「いいえ」の何れも選択せずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０５３８】

図１１５は、新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像の表示例である。この新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像は、新規遊技開始画像の「はい」の選択によって移行するものである。図１１５に示すように、新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像は、「ＱＲコード（登録商標）を取得して専用サイトにアクセスして下さい。」の文字と、ＱＲコード（登録商標）と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。

【０５３９】

この新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像の表示中は、携帯端末のカメラによりＱＲコード（登録商標）を撮影する。図１１６に示すように、携帯端末のカメラによりＱＲコード（登録商標）を撮影すると、携帯端末がパチログサイトのサーバにアクセスし、８つの欧文字からなるパスワード（図１１６の例ではＣＦＧＤＶＸＣＢ）を受信し、受信したパスワードを表示する。携帯端末によるパスワードの表示後、演出ボタン３５を押す。

【０５４０】

次の段階に進まずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。

【０５４１】

図１１７は、パスワード入力画像の一例である。このパスワード入力画像は、パチログサイトのサーバにログインするため情報の入力を求める情報入力要求画像である。パスワード入力画像は、新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像の表示中に演出ボタン３５を押すことによって移行するものである。図１１７に示すように、パスワード入力画像は、パスワード入力欄と、Ａ、Ｂ・・・Ｚの欧文字と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタ

ン３５を模した画像とからなる。
【０５４２】
パスワード入力画像の表示中は、パスワードを入力する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、パスワードの１つ目と同じ欧文字を選択状態にし、演出ボタン３５を押して１つ目の文字を確定する。以降、同様にして、２つ目、３つ目・・・８つ目の文字を入力する。
【０５４３】
パスワード入力をせずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。
【０５４４】
図１１８は、遊技終了画像の表示例である。図１１８に示すように、遊技終了画像は、「現在までの遊技記録に対応したＱＲコード（登録商標）を生成しますか？」の文字と、「はい」及び「いいえ」の選択肢と、十字キー３９を模した画像と、演出ボタン３５を模した画像とからなる。
【０５４５】
この遊技終了画像の表示中は、パチログ遊技の終了、又は、その取り止めを指示する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。パチログ遊技を終了する場合は、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、「はい」の選択肢を選択状態にし、演出ボタン３５を押す。パチログ遊技の終了を取り止める場合は、十字キー３９の左カーソルキー３９Ｃと右カーソルキー３９Ｄの操作により、「いいえ」の選択肢を選択状態にし、演出ボタン３５を押す。
【０５４６】
次の段階に進まずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー３９Ｅを押す。
【０５４７】
図１１９は、遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像の表示例である。遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像は、遊技終了画像の「はい」の選択によって移行するものである。図１１９に示すように、遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像は、「ＱＲコード（登録商標）を取得して専用サイトにアクセスして下さい。」の文字と、ＱＲコード（登録商標）とからなる。
【０５４８】
この遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像の表示中は、携帯端末のカメラによりＱＲコード（登録商標）を撮影する。図１２０に示すように、携帯端末のカメラによりＱＲコード（登録商標）を撮影すると、携帯電話がパチログサイトのサーバにアクセスし、今回のパチログ遊技のパチログ遊技情報をアップロードし、今回のパチログ遊技情報の回転数、大当たり数、及びそれらに基づいて算出された獲得ポイントを表示する。
【０５４９】
図１２１は、遊技履歴画像の表示例である。この遊技履歴画像は、サブＲＡＭ１２０ｃの大当たり遊技履歴記憶領域における前回の遊技、２回前の遊技、３回前の遊技・・・の大当たり遊技履歴をリストとして表示するものである。
【０５５０】
図１２２は、遊技方法説明動画像の表示例である。遊技方法説明動画像は、最初の「玉を借りる」から最後の「さあやってみよう！」までの一連のフレーム画像からなる動画像である。
【０５５１】
図１０４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの選択カウンタに、キャラクタ選択を示すデータである「００」をセットする（Ｓ１８０７－４）。選択カウンタは、操作メイン画像（図１１０）における７つの移行先項目の識別情報である。選択カウンタと移行先項目との関係は図１０９（ｂ）に示す通りである。図１０９（ｂ）に示すように、選択カウンタ＝００は操作メイン画像におけるキャラクタ選択の移行先項目に対応する。選択カウンタ＝０１は操作メイン画像における楽曲選択の移行先項目に対応する

。選択カウンタ＝０２は操作メイン画像における音量調整の移行先項目に対応する。選択カウンタ＝０３は操作メイン画像における新規遊技開始の移行先項目に対応する。選択カウンタ＝０４は操作メイン画像における遊技終了の移行先項目に対応する。選択カウンタ＝０５は操作メイン画像における遊技履歴の移行先項目に対応する。選択カウンタ＝０６は操作メイン画像における遊技方法説明の移行先項目に対応する。

【０５５２】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタにセットされているデータ及び選択カウンタにセットされているデータに基づいて、操作メイン画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットする（Ｓ１８０７－５）。

【０５５３】

この表示指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置３１の表示画像として操作メイン画像を表示させる。

【０５５４】

ステップＳ１８０７－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、今回の客待ち中操作制御処理の契機となった入力信号が演出ボタン３５の演出ボタン検出スイッチ３５ａからのものであるか否かを判定する。演出ボタン３５が押されたのであればこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、十字キー３９又は中央キー３９Ｅが押されたのであればこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、入力信号が演出ボタン検出スイッチ３５ａからのものでない場合（Ｓ１８０７－６：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－７に進んで選択ボタン決定処理を行う。この選択ボタン決定処理の詳細は後述する。サブＣＰＵ１２０ａは、入力信号が演出ボタン検出スイッチ３５ａからのものである場合（Ｓ１８０７－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－８に進む。

【０５５５】

ステップＳ１８０７－８において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が操作メイン画像であるか（画面カウンタ＝００であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が操作メイン画像である場合（Ｓ１８０７－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－９に進む。表示画像が操作メイン画像でない場合（Ｓ１８０７－８：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－１２に進む。

【０５５６】

ステップＳ１８０７－９において、サブＣＰＵ１２０ａは、現在の選択カウンタに基づいて、画面カウンタを移行先と対応するデータに更新する。具体的には、サブＣＰＵ１２０ａは、選択カウンタが「００」であれば画面カウンタを「０１」とする。選択カウンタが「０１」であれば画面カウンタを「０２」とする。選択カウンタが「０２」であれば画面カウンタを「０３」とする。選択カウンタが「０３」であれば画面カウンタを「０４」とする。選択カウンタが「０４」であれば画面カウンタを「０７」とする。選択カウンタが「０５」であれば画面カウンタを「０９」とする。選択カウンタが「０６」であれば画面カウンタを「１０」とする。

【０５５７】

ステップＳ１８０７－１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、上記ステップＳ１８０７－９における更新後の画面カウンタに基づいて、移行の準備処理を行い、準備処理の終了後にステップＳ１８０７－１１に進む。具体的には、この準備処理では、更新後の画面カウンタが０１（移行先がキャラクタ選択）であれば、サブＲＡＭ１２０ｃのキャラクタカウンタにサブＲＡＭ１２０ｃのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報と対応するデータをセットする。キャラクタ設定情報記憶領域にキャラクタ設定情報が無い場合は、キャラクタカウンタにサブＲＡＭ１２０ｃのキャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報（店舗設定画像（図５８）において設定された設定情報）と対応するデータをセットする。

【０５５８】

キャラクタカウンタは、メインキャラクタの店舗設定値をＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、及びＦの

中から選択させるためのデータである。キャラクタカウンタ＝００はキャラクタＡ、キャラクタカウンタ＝０１はキャラクタＢ・・・キャラクタカウンタ＝０５はキャラクタＦと各々対応する。

【０５５９】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが０２（移行先が楽曲選択）であれば、サブＲＡＭ１２０ｃの楽曲カウンタにサブＲＡＭ１２０ｃの楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報と対応するデータをセットする。楽曲設定情報記憶領域に楽曲設定情報が無い場合は、楽曲カウンタにサブＲＡＭ１２０ｃの楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報（店舗設定画像（図５８）において設定された設定情報）と対応するデータをセットする。

【０５６０】

楽曲カウンタは、通常時音楽の店舗設定値を１～６０の範囲内で選択させるためのデータである。楽曲カウンタ＝００は楽曲１、楽曲カウンタ＝０１は楽曲２・・・楽曲カウンタ＝５９は楽曲６０と各々対応する。

【０５６１】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが０３（移行先が音量調整）であれば、サブＲＡＭ１２０ｃの音量カウンタにサブＲＡＭ１２０ｃの音量設定情報記憶領域の音量設定情報と対応するデータをセットする。音量設定情報記憶領域に音量設定情報が無い場合は、音量カウンタにサブＲＡＭ１２０ｃの音量店舗設定情報記憶領域の音量店舗設定情報（店舗設定画像（図５８）において設定された設定情報）と対応するデータをセットする。

【０５６２】

音量カウンタは、音量の店舗設定値を０～１１の範囲内で選択させるためのデータである。音量カウンタ＝００は音量０、音量カウンタ＝０１は音量１・・・音量カウンタ＝１１は音量１１と各々対応する。

【０５６３】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが０４（移行先が新規遊技開始）又は０７（移行先が遊技終了）であれば、サブＲＡＭ１２０ｃのＹＮカウンタに００をセットする。ＹＮカウンタは、「はい」と「いいえ」の２つの選択肢のうち一方を選択させるためのデータである。ＹＮカウンタ＝００は「はい」に対応する。ＹＮカウンタ＝０１は「いいえ」に対応する。

【０５６４】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが０９（移行先が遊技履歴）であれば、サブＲＡＭ１２０ｃの大当たり遊技履歴情報記憶領域における前回、２回前、３回前・・・の各回の大当たり遊技履歴情報を読み出し、これらの大当たり遊技履歴情報を新しいものから順に配列した遊技履歴リストを生成する。

【０５６５】

ステップＳ１８０７－１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、移行先の画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５６６】

この表示指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信される。画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像を移行先の画像に変更する。また、画像制御基板１５０は、遊技方法説明動画像の表示指定コマンドを受信した場合は、遊技方法の動画像（図１２２）の再生を開始する。

【０５６７】

ステップＳ１８０７－１２において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がキャラクタ選択画像であるか（画面カウンタ＝０１であるか）否かを判定する。キャラクタ選択画像において選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われたならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が

キャラクタ選択画像である場合（Ｓ１８０７－１２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－１３に進む。キャラクタ選択画像でない場合（Ｓ１８０７－１２：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－１５に進む。

【０５６８】

ステップＳ１８０７－１３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報を選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）の時点において選択状態であったキャラクタのものに更新する。その上で、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし（Ｓ１８０７－１４）、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５６９】

このステップＳ１８０７－１３及びＳ１８０７－１４の処理について詳細に説明すると、図１２３（ａ）の例に示すように、キャラクタ選択画像の選択キャラクタ表示欄における選択状態のキャラクタをキャラクタ選択画像の表示時点のキャラクタから別のキャラクタに変更し（図１２３（ａ）の例では、キャラクタＢ（キャラクタカウンタ＝０１）→キャラクタＥ（キャラクタカウンタ＝０５）、この変更後に選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われた場合、ステップＳ１８０７－１３では、選択確定操作の時点の選択状態のキャラクタ（図１２３（ａ）の例では、キャラクタＥ）に基づいてサブＲＡＭ１２０ｃのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報を更新する。

【０５７０】

この場合、次のステップＳ１８０７－１４においてエディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図１０３のＳ１８０７）のステップＳ１８０７－１（図１０４）の判定結果が「Ｎｏ」となり、Ｓ１８０７－２→Ｓ１８０７－３→Ｓ１８０７－４→Ｓ１８０７－５と処理が進み、操作メイン画像の表示指示コマンドが再びセットされ、画像表示装置３１の表示画像が操作メイン画像に戻る。これ以降、変動開始指定コマンドの受信を契機とする変動演出パターン決定処理（図１０１のステップＳ１６２１）では、キャラクタ設定情報記憶領域における更新後のキャラクタ設定情報が示すキャラクタ（図１２３（ａ）の例では、キャラクタＥ）の図柄変動演出パターン決定テーブルが選択される。

【０５７１】

図１０５のステップＳ１８０７－１５において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が楽曲選択画像であるか（画面カウンタ＝０２であるか）否かを判定する。楽曲選択画像において選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われたならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が楽曲選択画像である場合（Ｓ１８０７－１５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－１６に進む。楽曲選択画像でない場合（Ｓ１８０７－１５：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－１８に進む。

【０５７２】

ステップＳ１８０７－１６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報を選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）の時点において選択状態であった楽曲のものに更新する。その上で、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし（Ｓ１８０７－１７）、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５７３】

このステップＳ１８０７－１６及びＳ１８０７－１７の処理について詳細に説明すると、図１２４（ａ）の例に示すように、楽曲選択画像の選択楽曲表示欄における選択状態の楽曲を楽曲選択画像の表示時点の楽曲から別の楽曲に変更し（図１２４（ａ）の例では、楽曲３０（楽曲カウンタ＝２９）→楽曲４０（楽曲カウンタ＝３９））、この変更後に選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われた場合、ステップＳ１８０７－１６では、選択確定操作の時点の選択状態の楽曲（図１２４（ａ）の例では、楽曲４０）に基づ

いてサブＲＡＭ１２０ｃの楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報を更新する。
【０５７４】
この場合、次のステップＳ１８０７－１７においてエディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図１０３のＳ１８０７）のステップＳ１８０７－５（図１０４）の処理を経て画像表示装置３１の表示画像が操作メイン画像に戻る。これ以降、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの通常変動時に出力される楽曲が、楽曲設定情報記憶領域における更新後の楽曲設定情報が示す楽曲（図１２４（ａ）の例では、楽曲４０）になる。
【０５７５】
図１０５のステップＳ１８０７－１８において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が音量調整画像であるか（画面カウンタ＝０３であるか）否かを判定する。音量調整画像において選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われたならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が音量調整画像である場合（Ｓ１８０７－１８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－１９に進む。音量調整画像でない場合（Ｓ１８０７－１８：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－２１に進む。
【０５７６】
ステップＳ１８０７－１９において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの音量設定情報記憶領域の音量設定情報を選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）の時点において選択状態であった音量のものに更新する。その上で、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし（Ｓ１８０７－２０）、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。
【０５７７】
このステップＳ１８０７－１９及びＳ１８０７－２０の処理について詳細に説明すると、図１２５（ａ）の例に示すように、音量調整画像のボリュームインジケータにおける選択状態の音量（黒のレベルマーカの数）を音量調整画像の表示時点の音量から変更し（図１２５（ａ）の例では、音量４（音量カウンタ＝０４）→音量８（音量カウンタ＝０８））、この変更後に選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われた場合、ステップＳ１８０７－１９では、選択確定操作の時点の選択状態の音量（図１２５（ａ）の例では音量８）に基づいてサブＲＡＭ１２０ｃの音量設定情報記憶領域の音量設定情報を更新する。
【０５７８】
この場合、次のステップＳ１８０７－２０においてエディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図１０３のＳ１８０７）のステップＳ１８０７－５（図１０４）の処理を経て画像表示装置３１の表示画像が操作メイン画像に戻る。これ以降、音声出力装置３２の音が更新後の音量（図１２５（ａ）の例では音量８）で出力される。
【０５７９】
図１０６のステップＳ１８０７－２１において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が新規遊技開始画像であるか（画面カウンタ＝０４であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が新規遊技開始画像である場合（Ｓ１８０７－２１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－２２に進む。新規遊技開始画像でない場合（Ｓ１８０７－２１：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－２７に進む。
【０５８０】
ステップＳ１８０７－２２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのＹＮカウンタを参照し、ＹＮカウンタ＝００であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、ＹＮカウンタ＝００である場合（Ｓ１８０７－２２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－２３に進む。ＹＮカウンタ＝００でない場合（Ｓ１８０７－２２：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－２６に進む。
【０５８１】

ステップＳ１８０７－２３において、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタを新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像に対応するデータである「０５」に更新する。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ＱＲコード（登録商標）生成処理を行う（Ｓ１８０７－２４）。このＱＲコード（登録商標）生成処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂからパチログサイトのアドレスを読み込み、サブＲＡＭ１２０ｃのパチログ情報記憶領域からパチログ情報（回転数、大当たり数、演出情報）を読み込み、サブＲＡＭ１２０ｃの日時情報記憶領域の日時情報を遊技開始日時情報として読み込み、それらの情報に基づいてＱＲコード（登録商標）を生成する。このようにして得られるＱＲコード（登録商標）は、パチログサイトのアドレス、パチログ情報、遊技開始日時情報を含むものとなる。

【０５８２】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１８０７－２４で得たＱＲコード（登録商標）を含む新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（Ｓ１８０７－２５）、コマンドのセット後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５８３】

この表示指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信され、画像制御基板１５０が画像表示装置３１の表示画像を新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像に変更する。

【０５８４】

ステップＳ１８０７－２６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５８５】

エディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図１０３のＳ１８０７）のステップＳ１８０７－５（図１０４）の処理を経て画像表示装置３１の表示画像が操作メイン画像に戻る。

【０５８６】

ステップＳ１８０７－２７において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像であるか（画面カウンタ＝０５であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像である場合（Ｓ１８０７－２７：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－２８に進む。新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像でない場合（Ｓ１８０７－２７：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－３１に進む。

【０５８７】

ステップＳ１８０７－２８において、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタをパスワード入力画像（情報入力要求画像）に対応するデータである「０６」に更新する。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１８０７－２８における更新後の画面カウンタに基づいて、移行の準備処理を行う（Ｓ１８０７－２９）。具体的には、この準備処理では、サブＲＡＭ１２０ｃの欧文字カウンタに、「Ａ」と対応するデータである「００」をセットする。

【０５８８】

ここで、欧文字カウンタは、「Ａ」～「Ｚ」の２６個の欧文字の中の一つを選択せるためのデータである。欧文字カウンタ＝００は「Ａ」と、欧文字カウンタ＝０１は「Ｂ」と・・・欧文字カウンタ＝２５は「Ｚ」と各々対応する。

【０５８９】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタ、欧文字カウンタにセットされているデータに基づいて、パスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させるための表示指定コマンドを生成し、この表示指定コマンドを送信バッファにセットし（Ｓ１８０７－３０）、コマンドのセット後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５９０】

この表示指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信され、画像制御基板１５０が画像表示装置３１の表示画像をパスワード入力画像（情報入力要求画像）に変更する。

【０５９１】

図１０７のステップＳ１８０７－３１において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がパスワード入力画像（情報入力要求画像）であるか（画面カウンタ＝０６であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がパスワード入力画像である場合（Ｓ１８０７－３１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－３２に進む。パスワード入力画像でない場合（Ｓ１８０７－３１：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－３９に進む。

【０５９２】

ステップＳ１８０７－３２において、サブＣＰＵ１２０ａは、パスワードの入力が完了したか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、パスワードの入力が完了した場合（Ｓ１８０７－３２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－３３に進む。パスワードの入力が完了していない場合（Ｓ１８０７－３２：Ｎｏ）、今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５９３】

ステップＳ１８０７－３２において、サブＣＰＵ１２０ａは、パスワード認証処理を行う。パスワード認証処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、入力されたパスワードを所定のアルゴリズムにより生成したパスワードと照合する。

【０５９４】

次に、サブＣＰＵ１２０ａ、パスワード認証処理の認証の成否を判定する（Ｓ１８０７－３４）。サブＣＰＵ１２０ａは、認証に成功した場合（Ｓ１８０７－３４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－３５に進む。認証に失敗した場合（Ｓ１８０７－３４：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－３８に進む。

【０５９５】

ステップＳ１８０７－３５において、サブＣＰＵ１２０ａは、パチログ初期化処理を行う。パチログ初期化処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのパチログ情報（回転数、大当たり数、演出情報）をクリアする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのパチログ実行フラグ記憶領域にパチログ実行フラグをセットする（Ｓ１８０７－３６）。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、認証成功画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（Ｓ１８０７－３７）。コマンドの実行後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５９６】

ステップＳ１８０７－３８において、サブＣＰＵ１２０ａは、認証失敗画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５９７】

図１０８のステップＳ１８０７－３９において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が遊技終了画像であるか（画面カウンタ＝０７であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が遊技終了画像である場合（Ｓ１８０７－３９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－４０に進む。遊技終了画像でない場合（Ｓ１８０７－３９：Ｎｏ）、今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０５９８】

ステップＳ１８０７－４０において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのＹＮカウンタを参照し、ＹＮカウンタ＝００であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、ＹＮカウンタ＝００である場合（Ｓ１８０７－４０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－４１に進む。ＹＮカウンタ＝００でない場合（Ｓ１８０７－４０：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－４６に進む。

【０５９９】

ステップＳ１８０７－４１において、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタを遊技終了

用ＱＲコード（登録商標）画像に対応するデータである「０８」に更新する。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ＱＲコード（登録商標）生成処理を行う（Ｓ１８０７－４２）。このＱＲコード（登録商標）生成処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂからパチログサイトのアドレスを読み込み、サブＲＡＭ１２０ｃのパチログ情報記憶領域からパチログ情報（回転数、大当たり数、演出情報）を読み込み、サブＲＡＭ１２０ｃの日時情報記憶領域の日時情報を遊技終了日時情報として読み込み、それらの情報に基づいてＱＲコード（登録商標）を生成する。このようにして得られるＱＲコード（登録商標）は、パチログサイトのアドレス、パチログ情報、遊技終了日時情報を含むものとなる。

【０６００】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１８０７－４２で得たＱＲコード（登録商標）を含む遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットする（Ｓ１８０７－４３）。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、パチログ初期化処理を行う（Ｓ１８０７－４４）。パチログ初期化処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのパチログ情報（回転数、大当たり数、演出情報）をクリアする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのパチログ実行フラグ記憶領域のパチログ実行フラグをクリアし（Ｓ１８０７－４５）、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０６０１】

送信バッファにセットされた表示指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信され、画像制御基板１５０が画像表示装置３１の表示画像を遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像に変更する。

【０６０２】

ステップＳ１８０７－４６において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【０６０３】

エディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図１０３のＳ１８０７）のステップＳ１８０７－５（図１０４）の処理を経て画像表示装置３１の表示画像が操作メイン画像に戻る。

【０６０４】

図１２７及び図１２８は、選択ボタン決定処理（図１０４のＳ１８０７－７）の詳細を示すフローチャートである。図１２７において、サブＣＰＵ１２０ａは、今回の客待ち中操作制御処理の契機となった入力信号が中央キー３９Ｅの中央キー検出スイッチ３９ｅからのものであるか否かを判定する（Ｓ１８０７－６０）。中央キー３９Ｅが押されたならばこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、十字キー３９が押されたならばこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、入力信号が中央キー検出スイッチ３９ｅからのものである場合（Ｓ１８０７－６０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－６１に進む。入力信号が中央キー検出スイッチ３９ｅからのものでない場合（Ｓ１８０７－６０：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－６２に進む。

【０６０５】

ステップＳ１８０７－６１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし、フラグのクリア後に今回の選択ボタン決定処理を終了する。

【０６０６】

エディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図１０３のＳ１８０７）のステップＳ１８０７－５（図１０４）の処理を経て画像表示装置３１の表示画像が操作メイン画像に戻る。

【０６０７】

ステップＳ１８０７－６２において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が操作メイン画像であるか（画面カウンタ＝００であるか）否かを判定する。

サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が操作メイン画像である場合（Ｓ１８０７－６２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－６３に進む。操作メイン画像でない場合（Ｓ１８０７－６２：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－６４に進む。

【０６０８】

ステップＳ１８０７－６３において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいて選択カウンタを更新し、更新後にステップＳ１８０７－７６に進む。具体的には、上カーソルキー３９Ａの検出スイッチ３９ａからの信号を入力していれば、選択カウンタを－１して更新し、下カーソルキー３９Ｂの十字キー検出スイッチ３９ｂからの信号を入力していれば、選択カウンタを＋１して更新する。

【０６０９】

ステップＳ１８０７－６４において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がキャラクタ選択画像であるか（画面カウンタ＝０１であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がキャラクタ選択画像である場合（Ｓ１８０７－６４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－６５に進む。キャラクタ選択画像でない場合（Ｓ１８０７－６４：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－６６に進む。

【０６１０】

ステップＳ１８０７－６５において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいてキャラクタカウンタを更新し、更新後にステップＳ１８０７－７６に進む。具体的には、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、キャラクタカウンタを－１して更新し、右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、キャラクタカウンタを＋１して更新する。

【０６１１】

ステップＳ１８０７－６６において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が楽曲選択画像であるか（画面カウンタ＝０２であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が楽曲選択画像である場合（Ｓ１８０７－６６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－６７に進む。楽曲選択画像でない場合（Ｓ１８０７－６６：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－６８に進む。

【０６１２】

ステップＳ１８０７－６７において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいて楽曲カウンタを更新し、更新後にステップＳ１８０７－７６に進む。具体的には、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、楽曲カウンタを－１して更新し、右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、楽曲カウンタを＋１して更新する。

【０６１３】

ステップＳ１８０７－６８において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が音量調整画像であるか（画面カウンタ＝０３であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が音量調整画像である場合（Ｓ１８０７－６８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－６９に進む。音量調整画像でない場合（Ｓ１８０７－６８：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－７０に進む。

【０６１４】

ステップＳ１８０７－６９において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいて音量カウンタを更新し、更新後にステップＳ１８０７－７６に進む。具体的には、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、音量カウンタを－１して更新し、右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、音量カウンタを＋１して更新する。

【０６１５】

ステップＳ１８０７－７０において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が新規遊技開始画像であるか（画面カウンタ＝０４であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が新規遊技開始画像である場合（Ｓ１８０７－７０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－７１に進む。新規遊技開始画像でない場合（Ｓ１８０７

－７０：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－７２に進む。
【０６１６】
ステップＳ１８０７－７１において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいてＹＮカウンタを更新し、更新後にステップＳ１８０７－７６に進む。具体的には、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、ＹＮカウンタを－１して更新し、右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、ＹＮカウンタを＋１して更新する。
【０６１７】
ステップＳ１８０７－７２において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がパスワード入力画像（情報入力要求画像）であるか（画面カウンタ＝０６であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がパスワード入力画像である場合（Ｓ１８０７－７２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－７３に進む。パスワード入力画像でない場合（Ｓ１８０７－７２：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－７４に進む。
【０６１８】
ステップＳ１８０７－７３において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいて欧文字カウンタを更新し、更新後にステップＳ１８０７－７６に進む。具体的には、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、欧文字カウンタを－１して更新し、右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、欧文字カウンタを＋１して更新する。
【０６１９】
ステップＳ１８０７－７４において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が遊技終了画像であるか（画面カウンタ＝０７であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が遊技終了画像である場合（Ｓ１８０７－７４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１８０７－７５に進む。遊技終了画像でない場合（Ｓ１８０７－７４：Ｎｏ）、ステップＳ１８０７－７６に進む。
【０６２０】
ステップＳ１８０７－７５において、サブＣＰＵ１２０ａは、十字キー３９の種別に基づいてＹＮカウンタを更新し、更新後にステップＳ１８０７－７６に進む。具体的には、左カーソルキー３９Ｃの十字キー検出スイッチ３９ｃからの信号を入力していれば、ＹＮカウンタを－１して更新し、右カーソルキー３９Ｄの十字キー検出スイッチ３９ｄからの信号を入力していれば、ＹＮカウンタを＋１して更新する。
【０６２１】
ステップＳ１８０７－７６において、サブＣＰＵ１２０ａは、画面カウンタ、選択カウンタ、キャラクタカウンタ、楽曲カウンタ、音量カウンタ、ＹＮカウンタ、欧文字カウンタに基づいて、変更後の画像を決定し、この画像を表示させるための表示指定コマンドを生成し、生成した表示指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０６２２】
送信バッファにセットされた表示指定コマンドは、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信され、画像制御基板１５０が画像表示装置３１の表示画像を変更する。
【０６２３】
図１２９は、客待ち中コマンド受信時制御処理（図１００のステップＳ１６１０）の詳細を示すフローチャートである。図１２９において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンド（図９において「特殊コマンド」と記されているコマンド）であるか否かを確認する（Ｓ１６１０－１）。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドである場合（Ｓ１６１０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１０－２に進む。受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドでない場合（Ｓ１６１０－１：Ｎｏ）、ステップＳ１６１０－６に進む。
【０６２４】
ステップＳ１６１０－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理

を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの客待ち中コマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【０６２５】

図１３０は、ステップＳ１６１０－２で参照される客待ち中コマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルには、特殊コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、及びコマンド受信後の操作画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）の各組が記憶されている。サブＣＰＵ１２０ａは、操作画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、図１３０のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板１５０に所定コマンドを送信し、画像制御基板１５０に画像表示装置３１の表示画像及び音声出力装置３２の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【０６２６】

より詳細に説明すると、このテーブルの「払出超過エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」となっている。

【０６２７】

よって、例えば、図１３１に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置３１におけるパスワード入力画像の表示を維持し、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。

【０６２８】

また、例えば、図１３２に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置３１における遊技履歴画像の表示を維持し、遊技履歴画像に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。

【０６２９】

また、例えば、図１３３に示すように、画像表示装置３１の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置３１における遊技方法説明動画像の表示を維持し、遊技方法説明動画像に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。

【０６３０】

また、このテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」となっている。

【０６３１】

よって、例えば、図１３４に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置３１においてパスワード入力画像を消去してパスワード入力画像を視認不能にし、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源投入指定コマンドの受信を契機として、初期化処理（図３１のステップＳ１０００）を最初から実行するようにしてもよい。

【０６３２】

また、例えば、図１３５に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技履歴画像を消去し

て遊技履歴画像を視認不能にし、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源投入指定コマンドの受信を契機として、初期化処理（図３１のステップＳ１０００）を最初から実行するようにしてもよい。

【０６３３】

また、例えば、図１３６に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技方法説明動画像を消去して遊技方法説明動画像を視認不能にし、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源投入指定コマンドの受信を契機として、初期化処理（図３１のステップＳ１０００）を最初から実行するようにしてもよい。

【０６３４】

また、このテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」となっている。

【０６３５】

よって、例えば、図１３７に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置３１においてパスワード入力画像を消去してパスワード入力画像を視認不能にし、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源復旧指定コマンドの受信を契機として、初期化処理（図３１のステップＳ１０００）を最初から実行するようにしてもよい。

【０６３６】

また、例えば、図１３８に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技履歴画像を消去して遊技履歴画像を視認不能にし、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源復旧指定コマンドの受信を契機として、初期化処理（図３１のステップＳ１０００）を最初から実行するようにしてもよい。

【０６３７】

また、例えば、図１３９に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技方法説明動画像を消去して遊技方法説明動画像を視認不能にし、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源復旧指定コマンドの受信を契機として、初期化処理（図３１のステップＳ１０００）を最初から実行するようにしてもよい。

【０６３８】

図１２９において、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」であるか（コマンド実行要否のデータが「○」であるか）否かを判定する（Ｓ１６１０－３）。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」である場合（Ｓ１６１０－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１０－４に進む。受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行しない」である場合（Ｓ１６１０－３：Ｎｏ）、今回の客待ち中コマンド受信時制御処理を終了する。

【０６３９】

ステップＳ１６１０－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板１５０に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０６４０】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像

消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する（Ｓ１６１０－５）。サブＣＰＵ１２０ａは、画像消去の要否が「消去あり」である場合（Ｓ１６１０－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１０－６に進む。「消去なし」である場合（Ｓ１６１０－５：Ｎｏ）、今回の客待ち中コマンド受信時制御処理を終了する。

【０６４１】

ステップＳ１６１０－６において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像がキャラクタ選択画像であるか（画面カウンタ＝０１であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像がキャラクタ選択画像である場合（Ｓ１６１０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１０－７に進む。キャラクタ選択画像でない場合（Ｓ１６１０－６：Ｎｏ）、ステップＳ１６１０－８に進む。

【０６４２】

ステップＳ１６１０－７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報をキャラクタ選択画像の表示の直前において選択状態であったキャラクタのものに更新し、更新後にステップＳ１６１０－１２に進む。

【０６４３】

ステップＳ１６１０－８において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が楽曲選択画像であるか（画面カウンタ＝０２であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が楽曲選択画像である場合（Ｓ１６１０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１０－９に進む。楽曲選択画像でない場合（Ｓ１６１０－８：Ｎｏ）、ステップＳ１６１０－１０に進む。

【０６４４】

ステップＳ１６１０－９において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報を店舗設定画像（図５８）において設定した楽曲店舗設定情報に基づいて更新し、更新後にステップＳ１６１０－１２に進む。

【０６４５】

ステップＳ１６１０－１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の現在の表示画像が音量調整画像であるか（画面カウンタ＝０３であるか）否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、表示画像が音量調整画像である場合（Ｓ１６１０－１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６１０－１１に進む。音量調整画像でない場合（Ｓ１６１０－１０：Ｎｏ）、ステップＳ１６１０－１２に進む。

【０６４６】

ステップＳ１６１０－１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの音量設定情報記憶領域の音量設定情報をコマンドの受信時点において選択状態であった音量のものに更新し、更新後にステップＳ１６１０－１２に進む。

【０６４７】

ステップＳ１６１０－１２において、サブＣＰＵ１２０ａは、画像表示装置３１の表示画像（操作メイン画像、キャラクタ選択画像、楽曲選択画像、音量調整画像、新規遊技開始画像、パスワード入力画像（情報入力要求画像）、新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像、遊技終了画像、遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像、遊技履歴画像、又は、遊技方法説明動画像）を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグ及び客待ちフラグ記憶領域の客待ちフラグをクリアし（Ｓ１６１０－１３）、フラグのクリア後に今回の客待ち中コマンド受信時制御処理を終了する。

【０６４８】

画像制御基板１５０は、消去指定コマンドを受信すると、操作画像を消去する。ここで、ステップＳ１６１０－１２では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないための操作画像の表示態様の変更（具体的には、操作画像のサイズを小さくする、操作画像の表示位置を隅に移動する、操作画像の透過度を大きくする、操作画像の表示色を変更する、といった表示態様の変更）

を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。

【０６４９】

図１４０（ａ）、図１４０（ｂ）、及び図１４０（ｃ）は、ステップＳ１６１０－１２において表示態様変更指コマンドをセットするようにした変形例における画像表示装置３１の画像表示の内容の変更の例を示す図である。この変形例では、図１４０（ａ）に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが所定コマンド（図１４０（ａ）の例では磁石検出エラーコマンド）である場合、パスワード入力画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。また、図１４０（ｂ）に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが所定コマンド（図１４０（ａ）の例では磁石検出エラーコマンド）である場合、遊技履歴画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。また、図１４０（ｃ）に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが所定コマンド（図１４０（ａ）の例では磁石検出エラーコマンド）である場合、遊技方法説明動画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。

【０６５０】

ここで、消去対象の画像が、キャラクタ選択画像、楽曲選択画像、または、音量調整画像であった場合における上記ステップＳ１６１０－７、Ｓ１６１０－９、Ｓ１６１０－１１の処理について詳細に説明する。

【０６５１】

図１２３（ｂ）の例に示すように、キャラクタ選択画像の選択キャラクタ表示欄における選択状態のキャラクタをキャラクタ選択画像の表示時点のキャラクタから別のキャラクタに変更し（図１２３（ｂ）の例では、キャラクタＢ（キャラクタカウンタ＝０１）→キャラクタＥ（キャラクタカウンタ＝０５））に変更し、この変更後であって選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われる前に変動開始コマンドを受信した場合、ステップＳ１６１０－７では、キャラクタ選択画像の表示の直前におけるキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報（図１２３（ｂ）の例では、キャラクタＢのキャラクタ設定情報）を更新せずに維持する。

【０６５２】

この場合、後のステップＳ１６１０－１２において消去指定コマンドが送信バッファにセットされ、ステップＳ１６２１の変動演出パターン決定処理（図１０１）において演出パターン指定コマンドが送信バッファにセットされる。これらのコマンドが画像制御基板１５０に送信されると、画像表示装置３１においてキャラクタ選択画像が消去され、その消去と同時に左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動表示が始まる。

【０６５３】

また、図１２４（ｂ）の例に示すように、楽曲選択画像の選択楽曲表示欄における選択状態の楽曲を楽曲選択画像の表示時点の楽曲から別の楽曲に変更し（図１２４（ｂ）の例では、楽曲３０（楽曲カウンタ＝２９）→楽曲４０（楽曲カウンタ＝３９））、この変更後であって選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われる前に変動開始コマンドを受信した場合、ステップＳ１６１０－９では、サブＲＡＭ１２０ｃの楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報（図１２４（ｂ）の例では、楽曲２０）に基づいて楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報を更新する。

【０６５４】

この場合、後のステップＳ１６１０－１２において消去指定コマンドが送信バッファにセットされ、ステップＳ１６２１の変動演出パターン決定処理（図１０１）において演出

パターン指定コマンドが送信バッファにセットされる。これらのコマンドが画像制御基板１５０に送信されると、画像表示装置３１において楽曲選択画像が消去され、その消去と同時に左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動表示が始まる。

【０６５５】

また、図１２５（ｂ）の例に示すように、音量調整画像のインジケータにおける選択状態の音量（黒のレベルマーカの数）を音量調整画像の表示時点の音量から別の音量に変更し（図１２５（ｂ）の例では、音量４（音量カウンタ＝０４）→音量８（音量カウンタ＝０８））に変更し、この変更後であって選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われる前に変動開始コマンドを受信した場合、ステップＳ１６１０－９では、変動開始コマンドの受信の時点の選択状態の音量（図１２５（ｂ）の例では、音量８）に基づいて音量設定情報記憶領域の音量設定情報を更新する。

【０６５６】

この場合、後のステップＳ１６１０－１２において音量調整画像の消去指定コマンドが送信バッファにセットされ、ステップＳ１６２１の変動演出パターン決定処理（図１０１）において演出パターン指定コマンドが送信バッファにセットされる。これらのコマンドが画像制御基板１５０に送信されると、画像表示装置３１において音量調整画像が消去され、その消去と同時に左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動表示が始まる。

【０６５７】

ここで、上述したように、キャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報、楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報、及び音量店舗設定情報記憶領域の音量店舗設定情報は、演出制御基板１２０の初期化処理における店舗設定画像（図５８）の表示中の店舗設定操作により設定されるものである。これに対し、サブＲＡＭ１２０ｃにおける店舗設定情報記憶領域とは別の領域である工場出荷時設定情報記憶領域に設定情報の初期値を予め記憶しておき、選択確定操作の前に所定コマンドを受信した場合の設定情報の更新をこの初期値により行うようにしてもよい。

【０６５８】

例えば、図１２６（ｂ）に示すように、音量設定情報の表示中における選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われる前に所定コマンド（図１２６（ｂ）の例では変動開始コマンド）を受信した場合、サブＲＡＭ１２０ｃの音量工場出荷時設定情報記憶領域の初期値を音量設定情報記憶領域に新たな音量設定情報として記憶すると共に音量調整画像を消去するようにするとよい。

【０６５９】

図１４１は、変動開始時画像切換制御処理（図１０１のステップＳ１６２３）の詳細を示すフローチャートである。図１４１において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１６２３－１）。変動開始コマンドの受信時点において操作画像（操作メイン画像、キャラクタ選択画像、楽曲選択画像、音量調整画像、新規遊技開始画像、新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像、パスワード入力画像（情報入力要求画像）、遊技終了画像、遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像、遊技履歴画像、又は、遊技方法説明動画像）が表示中であればこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、表示中でなければこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、エディット作動フラグがセットされている場合（Ｓ１６２３－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６２３－２に進む。エディット作動フラグがセットされていない場合（Ｓ１６２３－１：Ｎｏ）、今回の変動開始時画像切換制御処理を終了する。

【０６６０】

ステップＳ１６２３－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、操作画像を消去させるための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグ及び客待ちフラグ記憶領域の客待ちフラグをクリアし（Ｓ１６２３－３）、フラグのクリア後に今回の変動

開始時切換制御処理を終了する。

【０６６１】

ステップＳ１６２３－２において送信バッファにセットされた消去指定コマンドは、その前のステップＳ１６２１の変動演出パターン決定処理（図１０１）において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドと共に、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信される。これらのコマンドが画像制御基板１５０に送信されると、画像表示装置３１において画像が消去され、その消去と同時に左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動表示が始まる。

【０６６２】

より詳細に説明すると、例えば、図１４２に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置３１においてパスワード入力画像を消去してパスワード入力画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する変動演出画像の表示を開始させる。

【０６６３】

また、例えば、図１４３に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技履歴画像を消去して遊技履歴画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する変動演出画像の表示を開始させる。

【０６６４】

また、例えば、図１４４に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技方法説明動画像を消去して遊技方法説明動画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する変動演出画像の表示を開始させる。

【０６６５】

図１４５は、特別遊技開始時画像切換制御処理（図１０１のステップＳ１６３２）の詳細を示すフローチャートである。図１４５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１６３２－１）。特別遊技開始コマンドの受信時点において操作画像（操作メイン画像、キャラクタ選択画像、楽曲選択画像、音量調整画像、新規遊技開始画像、パスワード入力画像（情報入力要求画像）、新規遊技用ＱＲコード（登録商標）画像、遊技終了画像、遊技終了用ＱＲコード（登録商標）画像、遊技履歴画像、又は、遊技方法説明動画像）が表示中であればこのステップの判定結果は「Ｙｅｓ」となり、表示中でなければこのステップの判定結果は「Ｎｏ」となる。サブＣＰＵ１２０ａは、エディット作動フラグがセットされている場合（Ｓ１６３２－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６３２－２に進む。エディット作動フラグがセットされていない場合（Ｓ１６３２－１：Ｎｏ）、今回の特別遊技開始時画像切換制御処理を終了する。

【０６６６】

ステップＳ１６３２－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、操作画像を消去させるための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。次に、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグ及び客待ちフラグ記憶領域の客待ちフラグをクリアし（Ｓ１６３２－３）、フラグのクリア後に今回の特別遊技開始時切換制御処理を終了する。

【０６６７】

ステップＳ１６３２－２において送信バッファにセットされた操作画像の消去指定コマンドは、その前のステップＳ１６３１の当たり開始演出パターン決定処理（図１０１）において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドと共に、ステップＳ１９００のデータ出力処理において画像制御基板１５０に送信される。これらのコマンドが画像

制御基板１５０に送信されると、画像表示装置３１において画像が消去され、その消去と同時に左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動表示が始まる。

【０６６８】

より詳細に説明すると、例えば、図１４６に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置３１においてパスワード入力画像を消去してパスワード入力画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する特別遊技演出画像の表示を開始させる。

【０６６９】

また、例えば、図１４７に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技履歴画像を消去して遊技履歴画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する特別遊技演出画像の表示を開始させる。

【０６７０】

また、例えば、図１４８に示すように、画像表示装置３１の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技方法説明動画像を消去して遊技方法説明動画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する特別遊技演出動画像の表示を開始させる。

【０６７１】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、遊技機１における主制御基板１１０及び演出制御基板１２０間の連携を円滑に行うことができる。

【０６７２】

＜第２実施形態＞

本発明の第２実施形態について説明する。上記第１実施形態では、コマンド実行態様決定テーブルにおける振動検出エラーコマンドのレコードの内容は同じ不正発生コマンドである磁石検出エラーコマンドのレコードの内容と全く同じになっていた。しかし、本実施形態では、コマンド実行態様決定テーブルにおける振動検出エラーコマンドの内容が磁石検出エラーコマンドのそれと異なっており、遊技待機画像、メニュー画像、又は、設定画像の表示中に不正発生エラーが発生した場合にその不正の種類に応じて個別のコマンド実行態様が決定される。また、上記第１実施形態では、演出制御基板１２０の初期化処理において、サブＣＰＵ１２０ａは、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信した場合、コマンド実行態様決定テーブルを参照することなく、コマンド自体の実行の要否を決定していた。これに対し、本実施形態では、演出制御基板１２０の初期化処理における電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドの実行態様をコマンド実行態様決定テーブルに基づいて決定する。

【０６７３】

図１４９は、第２実施形態における遊技待機中特殊コマンド解析処理（図３４のＳ１０７７）の詳細を示すフローチャートである。図１５０は、図１４５のステップＳ１０７７－８において参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。

【０６７４】

図１４９の遊技待機中特殊コマンド解析処理は、図３５及び図３６の遊技待機中特殊コマンド解析処理（第１実施形態）と異なり、受信バッファ内に主制御基板１１０から受信した特殊コマンドがある場合は、直ちにステップＳ１０７７－８に進んでコマンド実行態様決定処理を行う。

【０６７５】

図１５０のテーブルの「振動検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「移動縮小」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデー

タが「中央」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「振動検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０６７６】

よって、例えば、図１５１に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図１５１の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが振動検出エラーコマンドである場合、遊技待機画像のサイズを縮小して左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが振動検出エラー解消コマンドである場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、遊技待機画像を元の表示態様に復帰させる。また、この場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０６７７】

また、図１５０のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０６７８】

よって、例えば、図１５２に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図１５２の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にすると共に、画面中央に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源投入」の文字画像）を表示させ、音声出力装置３２において起動中背景音楽の出力を停止させる。

【０６７９】

また、図１５０のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０６８０】

よって、例えば、図１５３に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図１５３の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にすると共に、画面中央に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源復旧」の文字画像）を表示させ、音声出力装置３２において起動中背景音の出力を停止させる。

【０６８１】

図１５４及び図１５５は、第２実施形態におけるメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理（図５５のＳ１０９３）の詳細を示すフローチャートである。図１５６は、図１５４のステップＳ１０９３－８において参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す

図である。

【０６８２】

図１５４及び図１５５のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理は、図６５、図６６、及び図６７のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理（第１実施形態）と異なり、受信バッファ内に主制御基板１１０から受信した特殊コマンドがある場合は、直ちにステップＳ１０９３－８に進んでコマンド実行態様決定処理を行う。

【０６８３】

図１５６のテーブルの「振動検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「縮小移動」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「振動検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０６８４】

よって、例えば、図１５７に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図１５７の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが振動検出エラーコマンドである場合、メニュー画像のサイズを縮小して左上隅に移動する、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが振動検出エラー解消コマンドである場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、メニュー画像を元の表示態様に復帰させる。また、この場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０６８５】

また、例えば、図１５８に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図１５８の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが振動検出エラーコマンドである場合、店舗設定画像のサイズを縮小して左上隅に移動する、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置３２における起動中背景音楽の出力を維持し、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板１５０は、その後に演出制御基板１２０が受信したコマンドが振動検出エラー解消コマンドである場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、店舗設定画像を元の表示態様に復帰させる。また、この場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【０６８６】

また、図１５６のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０６８７】

よって、例えば、図１５９に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図１５９の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置３１においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にすると共に、画面中央に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源投入」の文字画像）を表示し、音声出力装置３２において起動中背景音楽を停止する。

【０６８８】

また、例えば、図１６０に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図１６０の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置３１において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にすると共に、画面中央に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源投入」の文字画像）を表示し、音声出力装置３２において起動中背景音楽を停止する。

【０６８９】

また、図１５６のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の要否を示すデータが「－」、操作制限の解除の要否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０６９０】

よって、例えば、図１６１に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図１６１の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置３１においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、画面中央に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源復旧」の文字画像）を表示し、音声出力装置３２において起動中背景音楽を停止する。

【０６９１】

また、例えば、図１６２に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図１６２の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置３１において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、画面中央に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源復旧」の文字画像）を表示し、音声出力装置３２において起動中背景音楽を停止する。

【０６９２】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、遊技機１における主制御基板１１０及び演出制御基板１２０間の連携をより円滑に行うことができる。

【０６９３】

＜第３実施形態＞

本発明の第３実施形態について説明する。上記第１及び第２実施形態では、演出制御基板１２０の初期化処理において、サブＣＰＵ１２０ａは、メニュー画像の表示後は、コマンドの表示時点の表示画像が、メニュー画像か、店舗設定画像か、ＲＴＣ設定画像か、エコモード設定画像か、デバッグモード設定画像か、デバッグ処理の処理状態提示画像かに関わらず、共通のコマンド実行態様決定テーブルを参照してコマンドの実行態様を決定していた。これに対し、本実施形態では、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に参照する固有のコマンド実行態様決定テーブルを設け、サブＣＰＵ１２０ａは、デバッグ処理

中のコマンドの受信時にこのコマンド実行態様決定テーブルを参照してコマンドの実行態様を決定する。

【０６９４】

本実施形態における演出制御基板１２０の初期化処理の処理内容は第２実施形態のそれと同じである。図１６３は、本実施形態において、デバッグ処理の処理状態提示画面の表示中に特殊コマンド又は遊技コマンドを受信した時に参照するコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルでは、特殊コマンド及び遊技コマンドの全てについて、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」になっている。

【０６９５】

より詳細に説明すると、図１６３のテーブルの「変動開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０６９６】

よって、例えば、図１６４に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてデバッグ処理の処理状態提示画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置３１におけるデバッグ処理の処理状態提示画像の表示を維持し、変動開始コマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、変動開始コマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に変動開始コマンドを受信した場合、変動開始コマンドを無視する。

【０６９７】

また、図１６３のテーブルの「特別遊技開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０６９８】

よって、例えば、図１６５に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてデバッグ処理の処理状態提示画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置３１におけるデバッグ処理の処理状態提示画像の表示を維持し、特別遊技開始コマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、特別遊技開始コマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に特別遊技開始コマンドを受信した場合、特別遊技開始コマンドを無視する。

【０６９９】

また、図１６３のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【０７００】

よって、例えば、図１６６に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてデバッグ処理の処理状態提示画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置３１におけるデバッグ処理の処理状態提示画像の表示を維持し、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合、電源投入指定コマンドを無視する。

【０７０１】
また、図１６３のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。
【０７０２】
よって、例えば、図１６７に示すように、画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像としてデバッグ処理の処理状態提示画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置３１におけるデバッグ処理の処理状態提示画像の表示を維持し、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に電源復旧指定コマンドを受信した場合、電源復旧指定コマンドを無視する。
【０７０３】
以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、遊技機１における主制御基板１１０及び演出制御基板１２０間の連携をより円滑に行うことができる。
【０７０４】
＜第４実施形態＞
本発明の第４実施形態について説明する。上記第１～第３実施形態では、音量調整画像においてレベルマーカを調整する操作（左カーソルキー３９Ｃ又は右カーソルキー３９Ｄを押す操作）と選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）を行うようになっており、音量設定情報は選択確定操作があってはじめて更新されるようになっていた。これに対し、本実施形態では、レベルマーカを調整する操作をした時点で音量設定情報を更新する。
【０７０５】
本実施形態では、演出制御基板１２０のタイマ割込み処理における客待ち中操作制御処理、選択ボタン決定処理、及び客待ち中コマンド受信時制御処理の内容が上記第１～第３実施形態と異なる。図１６８は、本実施形態の客待ち中操作制御処理（ステップＳ１８０７－１２～Ｓ１８０７－２０（図１０５）に相当する部分）を示すフローチャートである。図１６９は、本実施形態の選択ボタン決定処理（ステップＳ１８０７－６０～Ｓ１８０７－６９（図１２７）に相当する部分）を示すフローチャートである。図１７０は、本実施形態の客待ち中コマンド受信時制御処理を示すフローチャートである。
【０７０６】
図１６８の客待ち中操作制御処理では、第１～第３実施形態の客待ち中操作制御処理（図１０５）におけるステップＳ１８０７－１９の処理が無い。このため、音量調整画像の表示中に演出ボタン３５を押す操作が行われると、ステップＳ１８０７－１８：Ｙｅｓから直ちにステップＳ１８０７－２０に進み、エディット作動フラグがクリアされる。
【０７０７】
図１６９の選択ボタン決定処理では、第１～第３実施形態の選択ボタン決定処理（図１２７）と異なり、ステップＳ１８０７－６９の後にステップＳ１８０７－６９’の処理がある。このステップＳ１８０７－６９’では、サブＣＰＵ１２０ａは、音量カウンタの更新後のデータに合わせてサブＲＡＭ１２０ｃの音量設定情報記憶領域の音量設定情報を更新する。このため、音量調整画像の表示中に左カーソルキー３９Ｃを押す操作（ボリュームインジケータの音量を小さくする操作）又は右カーソルキー３９Ｄを押す操作（ボリュームインジケータの音量を大きくする操作）が行われると、ステップＳ１８０７－６８からステップＳ１８０７－６９を経てステップＳ１８０７－６９’に進み、音量設定情報が更新される。
【０７０８】
図１７０の客待ち中コマンド受信時制御処理では、第１～第３実施形態の客待中コマンド受信時制御処理（図１２９）におけるステップＳ１６１０－１０及びＳ１６１０－１１

の処理が無い。このため、音量調整画像の表示中に特殊コマンドを受信すると、ステップＳ１６０１－１：Ｎｏから、ステップＳ１６１０－６：Ｎｏ→ステップＳ１６１０－８：Ｎｏを経てステップＳ１６１０－１２に進み、音量調整画像を消去するための消去指定コマンドが送信バッファにセットされる。

【０７０９】

より詳細に説明すると、図１７１（ａ）の例に示すように、音量調整画像のボリュームインジケータにおける選択状態の音量（黒のレベルマーカの数）を音量調整画像の表示時点の音量（図１７１（ａ）の例では、音量８（音量カウンタ＝０８））から変更する操作（図１７１（ａ）の例では、２回に亘る左カーソルキー３９Ｃを押す操作）が行われた場合、図１６９のステップＳ１８０７－６９’では、操作の度に、サブＲＡＭ１２０ｃの音量設定情報記憶領域内の音量設定情報を変更後の音量のものに書き換える（図１７１（ａ）の例では、音量８→音量７（１回目）、音量７→音量６（２回目））。その後、選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）が行われた場合、図１６９のステップＳ１８０７－２０においてエディット作動フラグがクリアされ、その後のタイマ割込み処理の客待ち中操作制御処理（図１０３のＳ１８０７）におけるステップＳ１８０７－５（図１０４）の処理を経て画像表示装置３１の表示画像が操作メイン画像に戻る。

【０７１０】

図１７１（ｂ）の例に示すように、音量調整画像の表示中における選択確定操作（演出ボタン３５を押す操作）の前に変動開始コマンドを受信した場合、その時点における音量設定情報記憶領域内の音量設定情報を維持したまま、図１７０のステップＳ１６１０－１２において音量調整画像の消去指定コマンドが送信バッファにセットされ、その後のステップＳ１６２１の変動演出パターン決定処理（図１０１）において演出パターン指定コマンドが送信バッファにセットされる。これらのコマンドが画像制御基板１５０に送信されると、画像表示装置３１において音量調整画像が消去され、その消去と同時に左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、及び右図柄３６Ｒの変動表示が始まる。

【０７１１】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、遊技機１における主制御基板１１０及び演出制御基板１２０間の連携をより円滑に行うことができる。

【０７１２】

以上、本発明の第１～第４実施形態について説明したが、かかる実施形態に以下の変形を加えてもよい。

（１）上記第１～第４実施形態は、本発明をパチンコ遊技機に適用したものであった。しかし、本発明をスロット遊技機に適用してもよい。

【０７１３】

（２）上記第１～第４実施形態におけるＳ１０７７－１２、Ｓ１０７８－５、Ｓ１０９３－１２、Ｓ１０７４－５では、表示画像（遊技待機画像、メニュー画像、設定画像）の消去を指示する消去指定コマンドに替えて、表示画像の描画層の上の層に単一色画像などの別の画像を描画することを指示するコマンドをセットするようにしてもよい。表示画像を視認不能にすることができるコマンドであれば、表示画像自体の消去を指示するコマンド送信してもよいし、表示画像に別の画像を上書きすることを指示するコマンドであってもよい。

【０７１４】

（３）上記第１～第４実施形態では、遊技待機画像またはメニュー画像の表示中に主制御基板１１０からサブＣＰＵ１２０ａにコマンドが送られた場合におけるコマンドと対応するメッセージ画像の表示位置は、画面中央と画面右上隅の何れかであり、遊技待機画像又はメニュー画像の表示を維持し且つコマンドと対応する画像を右上隅に表示する場合は、操作制限が行われないようになっていた。しかし、この操作制限を行わない表示位置は右上隅である必要はない。遊技待機画像またはメニュー画像の表示画像と重ならない位置であれば、右下隅にしてもよいし、左上隅にしてもよいし、左下隅にしてもよい。

【０７１５】

（４）上記第１～第４実施形態では、メインキャラクタは、キャラクタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆの６種類から選択できるようになっており、通常時音楽は、楽曲１～楽曲６０の６０種類から選択できるようになっており、音量は、音量０～音量１１の１２種類から選択できるようになっていた。しかし、キャラクタの選択範囲を１種類から５種類にしてもよいし、７種類以上にしてもよい。通常時音楽の選択範囲を６１種類以上にしてもよい。音量の選択範囲を１３種類以上にしてもよい。

【０７１６】

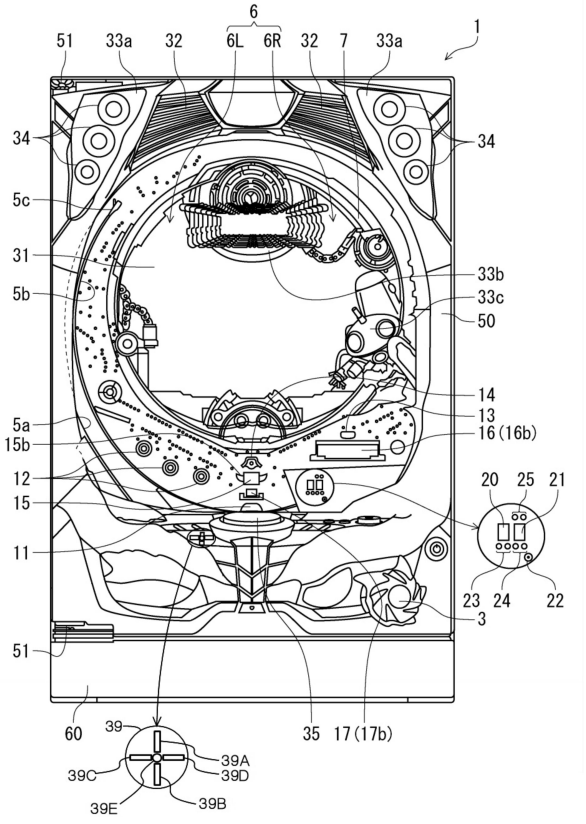
（５）上記第１～第４実施形態では、通常時変動中の音楽を選択できるようになっていた。しかし、特別遊技中の音楽を選択できるようにしてもよい。

【符号の説明】

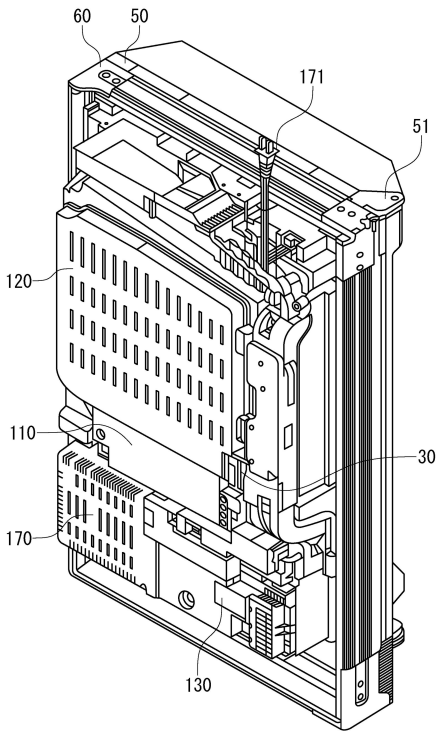
【０７１７】

１…遊技機、２…遊技盤、１４…第１始動口、１４ａ…第１始動口検出スイッチ、１５…第２始動口、１５ａ…第２始動口検出スイッチ、１６…第１大入賞口、１６ａ…第１大入賞口検出スイッチ、１７…第２大入賞口、１７ａ…第２大入賞口検出スイッチ、２０…第１特別図柄表示装置、２１…第２特別図柄表示装置、３１…画像表示装置、１１０…主制御基板、１１０ａ…メインＣＰＵ、１１０ｂ…メインＲＯＭ、１１０ｃ…メインＲＡＭ、１２０…演出制御基板、１２０ａ…サブＣＰＵ、１２０ｂ…サブＲＯＭ、１２０ｃ…サブＲＡＭ、１５０…画像制御基板、１５０ａ…ホストＣＰＵ、１５０ｂ…ホストＲＡＭ、１５０ｃ…ホストＲＯＭ、１５１…ＣＧＲＯＭ、１５３…ＶＲＡＭ、２０００…ＶＤＰ。

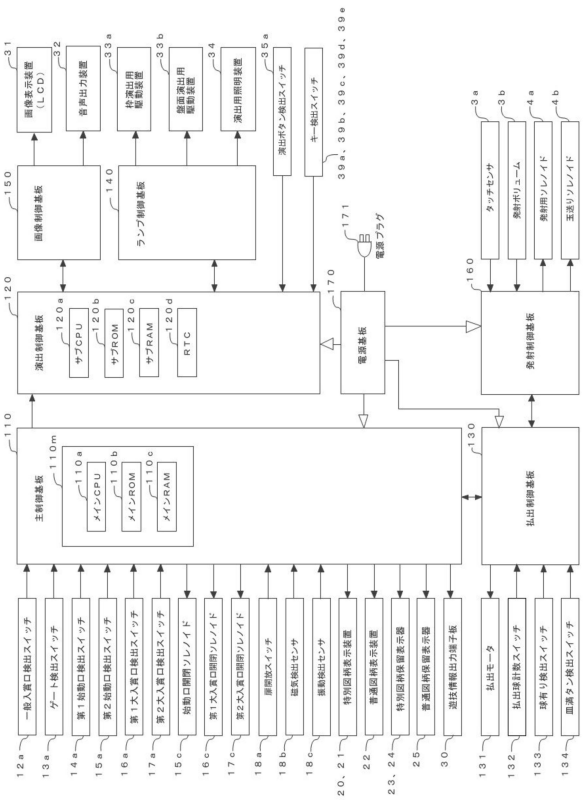
【図１】



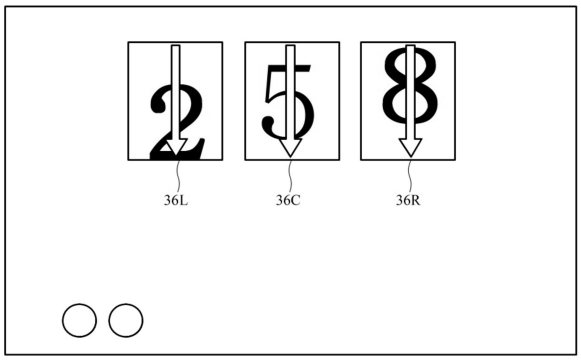
【図２】



【図３】

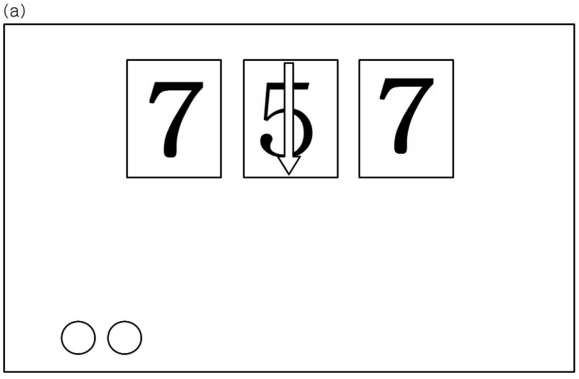


【図４】

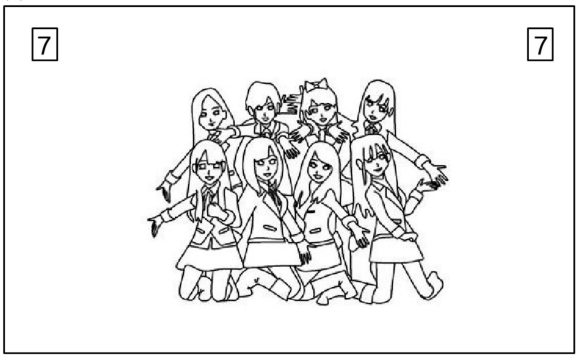


【図５】

(a)



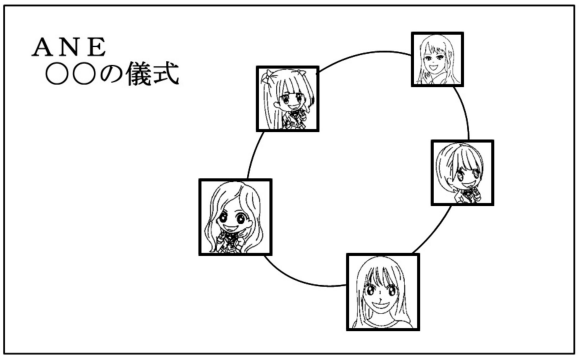
(b)



【図６】

【図７】

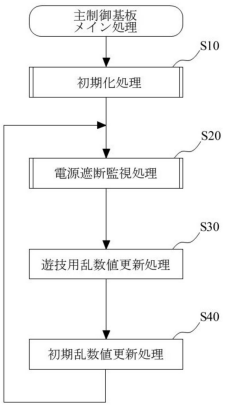
【図８】



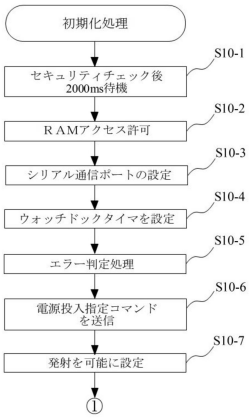
【図９】

コマンド		名称	送信タイミング	
MODE	DATA			
E０H	００H	ハズレ図柄指定コマンド	特別図柄０を決定後の変動開始時	
	０１H	第１確変長当たり図柄指定コマンド	特別図柄１を決定後の変動開始時	
	０２H	第１確変発展当たり１図柄指定コマンド	特別図柄２を決定後の変動開始時	
	・・・	・・・	・・・	
E１H	００H	第１特別図柄保留数０指定コマンド	第１特別図柄表示装置に対応する保留記憶の切替時	遊技コマンド
	０１H	第１特別図柄保留数１指定コマンド		
	・・・	・・・		
E２H	００H	第２特別図柄保留数０指定コマンド	第２特別図柄表示装置に対応する保留記憶の切替時	
	０１H	第２特別図柄保留数１指定コマンド		
	・・・	・・・		
E３H	００H	変動停止コマンド	特別図柄の変動停止時	
E４H	００H	電源投入指定コマンド	電源投入時	特殊コマンド
	０１H	ＲＡＭクリア指定コマンド	電源投入時	
	０２H	電源復旧１指定コマンド	電源復旧時（低確率、非時短）	
	０３H	電源復旧２指定コマンド	電源復旧時（低確率、時短）	
	０４H	電源復旧３指定コマンド	電源復旧時（高確率、非時短）	
	０５H	電源復旧４指定コマンド	電源復旧時（高確率、時短）	
E５H	００H	客待ち指定コマンド	特別図柄の保留数記憶がないとき	
E６H	０１H	第１特別図柄用変動開始１コマンド	各種変動パターン決定後の第１特別図柄表示装置の変動開始時	
	０２H	第１特別図柄用変動開始２コマンド		
	・・・	・・・		
E７H	０１H	第２特別図柄用変動開始１１コマンド	各種変動パターン決定後の第２特別図柄表示装置の変動開始時	
	０２H	第２特別図柄用変動開始１２コマンド		
	・・・	・・・		
E８H	０１H	第１特別図柄用始動入賞１指定コマンド	第１始動口の始動入賞時	
	０２H	第１特別図柄用始動入賞２指定コマンド		
	・・・	・・・		
E９H	０１H	第２特別図柄用始動入賞１１指定コマンド	第２始動口の始動入賞時	
	０２H	第２特別図柄用始動入賞１２指定コマンド		
	・・・	・・・		
EAH	００H	長当たり開放１回目用ラウンド開始コマンド	第１ラウンドの開始時	遊技コマンド
	０１H	長当たり開放２回目用ラウンド開始コマンド	第２ラウンドの開始時	
	・・・	・・・	・・・	
	１０H	短当たり開放１回目用コマンド開始コマンド	第１ラウンドの開始時	
	・・・	・・・	・・・	
EBH	００H	確変長当たり用オープニング指定コマンド	各種特別遊技の開始時	
	０１H	通常長当たり用オープニング指定コマンド		
	・・・	・・・		
ECH	００H	確変長当たり用エンディング指定コマンド	各種特別遊技の終了時	
	０１H	確変通常当たり用エンディング指定コマンド		
	・・・	・・・		
EEH	００H	遊技状態１指定コマンド	特別図柄の変動開始時及び終了時、特別遊技の開始時及び終了時	
	０１H	遊技状態２指定コマンド		
	０２H	遊技状態３指定コマンド		
	０３H	遊技状態４指定コマンド		
EFH	００H	皿満タンエラーコマンド	各種エラー発生時	特殊コマンド
	０１H	カウンターケースエラーコマンド		
	０２H	計数スイッチ断線エラーコマンド		
	０３H	球無しエラーコマンド		
	０４H	払出超過エラーコマンド		
	０５H	払出コマンドエラーコマンド		
	０６H	扉開放エラーコマンド		
	０７H	スイッチ未接続エラーコマンド		
	０８H	異常入賞エラーコマンド		
	０９H	排出エラーコマンド		
	０AH	磁石検出エラーコマンド		
	０BH	振動検出エラーコマンド		
EGH	００H	皿満タンエラー解消コマンド	各種エラー解消時	
	０１H	カウンターケースエラー解消コマンド		
	０２H	計数スイッチ断線エラー解消コマンド		
	０３H	球無しエラー解消コマンド		
	０４H	払出超過エラー解消コマンド		
	０５H	払出コマンドエラー解消コマンド		
	０６H	扉開放エラー解消コマンド		
	０７H	スイッチ未接続エラー解消コマンド		
	０８H	異常入賞エラー解消コマンド		
	０９H	排出エラー解消コマンド		
	０AH	磁石検出エラー解消コマンド		
	０BH	振動検出エラー解消コマンド		

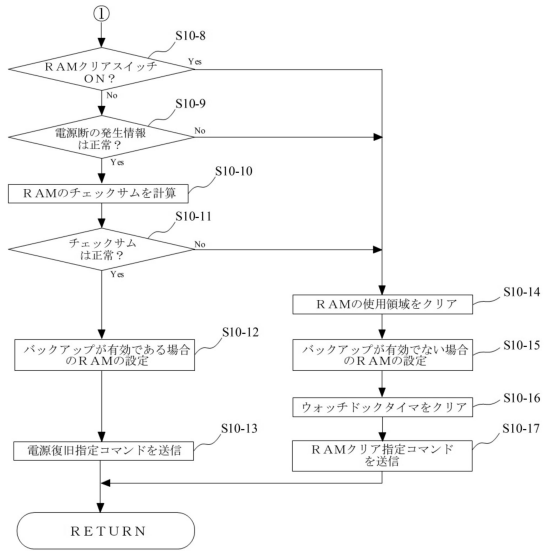
【図１０】



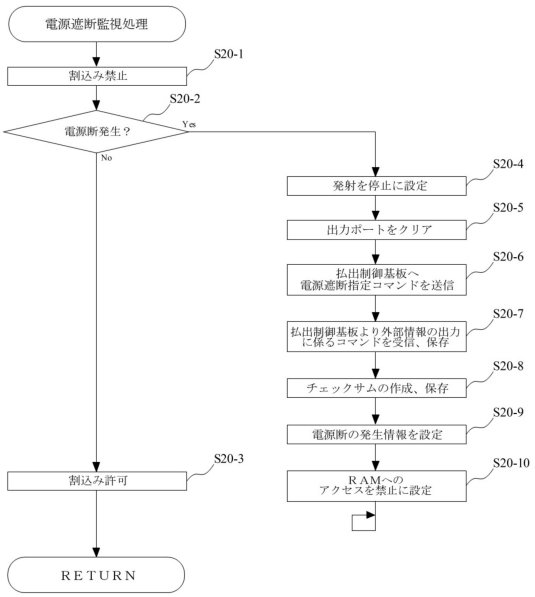
【図１１】



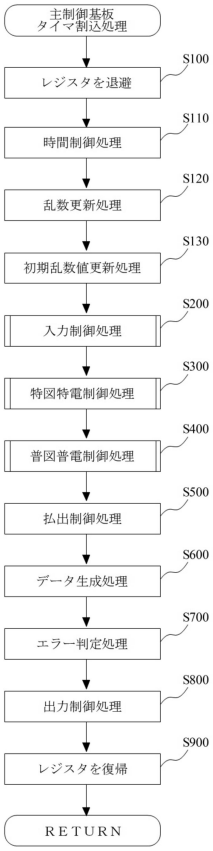
【図１２】



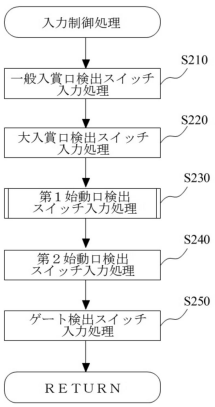
【図１３】



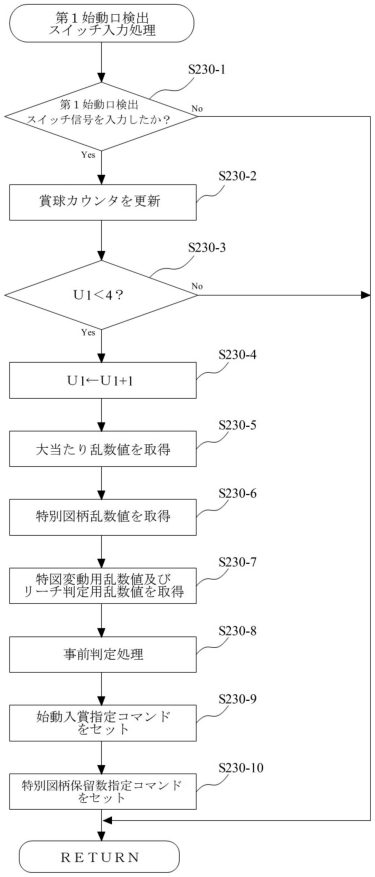
【図１４】



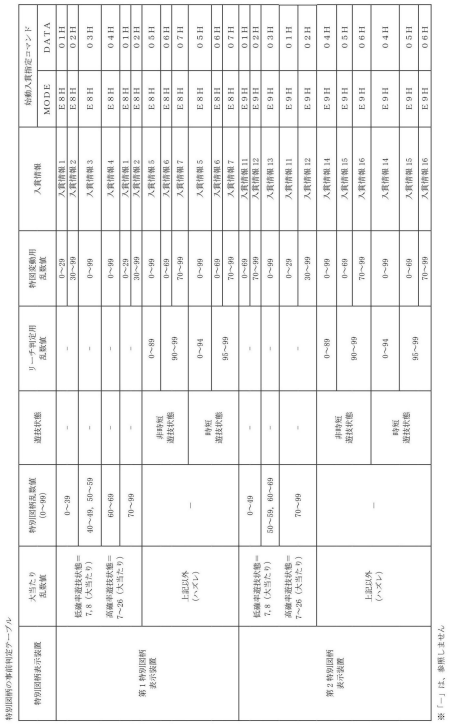
【図１５】



【図１６】

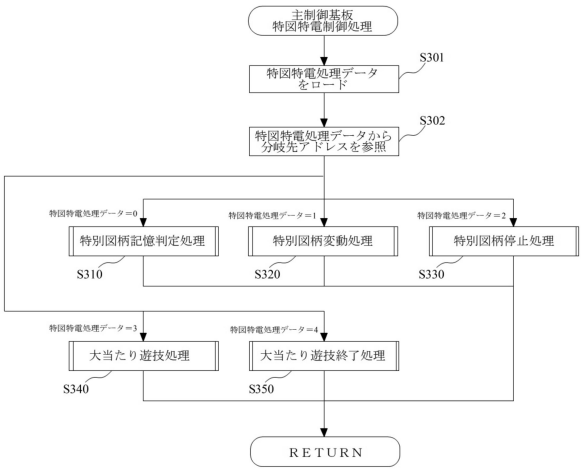


【図１７】

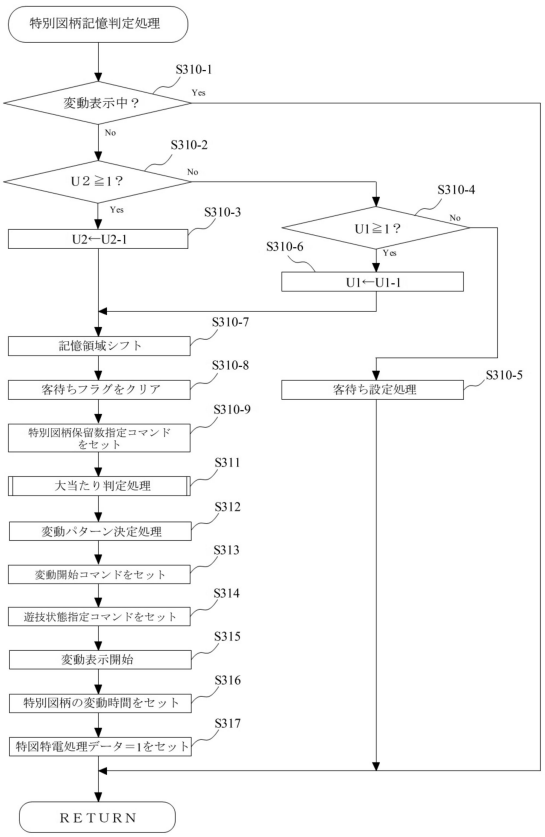


特別図柄表示装置	大当たり乱数値	特別図柄乱数値（0～99）	遊技状態	リーチ判定用乱数値	特別図柄変動用乱数値	入賞情報	始動入賞指定コマンド MODE	始動入賞指定コマンド DATA
第１特別図柄表示装置	低確率遊技状態＝7,8（大当たり） 高確率遊技状態＝7～26（大当たり）	0～39	－	－	0～29	入賞情報１	E８H	０１H
				－	30～99	入賞情報２	E８H	０２H
		40～46、50～59	－	－	0～99	入賞情報３	E８H	０３H
		60～69	－	－	0～99	入賞情報４	E８H	０４H
		70～99	－	－	0～29	入賞情報１	E８H	０１H
			非時短遊技状態	0～89	30～99	入賞情報２	E８H	０２H
				90～99	0～99	入賞情報５	E８H	０５H
					70～99	入賞情報６	E８H	０６H
			時短遊技状態	0～94	0～99	入賞情報５	E８H	０５H
				95～99	0～69	入賞情報６	E８H	０６H
					70～99	入賞情報７	E８H	０７H
第２特別図柄表示装置	低確率遊技状態＝7,8（大当たり） 高確率遊技状態＝7～26（大当たり）	0～49	－	－	0～69	入賞情報11	E９H	０１H
		50～59、60～69	－	－	70～99	入賞情報12	E９H	０２H
		70～99	－	－	0～99	入賞情報13	E９H	０３H
			非時短遊技状態	0～89	0～29	入賞情報11	E９H	０１H
					30～99	入賞情報12	E９H	０２H
				90～99	0～69	入賞情報14	E９H	０４H
					70～99	入賞情報15	E９H	０５H
			時短遊技状態	0～94	0～99	入賞情報14	E９H	０４H
				95～99	0～69	入賞情報15	E９H	０５H
					70～99	入賞情報16	E９H	０６H

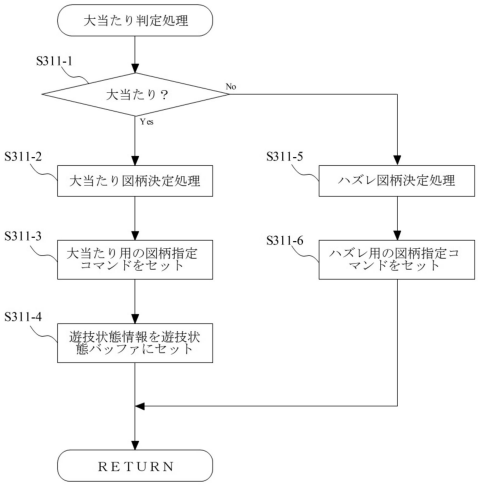
【図１８】



【図１９】



【図２０】



【図２１】

（ａ）特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数値（０～５９８）	抽選結果	割合（※参考）
低確率遊技状態	７，８	大当たり	2/599＝1/299.5
	上記以外	ハズレ	…
高確率遊技状態	７～２６	大当たり	20/599＝1/29.9
	上記以外	ハズレ	…

（ｂ）普通図柄表示装置用の普通図柄抽選判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値（0～65535）	抽選結果	割合（※参考）
非時短遊技状態	０	当たり	1/65536
	１～６５５３５	ハズレ	65535/65536
時短遊技状態	０～６５５３４	当たり	65535/65536
	６５５３５	ハズレ	1/65536

【図２２】

（ａ）大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄乱数値（0～99）	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド MODE	図柄指定コマンド DATA
第１特別図柄表示装置	0～39	特別図柄１（第１確変当たり）	０１	E０H	０１H
	40～49	特別図柄２（第１確変発展当たり１）	０２	E０H	０２H
	50～59	特別図柄３（第１確変発展当たり２）	０３	E０H	０３H
	60～69	特別図柄４（第１確変短当たり）	０４	E０H	０４H
	70～99	特別図柄５（第１通常長当たり）	０５	E０H	０５H
第２特別図柄表示装置	0～49	特別図柄６（第２確変長当たり）	０６	E０H	０６H
	50～59	特別図柄７（第２確変発展当たり１）	０７	E０H	０７H
	60～69	特別図柄８（第２確変発展当たり２）	０８	E０H	０８H
	70～99	特別図柄９（第２通常長当たり）	０９	E０H	０９H

（ｂ）ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド MODE	図柄指定コマンド DATA
第１特別図柄表示装置	特別図柄０（ハズレ）	００	E０H	００H
第２特別図柄表示装置	特別図柄０（ハズレ）	００		

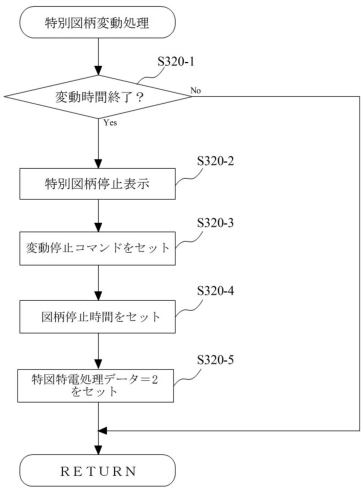
【図２３】

特別図柄の変動パターン決定テーブル

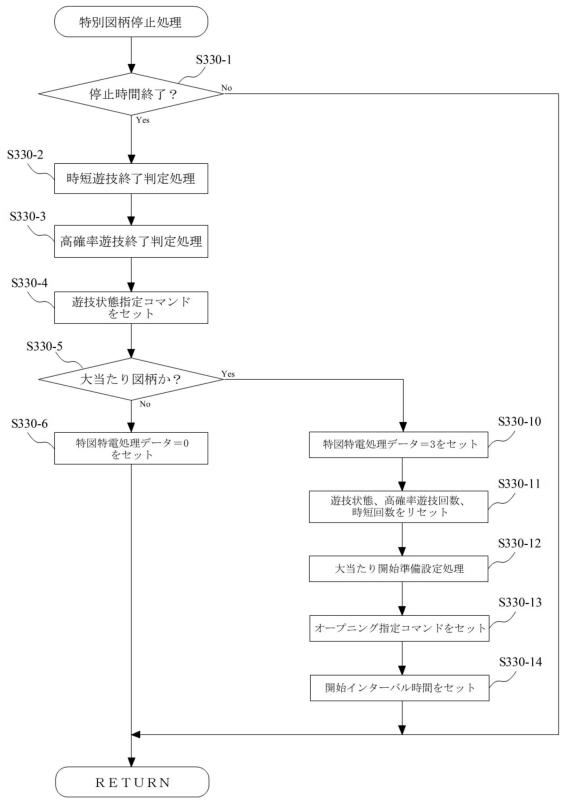
特別図柄表示装置	大当たり乱数値	特別図柄	遊技状態	乱数値	リーチ判定用乱数値	特別図柄用乱数値	特別図柄の変動パターン	変動時間（ms）	変動開始コマンド MODE	変動開始コマンド DATA	変動内容（参考）
第１特別図柄表示装置	上記以外（ハズレ）	特別図柄０（ハズレ）	非時短遊技状態	－	－	０～２９	変動パターン１	20000	E６H	０１H	リーチA（当たり）
						３０～９９	変動パターン２	30000	E６H	０２H	リーチB（当たり）
					－	０～９９	変動パターン３	15000	E６H	０３H	図柄揃い演出
					－	０～９９	変動パターン４	15000	E６H	０４H	チャンス演出
					－	０～２９	変動パターン１	30000	E６H	０１H	リーチA（当たり）
					－	３０～４９	変動パターン２	20000	E６H	０２H	リーチB（当たり）
					－	０～６９	変動パターン５	10000	E６H	０５H	通常変動
				０～２	－	０～９９	変動パターン６	22000	E６H	０６H	通常変動
				７０～９９	－	０～９９	変動パターン７	30000	E６H	０７H	リーチB（ハズレ）
			時短遊技状態	０～３	０～１	０～６９	変動パターン８	8500	E６H	０８H	短縮変動
				４～７		７０～９９	変動パターン９	8500	E６H	０８H	短縮変動
				８～９５	２～４	０～９９	変動パターン７	30000	E６H	０７H	リーチB（ハズレ）
				９６～９９							
	低確率遊技状態―７，８（大当たり） 高確率遊技状態―７～２６（大当たり）	特別図柄４（第１確変発展当たり） 特別図柄５（第１通常長当たり）	－	－	－	０～９９	変動パターン４	15000	E６H	０４H	チャンス演出
						０～２９	変動パターン１	30000	E７H	０１H	リーチA（当たり）
						３０～４９	変動パターン２	20000	E７H	０２H	リーチB（当たり）
						０～６９	変動パターン５	10000	E７H	０４H	通常変動
				０～２	－	０～９９	変動パターン６	22000	E７H	０５H	リーチC（ハズレ）
				７０～９９							
				３～４		０～６９	変動パターン７	5000	E７H	０７H	短縮変動
				９０～９９		７０～９９	変動パターン８	20000	E７H	０５H	リーチC（ハズレ）
				０～９４	０～１	０～６９	変動パターン９	10000	E７H	０４H	通常変動
				９５～９９		７０～９９	変動パターン１０	20000	E７H	０６H	リーチD（ハズレ）
				０～９４	２～４	０～９９	変動パターン１１	20000	E７H	０６H	リーチD（ハズレ）
				９５～９９							
第２特別図柄表示装置	上記以外（ハズレ）	特別図柄０（ハズレ）	非時短遊技状態	－	－	０～９９	変動パターン１２	30000	E７H	０３H	図柄揃い演出
					－	０～２９	変動パターン１１	20000	E７H	０１H	リーチC（当たり）
					－	３０～９９	変動パターン１２	30000	E７H	０２H	リーチD（当たり）
				０～２	－	０～９９	変動パターン１４	10000	E７H	０４H	通常変動
				９０～９９		７０～９９	変動パターン１５	20000	E７H	０５H	リーチC（ハズレ）
				０～８９	３～４	０～９９	変動パターン１６	30000	E７H	０６H	リーチD（ハズレ）
				９０～９９		７０～９９	変動パターン１７	5000	E７H	０７H	短縮変動
				０～９４	０～１	０～６９	変動パターン１５	20000	E７H	０５H	リーチC（ハズレ）
				９５～９９		７０～９９	変動パターン１６	30000	E７H	０６H	リーチD（ハズレ）
				０～９４	２～４	０～６９	変動パターン１４	10000	E７H	０４H	通常変動
				９５～９９		７０～９９	変動パターン１３	15000	E７H	０３H	図柄揃い演出
	低確率遊技状態―７，８（大当たり） 高確率遊技状態―７～２６（大当たり）	特別図柄６（第２確変長当たり） 特別図柄７（第２確変発展当たり１） 特別図柄８（第２確変発展当たり２）	－	－	－	０～９９	変動パターン１２	30000	E７H	０３H	図柄揃い演出
						０～２９	変動パターン１１	20000	E７H	０１H	リーチC（当たり）
						３０～９９	変動パターン１２	30000	E７H	０２H	リーチD（当たり）
				０～２	－	０～９９	変動パターン１４	10000	E７H	０４H	通常変動
				９０～９９		７０～９９	変動パターン１５	20000	E７H	０５H	リーチC（ハズレ）
				０～８９	３～４	０～９９	変動パターン１６	30000	E７H	０６H	リーチD（ハズレ）
				９０～９９		７０～９９	変動パターン１７	5000	E７H	０７H	短縮変動
				０～９４	０～１	０～６９	変動パターン１５	20000	E７H	０５H	リーチC（ハズレ）
				９５～９９		７０～９９	変動パターン１６	30000	E７H	０６H	リーチD（ハズレ）
				０～９４	２～４	０～６９	変動パターン１４	10000	E７H	０４H	通常変動
				９５～９９		７０～９９	変動パターン１３	15000	E７H	０３H	図柄揃い演出
	低確率遊技状態―７，８（大当たり） 高確率遊技状態―７～２６（大当たり）	特別図柄９（第２通常長当たり）	－	－	－	０～９９	変動パターン１２	30000	E７H	０３H	図柄揃い演出
						０～２９	変動パターン１１	20000	E７H	０１H	リーチC（当たり）
						３０～９９	変動パターン１２	30000	E７H	０２H	リーチD（当たり）
				０～２	－	０～９９	変動パターン１４	10000	E７H	０４H	通常変動
				９０～９９		７０～９９	変動パターン１５	20000	E７H	０５H	リーチC（ハズレ）
				０～８９	３～４	０～９９	変動パターン１６	30000	E７H	０６H	リーチD（ハズレ）
				９０～９９		７０～９９	変動パターン１７	5000	E７H	０７H	短縮変動
				０～９４	０～１	０～６９	変動パターン１５	20000	E７H	０５H	リーチC（ハズレ）
				９５～９９		７０～９９	変動パターン１６	30000	E７H	０６H	リーチD（ハズレ）
				０～９４	２～４	０～６９	変動パターン１４	10000	E７H	０４H	通常変動
				９５～９９		７０～９９	変動パターン１３	15000	E７H	０３H	図柄揃い演出

※「－」は、参照しません

【図２４】



【図２５】



【図２６】

特別電動役物作動態様決定テーブル

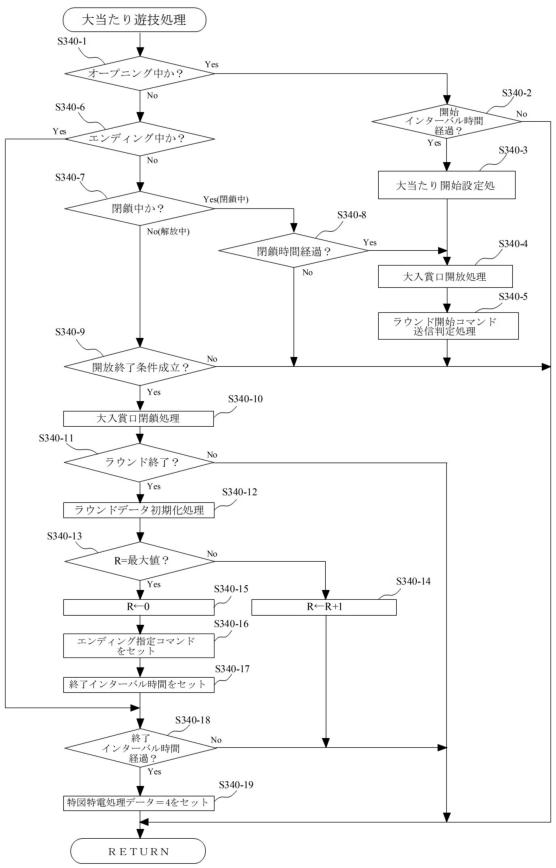
特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	大入賞口の作動態様	
			ラウンド遊技回数（R）	開放態様
第１特別図柄表示装置	特別図柄１（第１確変長当たり）	０１	１５	長当たりＴＢＬ
	特別図柄２（第１確変発展当たり１）	０２	１５	発展当たり１ＴＢＬ
	特別図柄３（第１確変発展当たり２）	０３	１５	発展当たり２ＴＢＬ
	特別図柄４（第１通常短当たり）	０４	１５	短当たりＴＢＬ
	特別図柄５（第１通常長当たり）	０５	１５	長当たりＴＢＬ
第２特別図柄表示装置	特別図柄６（第２確変長当たり）	０６	１５	長当たりＴＢＬ
	特別図柄７（第２確変発展当たり１）	０７	１５	発展当たり１ＴＢＬ
	特別図柄８（第２確変発展当たり２）	０８	１５	発展当たり２ＴＢＬ
	特別図柄９（第２通常長当たり）	０９	１５	長当たりＴＢＬ

【図２７】

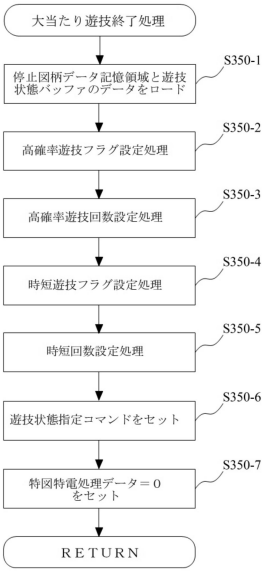
大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル

			長当たりＴＢＬ	短当たりＴＢＬ	発展当たり１ＴＢＬ	発展当たり２ＴＢＬ
開放する大入賞口			第１大入賞口	第２大入賞口	第２大入賞口	第２大入賞口
最大ラウンド遊技回数（R）			１５	１５	１５	１５
規定個数			９個	９個	９個	９個
開始インターバル時間			３．０００秒	３．０００秒	３．０００秒	３．０００秒
Ｒ＝１（1R目）	１Ｒ目の最大開放回数		１回	１回	３回	３回
	Ｋ＝１	一回の開放時間	２９．０００秒	０．０５２秒	６．０００秒	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
	Ｋ＝２	一回の開放時間	－	－	６．０００秒	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	－	－	２．０００秒	２．０００秒
	Ｋ＝３	一回の開放時間	－	－	６．０００秒	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	－	－	２．０００秒	２．０００秒
閉鎖インターバル時間			２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
Ｒ＝２（2R目）	２Ｒ目の最大開放回数		１回	１回	３回	３回
	Ｋ＝１	一回の開放時間	２９．０００秒	０．０５２秒	６．０００秒	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
	Ｋ＝２	一回の開放時間	－	－	６．０００秒	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	－	－	２．０００秒	２．０００秒
	Ｋ＝３	一回の開放時間	－	－	６．０００秒	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	－	－	２．０００秒	２．０００秒
閉鎖インターバル時間			２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
Ｒ＝３（3R目）	３Ｒ目の最大開放回数		１回	１回	１回	３回
	Ｋ＝１	一回の開放時間	２９．０００秒	０．０５２秒	０．０５２秒	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
	Ｋ＝２	一回の開放時間	－	－	－	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	－	－	－	２．０００秒
	Ｋ＝３	一回の開放時間	－	－	－	６．０００秒
		一回の閉鎖時間	－	－	－	２．０００秒
閉鎖インターバル時間			２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
Ｒ＝４（4R目）	４Ｒの最大開放回数		１回	１回	１回	１回
	Ｋ＝１	一回の開放時間	２９．０００秒	０．０５２秒	０．０５２秒	０．０５２秒
		一回の閉鎖時間	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
閉鎖インターバル時間			２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
・	・		・	・	・	・
・	・		・	・	・	・
・	・		・	・	・	・
Ｒ＝15（15R目）	15Ｒの最大開放回数		１回	１回	１回	１回
	Ｋ＝１	一回の開放時間	２９．０００秒	０．０５２秒	０．０５２秒	０．０５２秒
		一回の閉鎖時間	－	－	－	－
閉鎖インターバル時間			２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒	２．０００秒
終了インターバル時間			４．０００秒	４．０００秒	４．０００秒	４．０００秒

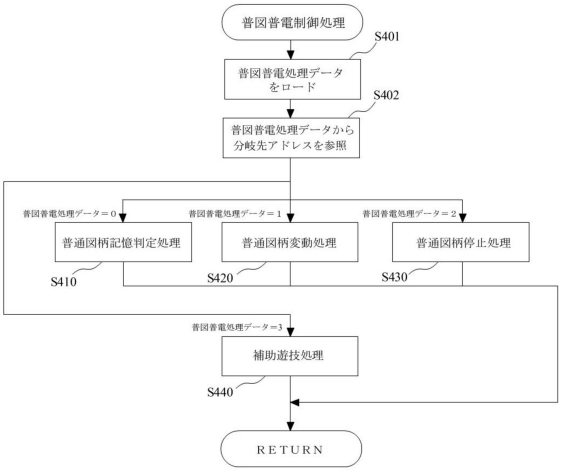
【図２８】



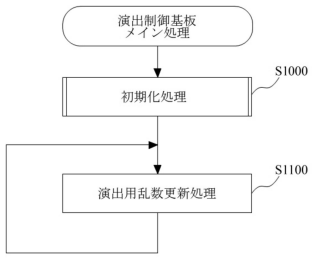
【図２９】



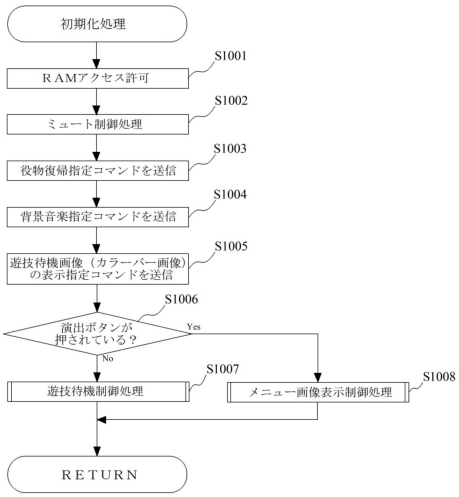
【図３０】



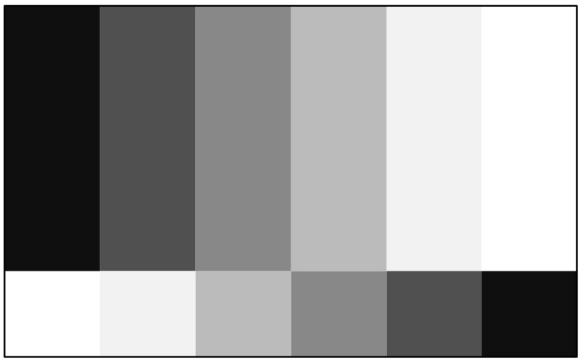
【図３１】



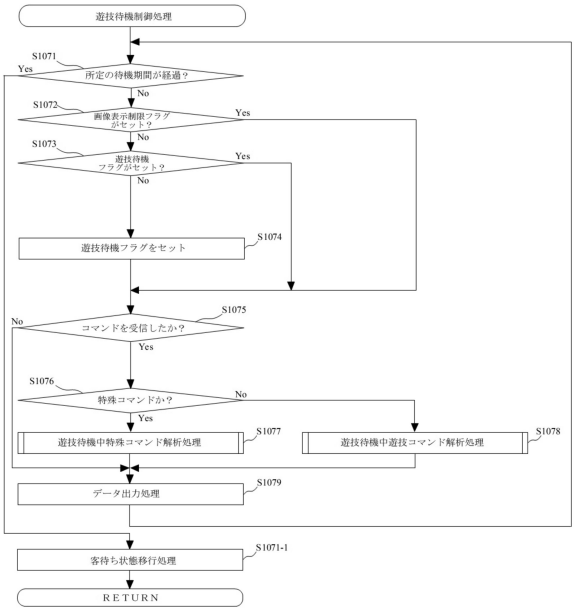
【図３２】



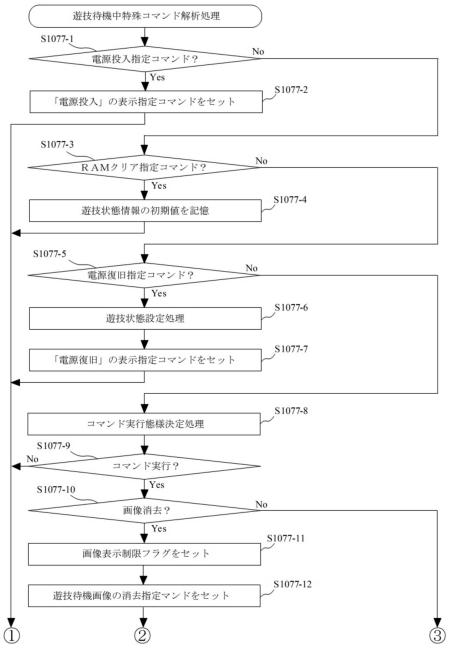
【図３３】



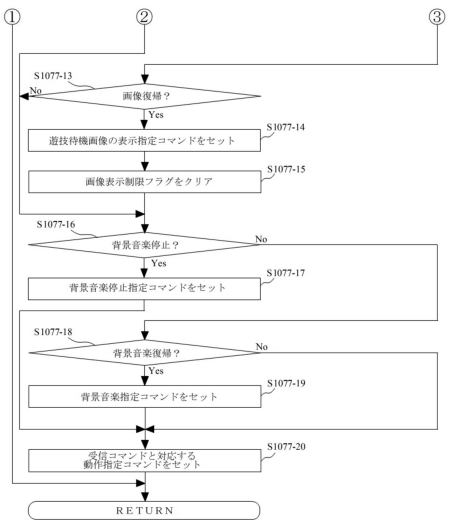
【図３４】



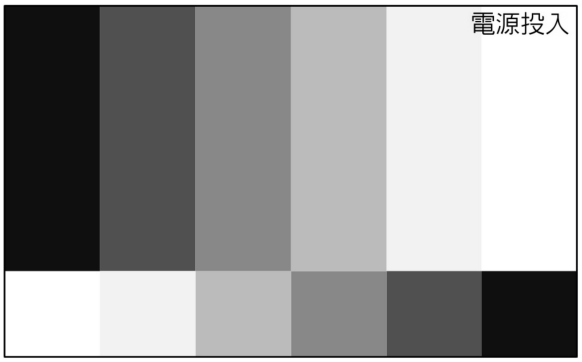
【図３５】



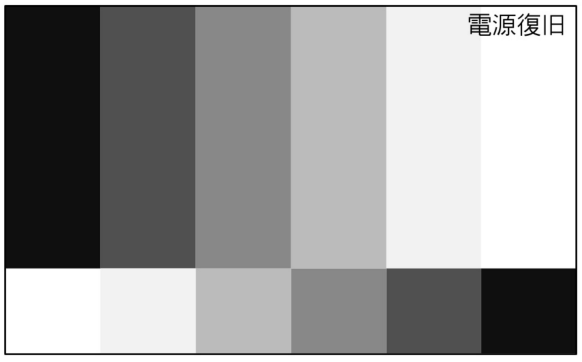
【図３６】



【図３７】



【図３８】

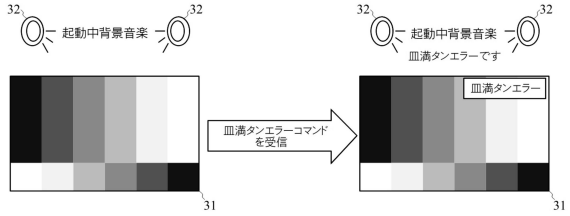


【図３９】

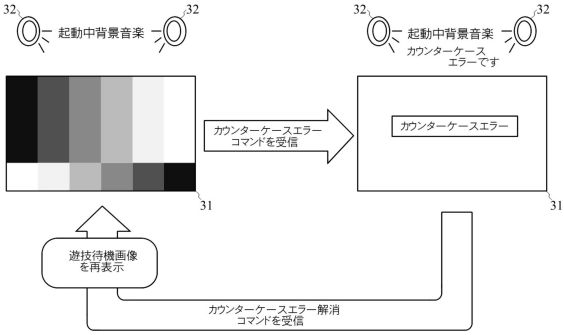
遊技待機画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド画像位置	背景音楽停止	背景音楽復帰
皿満タンエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止あり	復帰なし
球無しエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
払出超過エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止あり	復帰なし
払出コマンドエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止なし	復帰なし
扉開放エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
異常入賞エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
排出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
磁石検出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
振動検出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
皿満タンエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
球無しエラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
払出超過エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰あり
払出コマンドエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
扉開放エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰あり
異常入賞エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰あり
排出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰あり
磁石検出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
振動検出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし

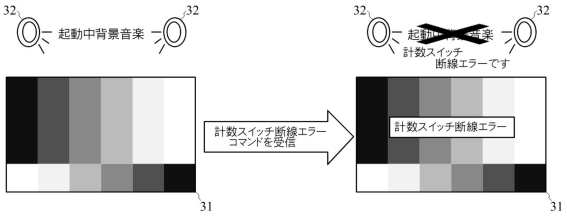
【図４０】



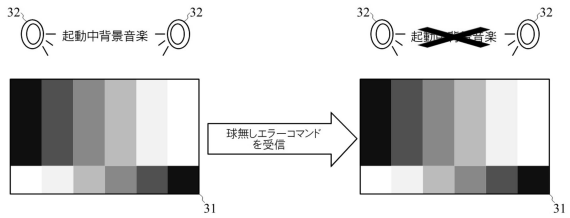
【図４１】



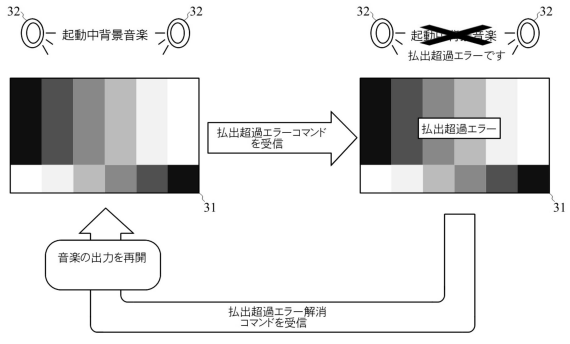
【図４２】



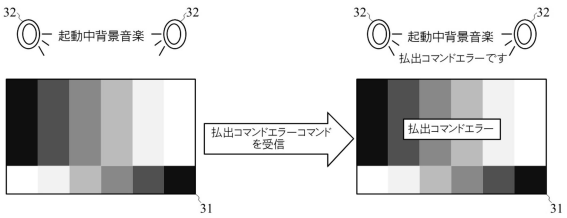
【図４３】



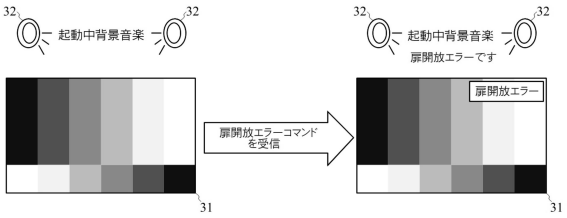
【図４４】



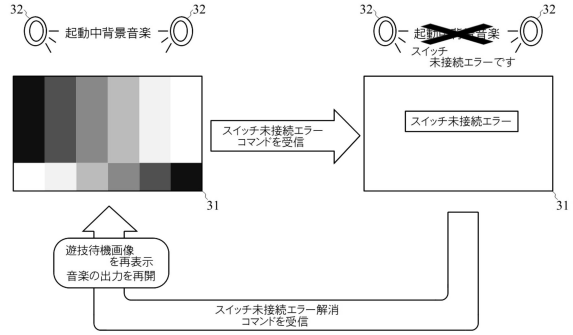
【図４５】



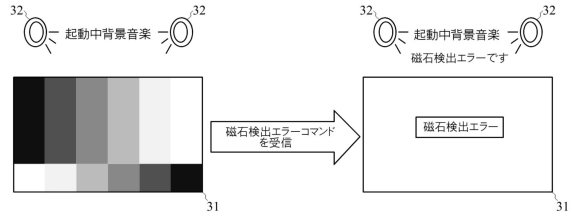
【図４６】



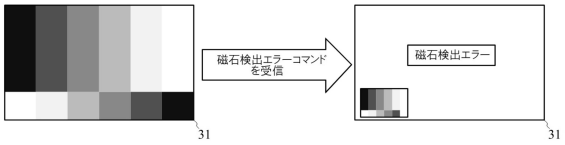
【図４７】



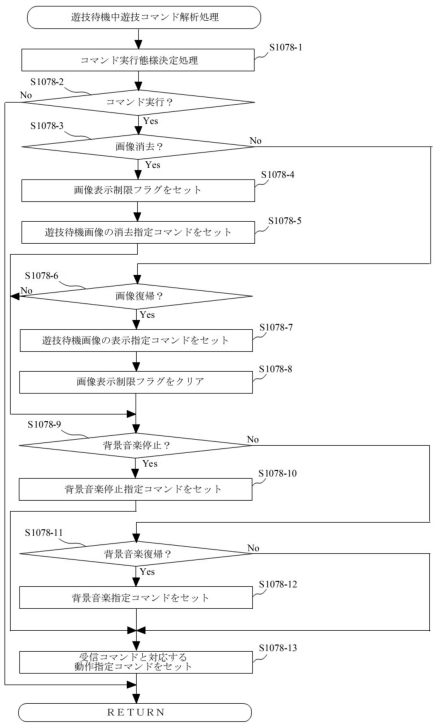
【図４８】



【図４９】



【図５０】

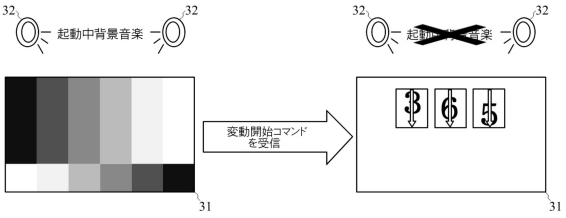


【図５１】

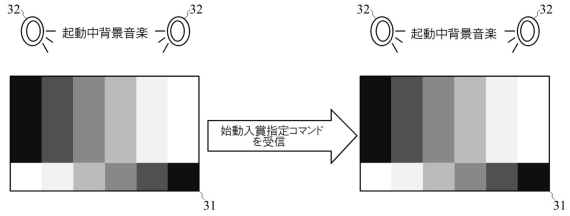
遊技待機画像の表示中の遊技コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド画像位置	背景音楽停止	背景音楽復帰
図柄指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	停止なし	復帰なし
特別図柄保留数指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	停止なし	復帰なし
変動停止コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	停止なし	復帰なし
客待ち指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	停止なし	復帰なし
変動開始コマンド	○	消去あり	復帰なし	―	停止あり	復帰なし
始動入賞指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	停止なし	復帰なし
ラウンド開始コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	停止なし	復帰なし
オープニング指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	―	停止あり	復帰なし
エンディング指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	停止なし	復帰なし
遊技状態指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	停止なし	復帰なし

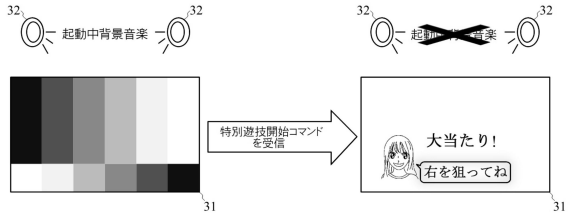
【図５２】



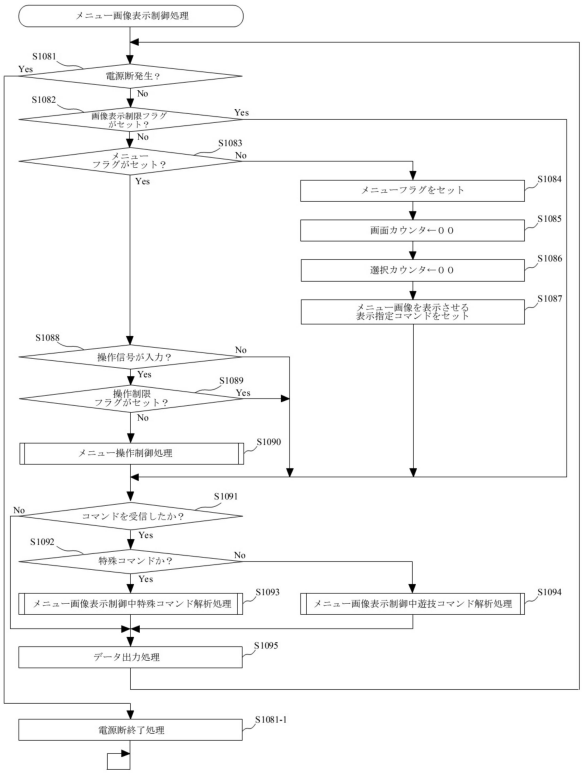
【図５３】



【図５４】



【図５５】



【図５６】

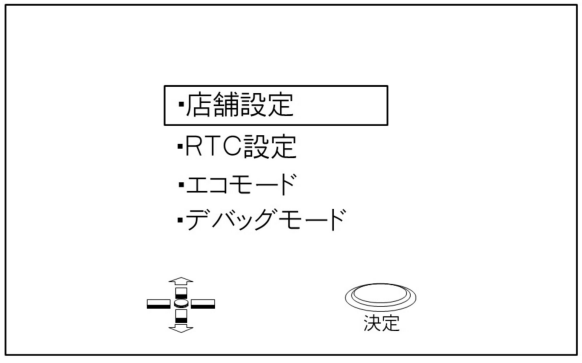
(a)

画面カウンタ	内容
００	メインメニュー
０１	店舗設定
０２	ＲＴＣ設定
０３	エコモード
０４	デバッグモード

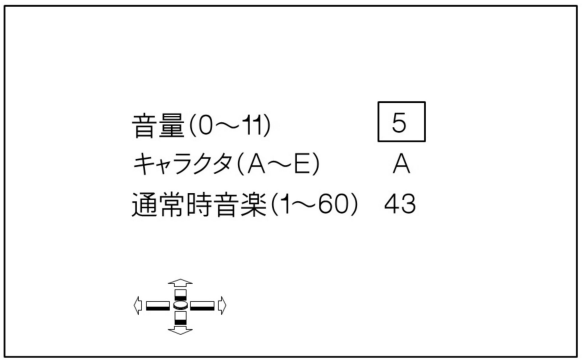
(b)

選択カウンタ	内容
００	店舗設定
０１	ＲＣＴ設定
０２	エコモード
０３	デバッグモード

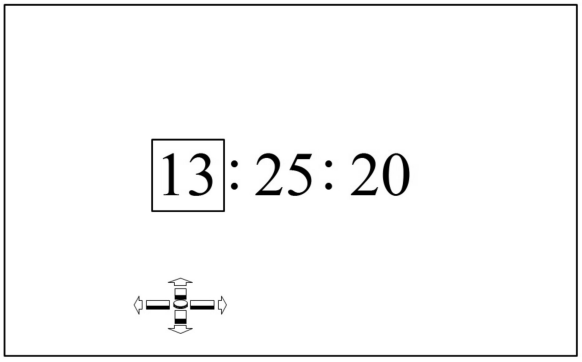
【図５７】



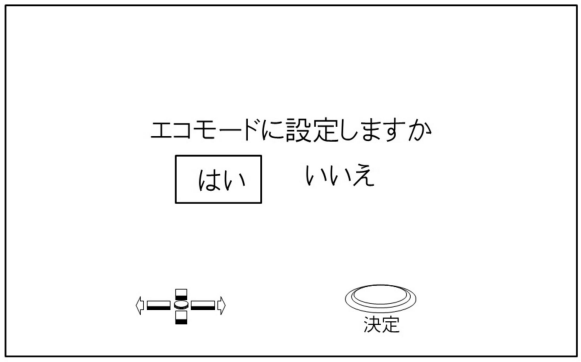
【図５８】



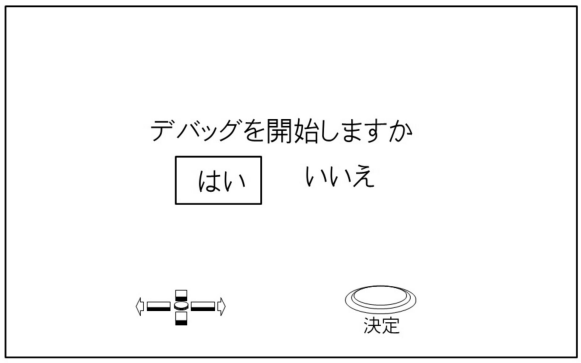
【図５９】



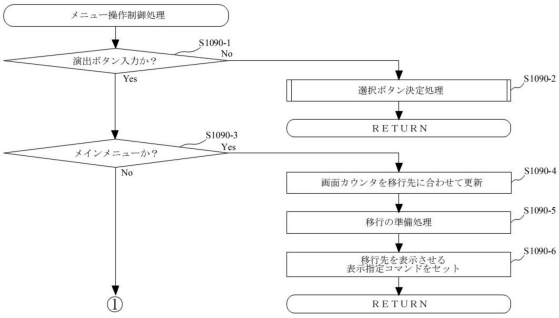
【図６０】



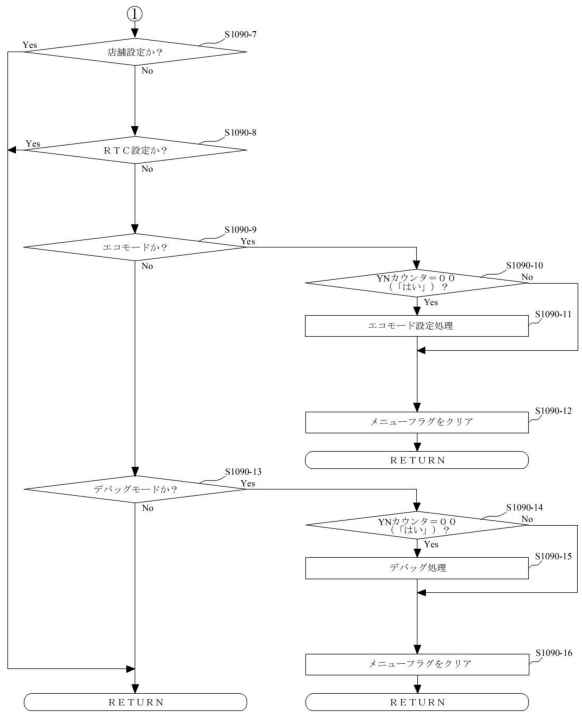
【図６１】



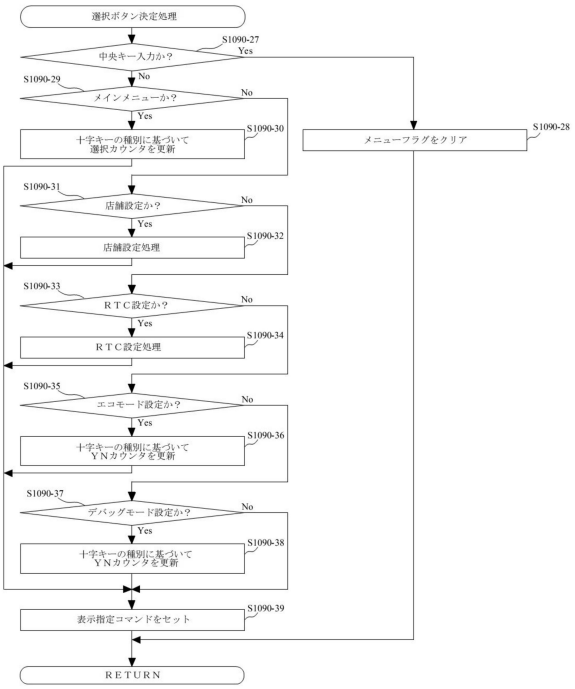
【図６２】



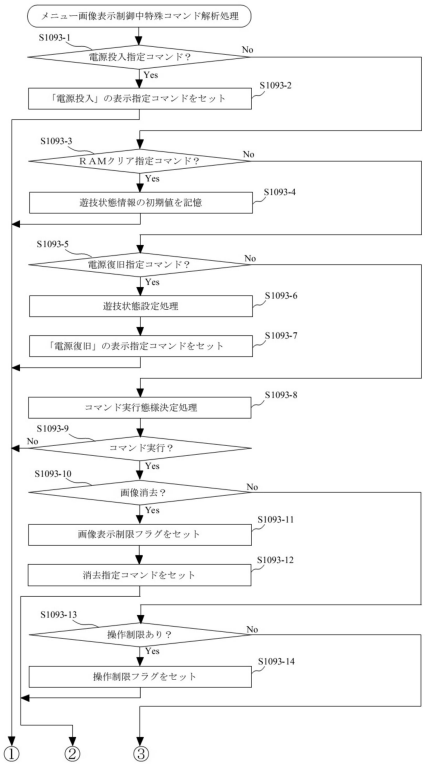
【図６３】



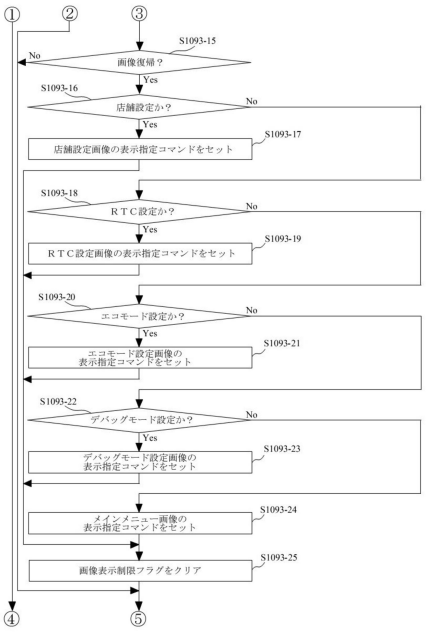
【図６４】



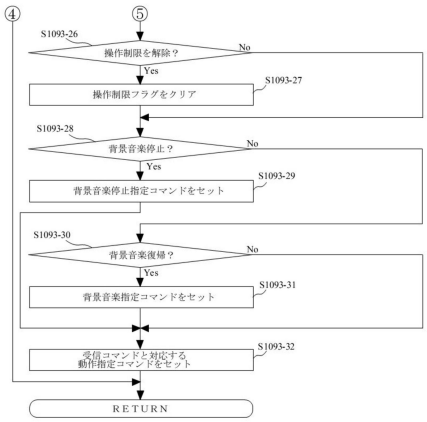
【図６５】



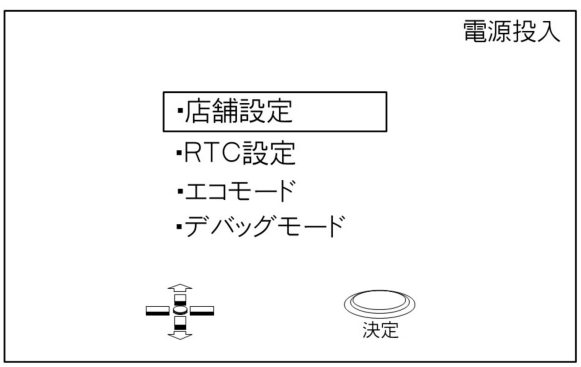
【図６６】



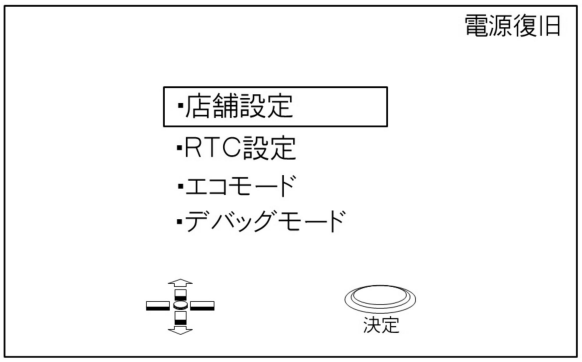
【図６７】



【図６８】



【図６９】

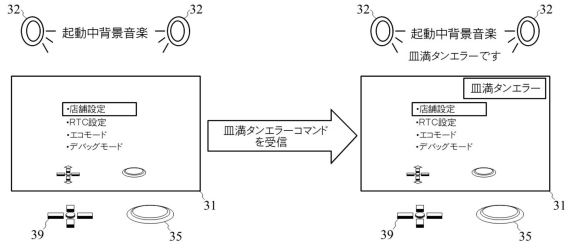


【図７０】

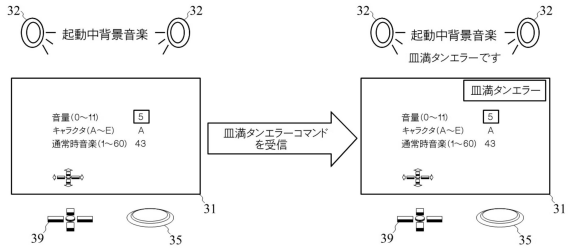
メニュー画像、設定画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド画像位置	操作制限	操作制限解除	背景音楽停止	背景音楽復帰
皿満タンエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	制限なし	－	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
計数スイッチ振動エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	－	停止あり	復帰なし
球無しエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
払出超過エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	－	停止あり	復帰なし
払出コマンドエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	－	停止なし	復帰なし
扉開放エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	制限なし	－	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
異常入賞エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
排出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
磁石検出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
振動検出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
皿満タンエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰なし
計数スイッチ振動エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	解除なし	停止なし	復帰なし
球無しエラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
払出超過エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	解除あり	停止なし	復帰あり
払出コマンドエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	解除あり	停止なし	復帰なし
扉開放エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰あり
異常入賞エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰あり
排出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰あり
磁石検出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
振動検出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし

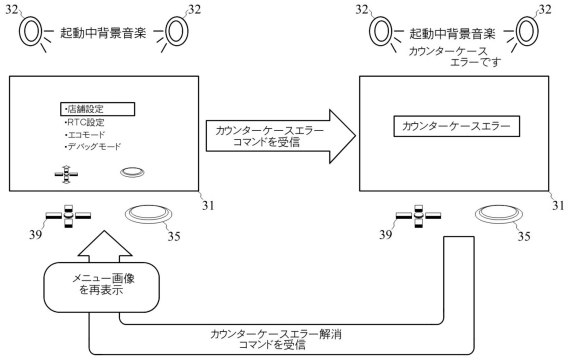
【図７１】



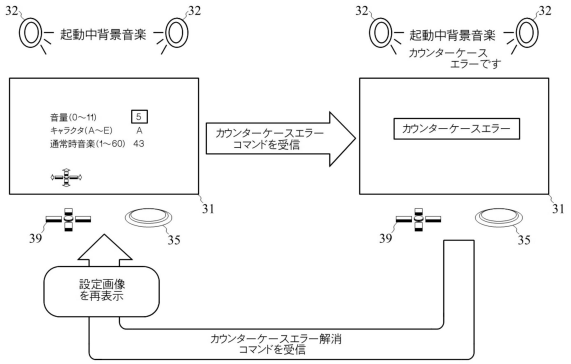
【図７２】



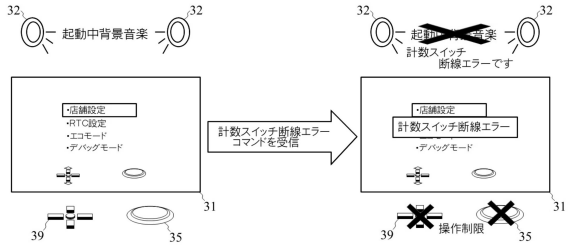
【図７３】



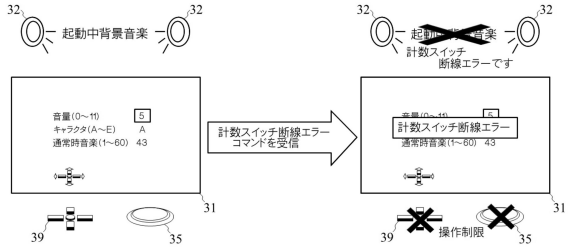
【図７４】



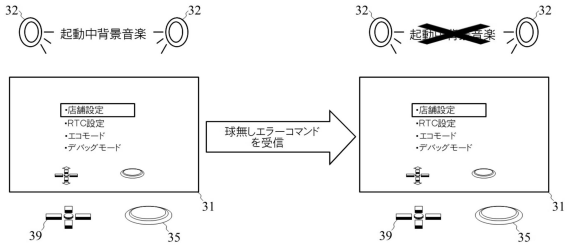
【図７５】



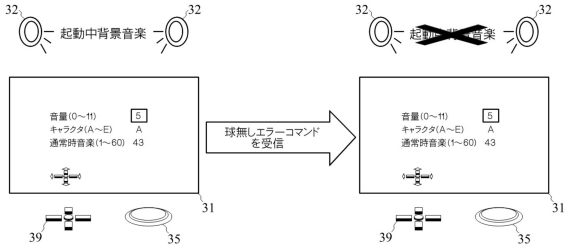
【図７６】



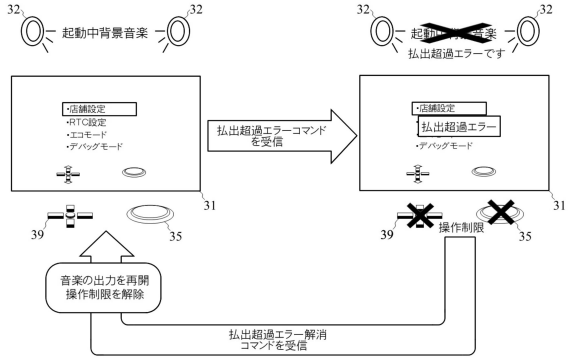
【図７７】



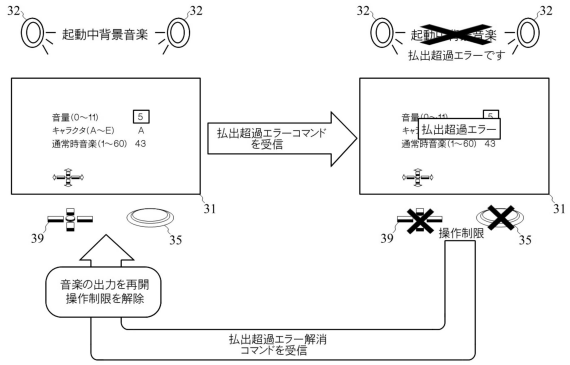
【図７８】



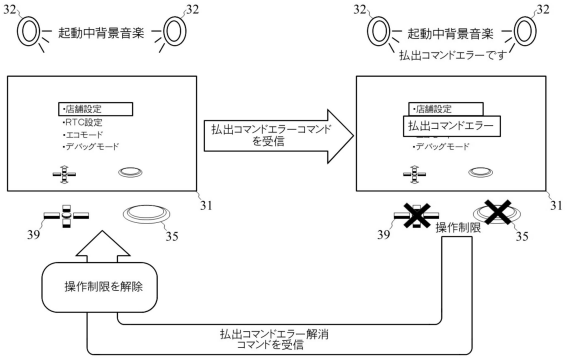
【図７９】



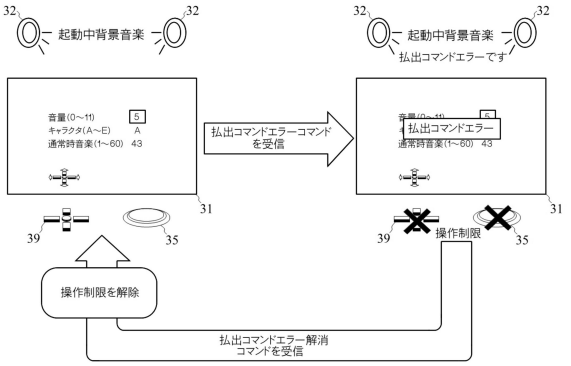
【図８０】



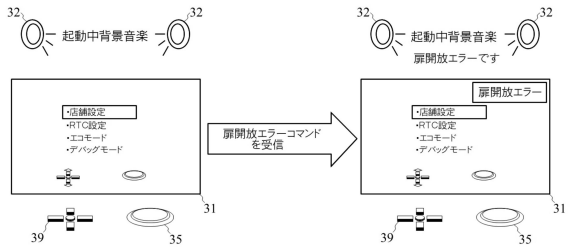
【図８１】



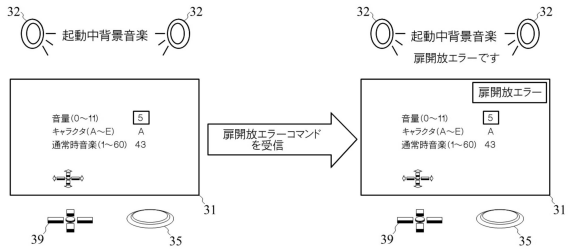
【図８２】



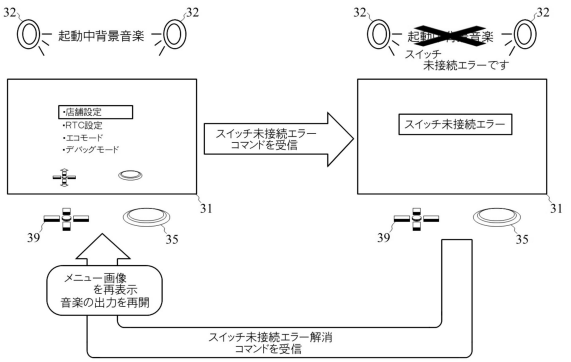
【図８３】



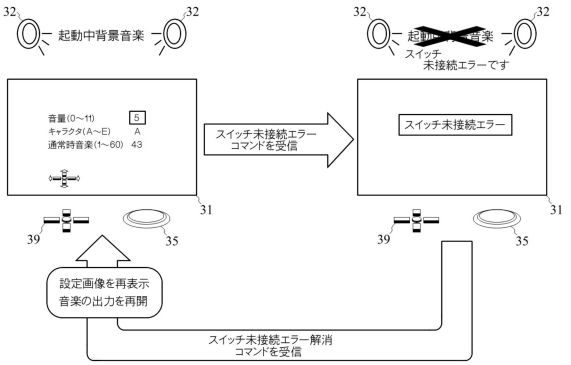
【図８４】



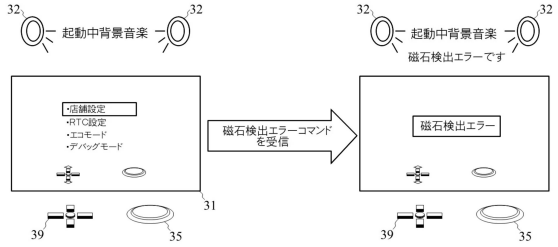
【図８５】



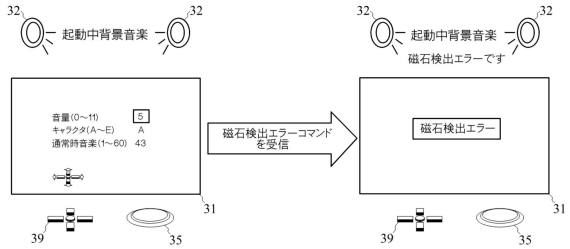
【図８６】



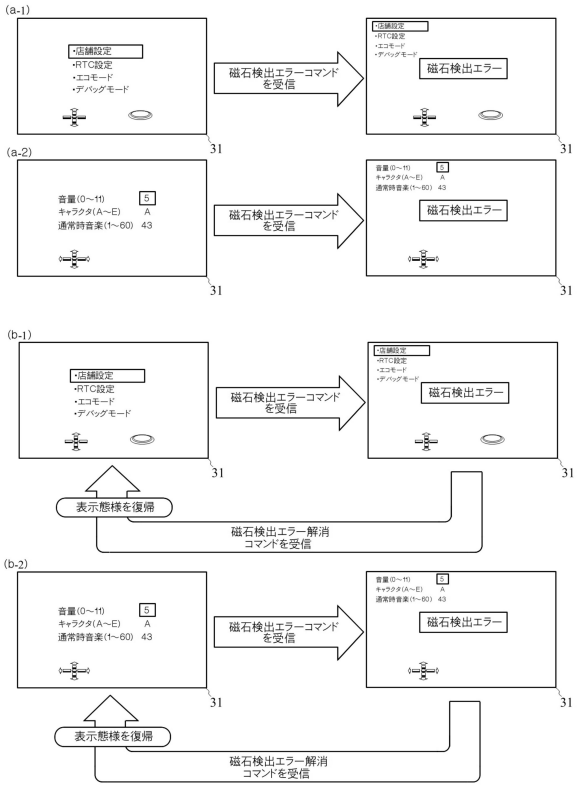
【図８７】



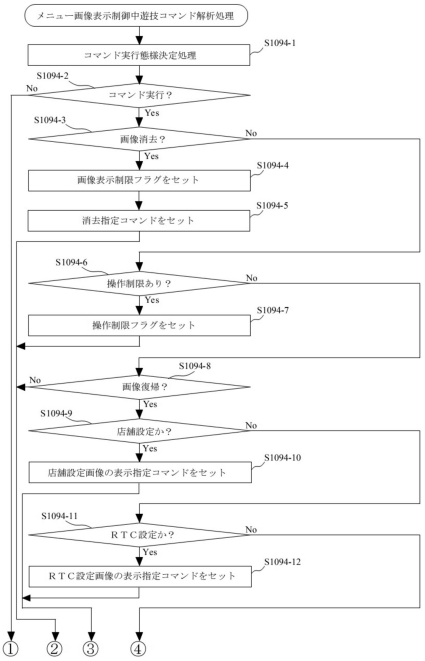
【図８８】



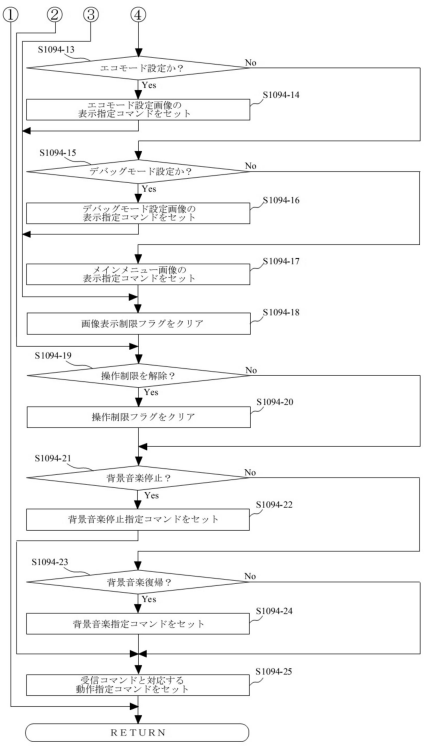
【図８９】



【図９０】



【図９１】

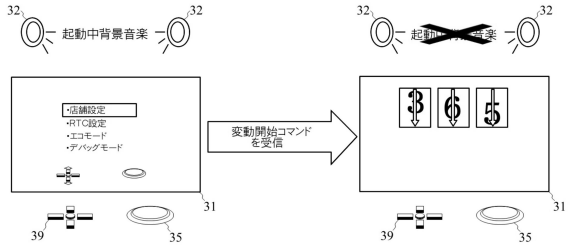


【図９２】

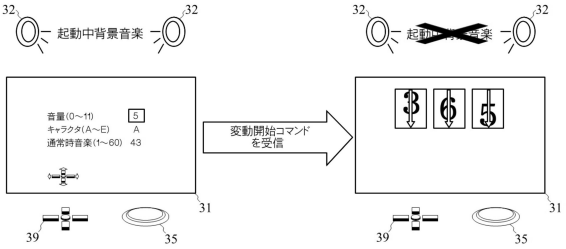
メニュー画像、設定画像の表示中の遊技コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド画像位置	操作制限	操作制限解除	背景音楽停止	背景音楽復帰
図柄指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
特別図柄保留数指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
変動停止コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
客待ち指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
変動開始コマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
始動入賞指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
ラウンド開始コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
オープニング指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
エンディング指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
遊技状態指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし

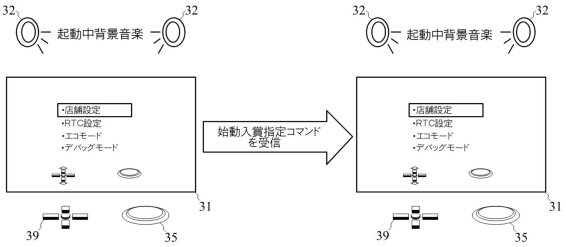
【図９３】



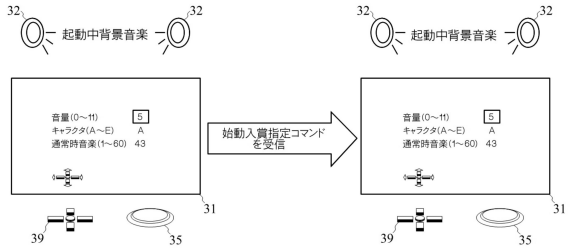
【図９４】



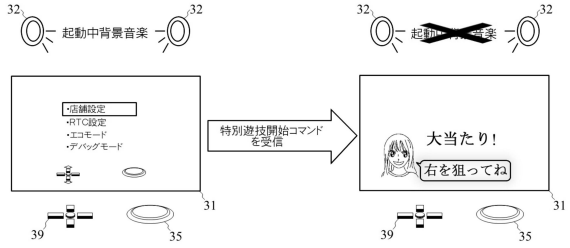
【図９５】



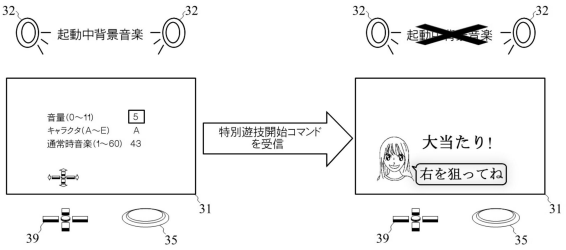
【図９６】



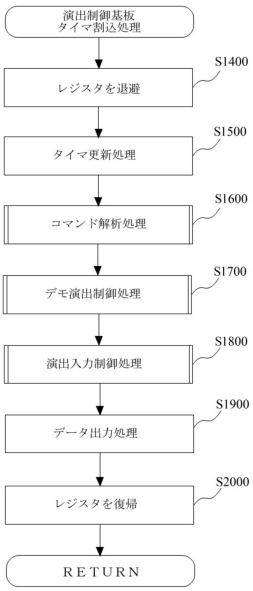
【図９７】



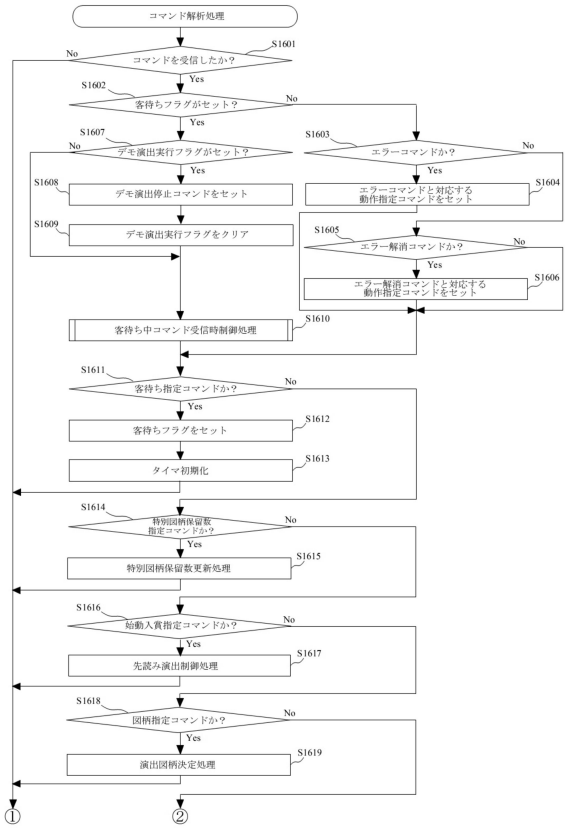
【図９８】



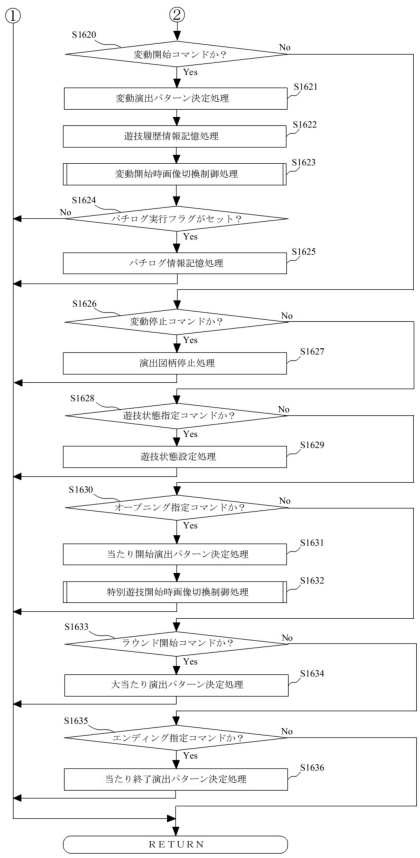
【図９９】



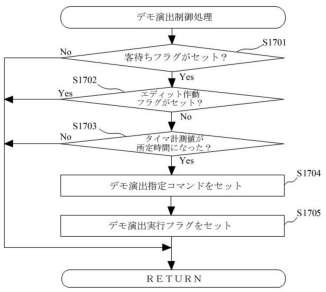
【図１００】



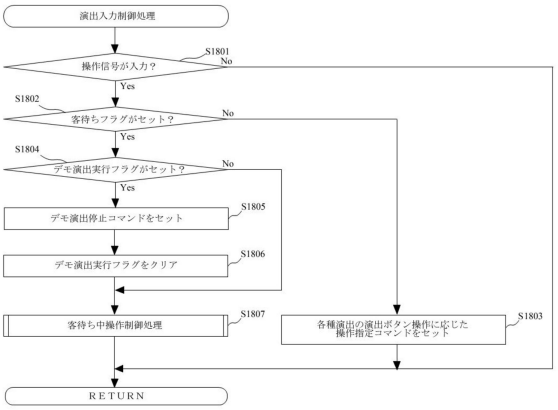
【図１０１】



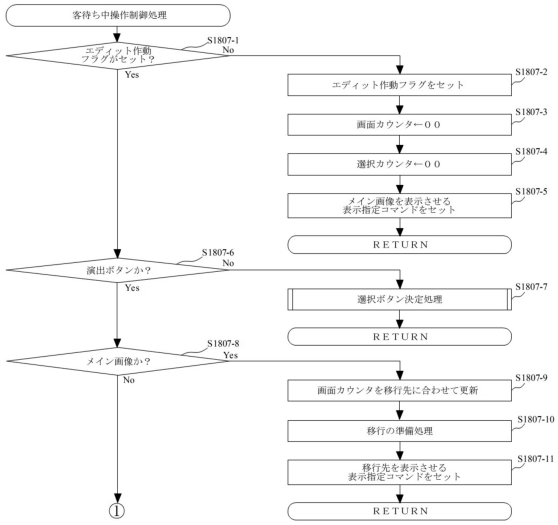
【図１０２】



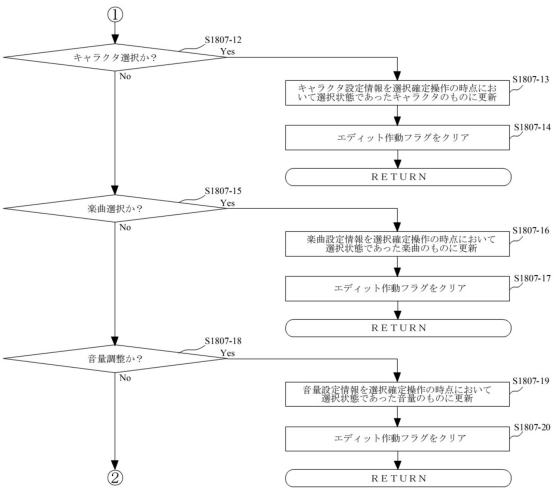
【図１０３】



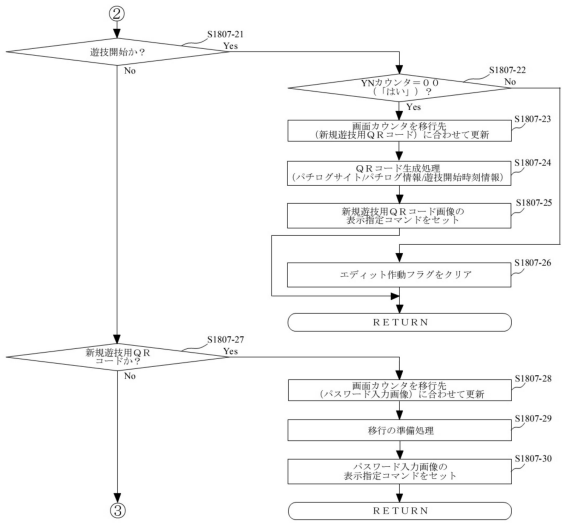
【図１０４】



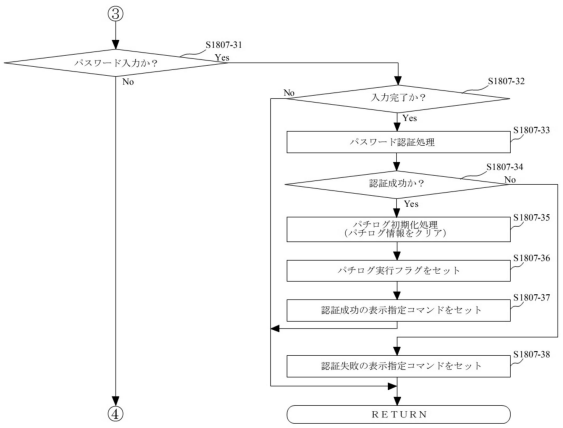
【図１０５】



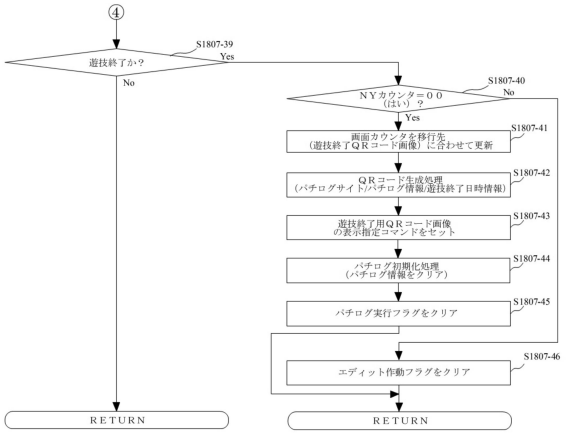
【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】

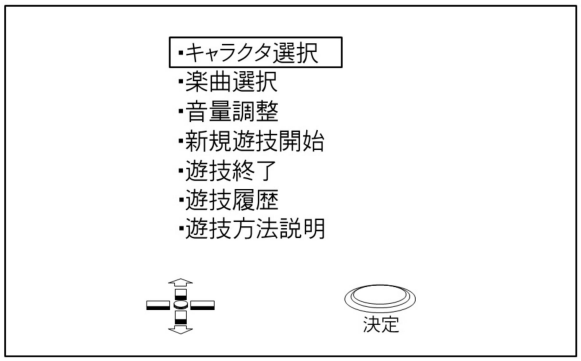
（ａ）

画面カウンタ	内容
００	メイン
０１	キャラクタ選択
０２	楽曲選択
０３	音量調整
０４	新規遊技開始
０５	新規遊技用ＱＲコード
０６	パスワード入力
０７	遊技終了
０８	遊技終了用ＱＲコード
０９	遊技履歴
１０	遊技方法説明

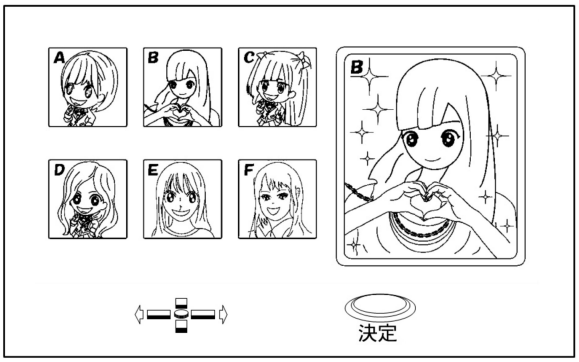
（ｂ）

選択カウンタ	内容
００	キャラクタ選択
０１	楽曲選択
０２	音量調整
０３	新規遊技開始
０４	遊技終了
０５	遊技履歴
０６	遊技方法説明

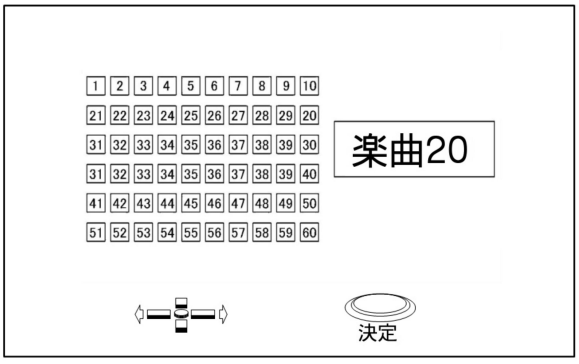
【図１１０】



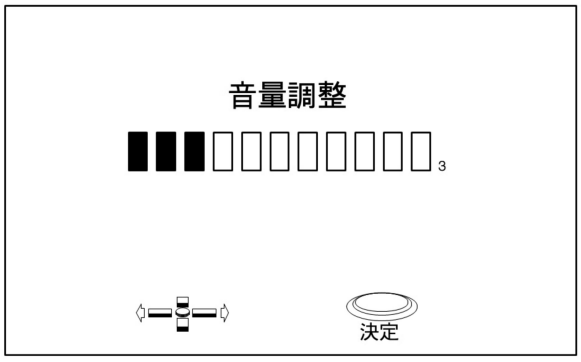
【図１１１】



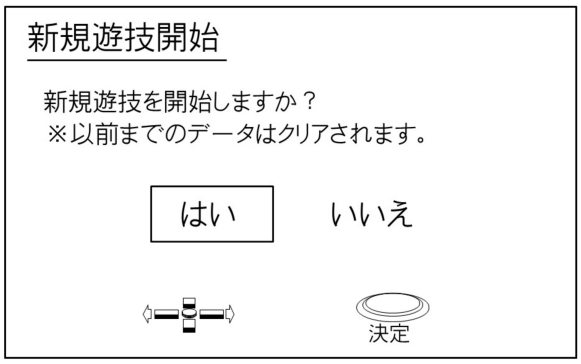
【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】

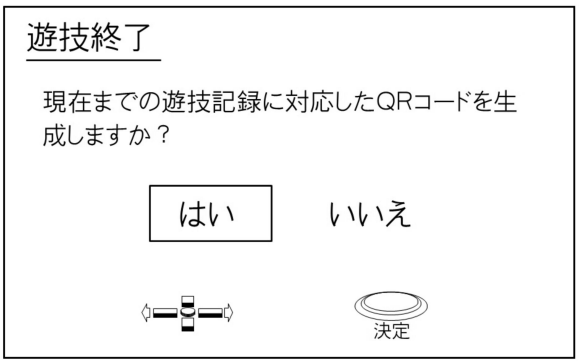


【図１１５】

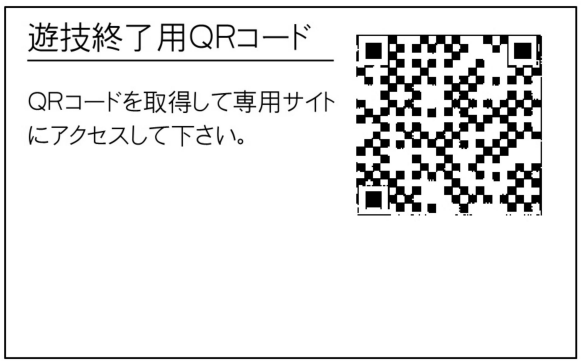
【図１１６】

【図１１７】

【図１１８】



【図１１９】



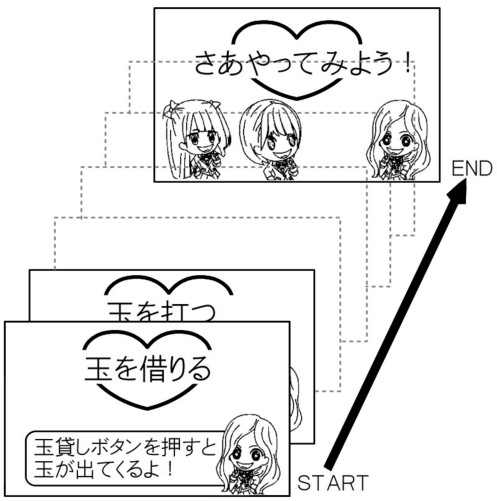
【図１２０】

【図１２１】

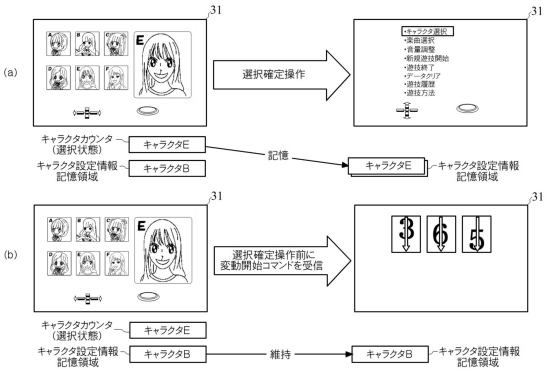
遊技履歴

	回転数	大当たり回数
前回	150回転	4回
2回前	345回転	13回
3回前	90回転	5回
4回前	504回転	15回
5回前	235回転	5回
6回前	27回転	0回

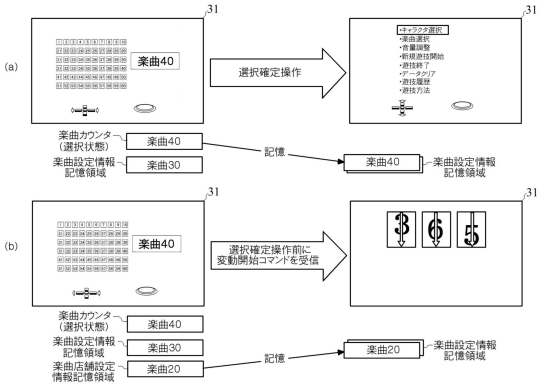
【図１２２】



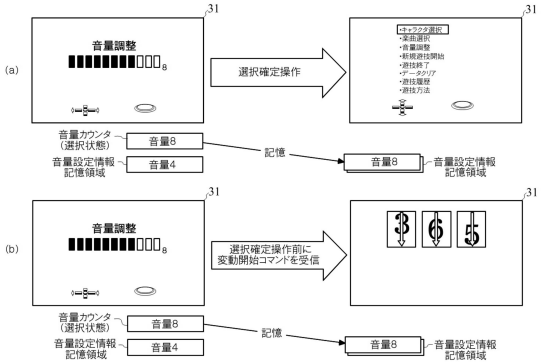
【図１２３】



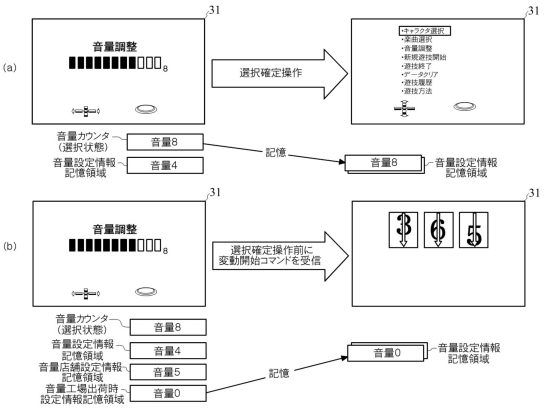
【図１２４】



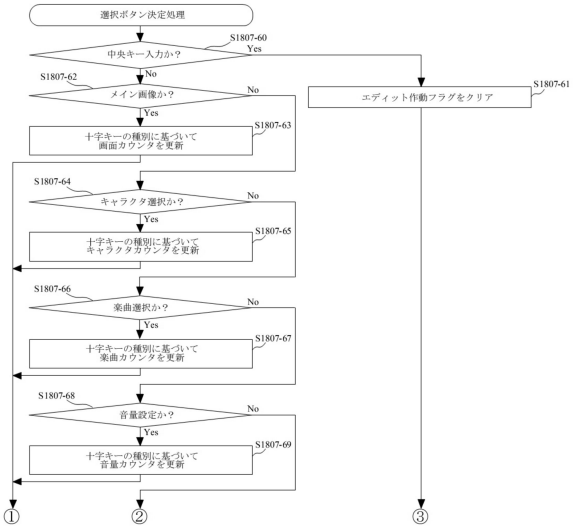
【図１２５】



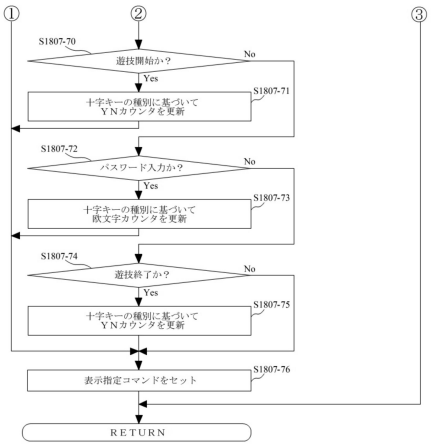
【図１２６】



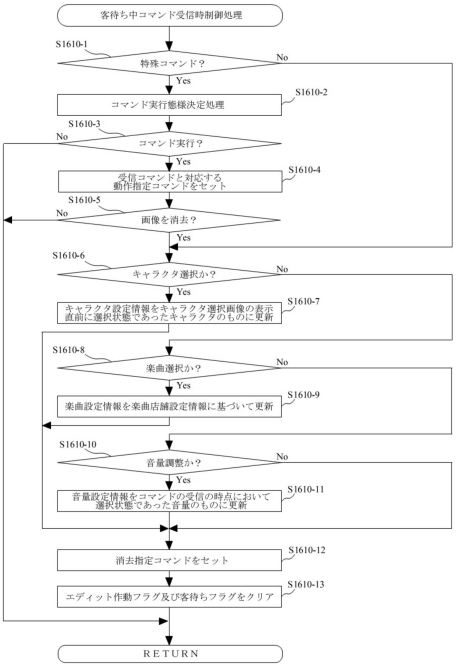
【図１２７】



【図１２８】



【図１２９】

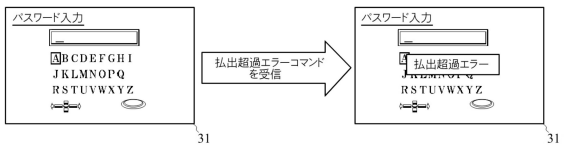


【図１３０】

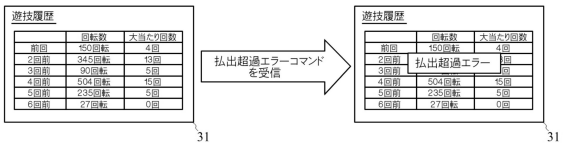
客待ち中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去
重満タンエラーコマンド	○	消去なし
カウンターケースエラーコマンド	○	消去なし
許数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去あり
球無しエラーコマンド	○	消去なし
払出超過エラーコマンド	○	消去なし
払出コマンドエラーコマンド	○	消去なし
扉開放エラーコマンド	○	消去なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり
異常入賞エラーコマンド	○	消去なし
排出エラーコマンド	○	消去なし
磁石検出エラーコマンド	○	消去なし
振動検出エラーコマンド	○	消去なし
重満タンエラー解消コマンド	○	消去なし
カウンターケースエラー解消コマンド	○	消去なし
許数スイッチ断線エラー解消コマンド	○	消去なし
球無しエラー解消コマンド	○	消去なし
払出超過エラー解消コマンド	○	消去なし
払出コマンドエラー解消コマンド	○	消去なし
扉開放エラー解消コマンド	○	消去なし
スイッチ未接続エラー解消コマンド	○	消去なし
異常入賞エラー解消コマンド	○	消去なし
排出エラー解消コマンド	○	消去なし
磁石検出エラー解消コマンド	○	消去なし
振動検出エラー解消コマンド	○	消去なし
電源投入指定コマンド	○	消去あり
電源終了指定コマンド	○	消去あり
ＲＡＭクリア指定コマンド	×	－

【図１３１】

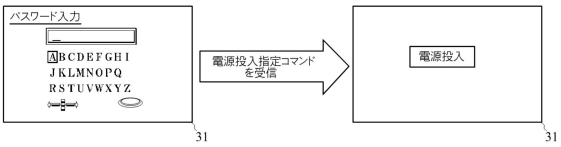


【図１３２】



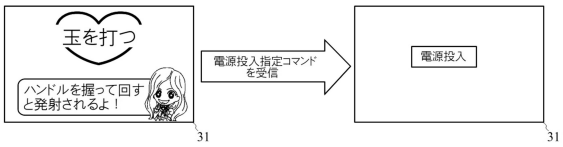
【図１３３】

【図１３４】

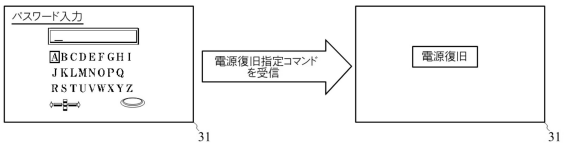


【図１３５】

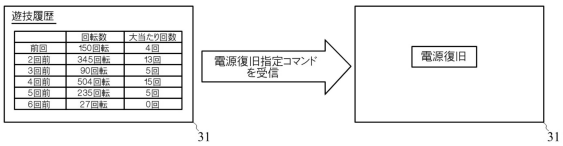
【図１３６】



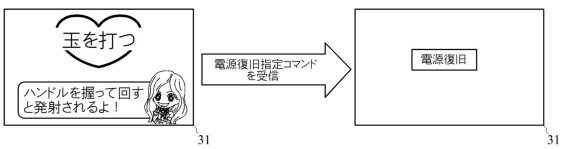
【図１３７】



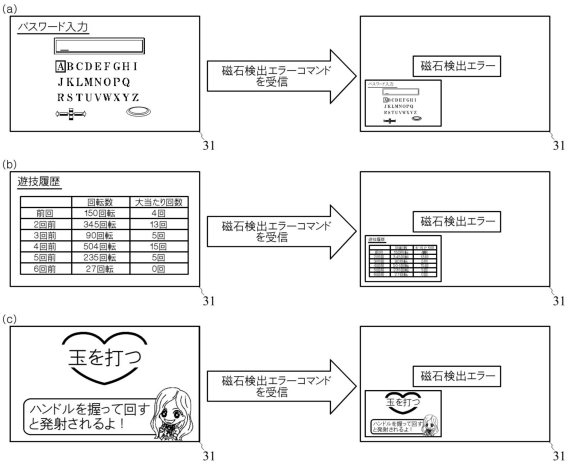
【図１３８】



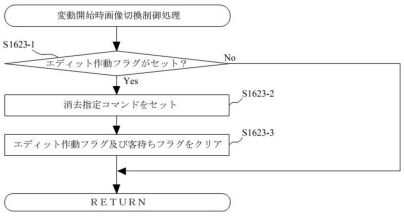
【図１３９】



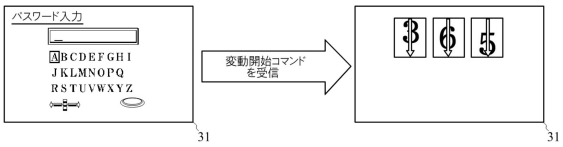
【図１４０】



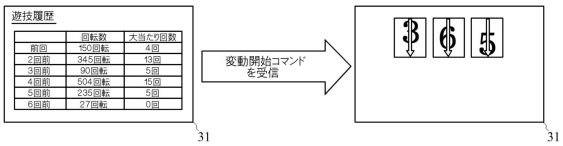
【図１４１】



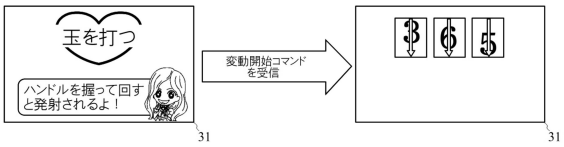
【図１４２】



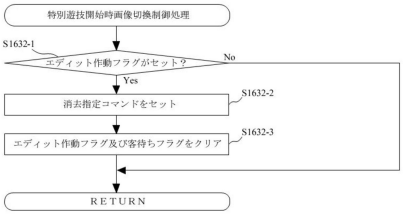
【図１４３】



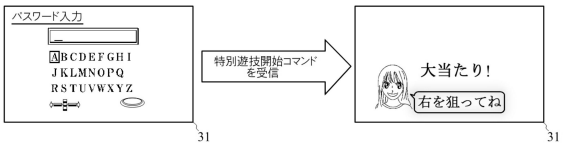
【図１４４】



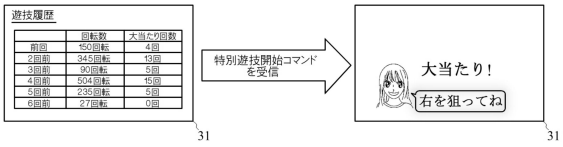
【図１４５】



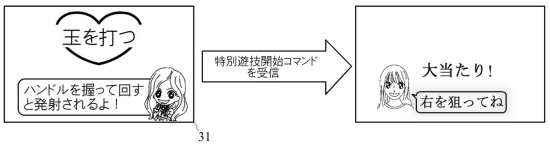
【図１４６】



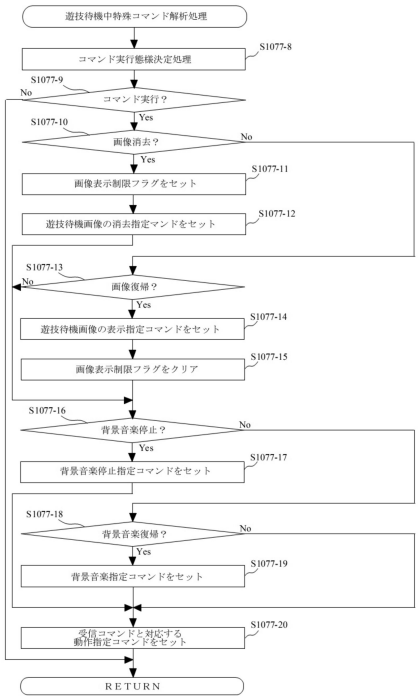
【図１４７】



【図１４８】



【図１４９】

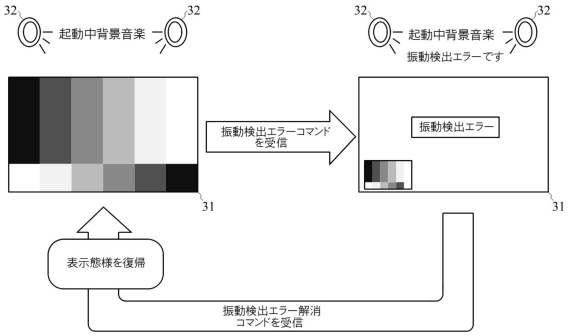


【図１５０】

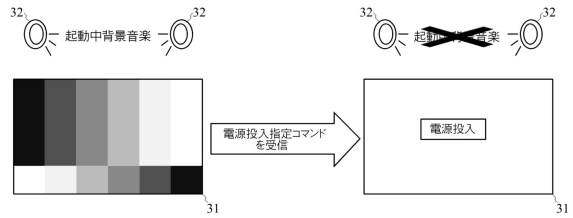
遊技待機画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド画像位置	背景音楽停止	背景音楽復帰
直満タンエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止あり	復帰なし
球無しエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
払出超過エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止あり	復帰なし
払出コマンドエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止なし	復帰なし
扉開放エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
異常入賞エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
排出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
磁石検出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
振動検出エラーコマンド	○	縮小移動	復帰なし	中央	停止なし	復帰なし
直満タンエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
球無しエラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
払出超過エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰あり
払出コマンドエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
扉開放エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰あり
異常入賞エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰あり
排出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰あり
磁石検出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	停止なし	復帰なし
振動検出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	停止なし	復帰なし
電源投入指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
電源復旧指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし
ＲＡＭクリア指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	－	停止あり	復帰なし

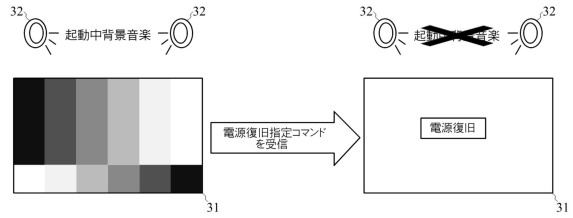
【図１５１】



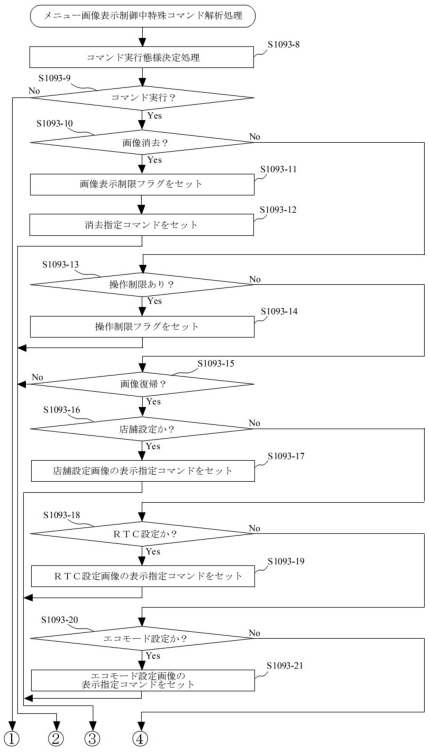
【図１５２】



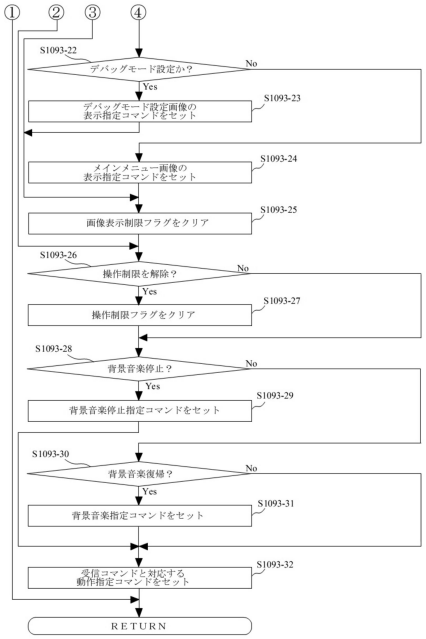
【図１５３】



【図１５４】



【図１５５】

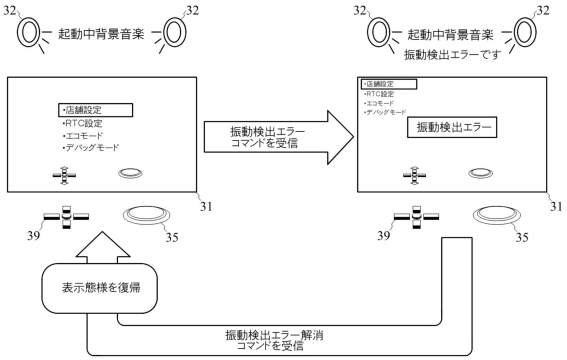


【図１５６】

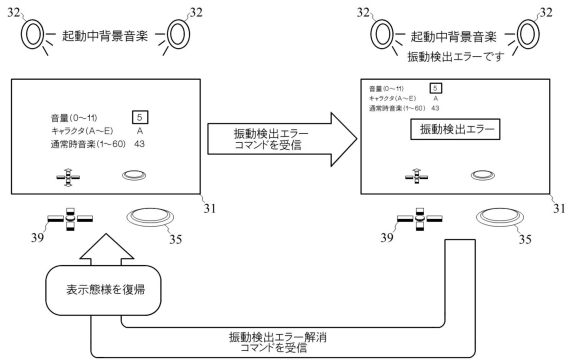
メニュー画像、設定画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド画像位置	操作制限	操作制限解除	背景音楽停止	背景音楽復帰
直満タンエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	制限なし	－	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
計数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	－	停止あり	復帰なし
球無しエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
払出超過エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	－	停止あり	復帰なし
払出コマンドエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	－	停止なし	復帰なし
扉開放エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	制限なし	－	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
異常入賞エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
排出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
磁石検出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
振動検出エラーコマンド	○	縮小移動	復帰なし	中央	－	－	停止なし	復帰なし
直満タンエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	解除なし	停止なし	復帰なし
球無しエラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
払出超過エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	解除あり	停止なし	復帰あり
払出コマンドエラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	解除あり	停止なし	復帰なし
扉開放エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰あり
異常入賞エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰あり
排出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰あり
磁石検出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰なし	－	－	－	停止なし	復帰なし
振動検出エラー解消コマンド	○	消去なし	復帰あり	－	－	－	停止なし	復帰なし
電源投入指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
電源復旧指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし
ＲＡＭクリア指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	－	－	－	停止あり	復帰なし

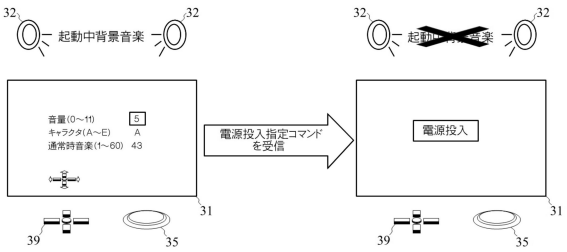
【図１５７】



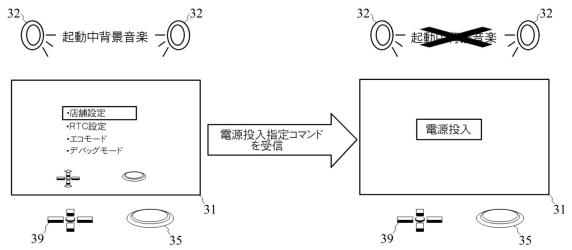
【図１５８】



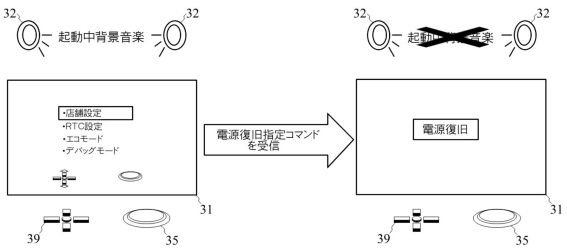
【図１６０】



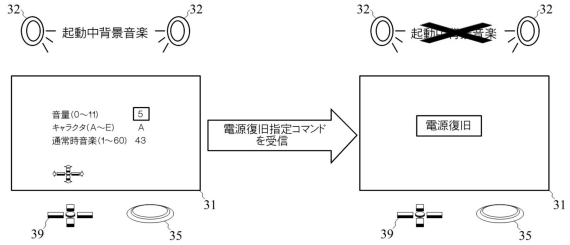
【図１５９】



【図１６１】



【図１６２】

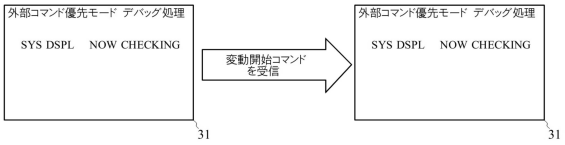


【図１６３】

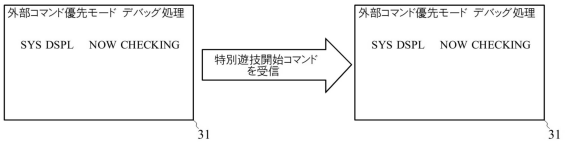
デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中のコマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド画像位置	操作制限	操作制限解除	背景音楽停止	背景音楽復帰
皿満タンエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
球無しエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
払出経過エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
払出コマンドエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
扉開放エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
異常入賞エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
排出エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
磁石検出エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
振動検出エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
皿満タンエラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
カウンターケースエラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
球無しエラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
払出経過エラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
払出コマンドエラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
扉開放エラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
異常入賞エラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
排出エラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
磁石検出エラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
振動検出エラー解消コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
電源投入指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
電源復旧指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
ＲＡＭクリア指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
図柄停止コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
特別図柄保留数指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
変動停止コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
客待ち指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
変動開始コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
始動入賞指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
ラウンド開始コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
オープニング指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
エンディング指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし
遊技状態指定コマンド	×	消去なし	復帰なし	―	―	―	停止なし	復帰なし

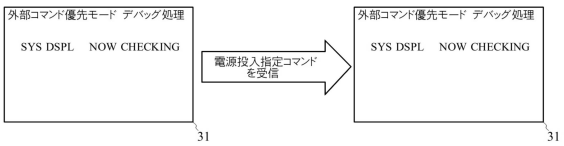
【図１６４】



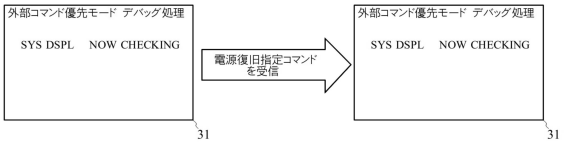
【図１６５】



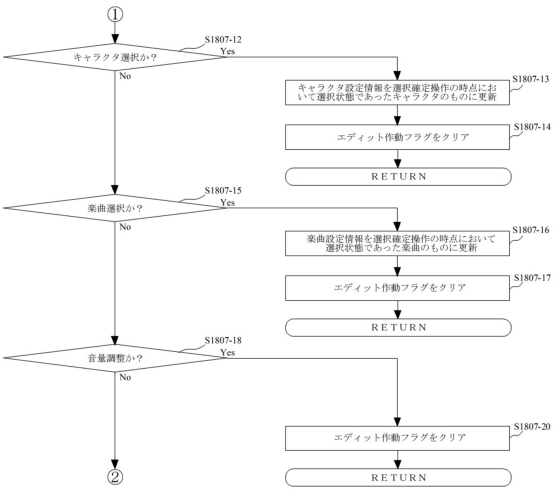
【図１６６】



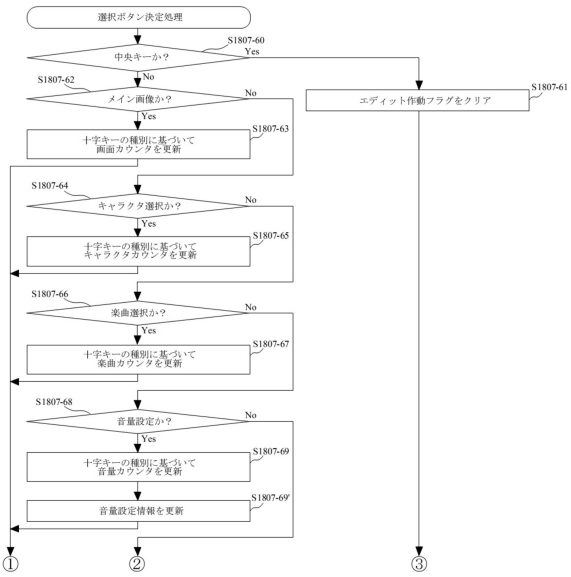
【図１６７】



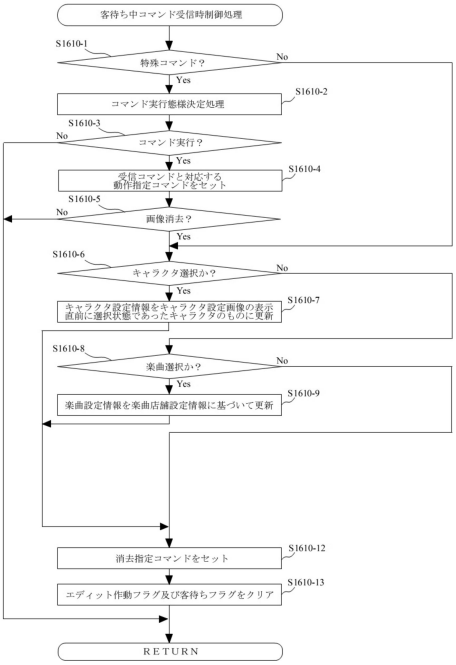
【図１６８】



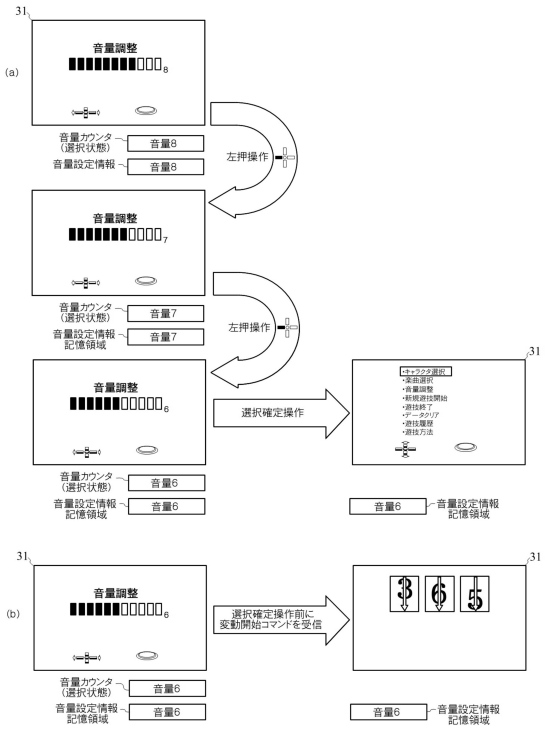
【図１６９】



【図１７０】



【図１７１】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１５－０１６０８７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１６１４８９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１０６７４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１０５７０３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０４２８２２（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－１５８４９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０１４６０５（ＪＰ，Ａ）

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