

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-174846
(P2016-174846A)

(43) 公開日 平成28年10月6日(2016.10.6)

(51) Int.Cl. F I テーマコード(参考)
A63F 7/02 (2006.01) A63F 7/02 304D 2C088
 A63F 7/02 320 2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 306 頁)

(21) 出願番号 特願2015-58883(P2015-58883)
 (22) 出願日 平成27年3月23日(2015.3.23)

(71) 出願人 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 110000383
 特許業務法人 エビス国際特許事務所
 (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
 Fターム(参考) 2C088 AA51 BC06
 2C333 AA11 AA15 CA13 CA53 DA01
 FA05 FA16 GA04

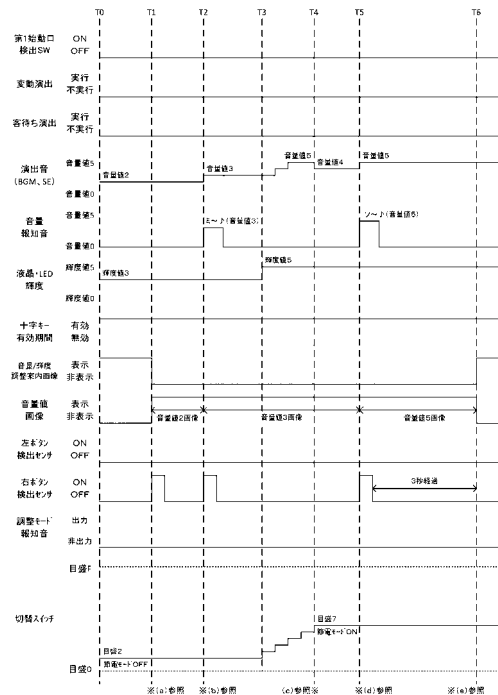
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能な遊技機を提供することにある。

【解決手段】本発明の遊技機は、所定の操作部の操作に基づいて、音出力部から出力される演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段と、所定の表示条件の成立に基づいて、所定の表示部に現在の音量値を示す音量値画像を表示させる音量値報知手段とを備え、音量値報知手段は、所定の表示条件の成立から所定期間が経過すると音量値画像を非表示にする。

【選択図】図113



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の音を出力することが可能な音出力部と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段と、を備えた遊技機において、

所定の操作部の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段と、

所定の表示条件の成立に基づいて、所定の表示部に現在の音量値を示す音量値画像を表示させる音量値報知手段と、を備え、

前記音量値報知手段は、前記所定の表示条件の成立から所定期間が経過すると前記音量値画像を非表示にすることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。

【0003】

このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の状態に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしていた（特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2014 - 233590 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、上記特許文献 1 に記載された遊技機では、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

30

【0006】

本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

上記課題を解決するため本発明は、所定の音を出力することが可能な音出力部と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段と、を備えた遊技機において、所定の操作部の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段と、所定の表示条件の成立に基づいて、所定の表示部に現在の音量値を示す音量値画像を表示させる音量値報知手段と、を備え、前記音量値報知手段は、前記所定の表示条件の成立から所定期間が経過すると前記音量値画像を非表示にすることを特徴とする。

40

【発明の効果】**【0008】**

本発明によれば、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 0 9 】

【 図 1 】 遊技機の正面図の一例を示す図である。

【 図 2 】 ガラス枠を開放させた状態の遊技機の斜視図の一例を示す図である。

【 図 3 】 遊技盤の裏面側に設けられる入賞球流路の一例を示す図である。

【 図 4 】 第 1 画像表示装置及び第 2 画像表示装置の表示領域に表示される画像の一例を示す図である。

【 図 5 】 遊技機の裏面側の斜視図の一例を示す図である。

【 図 6 】 遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【 図 7 】 (a) は第 1 特別図柄用の大当たり判定テーブルの一例を示す図であり、(b) は第 2 特別図柄用の大当たり判定テーブルの一例を示す図である。

10

【 図 8 】 (a) は大当たり用の特別図柄決定テーブルの一例を示す図であり、(b) は小当たり用の特別図柄決定テーブルの一例を示す図であり、(c) はハズレ用の特別図柄決定テーブルの一例を示す図である。

【 図 9 】 第 1 特別図柄用の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【 図 1 0 】 第 2 特別図柄用の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【 図 1 1 】 判定情報の事前判定テーブルの一例を示す図である。

【 図 1 2 】 (a) は大当たり遊技制御テーブルの一例を示す図であり、(b) は小当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。

【 図 1 3 】 大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。

【 図 1 4 】 遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。

20

【 図 1 5 】 (a) は普通図柄用の当たり判定テーブルの一例を示す図であり、(b) は普通図柄用の停止図柄決定テーブルの一例を示す図であり、(c) は普通図柄用の変動パターン決定テーブルの一例を示す図であり、(d) は第 2 始動口の開放態様決定テーブルの一例を示す図である。

【 図 1 6 】 (a) はメイン R A M の特別図柄保留記憶領域の一例を示す図であり、(b) は特別図柄保留記憶領域の各記憶部の一例を示す図であり、(c) はメイン R A M の普通図柄保留記憶領域の一例を示す図であり、(d) は普通図柄保留記憶領域の各記憶部の一例を示す図である。

【 図 1 7 】 主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【 図 1 8 】 主制御基板における初期化処理を示す図である。

30

【 図 1 9 】 主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【 図 2 0 】 主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【 図 2 1 】 主制御基板における一般入賞口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【 図 2 2 】 主制御基板における大入賞口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【 図 2 3 】 主制御基板における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【 図 2 4 】 主制御基板における第 2 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【 図 2 5 】 主制御基板におけるゲート検出スイッチ入力処理を示す図である。

【 図 2 6 】 主制御基板における入賞確認処理を示す図である。

【 図 2 7 】 主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

【 図 2 8 】 主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。

40

【 図 2 9 】 主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。

【 図 3 0 】 主制御基板における特図変動パターン決定処理を示す図である。

【 図 3 1 】 主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。

【 図 3 2 】 主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。

【 図 3 3 】 主制御基板における大当たり遊技処理を示す図である。

【 図 3 4 】 主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。

【 図 3 5 】 主制御基板における小当たり遊技処理を示す図である。

【 図 3 6 】 主制御基板における普図普電制御処理を示す図である。

【 図 3 7 】 主制御基板における普通図柄変動処理を示す図である。

【 図 3 8 】 主制御基板における補助遊技処理を示す図である。

50

- 【図 3 9】主制御基板における異常判定処理を示す図である。
- 【図 4 0】(a) は払出制御部におけるメイン処理を示す図であり、(b) は払出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 4 1】払出制御部における異常判定処理を示す図である。
- 【図 4 2】(a) は主制御基板から払出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図であり、(b) は払出制御基板から主制御基板又は演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
- 【図 4 3】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
- 【図 4 4】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
- 【図 4 5】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。 10
- 【図 4 6】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 4 7】演出制御部における報知制御処理を示す図である。
- 【図 4 8】報知すべき事象の発生時の対応を表した対応表を示す図である。
- 【図 4 9】演出制御部における第 1 の演出処理を示す図である。
- 【図 5 0】演出制御部における変動演出開始処理を示す図である。
- 【図 5 1】演出制御部における変動演出パターン決定処理を示す図である。
- 【図 5 2】変動演出パターン決定テーブル 1 の一例を示す図である。
- 【図 5 3】変動演出パターン決定テーブル 2 の一例を示す図である。
- 【図 5 4】演出制御部における図柄パターン決定処理を示す図である。
- 【図 5 5】図柄パターン決定テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 5 6】演出制御部における予告演出決定処理 1 を示す図である。
- 【図 5 7】(a) は確定演出の決定テーブル 1 の一例を示す図であり、(b) は確定演出の決定テーブル 2 の一例を示す図である。
- 【図 5 8】確変確定演出の決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 9】演出制御部における変動演出中処理を示す図である。
- 【図 6 0】演出制御部における大当たり演出開始処理を示す図である。
- 【図 6 1】(a) は特別遊技演出パターンの決定テーブルの一例を示す図であり、(b) は告知タイミングの決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 2】演出制御部における大当たり演出中処理を示す図である。
- 【図 6 3】演出制御部における情報設定処理を示す図である。 30
- 【図 6 4】演出制御部における客待ち処理を示す図である。
- 【図 6 5】演出制御部における第 1 の操作受付処理を示す図である。
- 【図 6 6】演出制御部における第 2 の操作受付処理を示す図である。
- 【図 6 7】(a) は第 1 の判定テーブルの一例を示す図であり、(b) は第 2 の判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 8】液晶制御部におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 6 9】(a) は液晶制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図であり、(b) は液晶制御部における V ブランク割込処理を示す図である。
- 【図 7 0】液晶制御部におけるモード切替処理を示す図である。
- 【図 7 1】(a) は切替スイッチを示す図であり、(b) は調整モードの選択テーブルの一例を示す図である。 40
- 【図 7 2】調整モードの報知音の決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 3】液晶制御部におけるモード切替処理の変形例を示す図である。
- 【図 7 4】(a) は変形例における切替スイッチを示す図であり、(b) は変形例における調整モードの選択テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 5】(a) 変形例における調整モードの報知音の決定テーブルの一例を示す図であり、(b) は第 1 画像表示装置に表示される節電モードの設定画面を示す図である。
- 【図 7 6】液晶制御部におけるアニメパターンの設定処理を示す図である。
- 【図 7 7】液晶制御部における発生事象の報知処理を示す図である。
- 【図 7 8】第 1 画像表示装置に表示される発生事象の報知画面を示す図である。 50

- 【図79】発生事象の報知音の決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図80】液晶制御部における音量の設定処理を示す図である。
- 【図81】(a)は音量調整の案内画像を示す図であり、(b)は音量値毎の音量値の報知画像を示す図であり、(c)は音量値毎の音量の報知音を示す図である。
- 【図82】液晶制御部における音量の変更処理を示す図である。
- 【図83】(a)は液晶制御部における音量値のリセット処理を示す図であり、(b)は液晶制御部における音量値のリセット処理の変形例を示す図である。
- 【図84】液晶制御部における輝度の設定処理を示す図である。
- 【図85】(a)は輝度調整の案内画像を示す図であり、(b)は輝度値毎の輝度値の報知画像を示す図である。
- 【図86】液晶制御部における輝度の変更処理を示す図である。
- 【図87】(a)は液晶制御部における輝度値のリセット処理を示す図であり、(b)は液晶制御部における輝度値のリセット処理の変形例を示す図である。
- 【図88】液晶制御部における節電モードの制御処理を示す図である。
- 【図89】音声制御部による出力音量例を示す図である。
- 【図90】音声制御部による出力音量の変形例を示す図である。
- 【図91】ランプ制御部におけるメイン処理を示す図である。
- 【図92】(a)はランプ制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図であり、(b)はランプ制御部におけるVblank割込処理を示す図であり、(c)ランプ制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図93】ランプ制御部におけるLEDの輝度の設定処理を示す図である。
- 【図94】ランプ制御部における発光輝度例を示す図である。
- 【図95】ランプ制御部における報知LEDの発光情報の設定処理を示す図である。
- 【図96】ランプ制御部におけるハンドルLEDの発光情報の設定処理を示す図である。
- 【図97】ランプ制御部における送風装置の駆動情報の設定処理を示す図である。
- 【図98】確定演出の開始前後のタイミングチャートである。
- 【図99】確定演出の終了前後のタイミングチャートである。
- 【図100】確定演出の演出例を示す図である。
- 【図101】ボタン操作ありの確変確定演出の開始前後のタイミングチャートである。
- 【図102】ボタン操作なしの確変確定演出の開始前後のタイミングチャートである。
- 【図103】確変確定演出の終了前後のタイミングチャートである。
- 【図104】確変確定演出の演出例を示す図である。
- 【図105】昇格告知演出の開始前後のタイミングチャートである。
- 【図106】昇格告知演出の演出例を示す図である。
- 【図107】継続告知演出の開始前後のタイミングチャートである。
- 【図108】継続告知演出の演出例を示す図である。
- 【図109】確定演出と確変確定演出に関する変形例を示すタイミングチャートである。
- 【図110】音量調整の案内画像及び輝度調整の案内画像の表示例を示す図である。
- 【図111】客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
- 【図112】客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図113】客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
- 【図114】客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図115】客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
- 【図116】客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1 7】客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 1 8】客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 1 9】客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電（電源断）が発生する場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 2 0】客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電（電源断）が発生する場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 1】変動演出中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 2 2】変動演出中に調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 3】変動演出中の調整の可能期間に音量値が変更される場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 2 4】変動演出中に調整の可能期間に音量値が変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 5】疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 2 6】疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 7】変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 2 8】変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 9】変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 3 0】変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 3 1】変動演出中に大当たり確定となる告知音が出力される場合のタイミングチャートである。
- 【図 1 3 2】変動演出中に大当たり確定となる告知音が出力される場合の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 3 3】第 2 実施形態における演出制御部のタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 1 3 4】第 2 実施形態における演出制御部の操作受付処理の前半を示す図である。
- 【図 1 3 5】第 2 実施形態における演出制御部の操作受付処理の後半を示す図である。
- 【図 1 3 6】第 3 の判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 7】メニュー操作前後の遊技機の動作例を示す図である。
- 【図 1 3 8】第 3 実施形態における液晶制御部のメイン処理を示す図である。
- 【図 1 3 9】第 4 実施形態における演出制御部のタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 1 4 0】第 4 実施形態における液晶制御部のメイン処理を示す図である。
- 【図 1 4 1】第 4 実施形態における液晶制御部の V ブランク割込処理を示す図である。
- 【図 1 4 2】第 4 実施形態における液晶制御部の音量の設定処理の前半を示す図である。
- 【図 1 4 3】第 4 実施形態における液晶制御部の音量の設定処理の後半を示す図である。
- 【図 1 4 4】第 4 実施形態における液晶制御部の輝度の設定処理の前半を示す図である。
- 【図 1 4 5】第 4 実施形態における液晶制御部の輝度の設定処理の後半を示す図である。
- 【図 1 4 6】第 4 実施形態における液晶制御部の客待ち処理を示す図である。
- 【図 1 4 7】第 4 実施形態における液晶制御部のアニメパターンの設定処理を示す図である。
- 【図 1 4 8】第 4 実施形態における液晶制御部の操作演出処理を示す図である。
- 【図 1 4 9】第 5 実施形態における液晶制御部の V ブランク割込処理を示す図である。
- 【図 1 5 0】第 5 実施形態における液晶制御部の操作受付処理の前半を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 5 1】第 5 実施形態における液晶制御部の操作受付処理の後半を示す図である。

【図 1 5 2】第 1 ~ 第 5 実施形態における演出制御基板の回路構成の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

(第 1 実施形態)

以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0011】

(遊技機の構成)

まず、図 1 乃至図 5 を参照して遊技機 1 の構成について具体的に説明する。図 1 は、本発明の実施形態における遊技機 1 の正面図である。図 2 は、本発明の実施形態におけるガラス枠を開放させた状態の遊技機 1 の斜視図である。図 3 は、本発明の実施形態における遊技盤の裏面側に設けられる入賞球流路の一例を示す図である。図 4 は、本発明の実施形態における第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) 及び第 2 画像表示装置 7 1 (サブ液晶) の表示領域に表示される画像の一例を示す図である。図 5 は、本発明の実施形態における遊技機 1 の裏面側の斜視図である。

10

【0012】

遊技機 1 は、外枠 2 と、外枠 2 に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠 3 と、遊技盤取付枠 3 に対して回動可能に支持されるガラス枠 4 と、遊技球が流下する遊技領域 5 a が形成された遊技盤 5 が設けられている。

20

【0013】

外枠 2 は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム 2 a の下部前面に飾り板 2 b が取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材 (例えば、釘や止め具など) を介して固定される。

【0014】

遊技盤取付枠 3 は、水平方向の一端側において第 1 ヒンジ機構部 6 を介して外枠 2 に対して脱着可能に連結されており、第 1 ヒンジ機構部 6 を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠 3 を外枠 2 に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠 3 の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠 3 の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。

30

【0015】

ガラス枠 4 は、水平方向の一端側において第 2 ヒンジ機構部 7 を介して遊技盤取付枠 3 に脱着自在に連結されており、第 2 ヒンジ機構部 7 を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠 4 を遊技盤取付枠 3 に対して扉のように回動すると、遊技盤 5 の遊技領域 5 a および遊技盤取付枠 3 の前面部分を開閉することができる。

【0016】

ガラス枠 4 の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部 8 (窓部) が形成され、該開口部 8 を後方から塞ぐように透明部材 8 a (ガラス板やアクリル板など) が取り付けられており、この開口部 8 および透明部材 8 a を介して遊技領域 5 a を視認可能としている。

40

【0017】

ガラス枠 4 の開口部 8 の周囲には、スピーカからなる音声出力装置 9 と、複数の装飾ランプ (LED) を有する枠用照明装置 1 0 と、後述する遊技球払出装置 1 0 0 から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上受け皿 1 1 と、上受け皿 1 1 に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下受け皿 1 2 と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置 1 3 とが設けられている。

【0018】

音声出力装置 9 は、ガラス枠 4 の上部 2 箇所に間隔を空けて設けられ、BGM (バックグラウンドミュージック)、SE (サウンドエフェクト) 等を出力することでサウンド (音楽、音声) による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置 1 0 は、開口部 8

50

の周囲に複数設けられ、各ランプ（LED）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置10は、ガラス枠4の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯/点滅するように制御される報知LED10a（図示省略）を備えている。

【0019】

上受け皿11は、遊技球の貯留部11aの底面が発射操作装置13の方向側（右方向）に向けて下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド11bが設けられている。上受け皿11の貯留部11aに貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド11bに到達すると、球送りソレノイド11bの動作によって遊技球が1個ずつ遊技盤取付枠3側に向けて送り出される。

10

【0020】

また、上受け皿11の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置16と選択ボタン装置18（図1参照）が左右に並べて設けられている。

【0021】

演出ボタン装置16は、決定操作など（操作入力）を行うことが可能な演出ボタン17（図2参照）と、演出ボタン17に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ17a（図6参照）と、演出ボタン17を上下方向に移動させるためのボタン駆動モータを有するボタン駆動装置17b（図6参照）が設けられており、遊技者が遊技機1へ所定の情報を入力可能となっている。

20

【0022】

選択ボタン装置18は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー19（図2参照）と、十字キー19に接続されて、十字キー19に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ19a（図6参照）が設けられており、遊技者が遊技機1へ所定の情報を入力可能となっている。

【0023】

また、上受け皿11の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出操作部20が設けられている。貸出操作部20の貸出ボタン（図示省略）が操作されると遊技機1に併設される球貸機（図示省略）が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出操作部20の返却ボタン（図示省略）が操作されると球貸機（図示省略）から記憶媒体が返却されるようになっている。

30

【0024】

上受け皿11と下受け皿12との間には、上受け皿11に入りきらない遊技球を受け入れて下受け皿12に案内するための溢れ球流路（図示省略）が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下受け皿12に遊技球が満杯となったことを検出する満杯検出スイッチ32a（図6参照）が設けられ、満杯検出スイッチ32aによって下受け皿12の満杯が検出されている間は後述する遊技球払出装置100による遊技球の払い出しが停止される。

【0025】

発射操作装置13は、ガラス枠4に固定された基体14と、基体14に回動可能に設けられた発射ハンドル15と、発射ハンドル15に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ15a（図6参照）と、発射ハンドル15の回動角度によって抵抗値が変化する可変抵抗器からなる発射ボリューム15b（図6参照）と、発射ハンドル15を所定の態様で発光させるためのハンドルの発光装置15c（本実施形態の演出手段に相当）が設けられている。タッチセンサ15aによって遊技者の手が発射ハンドル15に触れていることを検出すると、球送りソレノイド11bが作動して遊技球が1個ずつ送り出される。

40

【0026】

ハンドルの発光装置15cは、発射ハンドル15の前側部分を構成するとともに前方に

50

向けて膨出するドーム状に形成され、光を透過可能なレンズ部材によって画成される内部空間に複数のLEDが配設されている。このLEDが発光することで発射ハンドル15を所定の態様で発光させる発光演出（後述する確変確定演出、昇格告知演出、継続告知演出など）を実行することが可能となっている。また、ハンドルの発光装置15cの前端部には、後述する送風装置21から送り出される風（空気）の吹き出し口となる送風口15dが開設されている。

【0027】

ガラス枠4の裏面側には、発射操作装置13に対応する位置に所定の態様で風（空気）を送り出すための送風装置21（演出手段に相当）が設けられている。送風装置21は、風（空気）を送り出すための送風部（図示省略）と、この送風部を作動させるためのモータ（図示省略）とを備えており、送風部によって送り出された風（空気）が発射操作装置13の基体14及びハンドルの発光装置15cの内部を通して送風口15dから遊技者の手に向けて送られる。この送風装置21が作動することで発射ハンドル15を操作している遊技者の手に向けて所定の態様で風（空気）を送出する送風演出（後述する確定演出など）を実行することが可能となっている。

10

【0028】

なお、送風装置21を発射操作装置13に対応する位置に設けるのではなく、外枠2の飾り板2b部分やガラス枠4の透明部材8aの周囲等に設け、遊技者に向けて風（空気）を送り出すようにしてもよい。また、送風装置21を複数設けてもよい。

20

【0029】

遊技盤取付枠3には、遊技盤5を取り付けるための遊技盤取付部25と、遊技球を遊技領域5aに向けて発射するための遊技球発射装置26と、遊技盤取付枠3及びガラス枠4を閉鎖状態にロックするためのロック機構27と、ガラス枠4の開放（開閉）を検出するための開放検出スイッチ31aが設けられている。

【0030】

遊技盤取付部25は、遊技盤取付枠3の上部寄りの略中央に前方が開口する凹室状に形成され、遊技盤5を前方から収納可能となっている。遊技盤取付部25の凹室の奥部には、前後方向に開放する開口が設けられており、この開口を介して遊技盤5の裏面側に設けられる各種装置などが遊技機1の後方に臨む。

30

【0031】

遊技球発射装置26は、遊技球を発射するための打出部材28と、打出部材28を駆動するための発射用ソレノイド28b（図6参照）と、打出部材28から遊技盤の左下端部に向けて上り傾斜する発射レール29と、発射レール29の傾斜下端部となる発射位置に遊技球Aを停留させるストッパー30が設けられている。そして、球送りソレノイド11bによって送り出された遊技球が発射位置に受け入れられると、この遊技球Aを打出部材28の動作によって遊技領域5aに向けて打ち出す。

【0032】

ロック機構27は、遊技盤取付部25の右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠4の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回動させると遊技盤取付枠3のロックが解除されて遊技盤取付枠3が開閉可能となり、他方向に回動させるとガラス枠4のロックが解除されてガラス枠4が開閉可能となる。

40

【0033】

遊技盤5の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール35と、内側レール35の外側に位置する湾曲形状の外側レール36と、遊技球を遊技領域5aの中央に向けて誘導する誘導部材37が設けられている。そして、内側レール35と外側レール36との間に遊技球発射装置26により発射された遊技球を遊技領域5aの上流部に案内する発射球案内路38が形成されている。また、遊技領域5aの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠3の回収部）に導くためのアウト口39が形成されている。

【0034】

50

遊技領域 5 a の略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する杵状の飾り杵 4 0 が設けられ、飾り杵 4 0 の内部に演出空間 4 0 a が形成されている。また、飾り杵 4 0 の側部には、遊技領域 5 a を流下する遊技球を飾り杵 4 0 の内部に導入するワープ装置 4 1 が設けられ、飾り杵 4 0 の下部には、ワープ装置 4 1 により飾り杵 4 0 の内部に導入された遊技球を転動させて飾り杵 4 0 の下方に流下させるステージ部 4 2 が設けられている。

【 0 0 3 5 】

遊技領域 5 a の下部には、遊技球が常時入賞（入球）可能な複数（本実施形態では 4 つ）の一般入賞口 4 3 が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口 4 3 に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 4 3 a（図 6 参照）によって検出されると、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が遊技球払出装置 1 0 0（図 5 参照）から賞球として上受け皿 1 1 に払い出される。

10

【 0 0 3 6 】

遊技領域 5 a の両側方（左側遊技領域、右側遊技領域）には、遊技球が通過可能な普図ゲート 4 4（普図始動領域）がそれぞれ設けられており、この普図ゲート 4 4 を通過した遊技球がゲート検出スイッチ 4 4 a（図 6 参照）で検出されると、普通図柄の当たり抽選（補助遊技判定）が行われる。なお、普通図柄の当たり抽選については後述する。

【 0 0 3 7 】

遊技領域 5 a の下部であってステージ部 4 2 の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第 1 始動口 4 5（特図始動領域）が設けられており、この第 1 始動口 4 5 に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a（図 6 参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が遊技球払出装置 1 0 0（図 5 参照）から賞球として上受け皿 1 1 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 1 特別図柄（識別情報）の大当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。

20

【 0 0 3 8 】

第 1 始動口 4 5 の直下には、所定条件の成立（普通図柄の当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易な開状態（特別態様）に変換される可変始動部 4 6 が設けられている。

【 0 0 3 9 】

可変始動部 4 6 には、遊技球が入賞（入球）可能な第 2 始動口 4 7（特図始動領域）と、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞（入球）を検出する第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a（図 6 参照）と、第 2 始動口 4 7 を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材 4 8 と、可動部材 4 8 を開閉変換するための第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b（図 6 参照）とが設けられている。そして、第 2 始動口 4 7 が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、第 2 始動口 4 7 が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

30

【 0 0 4 0 】

また、第 2 始動口 4 7 に入賞（入球）した遊技球が第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が遊技球払出装置 1 0 0（図 5 参照）から賞球として上受け皿 1 1 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 2 特別図柄（識別情報）の大当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。

40

【 0 0 4 1 】

誘導部材 3 7 の上方であって右側の普図ゲート 4 4 の下流には、所定条件の成立（特別図柄の大当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能な開状態（特別態様）に変換される可変入賞部 4 9 が設けられている。

【 0 0 4 2 】

可変入賞部 4 9 には、遊技球が入賞（入球）可能な大入賞口 5 0 と、大入賞口 5 0 への遊技球の入賞（入球）を検出するための大入賞口検出スイッチ 5 0 a（図 6 参照）と、大

50

入賞口50を閉状態と開状態とに変換(可変)する開閉部材51と、開閉部材51を開閉変換するための大入賞口開閉ソレノイド51bとが設けられている。そして、大入賞口50が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、大入賞口50が開状態となっている場合には、遊技球の入賞(入球)が可能もしくは容易となる。

【0043】

また、大入賞口50に入賞(入球)した遊技球が大入賞口検出スイッチ50aで検出されると、所定個数の遊技球(例えば15個)が遊技球払出装100(図3参照)から賞球として上受け皿11に払い出される。

【0044】

遊技盤5の裏側には、一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47及び大入賞口50に入賞して一般入賞口検出スイッチ43a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a及び大入賞口検出スイッチ50aに検出された遊技球を受け入れて集合させながら流下させる入賞球流路52(図3参照)が設けられる。

10

【0045】

また、入賞球流路52の下流部分には、各種検出スイッチに検出された後に入賞球流路52を流下してきた遊技球を検出する通過検出スイッチ52a(図3及び図6参照)が設けられる。この通過検出スイッチ52aは、一般入賞口検出スイッチ43a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、大入賞口検出スイッチ50aにより検出された後の遊技球を再度検出することで、適正な入賞(入球)であったか異常な入賞(入球)であったかを判定するために用いられる。

20

【0046】

遊技領域5aの外側には、第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61及び普通図柄表示器62からなる図柄表示装置と、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64及び普通図柄保留表示器65からなる保留表示装置と、後述する大当たり状態(特別遊技状態)が発生した場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器66(図6参照)と、後述する大当たり遊技(特別遊技状態)中や時短遊技状態中に遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち表示器67(図6参照)が設けられている。

【0047】

第1特別図柄表示器60は、第1始動口45に遊技球が入賞(入球)することを条件に行われる第1特別図柄の大当たり抽選の結果を表示(報知)するための可変表示器であり、第2特別図柄表示器61は、第2始動口47に遊技球が入賞(入球)することを条件に行われる第2特別図柄の大当たり抽選の結果を表示(報知)するための可変表示器であり、普通図柄表示器62は、普図ゲート44に遊技球が入賞(入球)することを条件に行われる普通図柄の当たり抽選の結果を表示(報知)するための可変表示器である。

30

【0048】

第1特別図柄の大当たり抽選とは、第1始動口45に遊技球が入賞(入球)したときに大当たり判定用乱数値等(判定情報)を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第1特別図柄の大当たり抽選が行われると、第1特別図柄表示器60で第1特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第1特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第1特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

40

【0049】

第2特別図柄の大当たり抽選とは、第2始動口47に遊技球が入賞(入球)したときに大当たり判定用乱数値等(判定情報)を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第2特別図柄の大当たり抽選が行われると、第2特別図柄表示器61で第2特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第2特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第2特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【0050】

50

なお、第1特別図柄表示器60及び第2特別図柄表示器61は、それぞれ複数のLEDによって構成され、各特別図柄の変動表示において対応する表示器のLEDが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、各大当たり抽選の結果を示す態様（大当たり態様、小当たり態様、ハズレ態様）でLEDが点灯する。

【0051】

なお、本実施形態において「大当たり」というのは、第1特別図柄の大当たり抽選（特別遊技判定）又は第2特別図柄の大当たり抽選（特別遊技判定）において、大当たり遊技（特別遊技状態）を実行する権利を獲得した状態のことをいう。「大当たり遊技（特別遊技状態）」というものは、大入賞口50が所定態様で開放されるラウンド遊技を所定回数（例えば、4回や15回）行う遊技状態のことをいう。

【0052】

なお、各ラウンド遊技における大入賞口50の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても大入賞口50に所定個数の遊技球（例えば9個）が入賞（入球）すると1回のラウンド遊技が終了する。つまり、「大当たり遊技（特別遊技状態）」は、遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の大当たり遊技（特別遊技状態）の何れかを発生可能となっているが、詳しくは後述する。

【0053】

普通図柄の当たり抽選とは、普図ゲート44を遊技球が通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値と当たり判定値とを比較して「当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、普通図柄の当たり抽選が行われると、普通図柄表示器62で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【0054】

なお、普通図柄表示器62は、1または複数のLEDによって構成され、普通図柄の変動表示においてLEDが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、当たり抽選の結果を示す態様（当たり態様又はハズレ態様）でLEDが点灯する。

【0055】

なお、本実施形態において「当たり」というのは、普通図柄の当たり抽選において、当たり状態（補助遊技）を実行する権利を獲得した状態のことをいう。「当たり遊技（補助遊技）」というものは、第2始動口47が所定態様で開放される遊技状態のことをいう。

【0056】

なお、当たり遊技（補助遊技）における第2始動口47の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第2始動口47に所定個数の遊技球（例えば9個）が入賞（入球）すると当たり遊技（補助遊技）が終了する。つまり、「当たり遊技（補助遊技）」は、第2特別図柄の変動表示が実行され易い（変動表示の開始条件が成立し易い）遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の当たり遊技（補助遊技）が設けられているが、詳しくは後述する。

【0057】

第1特別図柄保留表示器63は、複数のLEDによって構成され、第1始動口45に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第1特別図柄の大当たり抽選（第1特別図柄の変動表示）を行うための権利（第1保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第1保留記憶の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第1保留記憶は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【0058】

第2特別図柄保留表示器64は、複数のLEDによって構成され、第2始動口47に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第2特別図柄の大当たり抽選（第2特別図柄の

10

20

30

40

50

変動表示)を行うための権利(第2保留記憶)の個数を表示するためのものであり、第2保留記憶の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第2保留記憶は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【0059】

普通図柄保留表示器65は、複数のLEDによって構成され、普図ゲート44に遊技球が入賞(通過)した場合に記憶される普通図柄の当たり抽選(普通図柄の変動表示)を行うための権利(普図保留記憶)の個数を表示するためのものであり、普図保留記憶の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、普図保留記憶は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【0060】

なお、第1特別図柄表示器60及び/又は第2特別図柄表示器61は、7セグメントのLEDによっても構成することができる。例えば、特別図柄の大当たり抽選に当選した場合には、「7」を停止表示し、ハズレであった場合には「-」を停止表示するようにし、変動表示中であっては消灯と「-」とを繰り返すようにするとよい。なお、特別図柄の変動表示の開始前は前回の変動表示の停止結果がLEDの点灯によって表示された状態となっているので、変動表示の開始時はLEDの消灯からスタートさせることで変動表示が開始されたことが把握し易くなる。

【0061】

演出空間40aの奥部には、液晶表示ディスプレイからなる第1画像表示装置70(メイン液晶)が設けられ、演出空間40aの下部であって第1画像表示装置70(メイン液晶)の前方には、第1画像表示装置70(メイン液晶)よりも表示領域が小さく形成された液晶表示ディスプレイからなる第2画像表示装置71(サブ液晶)が設けられ、演出空間40aの上部には、キャラクタの顔を模した可動演出部材73が設けられている。なお、第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)が本実施形態の第1表示装置(第1表示手段)及び第2表示装置(第2表示手段)に相当する。

【0062】

第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない場合に実行される客待ち演出や特別図柄の変動表示が行われている場合に実行される演出図柄70aの変動表示やキャラクタによる予兆演出や予告演出等がある。なお、演出図柄を演出識別情報と読み替えることも可能である。

【0063】

また、第2画像表示装置71(サブ液晶)は、第1画像表示装置70(メイン液晶)で実行される演出図柄70aの変動表示の実行中に、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置75(図6参照)によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

【0064】

具体的には、第1画像表示装置70(メイン液晶)の端部寄り(下方)に位置する待機位置(第1位置)と、第1画像表示装置70(メイン液晶)の中央寄り(上方)に位置する演出位置(第2位置)との間で上下方向に移動(上昇、下降)することで移動演出を行うようになっている。なお、第2画像表示装置71(サブ液晶)の移動方向を左右方向や前後方向としてもよいし、演出ボタン17の操作によって移動演出を行うように構成してもよい。

【0065】

図4(a)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)の表示部(有効表示領域)には、左側領域、中央領域、右側領域といった3列の変動表示領域70Aと現在の演出モードを示すモード表示領域70Bとが形成されており、各々の変動表示領域に表示される演出図柄70aを縦方向(本実施形態では上から下)にスクロールさせることで演出図柄70aの変動表示が行われる。

【0066】

10

20

30

40

50

なお、演出図柄 70 a は、例えば、「1」から「8」までの数字を示す図柄により構成され、第1特別図柄表示器 60 や第2特別図柄表示器 61 で実行される特別図柄の変動表示に対応（同期）して演出図柄 70 a の変動表示が行われる。すなわち、特別図柄の変動表示の開始に対応して演出図柄 70 a の変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して演出図柄 70 a の変動表示を停止するようになっている。なお、演出図柄 70 a として、数字を示す図柄の他に「A」から「F」といったアルファベットを示す図柄を設けてもよい。

【0067】

演出図柄 70 a の停止表示では、演出図柄 70 a が大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、小当たり態様、大当たり態様等）で所定時間停止するようになっている。大当たり態様（特別結果態様）は、「777」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「357」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、小当たり態様（特別結果態様）は、「357」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄 70 a の変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであっても良いし、その場で回転（自転）するようなものであっても良い。

10

【0068】

また、演出図柄 70 a の変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第1画像表示装置 70（メイン液晶）や第2画像表示装置 71（サブ液晶）に表示されることで、遊技者の大当たり（特別遊技状態）発生への期待感を高めるようになっている。

20

【0069】

図4（b）に示すように、第2画像表示装置 71（サブ液晶）の表示部（有効表示領域）には、後述する特図保留アイコンや当該変動アイコンなどが表示されるアイコン表示領域 71 A と、第1画像表示装置 70（メイン液晶）で実行される演出図柄 70 a の変動表示に関連した演出表示（キャラクタ画像などの表示）等が行われる演出表示領域 71 B とが上下に並んで形成されている。

【0070】

アイコン表示領域 71 A には、現在の第1保留記憶の個数である第1特別図柄保留数（U1）に対応する数の第1保留アイコンを表示するための第1保留アイコン表示領域 71 C と、現在の第2保留記憶の個数である第2特別図柄保留数（U2）に対応する数の第2保留アイコンを表示するための第2保留アイコン表示領域 71 D と、実行中の特別図柄（演出図柄 70 a）の変動表示に対応する（関連した）当該変動アイコン TH を表示するための当該変動アイコン表示領域 71 E とが形成されている。

30

【0071】

第1保留アイコン表示領域 71 C は、当該変動アイコン表示領域 71 E に近い側から第1表示部 71 C 1、第2表示部 71 C 2、第3表示部 71 C 3、第4表示部 71 C 4 といった形で区画されており、各表示部 71 C 1 ~ 71 C 4 には、第1特別図柄保留数（U1）に対応した数の第1保留アイコンが表示される。つまり、第1特別図柄保留数（U1）の増減に対応して第1保留アイコンの個数も増減するようになっている。

40

【0072】

具体的には、第1表示部 71 C 1 には、最初に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコン H 1 1 が表示され、第2表示部 71 C 2 には、2番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコン H 1 2 が表示され、第3表示部 71 C 3 には、3番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコン H 1 3 が表示され、第4表示部 71 C 4 には、4番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコン H 1 4 が表示される。

【0073】

第2保留アイコン表示領域 71 D は、当該変動アイコン表示領域 71 E に近い側から第

50

1表示部71D1、第2表示部71D2、第3表示部71D3、第4表示部71D4といった形で区画されており、各表示部71D1～71D4には、第2特別図柄保留数(U2)に対応する数の第2保留アイコンが表示される。つまり、第2特別図柄保留数(U2)の増減に対応して第2保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【0074】

具体的には、第1表示部71D1には、最初に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH21が表示され、第2表示部71D2には、2番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH22が表示され、第3表示部71D3には、3番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH23が表示され、第4表示部71D4には、4番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH24が表示される。

10

【0075】

当該変動アイコン表示領域71Eは、第1保留アイコン表示領域及び第2保留アイコン表示領域と明確に区別するための台座画像D1の直上に形成されており、この台座画像D1の上に乗る、若しくは、浮くように当該変動アイコンTHが表示される。

【0076】

具体的には、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の開始に伴って第1保留アイコン表示領域71Cの第1表示部71C1に表示されていた第1保留アイコンH11又は第2保留アイコン表示領域71Dの第1表示部71D1に表示されていた第2保留アイコンH21が移動(シフト)してくることで当該変動アイコンTHが表示され、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の終了時に当該変動アイコンTHが消滅(消去)する。なお、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の途中で当該変動アイコンTHを消滅させてもよい。

20

【0077】

演出表示領域71Bには、第1特殊図柄(所謂第4図柄と呼ばれる第1特定識別情報)を変動表示するための第1特殊図柄変動表示領域DZ1と、第2特殊図柄(所謂第4図柄と呼ばれる第2特定識別情報)を変動表示するための第2特殊図柄変動表示領域DZ2と、第1特別図柄保留数(U1)を算用数字で簡易表示するための第1保留数表示領域SH1と、第2特別図柄保留数(U2)を算用数字で簡易表示するための第2保留数表示領域SH2とが形成されている。

30

【0078】










第1特殊図柄変動表示領域DZ1では、第1特別図柄の変動表示の開始に対応して第1特殊図柄の変動表示が開始され、第1特別図柄の変動表示の停止に対応して第1特殊図柄の変動表示が停止される。つまり、第1特別図柄の変動表示に対応(同期)して第1特殊図柄の変動表示が行われるようになっており、第1特殊図柄の変動状態によって第1特別図柄の変動表示の実行状態が遊技者に報知(示唆)されるようになっている。

【0079】

第2特殊図柄変動表示領域DZ2では、第2特別図柄の変動表示の開始に対応して第2特殊図柄の変動表示が開始され、第2特別図柄の変動表示の停止に対応して第2特殊図柄の変動表示が停止される。つまり、第2特別図柄の変動表示に対応(同期)して第2特殊図柄の変動表示が行われるようになっており、第2特殊図柄の変動状態によって第2特別図柄の変動表示の実行状態が遊技者に報知(示唆)されるようになっている。

40

【0080】

第1特殊図柄(第1特定識別情報)及び第2特殊図柄(第2特定識別情報)は、例えば、大当たり態様を示す「」図柄と小当たり態様を示す「」図柄とハズレ態様を示す「」図柄等により構成され、変動表示中には「」図柄と「」図柄と「」図柄とが順次表示され、第2特別図柄が大当たり態様で停止表示された場合には「」図柄で停止表示され、第2特別図柄が小当たり態様で停止表示された場合には「」図柄で停止表示され、第2特別図柄がハズレ態様で停止表示された場合には「」図柄で停止表示される。

50

【0081】

なお、本発明の実施形態では、第2画像表示装置71（サブ液晶）で第1特殊図柄や第2特殊図柄の変動表示を行うようにしたが、第1特殊図柄を変動表示させるための第1特殊図柄変動表示器（第4図柄LED）や第2特殊図柄を変動表示させるための第2特殊図柄変動表示器（第4図柄LED）をガラス枠4や遊技盤5の遊技者が視認可能な位置（例えば飾り枠40等）に配置し、そこで第1特殊図柄や第2特殊図柄の変動表示を行うようにしてもよい。また、第1特殊図柄や第2特殊図柄を第1画像表示装置70（メイン液晶）で変動表示させるようにしてもよい。

【0082】

第1保留数表示領域SH1は、第1特別図柄保留数（U1）を示す0～4までの算用数字が表示されるようになっており、第1特別図柄保留数（U1）の増減に対応して表示される算用数字が変化している。

10

【0083】

第2保留数表示領域SH2は、第2特別図柄保留数（U2）を示す0～4までの算用数字が表示されるようになっており、第2特別図柄保留数（U2）の増減に対応して表示される算用数字が変化している。なお、第1保留数表示領域SH1と第2保留数表示領域SH2は区別可能なように色などの表示態様を変えるようにするとよい。

【0084】

可動演出部材73は、第1画像表示装置70（メイン液晶）で実行される演出図柄70aの変動表示の実行中に、複数のランプ（LED等）を有する盤用照明装置74によって発光することで発光演出を行うことが可能となっており、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置75（図6参照）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

20

【0085】

具体的には、演出図柄70aの変動表示の進行状態に合わせて複数のランプ（LED等）を所定の発光色で発光することで発光演出を行うようになっている。また、第1画像表示装置70（メイン液晶）の端部寄り（上方）に位置する待機位置（第1位置）と、第1画像表示装置70（メイン液晶）の中央寄り（下方）に位置する演出位置（第2位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、演出ボタン17の操作によって発光演出や移動演出を行うように構成してもよい。

30

【0086】

遊技盤取付枠3及び遊技盤5の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための遊技球払出装置100、鳥設備などから供給される遊技球を貯留して遊技球払出装置100に供給する遊技球貯留部101、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板110を内蔵した主制御装置110Aと、主制御基板110からの払出制御コマンドに応じて遊技球払出装置100の制御を行う払出制御基板120を内蔵した払出制御装置120Aと、主制御基板110からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板130を内蔵した演出制御装置130Aと、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板160を内蔵した電源装置160A、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板90等が設けられている。

40

【0087】

また、主制御装置110Aの上部及び演出制御装置130Aの全体を後方から覆うように左右一側に設定された回転軸を中心として左右他側が左右方向に開閉する開閉扉式のカバー部材23が設けられており、演出制御装置130Aには、カバー部材23に覆われるように音声出力装置9から出力される演出音の音量や画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）の輝度の調整に関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ22が設けられている。

【0088】

なお、切替スイッチ22は、カバー部材23を開放することで遊技店の店員による操作が可能となっているが、遊技機1の裏面側であってカバー部材32に覆われていることで

50

遊技者による操作が不能又は困難な位置に設けられた操作部となっている。また、カバー部材 23 によって全体が覆われることで島設備から落下した遊技球が衝突したり、遊技機の点検時に誤操作したりすることがないように構成されているが、カバー部材 23 によって覆うのではなく、操作性を考慮して上方を庇のような部材で覆うようにするだけでもよい。また、庇を演出制御装置 130A の基板ボックスの一部によって形成するようにしてもよい。

【0089】

また、切替スイッチ 22 をガラス枠 4 の開放時に遊技店の店員が操作可能なように遊技盤取付枠の前面側、若しくは、ガラス枠 4 の裏面側に設けるようにしてもよいし、切替スイッチ 22 を遊技機前面側から遊技店の店員及び / 又は遊技者が操作可能であって十字キー 19 よりも操作が困難な位置、例えば、ガラス枠 4 の上部や側部などに設けるようにしてもよい。

10

【0090】

(遊技機 1 の制御構成)

次に、図 6 を用いて遊技機 1 の制御構成について具体的に説明する。図 6 は、本発明の実施形態における遊技機 1 の全体のブロック図である。

【0091】

主制御基板 110 は、遊技の進行 (基本動作) を統括的に制御する。主制御基板 110 は、演算処理を行うメイン CPU 110a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 110b 及び演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 110c (揮発性記憶手段に相当) を備えた主制御ワンチップマイコン 110m と、主制御用の入力ポート及び出力ポート等を備えている。メイン CPU 110a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン ROM 110b に記憶されたプログラムを読み出し、メイン RAM 110c をワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置 (各種ソレノイドや各種表示器) を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板 120 や演出制御基板 130 等に送信したりする。

20

【0092】

ここで、主制御基板 110 と払出制御基板 120 との通信は、双方向にコマンド (データ) を通信可能に構成されており、主制御基板 110 と演出制御基板 130 との通信は、主制御基板 110 から演出制御基板 130 への一方向のみにコマンド (データ) を通信可能に構成されている。

30

【0093】

主制御基板 110 の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ 43a、ゲート検出スイッチ 44a、第 1 始動口検出スイッチ 45a、第 2 始動口検出スイッチ 47a、大入賞口検出スイッチ 50a、通過検出スイッチ 52a、磁気検出センサ 53a、電波検出センサ 54a、RAM クリアスイッチ 55a 及び払出制御基板 120 等が接続されている。入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が主制御基板 110 に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【0094】

主制御基板 110 の出力ポートには、第 2 始動口開閉ソレノイド 48b、大入賞口開閉ソレノイド 51b、第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61、普通図柄表示器 62、第 1 特別図柄保留表示器 63、第 2 特別図柄保留表示器 64、普通図柄保留表示器 65、ラウンド数表示器 66、右打ち表示器 67、遊技情報出力端子板 90 及び演出制御基板 130 等が接続されている。出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号、各種表示器を制御するための表示制御信号及び遊技情報出力端子板から遊技機の外部 (ホールコンピュータ等) に通知する遊技情報等が出力される。

40

【0095】

払出制御基板 120 は、主制御基板 110 からの払出コマンドの受信に基づき遊技球の払い出しを制御するとともに、遊技球の発射を制御する従属制御基板となっている。払出制御基板 120 は、遊技球払出装置 100 を駆動して遊技球の払い出しを制御する払出制

50

御部 1 2 1 と遊技球発射装置 2 6 を駆動して遊技球の発射を制御する発射制御部 1 2 2 を備える。

【 0 0 9 6 】

払出制御部 1 2 1 は、演算処理を行う払出 CPU 1 2 1 a、払出プログラム等が格納された払出 ROM 1 2 1 b、演算処理時のワークエリアとなる払出 RAM 1 2 1 c、払出制御用の入力ポート及び出力ポート等を備えている。払出 CPU 1 2 1 a は、図示しない水晶発振器からの動作クロックを受けて払出 ROM 1 2 1 b に記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出 RAM 1 2 1 c をワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行うことで、遊技球払出装置 1 0 0 を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを主制御基板 1 1 0 や演出制御基板 1 3 0 等に送信したりする。

10

【 0 0 9 7 】

払出制御部 1 2 1 の入力ポートには、開放検出スイッチ 3 1 a、満杯検出スイッチ 3 2 a、遊技球払出装置 1 0 0 に設けられる払出球検出スイッチ 1 0 0 a 及び遊技球貯留部 1 0 1 に設けられる球有り検出スイッチ 1 0 1 a などが接続されており、払出制御部 1 2 1 の出力ポートには、遊技球払出装置 1 0 0 に設けられる払出モータ 1 0 0 b が接続されている。

【 0 0 9 8 】

払出制御部 1 2 1 では、主制御基板 1 1 0 から払出コマンドを受信すると、遊技球払出装置 1 0 0 に設けられる払出モータ 1 0 0 b を駆動させて所定個数の遊技球を払い出す制御を行い、払出球検出スイッチ 1 0 0 a によって所定個数の遊技球の払い出しが検出されると遊技球を払い出す制御を終了するようになっている。

20

【 0 0 9 9 】

発射制御部 1 2 2 は、図示しない制御回路、入力ポート及び出力ポート等を備えている。発射制御部 1 2 2 の入力ポートには、タッチセンサ 1 5 a 及び発射ボリューム 1 5 b が接続されており、発射制御部 1 2 2 の出力ポートには、球送りソレノイド 1 1 b 及び発射用ソレノイド 2 8 b などが接続されている。

【 0 1 0 0 】

発射制御部 1 2 2 では、タッチセンサ 1 5 a から入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル 1 5 に触れていることを検出すると、球送りソレノイド 1 1 b 及び発射用ソレノイド 2 8 b への通電を許容し、発射ボリューム 1 5 b からの検出信号によって発射ハンドル 1 5 の回動角度が変化したことを検出すると、球送りソレノイド 1 1 b を駆動させるとともに、発射ハンドル 1 5 の回動角度に応じた発射強度となるように発射用ソレノイド 2 8 b を駆動させて遊技球を発射させるようになっている。

30

【 0 1 0 1 】

発射用ソレノイド 2 8 b は、ロータリーソレノイドから構成され、回動軸に打出部材 2 8 が直結されており、回動軸が回転することで打出部材 2 8 が回転して遊技球 A を打ち出すようになっている。なお、発射用ソレノイド 2 8 b の動作は、発射制御部 1 2 2 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) に設定されているため、1 分間における遊技球の発射数は約 99.9 (個/分) となっている。すなわち、遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。

40

【 0 1 0 2 】

演出制御基板 1 3 0 は、主制御基板 1 1 0 からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する(遊技機 1 で行われる)演出を制御する従属制御基板(従属制御手段)となっている。演出制御基板 1 3 0 は、演算処理を行うサブ CPU 1 3 0 a、演出制御プログラムが格納されたサブ ROM 1 3 0 b、演算処理時のワークエリアとなるサブ RAM 1 3 0 c を備えた演出制御部 1 3 0 m と、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) や第 2 画像表示装置 7 1 (サブ液晶) や音声出力装置 9 (スピーカ) 等を制御する表示制御部 1 4 0、枠用照明装置 1 0 やハンドルの発光装置 1 5 c やボタン駆動装置 1 7 b や送風装置 2 1 や盤用照明装置 7 4 や盤用駆動装置 7 5 等を制御するランプ制御部 1 5 0 と、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている(従属制御手段、表示制御手段、画像表示手段、演出実行

50

手段などに相当)。

【0103】

サブCPU130aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブROM130bに記憶された遊技プログラムを読み出し、サブRAM130cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、主制御基板110から受信したコマンドや演出ボタン検出スイッチ17aや十字キー検出スイッチ19aからの検出信号(入力信号)に応じて、各種制御部(表示制御部140、ランプ制御部150)に各種の演出を実行させるため制御を行う(データやコマンドを出力する)。

【0104】

演出制御基板130の入力ポートには、演出ボタン検出スイッチ17aや十字キー検出スイッチ19aなどが接続されている。演出制御基板130では、演出ボタン検出スイッチ17aから演出ボタン17が操作されたことを示す演出ボタン検出信号が入力されたり、十字キー検出スイッチ19aから十字キー19が操作されたことを示す十字キー検出信号(上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号)が入力されたりすると、検出信号に応じた演出を実行するための処理を行う。

10

【0105】

表示制御部140は、演出制御部130mからのコマンドを受けて、第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)に所定の画像を表示させる制御を行ったり、音声出力装置9に所定の音声やサウンドを出力させる制御を行ったりする。

20

【0106】

表示制御部140は、演算処理を行う統括CPU142、統括制御プログラムが格納された統括ROM143、演算処理時のワークエリアとなる統括RAM144を備えた液晶制御部141と、画像プロセッサとしてのVDP(Video Display Processor)からなる画像制御部145と、画像データ等が格納されたCGROM146と、画像制御部145の内部に設けられ、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するVRAM147と、音声プロセッサとしての音声制御部148と、音声データ等が格納された音声ROM149及び音声出力装置9や切替スイッチ22等が接続される入出力ポート等を備えている。

30

【0107】

統括CPU142は、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ROM143に記憶された表示制御プログラムを読み出し、統括RAM144をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部130mから受信した演出指示コマンド等に応じて、画像制御部145や音声制御部148に各種の演出を実行させるための制御(データやコマンドの出力等)や音声出力装置9から出力させる音声・サウンド等の音量(音量値)を変化させるための制御や画像表示装置や各種のランプ・LEDの輝度(輝度値)を変化させるための制御を行う。

【0108】

統括ROM143は、マスクROM等で構成されており、画像表示を行うための表示制御プログラム、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成するためのディスプレイリストの生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが記憶されている。

40

【0109】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメーション情報や各アニメーションの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメーション情報には、ウェイトフレーム(表示時間)、対象データ(スプライトの識別番号、転送元アドレス等)、描画のためのパラメータ(スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等)、描画方法、第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)の輝度のパラメータとなるデューティ比等の各種情報が含まれている。

50

【0110】

画像制御部145(VDP)は、各種の画像データが記憶されているCGROM146が接続されており、液晶制御部141(統括CPU142)からのコマンド(ディスプレイリスト、描画指令等)とCGROM146に記憶された画像データに基づいて映像信号(RGB信号等)の元となる描画データを生成する。画像データは、第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)に表示させる画像(フレーム)、例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像及びセリフ画像などの個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは、個々の画像が複合されて(重ね合わされて)構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。

10

【0111】

CGROM146は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素(例えば、 32×32 ピクセル)における画素情報の集まりからなる画像データ(スプライト、ムービー)等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。このCGROM146は、画像制御部145(VDP)によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。

【0112】

また、CGROM146は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、CGROM146は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

20

【0113】

VRAM147は、画像データの書き込み又は読み出しが高速なSRAMで構成されている。このVRAM147は、液晶制御部141(統括CPU142)から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)に対応するフレームバッファ領域等を有している。

【0114】

このフレームバッファ領域は、画像を描画又は表示するための記憶領域であり、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とをさらに有している。そして、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

30

【0115】

そのため、画像制御部145(VDP)は、液晶制御部141(統括CPU142)からの指示(ディスプレイリスト)に基づいて、CGROM146に記憶された描画データをVRAM147のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号(RGB信号等)を生成して、第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)に出力して種々の画像を表示させる。

40

【0116】

なお、画像制御部145(VDP)には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)と同期を図るための同期信号(水平同期信号・垂直同期信号)を生成し、第1画像表示装置70(メイン液晶)及び第2画像表示装置71(サブ液晶)に出力する。本実施形態では、画像制御部145(VDP)のフレームレートは1秒間に30回の描画(画像の表示)が行われるように30fps($1/30$ 秒=約33ms)となっているが、1秒間に60回の描画(画像の表示)が行われるように60fps($1/60$ 秒=約16.6ms)としてもよい。

50

【0117】

また、画像制御部145と第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置71（サブ液晶）との間には、画像データを所定の画像形式に変換して出力する汎用基板72が接続されている。汎用基板72は、画像データを表示する第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置71（サブ液晶）の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、SXGA（1280ドット×1080ドット）の19インチの液晶表示装置を接続したときと、XGA（1024ドット×768ドット）の17インチの液晶表示装置を接続したときとの解像度の違いなどを吸収する。

【0118】

音声制御部148は、音声出力装置9と接続しており、演出制御部130mから送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置71（サブ液晶）の表示に合わせて音声データや楽曲データ（BGM、SE）等を音声出力装置9から出力させる制御を行う。

10

【0119】

ランプ制御部150は、演算処理を行うランプCPU150aと、ランプ・駆動制御プログラムが格納されたランプROM150b、演算処理時のワークエリアとなるランプRAM150c及び入出力ポート等を備えている。

【0120】

ランプCPU150aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプROM150bに記憶されたランプ・駆動制御プログラムを読み出し、ランプRAM150cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部130mから受信した演出指示コマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などの被制御装置に所定の演出を行わせるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。

20

【0121】

ランプ制御部の入出力ポートには、枠用照明装置10、ハンドルの発光装置15c、ボタン駆動装置17b、送風装置21、盤用照明装置74が接続されており、演出制御部130m（サブCPU130a）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、枠用照明装置10、ハンドルの発光装置15c及び盤用照明装置74の各種LEDの点灯制御を行うことで発光演出等を行ったり、ボタン駆動装置17b、送風装置21及び盤用駆動装置75のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行うことで動作演出（前述した移動演出）等を行ったりする。

30

【0122】

電源基板160は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成し、該メイン電源を遊技機1（主制御基板110、払出制御基板120、演出制御基板130や各種電子部品）に供給する（電源供給手段に相当）。電源基板160には、電源断（停電）が発生したか否かを検出するとともに、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板110に出力する電断検出回路162と、電源断（停電）時に主制御基板110に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路163を備える。

【0123】

また、電源基板160は、遊技機1（主制御基板110、払出制御基板120、演出制御基板130や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うON状態と停止するOFF状態とに切り替えるための電源スイッチ（状態切替手段に相当）を遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチをON状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機1の動作が開始する。なお、電源スイッチがOFF状態であっても主制御基板110へのバックアップ電源の供給は維持される。

40

【0124】

電断検出回路162は、遊技機1に供給される電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検出信号を主制御基板110に出力する。より具体的には、電断検出信号がハイレベルになるメインCPU110aは動作可能状態となり、電断検出信号

50

がローレベルになるとメインCPU110aは動作停止状態になる。

【0125】

バックアップ電源回路163は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断(停電)が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板110のメインRAM110cに対して供給する。これにより、電源断(停電)時においてもメインRAM110cや払出RAM121cの記憶内容が保持されることになり、電源断(停電)からの復旧後に遊技の制御状態を電源断(停電)前の状態に復旧させることができる。なお、払出制御基板120や演出制御基板130にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。

【0126】

(遊技状態の説明)

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、特別図柄の大当たり抽選に関する状態として「低確率遊技状態」と「高確率遊技状態」とを有し、第2始動口47が有する可動部材48に関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。この大当たり抽選に関する状態(低確率遊技状態、高確率遊技状態)と可動部材48に関する状態(非時短遊技状態、時短遊技状態)とは、それぞれの状態を関連させることもでき、独立させることもできる。つまり、

- (1) 「低確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合(第1特定遊技状態)と、
 - (2) 「低確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合(通常遊技状態)と、
 - (3) 「高確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合(第2特定遊技状態)と、
 - (4) 「高確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合(第3特定遊技状態)と、
- を設けることが可能になる。

なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機1の初期の遊技状態は、「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」に設定されており、この遊技状態を本実施形態においては「通常遊技状態」と称することにする。

【0127】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば1/2と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、大当たりの当選確率が、例えば1/59.8と高く設定された遊技状態をいう。したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいことになる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。

【0128】

本実施形態では、高確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「確変大当たり」という。また、低確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「通常大当たり」という。

【0129】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、普図ゲート44を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口47の開放時間が短く設定されやすい遊技状態をいう。例えば、普図ゲート44を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器62において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば30秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第2始動口47が例えば0.2秒間、開放態様に制御される。

【0130】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普図ゲート44を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の

10

20

30

40

50

第2始動口47の開放時間が例えば2.5秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態をいう。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たり当選する確率が例えば1/128と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たり当選する確率が例えば127/128と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普図ゲート44を遊技球が通過すると、第2始動口47が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

【0131】

なお、実施形態において、「時短遊技状態」は、「非時短遊技状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第2始動口47の開放時間および普通図柄抽選の当選確率が有利になるよう設定されている。しかしながら、「時短遊技状態」は、普通図柄の変動時間、第2始動口47の開放時間および普通図柄抽選の当選確率のいずれか1つのみが有利になるように設定されていてもよい。また、非時短遊技状態では、普通図柄の当たり抽選において当たり当選する確率が例えば0/128となるようにしてもよい。

10

【0132】

次に、図7乃至図15を参照して、メインROM110bに記憶されている各種のテーブルの詳細について説明する。

【0133】

(大当たり判定テーブル)

図7は、大当たりを発生させるか否かを判定する場合に参照される大当たり判定テーブルを示す図である。具体的には、図7(a)は、第1始動口45への遊技球の入賞(入球)に基づき実行される大当たり判定(抽選)において参照される第1特別図柄用の大当たり判定テーブルであり、図7(b)は、第2始動口47への遊技球の入賞(入球)に基づき実行される大当たり判定(大当たり抽選)において参照される第2特別図柄用の大当たり判定テーブルである。図7(a)と図7(b)のテーブルでは大当たり確率は同一であるが、図7(b)のテーブルでは小当たりが発生しない。

20

【0134】

図7(a)及び図7(b)に示すように、大当たり判定テーブルには、確率遊技状態と、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞(入球)したときに取得される大当たり判定用乱数値(判定情報)と、大当たり判定(抽選)の判定結果とが対応付けられている。

30

【0135】

メインCPU110aは、図7(a)に示す第1特別図柄用の大当たり判定テーブル又は図7(b)に示す第2特別図柄用の大当たり判定テーブルを参照し、現在の確率遊技状態と取得された大当たり判定用乱数値に基づいて、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の何れであるのかを判定する。

【0136】

例えば、図7(a)に示す第1特別図柄用の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であるときには、「7」、「8」という2個の大当たり判定用乱数値が「大当たり」と判定され、高確率遊技状態であるときには、「7」から「16」の10個の大当たり判定用乱数値が「大当たり」と判定される。また、低確率遊技状態及び高確率遊技状態であるときには、「50」、「100」、「150」、「200」という4個の大当たり判定用乱数値が「小当たり」と判定される。

40

【0137】

また、低確率遊技状態であるときには、「7」、「8」、「50」、「100」、「150」、「200」以外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定され、高確率遊技状態であるときには、「7」~「16」、「50」、「100」、「150」、「200」以外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定される。なお、意図的な電源断による大当たり判定用乱数値の初期化と所謂ぶら下がり基板との組み合わせによって大当たりを狙

50

い撃ちされる可能性があるため、「0」については必ず「ハズレ」に設定するようにしている。

【0138】

従って、大当たり判定用乱数値の乱数範囲が0から598であるから、低確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は1/299であり、高確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は5倍アップして1/59.8である。なお、大当たりと判定される確率は5倍に限られず、3倍や10倍といった任意の値に設定してもよい。

【0139】

(特別図柄決定テーブル)

図8は、大当たり判定(抽選)の判定結果に対応する特別図柄の停止図柄を決定する場合に参照される特別図柄決定テーブルを示す図である。具体的には、図8(a)は、大当たり(当選)と判定されたときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される大当たり用の特別図柄決定テーブルであり、図8(b)は、小当たり(当選)と判定されたときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される小当たり用の特別図柄決定テーブルであり、図8(c)は、ハズレ(当選)と判定されたときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照されるハズレ用の特別図柄決定テーブルである。

10

【0140】

図8(a)に示すように、大当たり用の特別図柄決定テーブルには、遊技球が入賞(入球)した始動口の種別(特別図柄表示器の種別)と、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞(入球)したときに取得される特別図柄決定用乱数値(判定情報)と、特別図柄の種類(種別)と、この特別図柄の種類(種別)を示す停止特図データと、特別図柄の種別を示す情報として演出制御基板130に送信される演出図柄指定コマンドとが対応付けられている。

20

【0141】

第1始動口45に対応付けられた特別図柄A及びBは、16ラウンドの確変大当たり遊技を発生させる特別図柄となっており、特別図柄C~Eは、13ラウンドの確変大当たり遊技を発生させる特別図柄となっており、特別図柄Fは、13ラウンドの通常大当たり遊技を発生させる特別図柄となっており、特別図柄Gは、2ラウンドの確変大当たりを発生させる特別図柄となっている。

【0142】

第2始動口47に対応付けられた特別図柄a~dは、16ラウンドの確変大当たり遊技を発生させる特別図柄となっており、大当たり特別図柄eは、16ラウンドの通常大当たりを発生させる特別図柄となっている。

30

【0143】

なお、特別図柄A~E、G、a~dによって発生する確変大当たり遊技の終了後は、時短遊技回数と高確率遊技回数が10000回に設定される第2特定遊技状態(所謂確率変動遊技状態)に移行するとともに、特別図柄G及びeによって発生する通常大当たり遊技の終了後は、時短回数が100回で高確率遊技回数が0回に設定される第1特定遊技状態(所謂時間短縮遊技状態)に移行することになる。

【0144】

図8(b)に示すように、小当たり用の特別図柄決定テーブルには、遊技球が入賞(入球)した始動口の種別(特別図柄表示器の種別)と、第1始動口45に遊技球が入賞(入球)したときに取得される特別図柄決定用乱数値と、特別図柄の種別(種類)と、特別図柄の種別を示す停止特図データと、特別図柄の種別を示す情報として演出制御基板130に送信される演出図柄指定コマンドが対応付けられている。

40

【0145】

第1始動口45に対応付けられた特別図柄H及びIは、ラウンド数が設定されていないが大当たり特別図柄Gと大入賞口50の開閉態様が同一となる小当たり遊技を発生させる特別図柄となっている。なお、大当たり遊技とは異なり、小当たり遊技の前後では遊技状態が変化しないように構成されている。

50

【0146】

図8(c)に示すように、ハズレ用の特別図柄決定テーブルには、遊技球が入賞(入球)した始動口の種別(特別図柄表示器の種別)と、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞(入球)したときに取得される特別図柄決定用乱数値と、特別図柄の種類(種別)と、特別図柄の種別を示す停止特図データと、特別図柄の種類を示す情報として演出制御基板130に送信される演出図柄指定コマンドが対応付けられている。

【0147】

第1始動口45に対応付けられた特別図柄j及び第2始動口47に対応付けられた特別図柄jは、大当たり遊技及び小当たり遊技のいずれも発生させることがない特別図柄となっている。なお、本発明の実施形態では、第1始動口45及び第2始動口47にそれぞれ1つのハズレ特別図柄が対応付けられているが、複数のハズレ特別図柄を対応付けるようにしてもよい。

10

【0148】

メインCPU110aは、図8に示す特別図柄決定テーブルを参照し、始動口の種別と、特別図柄決定用乱数値等に基づいて特別図柄の種類(停止特図データ)を決定し、決定した特別図柄の種類(停止特図データ)に基づいて、特別図柄の種類を示す情報としての演出図柄指定コマンドを決定する。

【0149】

ここで、演出図柄指定コマンドは、1コマンドが2バイトのデータで構成されており、制御コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、実行される制御コマンドの内容を示す1バイトのDATAデータとから構成される。このことは、後述する変動パターン指定コマンド等についても同様である。

20

【0150】

なお、特別図柄の種類(停止図柄データ)によって大当たり遊技の種類および大当たり遊技終了後の遊技状態が決定されるようになっているが、大当たり遊技の種類だけが決定されるようにしてもよいし、大当たり遊技終了後の遊技状態だけが決定されるようにしてもよい。

【0151】

(特別図柄用の変動パターン決定テーブル)

図9及び図10は、特別図柄の変動表示を行う場合に参照される特別図柄用の変動パターン決定テーブルを示す図である。具体的には、図9は、第1始動口45への遊技球の入賞(入球)に基づき第1特別図柄の変動表示を行う場合に参照される第1特別図柄用の変動パターン決定テーブルであり、図10は、第2始動口47への遊技球の入賞(入球)に基づき第2特別図柄の変動表示を行う場合に参照される第2特別図柄用の変動パターン決定テーブルである。

30

【0152】

図9及び図10に示すように、特別図柄用の変動パターン決定テーブルには、大当たり判定(抽選)の判定結果と、特別図柄の種類(停止図柄データ)と、第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入賞(入球)したときに取得されるリーチ判定用乱数値(判定情報)と、現在の第1保留記憶の個数である第1特別図柄保留数(U1)又は現在の第2保留記憶の個数である第2特別図柄保留数(U2)を示す保留球数と、第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入賞(入球)したときに取得される特図変動パターン決定用乱数値(判定情報)と、特別図柄の変動パターン(番号)と、特別図柄の変動時間と、特別図柄の変動パターンの種別を示す情報として演出制御基板130に送信される変動パターン指定コマンドとが対応付けられている。

40

【0153】

したがって、「特別図柄の変動パターン」とは、少なくとも大当たり判定(抽選)の判定結果及び特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。また、大当たり判定(抽選)の判定結果がハズレの場合にはリーチ判定用乱数値を参照するが、大当たりの場合には特殊な場合を除いてはリーチが発生するのでリーチ判定用乱数値を参照しないよう構成され

50

ている。なお、リーチ判定用乱数値及び特図変動パターン決定用乱数値は、乱数範囲が100(0~99)に設定されている。

【0154】

また、図9及び図10に示す特別図柄用の変動パターン決定テーブルでは、特別図柄の保留球数(U1又はU2)が多くなると、特別図柄の平均変動時間が短くなるように、変動パターン1(通常変動:変動時間12秒)よりも変動パターン2(短縮変動:変動時間3秒)が決定され易くなっている。また、図9に示す変動パターンテーブルでは、特別図柄の保留球数(U1またはU2)が多くなると、変動パターン3(ノーマルリーチ:変動時間20秒)よりも変動パターン4(通常変動:変動時間10秒)が決定され易くなっている。

10

【0155】

なお、特別図柄の保留球数(U1又はU2)としては最大で「4」が記憶されることはあるが、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留球数から1を減算した後に決定されることから、保留球数として「4」は設定されていない。

【0156】

メインCPU110aは、図9又は図10に示す特別図柄用の変動パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定(抽選)の判定結果、特別図柄の種類(停止図柄データ)、リーチ判定用乱数値、特別図柄の保留球数(U1又はU2)、特図変動パターン決定用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動時間を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄用の変動パターン指定コマンドが生成されて演出制御基板130に送信される。

20

【0157】

ここで、特別図柄用の変動パターン指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、コマンドの内容(機能)を示す1バイトのDATAデータとから構成されている。本実施形態では、MODEデータとして「E3H」であるときには第1始動口45に遊技球が入賞したことに対応する第1特別図柄表示器60の特別図柄用の変動パターン指定コマンドを示し、MODEデータとして「E4H」であるときには、第2始動口47に遊技球が入賞したことに対応する第2特別図柄表示器61の特別図柄用の変動パターン指定コマンドを示している。

30

【0158】

また、演出制御基板130では、後述するように、特別図柄の変動パターン(変動パターン指定コマンド)に基づいて、演出図柄70aの変動表示に関する演出内容等が決定される。図9及び図10に示す特別図柄用の変動パターン決定テーブルの最右欄には、参考として演出図柄70a等の演出内容(変動演出パターン)が記載されている。

【0159】

ここで、演出内容として、「通常変動」、「短縮変動」とは、複数の演出図柄70aがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味しており、通常変動と短縮変動とは、短縮変動が通常変動に比べて短い変動時間で終了する点で相違している。

【0160】

また、「リーチ」とは、大当たりを報知する演出図柄70aの組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄70aが変動を行うような、遊技者に大当たりの期待感を付与する変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄70aの組合せ(大当たり結果態様)として「777」の3桁の演出図柄70aの組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に2つの演出図柄70aが「7」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄70aが変動を行っている態様をいう。

40

【0161】

なお、「仮停止」とは、演出図柄70aが小さく揺れ動いたり、演出図柄70aが小さく変形したりして、遊技者に演出図柄70aが停止しているかのようにみせている(完全に停止していない)態様をいう。

【0162】

50

また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に2つの演出図柄70aが仮停止し、中央領域で残り1つの演出図柄70aが変動する大当たりの期待度が低いリーチを意味している。なお、本実施形態においては、「ノーマルリーチ」によって大当たりしないが、「ノーマルリーチ」によって大当たりするように構成してもよい。

【0163】

また、「SPリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチを意味している。例えば、仮停止していない中央領域の演出図柄70aが特殊な変動をしたり、特殊なキャラクタが表示されたりする様子をいう。

【0164】

また、「SPSPリーチ」とは、スーパーリーチの後に行われ、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチを意味している。

また、「全回転リーチ」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄70aの組合せが全て揃った状態で低速に変動する様子を意味し、本実施形態においては、大当たり抽選において当選したときにのみ実行されるリーチを意味している。

【0165】

なお、図9及び図10に示す特別図柄用の変動パターン決定テーブルは、遊技状態に拘らず参照されるが、複数の遊技状態毎に変動パターンの選択態様が異なる変動パターン決定テーブルを設けておき、その時の遊技状態に応じて参照する変動パターン決定テーブルを変更するようにしてもよい。

【0166】

(事前判定テーブル)

図11は、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得された判定情報(特別図柄の変動表示の結果)を特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に事前判定する場合に参照される事前判定テーブルを示す図である。

【0167】

図11に示すように、事前判定テーブルには、始動口の種別と、大当たり判定(抽選)の判定結果と、特別図柄の種類(停止図柄データ)と、第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入球したときに取得されるリーチ判定用乱数値(判定情報)と、第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入球したときに取得される特図変動パターン決定用乱数値(判定情報)と、予定変動パターン(番号)を示す始動口入賞指定コマンドが対応付けられている。

【0168】

ここで、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞(入球)時に取得された大当たり判定用乱数値によって「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の何れであるのかを事前に判定でき、特別図柄決定用乱数値によって特別遊技の種類と、高確率遊技状態への移行の有無も事前に判定することが可能となっている。

【0169】

さらに、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値によって演出内容(リーチの発生の有無、リーチの種類)等が事前に判定可能になるので、始動入賞情報(始動口入賞指定コマンドのDATA)には、大当たりの種別、演出内容(予定される変動パターン)の情報を定めることが可能となる。

【0170】

メインCPU110aは、図11に示す事前判定テーブルを参照し、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値に基づいて、「始動入賞情報」を決定する。そして、決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり判定の結果、大当たりの種別、予定変動パターン等を通知するための始動口入賞指定コマンドが生成されて演出制御基板130に送信される。

【0171】

この始動口入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、コマンドの内容(機能)を示す1バイトのDATAデータとから構成される。本

10

20

30

40

50

実施形態では、MODEデータとして「E6H」であるときには第1始動口45に遊技球が入賞したことに対応する始動口入賞指定コマンドを示し、MODEデータとして「E7H」であるときには、第2始動口47に遊技球が入賞したことに対応する始動口入賞指定コマンドを示している。

【0172】

なお、図11に示す事前判定テーブルは、図9及び図10に示す特別図柄用の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図11に示す事前判定テーブルは第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞（入球）時に用いられるのに対し、図9及び図10に示す特別図柄用の変動パターン決定テーブルは特別図柄の変動開始時に用いられると点で相違している。また、「保留球数」を参照するかしないかでも相違している。

10

【0173】

このため、図11に示す事前判定テーブルでは、大当たりの種別や変動パターンの種別は判別可能であるが、始動口の種別が「第1始動口」であって大当たり判定（抽選）の判定結果が「ハズレ」であってリーチ判定用乱数値が「0～89」の場合、始動口の種別が「第2始動口」であって大当たり判定（抽選）の判定結果が「ハズレ」であってリーチ判定用乱数値が「0～97」の場合は、予定変動パターンが変動パターン1～4となるが、予定変動パターンが「通常変動」、「短縮変動」、「ノーマルリーチ」の何れであるかは判別不能となっている。

【0174】

なお、図11に示す特別図柄の事前判定テーブルは、そのときの遊技状態に拘らず参照されるが、複数の遊技状態毎に変動パターンの選択態様が異なる事前判定テーブルを設けておき、その時の遊技状態に応じて参照する事前判定テーブルを変更するようにしてもよい。

20

【0175】

（遊技制御テーブル）

図12（a）は、大当たり判定（抽選）の判定結果として大当たり当選となった場合に、大当たり遊技（特別遊技状態）の進行を決定するための大当たり遊技制御テーブルを示す図であり、図12（b）は、大当たり判定（抽選）の判定結果として小当たり当選となった場合に、小当たり遊技（特別遊技状態）の進行を決定するための小当たり遊技制御テーブルを示す図である。

30

【0176】

図12（a）及び図12（b）に示すように、大当たり遊技制御テーブル及び小当たり遊技制御テーブルには、特別図柄に対応する停止図柄データと、特別遊技状態のオープニング時間と、大入賞口50の開閉態様を決定するための大入賞口開閉制御テーブルの番号と、特別遊技状態のエンディング時間とが対応付けられている。

【0177】

メインCPU110aは、大当たり遊技を発生させる場合に図12（a）に示す大当たり遊技制御テーブルを参照し、停止図柄データに基づいて、オープニング時間、大入賞口開閉制御テーブル、エンディング時間を決定することになる。なお、大入賞口開閉制御テーブルの種類を決定することで大当たり遊技におけるラウンド数が設定（決定）されることとなるため、図12（a）の最右欄には、大当たり遊技のラウンド数、大当たり遊技中の演出内容、大当たり遊技の種類、大当たり遊技終了後の演出状態等を補足的に記載している。

40

【0178】

また、メインCPU110aは、小当たり遊技を発生させる場合に図12（b）に示す小当たり遊技制御テーブルを参照し、停止図柄データに基づいて、オープニング時間、大入賞口開閉制御テーブル、エンディング時間を決定することになる。なお、図12（b）の最右欄には、小当たり遊技終了後の演出状態等を補足的に記載している。

【0179】

50

(大入賞口開閉制御テーブル)

図13は、特別遊技状態(大当たり遊技又は小当たり遊技)が発生する場合に参照される大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。図13に示すように、大入賞口開閉制御テーブルには、テーブルナンバー(TBL.No)と、ラウンド数を示すラウンド番号、1つのラウンド中に大入賞口50が開放する回数を示す特電作動番号(K)と、大入賞口50の開放時間と、大入賞口50の各開放間に大入賞口50を閉鎖する閉鎖時間(インターバル時間)が対応付けられている。

【0180】

メインCPU110aは、図13に示す大入賞口開閉制御テーブルを参照して大入賞口50の開閉態様(開閉パターン)を特定し、第1~第12大入賞口開閉制御テーブル(TBL.No=01~12)に基づいて第1~第12大当たり遊技を実行し、第13大入賞口開閉制御テーブル(TBL.No=13)に基づいて小当たり遊技を実行する。

10

【0181】

第1大入賞口開閉テーブル(TBL.No=01)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから13ラウンドまでは1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、14ラウンドから16ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第1大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、14ラウンドから16ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第1大当たり遊技は実質的に13ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

20

【0182】

第2大入賞口開閉テーブル(TBL.No=02)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから7ラウンドまでは1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、8ラウンドから16ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第2大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、8ラウンドから16ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第2大当たり遊技は実質的に7ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【0183】

なお、第1大当たり遊技と第2大当たり遊技は、7ラウンドの大入賞口50の開閉態様が同一となっているため、途中まではどちらの大当たり遊技であるかが把握し難いようになっている。そこで、第1大当たり遊技と第2大当たり遊技の発生時にどちらの大当たり遊技であるかを報知せず、7ラウンドと8ラウンドの間の大入賞口50の閉鎖期間(時間)において、大当たり遊技の種類が遊技者にとって有利な大当たり遊技に昇格するか否かを演出する昇格演出(ランクアップ演出)を例えば第1画像表示装置70(メイン液晶)で実行するようになっている。

30

【0184】

第1大当たり遊技中に実行される昇格演出(ラウンド中昇格演出)では、最終的に13ラウンドの大当たり遊技であることを示す報知が行われて8ラウンド以降に進み、第2大当たり遊技中に実行される昇格演出では、最終的に7ラウンドの大当たり遊技であることを示す報知が行われて8ラウンド以降に進む。このようにすることで、昇格演出に対する遊技者の期待感を高めている。なお、昇格演出の具体例については後述する。

40

【0185】

第3大入賞口開閉テーブル(TBL.No=03)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから13ラウンドまで1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させる第3大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行し、1ラウンドから13ラウンドまで大入賞口の開放時間が長くて賞球を獲得することが容易であるため、第3大当たり遊技は実質的に13ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【0186】

50

第4大入賞口開閉テーブル(TBL.No=04)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから8ラウンドまでは1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、9ラウンドから13ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第4大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、9ラウンドから13ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第4大当たり遊技は実質的に8ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【0187】

第5大入賞口開閉テーブル(TBL.No=05)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから4ラウンドまでは1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、5ラウンドから13ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第5大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、5ラウンドから13ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第5大当たり遊技は実質的に4ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

10

【0188】

なお、第3大当たり遊技、第4大当たり遊技及び第5大当たり遊技は、4ラウンドまでの大入賞口50の開放態様が同一となっているため、途中まではどの大当たり遊技であるかが把握し難いようになっている。また、第3大当たり遊技と第4大当たり遊技は、8ラウンドまでの大入賞口50の開放態様が同一となっているため、途中まではどの大当たり遊技であるかが把握し難いようになっている。

20

【0189】

そこで、第3大当たり遊技、第4大当たり遊技及び第5大当たり遊技の発生時にどの大当たり遊技であるかを報知せず、第3大当たり遊技及び第4大当たり遊技では第4ラウンドと第5ラウンドの間の大入賞口の閉鎖期間及び第8ラウンドと第9ラウンドの間の大入賞口の閉鎖期間、第5大当たり遊技では第4ラウンドと第5ラウンドの間の大入賞口の閉鎖期間において、賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続するか否かを演出する継続演出(ランクアップ演出)を例えば第1画像表示装置70(メイン液晶)で実行するようになっている。

【0190】

第3大当たり遊技中に実行される継続演出では、2回とも賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続することを示す報知が行われて次以降のラウンドに進み、第4大当たり遊技中に実行される継続演出では、1回目に賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続することを示す報知が行われて次以降のラウンドに進むが、2回目に賞球を獲得可能なラウンド遊技が終了することを示す報知が行われて次以降のラウンドに進み、第5大当たり遊技中に実行される継続演出では、賞球を獲得可能なラウンド遊技が終了することを示す報知が行われて次以降のラウンドに進む。このようにすることで、継続演出に対する遊技者の期待感を高めている。なお、継続演出の具体例については後述する。

30

【0191】

第6大入賞口開閉テーブル(TBL.No=06)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから4ラウンドまでは1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、5ラウンドから13ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第6大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行し、5ラウンドから13ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第6大当たり遊技は実質的に4ラウンドの通常大当たり遊技といえる。

40

【0192】

第7大入賞口開閉テーブル(TBL.No=07)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから2ラウンドまで1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第7大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技

50

の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、1ラウンドから2ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第7大当たり遊技は実質的に0ラウンドの突然確変大当たり遊技といえる。

【0193】

第8大入賞口開閉テーブル(TBL.No=08)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから16ラウンドまで1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させる第8大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行し、1ラウンドから16ラウンドまで大入賞口50の開放時間が長くて賞球を獲得することが容易であるため、第8大当たり遊技は実質的に16ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

10

【0194】

第9大入賞口開閉テーブル(TBL.No=09)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから13ラウンドまで1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、14ラウンドから16ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第9大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、14ラウンドから16ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第9大当たり遊技は実質的に13ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【0195】

第10大入賞口開閉テーブル(TBL.No=10)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから8ラウンドまで1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、9ラウンドから16ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第9大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、9ラウンドから16ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第10大当たり遊技は実質的に8ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

20

【0196】

第11大入賞口開閉テーブル(TBL.No=11)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから4ラウンドまで1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、5ラウンドから16ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第11大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、5ラウンドから16ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第11大当たり遊技は実質的に4ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

30

【0197】

第12大入賞口開閉テーブル(TBL.No=12)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、1ラウンドから4ラウンドまで1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、5ラウンドから16ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第12大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に通常変動遊技状態に移行し、5ラウンドから16ラウンドまでは大入賞口50の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第12大当たり遊技は実質的に4ラウンドの通常大当たり遊技といえる。

40

【0198】

第13大入賞口開閉テーブル(TBL.No=13)によれば、開閉部材51を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口50を、2回0.18秒まで開放させる小当たり遊技が実行される。なお、小当たり遊技の前後に遊技状態は変化しないが、大入賞口50の開放態様が第7大当たり遊技と同一であるため、小当たり遊技は2ラウンドの大当たり遊技を疑似したものであるといえる。

【0199】

なお、第7大当たり遊技と小当たり遊技は、大入賞口50の開放態様が同一となってい

50

るため、どちらが発生したのかが把握し難いようになっている。そこで、第7大当たり遊技と小当たり遊技の終了後に、確率変動状態となっていることを期待させる確変潜伏演出を例えば第1画像表示装置70（メイン液晶）で所定期間（所定期数の変動表示が実行されるまで、終了抽選に当選するまで、所定期数の変動表示が実行された後に終了抽選に当選するまで等）に亘って実行するようになっている。このようにすることで、確率変動状態に移行しているかもしれないという遊技者の期待感を高めている。

【0200】

ここで、上述した第1大当たり遊技から第12大当たり遊技では、開放時間が経過するまでに、規定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口50に入賞すると、開放時間が経過していなくても大入賞口50が閉鎖されて1つのラウンドの遊技が終了するようになっている。また、小当たり遊技では、大入賞口50の2回目の開放時間が経過するまでに、規定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口50に入賞すると、開放時間が経過していなくても大入賞口50が閉鎖されて小当たり遊技が終了するようになっている。

10

【0201】

（遊技状態設定テーブル）

図14は、大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定（決定）するための遊技状態設定テーブルを示す図である。図14に示すように、遊技状態設定テーブルには、大当たり遊技が発生させた変動表示の実行契機となった始動口の種別と、特別図柄の停止図柄データと、時短遊技状態と、時短遊技回数（J）と、確率遊技状態と、高確率遊技回数（X）とが対応付けられている。

20

【0202】

メインCPU110aは、図14に示す遊技状態設定テーブルを参照し、大当たり終了時に始動口の種別と特別図柄の停止図柄データに基づいて、時短遊技状態と時短遊技回数（J）と確率遊技状態と高確率遊技回数（X）を決定する。なお、確率遊技状態として低確率遊技状態が決定された場合には高確率遊技回数（X）は決定されない。

【0203】

本実施形態における図14に示す遊技状態設定テーブルの特徴としては、停止図柄データ10～13の場合と停止図柄データ20～22の場合に、時短遊技回数（J）と高確率遊技回数（X）とが無限に設定されるのではなく、10000回に設定される点が挙げられる。ただし、高確率遊技状態では10000回の大当たり判定（抽選）が行われるまでに大当たり当選する確率が極めて高いため、実質的には大当たり判定（抽選）で大当たりと判定されるまで時短遊技状態と高確率遊技状態が継続するともいえる。

30

【0204】

（普通図柄用の当たり判定テーブル）

図15（a）は、普図ゲート44への遊技球の通過（入球）に基づき実行される当たり判定（抽選）において参照される普通図柄用の当たり判定テーブルである。図15（a）に示すように、当たり判定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普図ゲート44を遊技球が通過したときに取得される当たり判定用乱数値と、当たり判定用乱数値の判定結果とが対応付けられている。

【0205】

例えば、図15（a）に示す当たり判定テーブルによれば、非時短遊技状態であるときには、「127」という1個の当たり判定用乱数値が当たりと判定され、時短遊技状態であるときには「1」から「127」の127個の当たり判定用乱数値が当たりと判定される。従って、非時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は1/128であり、時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は127/128である。

40

【0206】

（普通図柄用の停止図柄決定テーブル）

図15（b）は、当たり判定（抽選）の判定結果に対応する普通図柄の停止図柄を決定するための普通図柄の停止図柄決定テーブルである。図15（b）に示すように、停止図柄決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、当たり判定（抽選）の結果を示す当たり判

50

定結果と、普図ゲート 4 4 を遊技球が通過したときに取得される普通図柄決定用乱数値を判定するための当たり図柄判定値と、判定結果となる普通図柄の種類（種別）と、普通図柄の種類を示す停止普図データと、普通図柄の種類を示す情報として演出制御基板 1 3 0 に送信される普図指定コマンドが対応付けられている。

【 0 2 0 7 】

普通図柄 0 は、第 2 始動口 4 7 の可動部材 4 8 を所定態様で開放させる補助遊技を発生させないハズレの普通図柄となっており、普通図柄 1 ~ 3 は、第 2 始動口 4 7 の可動部材 4 8 を所定態様で開放させる補助遊技を発生させる当たりの普通図柄となっており、普通図柄 1 ~ 3 はそれぞれ第 2 始動口 4 7 の開放態様が異なるように設定されている。

【 0 2 0 8 】

（普通図柄用の変動パターン決定テーブル）

図 1 5 (c) は、普通図柄の変動表示を行う場合に参照される普通図柄用の変動パターン決定テーブルを示す図である。図 1 5 (c) に示すように、普通図柄用の変動パターン決定テーブルには、遊技状態と、当たり判定（抽選）の判定結果と、普図変動パターン決定用乱数値と、普通図柄の変動時間と、普通図柄の変動パターンの種別を示す情報として演出制御基板 1 3 0 に送信される普図変動指定コマンドとが対応付けられている。

【 0 2 0 9 】

したがって、「普通図柄の変動パターン」少なくとも当たり判定（抽選）の判定結果及び普通図柄の変動時間を特定可能なものといえる。図 1 5 (c) に示す普通図柄の変動パターン決定テーブルでは、非時短遊技状態の場合に比べて時短遊技状態の場合の方が普通図柄の変動時間が短くなるように設定されており、時短遊技状態では短いスパンで第 2 始動口 4 7 が開放される。なお、非時短遊技状態と時短遊技状態とで普通図柄の変動時間を同一にしてもよい。

【 0 2 1 0 】

（第 2 始動口の開放態様決定テーブル）

図 1 5 (d) は、補助遊技が発生して第 2 始動口 4 7 を開放する場合に参照される第 2 始動口の開放態様決定テーブルを示す図である。図 1 5 (d) に示すように、第 2 始動口の開放態様決定テーブルには、停止普図データと、第 2 始動口 4 7 の最大開放回数と、当たり遊技（補助遊技）のオープニング時間と、第 2 始動口 4 7 の 1 回目の開放時間と閉鎖時間と 2 回目の開放時間と閉鎖時間とが対応付けられている。

【 0 2 1 1 】

停止図柄データ 0 1（普通図柄 1）は、第 2 始動口 4 7 の可動部材 4 8 を 1 回（0 . 2 秒）だけ開放状態に変換する（第 2 始動口 4 7 のショート開放を行う）第 1 補助遊技を発生させる普通図柄となっており、停止図柄データ 0 2（普通図柄 2）は、第 2 始動口 4 7 の可動部材 4 8 を 2 回（0 . 2 秒と 3 秒）に亘って開放状態に変換する（第 2 始動口 4 7 のロング開放を行う）第 2 補助遊技を発生させる普通図柄となっており、停止図柄データ 0 3（普通図柄 3）は、第 2 始動口 4 7 の可動部材 4 8 を 2 回（2 . 5 秒と 2 . 5 秒）に亘って開放状態に変換する（第 2 始動口のロング開放を行う）第 3 補助遊技を発生させる普通図柄となっている。

【 0 2 1 2 】

（各種記憶領域）

図 1 6 は、メイン R A M 1 1 0 c に設定される各種記憶領域を示す図である。具体的には、図 1 6 (a) は、第 1 始動口 4 5 及び / 又は第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞（入球）した場合に各種の情報が記憶される特別図柄保留記憶領域を示す図であり、図 1 6 (b) は、特別図柄記憶領域の各記憶部の構成を示す図であり、図 1 6 (c) は、普図ゲート 4 4 を遊技球が通過した場合に各種の情報が記憶される普通図柄保留記憶領域であり、図 1 6 (d) は、普通図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を示す図である。

【 0 2 1 3 】

図 1 6 (a) に示すように、特別図柄保留記憶領域は、第 1 特別図柄保留記憶領域と、第 2 特別図柄保留記憶領域と、特別図柄当該記憶領域とに分かれており、第 1 特別図柄保

10

20

30

40

50

留記憶部及び第2特別図柄保留記憶領域は、それぞれ第1記憶部から第4記憶部まで分かれており、特別図柄当該記憶領域は第0記憶部によって構成されている。

【0214】

なお、第1特別図柄保留記憶領域の第1記憶部、第2記憶部、第3記憶部及び第4記憶部は、第1保留アイコン表示領域71Cの第1表示部71C1、第2表示部71C2、第3表示部71C3及び第4表示部71C4にそれぞれ対応する。また、第2特別図柄保留記憶領域の第1記憶部、第2記憶部、第3記憶部及び第4記憶部が第2保留アイコン表示領域71Dの第1表示部71D1、第2表示部71D2、第3表示部71D3及び第4表示部71D4にそれぞれ対応する。さらに、特別図柄当該記憶領域の第0記憶部は、当該変動アイコン表示領域71Eに対応する。

10

【0215】

図16(b)に示すように、各記憶部は、大当たり判定用乱数値を記憶するための大当たり判定用乱数記憶領域と、特別図柄決定用乱数値を記憶するための特別図柄決定用乱数記憶領域と、リーチ判定用乱数値を記憶するためのリーチ判定用乱数記憶領域と、特図変動パターン決定用乱数値を記憶するための特図変動パターン決定用乱数記憶領域とに分かれている。

【0216】

そして、第1始動口45に遊技球が入賞(入球)した場合に、第1特別図柄保留記憶領域のうち乱数が記憶されていない記憶部の中で最も番号の小さい記憶部に特図判定情報(大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値)が記憶される。また、第2始動口47に遊技球が入球した場合には、第2特別図柄保留記憶領域のうち乱数が記憶されていない記憶部の中で最も番号の小さい記憶部に特図判定情報(大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値)が記憶される。

20

【0217】

特別図柄当該記憶領域の第0記憶部は、第1特別図柄保留記憶領域又は第2特別図柄保留記憶領域のうち特別図柄の変動表示の開始条件が成立した方の記憶領域の第1記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされることで、現在の特別図柄の変動表示に関する特図判定情報が記憶されることになる。

【0218】

図16(c)に示すように、普通図柄保留記憶領域は、第0記憶部から第4記憶部まで分かれており、図16(d)に示すように、各記憶部は、当たり判定用乱数値を記憶するための当たり判定用乱数記憶領域と、普通図柄決定用乱数値を記憶するための普通図柄決定用乱数記憶領域と、普図変動パターン決定用乱数値を記憶するための普図変動パターン決定用乱数記憶領域とに分かれている。

30

【0219】

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【0220】

(主制御基板のメイン処理)

図17を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図17は、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。

40

【0221】

電源基板160から電源電圧が供給されると、メインCPU110aにシステムリセットが発生し、メインCPU110aは以下のメイン処理を行う。

【0222】

まず、メインCPU110aは、ステップS10において、後述する初期化処理を行う。この処理において、メインCPU110aは、電源投入に応じてメインROM110bから起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM110cに記憶されるフラグなどを初期化する処理を行うが、詳細は後述する。

【0223】

50

メインCPU110aは、ステップS20において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値および特別図柄決定用乱数値を更新する処理を行い、ステップS30において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

【0224】

次に、メインCPU110aは、ステップS40において電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板160の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合（ステップS40：No）には、ステップS20に移行し、電断検出信号が入力された場合（ステップS40：Yes）には、ステップS41に移行する。

10

【0225】

メインCPU110aは、ステップS41において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップS42において、払出制御基板120に対して電源遮断の処理を開始したことを通知するための電源遮断の通知コマンドを送信する処理を行う。

【0226】

続いて、メインCPU110aは、ステップS43において、電源遮断の通知コマンドを受信した払出制御基板120から送信されてくる未払出の払出数指定コマンドを受信する処理を行う。なお、未払出の払出数指定コマンドとは、電源遮断の通知コマンドを受信した際に払出制御基板120の払出RAM121cに記憶されている遊技球の残り払出数を示すコマンドである。

20

【0227】

メインCPU110aは、ステップS44において、メインRAM110cに記憶される払出カウンタに払出制御基板120から受信した未払出の払出数指定コマンドにより特定される残り払出数をセーブ（記憶）し、ステップS45において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップS46において、メインRAM110cのチェックサムを算出して所定の記憶領域に記憶させる処理を行い、ステップS47において、電断からの復旧時に参照するバックアップフラグをONする処理を行い、ステップS48において、RAMアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

【0228】

30

（主制御基板の初期化処理）

図18を用いて、主制御基板110の初期化処理を説明する。図18は、主制御基板における初期化処理を示すフローチャートである。

【0229】

メインCPU110aは、ステップS10-1において、払出制御基板120や演出制御基板130の方が早くに起動が完了するように1000msの時間待ちを行い、ステップS10-2においてメインRAM110cへのアクセスを許可する。

【0230】

次に、メインCPU110aは、ステップS10-3において、RAMクリアスイッチ55aがONしているか否かの判定を行う。そして、RAMクリアスイッチ55aがONしていない場合（S10-3：No）には、ステップS10-4に処理を移し、RAMクリアスイッチ55aがONしている場合（S10-3：Yes）には、ステップS10-11に処理を移す。

40

【0231】

メインCPU110aは、ステップS10-4において、メインRAM110cに記憶されるバックアップフラグがONか否かの判定を行う。バックアップフラグがONの場合（S10-4：Yes）には、ステップS10-5に処理を移し、バックアップフラグがONでない場合（S10-4：No）には、ステップS10-11に処理を移す。

【0232】

メインCPU110aは、ステップS10-5において、メインRAM110cのチェ

50

ックサムを算出し、ステップS 1 0 - 6において、メインRAM 1 1 0 cに記憶されるチェックサムと算出したチェックサムとを比較し、チェックサムが正常か否かの判定を行う。チェックサムが正常の場合(S 1 0 - 6 : Y e s)には、ステップS 1 0 - 7に処理を移し、チェックサムが正常でない場合(S 1 0 - 6 : N o)には、電源断前の制御状態に正常に復帰できないものとしてステップS 1 0 - 1 1に処理を移す。

【 0 2 3 3 】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 0 - 7において、メインRAM 1 1 0 cに記憶されるバックアップフラグ及びチェックサムをクリアし、ステップS 1 0 - 8において電源復旧時のメインRAM 1 1 0 cの設定処理を行う。この設定処理を行うことで遊技の進行状態(制御状態)が電源断前の状態に復帰(復旧)するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる(制御状態復帰手段に相当)。

10

【 0 2 3 4 】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 0 - 9において、電源復旧指定コマンドを送信する処理を行う。具体的には、ステップS 1 0 - 8において、復旧した現在の遊技状態を参照し、現在の遊技状態に対応する電源復旧指定コマンド(後述する客待ち用の電源復旧指定コマンド、特図変動中用の電源復旧指定コマンド、大当たり中用の電源復旧指定コマンド、小当たり中用の電源復旧指定コマンドの何れか)を演出制御基板1 3 0に送信する。これにより、演出制御基板1 3 0では現在の遊技状態を把握することが可能となる。

【 0 2 3 5 】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 0 - 1 0において、固有情報信号を送信する処理を行う。具体的には、固有情報信号として遊技機1の製造元を識別するためのメーカーコードと、遊技機1の機種を識別するための型式コード、主制御ワンチップマイコン1 1 0 mの所定の記憶部に記憶された固有ID等からなる3 9バイトの固有情報をシリアルデータとして3秒間に亘って遊技情報出力端子板9 0から出力する。

20

【 0 2 3 6 】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 0 - 1 1において、メインRAM 1 1 0 c及びスタック領域の記憶内容をクリアし、ステップS 1 0 - 1 2において、電源投入時のメインRAM 1 1 0 cの設定処理を行う。この設定処理を行うことで遊技の進行状態(制御状態)が初期化されるので、遊技機1の出荷時の状態から遊技を行うことが可能となる。

【 0 2 3 7 】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 0 - 1 3において、電源投入指定コマンドを送信する処理を行う。具体的には、メインRAM 1 1 0 cをクリア(初期化)したことを示す電源投入指定コマンドを演出制御基板1 3 0に送信する。これにより、演出制御基板1 3 0では遊技の進行状態(制御状態)が初期化されたことを把握することが可能となる。

30

【 0 2 3 8 】

メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 0 - 1 4において、固有情報信号を送信する処理を行う。具体的には、固有情報信号として遊技機1の製造元を識別するためのメーカーコードと、遊技機1の機種を識別するための型式コード、主制御ワンチップマイコン1 1 0 mの所定の記憶部に記憶された固有ID等からなる3 9バイトの固有情報をシリアルデータとして3秒間に亘って遊技情報出力端子板9 0から出力する。

40

【 0 2 3 9 】

なお、ステップS 1 0 - 1 0とステップS 1 0 - 1 4とで異なる固有情報信号を送信するようにしてもよく、その場合にはステップS 1 0 - 1 0においてメーカーコード、型式コード、固有IDの少なくとも1つを送信し、ステップS 1 0 - 1 4においてメーカーコード、型式コード、固有IDの全てを送信するようにするとよい。

【 0 2 4 0 】

続いて、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 1 0 - 1 5において、メインRAM 1 1 0 cに記憶される払出カウンタを参照し、ステップS 1 0 - 1 6において、払出カウンタにより特定される残り払出数に対応する初期の払出数指定コマンドを払出制御基板1 2 0に送信する処理を行う。これにより、払出制御基板1 2 0では電断時に払い出していた遊

50

技球の残り払出数を把握（特定）することが可能となり、遊技球払出装置 100 から残り払出数を適切に払い出させることが可能となる。

【0241】

メインCPU 110aは、ステップS10-17において、CTC（カウンタタイマサーキット）の起動処理を行い、ステップS10-18において、乱数回路の起動処理を行い、ステップS10-19において割込みを許可する。この処理を終了すると今回の初期化処理を終了する。

【0242】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図19を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。図19は、主制御基板110における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に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（4ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。

10

【0243】

まず、メインCPU 110aは、ステップS100において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップS110において、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、可動部材48の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、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、始動口開放タイマカウンタ、始動口閉鎖タイマカウンタなどのカウンタから1を減算する処理を行う。

20

【0244】

メインCPU 110aは、ステップS120において、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値の更新を行う特定乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数値および乱数カウンタを+1加算して更新する。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、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

30

【0245】

メインCPU 110aは、ステップS130において、ステップS30と同様に、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、普通図柄決定用初期値乱数値を更新する初期値乱数値更新処理を行う。

【0246】

メインCPU 110aは、ステップS200において、一般入賞口検出スイッチ43a、大入賞口検出スイッチ50a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、ゲート検出スイッチ44a、通過検出スイッチ52a等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所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図20を用いて後述する。

40

【0247】

メインCPU 110aは、ステップS300において、特別図柄記憶判定（大当たり判定など）、特別図柄の表示制御、大入賞口50（開閉部材51）の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図27を用いて後述する。

【0248】

メインCPU 110aは、ステップS400において、普通図柄記憶判定（当たり判定など）、普通図柄の表示制御、第2始動口47（可動部材48）の開閉制御等を行うための普図普電制御処理を行うが、詳細は後述する。

【0249】

次に、メインCPU 110aは、ステップS500において、払出制御基板120の払出状態を確認するための払出状態の確認コマンドを払出制御基板120に送信したり、そ

50

それぞれの賞球カウンタ（3個用の賞球カウンタ、10個用の賞球カウンタ、15個用の賞球カウンタ）を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板120に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板120が遊技球払出装100から賞球を払い出すための制御を実行する。

【0250】

メインCPU110aは、ステップS600において、磁気検出センサ53a及び電波検出センサ54aからの入力信号に基づいて、磁気異常や電波異常の発生を判定し、磁気異常用のエラー指定コマンドや電波異常用のエラー指定コマンドを演出制御基板130に送信するための準備を行う異常判定処理を行うが、詳細は後述する。

【0251】

メインCPU110aは、ステップS700において、遊技情報出力端子板90から出力する外部情報データ（遊技情報）、第2始動口開閉ソレノイド48bに出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド51bに出力する大入賞口開閉データ、特別図柄表示器60、61に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器62に出力する普通図柄表示データ、特別図柄保留表示器63、64に出力する特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示器65に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

【0252】

メインCPU110aは、ステップS800において、上記ステップS700で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メインRAM110cの払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払出制御基板120に送信する払出コマンド送信処理や、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払出制御基板120や演出制御基板130に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。

【0253】

なお、主制御基板110から払出制御基板120に送信されるコマンドの種類については図42を用いて後述し、主制御基板110から演出制御基板130に送信されるコマンドの種類については図43及び図44を用いて後述する。

【0254】

メインCPU110aは、ステップS900において、ステップS100で退避した情報をメインCPU110aのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【0255】

（主制御基板の入力制御処理）

図20を用いて、主制御基板110の入力制御処理を説明する。図20は、主制御基板110における入力制御処理を示すフローチャートである。

【0256】

メインCPU110aは、ステップS210において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口43に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図21を用いて後述する。

【0257】

メインCPU110aは、ステップS220において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、大入賞口検出スイッチ50aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口50に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図22を用いて後述する。

【0258】

メインCPU110aは、ステップS230において、第1始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第1始動口検出スイッチ入力処理では、第1始動口検出スイッチ45aか

10

20

30

40

50

らの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1始動口45に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図23を用いて後述する。

【0259】

メインCPU110aは、ステップS240において、第2始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第2始動口検出スイッチ入力処理では、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第2始動口47に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図24を用いて後述する。

【0260】

メインCPU110aは、ステップS250において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。このゲート検出スイッチ入力処理では、ゲート検出スイッチ44aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が普図ゲート44を通過したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図25を用いて後述する。

10

【0261】

メインCPU110aは、ステップS260において、入賞確認処理を行う。この入賞確認処理では、通過検出スイッチ52aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が入賞球流路52を通過したか否かを判定し、所定のデータをセットする。詳しくは、図26を用いて後述する。本処理が終了すると、今回の入力制御処理を終了する。

【0262】

(主制御基板の一般入賞口検出スイッチ入力処理)

図21を用いて、主制御基板110の一般入賞口検出スイッチ入力処理を説明する。図21は、主制御基板110における一般入賞口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

20

【0263】

まず、メインCPU110aは、ステップS210-1において、一般入賞口検出スイッチ43aからの検出信号を入力したか否かを判定する。一般入賞口検出スイッチ43aからの検出信号を入力した場合(S210-1:Yes)には、ステップS210-2に処理を移し、一般入賞口検出スイッチ43aからの検出信号を入力しなかった場合(S210-1:No)には、今回の一般入賞口検出信号入力処理を終了する。

【0264】

メインCPU110aは、ステップS210-2において、賞球のために用いる10個用の賞球カウンタに10個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップS210-3において、入賞口に入賞(入球)した遊技球の個数を示す入賞球カウンタ(D)に「1」を加算して更新(D=D+1)し、今回の一般入賞口検出信号入力処理を終了する。

30

【0265】

(主制御基板の大入賞口検出スイッチ入力処理)

図22を用いて、主制御基板110の大入賞口検出スイッチ入力処理を説明する。図22は、主制御基板110における大入賞口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【0266】

まず、メインCPU110aは、ステップS220-1において、大入賞口検出スイッチ50aからの検出信号を入力したか否かを判定する。大入賞口検出スイッチ50aからの検出信号を入力した場合(S220-1:Yes)には、ステップS220-2に処理を移行し、大入賞口検出スイッチ50aからの検出信号を入力しなかった場合(S220-1:No)には、今回の大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

40

【0267】

メインCPU110aは、ステップS220-2において、賞球のために用いる15個用の賞球カウンタに15個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップS220-3において、入賞口に入賞(入球)した遊技球の個数を示す入賞球カウンタ(D)に「1」を加算して更新(D=D+1)する。

50

【0268】

メインCPU110aは、ステップS220-4において、現在の遊技進行が特別遊技状態（大当たり遊技、小当たり遊技）中であるか否かを判定する。特別遊技状態中である場合（S220-4：Yes）には、ステップS220-10に処理を移行し、特別遊技状態中でない場合（S220-4：No）には、ステップS220-5に処理を進める。

【0269】

メインCPU110aは、ステップS220-5において、入賞可能期間外に特定入賞口（第2始動口47、大入賞口50）に入賞（入球）した遊技球の個数を示す不正判定用のカウンタ（E）に「1」を加算して更新（E = E + 1）し、ステップS220-6において、不正判定用のカウンタ（E）が規定個数（10個）よりも多いか否かを判定する（エラー判定手段に相当）。規定個数（10個）よりも多い場合（S220-6：Yes）には、ステップS220-7に処理を移行し、規定個数（10個）以下の場合（S220-6：No）には、今回の大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

10

【0270】

メインCPU110aは、ステップS220-7において、入賞可能期間外に遊技球が入賞（入球）する不正入賞（入球）が発生したものと不正入賞用のエラー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。これにより、不正入賞用のエラー指定コマンドが演出制御基板130に送信され、不正入賞用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、後述する不正入賞のエラー報知を行って不正入賞が発生した旨を報知する。

20

【0271】

メインCPU110aは、ステップS220-8において、不正入賞（入球）が発生したことを示す不正入賞信号を出力するための外部情報データ（出力データ）をメインRAM110cの所定の領域にセットする。これにより、不正入賞信号が遊技情報出力端子板90から出力され、外部の装置では不正入賞が発生したことを把握（特定）することが可能となる。

【0272】

メインCPU110aは、ステップS220-9において、不正判定用のカウンタ（E）を0クリアして、今回の大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。このように、不正判定用のカウンタ（E）の値を0クリアしておくことで、次に大入賞口検出スイッチ入力処理が実行されたとしても、直ちに不正入賞用のエラー指定コマンドや不正入賞信号が送信されることはない。

30

【0273】

メインCPU110aは、ステップS220-10において、特別遊技状態（大当たり遊技）中に大入賞口50に入賞（入球）した遊技球の個数を示す大入賞口入賞球カウンタ（C）に「1」を加算して更新（C = C + 1）し、今回の大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0274】

（主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理）

図23を用いて、主制御基板110の第1始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図23は、主制御基板110における第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。

40

【0275】

まず、メインCPU110aは、ステップS230-1において、第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力したか否かを判定する。第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力した場合（ステップS230-1：Yes）には、ステップS230-2に処理を移し、第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力しなかった場合（ステップS230-1：No）には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0276】

50

メインCPU110aは、ステップS230-2において、賞球のために用いる3個用の賞球カウンタに3個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップS230-3において、入賞口に入賞(入球)した遊技球の個数を示す入賞球カウンタ(D)に「1」を加算して更新(D = D + 1)する。

【0277】

メインCPU110aは、ステップS230-4において、第1特別図柄保留記憶領域に記憶されている第1保留記憶の個数である第1特別図柄保留数(U1)が4未満であるか否かを判定する。第1特別図柄保留数(U1)が4未満であった場合(ステップS230-4: Yes)には、ステップS230-5に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)が4未満でない場合(ステップS230-4: No)には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

10

【0278】

メインCPU110aは、ステップS230-5において、第1特別図柄保留数(U1)に「1」を加算して更新(U1 = U1 + 1)する処理を行い、ステップS230-6において、大当たり判定用乱数値を取得し、第1特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した大当たり判定用乱数値を記憶する。

【0279】

メインCPU110aは、ステップS230-7において、特別図柄決定用乱数値を取得し、第1特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特別図柄決定用乱数値を記憶し、ステップS230-8において、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値を取得し、第1特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得したリーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値を記憶する。

20

【0280】

以上により、第1特別図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値等からなる第1保留記憶(判定情報)が記憶されることになる(判定情報取得手段、判定情報記憶手段に相当)。

30

【0281】

メインCPU110aは、ステップS230-9において、第1事前判定処理を行う。この第1事前判定処理では、図11に示す事前判定テーブルを参照し、今回取得した大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値等の判定情報に基づいて、新たに記憶された第1保留記憶(判定情報)の判定結果を当該第1保留記憶に基づく特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に演出制御基板130に通知するための第1始動入賞情報を決定する。

【0282】

メインCPU110aは、ステップS230-10において、上記ステップS230-9の第1事前判定処理で決定された第1始動入賞情報に対応する第1始動口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。

40

【0283】

これにより、第1始動入賞情報を第1始動口入賞指定コマンドとして演出制御基板130へ送信することができ、第1始動口入賞指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、第1始動口入賞指定コマンドを解析し、当該第1始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される1又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する連続予告演出や該当する保留アイコンの表示態様を特別表示態様に変化させる保留変化予告演出などの先読み予告演出を実行することができる。なお、先読み予告演出は、画像表示装置、音声出力装置9、枠用照明装置10、可動演出部材73及び盤用照明装置74のうちの1つ又は複数を用いて行われ

50

る。

【0284】

メインCPU110aは、ステップS230-11において、第1特別図柄保留記憶領域に記憶されている第1保留記憶の個数である第1特別図柄保留数(U1)を参照し、上記ステップS230-5で更新された第1特別図柄保留数(U1)に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0285】

(主制御基板の第2始動口検出スイッチ入力処理)

図24を用いて、主制御基板110の第2始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図24は、主制御基板110における第2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。

【0286】

まず、メインCPU110aは、ステップS240-1において、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力したか否かを判定する。第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力した場合(ステップS240-1:Yes)には、ステップS240-2に処理を移し、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力しなかった場合(ステップS240-1:No)には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0287】

メインCPU110aは、ステップS240-2において、賞球のために用いる3個用の賞球カウンタに3個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップS240-3において、入賞口に入賞(入球)した遊技球の数を示す入賞球カウンタ(D)に「1」を加算して更新($D = D + 1$)する。

【0288】

メインCPU110aは、ステップS240-4において、補助遊技(当たり状態)中であるか否かを判定する。補助遊技中である場合(ステップS240-4:Yes)にはステップS240-10に処理を移し、補助遊技(当たり状態)中でない場合(ステップS240-4:No)には、ステップS240-5に処理を移す。

【0289】

メインCPU110aは、ステップS240-5において、入賞可能期間外に特定入賞口(第2始動口47、大入賞口50)に入賞(入球)した遊技球の個数を示す不正判定用のカウンタ(E)に「1」を加算して更新($E = E + 1$)する。

【0290】

メインCPU110aは、ステップS240-6において、不正判定用のカウンタ(E)の値が規定個数(10個)よりも多いか否かを判定する(エラー判定手段に相当)。規定個数(10個)よりも多い場合(ステップS240-6:Yes)には、ステップS240-7に処理を移し、規定個数(10個)以下の場合(ステップS240-6:No)には、ステップS240-11に処理を移す。

【0291】

メインCPU110aは、ステップS240-7において、入賞可能期間外に遊技球が入賞(入球)する不正入賞(入球)が発生したものと不正入賞用のエラー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。不正入賞用のエラー指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130が不正入賞のエラー報知を行うことで不正入賞が発生した旨が報知される。

【0292】

メインCPU110aは、ステップS240-8において、不正入賞(入球)が発生したことを示す不正入賞信号を出力するための外部情報データ(出力データ)をメインRAM110cの所定の領域にセットする。これにより、不正入賞信号が遊技情報出力端子板90から出力され、外部の装置では不正入賞が発生したことを把握(特定)することが可

10

20

30

40

50

能となる。

【0293】

メインCPU110aは、ステップS240-9において、不正判定用のカウンタ(E)の値を0クリアする。このように、不正判定用のカウンタ(E)の値を0クリアしておくことで、次に第2始動口検出スイッチ入力処理が実行されたとしても、直ちに不正入賞用のエラー指定コマンドや不正入賞信号が送信されることはない。

【0294】

メインCPU110aは、ステップS240-10において、補助遊技(当たり遊技)中に第2始動口47に入賞(入球)した遊技球の個数を示す第2始動口用の入賞球カウンタ(L)に「1」を加算して更新(L=L+1)する。

10

【0295】

メインCPU110aは、ステップS240-11において、第2特別図柄保留記憶領域に記憶されている第2保留記憶の個数である第2特別図柄保留数(U2)が4未満であるか否かを判定する。第2特別図柄保留数(U2)が4未満であった場合(ステップS240-11:Yes)には、ステップS240-12に処理を移し、第2特別図柄保留数(U2)が4未満でない場合(ステップS240-11:No)には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0296】

メインCPU110aは、ステップS240-12において、第2特別図柄保留数(U2)に「1」を加算して更新(U2=U2+1)する処理を行い、ステップS240-13において、大当たり判定用乱数値を取得し、第2特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した大当たり判定用乱数値を記憶する。

20

【0297】

メインCPU110aは、ステップS240-14において、特別図柄決定用乱数値を取得し、第2特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特別図柄決定用乱数値を記憶する。

【0298】

メインCPU110aは、ステップS240-15において、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値を取得して、第2特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得したリーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値を記憶する。

30

【0299】

以上により、第2特別図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値等からなる第2保留記憶(判定情報)が記憶されることになる(判定情報取得手段及び判定情報記憶手段に相当)。

【0300】

メインCPU110aは、ステップS240-16において、第2事前判定処理を行う。この第2事前判定処理では、図11に示す事前判定テーブルを参照し、今回取得した大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値等に基づいて、新たに記憶された第2保留記憶(判定情報)の判定結果を当該第2保留記憶に基づく特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に演出制御基板130に通知するための第2始動入賞情報を決定する。

40

【0301】

メインCPU110aは、ステップS240-17において、上記ステップS240-16の第2事前判定処理で決定された第2始動入賞情報に対応する第2始動口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。

【0302】

これにより、第2始動入賞情報を第2始動口入賞指定コマンドとして演出制御基板13

50

0へ送信することができ、第2始動口入賞指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、第2始動口入賞指定コマンドを解析し、当該第2始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される1又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する連続予告演出や該当する保留アイコンの表示態様を特別表示態様に変化させる保留変化予告演出などの先読み予告演出を実行することができる。なお、先読み予告演出は、画像表示装置、音声出力装置9、枠用照明装置10、可動演出部材73及び盤用照明装置74のうちの1つ又は複数を用いて行われる。

【0303】

メインCPU110aは、ステップS240-18において、第2特別図柄保留記憶領域されている第2保留記憶の個数である第2特別図柄保留数(U2)を参照し、上記ステップS240-12で更新された第2特別図柄保留数(U2)に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

10

【0304】

(主制御基板のゲート検出スイッチ入力処理)

図25を用いて、主制御基板110のゲート検出スイッチ入力処理を説明する。図25は、主制御基板110におけるゲート検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【0305】

まず、メインCPU110aは、ステップS250-1において、ゲート検出スイッチ44aからの検出信号を入力したか否かを判定する。ゲート検出スイッチ44aからの検出信号を入力した場合(ステップS250-1:Yes)には、ステップS250-2に処理を移し、ゲート検出スイッチ44aからの検出信号を入力しなかった場合(ステップS250-1:No)には、今回のゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

20

【0306】

メインCPU110aは、ステップS250-2において、普通図柄保留記憶領域に記憶されている普図保留記憶の個数である普通図柄保留記憶数(G)が4未満であるか否かを判定する。普通図柄保留数(G)が4未満であった場合(ステップS250-2:Yes)には、ステップS250-3に処理を移し、普通図柄保留数(G)が4未満でない場合(ステップS250-2:No)には、今回のゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

30

【0307】

メインCPU110aは、ステップS250-3において、普通図柄保留数(G)に「1」を加算して更新($G = G + 1$)する処理を行い、ステップS250-4において、当たり判定用乱数値を取得し、普通図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した当たり判定用乱数値を記憶する。

【0308】

メインCPU110aは、ステップS250-5において、普通図柄決定用乱数値を取得し、普通図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した普通図柄決定用乱数値を記憶し、ステップS250-6において、普図変動パターン決定用乱数値を取得して、普通図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した普図変動パターン決定用乱数値を記憶する。

40

【0309】

メインCPU110aは、ステップS250-6において、普図変動パターン決定用乱数値を取得して、普通図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した普図変動パターン決定用乱数値を記憶する。

【0310】

以上により、普通図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、当たり判定用乱数値、普通図

50

柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値等からなる普図保留記憶が記憶されることになる（普図判定情報取得手段及び普図判定情報記憶手段に相当）。

【0311】

メインCPU110aは、ステップS250-7において、普通図柄保留記憶領域されている普図保留記憶の個数である普通図柄保留数（G1）を参照し、上記ステップS250-3で更新された普通図柄保留数（G1）に対応する普通図柄記憶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。

【0312】

メインCPU110aは、ステップS250-8において、ゲート検出スイッチ44aから入力した検出信号が遊技領域5aの右側領域に設けられる右側の普図ゲート44への遊技球の通過によるものであるか否かを判定する。右側の普図ゲート44への遊技球の通過によるものである場合（ステップS250-8：Yes）には、ステップS250-9に処理を移し、右側の普図ゲート44への遊技球の通過によるものでない場合（ステップS250-8：No）には、今回のゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

10

【0313】

メインCPU110aは、ステップS250-9において、現在の遊技状態が非時短遊技状態（通常遊技状態）中であるか否かを判定する。現在の遊技状態が非時短遊技状態中である場合（ステップS250-9：Yes）には、ステップS250-10に処理を移し、現在の遊技状態が非時短遊技状態中でない場合（ステップS250-9：No）には、今回のゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

20

【0314】

メインCPU110aは、ステップS250-10において、遊技球を遊技領域5aの左側領域に発射すべき遊技状態となっているにも拘らず、遊技球が遊技領域5aの右側領域に発射されている右打ちエラーが発生したものと右打ち用のエラー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。これにより、右打ち用のエラー指定コマンドを演出制御基板130へ送信することができ、演出制御基板130において遊技者に対して遊技領域5aの右側領域から遊技領域5a左側領域に遊技球を発射することを促す（警告）ための右打ちエラーのエラー報知（右打ち警告）を実行することができる。本処理を終了すると、今回のゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

30

【0315】

（主制御基板の入賞確認処理）

図26を用いて、主制御基板110の入賞確認処理を説明する。図26は、主制御基板110における入賞確認処理を示すフローチャートである。

【0316】

まず、メインCPU110aは、ステップS260-1において、通過検出スイッチ52aからの検出信号を入力したか否かを判定する。通過検出スイッチ52aからの検出信号を入力した場合（S260-1：Yes）には、ステップS260-2に処理を移し、通過検出スイッチ52aからの検出信号を入力しなかった場合（S260-1：No）には、ステップS260-3に処理を移す。

40

【0317】

メインCPU110aは、ステップS260-2において、入賞口に入賞（入球）した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（D）から「1」を減算して更新（D=D-1）し、ステップS260-3において、入賞球カウンタ（D）の値が上限値（20個）よりも多いか否かを判定する（エラー判定手段に相当）。上限値（20個）よりも多い場合（S260-3：Yes）には、入賞口に入賞した遊技球の数が入賞球流路52から排出された遊技球の数よりも過多（エラー）であるとしてステップS260-6に処理を移し、上限値（20個）以下の場合（S260-3：No）には、ステップS260-4に処理を移す。

【0318】

メインCPU110aは、ステップS260-4において、入賞球カウンタ（D）の値

50

が下限値（-10個）よりも少ないか否かを判定する（エラー判定手段に相当）。下限値（-10個）よりも少ない場合（S260-4：Yes）には、入賞口に入賞した遊技球の数よりも入賞球流路52から排出された遊技球の数が過多（エラー）であるとしてステップS260-5に処理を移し、下限値（-10個）以上の場合（S260-4：No）には、今回の入賞確認処理を終了する。

【0319】

メインCPU110aは、ステップS260-5において、次に入賞確認処理が実行された場合でなく、次に入賞球カウンタ（D）が「1」減算された場合に再度エラーと判定されるように入賞球カウンタ（D）に「1」を加算して更新（D = D + 1）してステップS260-7に処理を移す。

10

【0320】

メインCPU110aは、ステップS260-6において、次に入賞確認処理が実行された場合でなく、次に入賞球カウンタ（D）が「1」加算された場合に再度エラーと判定されるように入賞球カウンタ（D）から「1」を減算して更新（D = D - 1）してステップS260-7に処理を移す。

【0321】

メインCPU110aは、ステップS260-7において、各種入賞口に入賞した遊技球の個数と入賞球流路52から排出される遊技球の個数とが乖離する（一致しない）異常入賞（入球）が発生したものと異常入賞用のエラー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。これにより、異常入賞用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、後述する異常入賞のエラー報知を行って異常入賞が発生した旨を報知する。

20

【0322】

メインCPU110aは、ステップS260-8において、異常入賞（入球）が発生したことを示す異常入賞信号を出力するための外部情報データ（出力データ）をセットする。これにより、異常入賞信号が遊技情報出力端子板90から出力され、外部の装置では異常入賞が発生したことを把握（特定）することが可能となる。本処理を終了すると、今回の入賞確認処理を終了する。

【0323】

なお、本実施形態では、異常入賞の発生を判定するための一方の判定値である上限値と入賞球カウンタの初期値「0」とのプラス方向への乖離量（幅）を、他方の判定値である下限値と入賞球カウンタの初期値「0」とのマイナス方向への乖離量（幅）よりも大きく設定している。つまり、マイナス方向への乖離量の方が小さい値になっている。これにより、各種入賞口へ入賞した遊技球が入賞球流路52を流下する分のタイムラグを吸収して入賞球過多による異常入賞の誤判定を軽減しつつ、通過検出スイッチ52aの周辺の構造上の問題からなる入賞球過少による異常入賞の発生を速やかに発見することが可能となる。

30

【0324】

また、異常入賞の発生を判定するための一方の判定値である上限値と入賞球カウンタの初期値「0」とのプラス方向への乖離量（幅）よりも、他方の判定値である下限値と入賞球カウンタの初期値「0」とのマイナス方向への乖離量（幅）の方を大きな値に設定してもよいし、両者を同じ値に設定してもよい。

40

【0325】

（主制御基板の特図特電制御処理）

図27を用いて、主制御基板110の特図特電制御処理を説明する。図27は、主制御基板110における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【0326】

まず、メインCPU110aは、ステップS301において、特図特電処理データの値をロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、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

50

）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 S 3 2 0）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 S 3 3 0）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 S 3 4 0）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 S 3 5 0）に処理を移し、特図特電処理データ = 5 であれば小当たり遊技処理（ステップ S 3 6 0）に処理を移す。

【0327】

この「特図特電処理データ」は、後述するように特図特電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。

10

【0328】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

図 2 8 を用いて、主制御基板 1 1 0 の特別図柄記憶判定処理を説明する。図 2 8 は、主制御基板 1 1 0 における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【0329】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 1 において、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の変動表示中でない（特別図柄時間カウンタ = 0）場合（ステップ S 3 1 0 - 1 : No）には、ステップ S 3 1 0 - 2 に処理を移し、特別図柄の変動表示中である（特別図柄時間カウンタ > 0）場合（ステップ S 3 1 0 - 1 : Yes）には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

20

【0330】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 2 において、第 2 特別図柄保留記憶領域に記憶されている第 2 保留記憶の個数である第 2 特別図柄保留数（U 2）が 1 以上であるかを判定する。第 2 特別図柄保留数（U 2）が 1 以上であると判定した場合（ステップ S 3 1 0 - 2 : Yes）には、ステップ S 3 1 0 - 3 に処理を移し、第 2 特別図柄保留数（U 2）が 1 以上でない場合（ステップ S 3 1 0 - 2 : No）には、ステップ S 3 1 0 - 4 に処理を移す。

【0331】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 3 において、第 2 特別図柄保留数（U 2）から「1」を減算して更新（U 2 ← U 2 - 1）する。

30

【0332】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 4 において、第 1 特別図柄保留記憶領域に記憶されている第 1 保留記憶の個数である第 1 特別図柄保留数（U 1）が 1 以上であるかを判定する。第 1 特別図柄保留数（U 1）が 1 以上であると判定した場合（ステップ S 3 1 0 - 4 : Yes）には、ステップ S 3 1 0 - 5 に処理を移し、第 1 特別図柄保留数（U 1）が 1 以上でない場合（ステップ S 3 1 0 - 4 : No）には、ステップ S 3 1 8 - 1 に処理を移す。

【0333】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 5 において、第 1 特別図柄保留数（U 1）から「1」を減算して更新（U 1 ← U 1 - 1）する。

40

【0334】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 6 において、上記ステップ S 3 1 0 - 3 または S 3 1 0 - 5 において減算された特別図柄保留数（U 1 または U 2）に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第 1 特別図柄保留記憶領域または第 2 特別図柄保留記憶領域にある第 1 記憶部から第 4 記憶部に記憶された各データを 1 つ前の記憶部にシフトさせる。

【0335】

なお、第 1 記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域（第 0 記憶部）にシフトされ、既に判定記憶領域（第 0 記憶部）に記憶されていたデータ（前回の変動表示に用いた大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン

50

決定用乱数値)は特別図柄保留記憶領域からは消去されることになる。

【0336】

なお、本実施形態では、ステップS310-2からS310-6において第2特別図柄保留記憶領域を第1特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフト(消化)させることとしたが、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞した順序で、第1特別図柄保留記憶領域、又は第2特別図柄保留記憶領域をシフト(消化)させてもよいし、第1特別図柄保留記憶領域を第2特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフト(消化)させてもよい。

【0337】

メインCPU110aは、ステップS310-7において、上記ステップS310-3またはステップS310-5で減算された第1特別図柄保留数または第2特別図柄保留数(U2)に基づいて、特別図柄記憶指定コマンドを決定し、決定した特別図柄記憶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。

10

【0338】

メインCPU110aは、ステップS311において、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に記憶されたデータ(大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値)に基づき大当たりとするか否かなどの判定を行うとともに、判定結果に対応する特別図柄や停止図柄データを決定し、停止図柄データに対応する演出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大当たり判定処理を実行する(特別遊技判定手段に相当)。詳しくは、図29を用いて後述する。

20

【0339】

メインCPU110aは、ステップS312において、特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれたデータ(リーチ判定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値)に基づいて特別図柄の変動パターンを決定する特図変動パターン決定処理を行う。詳しくは、図30を用いて後述する。

【0340】

メインCPU110aは、ステップS313において、変動開始時の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する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し、ステップS314において、上記ステップS312で決定した変動パターンに基づく特別図柄の変動時間(カウンタ値)を特別図柄時間カウンタにセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記S110の時間制御処理において4ms毎に1ずつ減算されていく。

30

【0341】

メインCPU110aは、ステップS315において、第1特別図柄表示器60または第2特別図柄表示器61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。これにより、所定の処理領域に変動表示データがセットされていると、上記ステップS700のデータ作成処理でLEDの点灯または消灯のデータが適宜作成され、作成されたデータ(信号)がステップS800の出力制御処理で出力されることで、第1特別図柄表示器60または第2特別図柄表示器61で特別図柄の変動表示が開始される。

40

【0342】

メインCPU110aは、ステップS316において、特別図柄の変動表示が行われていない客待ち状態であるか否かを判定するための客待ち用の判定フラグに「00H」をセットし、ステップS317において特図特電処理データに「1」をセットし、上述した特別図柄変動処理に処理を移す準備を行い、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0343】

メインCPU110aは、ステップS318-1において、客待ち用の判定フラグが「01H」であるか否かを判定する。客待ち用の判定フラグが「01H」でない場合(ステップS318-1:No)には、ステップS318-2に処理を移し、客待ち用の判定フラグが「01H」である場合(ステップS318-1:Yes)には、今回の特別図柄記

50

憶判定処理を終了する。

【0344】

メインCPU110aは、ステップS318-2において、特別図柄の変動表示が行われていない客待ち状態であるか否かを判定するための客待ち用の判定フラグに「01H」をセットし、ステップS318-3において、客待ち状態であることを示す客待ちコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。これにより、客待ちコマンドを演出制御基板130に送信することができ、客待ちコマンドを受信した演出制御基板130によって後述する客待ち演出を実行することができる。

【0345】

(主制御基板の大当たり判定処理)

図29を用いて、主制御基板110の大当たり判定処理を説明する。図29は、主制御基板110における大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【0346】

メインCPU110aは、ステップS311-1において、当該大当たり判定処理が第1始動口45への遊技球の入球に基づく第1保留記憶によって行われるものであるか否かを判定する。メインCPU110aは、第1始動口であると判定した場合(ステップS311-1:Yes)には、ステップS311-2に処理を移し、第1始動口でない(第2始動口である)と判定した場合(ステップS311-1:No)には、ステップS311-3に処理を移す。

【0347】

メインCPU110aは、ステップS311-2において、図7に示す第1特別図柄用の大当たり判定テーブルを選択する。一方、メインCPU110aは、ステップS311-3において、図7に示す第2特別図柄用の大当たり判定テーブルを選択する。

【0348】

次に、メインCPU110aは、ステップS311-4において、現在の確率遊技状態及び特別図柄当該記憶領域の第0記憶部に記憶されている大当たり判定用乱数値と、選択された大当たり判定テーブルとを照合して、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の何れであるかを判定する。

【0349】

メインCPU110aは、ステップS311-5において、大当たりに当選したか否かを判定する。メインCPU110aは、大当たりに当選したと判定した場合(ステップS311-5:Yes)には、ステップS311-6において、図8に示す大当たり用の特別図柄決定テーブルを選択し、ステップS311-10に処理を移す。

【0350】

メインCPU110aは、大当たりに当選していないと判定した場合(ステップS311-5:No)には、ステップS311-7において、小当たりに当選したか否かを判定する。メインCPU110aは、小当たりに当選したと判定した場合(ステップS311-7:Yes)には、ステップS311-8において、図8に示す小当たり用の特別図柄決定テーブルを選択し、ステップS311-10に処理を移す。

【0351】

メインCPU110aは、小当たりに当選していないと判定した場合(ステップS311-7:No)には、ステップS311-9において、図8に示すハズレ用の特別図柄決定テーブルを選択し、ステップS311-10に処理を移す。

【0352】

メインCPU110aは、ステップS311-10において、大当たり判定(抽選)を行うことになった始動口の種類と、特別図柄当該記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値と、選択された特別図柄決定テーブルとを照合して、特別図柄の種類(停止図柄データ)を決定する。

【0353】

なお、決定された特別図柄(停止図柄データ)は、後述するように図32の特別図柄停

10

20

30

40

50

止処理において大当たりか否かを判定するのに用いられるとともに、図33の大当たり遊技処理において大入賞口の作動態様を決定するのにも用いられ、図34の大当たり遊技終了処理において大当たり終了後の遊技状態を決定するためにも用いられる。

【0354】

メインCPU110aは、ステップS311-11において、上記ステップS311-10で決定された特別図柄に対応する停止図柄データの特図停止図柄データ記憶領域にセットし、ステップS311-12において、上記ステップS311-8で決定された停止特図データに対応する演出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し、今回の特図変動パターン決定処理を終了する。これにより、演出図柄指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

10

(主制御基板の特図変動パターン決定処理)

図30を用いて、主制御基板110の特図変動パターン決定処理を説明する。図30は、主制御基板110における特図変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【0355】

メインCPU110aは、ステップS312-1において、当該特図変動パターン決定処理が第1始動口45への遊技球の入球に基づいて行われるものであるか否かを判定する。メインCPU110aは、第1始動口であると判定した場合(ステップS312-1:Yes)には、ステップS312-2において、図9に示す第1特別図柄用の変動パターン決定テーブルを選択し、ステップS312-4に処理を移す。

【0356】

20

メインCPU110aは、第1始動口でない(第2始動口である)と判定した場合(ステップS312-1:No)には、図10に示す第2特別図柄用の変動パターン決定テーブルを選択し、ステップS312-4に処理を移す。

【0357】

メインCPU110aは、ステップS312-4において、大当たり判定(抽選)の判定結果と、特別図柄の種類(停止図柄データ)と、特別図柄当該記憶領域の第0記憶部に記憶されているリーチ判定用乱数値及び特図変動パターン決定用乱数値と、現在の保留球数と、選択された変動パターン決定テーブルとを照合して、特別図柄の変動パターンを決定する。

【0358】

30

メインCPU110aは、ステップS312-5において、上記ステップS312-4で決定された特別図柄の変動パターンに対応する変動時間を特別図柄時間カウンタにセットする。なお、特別図柄時間カウンタは、上記ステップS110の時間制御処理において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0359】

メインCPU110aは、ステップS312-6において、上記ステップS312-4で決定された特別図柄の変動パターンに対応する変動パターン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。これにより、変動パターン指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0360】

40

(主制御基板の特別図柄変動処理)

図31を用いて、主制御基板110の特別図柄変動処理を説明する。図31は、主制御基板110における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【0361】

メインCPU110aは、ステップS320-1において、ステップS312-5においてセットされた特別図柄の変動時間が経過したか否か(特別図柄時間カウンタ=0か否か)を判定する。メインCPU110aは、変動時間が経過したと判定した場合(ステップS320-1:Yes)には、ステップS320-2に処理を移し、変動時間を経過していないと判定した場合(ステップS320-1:No)には、今回の特別図柄変動処理を終了する。

50

【0362】

メインCPU110aは、ステップS320-2において、特別図柄の変動表示を停止させる。具体的には、上記ステップS311-10で決定された特別図柄を第1特別図柄表示器60又は第2特別図柄表示器61に停止表示させるための停止特図データを所定の処理領域にセットする。これにより、第1特別図柄表示器60又は第2特別図柄表示器61に特別図柄が停止表示され、遊技者に大当たり判定(抽選)の判定結果が報知されることになる。

【0363】

メインCPU110aは、ステップS320-3において、特別図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄確定コマンドは演出制御基板130に送信される。

10

【0364】

メインCPU110aは、ステップS320-4において、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間(0.5秒=125)をセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記ステップS110の時間制御処理において4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0365】

メインCPU110aは、ステップS320-5において、特図特電処理データに「2」をセットし、図32に示す特別図柄停止処理に処理を移す準備を行い、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【0366】

(主制御基板の特別図柄停止処理)

図32を用いて、特別図柄停止処理を説明する。図32は、主制御基板110における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

20

【0367】

メインCPU110aは、ステップS330-1において、ステップS320-4においてセットされた図柄停止時間が経過したか否か(特別図柄時間カウンタ=0か否か)を判定する。メインCPU110aは、図柄停止時間が経過したと判定した場合(ステップS330-1:Yes)には、ステップS330-2に処理を移し、図柄停止時間を経過していないと判定した場合(ステップS330-1:No)には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

30

【0368】

メインCPU110aは、ステップS330-2において、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセット(ON)されているか否かを判定する。メインCPU110aは、時短遊技フラグがセットされている場合(ステップS330-2:Yes)には、ステップS330-3に処理を移し、時短遊技フラグがセットされていない場合(ステップS330-2:No)には、ステップS330-6に処理を移す。

【0369】

メインCPU110aは、ステップS330-3において、時短回数(J)記憶領域に記憶されている時短回数(J)から「1」を減算して更新(J-J-1)し、ステップS330-4において、新たな時短回数(J)が「0」か否かを判定する。メインCPU110aは、時短回数(J)が「0」であると判定した場合(ステップS330-4:Yes)には、ステップS330-5に処理を移し、時短回数(J)が「0」でないと判定した場合(ステップS330-4:No)には、ステップS330-6に処理を移す。

40

【0370】

メインCPU110aは、ステップS330-5において、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(OFF)する。これにより、時短遊技状態が終了して非時短遊技状態に移行することになる。

【0371】

メインCPU110aは、ステップS330-6において、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(ON)されているか否かを判定する。メインCPU110

50

a 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（ステップ S 3 3 0 - 6 : Y e s ）には、ステップ S 3 3 0 - 7 に処理を移し、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（ステップ S 3 3 0 - 6 : N o ）には、ステップ S 3 3 0 - 1 0 に処理を移す。

【 0 3 7 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 3 0 - 7 において、高確率遊技回数（ X ）記憶領域に記憶されている高確率遊技回数（ X ）から「 1 」を減算して更新（ X - 1 ）し、ステップ S 3 3 0 - 8 において、新たな高確率遊技回数（ X ）が「 0 」か、否かを判定する。メイン CPU 1 1 0 a は、高確率遊技回数（ X ）が「 0 」であると判定した場合（ステップ S 3 3 0 - 8 : Y e s ）には、ステップ S 3 3 0 - 9 に処理を移し、高確率遊技回数（ X ）が「 0 」でないと判定した場合（ステップ S 3 3 0 - 8 : N o ）には、ステップ S 3 3 0 - 1 0 に処理を移す。

10

【 0 3 7 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 3 0 - 9 において、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（ O F F ）する。これにより、高確率遊技状態が終了して低確率遊技状態に移行することになる。

【 0 3 7 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 3 0 - 1 0 において、現在の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する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。これにより、遊技状態指定コマンドは演出制御基板 1 3 0 に送信される。

20

【 0 3 7 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 3 0 - 1 1 において、停止表示された特別図柄が大当たり特別図柄であるか否かを判定する。具体的には、停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが大当たり特別図柄（停止特図データ = 1 0 ~ 1 6 、 2 0 ~ 2 4 ）のものであるか否かを判定する。メイン CPU 1 1 0 a は、大当たり特別図柄であると判定した場合（ステップ S 3 3 0 - 1 1 : Y e s ）には、ステップ S 3 3 0 - 1 2 に処理を移し、大当たり特別図柄でないと判定した場合（ S 3 3 0 - 1 2 : N o ）には、ステップ S 3 3 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 3 7 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 3 0 - 1 2 において、特図特電処理データに 3 をセットして図 3 3 に示す大当たり遊技処理に処理を移す準備を行い、ステップ S 3 3 0 - 1 3 において、遊技状態や時短回数をリセットする。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（ X ）記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、時短回数（ J ）記憶領域に記憶されているデータをクリアする。

30

【 0 3 7 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 3 0 - 1 4 において、大当たり遊技を開始するために図 1 2 に示す大当たり遊技制御テーブルを選択する。

【 0 3 7 8 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 3 0 - 1 5 において、停止表示された特別図柄が小当たり特別図柄であるか否かを判定する。具体的には、停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが小当たり特別図柄（停止特図データ = 1 7 、 1 8 ）のものであるか否かを判定する。メイン CPU 1 1 0 a は、小当たり特別図柄であると判定した場合（ステップ S 3 3 0 - 1 5 : Y e s ）には、ステップ S 3 3 0 - 1 6 に処理を移し、小当たり特別図柄でないと判定した場合（ステップ S 3 3 0 - 1 5 : N o ）には、ステップ S 3 3 0 - 2 1 に処理を移す。

40

【 0 3 7 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 3 0 - 1 6 において、特図特電処理データに 5 をセットして図 3 5 に示す小当たり遊技処理に処理を移す準備を行い、ステップ S 3 3 0 - 1 7 において、小当たり遊技を開始するために図 1 2 に示す小当たり遊技制御テーブルを選択する。

50

【0380】

メインCPU110aは、ステップS330-18において、選択された遊技制御テーブルと特別図柄の停止図柄データに基づいて、特別遊技タイマカウンタにオープニング時間をセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110の時間制御処理において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0381】

メインCPU110aは、ステップS330-19において、停止図柄データ（大当たり、小当たり）の種類に応じたオープニ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。これにより、オープニング指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

10

【0382】

メインCPU110aは、ステップS330-20において、大入賞口開閉制御テーブルをセットする。具体的には、図12(a)に示す大当たり遊技制御テーブル又は図12(b)に示す小当たり遊技制御テーブルを参照し、停止図柄データに対応する大入賞口開閉制御テーブル(TBL.No)をセットする。本処理を終了したら今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0383】

メインCPU110aは、ステップS330-21において、特図特電処理データに0をセットして図28に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。

20

【0384】

(主制御基板の大当たり遊技処理)

図33を用いて、大当たり遊技処理を説明する。図33は、主制御基板110における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【0385】

メインCPU110aは、ステップS340-1において、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に「0」が記憶されているか否かを判定する。メインCPU110aは、現在オープニング中であると判定した場合(ステップS340-1:Yes)には、ステップS340-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合(ステップS340-1:No)には、ステップS340-6に処理を移す。

30

【0386】

メインCPU110aは、ステップS340-2において、上記ステップS330-18で設定されたオープニング時間が経過したか否かを判定する。メインCPU110aは、オープニング時間が経過したと判定した場合(ステップS340-2:Yes)には、ステップS340-3に処理を移し、オープニング時間が経過していないと判定した場合(ステップS340-2:No)には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0387】

メインCPU110aは、ステップS340-3において、大当たり遊技開始処理を行う。具体的には、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数(R)に「1」を加算して更新($R = R + 1$)する。ここでは、まだラウンド遊技が1回も行われていないので、ラウンド遊技回数(R)記憶領域には「1」が記憶されることになる。

40

【0388】

メインCPU110aは、ステップS340-4において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、まず開放回数(K)記憶領域に記憶されている開放回数(K)に「1」を加算して更新($K = K + 1$)する。ここでは、まだ大入賞口50の開放が行われていないので、開放回数(K)記憶領域には「1」が記憶されることになる。

【0389】

また、大入賞口50の開閉部材51を開放するために大入賞口開閉ソレノイド51bを

50

通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材 5 1 が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口 5 0 が開放されることになる。また、上記ステップ S 3 3 0 - 2 0 で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数 (R) 及び開放回数 (K) に基づいて、大入賞口 5 0 の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【 0 3 9 0 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 5 において、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数 (R) に対応するラウンド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。これにより、ラウンド指定コマンドは演出制御基板 1 3 0 に送信される。ここでは、大当たり遊技の 1 ラウンド目となるので、開放第 1 回目用のラウンド指定コマンドがセットされる。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。

10

【 0 3 9 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 6 において、現在において大入賞口 5 0 が開放中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b を通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メイン CPU 1 1 0 a は、大入賞口 5 0 が開放中であると判定した場合 (ステップ S 3 4 0 - 6 : Y e s) には、ステップ S 3 4 0 - 7 に処理を移し、大入賞口 5 0 が開放中でないと判定した場合 (ステップ S 3 4 0 - 6 : N o) には、ステップ S 3 4 0 - 9 に処理を移す。

20

【 0 3 9 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 7 において、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、大入賞口入賞球カウンタ (C) の値が規定個数 (9 個) に到達したこと又は現在の開放回数 (K) における開放時間が経過したこと (特別遊技タイマカウンタ = 0) が該当する。メイン CPU 1 1 0 a は、開放終了条件が成立したと判定した場合 (ステップ S 3 4 0 - 7 : Y e s) には、ステップ S 3 4 0 - 8 に処理を移し、開放終了条件が成立していないと判定した場合 (ステップ S 3 4 0 - 7 : N o) には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 8 において、インターバル (大入賞口閉鎖) 処理を行う。具体的には、大入賞口 5 0 の開閉部材 5 1 を閉鎖状態に変換するために大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b を通電させる通電データをクリアする。これにより、開閉部材 5 1 が開放状態から閉鎖状態に変換されて大入賞口 5 0 が閉鎖されることになる。また、上記ステップ S 3 3 0 - 2 0 で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数 (R) 及び開放回数 (K) に基づいて、大入賞口 5 0 の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。

30

【 0 3 9 4 】

なお、ステップ S 3 4 0 - 8 のインターバル (大入賞口閉鎖) 処理において、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数 (R) に対応するインターバル指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、インターバル指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信されるようにしてもよい。

40

【 0 3 9 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 4 0 - 9 において、現在インターバル (大入賞口閉鎖) 中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b を通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メイン CPU 1 1 0 a は、インターバル (大入賞口閉鎖) 中であると判定した場合 (ステップ S 3 4 0 - 9 : Y e s) には、ステップ S 3 4 0 - 1 0 に処理を移し、インターバル (大入賞口閉鎖) 中でないと判定した場合 (ステップ S 3 4 0 - 9 : N o) には、ステップ S 3 4 0 - 1 9 に処理を移す。

【 0 3 9 6 】

50

メインCPU110aは、ステップS340-10において、大入賞口50の閉鎖時間が終了したか否かを判定する。具体的には、特別遊技タイマカウンタが「0」になったか否かを判定する。メインCPU110aは、閉鎖時間が終了したと判定した場合（ステップS340-10：Yes）には、ステップS340-11に処理を移し、閉鎖時間が終了していないと判定した場合（ステップS340-10：No）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0397】

メインCPU110aは、ステップS340-11において、今回のラウンドが終了したか否かを判定する。具体的には、大入賞口入賞球カウンタ（C）の値が規定個数（9個）に到達したこと又は開放回数（K）が最大開放回数となったか否かを判定する。メインCPU110aは、今回のラウンドが終了したと判定した場合（ステップS340-11：Yes）には、ステップS340-13に処理を移し、今回のラウンドが終了していないと判定した場合（ステップS340-11：No）には、ステップS340-12に処理を移す。

10

【0398】

メインCPU110aは、ステップS340-12において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、開放回数（K）記憶領域に記憶されている開放回数（K）に「1」を加算して更新（ $K \rightarrow K + 1$ ）する。また、大入賞口50の開閉部材51を開放するために大入賞口開閉ソレノイド51bを通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材51が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口50が開放されることになる。また、上記ステップS330-20で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、大入賞口50の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了すると、今回の大当たり遊技処理を終了する。

20

【0399】

メインCPU110aは、ステップS340-13において、最終ラウンドの終了であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（R）が今回の大当たり遊技の最大ラウンド遊技回数に到達しているか否かを判定する。最終ラウンドの終了であると判定した場合（ステップS340-13：Yes）には、ステップS340-17に処理を移し、最終ラウンドの終了でないと判定した場合（ステップS340-13：No）には、ステップS340-14に処理を移す。

30

【0400】

メインCPU110aは、ステップS340-14において、ラウンドデータ設定処理を行う。具体的には、開放回数（K）記憶領域及び大入賞口入賞球数カウンタ（C）記憶領域に「0」をセットし、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（R）を「1」加算して更新（ $R \rightarrow R + 1$ ）する。

【0401】

メインCPU110aは、ステップS340-15において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、まず開放回数（K）記憶領域に記憶されている開放回数（K）に「1」を加算して更新（ $K \rightarrow K + 1$ ）する。また、大入賞口50の開閉部材51を開放するために大入賞口開閉ソレノイド51bを通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材51が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口50が開放されることになる。また、上記ステップS330-20で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、大入賞口50の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

40

【0402】

メインCPU110aは、ステップS340-16において、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数（R）に対応するラウンド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。これにより、ラウンド指定コマンドは演出制御基板130に送信される。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。

50

【0403】

メインCPU110aは、ステップS340-17において、エンディング移行処理を行う。具体的には、開放回数(K)記憶領域、大入賞口入賞球数カウンタ(C)記憶領域及びラウンド遊技回数(R)記憶領域に「0」をセットして各記憶領域の値をクリアする。また、大当たり遊技制御テーブルと停止図柄データに基づいて、エンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110の時間制御処理において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0404】

メインCPU110aは、ステップS340-18において、停止図柄データに対応する大当たり用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。これにより、大当たり用のエンディング指定コマンドは演出制御基板130に送信される。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。

10

【0405】

メインCPU110aは、ステップS340-19において、現在エンディング中か否かを判定する。メインCPU110aは、エンディング中である場合(ステップS340-19:Yes)には、ステップS340-20に処理を移し、エンディング中でない場合(ステップS340-19:No)には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0406】

メインCPU110aは、ステップS340-20において、エンディング時間が経過したか否かを判定する。メインCPU110aは、エンディング時間が経過したと判定した場合(ステップS340-20:Yes)には、ステップS340-21に移行し、エンディング時間が経過していないと判定した場合(ステップS340-20:No)には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

20

【0407】

メインCPU110aは、ステップS340-21において、特図特電処理データに4をセットし、図34に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0408】

(主制御基板の大当たり遊技終了処理)

図34を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。図34は、主制御基板110における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

30

【0409】

メインCPU110aは、ステップS350-1において、特図停止図柄データ記憶領域にセットされた停止図柄データを取得し、図14に示す遊技状態設定テーブルを選択する。

【0410】

メインCPU110aは、ステップS350-2において、高確率遊技フラグ設定処理を行う。具体的には、図14に示す遊技状態設定テーブルを参照し、停止図柄データが高確率遊技フラグをセットするものである場合には、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、停止図柄データが高確率遊技フラグをセットしないものである場合には、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ない若しくは高確率遊技フラグ記憶領域をクリアする。例えば、停止図柄データが「10」であれば、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、停止図柄データが「16」であれば、高確率遊技フラグをセットしない。

40

【0411】

メインCPU110aは、ステップS350-3において、高確率遊技回数設定処理を行う。具体的には、図14に示す遊技状態設定テーブルを参照し、停止図柄データが高確率遊技回数をセットするものである場合には、高確率遊技状態の残り変動回数(X)記憶領域に所定の回数をセットする。例えば、停止図柄データが「10」であれば、高確率遊技状態の残り変動回数(X)記憶領域に10000をセットし、停止図柄データが「16

50

」であれば、高確率遊技状態の残り変動回数（X）記憶領域には何もセットしない若しくは0をセットする。

【0412】

メインCPU110aは、ステップS350-4において、時短遊技フラグ設定処理を行う。具体的には、図14に示す遊技状態設定テーブルを参照し、停止図柄データが時短遊技フラグをセットするものである場合（例えば、停止図柄データが「10」のとき）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、停止図柄データが時短遊技フラグをセットしないものである場合（例えば、停止図柄データが「14」のとき）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ない若しくは時短遊技フラグ記憶領域をクリアする。

10

【0413】

メインCPU110aは、ステップS350-5において、時短遊技回数設定処理を行う。具体的には、図14に示す遊技状態設定テーブルを参照し、停止図柄データが時短遊技回数をセットするものである場合には、時短遊技状態の残り変動回数（J）記憶領域に所定の回数をセットする。例えば、停止図柄データが「10」であれば、時短遊技状態の残り変動回数（J）記憶領域に10000をセットし、停止図柄データが「23」であれば、時短遊技状態の残り変動回数（J）記憶領域に10をセットする。

【0414】

メインCPU110aは、ステップS350-6において、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て遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する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。これにより、遊技状態指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

20

【0415】

メインCPU110aは、ステップS350-7において、特図特電処理データに「0」をセットし、図28に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。

【0416】

（主制御基板の小当たり遊技処理）

図35を用いて、小当たり遊技処理を説明する。図35は、主制御基板における小当たり遊技処理を示すフローチャートである。

30

【0417】

メインCPU110aは、ステップS360-1において、現在オープニング中であるか否かを判定する。メインCPU110aは、現在オープニング中であると判定した場合（ステップS360-1：Yes）には、ステップS360-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合（ステップS360-1：No）には、ステップS360-5に処理を移す。

【0418】

メインCPU110aは、ステップS360-2において、上記ステップS330-18で設定されたオープニング時間が経過したか否かを判定する。メインCPU110aは、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS360-2：Yes）には、ステップS360-3に処理を移し、オープニング時間が経過していないと判定した場合（ステップS360-2：No）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

40

【0419】

メインCPU110aは、ステップS360-3において、小当たり遊技開始処理を行う。具体的には、ステップS330-20でセットされた大入賞口開閉制御テーブル（TBL.No=13）を選択する。

【0420】

メインCPU110aは、ステップS360-4において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、まず開放回数（K）記憶領域に記憶されている開放回数（K）に「1」を加算して更新（K → K+1）する。ここでは、まだ大入賞口50の開放が行われていないの

50

で、開放回数 (K) 記憶領域には「 1 」が記憶されることになる。

【 0 4 2 1 】

また、大入賞口 5 0 の開閉部材 5 1 を開放するために大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b を通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材 5 1 が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口 5 0 が開放されることになる。また、上記ステップ S 3 3 0 - 2 0 でセットされた大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、開放回数 (K) に基づいて、大入賞口 5 0 の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【 0 4 2 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 6 0 - 5 において、現在において大入賞口 5 0 が開放中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b を通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メイン CPU 1 1 0 a は、大入賞口 5 0 が開放中であると判定した場合 (ステップ S 3 6 0 - 5 : Y e s) には、ステップ S 3 6 0 - 6 に処理を移し、大入賞口 5 0 が開放中でないと判定した場合 (ステップ S 3 6 0 - 5 : N o) には、ステップ S 3 6 0 - 8 に処理を移す。

10

【 0 4 2 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 6 0 - 6 において、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、大入賞口入賞球カウンタ (C) の値が規定個数 (9 個) に到達したこと又は現在の開放回数 (K) における開放時間が経過したこと (特別遊技タイマカウンタ = 0) が該当する。メイン CPU 1 1 0 a は、開放終了条件が成立したと判定した場合 (ステップ S 3 6 0 - 6 : Y e s) には、ステップ S 3 6 0 - 7 に処理を移し、開放終了条件が成立していないと判定した場合 (ステップ S 3 6 0 - 6 : N o) には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

20

【 0 4 2 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 6 0 - 7 において、インターバル (大入賞口閉鎖) 処理を行う。具体的には、大入賞口 5 0 の開閉部材 5 1 を閉鎖状態に変換するために大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b を通電させる通電データをクリアする。これにより、開閉部材 5 1 が開放状態から閉鎖状態に変換されて大入賞口 5 0 が閉鎖されることになる。また、上記ステップ S 3 3 0 - 2 0 でセットされた大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数 (R) 及び開放回数 (K) に基づいて、大入賞口 5 0 の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の小当たり遊技処理を終了する。

30

【 0 4 2 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 6 0 - 8 において、現在インターバル (大入賞口閉鎖) 中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b を通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メイン CPU 1 1 0 a は、インターバル (大入賞口閉鎖) 中であると判定した場合 (ステップ S 3 6 0 - 8 : Y e s) には、ステップ S 3 6 0 - 9 に処理を移し、インターバル (大入賞口閉鎖) 中でないと判定した場合 (ステップ S 3 6 0 - 8 : N o) には、ステップ S 3 6 0 - 1 4 に処理を移す。

40

【 0 4 2 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 6 0 - 9 において、大入賞口 5 0 の閉鎖時間が終了したか否かを判定する。具体的には、特別遊技タイマカウンタが「 0 」になったか否かを判定する。メイン CPU 1 1 0 a は、閉鎖時間が終了したと判定した場合 (ステップ S 3 6 0 - 9 : Y e s) には、ステップ S 3 6 0 - 1 0 に処理を移し、閉鎖時間が終了していないと判定した場合 (ステップ S 3 6 0 - 9 : N o) には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【 0 4 2 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 6 0 - 1 0 において、小当たり終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、大入賞口入賞球カウンタ (C) の値が規定個数 (9

50

個)に到達したこと又は開放回数(K)が最大開放回数となったか否かを判定する。メインCPU110aは、小当たり終了条件が成立したと判定した場合(ステップS360-10:Yes)には、ステップS360-12に処理を移し、小当たり終了条件が成立していないと判定した場合(ステップS360-10:No)には、ステップS360-11に処理を移す。

【0428】

メインCPU110aは、ステップS360-11において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、開放回数(K)記憶領域に記憶されている開放回数(K)に「1」を加算して更新($K = K + 1$)する。また、大入賞口50の開閉部材51を開放するために大入賞口開閉ソレノイド51bを通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材51が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口50が開放されることになる。また、上記ステップS330-20で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数(K)に基づいて、大入賞口50の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了すると、今回の小当たり遊技処理を終了する。

10

【0429】

メインCPU110aは、ステップS360-12において、エンディング移行処理を行う。具体的には、開放回数(K)記憶領域、大入賞口入賞球数カウンタ(C)記憶領域に「0」をセットして各記憶領域の値をクリアする。また、小当たり遊技制御テーブルと停止図柄データに基づいて、エンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110の時間制御処理において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

20

【0430】

メインCPU110aは、ステップS360-13において、停止図柄データに対応する小当たり用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。これにより、小当たり用のエンディング指定コマンドは演出制御基板130に送信される。本処理を終了したら、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【0431】

メインCPU110aは、ステップS360-14において、現在エンディング中か否かを判定する。メインCPU110aは、エンディング中である場合(ステップS360-14:Yes)には、ステップS360-15に処理を移し、エンディング中でない場合(ステップS360-14:No)には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

30

【0432】

メインCPU110aは、ステップS360-15において、エンディング時間が経過したか否かを判定する。メインCPU110aは、エンディング時間が経過したと判定した場合(ステップS360-15:Yes)には、ステップS360-16に移行し、エンディング時間が経過していないと判定した場合(ステップS360-15:No)には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【0433】

メインCPU110aは、ステップS360-16において、特図特電処理データに0をセットし、図28に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す準備を行い、今回の小当たり遊技処理を終了する。

40

【0434】

(主制御基板の普図普電制御処理)

図36を用いて、普図普電制御処理を説明する。図36は、主制御基板110における普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【0435】

メインCPU110aは、ステップS401において、普図普電処理データをロードし、ステップS402においてロードした普図普電処理データから分岐先アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば普通図柄変動処理(ステップS410)に処理を移し、普図普電処理データ=1であれば補助遊技処理(ステップS420)に処理を移す。

50

【0436】

この「普図普電処理データ」は、後述するように普図普電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。

【0437】

ステップS410の普通図柄変動処理においては、メインCPU110aは、当たり判定処理、停止表示させる普通図柄を決定する普通図柄決定処理、普通図柄の変動時間を決定する普図変動パターン決定処理等を行う。詳しくは図37を用いて後述する。

【0438】

ステップS420の補助遊技処理においては、メインCPU110aは、補助遊技（当たり遊技）を制御する処理を行う。詳しくは、図38を用いて後述する。

10

【0439】

（主制御基板の普通図柄変動処理）

図37を用いて、主制御基板110の普通図柄変動処理を説明する。図37は、主制御基板110における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【0440】

メインCPU110aは、ステップS410-1において、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。メインCPU110aは、普通図柄の変動表示中（普通図柄時間カウンタ>0）であると判定した場合（ステップS410-1：Yes）には、ステップS410-15に処理を移し、普通図柄の変動表示中でない場合（ステップS410-1：No）には、ステップS410-2に処理を移す。

20

【0441】

メインCPU110aは、ステップS410-2において、普図保留数を記憶している普通図柄保留数（G1）記憶領域の値が1以上であるか否かを判定する。メインCPU110aは、普通図柄保留数（G1）記憶領域の値が1以上であると判定した場合（ステップS410-2：Yes）には、ステップS410-3に処理を移し、普通図柄保留数（G1）記憶領域の値が1以上でないと判定した場合（ステップS410-2：No）には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0442】

メインCPU110aは、ステップS410-3において、普通図柄保留数（G1）記憶領域に記憶されている値から「1」を減算して更新（G = G - 1）する。

30

【0443】

メインCPU110aは、ステップS410-4において、上記ステップS410-2において減算された普通図柄保留数（G1）記憶領域に対応する普通図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、普通図柄記憶領域にある第1記憶部から第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。

【0444】

なお、第1記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域（第0記憶部）にシフトされ、既に判定記憶領域に記憶されていたデータ（前回の変動表示に用いた当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値）は普通図柄保留記憶領域からは消去されることになる。また、普通図柄保留数（G1）記憶領域に記憶されている普通図柄保留数（G1）に対応する普通図柄記憶指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普通図柄記憶指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

40

【0445】

メインCPU110aは、ステップS410-5において、図15に示す普通図柄用の当たり判定テーブルを選択し、ステップS410-6において、当たり判定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と普通図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている当たり判定用乱数値とをステップS410-5で選択した普通図柄用の当たり判定テーブルと照合して当たりか否かの判定（普通図柄の当たり抽選）を行う。

50

【0446】

メインCPU110aは、ステップS410-7において、図15に示す普通図柄用の停止図柄決定テーブルを選択し、ステップS410-8において、普通図柄決定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と、上記ステップS410-6の当たり判定の結果と、普通図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている普通図柄決定用乱数値とステップS410-7で選択した普通図柄用の停止図柄決定テーブルと照合して普通図柄の種類（停止図柄データ）を決定し、普図停止図柄記憶領域にセットする。

【0447】

メインCPU110aは、ステップS410-9において、上記ステップS410-8で決定した普通図柄の停止図柄データに基づいて普図指定コマンドを特定し、特定した普図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。これにより普図指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

10

【0448】

メインCPU110aは、ステップS410-10において、図15に示す普通図柄用の変動パターン決定テーブルを選択し、ステップS410-11において、普図変動パターン決定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と、上記ステップS410-6の当たり判定の結果と、普通図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている普図変動パターン決定用乱数値とステップS410-10で選択した普通図柄用の変動パターン決定テーブルと照合して普通図柄の変動時間（変動パターン）を決定する。

【0449】

メインCPU110aは、ステップS410-12において、上記ステップS410-11で決定された普通図柄の変動時間（変動パターン）に対応する普図変動指定コマンドを特定し、特定した普図変動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。これにより、普図変動指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

20

【0450】

メインCPU110aは、ステップS410-13において、上記ステップS410-11で決定された普通図柄の変動時間を普通図柄時間カウンタにセットする。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0451】

メインCPU110aは、ステップS410-14において、普通図柄表示器62において普通図柄変動表示用データをセットして普通図柄の変動表示を開始する。なお、普通図柄変動表示用データには、普通図柄の当たり抽選の結果、普通停止図柄データ、普通図柄の変動時間（変動パターン）などの情報が含まれる。

30

【0452】

メインCPU110aは、ステップS410-15において、普通図柄の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、上記ステップS410-13においてセットされた普通図柄時間カウンタが「0」となったか否かを判定する。メインCPU110aは、普通図柄の変動時間が終了したと判定した場合（ステップS410-15：Yes）には、ステップS410-16に処理を移し、普通図柄の変動時間が終了していないと判定した場合（ステップS410-15：No）には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

40

【0453】

メインCPU110aは、ステップS410-16において、普通図柄の停止図柄データに対応する停止図柄となるように普通図柄の変動表示を停止する。具体的には、普通図柄の停止図柄データが当たり停止図柄であれば、普通図柄表示器62に当たり停止図柄を停止表示させ、普通図柄の停止図柄データがハズレ停止図柄であれば、普通図柄表示器62にハズレ停止図柄を停止表示させる。

【0454】

メインCPU110aは、ステップS410-17において、普通図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普通図柄確定コマンドは演出制御

50

基板 130 に送信される。

【0455】

メインCPU110aは、ステップS410-18において、普通図柄の停止図柄データが当たり停止図柄であるか否かを判定する。メインCPU110aは、当たり停止図柄である場合（ステップS410-18：Yes）には、ステップS410-19に処理を移し、当たり停止図柄でない場合（ステップS410-18：No）には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0456】

メインCPU110aは、ステップS410-19において、図38に示す補助遊技処理に処理を移行するために、普図普電処理データに「1」をセットし、ステップS410-20において、図15に示す第2始動口の開放態様決定テーブルを選択する。

10

【0457】

メインCPU110aは、ステップS410-21において、ステップS410-20で選択された開放態様決定テーブルと普通図柄の停止図柄データに基づいて、オープニング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップS110の時間制御処理において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0458】

メインCPU110aは、ステップS410-22において、上記ステップS410-20で選択された第2始動口の開放態様決定テーブルに基づいて、普通図柄の停止図柄データに応じた当たり用のオープニ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。これにより、当たり用のオープニング指定コマンドは演出制御基板130に送信される。本処理を終了したら、今回の普通図柄変動処理を終了する。

20

【0459】

（主制御基板の補助遊技処理）

図38を用いて、主制御基板110の補助遊技処理を説明する。図38は、主制御基板110における補助遊技処理を示すフローチャートである。

【0460】

メインCPU110aは、ステップS420-1において、現在オープニング中であるか否かを判定する。メインCPU110aは、現在オープニング中であると判定した場合（ステップS420-1：Yes）には、ステップS420-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合（ステップS420-1：No）には、ステップS420-5に処理を移す。

30

【0461】

メインCPU110aは、ステップS420-2において、上記ステップS410-21で設定されたオープニング時間が経過したか否かを判定する。メインCPU110aは、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS420-2：Yes）には、ステップS420-3に処理を移し、オープニング時間が経過していないと判定した場合（ステップS420-2：No）には、今回の補助遊技処理を終了する。

【0462】

メインCPU110aは、ステップS420-3において、補助遊技開始処理を行う。具体的には、開放回数(S)記憶領域に記憶されている開放回数(S)に「1」を加算して更新(S=S+1)する。ここでは、まだ第2始動口の開放が1回も行われていないので、開放回数(S)記憶領域には「1」が記憶されることになる。

40

【0463】

メインCPU110aは、ステップS420-4において、第2始動口開放処理を行う。具体的には、第2始動口47の可動部材48を開放するために第2始動口開閉ソレノイド48bを通電させる通電データをセットする。これにより、可動部材48が閉鎖状態から開放状態に変換されて第2始動口47が開放されることになる。また、図15に示す第2始動口の開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数(S)に基づいて第2始動口47の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

50

【0464】

メインCPU110aは、ステップS420-5において、現在第2始動口が開放中であるか否かを判定する。具体的には、第2始動口開閉ソレノイド48bを通电させる通电データがセットされているか否かが判定される。メインCPU110aは、第2始動口47が開放中であると判定した場合（ステップS420-5：Yes）には、ステップS420-6に処理を移し、第2始動口47が開放中でないと判定した場合（ステップS420-5：No）には、ステップS420-8に処理を移す。

【0465】

メインCPU110aは、ステップS420-6において、第2始動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、第2始動口用の入賞球カウンタ（L）の値が規定個数（10個）に到達したこと又は現在の開放回数（S）における開放時間が経過したこと（補助遊技タイマカウンタ=0）が該当する。メインCPU110aは、開放終了条件が成立したと判定した場合（ステップS420-6：Yes）には、ステップS420-7に処理を移し、開放終了条件が成立していないと判定した場合（ステップS420-6：No）には、今回の補助遊技処理を終了する。

10

【0466】

メインCPU110aは、ステップS420-7において、第2始動口閉鎖処理を行う。具体的には、第2始動口47の可動部材48を閉鎖状態に変換するために第2始動口開閉ソレノイド48bを通电させる通电データをクリアする。これにより、可動部材48が開放状態から閉鎖状態に変換されて第2始動口47が閉鎖されることになる。また、図15に示す第2始動口の開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数（S）に基づいて、第2始動口47の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の補助遊技処理を終了する。

20

【0467】

メインCPU110aは、ステップS420-8において、現在インターバル（閉鎖）中か否かを判定する。具体的には、第2始動口開閉ソレノイド48bを通电させる通电データがセットされているか否かが判定される。メインCPU110aは、インターバル（閉鎖）中であると判定した場合（ステップS420-8：Yes）には、ステップS420-9に処理を移し、インターバル（閉鎖）中でないと判定した場合（ステップS420-8：No）には、今回の補助遊技処理を終了する。

30

【0468】

メインCPU110aは、ステップS420-9において、第2始動口の閉鎖時間が経過したか否かを判定する。具体的には、補助遊技タイマカウンタが「0」になかったか否かを判定する。メインCPU110aは、第2始動口の閉鎖時間が経過したと判定した場合（ステップS420-9：Yes）には、ステップS420-10に処理を移し、第2始動口の閉鎖時間が経過していないと判定した場合（ステップS420-9：No）には、今回の補助遊技処理を終了する。

【0469】

メインCPU110aは、ステップS420-10において、最終開放が終了しているか否かを判定する。具体的には、開放回数（S）記憶領域に記憶された開放回数（S）が今回の補助遊技の最大開放回数に到達しているか否かを判定する。メインCPU110aは、最終開放が終了している場合（ステップS420-10：Yes）には、ステップS420-13に処理を移し、最終開放が終了していない場合（ステップS420-10：No）には、ステップS420-11に処理を移す。

40

【0470】

メインCPU110aは、ステップS420-11において、補助遊技の進行処理を行う。具体的には、開放回数（S）記憶領域に記憶されている開放回数（S）に「1」を加算して更新（S = S + 1）する。

【0471】

メインCPU110aは、ステップS420-12において、第2始動口開放処理を行

50

う。具体的には、第2始動口47の可動部材48を開放するために第2始動口開閉ソレノイド48bを通電させる通電データをセットする。これにより、可動部材48が閉鎖状態から開放状態に変換されて第2始動口47が開放されることになる。また、図15に示す第2始動口の開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数(S)に基づいて第2始動口47の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了すると、今回の補助遊技処理を終了する。

【0472】

メインCPU110aは、ステップS420-13において、補助遊技の終了処理を行う。具体的には、第2始動口の開放回数(S)記憶領域、第2始動口用の入賞球カウンタ(L)記憶領域に「0」をセットして各記憶領域の値をクリアする。

10

【0473】

メインCPU110aは、ステップS420-14において、今回の補助遊技に対応する当たり用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。これにより当たり用のエンディング指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0474】

メインCPU110aは、ステップS420-15において、普図普電処理データに0をセットし、図37に示す普通図柄変動処理に処理を移行する準備を行う。本処理を終了すると、今回の補助遊技処理を終了する。

【0475】

(主制御基板の異常判定処理)

図39を用いて、主制御基板110の異常判定処理を説明する。図39は、主制御基板110の異常判定処理を示すフローチャートである。

20

【0476】

まず、メインCPU110aは、ステップS600-1において、磁気検出センサ53aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。磁気検出センサ53aからの検出信号を入力した場合(S600-1:Yes)には、ステップS600-2に処理を移行し、磁気検出センサ53aからの検出信号が入力されなかった場合(S600-1:No)には、ステップS600-6に処理を移す。

【0477】

メインCPU110aは、ステップS600-2において、所定の磁力を超える磁気が継続して検出された時間(回数)を測定するための磁気検出用のカウンタ(M)に「1」を加算して更新(M=M+1)する。

30

【0478】

メインCPU110aは、ステップS600-3において、磁気検出用のカウンタ(M)の値が規定値(50)よりも多いか否かを判定する(エラー判定手段に相当)。磁気検出用のカウンタ(M)の値が規定値(50)よりも多い場合(S600-3:Yes)には、ステップS600-4に処理を移し、磁気検出用のカウンタ(M)が規定値(50)以下の場合(S600-3:No)には、ステップS600-7に処理を移す。なお、異常判定処理は4ms毎に実行されるタイマ割込処理内にて実行される処理であるため、磁気検出用のカウンタ(M)が規定値に到達していると所定の磁力を超える磁気が0.2秒継続して検出されたことになる。

40

【0479】

メインCPU110aは、ステップS600-4において、所定の磁力を超える磁気が継続して検出される磁気異常が発生したものと磁気異常用のエラー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。これにより、磁気異常用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、後述する磁気異常のエラー報知を行って磁気異常が発生した旨を報知する。

【0480】

メインCPU110aは、ステップS600-5において、磁気異常の発生を示す異常信号を出力するための外部情報データ(出力データ)をセットする。これにより、磁気異

50

常の発生を示す異常信号が遊技情報出力端子板 90 から出力され、外部の装置では磁気異常が発生したことを把握（特定）することが可能となる。

【0481】

メインCPU110aは、ステップS600-6において、所定の磁力を超える磁気が継続して検出された時間を測定するための磁気検出用のカウンタ（M）の値を0クリアする。このように、磁気検出用のカウンタ（M）の値を0クリアしておくことで、次に異常判定処理が実行されたとしても、直ちに磁気異常用のエラー指定コマンドや磁気異常の発生を示す異常信号が送信されることはない。

【0482】

メインCPU110aは、ステップS600-7において、電波検出センサ54aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。電波検出センサ54aからの検出信号が入力された場合（S600-7：Yes）には、ステップS600-8に処理を移行し、電波検出センサ54aからの検出信号が入力されなかった場合（S600-7：No）には、ステップS600-12に処理を移行する。

10

【0483】

メインCPU110aは、ステップS600-8において、所定の周波数の電波が継続して検出された時間（回数）を測定するための電波検出用のカウンタ（N）に「1」を加算して更新（N = N + 1）する。

【0484】

メインCPU110aは、ステップS600-9において、電波検出用のカウンタ（N）の値が規定値（50）よりも多いか否かを判定する（エラー判定手段に相当）。電波検出用のカウンタ（N）の値が規定値（50）よりも多い場合（S600-9：Yes）には、ステップS600-10に処理を移し、電波検出用のカウンタ（N）の値が規定値（50）以下の場合（S600-9：No）には、今回の異常判定処理を終了する。

20

【0485】

なお、異常判定処理は4ms毎に実行されるタイマ割込処理内にて実行される処理であるため、電波検出用のカウンタ（N）が規定値に到達していると所定の周波数の電波が0.2秒継続して検出されたことになる。

【0486】

メインCPU110aは、ステップS600-10において、所定の周波数の電波が継続して検出される電波異常が発生したものとして電波異常用のエラー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。これにより、電波異常用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、後述する電波異常のエラー報知を行って電波異常が発生した旨を報知する。

30

【0487】

メインCPU110aは、ステップS600-11において、電波異常の発生を示す異常信号を出力するための外部情報データ（出力データ）をセットする。これにより、電波異常の発生を示す異常信号が遊技情報出力端子板90から出力され、外部の装置では電波異常が発生したことを把握（特定）することが可能となる。

【0488】

メインCPU110aは、ステップS600-12において、所定の周波数の電波が継続して検出された時間を測定するための電波検出用のカウンタ（N）の値を0クリアして、今回の異常判定処理を終了する。このように、電波検出用のカウンタ（N）の値を0クリアしておくことで、次に異常判定処理が実行されたとしても、直ちに電波異常用のエラー指定コマンドや電波異常の発生を示す異常信号が送信されることはない。

40

【0489】

（払出制御部のメイン処理）

図40(a)を用いて、払出制御部121のメイン処理を説明する。図40(a)は、払出制御部121のメイン処理を示すフローチャートである。

【0490】

50

まず、払出CPU121aは、ステップH10において、初期化処理を行う。具体的には、払出RAM121c及びスタック領域の記憶内容をクリアし、電源投入時の払出RAM121cの設定処理を行う。

【0491】

払出CPU121aは、ステップH20において、電源遮断の通知コマンドを受信したか否かの判定を行う。電源遮断の通知コマンドを受信した場合(H20:Yes)には、ステップH21に処理を移し、電源遮断の通知コマンドを受信していない場合(H20:No)には、ステップH20を繰り返し行う。

【0492】

払出CPU121aは、ステップH21において、割込みを禁止し、ステップH22において、払出RAM121cの払出カウンタ記憶領域に記憶されている払出カウンタから未払出数をロードし、ステップH23において、ロードした未払出数に対応する未払出の払出数指定コマンドを主制御基板110に送信するための電源遮断時のコマンド送信処理を行う。

10

【0493】

これにより、主制御基板110では、電源断(停電)時に払い出していた遊技球の残り払出数(未払出数)を把握(特定)することが可能となり、電源投入(復旧)時に残り払出数に対応する初期の払出数指定コマンドを払出制御基板120に送信することが可能となる。

【0494】

20

払出CPU121aは、ステップH24において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップH25において、RAMアクセスを禁止し、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

【0495】

(払出制御部のタイマ割込処理)

図40(b)を用いて、払出制御部121のタイマ割込処理を説明する。図40(b)は、払出制御部121におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。払出制御基板120に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(4ミリ秒)毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。

30

【0496】

まず、払出CPU121aは、ステップH100において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる処理を行い、ステップH200において、払出RAM121cの受信バッファに格納されているコマンドを解析するコマンド解析処理を行う。

【0497】

なお、払出制御部121では、主制御基板110から送信されたコマンドを受信すると、受信したコマンドを受信バッファに格納するコマンド受信割込処理(図示省略)が行われ、その結果としてステップH200のコマンド解析処理を行うことが可能となる。

【0498】

払出CPU121aは、ステップH300において、遊技球払出装置100の払出モータ100bの駆動時間や1単位(15個)の遊技球の払出後に設けられるインターバル時間などの払出タイマカウンタの更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、駆動時間のタイマカウンタ、インターバル時間のタイマカウンタなどのカウンタから1を減算する処理を行う。

40

【0499】

払出CPU121aは、ステップH400において、開放検出スイッチ31a、払出球検出スイッチ100a、満杯検出スイッチ32a、球有り検出スイッチ101aなど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などの入力制御処理を行う。

【0500】

50

払出CPU121aは、ステップH500において、主制御基板110から送信される初期の払出数指定コマンドおよび払出数指定コマンドに対応する払出数分の遊技球を遊技球払出装置100から払い出すための賞球制御処理を行う。

【0501】

払出CPU121aは、ステップH600において、遊技機1に併設される球貸機（図示省略）と球貸通信を行いながら100円に相当する数分の遊技球を1単位として遊技球払出装置100から払い出すための球貸制御処理を行う。なお、この球貸制御処理は、貸出操作部20の貸出ボタンが操作されたことに基づき行われる。

【0502】

払出CPU121aは、ステップH700において、開放検出スイッチ31a、満杯検出スイッチ32a及び球有り検出スイッチ101a等からの入力信号に基づいて、枠開放、下受け皿12の満杯、払出異常などの事象（異常）の発生を判定し、枠開放用のエラー指定コマンド、満杯異常用のエラー指定コマンド及び払出異常用のエラー指定コマンド等を主制御基板110に送信するための準備を行う異常判定処理を行う。この異常判定処理については、図41を用いて後述する。

10

【0503】

払出CPU121aは、ステップH800において、遊技情報出力端子板90から出力する外部情報データ（遊技情報）、払出モータ100bに出力する駆動データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

【0504】

払出CPU121aは、ステップH900において、上記H800で作成した外部情報データ、駆動データ等の信号を出力させるポート出力処理や、払出RAM121cの主制御用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを主制御基板110に送信する主制御コマンド送信処理や、払出RAM121c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130に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。なお、演出制御基板130へのコマンド送信は、該当するコマンドを払出制御基板120から主制御基板110に送信し、主制御基板110から（を經由して）演出制御基板に送信するようにしてもよい。

20

【0505】

払出CPU121aは、ステップH1000において、ステップH100で退避した情報を払出CPU121aのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

30

【0506】

（払出制御部の異常判定処理）

図41を用いて、払出制御部121の異常判定処理を説明する。図41は、払出制御部121における異常判定処理を示すフローチャートである。

【0507】

まず、払出CPU121aは、ステップH700-1において、開放検出スイッチ31aからの検出信号がOFFからONに切り替わったか否かを判定する。開放検出スイッチの検出信号がOFFからONに切り替わった場合（H700-1：Yes）には、ステップH700-2に処理を移し、開放検出スイッチの検出信号がOFFからONに切り替わっていない場合（H700-1：No）には、ステップH700-3に処理を移す。

40

【0508】

払出CPU121aは、ステップH700-2において、ガラス枠4が開放状態となったことを示す枠開放用のエラー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。これにより、枠開放用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、枠開放のエラー報知を行うための処理を行って枠開放が発生した旨を報知する。

【0509】

払出CPU121aは、ステップH700-3において、開放検出スイッチ31aからの検出信号がONからOFFに切り替わったか否かを判定する。開放検出スイッチの検出

50

信号がONからOFFに切り替わった場合(H700-3:Yes)には、ステップH700-4に処理を移し、開放検出スイッチの検出信号がONからOFFに切り替わっていない場合(H700-3:No)には、ステップH700-5に処理を移す。

【0510】

払出CPU121aは、ステップH700-4において、ガラス枠4が閉鎖状態となったことを示す枠開放用のエラー解除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。これにより、枠開放用のエラー解除指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、枠開放のエラー報知を終了するための処理を行う。

【0511】

払出CPU121aは、ステップS700-5において、満杯検出スイッチ32aからの検出信号がOFFからONに切り替わったか否かを判定する。満杯検出スイッチ32aからの検出信号がOFFからONに切り替わった場合(H700-5:Yes)には、ステップH700-6に処理を移し、満杯検出スイッチ32aからの検出信号がOFFからONに切り替わっていない場合(H700-5:No)には、ステップH700-7に処理を移す。

10

【0512】

払出CPU121aは、ステップH700-6において、下受け皿12が遊技球で満杯となったことを示す満杯異常用のエラー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。これにより、満杯異常用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、皿満杯のエラー報知を開始するための処理を行って下受け皿12が遊技球で満杯である旨を報知する。

20

【0513】

払出CPU121aは、ステップH700-7において、満杯検出スイッチ32aからの検出信号がONからOFFに切り替わったか否かを判定する。満杯検出スイッチ32aからの検出信号がONからOFFに切り替わった場合(H700-7:Yes)には、ステップH700-8に処理を移し、満杯検出スイッチ32aからの検出信号がONからOFFに切り替わっていない場合(H700-7:No)には、ステップH700-9に処理を移す。

【0514】

払出CPU121aは、ステップH700-8において、下受け皿12の満杯が解消されたことを示す満杯異常用のエラー解除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。これにより、満杯異常用のエラー解除指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、皿満杯のエラー報知を終了するための処理を行う。

30

【0515】

払出CPU121aは、ステップH700-9において、球有り検出スイッチ101aからの検出信号がONからOFFに切り替わったか否かを判定する。球有り検出スイッチ101aからの検出信号がONからOFFに切り替わった場合(H700-9:Yes)には、ステップH700-10に処理を移し、球有り検出スイッチ101aからの検出信号がONからOFFに切り替わっていない場合(H700-9:No)には、ステップH700-11に処理を移す。

40

【0516】

払出CPU121aは、ステップH700-10において、遊技球貯留部101に貯留されている遊技球が不足していることを示す払出異常用のエラー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。これにより、払出異常用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、払出異常のエラー報知を開始するための処理を行って払出異常が発生した旨を報知する。

【0517】

払出CPU121aは、ステップH700-11において、球有り検出スイッチ101aからの検出信号がOFFからONに切り替わったか否かを判定する。球有り検出スイッチ101aからの検出信号がOFFからONに切り替わった場合(H700-11:Ye

50

s)には、ステップH700-12に処理を移し、球有り検出スイッチ101aからの検出信号がOFFからONに切り替わっていない場合(H700-11:No)には、今回の異常判定処理を終了する。

【0518】

払出CPU121aは、ステップH700-12において、遊技球貯留部101に貯留されている遊技球の不足が解消したことを示す払出異常用のエラー解除指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の異常判定処理を終了する。これにより、払出異常用のエラー解除指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、払出異常のエラー報知を終了するための処理を行う。

【0519】

(払出制御基板に關与するコマンドの説明)

図42を用いて、主制御基板110と払出制御基板120の間で送信されるコマンドの種別について説明する。図42(a)は、主制御基板110から払出制御基板120に送信されるコマンドの種別を示す図であり、図42(b)は、払出制御基板120から主制御基板110または演出制御基板130に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【0520】

「初期の払出数指定コマンド」は、電源断(停電)が発生した時点で中断した遊技球の残り払出数を払出制御基板120に指示するためのコマンドであり、「MODE」が「FAH」で設定され、残り払出数に合わせて「DATA」の情報が設定されている。

【0521】

この初期の払出数指定コマンドは、遊技機1に電源が投入(復旧)されたときに、電源断時に払い出していた遊技球の残り払出数に対応する初期の払出数指定コマンドが払出制御基板120に送信される。具体的には、ステップS10-16において、ステップS10-15で参照された払出カウンタの値に対応する初期の払出数指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において払出制御基板120に送信されることになる。

【0522】

「払出状態の確認コマンド」は、主制御基板110が払出制御基板120の払出状態を確認するためのコマンドであり、「MODE」が「FBH」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

【0523】

この払出状態の確認コマンドは、主制御基板110が払出制御基板120に対して遊技球を払い出させようとするときに払出制御基板120に送信される。具体的には、ステップS500の払出制御処理においてメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において払出制御基板120に送信されることになる。

【0524】

「払出数指定コマンド」は、主制御基板110が払出制御基板120に払い出させる賞球の払出数を指定するためのコマンドであり、「MODE」が「FBH」で設定され、払出数に合わせて「DATA」の情報が設定されている。

【0525】

この払出数指定コマンドは、上述の払出状態の確認コマンドを送信した結果として払出制御基板120から払出個数の要求指定コマンドを受信したときに払出制御基板120に送信される。具体的には、ステップS500の払出制御処理においてメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において払出制御基板120に送信されることになる。

【0526】

「電源遮断の通知コマンド」は、主制御基板110が払出制御基板120に電源断(停電)の発生を通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FCH」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

10

20

30

40

50

【0527】

この電源遮断の通知コマンドは、主制御基板110が電源断(停電)の発生を検出したときに払出制御基板120に送信される。具体的には、ステップS42において払出制御基板120に送信されることになる。

【0528】

「払出状態の通知コマンド」は、払出制御基板120が主制御基板110に遊技球の払い出しが可能であることを通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FDH」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

【0529】

この払出状態の通知コマンドは、電源投入時、賞球又は貸球の払出完了時、エラーからの復帰時等に主制御基板110に送信される。具体的には、ステップH10の初期化処理において主制御基板110に送信され、ステップH500の賞球制御処理及びステップH600の球貸制御処理等において、払出RAM121cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップH900の出力制御処理において主制御基板110に送信されることになる。

10

【0530】

「払出数の要求コマンド」は、遊技球の払出個数の通知を主制御基板110に要求するためのコマンドであり、「MODE」が「FDH」で設定され、「DATA」が「01H」で設定されている。

【0531】

この払出数の要求コマンドは、主制御基板110から払出状態の確認コマンドを受信したときに主制御基板110に送信される。具体的には、ステップH200のコマンド解析処理において、払出状態の確認コマンドの受信を確認したときに払出RAM121cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップH900の出力制御処理において主制御基板110に送信されることになる。

20

【0532】

「未払出の払出数指定コマンド」は、電源断(停電)時の払出RAM121cの払出カウンタ記憶領域に記憶される払出カウンタ(未払出数)の値を主制御基板110に通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FEH」で設定され、払出カウンタの値に合わせて「DATA」が設定されている。

30

【0533】

この未払出の払出数指定コマンドは、主制御基板110から電源遮断の通知コマンドを受信したときに、払出カウンタの値に対応する未払出の払出数指定コマンドが主制御基板110に送信される。具体的には、ステップH22でロードした未払出数(残り払出数)に対応する未払出の払出数指定コマンドがステップH23において主制御基板110に送信されることになる。

【0534】

「枠開放用のエラー指定コマンド」は、ガラス枠4の開放を検出したことを演出制御基板130に通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FFH」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

40

【0535】

この枠開放用のエラー指定コマンドは、開放検出スイッチ31aでガラス枠4の開放を検出したときに演出制御基板130に送信される。具体的には、ステップH700-2において払出RAM121cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップH900の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0536】

「満杯異常用のエラー指定コマンド」は、下受け皿12が遊技球で満杯となったことを演出制御基板130に通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FFH」で設定され、「DATA」が「01H」に設定されている。

【0537】

50

この満杯異常用のエラー指定コマンドは、満杯検出スイッチ 3 2 a で下受け皿 1 2 が遊技球で満杯となったことを検出したときに演出制御基板 1 3 0 に送信される。具体的には、ステップ H 7 0 0 - 6 において払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ H 9 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 5 3 8 】

「払出異常用のエラー指定コマンド」は、遊技球貯留部 1 0 1 に貯留されている遊技球（払出待機球）が不足していることを演出制御基板 1 3 0 に通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FFH」で設定され、「DATA」が「02H」に設定されている。

10

【 0 5 3 9 】

この払出異常用のエラー指定コマンドは、球有り検出スイッチ 1 0 1 a で遊技球貯留部 1 0 1 に貯留されている遊技球（払出待機球）が不足していることを検出したときに演出制御基板 1 3 0 に送信される。具体的には、ステップ H 7 0 0 - 1 0 において払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ H 9 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 5 4 0 】

「枠開放用のエラー解除指定コマンド」は、ガラス枠 4 の閉鎖を検出したことを演出制御基板 1 3 0 に通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FFH」で設定され、「DATA」が「05H」に設定されている。

20

【 0 5 4 1 】

この枠開放用のエラー解除指定コマンドは、開放検出スイッチ 3 1 a でガラス枠 4 の閉鎖を検出したときに演出制御基板 1 3 0 に送信される。具体的には、ステップ H 7 0 0 - 4 において払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ H 9 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 5 4 2 】

「満杯異常用のエラー解除指定コマンド」は、下受け皿 1 2 の満杯が解消したことを演出制御基板 1 3 0 に通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FFH」で設定され、「DATA」が「06H」に設定されている。

【 0 5 4 3 】

この満杯異常用のエラー解除指定コマンドは、満杯検出スイッチ 3 2 a で下受け皿 1 2 の満杯が解消したことを検出したときに演出制御基板 1 3 0 に送信される。具体的には、ステップ H 7 0 0 - 8 において払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ H 9 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

30

【 0 5 4 4 】

「払出異常用のエラー解除指定コマンド」は、遊技球貯留部 1 0 1 に貯留されている遊技球（払出待機球）の不足が解消したことを演出制御基板 1 3 0 に通知するためのコマンドであり、「MODE」が「FFH」で設定され、「DATA」が「07H」に設定されている。

40

【 0 5 4 5 】

この払出異常用のエラー解除指定コマンドは、球有り検出スイッチ 1 0 1 a で遊技球貯留部 1 0 1 に貯留されている遊技球（払出待機球）の不足が解消したことを検出したときに演出制御基板 1 3 0 に送信される。具体的には、ステップ H 7 0 0 - 1 2 において払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ H 9 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 5 4 6 】

（演出制御基板に關与するコマンドの説明）

図 4 3 及び図 4 4 を用いて、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に送信されるコマンドの種別について説明する。図 4 3 及び図 4 4 は、主制御基板 1 1 0 から演出制御基

50

板 1 3 0 に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【 0 5 4 7 】

「第 1 特別図柄記憶指定コマンド」は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「E 0 H」で設定され、保留記憶数に合わせて DATA の情報が設定されている。

【 0 5 4 8 】

この第 1 特別図柄記憶指定コマンドは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップ S 2 3 0 - 1 1 または上記ステップ S 3 1 0 - 7 において増減後の保留記憶数に対応する第 1 特別図柄記憶指定コマンドがメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

10

【 0 5 4 9 】

「第 2 特別図柄記憶指定コマンド」は、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「E 0 H」で設定され、保留記憶数に合わせて DATA の情報が設定されている。

【 0 5 5 0 】

この第 2 特別図柄記憶指定コマンドは、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップ S 2 4 0 - 1 8 または上記ステップ S 3 1 0 - 7 において増減後の保留記憶数に対応する第 2 特別図柄記憶指定コマンドがメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

20

【 0 5 5 1 】

なお、本実施形態では、「第 1 特別図柄記憶指定コマンド」と「第 2 特別図柄記憶指定コマンド」とをまとめて「特別図柄記憶指定コマンド」という場合がある。

【 0 5 5 2 】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別 (種類) を示すものであり、第 1 特別図柄ならば「MODE」が「E 1 H」で設定され、第 2 特別図柄ならば「MODE」が「E 2 H」で設定され、特別図柄の種別に合わせて DATA の情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に大当たりの種別や大当たり終了後の遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、大当たり終了後の遊技状態を示すものともいえる。

30

【 0 5 5 3 】

この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップ S 3 1 1 - 1 2 において特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 5 5 4 】

「第 1 特別図柄用の変動パターン指定コマンド」は、第 1 特別図柄表示器 6 0 における特別図柄の変動時間 (変動態様) を示すものであり、「MODE」が「E 3 H」で設定され、各種の変動パターンに合わせて DATA の情報が設定されている。

40

【 0 5 5 5 】

この第 1 特別図柄用の変動パターン指定コマンドは、第 1 特別図柄表示器 6 0 の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップ S 3 1 2 - 6 において特別図柄の変動パターンに対応する第 1 特別図柄用の変動パターン指定コマンドがメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 5 5 6 】

「第 2 特別図柄用の変動パターン指定コマンド」は、第 2 特別図柄表示器 6 1 における特別図柄の変動時間 (変動態様) を示すものであり、「MODE」が「E 4 H」で設定され、各種の変動パターンに合わせて DATA の情報が設定されている。

50

【0557】

この第2特別図柄用の変動パターン指定コマンドは、第2特別図柄表示器61の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップS312-6において特別図柄の変動パターンに対応する第2特別図柄用の変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0558】

なお、本実施形態では、「第1特別図柄用の変動パターン指定コマンド」と「第2特別図柄用の変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「変動パターン指定コマンド」という場合がある。

10

【0559】

「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されていることを示すものであり、「MODE」が「E5H」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

【0560】

この特別図柄確定コマンドは、特別図柄を第1特別図柄表示器60または第2特別図柄表示器61に停止表示させるときに、上記ステップS320-3において特別図柄確定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0561】

「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されていることを示すものであり、「MODE」が「E5H」で設定され、「DATA」が「01H」に設定されている。

20

この普通図柄確定コマンドは、普通図柄を普通図柄表示器62に停止表示させるときに、普通図柄が停止表示されるときに、上記ステップS410-17において普通図柄確定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0562】

「始動口入賞指定コマンド」は、大当たり判定(抽選)の結果を事前に演出制御基板130に通知するための情報であり、第1始動口45への遊技球の入賞に基づくものならば「MODE」が「E6H」で設定され、第2始動口47への遊技球の入賞に基づくものならば「MODE」が「E7H」で設定され、各種の入賞情報に合わせてDATAの情報が設定されている。

30

【0563】

この始動口入賞指定コマンドは、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞したときに、上記ステップS230-10またはS240-17において始動入賞情報に対応する始動口入賞指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0564】

「大当たり用のオープニング指定コマンド」は、各種の大当たり遊技(特別遊技状態)が開始することを示すものであり、「MODE」が「E8H」で設定され、大当たり遊技の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

40

【0565】

この大当たり用のオープニング指定コマンドは、各種の大当たり遊技が開始するとき、上記ステップS330-19において大当たり遊技の種別に対応する大当たり用のオープニング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0566】

「ラウンド指定コマンド」は、大当たり遊技のラウンド数を示すものであり、「MODE」が「E9H」で設定され、大当たり遊技のラウンド数に合わせてDATAの情報が設

50

定されている。

【0567】

このラウンド指定コマンドは、大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときに、上記ステップS340-5やステップS340-16においてラウンド数に対応するラウンド指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0568】

「大当たり用のエンディング指定コマンド」は、各種の大当たり遊技が終了したことを示すものであり、「MODE」が「EAH」で設定され、大当たり遊技の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

10

【0569】

この大当たり用のエンディング指定コマンドは、各種の大当たり遊技が終了するとき、上記ステップS340-18において大当たり遊技の種別に対応する大当たり用のエンディング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0570】

「小当たり用のオープニング指定コマンド」は、各種の小当たり遊技（特別遊技状態）が開始することを示すものであり、「MODE」が「EBH」で設定され、小当たり遊技の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

20

【0571】

この小当たり用のオープニング指定コマンドは、各種の小当たり遊技が開始するとき、上記ステップS330-19において小当たり遊技の種別に対応する小当たり用のオープニング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0572】

「小当たり用のエンディング指定コマンド」は、各種の小当たり遊技が終了したことを示すものであり、「MODE」が「EBH」で設定され、小当たり遊技の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

30

【0573】

この小当たり用のエンディング指定コマンドは、各種の小当たり遊技が終了するとき、上記ステップS360-13において小当たり遊技の種別に対応する小当たり用エンディング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0574】

「普通図柄記憶指定コマンド」は、普通図柄保留数（G1）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「ECH」で設定され、保留記憶数に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0575】

この普通図柄記憶指定コマンドは、普通図柄保留数（G1）記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップS250-7または上記ステップS410-4において増減後の保留記憶数に対応する普通図柄記憶指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

40

【0576】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示器62に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「EDH」で設定され、普通図柄の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0577】

50

この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップS 4 1 0 - 9において普通図柄に対応する普図指定コマンドがメインRAM 1 1 0 cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップS 8 0 0の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0に送信されることになる。

【0578】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器 6 2における普通図柄の変動時間を示すものであり、「MODE」が「EEH」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0579】

この普図変動指定コマンドは、普通図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップS 4 1 0 - 1 2において普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドがメインRAM 1 1 0 cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS 8 0 0の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0に送信されることになる。

10

【0580】

「当たり用のオープニング指定コマンド」は、各種の補助遊技が開始することを示すものであり、「MODE」が「EFH」で設定され、補助遊技の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0581】

この当たり用のオープニング指定コマンドは、補助遊技が開始されるときに、上記ステップS 4 1 0 - 2 2において補助遊技の種類に対応する当たり用のオープニング指定コマンドがメインRAM 1 1 0 cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS 8 0 0の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0に送信されることになる。

20

【0582】

「当たり用のエンディング指定コマンド」は、各種の補助遊技が終了したことを示すものであり、「MODE」が「EFH」で設定され、補助遊技の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0583】

この当たり用のエンディング指定コマンドは、各種の補助遊技が終了するときに、上記ステップS 4 2 0 - 1 4において補助遊技の種別に対応する当たり用のエンディング指定コマンドがメインRAM 1 1 0 cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS 8 0 0の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0に送信されることになる。

30

【0584】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか否かや高確率遊技状態であるか否かを示すものであり、「MODE」が「FOH」で設定され、各遊技状態に合わせて「DATA」が設定されている。

【0585】

この遊技状態指定コマンドは、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時（大当たり遊技の開始時）および大当たりの終了時に、上記ステップS 3 1 3、上記ステップS 3 3 0 - 1 0、上記ステップS 3 5 0 - 6において遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメインRAM 1 1 0 cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS 8 0 0の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0に送信されることになる。

40

【0586】

「電源投入指定コマンド」及び「電源復旧指定コマンド」は、遊技機 1 への電源投入がメインRAM 1 1 0 cの初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、「MODE」が「F1H」で設定され、メインRAM 1 1 0 cの初期化を伴う場合には「DATA」が「00H」に設定され、メインRAM 1 1 0 cの初期化を伴わない場合には「DATA」が「01H～04H」に設定される。

【0587】

この電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドは、遊技機 1 に電源が投入されるときに、上記ステップS 1 0においてメインRAM 1 1 0 cの初期化の有無及び遊技状態

50

に対応する電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドが演出制御基板 130 に送信される。

【0588】

「客待ちコマンド」は、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったことを示すものであり、「MODE」が「F1H」で設定され、DATAが「05H」で設定されている。

【0589】

この客待ちコマンドは、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったときに、上記ステップ S318 - 3においてメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S800の出力制御処理において演出制御基板 130 に送信されることになる。

10

【0590】

「エラー指定コマンド」は、遊技機 1 に発生したエラーを示すものであり、「MODE」が「F2H」で設定され、エラーの種別に合わせて「DATA」の情報が設定されている。

【0591】

このエラー指定コマンドは、上記ステップ S600の異常判定処理において磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上記ステップ S260の入賞確認処理において異常入賞の発生が判定されたとき、上記ステップ S220の大入賞口検出スイッチ入力処理又は上記ステップ S240の第2始動口検出スイッチ入力処理において不正入賞の発生が判定されたとき、ステップ S250のゲート検出スイッチ入力処理において右打ちエラーの発生が判定されたときに、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドがメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S800の出力制御処理において演出制御基板 130 に送信されることになる。

20

【0592】

(演出制御部のメイン処理)

図45を用いて、演出制御部 130mのメイン処理を説明する。図45は、演出制御部 130mのメイン処理を示すフローチャートである。

【0593】

電源基板 160から電源電圧が供給されると、サブCPU 130aにシステムリセットが発生し、サブCPU 130aは以下のメイン処理を行う。

30

【0594】

サブCPU 130aは、ステップ E10において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップ E20において、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU 130aは、電源投入に応じて、サブROM 130bからメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブRAM 130cに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。

【0595】

サブCPU 130aは、ステップ E30において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップ E40において、サブ乱数更新処理を行う。この処理において、サブCPU 130aは、サブRAM 130cに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップ E40の処理を繰り返し行う。

40

【0596】

(演出制御部のタイマ割込処理)

図46を用いて、演出制御部 130mのタイマ割込処理を説明する。図46は、演出制御部 130mにおけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。演出制御部 130mに設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(4ミリ秒)毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。

【0597】

サブCPU 130aは、ステップ E100において、サブCPU 130aのレジスタに

50

格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップE120において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブCPU130aは、各種のタイマを更新する処理を行う。

【0598】

サブCPU130aは、ステップE130において、入力制御処理を行う。この入力制御処理において、サブCPU130aは、演出ボタン検出スイッチ17aや十字キー検出スイッチ19a等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所定のデータをセットする処理を行う。

【0599】

サブCPU130aは、ステップE150において、コマンド解析処理を行う。このコマンド解析処理において、サブCPU130aは、主制御基板110から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブRAM130cの受信バッファに格納する処理を行う。

10

【0600】

サブCPU130aは、ステップE200において、報知制御処理を行う。この報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して各種の事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常、枠開放、皿満杯、払出異常、右打ちエラー等）の発生や終了を示すコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にコマンドに対応する事象の報知を開始するための処理を行ったり、発生事象の報知を終了するための処理を行ったりする。報知制御処理については、図47を用いて後述する。

20

【0601】

サブCPU130aは、ステップE350において、遊技状態の更新処理を行う。この遊技状態の更新処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブRAM130cに記憶している遊技状態を更新する処理を行う。

【0602】

サブCPU130aは、ステップE400において、保留情報の更新処理を行う。この保留情報の更新処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して特別図柄記憶指定コマンドや普通図柄記憶指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブRAM130cに記憶している第1特別図柄保留数、第2特別図柄保留数、普通図柄保留数等を更新したり、更新後の第1特別図柄保留数、第2特別図柄保留数、普通図柄保留数に対応するアイコン表示のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

30

【0603】

サブCPU130aは、ステップE500において、先読み演出処理を行う。この先読み演出処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示（変動演出）が開始される以前から大当たり（遊技）が発生すること若しくは大当たり（遊技）が発生する可能性があることを予告（示唆）する先読み予告演出を実行するための処理を行う。

40

【0604】

具体的には、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示（変動演出）が開始される以前に実行される1又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出（予告画像の表示、背景画像の変化等）を行う連続予告演出、始動口入賞指定コマンドに対応する保留アイコンの表示態様を通常態様とは異なる特別態様に変化させる保留変化予告演出、大当たり遊技中（特定のラウンド遊技中、エンディング中等）に所定の予告演出（予告画像の表示、背景画像の変化等）を行う大当たり予告等を実行するための処理を行う。

【0605】

サブCPU130aは、ステップE600において、第1の演出処理を行う。この第1

50

の演出処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して演出図柄指定コマンド、特別図柄用の変動パターン指定コマンド、特別図柄確定コマンド、大当たり用のオープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、大当たり用のエンディング指定コマンド、小当たり用のオープニング指定コマンド、小当たり用のエンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。第1の演出処理については、図49を用いて後述する。

【0606】

サブCPU130aは、ステップE800において、第2の演出処理を行う。この第2の演出処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して普図指定コマンド、普図変動指定コマンド、普通図柄確定コマンド、当たり用のオープニング指定コマンド、当たり用のエンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。

10

【0607】

サブCPU130aは、ステップE850において、情報設定処理を行う。この情報設定処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して表示制御部140からの調整モードの通知コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に音量調整や輝度調整が可能であるか不能であるかに関する情報をサブRAM130cにセットする処理を行う。情報設定処理については、図63を用いて後述する。

20

【0608】

サブCPU130aは、ステップE860において、客待ち処理を行う。この客待ち処理において、サブCPU130aは、特別図柄の変動表示(変動演出)が実行されずに所定期間(例えば60秒)が経過した場合に遊技者に対して遊技を行うことを促進する(遊技機のアピールを行う)ための客待ち演出を実行するための処理を行う。客待ち処理については、図64を用いて後述する。

【0609】

サブCPU130aは、ステップE870において、第1の操作受付処理を行う。この第1の操作受付処理において、サブCPU130aは、遊技者による十字キー19(入力受付部)の操作によって音声出力装置9から出力される演出音(BGM、SE等の遊技音)の音量を調整するための操作を受け付ける処理を行う。第1の操作受付処理については、図65を用いて後述する。

30

【0610】

サブCPU130aは、ステップE880において、第2の操作受付処理を行う。この第2の操作受付処理において、サブCPU130aは、遊技者による十字キー19(入力受付部)の操作によって第1画像表示装置70(メイン液晶)や第2画像表示装置71(サブ液晶)のバックライト(LED)、枠用照明装置10や盤用照明装置74のランプ(LED)等の輝度(照度、明度、光量ともいう)を調整するための操作を受け付ける処理を行う。第2の操作受付処理については、図66を用いて後述する。

40

【0611】

サブCPU130aは、ステップE900において、出力制御処理を行う。この出力制御処理において、サブCPU130aは、所定のデータ等の信号を出力したり、サブRAM130cの送信バッファに格納された各種のコマンドを表示制御部140やランプ制御部150に送信したりする処理を行う。

【0612】

サブCPU130aは、ステップE950において、ステップE100で退避した情報をサブCPU130aのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【0613】

(演出制御部の報知制御処理)

50

図47を用いて、演出制御部130mの報知制御処理を説明する。図47は、演出制御部130mにおける報知制御処理を示すフローチャートである。

【0614】

まず、サブCPU130aは、ステップE210において、電源投入の報知制御処理を行う。この電源投入の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入が発生したものととして電源投入用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

【0615】

また、サブCPU130aは、電源投入用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に電源投入用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、電源投入用の報知開始コマンドや電源投入用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置や音声出力装置9を用いて電源投入の発生を報知するための電源投入の報知が実行される。

10

【0616】

サブCPU130aは、ステップE220において、電源復旧の報知制御処理を行う。この電源復旧の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源復旧が発生したものととして電源復旧用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

20

【0617】

また、サブCPU130aは、電源復旧用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に電源復旧用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、電源復旧用の報知開始コマンドや電源復旧用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置や音声出力装置9を用いて電源復旧の発生を報知するための電源復旧の報知が実行される。

30

【0618】

サブCPU130aは、ステップE230において、不正入賞の報知制御処理を行う。この不正入賞の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して不正入賞用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に不正入賞が発生したものととして不正入賞用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

【0619】

また、サブCPU130aは、不正入賞用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に不正入賞用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、不正入賞用の報知開始コマンドや不正入賞用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置、音声出力装置9、報知LED10aの少なくとも一つを用いて不正入賞の発生を報知するための不正入賞のエラー報知が実行される。

40

【0620】

サブCPU130aは、ステップE240において、異常入賞の報知制御処理を行う。この異常入賞の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して異常入賞用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に異常入賞が発生したものととして異常入賞用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

50

【0621】

また、サブCPU130aは、異常入賞用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に異常入賞用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、異常入賞用の報知開始コマンドや異常入賞用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置、音声出力装置9、報知LED10aの少なくとも一つを用いて異常入賞の発生を報知するための異常入賞のエラー報知が実行される。

【0622】

サブCPU130aは、ステップE250において、磁気異常の報知制御処理を行う。この磁気異常の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して磁気異常用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に磁気異常が発生したものと磁気異常用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

10

【0623】

また、サブCPU130aは、磁気異常用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に磁気異常用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、磁気異常用の報知開始コマンドや磁気異常用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置、音声出力装置9、報知LED10aの少なくとも一つを用いて磁気異常の発生を報知するための磁気異常のエラー報知が実行される。

20

【0624】

サブCPU130aは、ステップE260において、電波異常の報知制御処理を行う。この電波異常の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して電波異常用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電波異常が発生したものと電波異常用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

【0625】

また、サブCPU130aは、電波異常用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に電波異常用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、電波異常用の報知開始コマンドや電波異常用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置、音声出力装置9、報知LED10aの少なくとも一つを用いて電波異常の発生を報知するための電波異常のエラー報知が実行される。

30

【0626】

サブCPU130aは、ステップE270において、枠開放の報知制御処理を行う。この枠開放の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して枠開放用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に枠開放が発生したものと枠開放用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

40

【0627】

また、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して枠開放用のエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に枠開放が終了したものと枠開放用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、枠開放用の報知開始コマンドや枠開放用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置、音声出力装置9、報知LED10aの少なくとも一つを用いて枠開放の発生を報知するための枠開放のエラー報知が実行される。

50

【0628】

サブCPU130aは、ステップE280において、払出異常の報知制御処理を行う。この払出異常の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して払出異常用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に払出異常が発生したものととして払出異常用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

【0629】

また、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して払出異常のエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に払出異常が終了したものととして払出異常用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、払出異常用の報知開始コマンドや払出異常用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置、音声出力装置9、報知LED10aの少なくとも一つを用いて払出異常の発生を報知するための払出異常のエラー報知が実行される。

10

【0630】

サブCPU130aは、ステップE290において、満杯異常の報知制御処理を行う。この満杯異常の報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して満杯異常用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に満杯異常が発生したものととして満杯異常用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

20

【0631】

また、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して満杯異常用のエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に満杯異常が終了したものととして満杯異常用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、満杯異常用の報知開始コマンドや満杯異常用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置、音声出力装置9、報知LED10aの少なくとも一つを用いて満杯異常の発生を報知するための満杯異常のエラー報知が実行される。

【0632】

サブCPU130aは、ステップE300において、右打ちエラーの報知制御処理を行う。この右打ちエラーの報知制御処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して右打ち用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に右打ちエラーが発生したものととして右打ちエラー用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

30

【0633】

サブCPU130aは、右打ちエラー用の報知開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、5秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に右打ちエラー用の報知終了コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これらの処理により、右打ちエラー用の報知開始コマンドや右打ちエラー用の報知終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置、音声出力装置9、報知LED10aの少なくとも一つを用いて右打ちエラーの発生を報知するための右打ちエラーのエラー報知が実行される。本処理を終了すると、今回の報知制御処理を終了する。

40

【0634】

（対応表）

図48は、報知を行うべき事象の発生時の対応を表した対応表を示す図である。図48に示すように、対応表には、発生事象の種類と、発生事象の報知を開始するための報知開始条件と、報知開始条件が成立したときに演出制御部130mから送信される送信コマンドと、発生事象の報知を終了するための報知終了条件と、報知終了条件が成立したときに演出制御部130mから送信される送信コマンドと、各事象間の優先順位と、各発生事象

50

の報知を行う際に参照される音量の種類を示す備考とが対応付けられている。

【0635】

各事象の優先順位は、電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常、枠開放、払出異常、皿満杯、右打ちエラーの順で低くなるように設定されている。本実施形態では、電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常を警戒度（重要度）が高い（遊技機のセキュリティを脅かす可能性がある）重要な事象として位置付けており、枠開放、払出異常、皿満杯、右打ちエラーを重要な事象よりも警戒度（重要度）が低い（遊技機のセキュリティを脅かす可能性が低い若しくは可能性がない）通常の事象として位置付けている。

【0636】

なお、重要な事象と通常の事象の位置付けについては予め設定されているものであるが、例えば、枠開放や払出異常等を重要な事象に位置付けるようにしてもよいし、演出ボタン17や十字キー19等の入力受付部の操作によって各事象の位置付けを遊技店側で任意に設定変更できるようにしてもよい。

【0637】

また、備考の欄に設定されている音量の種類について説明すると、「固定の音量値」については後述する固定の音量値（「6」）に依存（対応）して出力される音量を意味し、「可変の音量値」については後述する音量値（「0」～「5」）に依存（対応）して出力される音量を意味している。つまり、固定の音量値の方が可変の音量値よりも大きい音量（値）で発生事象の報知音が音声出力装置9から出力される構成となっている。

【0638】

（演出制御部の第1の演出処理）

図49を用いて、演出制御部130mの第1の演出処理を説明する。図49は、演出制御部130mにおける第1の演出処理を示すフローチャートである。

【0639】

まず、サブCPU130aは、ステップE610において、演出処理データの値をロードし、ロードした演出処理データから分岐先アドレスを参照し、演出処理データ=0であれば変動演出開始処理（ステップE620）に処理を移し、演出処理データ=1であれば変動演出中処理（ステップE640）に処理を移し、演出処理データ=2であれば変動演出終了処理（ステップE660）に処理を移し、演出処理データ=3であれば大当たり演出開始処理（ステップE680）に処理を移し、演出処理データ=4であれば大当たり演出中処理（ステップE700）に処理を移し、演出処理データ=5であれば大当たり演出終了処理（ステップE720）に処理を移し、演出処理データ=6であれば小当たり演出処理（ステップE740）に処理を移す。

【0640】

この「演出処理データ」は、後述するように第1の演出処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。

【0641】

（演出制御部の変動演出開始処理）

図50を用いて、演出制御部130mの変動演出開始処理を説明する。図50は、演出制御部130mにおける変動演出開始処理を示すフローチャートである。

【0642】

まず、サブCPU130aは、ステップE621において、サブRAM130cの受信バッファを参照して演出図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していないと判定した場合（ステップE621：No）には、ステップE623に処理を移し、受信していると判定した場合（ステップE621：Yes）には、ステップE622において、受信した演出図柄指定コマンドをサブRAM130cの所定の記憶領域に記憶（移動）する。

【0643】

10

20

30

40

50

サブCPU130aは、ステップE623において、サブRAM130cの受信バッファを参照して特別図柄用の変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していないと判定した場合（ステップE623：No）には、今回の変動演出開始処理を終了し、受信していると判定した場合（ステップE623：Yes）には、ステップE624において、受信した特別図柄用の変動パターン指定コマンドをサブRAM130cの所定の記憶領域に記憶（移動）する。

【0644】

サブCPU130aは、ステップE625において、サブRAM130cを参照して演出図柄指定コマンドと特別図柄用の変動パターン指定コマンドの2つのコマンドを正常に受信したか否かを判定し、正常に受信したと判定した場合（ステップE625：Yes）には、ステップE626に処理を移し、正常に受信していないと判定した場合（ステップE625：No）には、ステップE632に処理を移す。

10

【0645】

サブCPU130aは、ステップE626において、変動演出パターン決定処理を行う。この変動演出パターン決定処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの変動演出コマンド記憶領域に記憶された特別図柄用の変動パターン指定コマンド等に基づいて演出図柄70aを変動表示する際の変動演出パターンを決定するための処理を行う。変動演出パターン決定処理については、図51を用いて後述する。

【0646】

サブCPU130aは、ステップE627において、図柄パターン決定処理を行う。この図柄パターン決定処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの変動演出コマンド記憶領域に記憶された演出図柄指定コマンド等に基づいて演出図柄70aを変動表示する際の図柄パターンを決定するための処理を行う。図柄パターン決定処理については、図54を用いて後述する。

20

【0647】

サブCPU130aは、ステップE628において、予告演出決定処理1を行う。この予告演出決定処理1において、サブCPU130aは、演出図柄指定コマンドや変動演出パターン等に基づき大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確定演出や確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確変確定演出といった一発告知演出（報知演出に相当）を実行するか否かを決定したり、実行する一発告知演出の種類（演出態様）を決定したりする処理を行う。予告演出決定処理1については、図56を用いて後述する。

30

【0648】

サブCPU130aは、ステップE629において、予告演出決定処理2を行う。この予告演出決定処理2において、サブCPU130aは、変動演出パターンや図柄パターン等に基づいて大当たりとなる可能性があることを予告する予告演出を実行するか否かを決定したり、実行する予告演出の演出態様（種類）を決定したりする処理を行う。

【0649】

サブCPU130aは、ステップE630において、予告演出決定処理3を行う。この予告演出決定処理3において、サブCPU130aは、変動演出パターンの進行や結果（大当たりとなる期待度等）を予告するためのルーレット演出を実行するか否かを決定したり、実行するルーレット演出の演出態様（種類）を決定したりする処理を行う。

40

【0650】

サブCPU130aは、ステップE631において、演出処理データに「1」をセットし、上述した変動演出中処理に処理を移す準備を行い、今回の変動演出開始処理を終了する。

【0651】

サブCPU130aは、ステップE632において、サブRAM130cに記憶されている演出図柄指定コマンド及び/又は特別図柄用の変動パターン指定コマンドをクリアする。具体的には、演出図柄指定コマンドと特別図柄用の変動パターン指定コマンドとが正常に受信されていない場合には、適切に演出図柄70aの変動表示（変動演出）を行えな

50

いため、演出図柄指定コマンドと特別図柄用の変動パターン指定コマンドとをセットで消去して今回の変動演出を実行しないようにしている。本処理を終了すると、今回の変動演出開始処理を終了する。

【0652】

(演出制御部の変動演出パターン決定処理)

図51を用いて、演出制御部130mの変動演出パターン決定処理を説明する。図51は、演出制御部130mにおける変動演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【0653】

まず、サブCPU130aは、ステップE626-1において、サブRAM130cの変動演出コマンド記憶領域に記憶されている特別図柄用の変動パターン指定コマンドを確認し、ステップE626-2において、変動演出パターン決定用乱数値を取得し、ステップE626-3において、サブRAM130cの演出モード情報記憶領域に記憶されている現在の演出モードを確認する。

10

【0654】

サブCPU130aは、ステップE626-4において、現在の演出モードが通常遊技状態用の演出モードBであるか否かを判定し、演出モードBでない場合(ステップE626-4:No)には、ステップE626-5において、図52に示す変動演出パターン決定テーブル1を選択し、演出モードBである場合(ステップE626-4:Yes)には、ステップE626-6において、図53に示す変動演出パターン決定テーブル2を選択する。変動演出パターン決定テーブルについては、図52及び図53を用いて後述する。

20

【0655】

サブCPU130aは、ステップE626-7において、選択した変動演出パターン決定テーブルを参照し、変動演出パターン指定コマンドと変動演出パターン決定用乱数値とに基づいて変動演出パターンを決定し、ステップE626-8において、決定した変動演出パターンをサブRAM130cの変動演出パターン記憶領域に記憶する。

【0656】

サブCPU130aは、ステップE626-9において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出パターンコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップE900の出力制御処理において変動演出パターンコマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信されることになる。

30

【0657】

サブCPU130aは、ステップE626-10において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出時間を変動演出時間タイマにセットし、ステップE626-11において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出データ(演出内容、操作演出の有無、操作演出の開始時期、昇格演出の有無、昇格演出の開始時期等)をセットし、今回の変動演出パターン決定処理を終了する。

【0658】

(変動演出パターン決定テーブル)

図52及び図53は、変動演出パターンを決定する場合に参照される変動演出パターン決定テーブルを示す図である。図52は、演出モードA及び演出モードCにおいて特別図柄及び演出図柄70aの変動表示を行う場合に参照される変動演出パターン決定テーブル1であり、図53は、演出モードBにおいて特別図柄及び演出図柄70aの変動表示を行う場合に参照される変動演出パターン決定テーブル2である。

40

【0659】

図52及び図53に示す変動演出パターン決定テーブルには、変動パターン指定コマンドと、上記ステップE626-2で取得される変動演出パターン決定用乱数値による選択率と、特別図柄の変動表示に対応して行われる変動演出パターンの種別(種類)とが対応付けられており、参考として変動パターン指定コマンドに対応する演出内容と、変動演出パターンに対応する変動演出内容(変動演出のシナリオ)が記載されている。

50

【0660】

ここで、変動演出内容の「リーチ煽り」とは、リーチが形成されるか否かを煽るリーチ煽り演出のことであり、具体的には、左側の変動表示領域と右側の変動表示領域に同一の演出図柄70aが停止(仮停止)するか否かを煽るように演出する通常煽り演出や、前回の変動表示で左側または右側の変動表示領域に停止した演出図柄70aを変動表示させずにホールドして次の変動表示を開始した後にホールドした図柄と同一の演出図柄70aが停止(仮停止)するか否かを煽るように演出する図柄ホールド演出、演出図柄の仮停止と再変動とを1回又は複数回繰り返す疑似連演出、所定の演出表示の段階をステップアップ及び/又はステップダウンするように1回又は複数回繰り返す段階演出等が挙げられる。

【0661】

また、変動演出内容の「リーチ演出」とは、左側と右側の変動表示領域に同一の演出図柄70aが停止(仮停止)された状態で、中央の変動表示領域で演出図柄70aを高速及び/又は低速で変動表示(スクロール)させる演出をいう。

【0662】

また、「SPリーチ」とは、前述したようにリーチ演出よりも大当たりの期待度が高い演出であり、仮停止していない中央の変動表示領域の演出図柄70aに特殊な変動表示を行わせたり、特殊なキャラクタを表示したりする演出をいう。

【0663】

「SPリーチA」は、SPリーチA~Cの中で大当たりの期待度が最も低くなるように設定されたリーチ演出である。

「SPリーチB」は、SPリーチAよりも大当たりの期待度が高く、SPリーチCよりも大当たりの期待度が低くなるように設定されたリーチ演出である。

「SPリーチC」は、SPリーチA~Cの中で大当たりの期待度が最も高くなるように設定されたリーチ演出である。

【0664】

また、「SPSPリーチ」とは、前述したようにSPリーチの後に行われ、SPリーチよりも大当たり期待度が高い演出であり、SPリーチの結果として仮停止した中央の変動表示領域の演出図柄70aを再変動させ、その後再変動した中央の変動表示領域の演出図柄70aに特殊な変動表示を行わせたり、特殊なキャラクタを表示したりする演出をいう。なお、本実施形態では、SPSPリーチが1種類しか設定されていないが、大当たりの期待度が異なるように複数種類設定してもよい。

【0665】

また、変動演出内容の「操作演出」とは、演出ボタン17(演出ボタン検出スイッチ17a)を所定時間(例えば1.5秒)に亘って有効とする有効期間(有効時間)中に演出ボタン17の操作が検出された場合に実行される演出をいう。

【0666】

具体的には、演出ボタン17の操作に基づき第1画像表示装置70(メイン液晶)及び/又は第2画像表示装置71(サブ液晶)に大当たりとなる期待度を示唆する演出画像を表示させる表示演出及び/又は可動演出部材73を所定の態様で動作させる動作演出が実行される。なお、本実施形態では、有効期間中に演出ボタン17の操作が検出されなかった場合にも演出ボタン17の操作が検出された場合と同じ内容の演出が実行されるようになっている。

【0667】

「操作演出A」は、演出ボタン17の有効期間において演出ボタン17が上方向への飛び出し動作を行わないように設定されている操作演出である。

「操作演出B」は、演出ボタン17の有効期間において演出ボタン17が上方向への飛び出し動作を行うように設定されている操作演出である。

なお、演出ボタン17の飛び出し動作は、有効期間の発生前から有効期間中に亘って実行されるようにしてもよいし、有効期間の発生時に実行されるようにしてもよい。

【0668】

10

20

30

40

50

また、「昇格演出」とは、大当たり遊技の種類が昇格するか否かを煽る演出（再抽選演出）であり、具体的には、仮停止された演出図柄70aの組み合わせ（大当たり結果態様）を再変動させて遊技者にとって価値の低い大当たり遊技から遊技者にとって有利な（価値の高い）大当たり遊技に昇格するか否かを煽る演出であり、昇格しない場合には遊技者にとって価値の低い大当たり遊技を発生させる演出図柄70aの組み合わせ（大当たり結果態様）が停止表示され、昇格する場合には遊技者にとって価値の高い大当たり遊技を発生させる演出図柄70aの組み合わせ（大当たり結果態様）が停止表示される。

【0669】

「昇格演出A」は、演出ボタン17の有効期間が発生せずに大当たり遊技の種類が昇格するか否かの結果が導出される昇格演出である。

「昇格演出B」は、演出ボタン17の有効期間（例えば1.5秒）が発生し、演出ボタン17の操作タイミング、若しくは、有効期間の終了タイミングに合わせて大当たり遊技の種類が昇格するか否かの結果が導出される昇格演出である。

「昇格演出C」は、演出ボタン17の有効期間が発生せずに大当たり遊技の種類が昇格しないことを示唆（報知）する結果を導出した後に、大当たりの種類が昇格することを示唆（報知）する結果が導出される昇格演出である。

【0670】

また、「カットイン」とは、第1画像表示装置70（メイン液晶）及び/又は第2画像表示装置71（サブ液晶）に大当たりとなる期待度を示唆する演出画像を表示させるカットイン演出をいう。なお、本実施形態のカットイン演出では、大当たりとなるか否かの結果が導出される直前（所定時間前）に実行されるように設定されている。

【0671】

本実施形態の変動演出パターン決定テーブルの特徴として、図52に示す変動演出パターン決定テーブル1では、演出ボタン17を用いた操作演出A～Cや昇格演出Bが実行されるのに対し、図53に示す変動演出パターン決定テーブル2では、演出ボタン17を用いた操作演出A～Cや昇格演出Bが実行されない点が挙げられる。このようにすることで、遊技者が演出ボタン17を操作して演出モードBを選択すると変動演出パターン決定テーブル2から変動演出パターンが決定されることになるので、特別図柄や演出図柄70aの変動表示中の演出ボタン17の操作が煩わしいと思ったり、恥ずかしいと思ったりしている遊技者の要望に応えることが可能となる。

【0672】

（演出制御部の図柄パターン決定処理）

図54を用いて、演出制御部130mの図柄パターン決定処理を説明する。図54は、演出制御部130mにおける図柄パターン決定処理を示すフローチャートである。

【0673】

まず、サブCPU130aは、ステップE627-1において、サブRAM130cの変動演出コマンド記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドを確認し、ステップE627-2において、サブRAM130cの変動演出パターン記憶領域に記憶された変動演出パターンを確認し、ステップE627-3において、図柄パターン決定用乱数値を取得し、ステップE627-4において、図55に示す図柄パターン決定テーブルを選択する。図柄パターン決定テーブルについて、図55を用いて後述する。

【0674】

サブCPU130aは、ステップE627-5において、選択した図柄パターン決定テーブルを参照し、演出図柄指定コマンドと図柄パターン決定用乱数値とに基づいて図柄パターン（シナリオ）を決定し、ステップE627-6において、決定した図柄パターンをサブRAM130cの所定の記憶領域に記憶する。

【0675】

サブCPU130aは、ステップE627-7において、決定した図柄パターンに対応する図柄パターンコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップE900の出力制御処理において表示制御部140及びランプ制御部150

10

20

30

40

50

に送信されることになる。

【0676】

サブCPU130aは、ステップE627-8において、決定した図柄パターンにラウンド中の昇格演出があるか否かを判定し、ラウンド中の昇格演出がない場合（ステップE627-8：No）には、今回の図柄パターン決定処理を終了し、ラウンド中の昇格演出がある場合（ステップE627-8：Yes）には、ステップE627-9において、ラウンド中の昇格演出フラグをセットし、今回の図柄パターン決定処理を終了する。

【0677】

なお、ラウンド中の昇格演出とは、大当たり遊技中に実行される昇格演出（ランクアップ演出）であり、遊技者にとって不利な（価値の低い）大当たり遊技から有利な（価値の高い）大当たり遊技へと昇格するか否かを煽る演出であり、例えば第1画像表示装置70（メイン液晶）及び/又は第2画像表示装置71（サブ液晶）を用いて実行されるようになっている。

【0678】

（図柄パターン決定テーブル）

図55は、図柄パターンを決定する場合に参照される図柄パターン決定テーブルを示す図である。

【0679】

図55に示すように、図柄パターン決定テーブルには、演出図柄指定コマンドと、変動演出パターンの種類と、図柄パターン決定用乱数値による選択率と、図柄パターン（シナリオ）の種類と、ラウンド中昇格演出の有無が対応付けられており、参考として図柄パターンに対応する図柄停止例が記載されている。

【0680】

図柄パターンには、昇格演出を含まない変動演出パターンに対応する図柄パターン（図柄停止例の欄に「」が含まれないもの）と、昇格演出を含む変動演出パターンに対応する図柄パターン（図柄停止例の欄に「」が含まれるもの）とが設定されており、それぞれの図柄パターンに変動表示の過程で停止表示される演出図柄70aの組み合わせが設定されている。

【0681】

なお、図柄停止例について具体的に説明すると、例えば「2、2±1、2」となっているものは、左側及び右側の変動表示領域に「2」の演出図柄70aが停止表示され、中央の変動表示領域に「2」の±1の演出図柄70a、すなわち、「1」若しくは「3」の演出図柄70aが停止表示されることを意味している。

【0682】

また、図柄パターン2のように、「2、2±1、2」「4、4±1、4」「6、6±1、6」「8、8±1、8」といったように、「」を挟まずに演出図柄70aの組み合わせが複数記載されているものは、いずれかの演出図柄70aの組み合わせが選択されることを意味している。なお、「」は昇格演出で実行される再変動を意味している。

【0683】

また、「3、3、3」「7、7、7」となっているものは、左側、中央、右側の変動表示領域に「3」の演出図柄70aが揃った状態で停止表示（仮停止）された後に再変動し、その結果として左側、中央、右側の変動表示領域に「7」の演出図柄70aが揃った状態で停止表示（仮停止または本停止）されることを意味している。

【0684】

本実施形態の図柄パターン決定テーブルの第1の特徴として、変動表示（変動演出）でリーチが発生した結果としてハズレとなる場合には、奇数の演出図柄によるリーチが発生する図柄パターンよりも偶数の演出図柄によるリーチが発生する図柄パターンの方が選択され易くなっている点が挙げられる。

【0685】

また、本実施形態の図柄パターン決定テーブルの第2の特徴として、ハズレとなる場合

10

20

30

40

50

よりも大当たりとなる場合の方が「7」の演出図柄によるリーチが発生する図柄パターンが選択され易いようになっている点が挙げられる。

【0686】

また、本実施形態の図柄パターン決定テーブルの第3の特徴として、遊技者にとって有利な（価値の高い）大当たり遊技（実質的に16ラウンドの16ラウンド確変大当たり遊技、実質的に13Rの16ラウンド確変大当たり遊技）が発生する場合には、「7、7、7」の演出図柄70aの組み合わせが停止表示される図柄パターンが選択されるが、それよりも価値の低い大当たり遊技が発生する場合には、「7、7、7」の演出図柄70aの組み合わせが停止表示されないようになっている点が挙げられる。

【0687】

（演出制御部の予告演出決定処理1）

図56を用いて、演出制御部130mの予告演出決定処理1を説明する。図56は、演出制御部130mにおける予告演出決定処理1を示すフローチャートである。

【0688】

まず、サブCPU130aは、ステップE628-1において、サブRAM130cの変動演出コマンド記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドと、変動演出パターン記憶領域に記憶されている変動演出パターンとを確認し、ステップE628-2において、確定演出の決定用乱数値を取得する。

【0689】

サブCPU130aは、ステップE628-3において、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判定し、時短遊技状態でない場合（ステップE628-3：No）には、ステップE628-4において、図57（a）に示す確定演出の決定テーブル1を選択し、時短遊技状態である場合（ステップE628-3：Yes）には、ステップE628-5において、図57（b）に示す確定演出の決定テーブル2を選択する。確定演出の決定テーブルについては、図57を用いて後述する。

【0690】

サブCPU130aは、ステップE628-6において、選択した確定演出の決定テーブルを参照し、演出図柄指定コマンドと変動演出パターンと確定演出の決定用乱数値とに基づいて確定演出のパターンを決定する。なお、確定演出のパターンとは、大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確定演出（報知演出に相当）の実行態様である。

【0691】

サブCPU130aは、ステップE628-7において、決定した確定演出のパターンが確定演出を実行する確定演出の実行パターンであるか否かを判定し、確定演出を実行する確定演出のパターンでない場合（ステップE628-7：No）には、ステップE628-9に処理を移し、確定演出を実行する確定演出のパターンである場合（ステップE628-7：Yes）には、ステップE628-8において、決定した確定演出のパターンに対応する確定演出のパターンコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップE900の出力制御処理において確定演出のパターンコマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信されることになる。

【0692】

サブCPU130aは、ステップE628-9において、確変確定演出の決定用乱数値を取得し、ステップE628-10において、図58に示す確変確定演出の決定テーブルを選択する。確変確定演出の決定テーブルについては、図58を用いて後述する。

【0693】

サブCPU130aは、ステップE628-11において、選択した確変確定演出の決定テーブルを参照し、演出図柄指定コマンドと変動演出パターンと確変確定演出の決定用乱数値とに基づいて確変確定演出のパターンを決定する。なお、確変確定演出のパターンとは、確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確変確定演出（報知演出に相当）の実行態様である。

【0694】

10

20

30

40

50

サブCPU130aは、ステップE628-12において、決定した確変確定演出のターンが確変確定演出を実行する確変確定演出の実行パターンであるか否かを判定し、確変確定演出を実行する確変確定演出のパターンでない場合（ステップE628-12：No）には、今回の予告演出決定処理1を終了し、確変確定演出を実行する確変確定演出のパターンである場合（ステップE628-12：Yes）には、ステップE628-13において、決定した確変確定演出のパターンに対応する確変確定演出のパターンコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットし、今回の予告演出決定処理1を終了する。これにより、ステップE900の出力制御処理において確変確定演出のパターンコマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信されることになる。

【0695】

（確定演出の決定テーブル）

図57(a)は、非時短遊技状態のときに確定演出パターンを決定する場合に参照される確定演出の決定テーブル1を示す図であり、図57(b)は、時短遊技状態のときに確定演出パターンを決定する場合に参照される確定演出の決定テーブル2を示す図である。

【0696】

図57(a)及び図57(b)に示すように、確定演出の決定テーブルには、演出図柄指定コマンドと変動演出パターンと確定演出の決定用乱数値による確定演出の実行率と確定演出の実行箇所の選択率とが対応付けられている。

【0697】

確定演出の実行箇所は、第1画像表示装置70（メイン液晶）で演出図柄70aの変動表示が開始される場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングである変動開始の1フレーム目、第1画像表示装置70（メイン液晶）でリーチ演出が開始される場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングであるリーチ開始の1フレーム目、第1画像表示装置70（メイン液晶）でSPリーチ演出が開始される場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングであるSPリーチ開始の1フレーム目、第1画像表示装置70（メイン液晶）でSPSPリーチ演出が開始される場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングであるSPSPリーチ開始の1フレーム目が設定されている。

【0698】

確定演出のパターン0は、確定演出が実行されない確定演出のパターンであり、確定演出のパターン1は、変動開始の1フレーム目で確定演出が実行される確定演出のパターンであり、確定演出のパターン2は、リーチ開始の1フレーム目で確定演出が実行される確定演出のパターンであり、確定演出のパターン3は、SPリーチ開始の1フレーム目で確定演出が実行される確定演出のパターンであり、確定演出のパターン4は、SPSPリーチ開始の1フレーム目で確定演出が実行される確定演出のパターンである。

【0699】

ここで、確定演出の実行が決定された場合には、決定された実行タイミング（実行箇所）において送風装置21が作動して発射ハンドル15の送風口15dから遊技者の手に向けて風（空気）が送出されることで確定演出（送風演出）が実行される。確定演出の演出例については後述する。

【0700】

本実施形態の確定演出の決定テーブルの第1の特徴として、確定演出の決定テーブル1を参照して確定演出のパターンを決定する場合よりも、確定演出の決定テーブル2を参照して確定演出のパターンを決定した場合の方が確定演出の実行率が高くなるように設定されている点が挙げられる。

【0701】

このようにすることで、通常遊技状態よりも時短遊技状態（確率変動遊技状態）の方が高い確率で確定演出が実行されることになり、通常遊技状態における確定演出の希少性を保ちつつ遊技をサクサクと進行させたい時短遊技状態の興趣を向上させることが可能となる。なお、通常遊技状態と時短遊技状態とで確定演出の実行確率を同じに設定してもよいし、逆の関係となるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0702】

本実施形態の確定演出の決定テーブルの第2の特徴として、確定演出の決定テーブル1を参照して確定演出のパターンを決定する場合よりも、確定演出の決定テーブル2を参照して確定演出のパターンを決定した場合の方が変動表示（変動演出）の早い時期（段階）に確定演出が実行され易いように設定されている点が挙げられる。

【0703】

このようにすることで、通常遊技状態では変動表示の遅い時期に確定演出が実行され易く、時短遊技状態（確率変動遊技状態）では変動表示の早い時期で確定演出が実行され易くなる。そのため、通常遊技状態における遊技者の大当たり遊技への期待感を変動表示の遅い時期まで引っ張りつつ、時短遊技状態（確率変動遊技状態）における間延び感を軽減することが可能となる。なお、通常遊技状態と時短遊技状態とで確定演出の実行時期を同じように設定してもよいし、逆の関係となるように設定してもよい。

10

【0704】

（確変確定演出の決定テーブル）

図58は、確変確定演出パターンを決定する場合に参照される確変確定演出の決定テーブルを示す図である。

【0705】

図58に示すように、確変確定演出の決定テーブルには、演出図柄指定コマンドと変動演出パターンと確変確定演出の決定用乱数値による確変確定演出の実行率と確変確定演出の実行箇所の選択率とが対応付けられている。

20

【0706】

確変確定演出の実行箇所は、第1画像表示装置70（メイン液晶）で演出図柄70aの変動表示が開始される場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングである変動開始の1フレーム目、第1画像表示装置70（メイン液晶）でリーチ演出が開始される場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングであるリーチ開始の1フレーム目、第1画像表示装置70（メイン液晶）でSPリーチ演出が開始される場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングであるSPリーチ開始の1フレーム目、第1画像表示装置70（メイン液晶）でSPSPリーチ演出が開始される場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングであるSPSPリーチ開始の1フレーム目が設定されている。

30

【0707】

その他の実行箇所として、第1画像表示装置70（メイン液晶）で変動表示されている演出図柄70aが全回転リーチ演出に移行する際に可動演出部材73が大当たりとなることを示す演出動作を行う場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングである役物当確動作の1フレーム目、上述した操作演出が実行される際に可動演出部材73が所定の演出動作を行う場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングである役物演出動作の1フレーム目、上述した昇格演出において大当たり遊技が昇格することを報知する場合の1フレーム目の画像が表示されるタイミングである昇格確定の1フレーム目が設定されている。

【0708】

確変確定演出のパターン0は、確変確定演出が実行されない確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン1は、変動開始の1フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン2は、リーチ開始の1フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン3は、役物当確動作の1フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン4は、SPリーチ開始の1フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン5は、SPSPリーチ開始の1フレーム目で確変確定演出のパターンが実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン6は、役物演出動作の1フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン7は、昇格確定の1フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンである。

40

50

【0709】

ここで、確変確定演出の実行が決定された場合には、決定された実行タイミング（実行箇所）においてハンドルの発光装置15cが所定の態様で発光させるとともに、音声出力装置9から所定の確定音（「キュインキュイン」）が出力されることで確変確定演出（発光演出）が実行される。確変確定演出の演出例については後述する。

【0710】

本実施形態の確変確定演出の決定テーブルの第1の特徴として、変動表示（変動演出）の早い時期（段階）よりも遅い時期（段階）の方が確変確定演出を実行し易いように設定されている点が挙げられる。そのため、遊技者の大当たり遊技への期待感を変動表示の遅い時期まで引っ張ることで変動表示の興趣を向上させつつ、変動表示の早い時期に確変確定演出が実行されるよりも確変大当たりとなる喜びや安堵感をより一層感じさせることが可能となる。

10

【0711】

（演出制御部の変動演出中処理）

図59を用いて、演出制御部130mの変動演出中処理を説明する。図59は、演出制御部130mにおける変動演出中処理を示すフローチャートである。

【0712】

まず、サブCPU130aは、ステップE641において、演出ボタン17（演出ボタン検出スイッチ17a）の操作が有効となる有効期間の発生条件が成立したか否かを判定する。具体的には、操作演出や昇格演出Bが含まれている変動演出パターンであるか否か、変動演出時間が操作演出や昇格演出Bを実行する時間となっているか否かによって判定する。

20

【0713】

サブCPU130aは、有効期間の発生条件が成立していない場合（ステップE641：No）には、ステップE646に処理を移し、有効期間の発生条件が成立している場合（ステップE641：Yes）には、ステップE642において、有効期間の発生期間を計測するための有効期間タイマ及び有効期間が発生していることを示す有効期間フラグをセットする。

【0714】

サブCPU130aは、ステップE643において、演出ボタン17の飛び出し動作を実行する有効期間であるか否かを判定する。具体的には、操作演出Bを実行する有効期間であるか否かによって判定する。演出ボタン17の飛び出し動作を実行する有効期間でない場合（ステップE643：No）には、ステップE644において、通常の操作促進のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットして今回の変動演出中処理を終了し、演出ボタン17の飛び出し動作を実行する有効期間である場合（ステップE643：Yes）には、ステップE645において、特別な操作促進のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットして今回の変動演出中処理を終了する。

30

【0715】

これにより、ステップE900の出力制御処理において操作促進のコマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信されることになる。なお、表示制御部140及びランプ制御部150が通常の操作促進のコマンドを受信すると、演出ボタン17を発光させるための演出ボタンLEDを通常態様で発光させるようになっており、表示制御部140及びランプ制御部150が特別な操作促進のコマンドを受信すると、演出ボタンLEDを特別態様で発光させるとともに、演出ボタン17に飛び出し動作を行わせるようになっている。

40

【0716】

サブCPU130aは、ステップE646において、有効期間が発生していることを示す有効期間フラグがあるか否かを判定し、有効期間フラグがない場合（ステップE646：No）には、ステップE655に処理を移し、有効期間フラグがある場合（ステップE646：Yes）には、ステップE647に処理を移す。

50

【0717】

サブCPU130aは、ステップE647において、演出ボタン検出スイッチ17aからの検出信号を入力したか否かを判定し、検出信号を入力した場合（ステップE647：Yes）には、ステップE648において、有効期間タイマをクリアし、検出信号を入力していない場合（ステップE647：No）には、ステップE649において、有効期間タイマが0であるか否かを判定し、有効期間タイマが0でない場合（ステップE649：No）には、今回の変動演出中処理を終了し、有効期間タイマが0である場合（ステップE649：Yes）には、ステップE650に処理を移す。

【0718】

サブCPU130aは、ステップE650において、有効期間フラグをクリアし、ステップE651において、実行する演出は昇格演出Bであるか否かを判定し、昇格演出Bでない場合（ステップE651：No）には、ステップE652において、操作演出を実行するための操作演出の演出態様を決定し、ステップE653において、決定した操作演出の演出態様に対応する操作演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットして今回の変動演出中処理を終了し、昇格演出Bである場合（ステップE651：Yes）には、ステップE654において、特別な操作演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットして今回の変動演出中処理を終了する。

10

【0719】

これにより、ステップE900の出力制御処理において操作演出のコマンドまたは特別な操作演出のコマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信されることになる。

20

【0720】

なお、表示制御部140及びランプ制御部150が操作演出のコマンドを受信すると、第1画像表示装置70（メイン液晶）及び/又は第2画像表示装置71（サブ液晶）に操作演出を構成する演出画像を表示させたり、可動演出部材73を所定の態様で動作させたりする。

【0721】

また、表示制御部140及びランプ制御部150が特別な操作演出のコマンドを受信すると、同様にハンドルの発光装置15cを所定の態様で発光させるとともに、音声出力装置9から所定の確定音（「キュインキュイン」）を出力させたりする。つまり、昇格演出Bは、上述した確変確定演出と同様に報知演出に相当するといえる。

30

【0722】

サブCPU130aは、ステップE655において、上記したステップE626-10でセットされた変動演出時間が0であるか否かを判定し、変動演出時間が0でない場合（ステップE655：No）には、今回の変動演出中処理を終了し、変動演出時間が0である場合（ステップE655：Yes）には、ステップE656において、演出処理データに「2」をセットし、上述した変動演出終了処理に処理を移す準備を行い、今回の変動演出中処理を終了する。

【0723】

（演出制御部の大当たり演出開始処理）

40

図60を用いて、演出制御部130mの大当たり演出開始処理を説明する。図60は、演出制御部130mにおける大当たり演出開始処理を示すフローチャートである。

【0724】

まず、サブCPU130aは、ステップE681において、サブRAM130cの受信バッファを参照して大当たり用のオープニング指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合（ステップE681：No）には、今回の大当たり演出開始処理を終了し、受信している場合（ステップE681：Yes）には、ステップE682において、受信したオープニング指定コマンドをサブRAM130cの所定の領域に記憶する。

【0725】

50

サブCPU130aは、ステップE683において、受信したオープニング指定コマンドにより特定される大当たりの種類に対応する最終ラウンド数の情報をサブRAM130cの所定の領域に記憶し、ステップE684において、サブRAM130cを参照してラウンド中の昇格演出フラグの有無を確認し、ステップE685において、図61(a)に示す特別遊技演出パターンの決定テーブルを選択する。特別遊技演出パターンの決定テーブルについては、図61(a)を用いて後述する。

【0726】

サブCPU130aは、ステップE686において、選択した特別遊技演出パターンの決定テーブルを参照し、オープニング指定コマンドとラウンド中の昇格演出フラグの有無に基づいて、特別遊技演出パターンを決定し、ステップE687において、決定した特別遊技演出パターンをサブRAM130cの所定の領域に記憶する。なお、特別遊技演出パターンとは、大当たり遊技または小当たり遊技中に実行される演出の実行態様である。

10

【0727】

サブCPU130aは、ステップE688において、決定した特別遊技演出パターンに対応するオープニング演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップE900の出力制御処理においてオープニング演出のコマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信されることになる。

【0728】

サブCPU130aは、ステップE689において、告知タイミングの決定用乱数値を取得し、ステップE690において、図61(b)に示す告知タイミングの決定テーブルを選択し、ステップE691において、選択した告知タイミングの決定テーブルを参照し、特別遊技演出パターンと告知タイミングの決定用乱数値とに基づいて遊技者にとって価値の高い大当たり遊技であること(大当たり遊技の種類が昇格すること、賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続すること)を確定的に告知(報知)する告知タイミングを決定する。告知タイミングの決定テーブルについては、図61(b)を用いて後述する。

20

【0729】

サブCPU130aは、ステップE692において、決定した告知タイミングを特定可能な告知タイミングの情報をサブRAM130cの所定の領域に記憶し、ステップE693において、ラウンド中の昇格演出フラグをクリアし、ステップE694において、演出処理データに「4」をセットし、上述した大当たり演出中処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり演出開始処理を終了する。

30

【0730】

(特別遊技演出パターンの決定テーブル)

図61(a)は、特別遊技演出パターンを決定する場合に参照される特別遊技演出パターンの決定テーブルを示す図である。

【0731】

図61(a)に示すように、特別遊技演出パターンの決定テーブルには、オープニング指定コマンドとラウンド中の昇格演出フラグの有無と特別遊技演出パターンとが対応付けられ、参考として演出内容が記載されている。

【0732】

特別遊技演出パターン1、3、8、10、14は、大当たり遊技の種類が昇格するか否かを演出する昇格演出及び賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続するか否かを演出する継続演出が実行されない大当たり用の特別遊技演出パターンである。

40

【0733】

特別遊技演出パターン2は、7ラウンドで大入賞口50が閉鎖してから8ラウンドで大入賞口50が開放するまでの間(インターバル中)に昇格演出を実行し、結果として昇格に成功したことを告知(報知)する昇格成功演出を実行する大当たり演出パターンである。

。

特別遊技演出パターン4は、7ラウンドで大入賞口50が閉鎖してから8ラウンドで大入賞口50が開放するまでの間(インターバル中)に昇格演出を実行し、結果として昇格

50

に失敗したことを告知（報知）する昇格失敗演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

【0734】

特別遊技演出パターン5、11は、4ラウンドで大入賞口50が閉鎖してから5ラウンドで大入賞口50が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続に成功したことを告知（報知）する継続成功演出を実行するとともに、8ラウンドで大入賞口50が閉鎖してから9ラウンドで大入賞口が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続成功演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

【0735】

特別遊技演出パターン6、12は、4ラウンドで大入賞口50が閉鎖してから5ラウンドで大入賞口50が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続に成功したことを告知（報知）する継続成功演出を実行するとともに、8ラウンドで大入賞口50が閉鎖してから9ラウンドで大入賞口が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続に失敗したことを告知（報知）する継続失敗演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

【0736】

特別遊技演出パターン7、13は、4ラウンドで大入賞口50が閉鎖してから5ラウンドで大入賞口50が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続失敗演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

【0737】

特別遊技演出パターン9は、オープニングからエンディングまでの間（特別遊技中）に確率変動遊技状態に移行した可能性があることを示唆する確変チャンス演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

特別遊技演出パターン15、16は、オープニングからエンディングまでの間（特別遊技中）に確率変動遊技状態に移行した可能性があることを示唆する確変チャンス演出を実行する小当たり用の特別遊技演出パターンである。

【0738】

（告知タイミングの決定テーブル）

図61（b）は、遊技者にとって有利な（価値の高い）大当たり遊技であること（大当たり遊技の種類が昇格すること、賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続すること）を告知（報知）する告知タイミングを決定する場合に参照される告知タイミングの決定テーブルを示す図である。

【0739】

図61（b）に示すように、告知タイミングの決定テーブルには、特別遊技演出パターンと告知タイミング決定用乱数値による選択率と告知タイミングとが対応付けられている。

【0740】

本実施形態の告知タイミングの決定テーブルの特徴として、大当たり遊技が開始されるタイミングを除き、昇格成功演出が実行される場合、若しくは、継続成功演出が実行されるタイミング、つまり、最後の分岐点となるラウンドの開始時にしか告知タイミングが設定されていない点が挙げられる。このようにすることで、遊技者にとって価値の高い大当たり遊技であることの先バレを防止しつつ、昇格成功演出や継続成功演出を効果的に盛り上げることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0741】

（演出制御部の大当たり演出中処理）

図62を用いて、演出制御部130mの大当たり演出中処理を説明する。図62は、演出制御部130mにおける大当たり演出中処理を示すフローチャートである。

【0742】

まず、サブCPU130aは、ステップE701において、サブRAM130cの受信

10

20

30

40

50

バッファを参照してラウンド指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合（ステップE701：No）には、今回の大当たり演出中処理を終了し、受信している場合（ステップE701：Yes）には、ステップE702において、ラウンド指定コマンドに対応する大当たりラウンド数をサブRAM130cの所定の領域に記憶する。

【0743】

サブCPU130aは、ステップE703において、サブRAM130cに告知タイミングの情報が記憶されているか否かを判定し、記憶されていない場合（ステップE703：No）には、ステップE708に処理を移し、記憶されている場合（ステップE703：Yes）には、ステップE704に処理を移す。

【0744】

サブCPU130aは、ステップE704において、大当たりラウンド数が告知タイミングの情報と一致しているか否かを判定し、一致している場合（ステップE704：Yes）には、ステップE705において、サブRAM130cに記憶されている告知タイミングの情報をクリアし、ステップE706において、特別遊技演出パターンと大当たりラウンド数に応じた特別なラウンド演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットし、一致していない場合（ステップE704：No）には、ステップE707において、特別遊技演出パターンと大当たりラウンド数に応じた通常ラウンド演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

【0745】

これにより、ステップE900の出力制御処理において特別なラウンド演出のコマンドまたは通常ラウンド演出のコマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信されることになる。

【0746】

サブCPU130aは、ステップE708において、大当たりラウンド数が最終ラウンド数であるか否かを判定し、大当たりラウンド数が最終ラウンド数でない場合（ステップE708：No）には、今回の大当たり演出中処理を終了し、大当たりラウンド数が最終ラウンド数である場合（ステップE708：Yes）には、ステップE709において、演出データに「5」をセットし、上述した大当たり演出終了処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり演出中処理を終了する。

【0747】

（演出制御部の情報設定処理）

図63を用いて、演出制御部130mの情報設定処理を説明する。図63は、演出制御部130mにおける情報設定処理を示すフローチャートである。

【0748】

まず、サブCPU130aは、ステップE850-1において、サブRAM130cの受信バッファを参照して液晶制御部141から送信される調整モードの通知コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップE850-1：Yes）には、ステップE850-2に処理を移し、受信していない場合（ステップE850-1：No）には、今回の情報設定処理を終了する。

【0749】

サブCPU130aは、ステップE850-2において、受信した調整モードの通知コマンドにより特定される調整モードの種類が音量調整を可能とする調整モードか否かを判定し、音量調整を可能とする調整モードである場合（ステップE850-2：Yes）には、ステップE850-3において、サブRAM130cの所定の記憶領域に十字キー19（入力受付部）を用いた音量調整が可能であることを示す第1の許可フラグをセットする。

【0750】

一方、音量調整を可能とする調整モードでない場合（ステップE850-2：No）には、ステップE850-4において、十字キー19（入力受付部）を用いた音量調整が不能であるものとしてサブRAM130cに記憶される第1の許可フラグをクリアする。な

10

20

30

40

50

お、第1の許可フラグについては、後述する第1の操作受付処理で参照される。

【0751】

サブCPU130aは、ステップE850-5において、受信した調整モードの通知コマンドにより特定される調整モードの種類が輝度調整を可能とする調整モードであるか否かを判定し、輝度調整を可能とする調整モードである場合（ステップE850-5：Yes）には、ステップE850-6において、サブRAM130cの所定の記憶領域に輝度調整が可能であることを示す第2の許可フラグをセットし、今回の情報設定処理を終了する。

【0752】

一方、輝度調整を可能とする調整モードでない場合（ステップE850-5：No）には、ステップE850-7において、十字キー19（入力受付部）を用いた輝度調整が不能であるものとしてサブRAM130cに記憶される第2の許可フラグをクリアする。なお、第2の許可フラグについては、後述する第2の操作受付処理で参照される。

【0753】

（演出制御部の客待ち処理）

図64を用いて、演出制御部130mの客待ち処理を説明する。図64は、演出制御部130mにおける客待ち処理を示すフローチャートである。

【0754】

まず、サブCPU130aは、ステップE860-1において、サブRAM130cの受信バッファを参照して客待ちコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップE860-1：Yes）には、ステップE860-2に処理を移し、受信していない場合（ステップE860-1：No）には、ステップE860-4に処理を移す。

【0755】

サブCPU130aは、ステップE860-2において、客待ち演出を開始するまでの時間である客待ち演出の待機時間（例えば、60秒）をセットし、ステップE860-3において、客待ちの開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットし、ステップE860-13に処理を移す。これにより、客待ちの開始コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信される。

【0756】

サブCPU130aは、ステップE860-4において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップE860-4：Yes）には、ステップE860-5に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップE860-4：No）には、ステップE860-9に処理を移す。なお、客待ち演出の待機中であるか否かについては、客待ち演出の待機時間がセットされた状態であるか否かを判定する。

【0757】

サブCPU130aは、ステップE860-5において、遊技者によって音量調整や輝度調整といった調整操作が行われている（後述する音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが画像表示装置に表示されている）調整操作の受付期間中であるか否かを判定し、調整操作の受付期間中である場合（ステップE860-5：Yes）には、ステップE860-13に処理を移し、調整操作の受付期間中でない場合（ステップE860-5：No）には、ステップE860-6に処理を移す。

【0758】

サブCPU130aは、ステップE860-6において、既にセットされている客待ち演出の待機時間が経過したか否かを判定し、客待ち演出の待機時間が経過している場合（ステップE860-6：Yes）には、ステップE860-7に処理を移し、客待ち演出の待機時間が経過していない場合（ステップE860-6：No）には、ステップE860-13に処理を移す。

【0759】

10

20

30

40

50

サブCPU130aは、ステップE860-7において、客待ち演出の演出時間（例えば、30秒）をセットし、ステップE860-8において、客待ち演出の開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットし、ステップE860-13に処理を移す。これにより、客待ち演出の開始コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、遊技者に対して遊技を行うことを促進する（遊技機のアピールを行う）ための客待ち演出が開始される。

【0760】

サブCPU130aは、ステップE860-9において、客待ち演出中であるか否かを判定し、客待ち演出中である場合（ステップE860-9：Yes）には、ステップE860-10に処理を移し、客待ち演出中でない場合（ステップE860-9：No）には、ステップE860-13に処理を移す。なお、客待ち演出中であるか否かについては、客待ち演出の演出時間がセットされた状態であるか否かを判定する。

10

【0761】

サブCPU130aは、ステップE860-10において、既にセットされている客待ち演出の演出時間が経過しているか否かを判定し、客待ち演出の演出時間が経過している場合（ステップE860-10：Yes）には、ステップE860-11に処理を移し、客待ち演出の演出時間が経過していない場合（ステップE860-10：No）には、ステップE860-13に処理を移す。

【0762】

サブCPU130aは、ステップE860-11において、再び客待ち演出の待機中とするために客待ち演出の待機時間（例えば、60秒）をセットし、ステップE860-12において、客待ちの開始コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットし、ステップE860-13に処理を移す。これにより、客待ち演出の待機中と客待ち演出中とが繰り返されることになる。なお、ここでセットする客待ち演出の待機時間については、E860-2でセットされる客待ち演出の待機時間と異なる時間、例えば、60秒よりも長い時間や短い時間としてもよい。

20

【0763】

サブCPU130aは、ステップE860-13において、上述した第1の演出処理で処理を分岐するために参照される演出処理データが「0」であるか否かを判定し、演出処理データが「0」である場合（ステップE860-13：Yes）には、今回の客待ち処理を終了し、演出処理データが「0」でない場合（ステップE860-13：No）には、第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入賞したことに基づいて変動演出が開始されるものとして、ステップE860-14において、サブRAM130cに記憶されている客待ち演出に係る情報（客待ち演出の待機時間、客待ち演出の演出時間等）をクリアし、今回の客待ち処理を終了する。

30

【0764】

（演出制御部の第1の操作受付処理）

図65を用いて、演出制御部130mの第1の操作受付処理を説明する。図65は、演出制御部130mにおける第1の操作受付処理を示すフローチャートである。

【0765】

まず、サブCPU130aは、ステップE870-1において、図67(a)に示す第1の判定テーブルを参照し、現在の状態が音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量調整を可能とする音量調整の可能期間であるか否かを判定し、音量調整の可能期間である場合（ステップE870-1：Yes）には、ステップE870-2に処理を移し、音量調整の可能期間でない場合（ステップE870-1：No）には、ステップE870-24に処理を移す。第1の判定テーブルについては、図67(a)を用いて後述する。

40

【0766】

サブCPU130aは、ステップE870-2において、サブRAM130cに記憶されている第1の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第1の処理番号が「0」である

50

場合（ステップE870-2：Yes）には、ステップE870-3に処理を移し、第1の処理番号が「0」でない場合（ステップE870-2：No）には、ステップE870-7に処理を移す。この「第1の処理番号」は、音量調整の進行段階を示す処理番号であり、上述したステップE20の初期化処理で「0」にセットされるようになっている。

【0767】

サブCPU130aは、ステップE870-3において、客待ち演出の待機中であるかを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップE870-3：Yes）には、ステップE870-4において、音量調整の案内用のコマンド1をサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、音量調整の案内用のコマンド1が表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置に音量調整の案内画像を表示させたり、十字キー19の左右のボタンを発光させたりするための処理が行われる。

10

【0768】

一方、客待ち演出の待機中でない場合、つまり、変動演出中や大当たり中である場合（ステップE870-3：No）には、ステップE870-5において、音量調整の案内用のコマンド2をサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、音量調整の案内用のコマンド2が表示制御部140やランプ制御部150に送信され、十字キー19の左右のボタンを発光させるための処理が行われる。

【0769】

サブCPU130aは、ステップE870-6において、サブRAM130cに記憶されている第1の処理番号に「1」をセットし、今回の第1の操作受付処理を終了する。

20

【0770】

サブCPU130aは、ステップE870-7において、サブRAM130cに記憶されている第1の処理番号が「1」であるか否かを判定し、第1の処理番号が「1」である場合（ステップE870-7：Yes）には、ステップE870-8に処理を移し、第1の処理番号が「1」でない場合（ステップE870-7：No）には、ステップE870-12に処理を移す。

【0771】

サブCPU130aは、ステップE870-8において、音量調整の開始操作があったか否かを判定し、音量調整の開始操作があった場合（ステップE870-8：Yes）には、ステップE870-9に処理を移し、音量調整の開始操作がなかった場合（ステップE870-8：No）には、今回の第1の操作受付処理を終了する。なお、ここでいう音量調整の開始操作とは、十字キー19の左ボタン又は右ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ19aによって左ボタン又は右ボタンの操作が検出されたことである。

30

【0772】

サブCPU130aは、ステップE870-9において、サブRAM130cの送信バッファに音量調整の開始コマンドをセットする。これにより、音量調整の開始コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させるための処理が行われる。

【0773】

サブCPU130aは、ステップE870-10において、十字キー19（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3秒）をセットし、ステップE870-11において、サブRAM130cに記憶されている第1の処理番号に「2」をセットし、今回の第1の操作受付処理を終了する。

40

【0774】

サブCPU130aは、ステップE870-12において、サブRAM130cに記憶されている第1の処理番号が「2」であるか否かを判定し、第1の処理番号が「2」である場合（ステップE870-12：Yes）には、ステップE870-13に処理を移し、第1の処理番号が「2」でない場合（ステップE870-12：No）には、今回の第1の操作受付処理を終了する。

50

【0775】

サブCPU130aは、ステップE870-13において、音量の減少の操作があったか否かを判定し、音量の減少の操作があった場合（ステップE870-13：Yes）には、ステップE870-14に処理を移し、音量の減少の操作がなかった場合（ステップE870-13：No）には、ステップE870-16に処理を移す。なお、ここでいう音量の減少の操作とは、十字キー19の左ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ19aによって左ボタンの操作が検出されたことである。

【0776】

サブCPU130aは、ステップE870-14において、サブRAM130cの送信バッファに音量の減少用のコマンドをセットする。これにより、音量の減少用のコマンドが表示制御部140に送信され、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量値を減少させる処理が行われる。

10

【0777】

サブCPU130aは、ステップE870-15において、十字キー19（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3秒）をセットし、今回の第1の操作受付処理を終了する。

【0778】

サブCPU130aは、ステップE870-16において、音量の増加の操作があったか否かを判定し、音量の増加の操作があった場合（ステップE870-16：Yes）には、ステップE870-17に処理を移し、音量の増加の操作がなかった場合（ステップE870-16：No）には、ステップE870-19に処理を移す。なお、ここでいう音量の増加の操作とは、十字キー19の右ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ19aによって右ボタンの操作が検出されたことである。

20

【0779】

サブCPU130aは、ステップE870-17において、サブRAM130cの送信バッファに音量の増加用のコマンドをセットする。これにより、音量の増加用のコマンドが表示制御部140に送信され、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量値を増加させる処理が行われる。

【0780】

サブCPU130aは、ステップE870-18において、十字キー19（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3秒）をセットし、今回の第1の操作受付処理を終了する。

30

【0781】

サブCPU130aは、ステップE870-19において、ステップE870-10、ステップE870-15、ステップE870-18等でセットされた操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップE870-19：Yes）には、ステップE870-20に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップE870-19：No）には、今回の第1の操作受付処理を終了する。

【0782】

サブCPU130aは、ステップE870-20において、サブRAM130cの送信バッファに音量調整の終了コマンドをセットする。これにより、音量調整の終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置に表示されていた音量値の報知画像を非表示とする処理や十字キー19の左右のボタンの発光を終了させる処理が行われる。

40

【0783】

つまり、音量調整の可能期間となってから受け付けた十字キー19（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量調整の開始操作）によって音量値の報知画像が表示されてから操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー19（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われなかった場合に音量値の

50

報知画像が非表示となる。また、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー 19 の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われた場合にも、当該操作から操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー 19（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われなかった場合に音量値の報知画像が非表示となる。これにより、音量値の報知画像によって他の画像（演出図柄画像、背景画像、音量調整の案内画像、輝度調整の案内画像等）の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【0784】

なお、本実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー 19 の左又は右ボタンの操作が行われたことによって、実際に音量値が減少又は増加したか否かに拘らず操作間隔の監視時間（所定時間）が再セットされるようになっているため、遊技者が左又は右ボタンの操作を行ったにも拘らず、音量値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

10

【0785】

また、本実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー 19 の上又は下ボタンの操作が行われても無効な操作となるようになっているが、十字キー 19 の上又は下ボタンの操作が行われた場合にも操作間隔の監視時間（所定時間）を再セットするようにしてもよい。このようにすると、遊技者が誤って十字キー 19 の上又は下ボタンを操作した場合であっても、音量値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

20

【0786】

サブCPU 130 a は、ステップ E 870 - 21 において、サブRAM 130 c に記憶されている第 1 の処理番号に「0」をセットする。これにより、音声出力装置 9 から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量値を即座には調整できない状態となる。つまり、音量値の報知画像が表示されている期間であれば十字キー 19 を操作すれば演出音の音量値が即座に調整（増減）されるが、音量値の報知画像が表示されていない期間であると十字キー 19 を操作しても演出音の音量値が即座に調整（増減）されないことになる。

【0787】

サブCPU 130 a は、ステップ E 870 - 22 において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップ E 870 - 22 : No）には、今回の第 1 の操作受付処理を終了し、客待ち演出の待機中である場合（ステップ E 870 - 22 : Yes）には、ステップ E 870 - 23 において、客待ち演出の待機時間（例えば、60 秒）をセットし、今回の第 1 の操作受付処理を終了する。

30

【0788】

これにより、ステップ E 860 の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、第 1 の操作受付処理において十字キー 19 の操作を最後に検出した時点から操作間隔の監視時間（3 秒）と客待ち演出の待機時間（60 秒）とを加えた時間（63 秒後）後に客待ち演出が実行されるようになる。なお、十字キー 19 の操作を最後に検出した時点から 60 秒後に客待ち演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0789】

サブCPU 130 a は、ステップ E 870 - 24 において、サブRAM 130 c に記憶されている第 1 の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第 1 の処理番号が「0」である場合（ステップ E 870 - 24 : Yes）には、今回の第 1 の操作受付処理を終了し、第 1 の処理番号が「0」でない場合（ステップ E 870 - 24 : No）には、ステップ E 870 - 25 に処理を移す。

【0790】

サブCPU 130 a は、ステップ E 870 - 25 において、操作間隔の監視時間をクリ

50

アし、ステップE 8 7 0 - 2 6において、サブRAM 1 3 0 cの送信バッファに音量調整の終了コマンドをセットする。これにより、音量調整の終了コマンドが表示制御部1 4 0に送信され、画像表示装置に表示されていた音量調整の案内画像や音量値の報知画像を非表示とする処理が行われる。

【0 7 9 1】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 8 7 0 - 2 7において、サブRAM 1 3 0 cに記憶されている第1の処理番号に「0」をセットし、今回の第1の操作受付処理を終了する。つまり、音量調整の案内画像が表示されている状態又は音量値の報知画像が表示されている状態において、第1始動口4 5又は第2始動口4 7への遊技球の入賞があつて変動演出が開始されたり、各種の発生事象の（エラー）報知が開始されたりするなどして音量調整の可能期間から音量調整の不能期間に移行したものと判断されると、音量調整の案内画像や音量値の報知画像が非表示となり、音量調整の操作ができない状態に制御されることになる。

10

【0 7 9 2】

そのため、画像表示装置に音量調整の案内画像や音量値の報知画像が表示されていることによって画像表示装置に表示される変動演出の演出画像や発生事象の報知画像の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【0 7 9 3】

なお、音量調整の操作が行われているときに普図ゲート4 4への遊技球の通過があつて普通図柄の変動表示が開始されたとしても、音量調整の可能期間でなくなるため、音量値の報知画像が非表示となったり、音量調整の操作ができない状態に制御されたりすることはない。

20

【0 7 9 4】

また、ステップE 8 7 0 - 8において、音量調整の開始操作があつたと判定された場合（ステップE 8 7 0 - 8：Y e s）にステップE 8 7 0 - 9以降の処理が実行されるようにしたが、音量調整の開始操作があつたか否かの判定を行わずにステップE 8 7 0 - 9以降の処理を実行するようにしてもよい。このようにすると、客待ち演出の待機中の最初の左又は右ボタンの操作によって音声出力装置9から出力される演出音（B G M、S E等の遊技音）の音量値を変化（変更）させることが可能となる。

【0 7 9 5】

30

（演出制御部の第2の操作受付処理）

図6 6を用いて、演出制御部1 3 0 mの第2の操作受付処理を説明する。図6 6は、演出制御部1 3 0 mにおける第2の操作受付処理を示すフローチャートである。

【0 7 9 6】

まず、サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 8 8 0 - 1において、図6 7（b）に示す第2の判定テーブルを参照し、現在の状態が画像表示装置や枠用照明装置1 0及び盤用照明装置7 4のランプ（L E D）等の輝度調整を可能とする輝度調整の可能期間であるか否かを判定し、輝度調整の可能期間である場合（ステップE 8 8 0 - 1：Y e s）には、ステップE 8 8 0 - 2に処理を移し、輝度調整の可能期間でない場合（ステップE 8 8 0 - 1：N o）には、ステップE 8 8 0 - 2 4に処理を移す。第2の判定テーブルについては、図6 7を用いて後述する。

40

【0 7 9 7】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 8 8 0 - 2において、サブRAM 1 3 0 cに記憶されている第2の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第2の処理番号が「0」である場合（ステップE 8 8 0 - 2：Y e s）には、ステップE 8 8 0 - 3に処理を移し、第2の処理番号が「0」でない場合（ステップE 8 8 0 - 2：N o）には、ステップE 8 8 0 - 7に処理を移す。この「第2の処理番号」は、輝度調整の進行段階を示す処理番号であり、ステップE 2 0の初期化処理で「0」にセットされるようになっている。

【0 7 9 8】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 8 8 0 - 3において、客待ち演出の待機中であるか

50

否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップE880-3：Yes）には、ステップE880-4において、輝度調整の案内用のコマンド1をサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、輝度調整の案内用のコマンド1が表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置に輝度調整の案内画像を表示させたり、十字キー19の上下のボタンを発光させたりするための処理が行われる。

【0799】

一方、客待ち演出の待機中でない場合（ステップE880-3：No）には、ステップE880-5において、輝度調整の案内用のコマンド2をサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、輝度調整の案内用のコマンド2が表示制御部140やランプ制御部150に送信され、十字キー19の上下のボタンを発光させるための処理が行われる。

10

【0800】

サブCPU130aは、ステップE880-6において、サブRAM130cに記憶されている第2の処理番号に「1」をセットし、今回の第2の操作受付処理を終了する。

【0801】

サブCPU130aは、ステップE880-7において、サブRAM130cに記憶されている第2の処理番号が「1」であるか否かを判定し、第2の処理番号が「1」である場合（ステップE880-7：Yes）には、ステップE880-8に処理を移し、第2の処理番号が「1」でない場合（ステップE880-7：No）には、ステップE880-12に処理を移す。

20

【0802】

サブCPU130aは、ステップE880-8において、輝度調整の開始操作があったか否かを判定し、輝度調整の開始操作があった場合（ステップE880-8：Yes）には、ステップE880-9に処理を移し、輝度調整の開始操作がなかった場合（ステップE880-8：No）には、今回の第2の操作受付処理を終了する。なお、ここでいう輝度調整の開始操作とは、十字キー19の上ボタン又は下ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ19aによって上ボタン又は下ボタンの操作が検出されたことである。

【0803】

サブCPU130aは、ステップE880-9において、サブRAM130cの送信バッファに輝度調整の開始コマンドをセットする。これにより、輝度調整の開始コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置に現在の輝度値を示す輝度値の報知画像を表示させるための処理が行われる。

30

【0804】

サブCPU130aは、ステップE880-10において、十字キー19（上ボタン、下ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3秒）をセットし、ステップE880-11において、サブRAM130cに記憶されている第2の処理番号に「2」をセットし、今回の第2の操作受付処理を終了する。

【0805】

サブCPU130aは、ステップE880-12において、サブRAM130cに記憶されている第2の処理番号が「2」であるか否かを判定し、第2の処理番号が「2」である場合（ステップE880-12：Yes）には、ステップE880-13に処理を移し、第2の処理番号が「2」でない場合（ステップE880-12：No）には、今回の第2の操作受付処理を終了する。

40

【0806】

サブCPU130aは、ステップE880-13において、輝度の低下の操作があったか否かを判定し、輝度の低下の操作があった場合（ステップE880-13：Yes）には、ステップE880-14に処理を移し、輝度の低下の操作がなかった場合（ステップE880-13：No）には、ステップE880-16に処理を移す。なお、ここでいう輝度の低下の操作とは、十字キー19の下ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検

50

出スイッチ 19 a によって下ボタンの操作が検出されたことである。

【0807】

サブCPU 130 a は、ステップ E 880 - 14 において、サブRAM 130 c の送信バッファに輝度の低下用のコマンドをセットする。これにより、輝度の低下用のコマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、画像表示装置や枠用照明装置 10 演及び盤用照明装置 74 のランプ (LED) の輝度値を低下させるための処理が行われる。

【0808】

サブCPU 130 a は、ステップ E 880 - 15 において、十字キー 19 (上ボタン、下ボタン) の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間 (例えば、3 秒) をセットし、今回の第 2 の操作受付処理を終了する。

10

【0809】

サブCPU 130 a は、ステップ E 880 - 16 において、輝度の上昇の操作があったか否かを判定し、輝度の上昇の操作があった場合 (ステップ E 880 - 16 : Yes) には、ステップ E 880 - 17 に処理を移し、輝度の上昇の操作がなかった場合 (ステップ E 880 - 16 : No) には、ステップ E 880 - 19 に処理を移す。なお、ここでいう輝度の上昇の操作とは、十字キー 19 の上ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ 19 a によって上ボタンの操作が検出されたことである。

【0810】

サブCPU 130 a は、ステップ E 880 - 17 において、サブRAM 130 c の送信バッファに輝度の上昇用のコマンドをセットする。これにより、輝度の上昇用のコマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、画像表示装置や枠用照明装置 10 演及び盤用照明装置 74 のランプ (LED) の輝度値を上昇させるための処理が行われる。

20

【0811】

サブCPU 130 a は、ステップ E 880 - 18 において、十字キー 19 (上ボタン、下ボタン) の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間 (例えば、3 秒) をセットし、今回の第 2 の操作受付処理を終了する。

【0812】

サブCPU 130 a は、ステップ E 880 - 19 において、ステップ E 880 - 10、ステップ E 880 - 15、ステップ E 880 - 18 等でセットされた操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合 (ステップ E 880 - 19 : Yes) には、ステップ E 880 - 20 に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合 (ステップ E 880 - 19 : No) には、今回の第 2 の操作受付処理を終了する。

30

【0813】

サブCPU 130 a は、ステップ E 880 - 20 において、サブRAM 130 c の送信バッファに輝度調整の終了コマンドをセットする。これにより、輝度調整の終了コマンドが表示制御部 140 に送信され、画像表示装置に表示されていた輝度値の報知画像を非表示とする処理や十字キー 19 の上下のボタンの発光を終了させる処理が行われる。

40

【0814】

つまり、輝度調整の可能期間となってから受け付けた十字キー 19 (入力受付部) の上又は下ボタンの操作 (輝度調整の開始操作) によって輝度値の報知画像が表示されてから操作間隔の監視時間 (所定期間) が経過するまで十字キー 19 (入力受付部) の上又は下ボタンの操作 (輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作) が行われなかった場合に輝度値の報知画像が非表示となる。また、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー 19 の上又は下ボタンの操作 (輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作) が行われた場合にも、当該操作から操作間隔の監視時間 (所定期間) が経過するまで十字キー 19 (入力受付部) の上又は下ボタンの操作 (輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作) が行われなかった場合に輝度値の報知画像が非表示となる。これにより、輝度値の報知画像によって他の画像 (演

50

出図柄画像、背景画像、音量調整の案内画像、輝度調整の案内画像等)の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【0815】

なお、本実施形態では、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー19の上又は下ボタンの操作が行われたことによって、実際に輝度値が低下又は上昇したか否かに拘らず操作間隔の監視時間(所定時間)が再セットされるようになっていたため、遊技者が上又は下ボタンの操作を行ったにも拘らず、輝度値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【0816】

また、本実施形態では、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー19の左又は右ボタンの操作が行われても無効な操作となるようになっていたが、十字キー19の左又は右ボタンの操作が行われた場合にも操作間隔の監視時間(所定時間)を再セットするようにしてもよい。このようにすると、遊技者が誤って十字キー19の左又は右ボタンを操作した場合であっても、輝度値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【0817】

サブCPU130aは、ステップE880-21において、サブRAM130cに記憶されている第2の処理番号に「0」をセットする。これにより、画像表示装置や枠用照明装置10及び盤用照明装置74のランプ(LED)の輝度値を即座には調整できない状態となる。つまり、輝度値の報知画像が表示されている期間であれば輝度値が即座に調整(増減)できるが、輝度値の報知画像が表示されていない期間であると輝度値が即座に調整(増減)できないことになる。

【0818】

サブCPU130aは、ステップE880-22において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中でない場合(ステップE880-22:No)には、今回の第2の操作受付処理を終了し、客待ち演出の待機中である場合(ステップE880-22:Yes)には、ステップE880-23において、客待ち演出の待機時間(例えば、60秒)をセットし、今回の第2の操作受付処理を終了する。

【0819】

これにより、ステップE860の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、第2の操作受付処理において十字キー19の操作を最後に検出した時点から操作間隔の監視時間(3秒)と客待ち演出の待機時間(60秒)とを加えた時間(63秒後)後に客待ち演出が実行されるようになる。なお、十字キー19の操作を最後に検出した時点から60秒後に客待ち演出が実行されるようにしてもよい。

【0820】

サブCPU130aは、ステップE880-24において、サブRAM130cに記憶される第2の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第2の処理番号が「0」である場合(ステップE880-24:Yes)には、今回の第2の操作受付処理を終了し、第2の処理番号が「0」でない場合(ステップE880-24:No)には、ステップE880-25に処理を移す。

【0821】

サブCPU130aは、ステップE880-25において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップE880-26において、サブRAM130cの送信バッファに輝度調整の終了コマンドをセットする。これにより、輝度調整の終了コマンドが表示制御部140に送信され、画像表示装置に表示されていた輝度調整の案内画像や輝度値の報知画像を非表示とする処理が行われる。

【0822】

サブCPU130aは、ステップE880-27において、サブRAM130cに記憶

10

20

30

40

50

されている第2の処理番号に「0」をセットし、今回の第2の操作受付処理を終了する。つまり、輝度調整の案内画像が表示されている状態又は輝度値の報知画像が表示されている状態において、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞があつて変動演出が開始されたり、各種の発生事象の（エラー）報知が開始されたりするなどして輝度調整の可能期間から輝度調整の不能期間に移行したものと判断されると、輝度調整の案内画像や輝度値の報知画像が非表示となつて輝度調整の操作ができない状態に制御されることになる。

【0823】

そのため、画像表示装置に輝度調整の案内画像や輝度値の報知画像が表示されていることによって画像表示装置に表示される変動演出の演出画像や発生事象の報知画像の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

10

【0824】

なお、輝度調整の操作が行われているときに普図ゲート44への遊技球の通過があつて普通図柄の変動表示が開始されたとしても、輝度調整の可能期間でなくなるため、輝度値の報知画像が非表示となつたり、輝度調整の操作ができない状態に制御されたりすることはない。

【0825】

なお、ステップE880-8において、輝度調整の開始操作があつたと判定された場合（ステップE880-8：Yes）にステップE880-9以降の処理が実行されるようにしたが、輝度調整の操作があつたか否かの判定を行わずにステップE880-9以降の処理を実行するようにしてもよい。このようにすると、客待ち演出の待機中の最初の上ボタン又は下ボタンの操作によって画像表示装置のバックライトや枠用照明装置10及び盤用照明装置74のランプ（LED）の輝度値を変化させることが可能となる。

20

【0826】

（第1の判定テーブル）

図67（a）は、十字キー19（入力受付部）を用いた音量調整が可能な期間であるか否かを判定する場合に参照される第1の判定テーブルを示す図である。図67（a）に示すように、第1の判定テーブルには、十字キー19を用いた音量調整が可能であるか不能であるかを示す第1の許可フラグの有無と、演出制御部130mによって制御されている演出状態（ステータス）と、低確率遊技状態と時短遊技状態に対する音量調整の可否（判定結果）とが対応付けられている。

30

【0827】

本実施形態の第1の判定テーブルの第1の特徴として、第1の許可フラグが「なし」となっている場合には無条件で十字キー19を用いた音量調整が不能となっており、第1の許可フラグが「あり」となっている場合には演出状態や遊技状態に応じて十字キー19を用いた音量調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、第1の許可フラグの有無に応じて遊技者が演出音（BGMやSE等の遊技音）の音量調整を行うことが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【0828】

本実施形態の第1の判定テーブルの第2の特徴として、第1の許可フラグが「あり」であっても、各種の発生事象の報知（電源投入報知、電源復旧報知、各種のエラー報知）中は遊技者による演出音（BGMやSE等の遊技音）の音量調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、音量を調整することに気を取られてしまつて各種の事象の発生に気付かないといった不都合を回避することができ、報知すべき事象の発生を適切に報知することが可能となる。

40

【0829】

本実施形態の第1の判定テーブルの第3の特徴として、変動演出が実行されていない客待ち状態が客待ち演出の待機中と客待ち演出中とに区別され、客待ち演出の待機中が音量調整の可能期間となっており、客待ち演出中が音量調整の不能期間となっている点が挙げられる。このようにすることで、十字キー19を用いた音量調整によって客待ち演出

50

が阻害されることがなくなり、遊技者への訴求力が低下することを抑制することが可能となる。なお、客待ち演出の待機中を音量調整の不能期間とし、客待ち演出中を音量調整の可能期間としてもよいし、客待ち演出の待機中及び客待ち演出中を音量調整の可能期間としてもよい。

【0830】

本実施形態の第1の判定テーブルの第4の特徴として、客待ち状態のうち客待ち演出が実行されていない客待ち演出の待機中は低確率遊技状態（通常遊技状態）であるか時短遊技状態（低確率時短、高確率時短）であるかに拘らず十字キー19を用いた音量調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、音量調整が可能となる期間を拡充させることが可能となり、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

10

【0831】

本実施形態の第1の判定テーブルの第5の特徴として、十字キー19を用いた輝度調整中においては十字キー19を用いた音量調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、音量調整のための操作と輝度調整のための操作とが混在せずに済み、遊技者が混乱してしまうという不都合を回避することが可能となる。

【0832】

本実施形態の第1の判定テーブルの第6の特徴として、変動演出中のうち演出図柄70aの高速変動（演出音出力）中は十字キー19を用いた音量調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、音量調整が可能となる期間を拡充させることが可能となり、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。また、客待ち状態となるまで待たずに音量調整が可能となるので、遊技機1の稼働が低下してしまうことを抑制できる（遊技機1の稼働を上げることが可能となる）。

20

【0833】

本実施形態の第1の判定テーブルの第7の特徴として、変動演出中のうち演出図柄の加速変動中や低速変動中や仮停止中は十字キー19を用いた音量調整が不能となっている点が挙げられる。このようにすることで、演出図柄の変動において要所となる部分を音量調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0834】

本実施形態の第1の判定テーブルの第8の特徴として、低確率遊技状態に設定される大当たり遊技中はオープニングからエンディングまでの間において基本的には十字キー19を用いた音量調整が可能となっているが、大当たり予告等の先読み予告演出中は音量調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、遊技者にとっても重要な演出を音量調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0835】

なお、大当たり遊技中の特定ラウンド（例えば、8ラウンドと15ラウンド）において大入賞口50の内部に設けた特定領域への遊技球の通過（入賞）に基づいて大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態を発生させるような遊技機1である場合には、通常ラウンド（8ラウンドと15ラウンドを除くラウンド）中は音量調整ができるようにし、特定ラウンド中は音量調整ができないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとって重要な特定ラウンドにおいて遊技球が特定領域を通過するか否かを音量調整のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。また、最初の特定ラウンド（8ラウンド）において遊技球が特定領域を通過（入賞）して確率変動遊技状態を発生させることが確定している場合には、後の特定ラウンド（15ラウンド）中に音量調整ができるようにしてもよい。

40

【0836】

また、大当たり遊技中において昇格演出が行われる昇格演出の実行期間や継続演出が行われる継続演出の実行期間においても音量調整ができないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者に注目してもらいたい期間に音量調整が行われてしまって、遊技の興

50

趣が低下することを防止することが可能となる。

【0837】

(第2の判定テーブル)

図67(b)は、十字キー19(入力受付部)を用いた輝度調整が可能な期間であるかを判定する場合に参照される第2の判定テーブルを示す図である。図67(b)に示すように、第2の判定テーブルには、十字キー19を用いた輝度調整が可能であるか不能であるかを示す第2の許可フラグの有無と、演出制御部130mによって制御されている演出状態(ステータス)と、低確率遊技状態と時短遊技状態に対する輝度調整の可否(判定結果)とが対応付けられている。

【0838】

本実施形態の第2の判定テーブルの第1の特徴として、第2の許可フラグが「なし」となっている場合には無条件で十字キー19を用いた輝度調整が不能となっており、第2の許可フラグが「あり」となっている場合には演出状態や遊技状態に応じて十字キー19を用いた輝度調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、第2の許可フラグの有無に応じて遊技者が画像表示装置や各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)の輝度調整を行うことが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【0839】

本実施形態の第2の判定テーブルの第2の特徴として、第2の許可フラグが「あり」であっても、各種の発生事象の報知(電源投入報知、電源復旧報知、各種のエラー報知)中は遊技者による画像表示装置や各種照明装置の輝度調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、輝度を調整することに気を取られてしまって各種の事象の発生に気付かないといった不都合を回避することができ、報知すべき事象の発生を適切に報知することが可能となる。

【0840】

本実施形態の第2の判定テーブルの第3の特徴として、変動演出が実行されていない客待ち状態が客待ち演出の待機中と客待ち演出中とに区別され、客待ち演出の待機中が輝度調整の可能期間となっており、客待ち演出中が輝度調整の不能期間となっている点が挙げられる。このようにすることで、十字キー19を用いた輝度調整によって客待ち演出が阻害されることがなくなり、遊技者への訴求力が低下することを抑制することが可能となる。なお、客待ち演出の待機中を輝度調整の不能期間とし、客待ち演出中を輝度調整の可能期間としてもよいし、客待ち演出の待機中及び客待ち演出中を輝度調整の可能期間としてもよい。

【0841】

本実施形態の第2の判定テーブルの第4の特徴として、客待ち状態のうち客待ち演出が実行されていない客待ち演出の待機中は低確率遊技状態(通常遊技状態)であるか時短遊技状態(低確率時短、高確率時短)であるかに拘らず十字キー19を用いた輝度調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、輝度調整が可能となる期間を拡充させることが可能となり、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【0842】

本実施形態の第2の判定テーブルの第5の特徴として、十字キー19を用いた音量調整中においては十字キー19を用いた輝度調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、輝度調整のための操作と音量調整のための操作とが混在せずに済み、遊技者が混乱してしまうという不都合を回避することが可能となる。

【0843】

本実施形態の第2の判定テーブルの第6の特徴として、変動演出中のうち演出図柄の高速変動(演出音出力)中は十字キー19を用いた輝度調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、輝度調整が可能となる期間を拡充させることが可能となり、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【0844】

本実施形態の第2の判定テーブルの第7の特徴として、変動演出中のうち演出図柄の加

10

20

30

40

50

速変動中や低速変動中や仮停止中は十字キー 19 を用いた輝度調整が不能となっている点が挙げられる。このようにすることで、演出図柄の変動において要所となる部分を輝度調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0845】

本実施形態の第2の判定テーブルの第8の特徴として、低確率遊技状態に設定される大当たり遊技中はオープニングからエンディングまでの間において基本的には十字キー 19 を用いた輝度調整が可能となっているが、大当たり予告等の先読み予告演出中は輝度調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、遊技者にとっても重要な演出を輝度調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0846】

なお、大当たり遊技中の特定ラウンド（例えば、8ラウンドと15ラウンド）において大入賞口50の内部に設けた特定領域への遊技球の通過（入賞）に基づいて大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態を発生させるような遊技機1である場合には、通常ラウンド（8ラウンドと15ラウンドを除くラウンド）中は輝度調整ができるようにし、特定ラウンド中は輝度調整ができないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとって重要な特定ラウンドにおいて遊技球が特定領域を通過するか否かを輝度調整のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。また、最初の特定ラウンド（8ラウンド）において遊技球が特定領域を通過（入賞）して確率変動遊技状態を発生させることが確定している場合には、後の特定ラウンド（15ラウンド）中に輝度調整ができるようにしてもよい。

20

【0847】

また、大当たり遊技中において昇格演出が行われる昇格演出の実行期間や継続演出が行われる継続演出の実行期間においても輝度調整ができないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者に注目してもらいたい期間に輝度調整が行われてしまって、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【0848】

なお、本実施形態の第1の判定テーブル及び第2の判定テーブルでは、変動演出中の音量調整の可否や輝度調整の可否を変動演出の状態（ステータス）に応じて設定しているが、変動演出パターン（変動パターン）の種類毎に音量調整の可否や輝度調整の可否を設定するようにしてもよい。

30

【0849】

例えば、変動演出パターン2（短縮変動演出）の場合には全期間に亘って音量や輝度を調整可能とし、変動演出パターン2（短縮変動演出）以外の変動演出パターンの場合には演出図柄の高速変動中だけ十字キー 19 を用いた音量調整や輝度調整を可能に設定することが考えられる。このようにすることで、音量調整や輝度調整が可能な期間を拡充することができ、遊技者の利便性を格段に向上させることが可能となる。

【0850】

それとは逆に、変動演出パターン2（短縮変動演出）の場合には全期間に亘って音量や輝度を調整不能とし、変動演出パターン2（短縮変動演出）以外の変動演出パターンの場合には演出図柄の高速変動中だけ音量や輝度を調整可能に設定することも考えられる。このようにすることで、遊技者に慌てて音量や輝度の調整操作をさせないことで変動演出に集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0851】

また、本実施形態では、発生事象の報知中は一律で十字キー 19 を用いた音量調整や輝度調整を不能としたが、報知すべき事象の種類毎に設定するようにしてもよい。例えば、遊技店や遊技者が不利益を被ることがない（セキュリティの低下を招かない）ような事象（例えば、払出異常や皿満杯等）の場合には、十字キー 19 を用いた音量調整や輝度調整を可能とし、それ以外の事象の場合には音量調整や輝度調整を不能としてもよい。この

50

ようにすることで、遊技店と遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【0852】

(液晶制御部のメイン処理)

図68を用いて、液晶制御部141のメイン処理を説明する。図68は、液晶制御部141のメイン処理を示すフローチャートである。

【0853】

電源基板160から電源電圧が供給されると、統括CPU142にシステムリセットが発生し、統括CPU142は以下のメイン処理を行う。

【0854】

まず、統括CPU142は、ステップT1において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップT2において、初期化処理を行う。この処理において、統括CPU142は、統括ROM143からメイン処理プログラムを読み込むとともに、統括RAM144に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。

【0855】

統括CPU142は、ステップT3において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、T3-1において、ロータリースイッチからなる切替スイッチ22の状態(スイッチ位置)を参照して音声出力装置9から出力される演出音の音量(値)や画像表示装置や各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)の輝度(値)の調整に関わる調整モードを切り替えるためのモード切替処理を行う。モード切替処理については、図70を用いて後述する。

【0856】

統括CPU142は、ステップT4において、統括RAM144の受信バッファを参照して演出制御部130mから演出指示コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合(ステップT4:No)には、ステップT6-1に処理を移し、受信している場合(ステップT4:Yes)には、ステップT5において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定(セット)するアニメパターンの設定処理を行う。アニメパターンの設定処理については、図76を用いて後述する。

【0857】

なお、演出指示コマンドとは、客待ち演出コマンド、アイコン表示のコマンド、変動演出パターンコマンド、図柄パターンコマンド、確定演出パターンコマンド、確定変動演出パターンコマンド、予告演出のコマンド、操作促進のコマンド、操作演出のコマンド、ルーレット演出のコマンド、オープニング演出のコマンド、ラウンド演出のコマンド、エンディング演出のコマンド等が挙げられる。

【0858】

また、アニメグループとは、演出画像を構成するオブジェクトの種類、その演出画像の表示を行うシーン(タイミング)やウェイトフレーム(表示時間)、対象データ(スプライト画像の識別番号、転送元アドレス等)、パラメータ(スプライト画像の表示位置、転送先アドレス等)、描画方法、演出画像を表示する画像表示装置を指定した情報などが規定(指定)された情報であるアニメパターンが1又は複数、束ねられることによって形成されたグループである。

【0859】

アニメグループの種類には、例えば、演出図柄70aのアニメーションを表示するための演出図柄のグループ、保留アイコンや当該変動アイコンのアニメーションを表示するためのアイコンのグループ、背景やキャラクタといった変動演出のアニメーションを表示するための変動演出のグループ、予告等のアニメーションを表示するための予告演出のグループ、特別遊技演出のアニメーションを表示するための特別遊技演出のグループなどが挙げられる。

【0860】

10

20

30

40

50

統括CPU142は、ステップT6において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のサウンドのグループからサウンドのパターンを決定して設定するサウンドの設定処理を行い、ステップT6-1において、演出制御部130mから送信される報知開始コマンドや報知終了コマンドの受信に基づいて画像表示装置や音声出力装置9を用いて発生事象の報知を行うための発生事象の報知処理を行う。発生事象の報知処理については、図77を用いて後述する。

【0861】

統括CPU142は、ステップT6-2において、十字キー19の操作に基づき演出制御部130mから送信される音量調整に関するコマンド（音量調整の案内用のコマンド、音量調整の開始コマンド、音量の減少用のコマンド、音量の増加用のコマンド、音量調整の終了コマンド）に基づいて音声出力装置9から出力される演出音（BGMやSE等の遊技音）の音量（音量値）を設定（調整）するための音量の設定処理を行う。音量の設定処理については、図80を用いて後述する。

10

【0862】

統括CPU142は、ステップT6-3において、十字キー19の操作に基づき演出制御部130mから送信される輝度調整に関するコマンド（輝度調整の案内用のコマンド、輝度調整の開始コマンド、輝度の低下用のコマンド、輝度増加コマンド、輝度調整の終了コマンド）に基づいて画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度（輝度値）を設定（調整）するための輝度の設定処理を行う。輝度の設定処理については、図84を用いて後述する。

20

【0863】

統括CPU142は、ステップT6-4において、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度（値）を低下させて電力消費を抑える節電（エコ）モードの開始や終了を制御する節電モードの制御処理を行う。節電モードの制御処理については、図88を用いて後述する。

【0864】

ステップT7において、画像表示装置に表示させる演出画像や報知画像を更新する（新たな演出画像や報知画像の描画を行う）フレームの更新タイミングであることを示すフレームの切替フラグがあるか否かを判定し、フレームの切替フラグがない場合（ステップT7：No）には、ステップT3-1に処理を移し、フレームの切替フラグがある場合（ステップT7：Yes）には、ステップT8において、フレームの切替フラグをクリアする。

30

【0865】

統括CPU142は、ステップT9において、描画制御のコマンド群から構成されるディスプレイリストを生成し、生成したディスプレイリストを画像制御部145（VDP）に出力する処理を行う。

【0866】

ここで、ディスプレイリストとは、第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示する演出画像や報知画像を成型するための画像成形情報であり、1単位又は複数単位のフレーム毎（フレームの更新タイミング）に生成されるものであり、本実施形態ではディスプレイリストを1フレーム毎に生成するようになっている。

40

【0867】

具体的には、上述した発生事象の報知処理、音量の設定処理、輝度の設定処理等でセットされる表示用のリストや後述するアニメーション制御処理で更新されるアニメパターン毎のアニメーション情報（アドレス）の内容に従った描画制御コマンドを設定していくことで、現在のフレーム数に対応した1フレーム分のディスプレイリストが生成される。なお、描画制御コマンドは、各アニメパターンが属するアニメグループに設定される優先順位（描画順位）に従って最も低い優先順位のアニメグループのアニメパターンから最も高い優先順位のアニメグループのアニメパターンまで順次設定されるようになっているが、そ

50

の逆でもよい。

【0868】

統括CPU142は、ステップT10において、画像制御部145（VDP）に対して出力したディスプレイリストに基づく演出画像の描画を指示する描画の指令処理を行う。この描画の指令処理が行われることで、画像制御部145（VDP）ではディスプレイリストに基づく演出画像や報知画像を描画用フレームバッファに描画し、表示用フレームバッファに描画されていた演出画像を第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示させる処理を行う。

【0869】

統括CPU142は、ステップT11において、サウンド制御のコマンド群から構成されるサウンドリストを生成し、生成したサウンドリストを音声制御部148に出力する処理を行う。

10

【0870】

ここで、サウンドリストとは、音声出力装置9から出力させる音声データや楽曲データ等のサウンド（BGM、サウンドエフェクト、発生事象の報知音等）を指定するための音声出力情報であり、新たなサウンドの出力を行う場合に描画フレームを基準として生成されるものである。

【0871】

統括CPU142は、ステップT12において、音声制御部148に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力の指令処理を行う。この音出力の指令処理が行われることで、音声制御部148ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置9から出力させる。

20

【0872】

そのため、各種のサウンドは、画像制御部145（VDP）によるフレームの更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置9からの出力が開始され、また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置9からの出力が終了する。

【0873】

なお、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置9から各種のサウンドの出力が開始されるが、フレームの更新タイミングと同期（同調）しないように音声出力装置9から各種のサウンドの出力が停止されるようにしてもよく、その逆となるようにしてもよい。

30

【0874】

統括CPU142は、ステップT13において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメーション情報（アドレス）を更新するアニメーション制御処理を行ってからステップT4に処理を移し、以降はステップT3-1～ステップT13までの処理をループするように繰り返し行う。

【0875】

（液晶制御部のコマンド受信割込処理）

図69（a）を用いて液晶制御部141のコマンド受信割込処理を説明する。図69（a）は、液晶制御部141のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、コマンド受信割込処理は、演出制御部130mから送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。

40

【0876】

統括CPU142は、ステップT20において、演出制御部130mから送信される演出指示コマンド等を受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部130mから送信された演出指示コマンドを統括RAM144の受信バッファに格納する処理を行う。本処理を終了すると、今回のコマンド受信割込処理を終了する。

【0877】

（液晶制御部のVブランク割込処理）

図69（b）を用いて、液晶制御部141のVブランク割込処理を説明する。図69（

50

b) は、液晶制御部 141 の V ブランク割込処理を示すフローチャートであり、V ブランク割込処理は、画像制御部 145 (VDP) から 1 フレーム分の演出画像の表示が終了する (1/30 秒 = 約 33 ms) 毎に送信される V ブランク信号を受信する (1/30 秒 = 約 33 ms) 毎に実行される。

【0878】

統括 CPU 142 は、ステップ T30 において、各種カウンタ (シーンの切替カウンタ、ウェイトフレームのカウンタ、フレームカウンタ等) を所定数更新 (例えば「1」加算) するカウンタ更新処理を行い、ステップ T31 において、画像制御部 145 (VDP) に対して V RAM 147 の第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うフレームバッファの切替の指令処理を行う。

10

【0879】

これにより、1/30 秒 (約 33 ms) 毎の V ブランク割込処理が実行される毎に第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域とが「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。

【0880】

統括 CPU 142 は、ステップ T32 において、描画 (表示) フレームが切り替わったことを示すフレームの切替フラグをセットし、今回の V ブランク割込処理を終了する。このフレームの切替フラグは、上記ステップ T7 において参照されるため、上記ステップ T8 ~ T13 の処理は、V ブランク割込処理が実行される (フレームの更新タイミング) 毎に実行されることになる。

20

【0881】

(液晶制御部のモード切替処理)

図 70 を用いて、液晶制御部 141 のモード切替処理を説明する。図 70 は、液晶制御部 141 のモード切替処理を示すフローチャートである。

【0882】

まず、統括 CPU 142 は、ステップ T3-1-1 において、統括 RAM 144 に音量や輝度の調整に関する基準情報が設定済みであるか否かを判定し、基準情報が設定済みでない場合 (ステップ T3-1-1: No) には、ステップ T3-1-2 に処理を移し、基準情報が設定済みである場合 (ステップ T3-1-1: Yes) には、ステップ T3-1-3 に処理を移す。なお、遊技機 1 の電源投入後に本処理が最初に行われる場合には、ステップ T2 の初期化処理において調整モード、基準情報、節電モードの設定がクリア (初期化) されているため、基準情報が設定済みでないと判定されることになる。

30

【0883】

統括 CPU 142 は、ステップ T3-1-2 において、固定の音量値の通知信号を音声制御部 148 に出力し、ステップ T3-1-4 に処理を移す。これにより、固定の音量値の通知信号に対応する固定の音量値が音声出力装置 9 から固定の音量値で出力される特定サウンド (例えば、後述する重要な事象の報知音や告知音等) の音量値として音声制御部 148 に設定される。なお、ここでは遊技機 1 から出力される最大音量である音量 120% に相当する音量値「6」に対応する固定の音量値の通知信号が音声制御部 148 に対して出力される。

40

【0884】

固定の音量値は、後述する音量値とは独立して (別個に) 音声制御部 148 に設定されるものであり、音声制御部 148 に設定された後は遊技機 1 への電源供給が継続している間は変更 (調整) 不能となっている。そして、予め定められた報知条件の成立に基づいて音声出力装置 9 から重要な事象の報知音や告知音等の特定サウンドを出力する場合には、常に固定の音量値に依存 (対応) して重要な事象の報知音や告知音出力されることになる。なお、音声制御部 148 に固定の音量値が設定されるのではなく、固定の音量値に対応する固定の音量 (%) が設定されるようにしてもよく、その場合には、固定の音量 (%) に依存 (対応) して重要な事象の報知音や告知音出力されるようにするとよい。

【0885】

50

統括CPU142は、ステップT3-1-3において、切替スイッチ22の状態（スイッチ位置）を参照し、後述するステップT3-1-19において統括RAM144に記憶される前回の切替スイッチの状態（スイッチ位置）と比較することで切替スイッチ22の状態（スイッチ位置）に変化があったか否かを判定し、変化があった場合（ステップT3-1-3：Yes）には、ステップT3-1-4に処理を移し、変化がなかった場合（ステップT3-1-3：No）には、ステップT3-1-19に処理を移す。

【0886】

統括CPU142は、ステップT3-1-4において、図71（b）に示す調整モードの選択テーブルを選択し、ステップT3-1-5において、調整モードの選択テーブルから切替スイッチのスイッチ位置に対応する調整モード（モード1～モード16）を特定し、統括RAM144の所定の記憶領域にセットする。なお、切替スイッチ22や調整モードの選択テーブルについては、図71を用いて後述する。

10

【0887】

統括CPU142は、ステップT3-1-6において、調整モードに対応する調整モードの通知コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットする。これにより、調整モードの通知コマンドが演出制御部130mに送信され、上述した演出制御部130mの情報設定処理において音量調整や輝度調整に関する情報がセットされる。

【0888】

統括CPU142は、ステップT3-1-7において、調整モードの選択テーブルから調整モードに対応する基準情報を特定し、統括RAM144の所定の記憶領域にセットする。なお、基準情報は、十字キー19を用いた音量調整の可否、音声出力装置9から出力される各種サウンドの音量値の調整範囲、音声出力装置9から出力される各種サウンドの音量の初期値、十字キー19を用いた輝度調整の可否、画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（LED）の輝度値の調整範囲、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度の初期値である。なお、基準情報に調整モード、節電モードの設定を含めてもよい。

20

【0889】

統括CPU142は、ステップT3-1-8において、ステップT3-1-7で特定された音量の初期値（0～5の何れか）を現在の音量を示す音量値にセットし、ステップT3-1-9において、セットした音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部148

30

【0890】

音量値は、前述した固定の音量値とは独立して（別個に）音声制御部148に設定されるものであり、音声制御部148に設定された後も切替スイッチ22の操作や音量調整の可能期間中の十字キー19の操作によって変更（調整）可能となっている。そして、音声出力装置9から演出音や後述する音量の報知音等の通常サウンドを出力する場合には、音量値に依存（対応）して演出音や音量の報知音等が出力されることになる。なお、音声制御部148に音量値が設定されるのではなく、音量値に対応する音量（%）が設定されるようにしてもよく、その場合には、音量（%）に依存（対応）して演出音や音量の報知音などが出力されるようにするとよい。

40

【0891】

統括CPU142は、ステップT3-1-10において、ステップT3-1-7で特定された輝度の初期値（0～5の何れか）を現在の輝度を示す輝度値にセットし、ステップT3-1-11において、セットした輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部145に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部145に設定される。

【0892】

画像制御部145に設定される輝度値は、切替スイッチ22や輝度調整の可能期間中の

50

十字キー 19 の操作によって変更（調整）可能となっている。そして、この輝度値に依存（対応）して画像表示装置のバックライトを発光させることになる。なお、画像制御部 145 に輝度値が設定されるのではなく、輝度値に対応する輝度（％）が設定されるようにしてもよく、その場合には、輝度（％）に依存（対応）して画像表示装置のバックライトを発光させるようにするとよい。また、第 1 画像表示装置 70 のバックライトの輝度値と第 2 画像表示装置 71 のバックライトの輝度値を別個に設定するようにしてもよい。

【0893】

統括 CPU 142 は、ステップ T3 - 1 - 12 において、セットした輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括 RAM 144 の送信バッファにセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部 150 に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置 10 や盤用照明装置 74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部 150 に設定される。

10

【0894】

ランプ制御部 150 に設定される輝度値は、切替スイッチ 22 や輝度調整の可能期間中の十字キー 19 の操作によって変更（調整）可能となっている。そして、この輝度値に依存（対応）して画像表示装置のバックライトを発光させることになる。なお、ランプ制御部 150 に輝度値が設定されるのではなく、輝度値に対応する輝度（％）が設定されるようにしてもよく、その場合には、輝度（％）に依存（対応）して各種照明装置（枠用照明装置 10 や盤用照明装置 74）のランプ（LED）を発光させるようにするとよい。

20

【0895】

統括 CPU 142 は、ステップ T3 - 1 - 13 において、調整モードに対応する節電モードの設定（ON/OFF）を特定し、統括 RAM 144 の所定の記憶領域にセットする。なお、ここでセットされた節電モードの設定は、後述する液晶制御部の節電モードの制御処理において参照される。

【0896】

統括 CPU 142 は、ステップ T3 - 1 - 14 において、現在が重要な事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常）の報知中であるか否かを判定し、重要な事象の（発生）報知中である場合（ステップ T3 - 1 - 14 : Yes）には、ステップ T3 - 1 - 19 に処理を移し、重要な事象の（発生）報知中でない場合（ステップ T3 - 1 - 14 : No）には、ステップ T3 - 1 - 15 に処理を移す。

30

【0897】

統括 CPU 142 は、ステップ T3 - 1 - 15 において、現在が客待ち状態中であるか否かを判定し、客待ち状態中である場合（ステップ T3 - 1 - 15 : Yes）には、ステップ T3 - 1 - 16 に処理を移し、客待ち状態中でない場合（ステップ T3 - 1 - 15 : No）には、ステップ T3 - 1 - 19 に処理を移す。

【0898】

統括 CPU 142 は、ステップ T3 - 1 - 16 において、現在が音量調整（音量値の報知画像の表示）中又は輝度調整（輝度値の報知画像の表示）中であるか否かを判定し、音量調整中又は輝度調整中でない場合（ステップ T3 - 1 - 16 : No）には、ステップ T3 - 1 - 17 に処理を移し、音量調整又は輝度調整中である場合（ステップ T3 - 1 - 16 : Yes）には、ステップ T3 - 1 - 17 に処理を移す。

40

【0899】

統括 CPU 142 は、ステップ T3 - 1 - 17 において、図 72 に示す調整モードの報知音の決定テーブルを選択し、ステップ T3 - 1 - 18 において、調整モードに対応する調整モードの報知音の出力情報を出力用のリストにセットする。これにより、調整モードの報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部 148 に出力され、音声出力装置 9 から調整モードの報知音が出力（報知）されることになる。なお、調整モードの報知音の決定テーブルについては、図 72 を用いて後述する。

【0900】

統括 CPU 142 は、ステップ T3 - 1 - 19 において、現在の切替スイッチ 22 の状

50

態（スイッチ位置）を統括RAM144のスイッチ状態記憶領域にセットし、今回のモード切替処理を終了する。なお、ここでセットした切替スイッチ22の状態（スイッチ位置）は、上述したステップT3-1-3において参照される。

【0901】

以上のように、本実施形態におけるモード切替処理では、音量調整の可能期間や輝度調整の可能期間のような制約がなく、遊技機1への電源供給が行われている期間の全てが調整の可能期間となっており、どのような状況下であっても音量調整切替スイッチ22のスイッチ位置の変化に応じて調整モードの変更（切り替え）が行われるようになっている。

【0902】

そのため、切替スイッチ22の操作によって遊技店側が所望する音量値、輝度値、節電モードの設定に変更することができ、遊技機1の音声出力装置9から出力される音量や画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度を簡単に調整することが可能となる。

10

【0903】

つまり、演出音（BGM、SE等の遊技音）が出力される遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中等）であっても、切替スイッチ22を節電モードの設定OFFのスイッチ位置（例えば、「5」）から節電モードの設定ONのスイッチ位置（例えば、「6」）に操作すると節電モードの設定をONに切り替えることが可能であり、演出音（BGM、SE等の遊技音）が出力される遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中等）であっても、切替スイッチ22を節電モードの設定ONのスイッチ位置（例えば、「6」）から節電モードの設定OFFのスイッチ位置（例えば、「5」）に操作すると節電モードの設定をOFFに切り替えることが可能となる。

20

【0904】

また、本実施形態におけるモード切替処理では、切替スイッチ22の操作による調整モードの変更（切り替え）によって変更後の調整モードに対応する音量の初期値が音量値にセットされたり、変更後の調整モードに対応する輝度の初期値が輝度値にセットされたりした場合であっても、音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGの表示情報を表示用のリストにセットしないようになっている。

【0905】

そのため、切替スイッチ22のスイッチ位置が変化しても画像表示装置に音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが新たに表示されることがないため、振動や衝撃などの外力、鳥設備に背向状態で設置される遊技機1のメンテナンス等によって切替スイッチ22のスイッチ位置が変化して調整モードが変更されたとしても、遊技中の遊技者が不審に感じてしまうことを防止することが可能となる。

30

【0906】

また、切替スイッチ22の操作等によって調整モードが変更された（切り替わった）場合には、変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が音声出力装置9から出力されて報知されるので、調整モードの報知音によって設定された調整モードを認識させることが可能となる。

【0907】

また、重要な事象の（発生）報知中には、調整モードの報知音が音声出力装置9から出力されないため、重要な事象の報知音が調整モードの報知音によって阻害されることがなくなり、重要な事象の発生に気付かなくなる等の不都合を回避することが可能となる。なお、通常の事象の（発生）報知中に調整モードの報知音を音声出力装置9から出力しないようにしてもよい。

40

【0908】

また、客待ち状態中でない場合（変動演出中や大当たり演出中等）には、調整モードの報知音が音声出力装置9から出力されないため、遊技者が遊技している間に出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）が阻害されることがなくなり、調整モードの報知音を出力することによって遊技の興味が低減してしまうことを抑制することが可能となる。

50

【0909】

また、音量調整中又は輝度調整中である場合には、調整モードの報知音が音声出力装置9から出力されないので、十字キー19を操作して音量調整や輝度調整を行っている遊技者が不審に感じてしまうことを防止することが可能となる。

【0910】

なお、切替スイッチ22を操作して調整モードが変化した場合に出力される調整モードの報知音については、調整モードが変化したそのタイミングで音声出力装置9から出力するのではなく、調整モードが変更された所定時間後（例えば1秒後）に変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音を出力するようにしてもよい。

【0911】

このようにすると、切替スイッチ22のスイッチ位置（目盛り）を複数変化させるような場合に、変更途中の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されず、最後に設定された調整モードに対応する調整モードの報知音だけが出力されることになる。そのため、変更途中の調整モードに対応する調整モードの報知音が連続して出力されてしまい、設定された調整モードが把握し難くなることを防止することが可能となる。

【0912】

また、切替スイッチ22のスイッチ位置（目盛り）が変化してから所定時間経過後（例えば1秒後）に切替スイッチ22のスイッチ位置（目盛り）を確定し、確定されたスイッチ位置（目盛り）に対応する調整モードの情報や基準情報や節電モードの設定をセットするようにしてもよい。

【0913】

このようにすると、切替スイッチ22のスイッチ位置（目盛り）を複数変化させるような場合に、未確定のスイッチ位置の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されず、確定されたスイッチ位置の調整モードに対応する調整モードの報知音だけが出力されることになる。そのため、未確定のスイッチ位置の調整モードに対応する調整モードの報知音が連続して出力されてしまい、設定された調整モードが把握し難くなることを防止することが可能となる。

【0914】

なお、十字キー19を用いた音量調整中又は輝度調整中は、切替スイッチ22のスイッチ位置（目盛り）が変化しても調整モードの変更（切り替え）を行わず、音量調整又は輝度調整の終了後であっても切替スイッチ22の状態（スイッチ位置）が変化しない限りは調整モードの切り替えが行われないようにしてもよい。

【0915】

このようにすると、遊技者が任意の音量（値）又は輝度（値）に変更するために十字キー19を用いた調整操作をしているにも拘らず、遊技者が意図していない音量値や輝度値が設定されてしまうという不都合を回避することができ、遊技の興味が低減してしまうことを抑制することが可能となる。

【0916】

（切替スイッチと調整モードの選択テーブル）

図71(a)及び図71(b)を用いて、切替スイッチ22（入力受付部）と調整モードの選択テーブルとを説明する。図71(a)は、切替スイッチ22の外観を示す図であり、図71(b)は、調整モードの選択テーブルを示す図である。

【0917】

図71(a)に示すように、切替スイッチ22は、内部に複数（例えば、16個）の選択端子を有するスイッチ本体22aと、スイッチ本体22aに対して回転可能（360度）に軸支される操作部22bとを有するノンショーティングタイプのロータリースイッチとなっており、操作部22bを回転させることで操作部22bの共通端子が接続する選択端子が変化してスイッチが切り替わる（スイッチ位置が変化する）ようになっている。

【0918】

また、スイッチ本体22aの上面には、共通端子が接続する選択端子の位置（接点）を

10

20

30

40

50

示す16個の目盛り(0~F)が設けられ、操作部22bには、共通端子が接続している選択端子を示す矢印が設けられている。そのため、スイッチ本体22aの目盛りと操作部22bの矢印とによってスイッチの状態(スイッチ位置)を把握することが可能となっている。

【0919】

なお、切替スイッチ22を操作部が直線的にスライドすることによって接点の開閉を行うスライドスイッチにより構成してもよいし、複数の操作部の何れかを操作することで接点を変化させるディップスイッチ等により構成してもよい。

【0920】

上述した切替スイッチ22は、通常は遊技店の開店前や閉店後に遊技店員の手によって操作されて意図的にスイッチ位置が変更される場合がほとんどであるが、遊技機1への衝撃や振動によって接点が変わってしまう可能性があり、両側島に設置される遊技機1の場合には、背向状態で設置される遊技機1のメンテナンス時に遊技店員がスイッチの操作部に触れてしまっ接点が変わってしまう可能性もある。また、遊技者の要望によって遊技中に切替スイッチ22を操作するケースも考えられる。

10

【0921】

図71(b)に示すように、調整モードの選択テーブルには、切替スイッチ22のスイッチ位置(0~F)と、調整モードと、基準情報と、節電モードの設定とが対応付けられている。なお、基準情報は、十字キー19を用いた音量調整の可否、音声出力装置9から出力される各種サウンドの調整範囲、音声出力装置9から出力される各種サウンドの音量の初期値、十字キー19を用いた輝度調整の可否、画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ(LED)の輝度値の調整範囲、画像表示装置のバックライトや各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)のランプ(LED)の輝度の初期値である。

20

【0922】

本実施形態の調整モードの選択テーブルの第1の特徴として、音量値(音量の初期値)の種類(数)や輝度値(輝度の初期値)の種類(数)よりも調整モードの種類(切替スイッチ22のスイッチ位置の数)が多く、各調整モードに設定される基準情報や節電モードの設定の少なくとも一部が異なるように設定されている点が挙げられる。

30

【0923】

このようにすることで、切替スイッチ22を操作するだけで様々なパターンの調整モードを簡単に設定することが可能となる。なお、一部の調整モード(少数)に設定される基準情報や節電モードの設定を共通とし、それ以外の調整モード(多数)に設定される基準情報や節電モードの設定の少なくとも一部を異なるように設定してもよい。

【0924】

本実施形態の調整モードの選択テーブルの第2の特徴として、切替スイッチ22のスイッチ位置が0~5の範囲にあたる調整モード1~6では、音量調整及び輝度調整が可能(可変)に設定され、スイッチ位置が6~Aの範囲にあたる調整モード7~11では、音量調整が可能(可変)だが輝度調整が不能(固定)に設定され、スイッチ位置がB~Fの範囲にあたる調整モード12~16では、音量調整が不能(固定)だが輝度調整が可能(可変)となっている点が挙げられる。

40

【0925】

このようにすることで、切替スイッチ22の適当な操作によって音量調整や輝度調整の可否を選択(設定)することが可能となり、遊技店員が操作する際の利便性が向上する。

【0926】

本実施形態の調整モードの選択テーブルの第3の特徴として、調整モード1~6では音量の初期値が1刻みで徐々に大きくなり、調整モード7~11では音量の初期値が1刻みで徐々に小さくなり、調整モード12~16では音量の初期値が飛び石的に大きくなってから飛び石的に小さくなるように設定され、各調整モードの音量の初期値が波型を描くよ

50

うに徐々に変化する（隣り合う音量の初期値の差が同じ若しくは小さい）点が挙げられる。

【0927】

このようにすることで、切替スイッチ22の操作によって調整モードが切り替わったとしても音声出力装置9から出力される音量が急激に変化することがないため、切替スイッチ22の操作時に急激に音量が大きくなって驚いてしまったり、急激に音量が小さくなって聞き取りにくくなってしまったりすることを抑制することが可能となる。

【0928】

なお、調整モード1～6の音量の初期値の設定はそのまま、調整モード7～11の音量の初期値を1から5まで1刻みで徐々に大きくなるよう設定し、調整モード12～16の音量の初期値を1から5まで1刻みで徐々に大きくなるように設定することで、各調整モードの音量の初期値が鋸の刃の型を描くように変化させるようにしてもよい。

10

【0929】

また、調整モード1～6の音量の初期値の設定はそのまま、調整モード7～11の音量の初期値を1から5まで1刻みで徐々に大きくなるよう設定し、調整モード12～16の音量の初期値を5から1まで1刻みで徐々に小さくなるように設定することで、各調整モードの音量の初期値が鋸の刃の型を描くように変化する部分と波型を描くように変化する部分とが混在するように設定してもよい。

【0930】

本実施形態の調整モードの選択テーブルの第4の特徴として、調整モード1～4までは輝度の初期値が飛び飛びで徐々に大きくなり、調整モード5～13までは輝度の初期値が最大値で統一されており、調整モード14～16までは輝度の初期値が飛び飛びで徐々に小さくなるよう設定され、各調整モードの輝度の初期値が略山形（台形）を描くように変化する点が挙げられる。

20

【0931】

このようにすることで、切替スイッチ22の操作時に画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度が急激に変化することがないため、切替スイッチ22の操作時に急激に輝度が上昇したり、急激に輝度が低下したりすることがなく、視覚への負担を軽減することが可能となる。

【0932】

なお、輝度の初期値についても音量の初期値と同じように鋸の刃の型を描くような設定にしてもよい。また、輝度の初期値についても音量の初期値と同じように鋸の刃の型を描くように変化する部分と波型を描くように変化する部分が混在するような設定にしてもよい。

30

【0933】

本実施形態の調整モードの選択テーブルの第5の特徴として、調整モード1～6と調整モード12～16は節電（エコ）モードの設定がOFFに設定され、調整モード7～11は節電（エコ）モードの設定がONに設定されており、切替スイッチ22の操作によって節電モードのON/OFFを設定することが可能となっている点が挙げられる。

【0934】

このようにすることで、遊技店側の意思によって節電モードをONとするかOFFとするかを設定することができ、遊技機1の消費電力をある程度コントロールすることが可能となる。そのため、遊技店全体の営業コストを調整することも可能となる。

40

【0935】

また、節電モードの設定がONとなる調整モードの数よりも節電モードの設定がOFFとなる調整モードの数の方が多くなっているため、節電モードの設定がOFFとされる可能性が高まり、遊技機1をアピールしたい遊技機メーカーにとっては都合がよくなる。

【0936】

なお、本実施形態の調整モードの選択テーブルでは、調整モードによって設定される対象が音声出力装置9から出力されるサウンドの音量や画像表示装置のバックライトや各種

50

照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）の輝度となっていたが、何れか一方だけを対象としてもよい。その場合であっても調整モード毎に音量の初期値や輝度の初期値等が異なるように設定するとよい。

【0937】

また、本実施形態の調整モードの選択テーブルでは、音量の初期値や輝度の初期値が「0」に設定されている調整モード（調整モード 1）を含んでいるが、音量の初期値や輝度の初期値が「0」に設定されている調整モードを含まないようにしてもよい。この場合には、調整モード 1 の音量の初期値や輝度の初期値を「1」に設定し、調整モード 1～12 までの音量の初期値を、波型を描くように徐々に変化させ、輝度の初期値を略山形（台形）を描くように徐々に変化させるように構成するとよい。

10

【0938】

また、本実施形態の調整モードの選択テーブルでは、調整モード毎に音量調整の可否や輝度調整の可否に可能（可変）や不能（固定）が設定されていたが、全ての調整モードにおいて音量調整の可否や輝度調整の可否を可能（可変）に設定してもよい。この場合であっても、各調整モードに設定される基準情報や節電モードの設定の少なくとも一部が異なるように設定するとよい。

【0939】

なお、演出制御装置 130A に設けた現実の日時を計時する RTC（リアルタイムクロック）の計時情報に基づいて定期的（1時間毎や30分毎）に所定の特定演出を実行する遊技機 1 とした場合には、切替スイッチ 22 の操作によって特定演出を実行するか否かや特定演出の実行時間や特定演出の種類等を設定可能としてもよい。この場合には、調整モード毎に特定演出を実行するための基準情報を設定しておいたり、特定の調整モードを特定演出の設定用としたりするなどが考えられる。このようにすると、遊技店側の方針に沿った実行態様で特定演出を実行することができるので、遊技店への遊技機 1 のアピールポイントとなって購買意欲を煽ることが可能となる。

20

【0940】

また、所定の特定演出を演出する特定演出音については、少なくとも一部が固定の音量値「6」に対応する最大音量（音量 120%）で出力するようにしてもよい。また、実行される特定演出が同一機種となる複数の遊技機 1 で一斉に同一、若しくは、ほぼ同一の演出を行う一斉演出である場合には、当該一斉演出を演出する一斉演出音については、少なくとも一部が固定の音量値「6」に対応する最大音量（音量 120%）で音声出力装置 9 から出力するようにし、実行される特定演出が単一の遊技機 1 で演出を行う単独演出である場合には、当該単独演出を演出する単独演出音については、音量値に対応する音量で音声出力装置 9 から出力するようにしてもよい。また、一斉演出音を音量値に対応する音量で音声出力装置 9 から出力し、単独演出音を固定の音量値「6」に対応する最大音量（120%）で音声出力装置 9 から出力するようにしてもよい。

30

【0941】

（調整モードの報知音の決定テーブル）

図 7 2 は、調整モードに対応する調整モードの報知音を決定（選択）する場合に参照される調整モードの報知音の決定テーブルを示す図である。

40

【0942】

図 7 2 に示すように、調整モードの報知音の決定テーブルには、調整モードと、調整モードの報知音とが対応付けられており、調整モードの報知音は、節電モードの ON / OFF、音量の初期値（調整モードの変更時にセットされた音量値）、音量調整や輝度調整の可否などを示す音声の設定されている。そのため、音声出力装置 9 から調整モードの報知音が出力された場合には、設定された調整モードの概要を把握することが可能となる。なお、調整モードの報知音に輝度の初期値（調整モードの変更時にセットされた輝度値）を示す音声を含ませてもよい。

【0943】

なお、音量調整や輝度調整の可否については、報知される情報量が過多とならないよう

50

に調整が可能な旨の音声だけが含まれ、調整が不能な旨の音声は含まれないようになって
いるが、調整が不能な旨の音声を含ませるようにしてもよい。

【0944】

また、特定の調整モード（例えば、音量の初期値が0に設定される調整モード1）に設
定された場合には、調整モードの報知音が出力されるようにし、特定の調整モードでない
調整モード（音量の初期値が0以外に設定される調整モード2～16）に設定された場合
には、調整モードの報知音が出力されないようにしてもよいし、その逆でもよい。

【0945】

（液晶制御部のモード切替処理の変形例）

図73を用いて、液晶制御部141のモード切替処理の変形例を説明する。図73は、
液晶制御部141のモード切替処理の変形例を示すフローチャートである。ここでは、図
70のモード切替処理と相違する部分だけを説明し、一致する部分については同一のステ
ップ番号を付して説明は省略する。

10

【0946】

図73に示すモード切替処理の変形例の第1の相違点として、図70に示すモード切替
処理におけるステップT3-1-8とステップT3-1-9との間に、ステップT3-1
-8-1及びステップT3-1-8-2が設けられている点が挙げられる。

【0947】

統括CPU142は、ステップT3-1-8-1において、現在が音量調整（音量値の
報知画像表示）中であるか否かを判定し、音量調整中でない場合（ステップT3-1-8
-1：No）には、ステップT3-1-9に処理を移し、音量調整中である場合（ステッ
プT3-1-8-1：Yes）には、ステップT3-1-8-2に処理を移し、ステップ
T3-1-8-2において、現在の音量値に応じた音量値の報知画像の表示情報を表示用
のリストにセットする。

20

【0948】

このようにすることで、音量調整中に画像表示装置に表示されている音量値の報知画像
が調整モードの変更に応じた音量値の報知画像に変更（更新）され、切替スイッチ22の
スイッチ位置が変化することでセットされた音量値を遊技者に知らしめることが可能とな
り、遊技者が認識している音量値と実際にセットされている音量値がズレるといった不都
合を回避することが可能となる。

30

【0949】

図73に示すモード切替処理の変形例の第2の相違点として、図70に示すモード切替
処理におけるステップT3-1-10とステップT3-1-11との間に、ステップT3
-1-10-1及びステップT3-1-10-2が設けられている点が挙げられる。

【0950】

統括CPU142は、ステップT3-1-10-1において、現在が輝度調整（輝度値
の報知画像を表示）中であるか否かを判定し、輝度調整中でない場合（ステップT3-1
-10-1：No）には、ステップT3-1-11に処理を移し、輝度調整中である場合
（ステップT3-1-10-2：Yes）には、ステップT3-1-10-2に処理を移
し、ステップT3-1-10-2において、現在の輝度値に応じた輝度値の報知画像の表
示情報を表示用のリストにセットする。

40

【0951】

このようにすることで、輝度調整中に画像表示装置に表示されている輝度値の報知画像
が調整モードの変更に応じた輝度値の報知画像に変更（更新）され、切替スイッチ22の
スイッチ位置が変化することでセットされた輝度値を遊技者に知らしめることが可能とな
り、遊技者が認識している輝度値と実際にセットされている輝度値がズレるといった不都
合を回避することが可能となる。

【0952】

（調整モードの選択テーブルの変形例）

図74（b）を用いて、調整モードの選択テーブルの変形例を説明する。図74（b）

50

は、調整モードの選択テーブルの変形例を示す図である。本変形例では、十字キー 19 を用いた画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）の輝度の変更ができない点、調整モード毎に設定される音量範囲が異なる点、節電モードを設定するための専用の調整モードがある点などで、図 71 の調整モードの選択テーブルとは相違している。

【0953】

図 74（b）に示すように、変形例の調整モードの選択テーブルには、切替スイッチのスイッチ位置（0～F）と、調整モードと、音量調整の可否と、設定される音量範囲、音量値の調整範囲、音量の初期値とが対応付けられている。

【0954】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第 1 の特徴として、音量値（音量の初期値）の種類（数）よりも調整モードの種類（切替スイッチ 22 のスイッチ位置の数）が多く、調整モード 1～12 までは各調整モードに設定される情報の少なくとも一部が異なる点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ 22 を操作するだけで様々なパターンの調整モードを簡単に設定することが可能となる。

【0955】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第 2 の特徴として、切替スイッチ 22 のスイッチ位置が 0～5 の範囲にあたる調整モード 1～6 では、音量調整が可能（可変）に設定され、スイッチ位置が 6～B の範囲にあたる調整モード 7～12 では、音量調整が不能（固定）に設定されている点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ 22 の大まかな操作によって音量調整の可否を選択（設定）することが可能となり、利便性が向上する。

【0956】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第 3 の特徴として、調整モード 0～6 では音量の初期値が 1 刻みで徐々に大きくなり、調整モード 7～12 では音量の初期値が 1 刻みで徐々に小さくなるように設定され、調整モード 1～12 までの音量の初期値が略山形（台形）を描くように徐々に変化する（隣り合う音量の初期値の差が同じ若しくは小さい）点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ 22 の操作によって調整モードが切り替わったとしても音声出力装置 9 から出力される音量が急激に変化することがないため、切替スイッチ 22 の操作時に急激に音量が大きくなって驚いてしまったり、急激に音量が小さくなって聞き取りにくくなってしまったりすることを抑制することが可能となる。

【0957】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第 4 の特徴として、調整モード 1～6 で音量範囲がそれぞれ異なっており、各音量値に対応する音量についても異なるように設定されている点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ 22 の操作によって音声出力装置 9 から出力されるサウンドの音量帯（音量レベル：自在、最小、小、中、大、最大）を設定することができ、遊技店側で十字キー 19 を用いての音量調整に制限を持たせることが可能となる。

【0958】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第 5 の特徴として、調整モード 13～16 が節電モードを設定するための専用の調整モードとなっており、切替スイッチ 22 を C～F の何れかのスイッチ位置（状態）に設定することで節電モードの設定画面が表示され、節電モード中の画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）の輝度の設定を行うことが可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ 22 の選択端子を余すことなく使うことができ、さらには節電モード中の画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（LED）の輝度を任意に設定することが可能となる。

【0959】

なお、本変形例の調整モードの選択テーブルでは、調整モードによって設定される対象が音声出力装置 9 から出力されるサウンドの音量となっているが、画像表示装置のバック

10

20

30

40

50

ライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）の輝度に置き換えてもよく、音量と輝度の両方を対象として調整モード毎に音量範囲や輝度範囲が異なるように設定してもよい。

【0960】

また、本変形例では、切替スイッチ 22 を操作することで統括 RAM 144（不揮発性メモリ）にセットした節電モードの設定（情報）が遊技機 1 の電源断によって消失しないようにすることが好ましく、その場合には、統括 RAM 144 にバックアップ電源を供給したり、FERAM 等の不揮発性メモリに節電モードの設定（情報）を記憶させたりするようにしてもよい。また、その場合であっても基準情報は遊技機 1 の電源断によって消失若しくは電源復旧時にクリアされるようにしてもよい。

10

【0961】

また、本変形例の調整モードの選択テーブルでは、音量の初期値が「0」に設定されている調整モード（調整モード 1）を含んでいるが、音量の初期値が「0」に設定されている調整モードを含まないようにしてもよい。その場合には、調整モード 1 の音量の初期値を「1」に設定し、調整モード 1～12 までの音量の初期値が略山形（台形）を描くように徐々に変化するように構成するとよい。

【0962】

（調整モードの報知音の決定テーブルの変形例）

図 75（a）は、調整モードの選択テーブルの変形例に対応する調整モードの報知音が設定され、調整モードに対応する調整モードの報知音を決定（選択）する場合に参照される調整モードの報知音の決定テーブルを示す図である。

20

【0963】

図 75（a）に示すように、調整モードの報知音の決定テーブルには、調整モードと、調整モードの報知音とが対応付けられており、調整モードの報知音は、初期の音量帯（音量レベル）、音量調整の可否や節電モードの設定用であることを示す音声の設定されている。そのため、音声出力装置 9 から調整モードの報知音が出力された場合には、設定された調整モードの概要を把握することが可能となる。

【0964】

なお、調整モードの選択テーブルの変形例を輝度が対象となるように置き換えたり、音量と輝度の両方を対象としたりした場合には、調整モードの報知音も音量と輝度を対象とした内容に変更されることになる。

30

【0965】

（節電モードの設定画面）

図 75（b）は、調整モードの選択テーブルの変形例に対応する節電モードの設定画面を示す図である。

【0966】

節電モードの設定画面には、画像表示装置のバックライトの輝度を設定するための第 1 項目（表示装置の輝度、30%、50%、70%）と、各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）の輝度を設定するための第 2 項目（各種 LED の輝度、30%、50%、70%）と、設定内容の処遇を決定するための第 3 項目（取消、決定、初期化）とが上下に並んで表示され、画面一番下に十字キー 19 によって項目や設定（輝度等）を選択することを示す「選択」の案内画像と演出ボタン 17 によって決定することを示す「決定」の案内画像とが表示される。

40

【0967】

ここで、十字キー 19 や演出ボタン 17 を用いて第 1 項目又は第 2 項目を選択し、選択した項目の輝度を選択した後に、第 3 項目の「決定」若しくは「初期化」の選択肢を選択して決定することによって節電モードの設定（節電モード中の表示装置の輝度、各種 LED の輝度）が完了するようになっている。また、「取消」の選択肢を選択して決定された場合には、元の輝度の設定に維持される。このようにすることで、節電モード中の設定を任意に設定することが可能となり、遊技店の遊技機 1 に係る営業コストをある程度コント

50

ロールすることが可能となる。

【0968】

なお、節電モードの設定が完了しないうちに切替スイッチ22が操作されてスイッチ位置がC～Fでなくなった場合や第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入賞して変動演出が開始された場合には、節電モードの設定が途中で終了して元の輝度の設定に維持され、画像表示装置に表示されていた節電モードの設定画面も非表示となる。

【0969】

また、節電モードの設定操作中に切替スイッチ22が操作されたとしても、スイッチ位置がC～Fにあれば節電モードの設定操作が継続されて節電モードの設定画面が非表示となることはない。そのため、振動や衝撃などで切替スイッチ22のスイッチ位置が変化してしまふような場合や両側島の背向する遊技機1のメンテナンス中に切替スイッチ22に触れてしまふような場合であっても、節電モードの設定操作が途中で終了するよう不都合が発生しにくくなる。

10

【0970】

(液晶制御部のアニメパターンの設定処理)

図76を用いて、液晶制御部141のアニメパターンの設定処理を説明する。図76は、液晶制御部141のアニメパターンの設定処理を示すフローチャートである。

【0971】

まず、統括CPU142は、ステップT5-1において、受信した演出指示コマンドが客待ち演出コマンドであるか否かを判定し、客待ち演出コマンドでない場合(ステップT5-1:No)には、ステップT5-3に処理を移し、客待ち演出コマンドである場合(ステップT5-1:Yes)には、ステップT5-2において、客待ち用のアニメーションを表示するための客待ちのグループから客待ちのアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定(セット)する客待ちのアニメパターンの設定処理を行う。

20

【0972】

統括CPU142は、ステップT5-3において、受信した演出指示コマンドがアイコン表示のコマンドであるか否かを判定し、アイコン表示のコマンドでない場合(ステップT5-3:No)には、ステップT5-5に処理を移し、アイコン表示のコマンドである場合(ステップT5-3:Yes)には、ステップT5-4において、保留アイコンのアニメーションや当該変動アイコンのアニメーションを表示するためのアイコンのグループからアイコンのアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定(セット)するアイコンのアニメパターンの設定処理を行う。

30

【0973】

統括CPU142は、ステップT5-5において、受信した演出指示コマンドが変動演出パターンコマンドであるか否かを判定し、変動演出パターンコマンドでない場合(ステップT5-5:No)には、ステップT5-7に処理を移し、変動演出パターンコマンドである場合(ステップT5-5:Yes)には、ステップT5-6において、背景のアニメーションやキャラクタのアニメーションを表示するための変動演出のグループから変動演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定(セット)する変動演出のアニメパターンの設定処理を行う。

40

【0974】

統括CPU142は、ステップT5-7において、受信した演出指示コマンドが図柄パターンコマンドであるか否かを判定し、図柄パターンコマンドでない場合(ステップT5-7:No)には、ステップT5-9に処理を移し、図柄パターンコマンドである場合(ステップT5-7:Yes)には、ステップT5-8において、演出図柄のアニメーションや第4図柄のアニメーションを表示するための演出図柄のグループから図柄のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定(セット)する図柄のアニメパターンの設定処理を行う。

【0975】

統括CPU142は、ステップT5-9において、受信した演出指示コマンドが予告演

50

出のコマンドであるか否かを判定し、予告演出のコマンドでない場合（ステップT5-9：No）には、ステップT5-11に処理を移し、予告演出のコマンドである場合（ステップT5-9：Yes）には、ステップT5-10において、大当たりとなる可能性があることを予告する予告演出を表示するための予告演出のグループから予告演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）する予告演出のアニメパターンの設定処理を行う。

【0976】

統括CPU142は、ステップT5-11において、受信した演出指示コマンドが操作促進のコマンドであるか否かを判定し、操作促進のコマンドでない場合（ステップT5-11：No）には、ステップT5-13に処理を移し、操作促進のコマンドである場合（ステップT5-11：Yes）には、ステップT5-12において、演出ボタン17の操作を促す操作促進演出を表示するための操作促進のグループから操作促進のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）する操作促進のアニメパターンの設定処理を行う。

10

【0977】

統括CPU142は、ステップT5-13において、受信した演出指示コマンドが操作演出のコマンドであるか否かを判定し、操作演出のコマンドでない場合（ステップT5-13：No）には、ステップT5-15に処理を移し、操作演出のコマンドである場合（ステップT5-13：Yes）には、ステップT5-14において、操作演出を表示するための操作演出のグループから操作演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）する操作演出のアニメパターンの設定処理を行う。

20

【0978】

統括CPU142は、ステップT5-15において、受信した演出指示コマンドがルーレット演出のコマンドであるか否かを判定し、ルーレット演出のコマンドでない場合（ステップT5-15：No）には、ステップT5-17に処理を移し、ルーレット演出のコマンドである場合（ステップT5-15：Yes）には、ステップT5-16において、変動演出の進行を予告するルーレット演出を表示するためのルーレット演出のグループからルーレット演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）するルーレット演出のアニメパターンの設定処理を行う。

30

【0979】

統括CPU142は、ステップT5-17において、受信した演出指示コマンドがオープニング演出のコマンドであるか否かを判定し、オープニング演出のコマンドでない場合（ステップT5-17：No）には、ステップT5-19に処理を移し、オープニング演出のコマンドである場合（ステップT5-17：Yes）には、ステップT5-18において、オープニング演出を表示するためのオープニング演出のグループからオープニング演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）するオープニング演出のアニメパターンの設定処理を行う。

40

【0980】

統括CPU142は、ステップT5-19において、受信した演出指示コマンドがラウンド演出のコマンドであるか否かを判定し、ラウンド演出のコマンドでない場合（ステップT5-19：No）には、ステップT5-21に処理を移し、ラウンド演出のコマンドである場合（ステップT5-19：Yes）には、ステップT5-20において、ラウンド演出を表示するためのラウンド演出のグループからラウンド演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）するラウンド演出のアニメパターンの設定処理を行う。

40

【0981】

統括CPU142は、ステップT5-21において、受信した演出指示コマンドがエンディング演出のコマンドであるか否かを判定し、エンディング演出のコマンドでない場合（ステップT5-21：No）には、今回のアニメパターンの設定処理を終了し、エンディング演出のコマンドである場合（ステップT5-21：Yes）には、ステップT5-

50

22において、エンディング演出を表示するためのエンディング演出のグループからエンディング演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定(セット)するエンディング演出のアニメパターンの決定処理を行い、今回のアニメパターンの設定処理を終了する。

【0982】

図77を用いて、液晶制御部141の発生事象の報知処理を説明する。図77は、液晶制御部141の発生事象の報知処理を示すフローチャートである。

【0983】

まず、統括CPU142は、ステップT6-1-1において、演出制御部130mから送信される報知開始コマンドを受信しているか否かを判定し、報知開始コマンドを受信している場合(ステップT6-1-1:Yes)には、ステップT6-1-2に処理を移し、受信していない場合(ステップT6-1-1:No)には、ステップT6-1-12に処理を移す。

10

【0984】

統括CPU142は、ステップT6-1-2において、受信した報知開始コマンドから発生した事象の種類を特定し、ステップT6-1-3において、発生した事象に対応する報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、発生した事象に対応する報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、発生した事象の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、事象の報知画像については、図78を用いて後述する。

20

【0985】

統括CPU142は、ステップT6-1-4において、出力用のリストに優先順位(図48参照)が上位の事象に対応する報知音の出力情報があるか否かを判定し、出力情報がある場合(ステップT6-1-4:Yes)には、ステップT6-1-5に処理を移し、出力情報がない場合(ステップT6-1-4:No)には、ステップT6-1-6に処理を移す。なお、事象の報知音については、図79を用いて後述する。

【0986】

統括CPU142は、ステップT6-1-5において、優先順位が上位の事象と同時期に優先順位が下位の事象が発生したものと、今回発生した事象に対応する事象の報知音の出力情報を待機用のリストにセットし、ステップT6-1-12に処理を移す。

30

【0987】

これにより、複数の事象が同時期に発生した場合には、優先順位が下位の事象に対応する事象の報知音の出力が待機され、優先順位が上位の事象に対応する事象の報知音だけが出力されることになる。そのため、複数の事象の報知音が混在することでどのような事象が発生したのかが把握できなくなるという不都合を回避することが可能となる。

【0988】

統括CPU142は、ステップT6-1-6において、発生した事象に対応する事象の報知音が出力されていないか、今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する事象の報知音が出力されているものとして、今回発生した事象に対応する事象の報知音の出力情報を出力用のリストにセットする。これにより、今回発生した事象に対応する事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部148に出力され、音声出力装置9から今回発生した事象の報知音が出力されることになる。

40

【0989】

統括CPU142は、ステップT6-1-7において、出力用のリストに今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する事象の報知音の出力情報があるか否かを判定し、出力情報がない場合(ステップT6-1-7:No)には、ステップT6-1-9に処理を移し、出力情報がある場合(ステップT6-1-7:Yes)には、ステップT6-1-8において、出力用のリストから今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する事象の報知音の出力情報を待機用のリストに移動する。これにより、優先順位が上位の事象に対応する事象の報知音が優先して出力されるようになり、遊技店側で適切な

50

対処を行うことが可能となる。

【0990】

統括CPU142は、ステップT6-1-9において、出力用のリストにセットした事象の報知音の出力情報は重要な事象のものであるか否かを判定し、重要な事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常）のものである場合（ステップT6-1-9：Yes）には、ステップT6-1-10に処理を移し、重要な事象のもでない場合（ステップT6-1-9：No）には、ステップT6-1-11に処理を移す。

【0991】

統括CPU142は、ステップT6-1-10において、音量値0（ミュート、消音）に対応する音量値の通知信号を音声制御部148に出力する。これにより、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量（値）として0（ミュート、消音）が音声制御部148に設定され、発生した重要な事象に対応する重要な事象の報知音を強調（目立たせる）することが可能となる。そのため、重要な事象の発生を遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

10

【0992】

統括CPU142は、ステップT6-1-11において、現在の音量値の1/4に対応する音量値の通知信号を音声制御部148に出力する。これにより、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量（値）として現在の音量値の1/4の値（現在の調整モード及び音量値に依存する値）が音声制御部148に設定され、通常の事象に対応する事象の報知音を演出音よりも強調（目立たせる）することが可能となる。そのため、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

20

【0993】

統括CPU142は、ステップT6-1-12において、演出制御部130mから送信される報知終了コマンドを受信しているか否かを判定し、報知終了コマンドを受信している場合（ステップT6-1-12：Yes）には、ステップT6-1-13に処理を移し、受信していない場合（ステップT6-1-12：No）には、今回の発生事象の報知処理を終了する。

【0994】

統括CPU142は、ステップT6-1-13において、受信した報知終了コマンドから報知期間が終了した事象の種類を特定し、ステップT6-1-14において、報知期間が終了した事象に対応する報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に出力され、報知期間が終了した事象の報知画像が画像表示装置に表示されなくなる。

30

【0995】

統括CPU142は、ステップT6-1-15において、出力用のリストに報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力情報があるか否かを判定し、出力情報がある場合（ステップT6-1-15：Yes）には、ステップT6-1-16に処理を移し、出力情報がない場合（ステップT6-1-15：No）には、ステップT6-1-17に処理を移す。

40

【0996】

統括CPU142は、ステップT6-1-16において、報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力情報を出力用のリストからクリアする。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力情報を含まないサウンドリストが音声制御部148に出力され、報知期間が終了した事象の報知音が音声出力装置9から出力されなくなる。

【0997】

統括CPU142は、ステップT6-1-17において、報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力情報を待機用のリストからクリアする。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力が待機している状態が解除される。

50

【 0 9 9 8 】

統括CPU142は、ステップT6-1-18において、待機用のリストに事象に対応する報知音の出力情報があるか否かを判定し、出力情報がない場合（ステップT6-1-18：No）には、ステップT6-1-19に処理を移し、出力情報がある場合（ステップT6-1-18：Yes）には、ステップT6-1-20に処理を移す。

【 0 9 9 9 】

統括CPU142は、ステップT6-1-19において、現在の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部148に出力し、今回の発生事象の報知処理を終了する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量（値）が音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量（値）として音声制御部148に設定される。

10

【 1 0 0 0 】

このようにすることで、発生した事象の報知の開始時に音声制御部148に設定された0又は1/4の音量（値）が、発生した事象の報知の終了時に発生した事象の報知の開始前の音量（値）に復帰することになる。よって、発生した事象の報知が終了したにも拘らず演出音の音量（値）が低下したままとなることを防止することができ、遊技の興味が低減することを抑制することが可能となる。

【 1 0 0 1 】

統括CPU142は、ステップT6-1-20において、待機用のリストのうちで優先順位が最上位の事象に対応する報知音の出力情報を出力用のリストにセットする。これにより、今回出力用のリストにセットされた事象に対応する報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部148に出力され、音声出力装置9から今回出力用のリストにセットされた事象に対応する報知音が出力されることになる。

20

【 1 0 0 2 】

統括CPU142は、ステップT6-1-21において、出力用のリストにセットした事象に対応する報知音の出力情報は重要な事象のものであるか否かを判定し、重要な事象のものである場合（ステップT6-1-21：Yes）には、ステップT6-1-22に処理を移し、重要な事象のものでない場合（ステップT6-1-21：No）には、ステップT6-1-23に処理を移す。

【 1 0 0 3 】

統括CPU142は、ステップT6-1-22において、音量値0（ミュート、消音）に対応する音量値の通知信号を音声制御部に出力し、今回の発生事象の報知処理を終了する。これにより、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量（値）として0（ミュート、消音）が音声制御部148に設定され、重要な事象に対応する報知音を強調（目立たせる）することが可能となる。

30

【 1 0 0 4 】

統括CPU142は、ステップT6-1-23において、現在の音量値の1/4に対応する音量値の通知信号を音声制御部に出力、今回の発生事象の報知処理を終了する。これにより、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量（値）として現在の音量値の1/4の値（現在の調整モード及び音量値に依存する値）が音声制御部148に設定され、通常の事象に対応する報知音を演出音よりも強調（目立たせる）することが可能となる。

40

【 1 0 0 5 】

なお、発生した事象の報知の終了時に演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量（値）を事象に対応する報知音の出力が開始される以前の状態（現在の音量値）に復帰させるのではなく、現在の調整モードにより特定される音量の初期値に戻すようにしてもよい。また、重要な事象の報知及び通常の事象の報知の一方が終了した場合には、発生した事象の報知が開始される以前の状態（現在の音量値）に復帰させ、他方が終了した場合には、現在の調整モードにより特定される音量の初期値に戻すようにしてもよい。

【 1 0 0 6 】

また、演出音（BGM、SE等の遊技）を音量値0に対応する音量としたり、現在の音

50

量値の1/4に対応する音量としたりして発生した事象の報知音を出力させる場合に、演出音の音量を徐々に低下（フェードアウト）させてから発生した事象の報知音を出力するようにしてもよいし、演出音の音量を徐々に低下（フェードアウト）させてから発生した事象の報知音の音量を徐々に増加（フェードイン）させるようにしてもよいし、演出音の音量を徐々に低下（フェードアウト）させつつ発生した事象の報知音の音量を徐々に増加（フェードイン）させるようにしてもよい（所謂クロスフェード）。なお、発生した事象の報知音の終了に基づいて演出音の音量を元の音量に戻す場合にも、発生した事象の報知音の演出音との間でフェードアウト、フェードイン、クロスフェードの処理を行うとよい。

【1007】

10

（事象の報知画像）

図78は、報知すべき事象の発生時に第1画像表示装置70（メイン液晶）に表示される事象の報知画像を示す図である。具体的には、図78（a）は、電源投入が発生したことを報知する報知画像を示す図であり、図78（b）は、電源復旧が発生したことを報知する報知画像を示す図であり、図78（c）は、不正入賞が発生したことを報知する報知画像、磁気異常が発生したことを報知する報知画像、異常入賞が発生したことを報知する報知画像、枠開放が発生したことを報知する報知画像、皿満杯が発生したことを報知する報知画像、及び、右打ちエラーが発生したことを報知する報知画像を示す図である。

【1008】

20

図78（a）に示すように、電源投入が発生したことを報知する電源投入の報知画像は、単色の背景画像に重畳する「初期化中 しばらくお待ちください」の文字を含む文字画像G1と、電源投入の残り報知期間（時間）を示すタイムゲージからなるゲージ画像G2とから構成され、時間経過とともにゲージ画像G2の黒塗りの帯状部分の幅が広がることで残り報知期間（時間）が報知されるようになっている。

【1009】

30

図78（b）に示すように、電源復旧が発生したことを報知する電源復旧の報知画像は、単色の背景画像に重畳する「電源復旧中 少々お待ちください」の文字を含む文字画像G3と、電源復旧の残り報知期間（時間）を示すタイムゲージからなるゲージ画像G2とから構成され、時間経過とともにゲージ画像G2の黒塗りの帯状部分の幅が広がることで残り報知期間（時間）が報知されるようになっている。

【1010】

図78（c）に示すように、不正入賞が発生したことを報知する不正入賞の報知画像は、「不正入賞」の文字と感嘆符からなるアイコン画像G4となっており、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面右下の隅部に表示される。

【1011】

図78（c）に示すように、異常入賞が発生したことを報知する異常入賞の報知画像は、「異常入賞」の文字と感嘆符からなるアイコン画像G5となっており、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面右下であってアイコン画像G4の表示位置の直上に表示される。

40

【1012】

図78（c）に示すように、磁気異常が発生したことを報知する磁気異常の報知画像は、「磁気異常」の文字と感嘆符からなるアイコン画像G6となっており、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面左下の隅部に表示される。

【1013】

図78（c）に示すように、電波異常が発生したことを報知する電波異常の報知画像は、「電波異常」の文字と感嘆符からなるアイコン画像G7となっており、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面左下であってアイコン画像G6の表示位置の直上に表示される。

【1014】

50

図78（c）に示すように、枠開放が発生したことを報知する枠開放の報知画像は、「

扉開放」の文字と感嘆符からなるアイコン画像 G 8 となっており、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶)の画面左上の隅部に表示される。

【1015】

図 7 8 (c) に示すように、皿満杯が発生したことを報知する皿満杯の報知画像は、「皿満杯 球を抜いて下さい」の文字と感嘆符からなるアイコン画像 G 9 となっており、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶)の画面中央下部に表示される。

【1016】

図 7 8 (c) に示すように、右打ちエラーが発生したことを報知する右打ちエラーの報知画像は、「左打ちをして下さい」の文字と感嘆符からなるアイコン画像 G 1 0 となっており、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶)の画面右上の隅部に表示される。

10

【1017】

アイコン画像 G 4 ~ G 1 0 については、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶)の上下方向の中央を左右に横断するように設定される有効ライン上に停止中の演出図柄 7 0 a に重ならない位置に表示されるようになっており、後方に表示される演出画像等を視認可能なように半透明(不透明でもよい)で表示されるようになっていいる。また、アイコン画像 G 4 ~ G 1 0 によって報知される複数の事象が同時に発生した場合にはアイコン画像 G 4 ~ G 1 0 も同時に表示されるようになっていいる。

【1018】

なお、アイコン画像 G 4 ~ G 1 0 を電源投入の報知画像や電源復旧の報知画像と同様に単色の背景画像に重畳するように第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶)に拡大して表示するようにしてもよい。この場合には、事象の報知音と同様に優先順位が上位の事象に対応するアイコン画像が優先して表示され、優先順位の下位の事象に対応するアイコン画像の表示は待機させるようにすることが好ましい。

20

【1019】

また、通常の事象の場合にはアイコン画像を表示し、重要な事象の場合には電源投入の報知画像や電源復旧の報知画像と同様に単色の背景画像に重畳するように第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶)に拡大して表示するようにしてもよい。このようにすると、重要な事象のアピール力を高めることが可能となり、遊技店員が重要な事象の発生に気付きやすくなる。

【1020】

(発生事象の報知音の決定テーブル)

図 7 9 は、報知すべき事象の発生時に音声出力装置 9 から出力される発生事象の報知音を説明するための発生事象の報知音の決定テーブルを示す図である。図 7 9 に示すように、発生事象の報知音の決定テーブルには、発生する事象の種類と、発生した事象を報知するための発生事象の報知音とが対応付けられている。

30

【1021】

電源投入が発生した場合には、「電源投入です」の音声とサイレン(警告音、警戒音)との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっていいる。

電源復旧が発生した場合には、「電源復旧です」の音声とサイレン(警告音、警戒音)との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっていいる。

40

不正入賞が発生した場合には、「不正入賞です」の音声とサイレン(警告音、警戒音)との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっていいる。

【1022】

異常入賞が発生した場合には、「異常入賞です」の音声とサイレン(警告音、警戒音)との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっていいる。

磁気異常が発生した場合には、「磁気異常です」の音声とサイレン(警告音、警戒音)との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっていいる。

電波異常が発生した場合には、「電波異常です」の音声とサイレン(警告音、警戒音)との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっていいる。

【1023】

50

枠開放が発生した場合には、「扉が開いています」の音声からなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

皿満杯が発生した場合には、「球を抜いて下さい」の音声からなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

右打ちエラーが発生した場合には、「左打ちして下さい」の音声からなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

【1024】

このように、発生事象の報知音の決定テーブルでは、重要な事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常）の発生事象の報知音にはサイレン（警告音、警戒音）が含まれ、通常の事象（枠開放、皿満杯、右打ちエラー）の発生事象の報知音にはサイレン（警告音、警戒音）が含まれないようになっており、通常の事象の報知レベルよりも重要な事象の報知レベル（警告レベル、警戒レベル）の方が高くなっている。

10

【1025】

（液晶制御部の音量の設定処理）

図80を用いて、液晶制御部141の音量の設定処理を説明する。図80は、液晶制御部141の音量の設定処理を示すフローチャートである。

【1026】

まず、統括CPU142は、ステップT6-2-1において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）の開始時に演出制御部130mから送信される音量調整の案内用のコマンド1を受信しているか否かを判定し、音量調整の案内用のコマンド1を受信している場合（ステップT6-2-1：Yes）には、ステップT6-2-2に処理を移し、音量調整の案内用のコマンド1を受信していない場合（ステップT6-2-1：No）には、ステップT6-2-3に処理を移す。

20

【1027】

統括CPU142は、ステップT6-2-2において、音量調整を案内するための音量調整の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、音量調整の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、音量調整の案内画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、音量調整の案内画像については、図81を用いて後述する。

【1028】

統括CPU142は、ステップT6-2-3において、音量調整の可能期間中に十字キー19の左ボタン又は右ボタンが操作されることで演出制御部130mから送信される音量調整の開始コマンドを受信しているか否かを判定し、音量調整の開始コマンドを受信している場合（ステップT6-2-3：Yes）には、ステップT6-2-4に処理を移し、音量調整の開始コマンドを受信していない場合（ステップT6-2-3：No）には、ステップT6-2-6に処理を移す。

30

【1029】

統括CPU142は、ステップT6-2-4において、音量調整の案内画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、ステップT6-2-5において、現在の音量値に応じた音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、音量調整の案内画像の表示情報に代わって音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、音量調整の案内画像に代わって音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、音量値の報知画像については、図81を用いて後述する。

40

【1030】

統括CPU142は、ステップT6-2-6において、音量調整中の十字キー19の最終操作から操作間隔の監視時間（3秒）が経過した場合又は音量調整中に音量調整の可能期間でなくなった場合に演出制御部130mから送信される音量調整の終了コマンドを受信しているか否かを判定し、音量調整の終了コマンドを受信している場合（ステップT6-2-6：Yes）には、ステップT6-2-7に処理を移し、音量調整の終了コマンド

50

を受信していない場合（ステップ T 6 - 2 - 6 : N o ）には、ステップ T 6 - 2 - 8 に処理を移す。

【 1 0 3 1 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 7 において、音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、音量値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、音量値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【 1 0 3 2 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 8 において、音量値の報知画像の表示中であるか否かを判定し、音量値の報知画像の表示中である場合（ステップ T 6 - 2 - 8 : Y e s ）には、ステップ T 6 - 2 - 9 に処理を移し、音量値の報知画像の表示中でない場合（ステップ T 6 - 2 - 8 : N o ）には、ステップ T 6 - 2 - 1 3 に処理を移す。

10

【 1 0 3 3 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 9 において、十字キー 1 9 を用いた演出音（B G M、S E 等の遊技音）の音量値を増加又は減少させるための音量の設定処理を行い、ステップ T 6 - 2 - 1 0 において、現在の音量値に応じた音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、音量値の増減を反映させた音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、音量の変更処理については、図 8 2 を用いて後述する。

20

【 1 0 3 4 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 1 1 において、現在が客待ち状態中であるか否かを判定し、客待ち状態中である場合（ステップ T 6 - 2 - 1 1 : Y e s ）には、ステップ T 6 - 2 - 1 2 に処理を移し、客待ち状態中でない場合（ステップ T 6 - 2 - 1 1 : N o ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【 1 0 3 5 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 1 2 において、現在の音量値に応じた音量の報知音の出力情報を出力用のリストにセットし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、現在の音量値に対応する音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部 1 4 8 に出力され、音量の報知音が音声出力装置 9 から出力されることになる。なお、音量の報知音については、図 8 1 を用いて後述する。

30

【 1 0 3 6 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 1 3 において、客待ち演出が開始されたか否かを判定し、客待ち演出が開始された場合（ステップ T 6 - 2 - 1 3 : Y e s ）には、ステップ T 6 - 2 - 1 4 に処理を移し、客待ち演出が開始されていない場合（ステップ T 6 - 2 - 1 3 : N o ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【 1 0 3 7 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 1 4 において、現在の音量値を現在の調整モードに対応する音量の初期値にリセットするための音量値のリセット処理を行い、今回の音量の設定処理を終了する。なお、音量値のリセット処理については、図 8 3 を用いて後述する。

40

【 1 0 3 8 】

以上のように、本実施形態における音量の設定処理では、音量調整の可能期間であっても音量値の報知画像の表示中にだけ十字キー 1 9 を用いた音量調整（音量値の増加又は減少）を行うことができ、音量調整の結果を反映した音量値の報知画像が表示されることで、現在の音量値を遊技者に報知することが可能となる。そのため、現在の音量値を確認しながら音量調整を行うことが可能となり、遊技者の意図する音量（値）を設定させることが可能となる。

【 1 0 3 9 】

また、客待ち状態（演出音が出力されない客待ち演出待機）中である場合に現在の音量

50

値に応じた音量の報知音が音声出力装置 9 から出力されるため、例えば、変動演出中に音量の報知音が出力されて変動演出の演出音が阻害されたり、大当たり遊技中に音量の報知音が出力されて大当たり遊技の演出音が阻害されたりするような不都合を回避することを可能としつつ、適切なタイミングで遊技者に音量値を報知することが可能となる。

【1040】

また、客待ち演出の待機中において十字キー 19 の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（60 秒間）継続した場合に実行される客待ち演出の開始直前に、現在の音量値を現在の調整モードに対応する音量の初期値にリセットする処理が行われるので、調整モードを設定した遊技店側の意図する音量値よりも小さい音量値で客待ち演出の演出音（BGM、SE 等の遊技音）が出力されることがなくなり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制することが可能となる。

10

【1041】

（音量調整の案内画像）

図 8 1（a）は、音量調整の可能期間のうちの客待ち状態の開始時に画像表示装置に表示される音量調整の案内画像を示す図である。音量調整の案内画像は、左ボタンと右ボタンが発光している様子を表す十字キー 19 を模した十字キーの画像と、左ボタン又は右ボタンの操作により音量調整が開始することを示す文字画像とにより構成されている。

【1042】

（音量値の報知画像）

図 8 1（b）は、音量調整の可能期間において十字キー 19 の左ボタン又は右ボタンが操作されて音量調整が開始される際に画像表示装置に表示される音量値の報知画像を示す図である。音量値の報知画像は、左ボタンと右ボタンが発光している様子を表す十字キー 19 を模した十字キーの画像と、点灯する（白塗りの）四角のゲージ数によって音量値を報知するためのゲージ画像と、音量値を数値的に報知するためのスピーカの画像とにより構成されている。なお、十字キーの画像の左ボタンと右ボタンにはマイナスとプラスの識別子がそれぞれ表示されている。

20

【1043】

音量値 0 に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像のゲージが全消灯した（黒塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「0」を含む表示態様となっている。

音量値 1 に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の 1 ゲージだけが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「1」を含む表示態様となっている。

30

音量値 2 に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の 2 ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「2」を含む表示態様となっている。

【1044】

音量値 3 に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の 3 ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「3」を含む表示態様となっている。

音量値 4 に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の 4 ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「4」を含む表示態様となっている。

音量値 5 に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の全ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「5」を含む表示態様となっている。

40

【1045】

（音量の報知音）

図 8 1（c）は、音量値の報知画像の表示中に十字キー 19 の左ボタン又は右ボタンが操作されて音量値が変化した際に音声出力装置 9 から出力される音量の報知音を示す図である。

【1046】

音量値 0 の音量の報知音は、無音となっている。

音量値 1 の音量の報知音は、音階の 1 番目の音程を示す「ド」となっている。

音量値 2 の音量の報知音は、音階の 2 番目の音程を示す「レ」となっている。

音量値 3 の音量の報知音は、音階の 3 番目の音程を示す「ミ」となっている。

50

音量値 4 の音量の報知音は、音階の 4 番目の音程を示す「ファ」となっている。

音量値 5 の音量の報知音は、音階の 5 番目の音程を示す「ソ」となっている。

【 1 0 4 7 】

このようにすることで、音量値を連続で増加又は減少させた場合に音量の報知音の音程が徐々に変化するため、音量値の変化を即座に把握することが可能となり、遊技者に親切的な報知とすることが可能となる。

【 1 0 4 8 】

(液晶制御部の音量の変更処理)

図 8 2 を用いて、液晶制御部 1 4 1 の音量の変更処理を説明する。図 8 2 は、液晶制御部 1 4 1 の音量の変更処理を示すフローチャートである。

【 1 0 4 9 】

まず、統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 9 - 1 において、音量調整中の十字キー 1 9 の左ボタンの操作時に演出制御部 1 3 0 m から送信される音量の減少用のコマンドを受信しているか否かを判定し、音量の減少用のコマンドを受信している場合 (ステップ T 6 - 2 - 9 - 1 : Y e s) には、ステップ T 6 - 2 - 9 - 2 に処理を移し、音量の減少用のコマンドを受信していない場合 (ステップ T 6 - 2 - 9 - 1 : N o) には、ステップ T 6 - 2 - 9 - 5 に処理を移す。

【 1 0 5 0 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 9 - 2 において、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きい場合 (ステップ T 6 - 2 - 9 - 2 : Y e s) には、ステップ T 6 - 2 - 9 - 3 に処理を移し、下限値よりも大きくない場合 (ステップ T 6 - 2 - 9 - 2 : N o) には、ステップ T 6 - 2 - 9 - 5 に処理を移す。

【 1 0 5 1 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 9 - 3 において、音量値を 1 減算し、ステップ T 6 - 2 - 9 - 4 において、減算後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部 1 4 8 に出力する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置 9 から出力される演出音 (B G M、S E 等の遊技音) 等の音量値として音声制御部 1 4 8 に設定される。

【 1 0 5 2 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 9 - 5 において、音量調整中の十字キー 1 9 の右ボタンの操作時に演出制御部 1 3 0 m から送信される音量の増加用のコマンドを受信しているか否かを判定し、音量の増加用のコマンドを受信している場合 (ステップ T 6 - 2 - 9 - 5 : Y e s) には、ステップ T 6 - 2 - 9 - 6 に処理を移し、音量の増加用のコマンドを受信していない場合 (ステップ T 6 - 2 - 9 - 5 : N o) には、今回の音量の変更処理を終了する。

【 1 0 5 3 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 9 - 6 において、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さい場合 (ステップ T 6 - 2 - 9 - 6 : Y e s) には、ステップ T 6 - 2 - 9 - 7 に処理を移し、上限値よりも小さくない場合 (ステップ T 6 - 2 - 9 - 6 : N o) には、今回の音量の変更処理を終了する。

【 1 0 5 4 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 2 - 9 - 7 において、音量値を 1 加算し、ステップ T 6 - 2 - 9 - 8 において、加算後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部 1 4 8 に出力し、今回の音量の変更処理を終了する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置 9 から出力される演出音 (B G M、S E 等の遊技音) 等の音量値として音声制御部 1 4 8 に設定される。

【 1 0 5 5 】

なお、切替スイッチ 2 2 によって調整モード 1 が設定されて音量の初期値が「 0 」に設

10

20

30

40

50

定されている場合に、十字キー 19 を用いた音量調整が可能となっているが、音量値を音量の初期値である「0」から変更した場合には、再度「0」に戻らなくなるように制御してもよい。このようにすると、遊技店側での遊技機 1 のメンテナンス作業中にだけ音量値「0」に対応する音量 0% にすることも可能となり、演出音（BGM、SE 等の遊技音）によってメンテナンス作業が阻害されることがなくなる。

【1056】

また、十字キー 19 の操作による音量調整で設定できる音量値が切替スイッチ 22 の操作によって設定される音量の初期値と同じ「0」～「5」の 6 種類となっているが、十字キー 19 の操作によって設定できる音量値を「0」～「5」の 6 種類以外としてもよく、例えば、切替スイッチ 22 の操作によって設定可能な「1」、「3」、「5」の 3 種類としたり、切替スイッチ 22 の操作によって設定不能な「0.5」、「1.5」、「2.5」、「3.5」、「4.5」の 6 種類としたり、切替スイッチ 22 の操作によって設定可能な音量値と設定不能な音量値からなる「0」～「5」までの 0.5 刻みの 11 種類としたりしてもよい。

10

【1057】

（液晶制御部の音量値のリセット処理）

図 83（a）を用いて、液晶制御部 141 の音量値のリセット処理を説明する。図 83（a）は、液晶制御部 141 の音量値のリセット処理を示すフローチャートである。

【1058】

まず、統括 CPU 142 は、ステップ T6-2-14-1 において、統括 RAM 144 にセットされている音量調整の可否が「可能」であるか否かを判定し、音量調整の可否が「可能」である場合（ステップ T6-2-14-1：Yes）には、ステップ T6-2-14-2 に処理を移し、音量調整の可否が「可能」でない場合（ステップ T6-2-14-1：No）には、今回の音量値のリセット処理を終了する。

20

【1059】

統括 CPU 142 は、ステップ T6-2-14-2 において、調整モードに対応する音量の初期値と現在の音量値を確認し、ステップ T6-2-14-3 において、現在の音量値が音量の初期値よりも小さいか否かを判定し、音量の初期値よりも小さい場合（ステップ T6-2-14-3：Yes）には、ステップ T6-2-14-4 に処理を移し、音量の初期値よりも小さくない場合（ステップ T6-2-14-3：No）には、今回の音量値のリセット処理を終了する。

30

【1060】

統括 CPU 142 は、ステップ T6-2-14-4 において、調整モードに対応する音量の初期値を音量値にセットすることで音量値をリセットし、ステップ T6-2-14-5 においてリセット後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部 148 に出力し、今回の音量値のリセット処理を終了する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置 9 から出力される演出音（BGM、SE 等の遊技音）等の音量値として音声制御部 148 に設定される。

【1061】

このように、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも小さい場合には音量値をリセットし、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも大きい場合には音量値をリセットしないことで、調整モードを設定した遊技店側が意図する音量値以上の音量値により客待ち演出の演出音（BGM、SE 等の遊技音）が出力されることになる。そのため、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制したり、遊技者の音量調整の結果を受けて客待ち演出のアピール力を向上させたりすることが可能となる。

40

【1062】

（液晶制御部の音量値のリセット処理の変形例）

図 83（b）を用いて、液晶制御部 141 の音量値のリセット処理の変形例を説明する。図 83（b）は、液晶制御部 141 の音量値のリセット処理の変形例を示すフローチャ

50

ートである。なお、本変形例では、音量の初期値と現在の音量値との比較をせずに音量値をリセットする点が上記した音量値のリセット処理とは相違する。

【1063】

まず、統括CPU142は、ステップT6-2-14-11において、統括RAM144にセットされている音量調整の可否が「可能」であるか否かを判定し、音量調整の可否が「可能」である場合（ステップT6-2-14-11：Yes）には、ステップT6-2-14-12に処理を移し、音量調整の可否が「可能」でない場合（ステップT6-2-14-11：No）には、今回の音量値のリセット処理を終了する。

【1064】

統括CPU142は、ステップT6-2-14-12において、調整モードに対応する音量の初期値を音量値にセットすることで音量値をリセットし、ステップT6-2-14-13においてリセット後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部148に出力し、今回の音量値のリセット処理を終了する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）等の音量値として音声制御部148に設定される。

10

【1065】

このように、音量の初期値と現在の音量値との比較をせずに音量値をリセットすることで、調整モードを設定した遊技店側が意図する音量値により客待ち演出の演出音（BGM、SE等の遊技音）が出力されることとなり、遊技店に並んで設置される同一機種の客待ち演出の遊技者に対するアピール力がまばらになることを防止することが可能となる。

20

【1066】

なお、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも大きい場合には音量値をリセットし、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも小さい場合には音量値をリセットしないようにしてもよい。このようにすることで、調整モードを設定した遊技店側が意図する音量値よりも大きい音量値により客待ち演出の演出音（BGM、SE等の遊技音）が出力されることがなくなり、特定の遊技機1だけが目立ってしまうようなことがなくなる。

【1067】

（液晶制御部の輝度の設定処理）

図84を用いて、液晶制御部141の輝度の設定処理を説明する。図84は、液晶制御部141の輝度の設定処理を示すフローチャートである。

30

【1068】

まず、統括CPU142は、ステップT6-3-1において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）の開始時に演出制御部130mから送信される輝度調整の案内用のコマンド1を受信しているか否かを判定し、輝度調整の案内用のコマンド1を受信している場合（ステップT6-3-1：Yes）には、ステップT6-3-2に処理を移し、輝度調整の案内用のコマンド1を受信していない場合（ステップT6-3-1：No）には、ステップT6-3-3に処理を移す。

【1069】

統括CPU142は、ステップT6-3-2において、輝度調整を案内するための輝度調整の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。これにより、輝度調整の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、輝度調整の案内画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、輝度調整の案内画像については、図85を用いて後述する。

40

【1070】

統括CPU142は、ステップT6-3-3において、輝度調整の可能期間中に十字キー19の下ボタン又は上ボタンが操作されることで演出制御部130mから送信される輝度調整の開始コマンドを受信しているか否かを判定し、輝度調整の開始コマンドを受信している場合（ステップT6-3-3：Yes）には、ステップT6-3-4に処理を移し、輝度調整の開始コマンドを受信していない場合（ステップT6-3-3：No）には、

50

ステップ T 6 - 3 - 6 に処理を移す。

【 1 0 7 1 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 4 において、輝度調整の案内画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、ステップ T 6 - 3 - 5 において、現在の輝度値に応じた輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。これにより、輝度調整の案内画像の表示情報に代わって輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、輝度調整の案内画像に代わって輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、輝度値の報知画像については、図 8 5 を用いて後述する。

【 1 0 7 2 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 6 において、輝度調整中の十字キー 1 9 の最終操作から操作間隔の監視時間（3 秒）が経過した場合又は輝度調整中に輝度調整の可能期間でなくなった場合に演出制御部 1 3 0 m から送信される輝度調整の終了コマンドを受信しているか否かを判定し、輝度調整の終了コマンドを受信している場合（ステップ T 6 - 3 - 6 : Y e s ）には、ステップ T 6 - 3 - 7 に処理を移し、輝度調整の終了コマンドを受信していない場合（ステップ T 6 - 3 - 6 : N o ）には、ステップ T 6 - 3 - 8 に処理を移す。

【 1 0 7 3 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 7 において、輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、今回の輝度の設定処理を終了する。これにより、輝度値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【 1 0 7 4 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 8 において、輝度値の報知画像の表示中であるか否かを判定し、輝度値の報知画像の表示中である場合（ステップ T 6 - 3 - 8 : Y e s ）には、ステップ T 6 - 3 - 9 に処理を移し、輝度値の報知画像の表示中でない場合（ステップ T 6 - 3 - 8 : N o ）には、ステップ T 6 - 3 - 1 2 に処理を移す。

【 1 0 7 5 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 9 において、十字キー 1 9 を用いた画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 4）のランプ（LED）の輝度（値）を上昇又は低下させるための輝度の変更処理を行う。なお、輝度の変更処理については、図 8 6 を用いて後述する。

【 1 0 7 6 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 1 0 において、輝度値に変化があったか否かを判定し、輝度値に変化があった場合（ステップ T 6 - 3 - 1 0 : Y e s ）には、ステップ T 6 - 3 - 1 1 に処理を移し、輝度値に変化がなかった場合（ステップ T 6 - 3 - 1 0 : N o ）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【 1 0 7 7 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 1 1 において、現在の輝度値に応じた輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。これにより、輝度（値）の増減を反映させた輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【 1 0 7 8 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 1 2 において、客待ち演出が開始されたか否かを判定し、客待ち演出が開始された場合（ステップ T 6 - 3 - 1 2 : Y e s ）には、ステップ T 6 - 3 - 1 3 に処理を移し、客待ち演出が開始されていない場合（ステップ T 6 - 3 - 1 2 : N o ）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【 1 0 7 9 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 6 - 3 - 1 3 において、現在の輝度値を現在の調整モ

10

20

30

40

50

ードに対応する輝度の初期値にリセットするための輝度値のリセット処理を行い、今回の輝度の設定処理を終了する。なお、輝度値のリセット処理については、図 8 7 を用いて後述する。

【 1 0 8 0 】

以上のように、本実施形態における輝度の設定処理では、輝度調整の可能期間であっても輝度値の報知画像の表示中にだけ十字キー 1 9 を用いた輝度調整（輝度値の上昇又は低下）を行うことができ、輝度調整の結果を反映した輝度値の報知画像が表示されることで、現在の輝度値を遊技者に報知することが可能となる。そのため、現在の輝度値を確認しながら輝度調整を行うことが可能となり、遊技者の意図する輝度（値）を設定させることが可能となる。

10

【 1 0 8 1 】

また、客待ち演出の待機中において十字キー 1 9 の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（60 秒間）継続した場合に実行される客待ち演出の開始直前に、現在の輝度値を現在の調整モードに対応する輝度の初期値にリセットする処理が行われる。そのため、調整モードを設定した遊技店側の意図する輝度値よりも低い輝度値で画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 4）のランプ（LED）が発光することがなくなり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 0 8 2 】

（輝度調整の案内画像）

図 8 5（a）は、輝度調整の可能期間のうちの客待ち状態の開始時に画像表示装置に表示される輝度調整の案内画像を示す図である。輝度調整の案内画像は、下ボタンと上ボタンが発光している様子を表す十字キー 1 9 を模した十字キーの画像と、下ボタン又は上ボタンの操作により輝度調整が開始することを示す文字画像とにより構成されている。

20

【 1 0 8 3 】

図 8 5（b）は、輝度調整の可能期間において十字キー 1 9 の下ボタン又は上ボタンが操作されて輝度調整が開始される際に画像表示装置に表示される輝度値の報知画像を示す図である。輝度値の報知画像は、下ボタンと上ボタンが発光している様子を表す十字キー 1 9 を模した十字キーの画像と、点灯する（白塗りの）菱形のゲージ数によって輝度値を報知するためのゲージ画像と、輝度値を数値的に報知するためのランプ画像とにより構成されている。なお、十字キーの画像の下ボタンと上ボタンにはマイナスとプラスの識別子がそれぞれ表示されている

30

【 1 0 8 4 】

輝度値 0 に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像のゲージが全消灯した（黒塗りとなった）状態で、ランプ画像に「0」を含む表示態様となっている。

輝度値 1 に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の 1 ゲージだけが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「1」を含む表示態様となっている。

輝度値 2 に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の 2 ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「2」を含む表示態様となっている。

【 1 0 8 5 】

輝度値 3 に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の 3 ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「3」を含む表示態様となっている。

輝度値 4 に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の 4 ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「4」を含む表示態様となっている。

輝度値 5 に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の全ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「5」を含む表示態様となっている。

40

【 1 0 8 6 】

（液晶制御部の輝度の変更処理）

図 8 6 を用いて、液晶制御部 1 4 1 の輝度の変更処理を説明する。図 8 6 は、液晶制御部 1 4 1 の輝度の変更処理を示すフローチャートである。

50

【 1 0 8 7 】

まず、統括CPU142は、ステップT6-3-9-1において、輝度調整中の十字キー19の下ボタンの操作時に演出制御部130mから送信される輝度の低下用のコマンドを受信しているか否かを判定し、輝度の低下用のコマンドを受信している場合（ステップT6-3-9-1：Yes）には、ステップT6-3-9-2に処理を移し、輝度の低下用のコマンドを受信していない場合（ステップT6-3-9-1：No）には、ステップT6-3-9-6に処理を移す。

【 1 0 8 8 】

統括CPU142は、ステップT6-3-9-2において、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きい場合（ステップT6-3-9-2：Yes）には、ステップT6-3-9-3に処理を移し、下限値よりも大きくない場合（ステップT6-3-9-2：No）には、ステップT6-2-9-6に処理を移す。

10

【 1 0 8 9 】

統括CPU142は、ステップT6-3-9-3において、輝度値を1減算し、ステップT6-3-9-4において、減算後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部145に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部145に設定される。

【 1 0 9 0 】

統括CPU142は、ステップT6-3-9-5において、減算後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部150に設定される。

20

【 1 0 9 1 】

統括CPU142は、ステップT6-3-9-6において、輝度調整中の十字キー19の上ボタンの操作時に演出制御部130mから送信される輝度の上昇用のコマンドを受信しているか否かを判定し、輝度の上昇用のコマンドを受信している場合（ステップT6-3-9-6：Yes）には、ステップT6-3-9-7に処理を移し、輝度の上昇用のコマンドを受信していない場合（ステップT6-3-9-6：No）には、今回の輝度の変更処理を終了する。

30

【 1 0 9 2 】

統括CPU142は、ステップT6-3-9-7において、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さい場合（ステップT6-3-9-7：Yes）には、ステップT6-3-9-8に処理を移し、上限値よりも小さくない場合（ステップT6-3-9-7：No）には、今回の輝度の変更処理を終了する。

【 1 0 9 3 】

統括CPU142は、ステップT6-3-9-8において、輝度値を1加算し、ステップT6-3-9-9において、加算後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部145に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部145に設定される。

40

【 1 0 9 4 】

統括CPU142は、ステップT6-3-9-10において、加算後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部150に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部150に設定される。

【 1 0 9 5 】

なお、切替スイッチ22によって調整モード1が設定されて輝度の初期値が「0」に設

50

定されている場合に、十字キー 19 を用いた輝度調整が可能となっているが、輝度値を輝度の初期値である「0」から変更した場合には、再度「0」に戻らなくなるように制御してもよい。このようにすると、遊技店側での遊技機 1 のメンテナンス作業中にだけ輝度値「0」に対応する音量 0% にすることも可能となり、各種照明装置から発せられる光によってメンテナンス作業が阻害されることがなくなる。

【1096】

(液晶制御部の輝度値のリセット処理)

図 87 (a) を用いて、液晶制御部 141 の輝度値のリセット処理を説明する。図 87 (a) は、液晶制御部 141 の輝度値のリセット処理を示すフローチャートである。

【1097】

まず、統括 CPU 142 は、ステップ T6-3-13-1 において、統括 RAM 144 にセットされている輝度調整の可否が「可能」であるか否かを判定し、輝度調整の可否が「可能」である場合 (ステップ T6-3-13-1: Yes) には、ステップ T6-3-13-2 に処理を移し、輝度調整の可否が「可能」でない場合 (ステップ T6-3-13-1: No) には、今回の輝度値のリセット処理を終了する。

【1098】

統括 CPU 142 は、ステップ T6-3-13-2 において、調整モードに対応する輝度の初期値と現在の輝度値を確認し、ステップ T6-3-13-3 において、現在の輝度値が輝度の初期値よりも小さいか否かを判定し、輝度の初期値よりも小さい場合 (ステップ T6-3-13-3: Yes) には、ステップ T6-3-13-4 に処理を移し、輝度の初期値よりも小さくない場合 (ステップ T6-3-13-3: No) には、今回の輝度値のリセット処理を終了する。

【1099】

統括 CPU 142 は、ステップ T6-3-13-4 において、調整モードに対応する輝度の初期値を輝度値にセットすることで輝度値をリセットし、ステップ T6-3-13-5 においてリセット後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部 145 に出力し、今回の輝度値のリセット処理を終了する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部 145 に設定される。

【1100】

統括 CPU 142 は、ステップ T6-3-13-6 において、リセット後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括 RAM 144 の送信バッファにセットし、今回の輝度値のリセット処理を終了する。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部 150 に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置 (枠用照明装置 10 や盤用照明装置 74) のランプ (LED) の輝度値としてランプ制御部 150 に設定される。

【1101】

このように、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも小さい場合には輝度値をリセットし、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも大きい場合には輝度値をリセットしないことで、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図する輝度値以上の輝度値により画像表示装置のバックライトや各種照明装置 (枠用照明装置 10、盤用照明装置 74) のランプ (LED) が発光することになる。そのため、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制したり、遊技者の輝度調整の結果を受けて客待ち演出のアピール力を向上させたりすることが可能となる。

【1102】

(液晶制御部の輝度値のリセット処理の変形例)

図 87 (b) を用いて、液晶制御部 141 の輝度値のリセット処理の変形例を説明する。図 87 (b) は、液晶制御部 141 の輝度値のリセット処理の変形例を示すフローチャートである。なお、本変形例では、輝度の初期値と現在の輝度値との比較をせずに輝度値をリセットする点が上記した輝度値のリセット処理とは相違する。

10

20

30

40

50

【 1 1 0 3 】

まず、統括CPU142は、ステップT6-3-13-11において、統括RAM144にセットされている輝度調整の可否が「可能」であるか否かを判定し、輝度調整の可否が「可能」である場合（ステップT6-3-13-11：Yes）には、ステップT6-3-13-12に処理を移し、輝度調整の可否が統括RAM144にセットされていない場合（ステップT6-3-13-11：No）には、今回の輝度値のリセット処理を終了する。

【 1 1 0 4 】

統括CPU142は、ステップT6-3-13-12において、調整モードに対応する輝度の初期値を輝度値にセットすることで輝度値をリセットし、ステップT6-3-13-13においてリセット後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部145に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部145に設定される。

10

【 1 1 0 5 】

統括CPU142は、ステップT6-3-13-14において、リセット後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットし、今回の輝度値のリセット処理を終了する。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部150に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置10や盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部150に設定される。

20

【 1 1 0 6 】

このように、輝度の初期値と現在の輝度値との比較をせずに輝度値をリセットすることで、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図する輝度値により画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）が発光することになる。そのため、遊技店に並んで設置される同一機種の客待ち演出の遊技者に対するアピール力がまばらになることを防止することが可能となる。

【 1 1 0 7 】

なお、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも大きい場合には輝度値をリセットし、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも小さい場合には輝度値をリセットしないようにしてもよい。このようにすることで、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図する輝度値以上の輝度値により画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）が発光することがなくなり、特定の遊技機1だけが目立ってしまうようなことがなくなる。

30

【 1 1 0 8 】

（液晶制御部の節電モードの制御処理）

図88を用いて、液晶制御部141の節電モードの制御処理を説明する。図88は、液晶制御部141の節電モードの制御処理を示すフローチャートである。

【 1 1 0 9 】

まず、統括CPU142は、ステップT6-4-1において、客待ち演出が開始されるか否かを判定し、客待ち演出が開始される場合（ステップT6-4-1：Yes）には、ステップT6-4-2に処理を移し、客待ち演出が開始されない場合（ステップT6-4-1：No）には、ステップT6-4-6に処理を移す。

40

【 1 1 1 0 】

統括CPU142は、ステップT6-4-2において、統括RAM144に記憶されている節電モードの設定がONであるか否かを判定し、節電モードの設定がONである場合（ステップT6-4-2：Yes）には、ステップT6-4-3に処理を移し、節電モードの設定がONでない場合（ステップT6-4-2：No）には、ステップT6-4-6に処理を移す。

50

【 1 1 1 1 】

統括CPU142は、ステップT6-4-3において、統括RAM144の所定の記憶領域に節電モードを実行中であることを示す節電モードの実行情報を記憶し、ステップT6-4-4において、節電モード用の輝度値の通知信号（ここでは輝度50%＝輝度値0）を画像制御部145に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部145に設定される。つまり、画像表示装置のバックライトの低輝度発光（節電モードの発光）が開始されることになる。

【 1 1 1 2 】

統括CPU142は、ステップT6-4-5において、節電モードの用の輝度値の通知コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットする。これにより、節電モード用の輝度値の通知コマンド（ここでは輝度50%＝輝度値0）がランプ制御部150に送信され、節電モード用の輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部150に設定される。つまり、各種照明装置のランプ（LED）の低輝度発光（節電モードの発光）が開始されることになる。

10

【 1 1 1 3 】

統括CPU142は、ステップT6-4-6において、客待ち演出が終了するか否かを判定し、客待ち演出が終了する場合（ステップT6-4-6：Yes）には、ステップT6-4-7に処理を移し、客待ち演出が終了しない場合（ステップT6-4-6：No）には、今回の節電モードの制御処理を終了する。

20

【 1 1 1 4 】

統括CPU142は、ステップT6-4-7において、統括RAM144の所定の記憶領域に節電モードの実行情報がセットされているか否かを判定し、節電モードの実行情報がセットされている場合（ステップT6-4-7：Yes）には、ステップT6-4-8に処理を移し、節電モードの実行情報がセットされていない場合（ステップT6-4-7：No）には、今回の節電モードの制御処理を終了する。

【 1 1 1 5 】

統括CPU142は、ステップT6-4-8において、統括RAM144にセットされている節電モードの実行情報をクリアし、ステップT6-4-9において、現在の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部145に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部145に設定される。つまり、画像表示装置のバックライトの輝度値が客待ち演出開始時（輝度値のリセット処理を経た後）の輝度値に復帰することになる。

30

【 1 1 1 6 】

統括CPU142は、ステップT6-4-10において、現在の輝度値に対応する輝度値コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットし、今回の節電モードの制御処理を終了する。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部150に設定される。つまり、各種照明装置のランプ（LED）の輝度値が客待ち演出開始時（輝度値のリセット処理を経た後）の輝度値に復帰することになる。

40

【 1 1 1 7 】

なお、節電モード中に切替スイッチ22が操作されると、上述したモード切替処理によって調整モードが変更されて画像制御部145やランプ制御部150に変更後の調整モードの輝度の初期値に対応する輝度値が設定される（書き替えられる）ため、実質的に節電モードが終了することになる。

【 1 1 1 8 】

ただし、調整モードがモード2からモード1に変更された場合には、モード1の輝度の初期値が節電モード中の輝度値と同じ値（0）となっているため、実質的に節電モードが継続することになる。

50

【 1 1 1 9 】

また、節電モード中に切替スイッチ 2 2 が操作されると、上述したモード切替処理によって調整モードが変更されて音声制御部 1 4 8 に変更後の調整モードの音量の初期値に対応する音量値が設定される（書き替えられる）ため、音声出力装置 9 から出力される客待ち演出の演出音（BGM、SE等）の音量も変化することになる。

【 1 1 2 0 】

ただし、調整モードがモード 6 からモード 7 に変更された場合には、モード 6 とモード 7 の音量の初期値が同じ値（5）となっているため、音声出力装置 9 から出力される客待ち演出の演出音（BGM、SE等）の音量は変化しないことになる。

【 1 1 2 1 】

なお、切替スイッチ 2 2 の操作による節電モードの終了に伴って客待ち演出が途中で終了することはないが、切替スイッチ 2 2 の操作によって客待ち演出を終了させてもよい。

【 1 1 2 2 】

（音声制御部 1 4 8 による出力音量の例）

図 8 9 を用いて、音声制御部 1 4 8 による出力音量の例を説明する。図 8 9 は、音声制御部 1 4 8 による出力音量の例を示す図である。出力音量例の表には、音声出力装置 9 から出力されるサウンドの種類と、事象の非報知期間や重要な事象の報知期間や通常の事象の報知期間における出力音量とが対応付けられている。

【 1 1 2 3 】

「重要な事象の報知音」

重要な事象の発生時に音声出力装置 9 から出力される重要な事象の報知音（電源投入の報知音、電源復旧の報知音、不正入賞の報知音、異常入賞の報知音、磁気異常の報知音、電波異常の報知音）は、液晶制御部 1 4 1 から出力される固定の音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部 1 4 8 が設定した固定の音量値（本実施形態では、音量値「6」に相当し、遊技機 1 から出力される最大音量となる）に依存して出力される。

【 1 1 2 4 】

具体的には、音声制御部 1 4 8 に固定の音量値「6」が設定されている状態で、発生事象の非報知期間中に重要な事象が発生し、音声制御部 1 4 8 が重要な事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した重要な事象に対応する重要な事象の報知音が固定の音量値「6」に対応する最大音量（音量 1 2 0 %）で音声出力装置 9 から出力される。つまり、音声制御部 1 4 8 に設定される音量値が「0」～「5」の何れの場合であっても、この音量値には依存せず固定の音量値「6」に対応する最大音量（音量 1 2 0 %）で音声出力装置 9 から出力されることになる。

【 1 1 2 5 】

「通常の事象の報知音」

通常の事象の発生時に音声出力装置 9 から出力される通常の事象の報知音（枠開放の報知音、皿満杯の報知音、右打ちエラーの報知音）は、液晶制御部 1 4 1 から出力される音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部 1 4 8 が設定した音量値（本実施形態では「0」～「5」）に依存（対応）して出力される。

【 1 1 2 6 】

具体的には、音声制御部 1 4 8 に音量値「0」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 1 4 8 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「0」に依存（対応）する 0 % の音量で音声出力装置 9 から出力される（若しくは出力しない）。

【 1 1 2 7 】

また、音声制御部 1 4 8 に音量値「1」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 1 4 8 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「1」に依存（対応）する 2 0 % の音量で音声出力装置 9 から出力される。

10

20

30

40

50

【 1 1 2 8 】

また、音声制御部 1 4 8 に音量値「 2 」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 1 4 8 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「 2 」に依存（対応）する 4 0 % の音量で音声出力装置 9 から出力される。

【 1 1 2 9 】

また、音声制御部 1 4 8 に音量値「 3 」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 1 4 8 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「 3 」に依存（対応）する 6 0 % の音量で音声出力装置 9 から出力される。

10

【 1 1 3 0 】

また、音声制御部 1 4 8 に音量値「 4 」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 1 4 8 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「 4 」に依存（対応）する 8 0 % の音量で出力される。

【 1 1 3 1 】

また、音声制御部 1 4 8 に音量値「 5 」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 1 4 8 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「 5 」に依存（対応）する 1 0 0 % の音量で音声出力装置 9 から出力される。

20

【 1 1 3 2 】

なお、音声制御部 1 4 8 に音量値「 0 」が設定されている場合に、通常の事象の報知音が 0 % の音量で出力される（若しくは出力されない）と、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に認識させることが難しいため、例えば、音量値「 1 」に対応する 2 0 % の音量で通常の事象の報知音が出力されるようにしてもよい。このようにすると、音量値が「 0 」に設定されている場合であっても、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に認識させることが可能となる。なお、他の音量値に依存（対応）する音量としてもよい。

【 1 1 3 3 】

「調整モードの報知音」

切替スイッチ 2 2 の操作による調整モードの変更時に音声出力装置 9 から出力される調整モードの報知音は、液晶制御部 1 4 1 から出力される固定の音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部 1 4 8 が設定した固定の音量値（音量値「 6 」）に依存して遊技機 1 から出力される最大音量で出力される。

30

【 1 1 3 4 】

具体的には、音声制御部 1 4 8 に固定の音量値「 6 」が設定されている状態で、発生事象の非報知期間又は通常の事象の報知期間中に切替スイッチ 2 2 が操作されて調整モードが変更され、音声制御部 1 4 8 が調整モードの報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が固定の音量値「 6 」に対応する最大音量（音量 1 2 0 % ）で音声出力装置 9 から出力される。

【 1 1 3 5 】

「音量の報知音」

十字キー 1 9 の操作による音量値の変更時に音声出力装置 9 から出力される音量の報知音は、液晶制御部 1 4 1 から出力される音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部 1 4 8 が設定した音量値（本実施形態では「 0 」～「 5 」）に依存して出力される。

40

【 1 1 3 6 】

具体的には、発生事象の非報知期間中の十字キー 1 9 の操作により音量値が「 0 」に変更されると、液晶制御部 1 4 1 から出力された音量値の通知信号によって音声制御部 1 4 8 に音量値「 0 」が設定され、その後に液晶制御部 1 4 1 から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部 1 4 8 が受信すると、音量値「 0 」に対応する音量の報知音が音量値「 0 」に対応する 0 % の音量で出力される。なお、音量値「 0 」の場合には

50

、音量の報知音が無音となっているため、実際には音量の報知音が可聴の音量で出力されることはない。

【 1 1 3 7 】

また、発生事象の非報知期間中の十字キー 1 9 の操作により音量値が「 1 」に変更されると、液晶制御部 1 4 1 から出力された音量値の通知信号によって音声制御部 1 4 8 に音量値「 1 」が設定され、その後に液晶制御部 1 4 1 から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部 1 4 8 が受信すると、音量値「 1 」に対応する音量の報知音「ド」が音量値「 1 」に対応する 2 0 % の音量で出力される。

【 1 1 3 8 】

また、事象の非報知期間中の十字キー 1 9 の操作により音量値が「 2 」に変更されると、液晶制御部 1 4 1 から出力された音量値の通知信号によって音声制御部 1 4 8 に音量値「 2 」が設定され、その後に液晶制御部 1 4 1 から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部 1 4 8 が受信すると、音量値「 2 」に対応する音量の報知音「レ」が音量値「 2 」に対応する 4 0 % の音量で出力される。

10

【 1 1 3 9 】

また、事象の非報知期間中の十字キー 1 9 の操作により音量値が「 3 」に変更されると、液晶制御部 1 4 1 から出力された音量値の通知信号によって音声制御部 1 4 8 に音量値「 3 」が設定され、その後に液晶制御部 1 4 1 から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部 1 4 8 が受信すると、音量値「 3 」に対応する音量の報知音「ミ」が音量値「 3 」に対応する 6 0 % の音量で出力される。

20

【 1 1 4 0 】

また、事象の非報知期間中の十字キー 1 9 の操作により音量値が「 4 」に変更されると、液晶制御部 1 4 1 から出力された音量値の通知信号によって音声制御部 1 4 8 に音量値「 4 」が設定され、その後に液晶制御部 1 4 1 から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部 1 4 8 が受信すると、音量値「 4 」に対応する音量の報知音「ファ」が音量値「 4 」に対応する 8 0 % の音量で出力される。

【 1 1 4 1 】

また、事象の非報知期間中の十字キー 1 9 の操作により音量値が「 5 」に変更されると、液晶制御部 1 4 1 から出力された音量値の通知信号によって音声制御部 1 4 8 に音量値「 5 」が設定され、その後に液晶制御部 1 4 1 から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部 1 4 8 が受信すると、音量値「 5 」に対応する音量の報知音「ソ」が音量値「 5 」に対応する 1 0 0 % の音量で出力される。

30

【 1 1 4 2 】

「演出音（BGMやSE等の遊技音）」

客待ち演出の待機中以外の場面で音声出力装置 9 から出力される演出音（BGMやSE等の遊技音）は、液晶制御部 1 4 1 から出力される音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部 1 4 8 が設定した音量値（本実施形態では「 0 」～「 5 」）に依存して出力される。

【 1 1 4 3 】

具体的には、音声制御部 1 4 8 に音量値「 0 」が設定されている状態であれば、事象の非報知期間、重要な事象の報知期間、通常的事象の報知期間の何れの期間であっても音量値「 0 」に対応する 0 % の音量で演出音が音声出力装置 9 から出力される。つまり、非可聴音で出力されることになるが、演出音の出力自体を行わないようにしてもよい。

40

【 1 1 4 4 】

また、音声制御部 1 4 8 に音量値「 1 」が設定されている状態であれば、事象の非報知期間中は音量値「 1 」に対応する 2 0 % の音量で、重要な事象の報知期間中は 0 % の音量で、通常的事象の報知期間中は音量値「 1 」の 1 / 4 となる 5 % の音量で演出音が音声出力装置 9 から出力される。

【 1 1 4 5 】

また、音声制御部 1 4 8 に音量値「 2 」が設定されている状態であれば、発生事象の非

50

報知期間中は音量値「2」に対応する40%の音量で、重要な事象の報知期間中は0%の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「2」の1/4となる10%の音量で演出音が音声出力装置9から出力される。

【1146】

また、音声制御部148に音量値「3」が設定されている状態であれば、発生事象の非報知期間中は音量値「3」に対応する60%の音量で、重要な事象の報知期間中は0%の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「3」の1/4となる15%の音量で演出音が音声出力装置9から出力される。

【1147】

また、音声制御部148に音量値「4」が設定されている状態であれば、発生事象の非報知期間中は音量値「4」に対応する80%の音量で、重要な事象の報知期間中は0%の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「4」の1/4となる20%の音量で演出音が音声出力装置9から出力される。

10

【1148】

また、音声制御部148に音量値「5」が設定されている状態であれば、発生事象の非報知期間中は音量値「5」に対応する100%の音量で、重要な事象の報知期間中は0%の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「5」の1/4となる25%の音量で演出音が音声出力装置9から出力される。

【1149】

「告知音（一発告知音、昇格の告知音、継続の告知音）」

20

変動演出中や大当たり遊技中に音声出力装置9から出力される告知音（一発告知音、昇格の告知音、継続の告知音）は、液晶制御部141から出力される固定の音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部148が設定した固定の音量値（音量値「6」）に依存（対応）して遊技機1から出力される最大音量で出力される。

【1150】

具体的には、音声制御部148に固定の音量値「6」が設定されている状態で、事象の非報知期間、重要な事象の報知期間、通常の事象の報知期間中に一発告知の条件、昇格告知の条件、継続告知の条件の何れかが成立し、音声制御部148が告知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、成立した告知条件に対応する告知音が固定の音量値「6」に対応する最大音量（音量120%）で音声出力装置9から出力される。

30

【1151】

このように、告知音を固定の音量値（音量値「6」）に依存して遊技機1から出力される最大音量（音量120%）で出力することで、遊技者にとって有利な事象（状態）となることを告知する告知音の出力を遊技者に確実に認識させることができ、遊技者の喚起を効率的に煽って遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1152】

なお、重要な事象の報知期間中は告知音の音量を0%としたり、音声制御部148に設定される音量値に依存する音量としたりしてもよい。また、音声制御部148に設定される音量値が「0」の場合には告知音を音量0%で出力するか、告知音を出力しないようにしてもよい。また、音声制御部148に設定される音量値に対応する音量の1/4の音量（例えば、音量値が「3」で音量が60%の場合には、15%の音量）で告知音を出力してもよい。

40

【1153】

なお、本実施形態では、告知音を固定の音量値に依存して出力しているが、大当たり遊技中に大入賞口50が設けられる右側遊技領域に向けて遊技球を発射するように促す大当たり中右打ち報知音や、時短遊技状態中に普図ゲート44が設けられる右側遊技領域に向けて遊技球を発射するように促したりする時短中右打ち告知（報知）音を固定の音量値（音量値「6」）に依存して遊技機1から出力される最大音量（音量120%）で出力するようにしてもよい。

【1154】

50

また、大入賞口50の内部に設けた特定領域への遊技球の通過（入賞）に基づいて大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態を発生させるような遊技機1とし、特定領域への遊技球の通過時に所定の通過告知（報知）音を音声出力装置9から出力させるよう構成し、当該所定の報知音を固定の音量値（音量値「6」）に依存して遊技機1から出力される最大音量（音量120%）で出力するようにしてもよい。なお、遊技球が特定領域を通過する場合であっても、確率変動遊技状態を発生させることとなる遊技球の特定領域への通過時には所定の報知音を出力するが、それ以外の遊技球の特定領域への通過時には所定の報知音を出力しないようにしてもよい。

【1155】

さらに、小当たり遊技中に大入賞口50の内部に設けた特定領域への遊技球の通過（入賞）に基づいて小当たり遊技を大当たり遊技に移行させるような遊技機1とし、特定領域への遊技球の通過時に所定の報知音（通過の告知音）を音声出力装置9から出力させるよう構成し、当該所定の報知音を固定の音量値（音量値「6」）に依存して遊技機1から出力される最大音量（音量120%）で出力するようにしてもよい。なお、遊技球が特定領域を通過する場合であっても、大当たり遊技に移行させることとなる遊技球の特定領域への通過時には通過の告知（報知）音を出力するが、それ以外の遊技球の特定領域への通過時には通過の告知音を出力しないようにしてもよい。

10

【1156】

（音声制御部148による出力音量の変形例）

図90を用いて、音声制御部148による出力音量変形例を説明する。図90は、音声制御部148による出力音量の変形例を示す図である。出力音量の変形例の表には、音声出力装置9から出力されるサウンドの種類と、事象の非報知期間や重要な事象の報知期間や通常の事象の報知期間における出力音量とが対応付けられている。なお、ここでは図89に示した音声制御部148による出力音量の例と異なる部分のみを説明する。

20

【1157】

「通常の事象の報知音」

通常の事象の発生時に音声出力装置9から出力される通常の事象の報知音（枠開放の報知音、皿満杯の報知音、右打ちエラーの報知音）は、液晶制御部141から出力される音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部148が設定した音量値（本実施形態では「0」～「5」）に依存する音量の80%の音量、つまり、演出音（BGM、SE等の遊技音）よりも低い音量で出力される。

30

【1158】

具体的には、音声制御部148に音量値「0」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部148が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「0」に依存（対応）する音量（0%）の80%の音量、つまり、0%の音量で音声出力装置9から出力される（若しくは出力しない）。

【1159】

また、音声制御部148に音量値「1」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部148が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「1」に依存（対応）する音量（20%）の80%の音量、つまり、16%の音量で音声出力装置9から出力される。

40

【1160】

また、音声制御部148に音量値「2」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部148が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「2」に依存（対応）する音量（40%）の80%の音量、つまり、32%の音量で音声出力装置9から出力される。

【1161】

50

また、音声制御部 148 に音量値「3」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 148 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象報知音が音量値「3」に依存（対応）する音量（60%）の80%の音量、つまり、48%の音量で音声出力装置 9 から出力される。

【1162】

また、音声制御部 148 に音量値「4」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 148 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「4」に依存（対応）する音量（80%）の80%の音量、つまり、64%の音量で出力される。

10

【1163】

また、音声制御部 148 に音量値「5」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部 148 が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「5」に依存（対応）する音量（100%）の80%の音量、つまり80%の音量で音声出力装置 9 から出力される。

【1164】

このようにしたので、音声制御部 148 に設定される音量値に依存（対応）して出力される音量の報知音や演出音（BGM、SE等の遊技音）を通常の事象の報知音よりも強調（目立たせる）ことが可能となり、通常の事象の報知音によって遊技の興趣が極端に低下することを防止することが可能となる。

20

【1165】

なお、音声制御部 148 に音量値「0」が設定されている場合に、通常の事象の報知音が0%の音量で出力される（若しくは出力されない）と、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に認識させることが難しいため、例えば、音量値「1」に依存（対応）する音量（20%）の80%の音量、つまり、16%の音量で通常の事象の報知音が出力されるようにしてもよい。このようにすると、音量値が「0」に設定されている場合であっても、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に認識させることが可能となる。なお、他の音量値に依存（対応）する音量の80%としてもよい。

30

【1166】

なお、本実施形態では、電源投入直後に1回だけ液晶制御部 141 から音声制御部 148 に対して固定の音量値の通知信号を出力することで、音声制御部 148 に固定の音量値が設定されるようになっていたが、固定の音量値で出力させるサウンドである重要な事象の報知音、調整モードの報知音、告知音などの出力情報を（出力用のリスト）を出力（通知）する毎に、その出力情報に固定の音量値「6」を含めるようにし、その出力情報（出力用のリスト）が音声制御部 148 に通知された場合に、当該出力情報に含まれる固定の音量値を参照し、この固定の音量値に依存（対応）して出力情報に対応するサウンドを出力するようにするとよい。

【1167】

また、本実施形態では、液晶制御部 141 から出力される固定の音量値の通知信号によって音声制御部 148 に固定の音量値を設定するようになっていたが、液晶制御部 141 から音声制御部 148 に対して固定の音量値を設定しないようにしてもよい。具体的には、音声制御部 148 に固定の音量値で出力するサウンドである重要な事象の報知音、調整モードの報知音、告知音等と固定の音量値「6」を予め紐付けて設定しておき、重要な事象の報知音、調整モードの報知音、告知音等の出力情報（出力用のリスト）が液晶制御部 141 から通知された場合に、当該出力情報に紐付いた固定の音量値を参照し、この固定の音量値に依存（対応）して出力情報に対応するサウンドを出力するようにするとよい。

40

【1168】

（ランプ制御部 150 のメイン処理）

50

図 9 1 を用いて、ランプ制御部 1 5 0 のメイン処理を説明する。図 9 1 は、ランプ制御部 1 5 0 のメイン処理を示すフローチャートである。

【 1 1 6 9 】

まず、ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップ R 2 において、初期化処理を行う。この処理において、ランプ CPU 1 5 0 a は、ランプ ROM 1 5 0 b からメイン処理プログラムを読み込むとともに、ランプ RAM 1 5 0 c に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。

【 1 1 7 0 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 3 において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップ R 3 - 1 において、LED の輝度の設定処理を行う。具体的には、液晶制御部 1 4 1 から送信される輝度値の通知コマンドに基づいて各種照明装置（枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 4）のランプ（LED）の輝度を設定する処理を行う。LED の輝度の設定処理については、図 9 3 を用いて後述する。

10

【 1 1 7 1 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 4 において、ランプ RAM 1 5 0 c の受信バッファを参照して演出制御部 1 3 0 m から演出指示コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合（ステップ R 4 : No）には、ステップ R 6 - 1 に処理を移し、受信している場合（ステップ R 4 : Yes）には、ステップ R 5 において、LED の発光情報の設定処理を行う。

【 1 1 7 2 】

具体的には、受信した演出指示コマンドに基づいて枠用照明装置 1 0、ハンドルの発光装置 1 5 c、盤用照明装置 7 4 等に設けられる LED を発光させるための発光パターン（発光態様）や発光タイミング（時期）等を決定して設定する処理を行う。なお、発光パターンは、演出指示コマンドに対応して 1 又は複数設定されており、その中から実行する発光パターンを決定する。

20

【 1 1 7 3 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 6 において、モータの駆動情報の設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンドに基づいてボタン駆動装置 1 7 b や送風装置 2 1 や盤用駆動装置 7 5 等に設けられるモータやソレノイドを駆動させるための駆動のパターン（駆動の態様）や駆動のタイミング（時期）等を決定して設定する処理を行う。なお、駆動のパターンは、演出指示コマンドに対応して 1 又は複数設定されており、その中から実行する駆動のパターンを決定する。

30

【 1 1 7 4 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 6 - 1 において、報知 LED の発光情報の設定処理を行う。具体的には、液晶制御部 1 4 1 から送信される報知開始コマンドや報知終了コマンドに基づいて報知 LED 1 0 a の発光情報をセットしたり、クリアしたりする処理を行う。報知 LED の発光情報の設定処理については、図 9 5 を用いて後述する。

【 1 1 7 5 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 6 - 2 において、十字キーの発光情報の設定処理を行う。具体的には、音量調整の可能期間や輝度調整の可能期間中に演出制御部 1 3 0 m から送信される各種のコマンド（音量調整の案内用のコマンド、音量調整の開始コマンド、音量調整の終了コマンド、輝度調整の案内用のコマンド、輝度調整の開始コマンド、輝度調整の終了コマンド）に基づいて十字キー 1 9 用の LED の発光情報をセットしたり、クリアしたりする処理を行う。

40

【 1 1 7 6 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 7 において、フレームの切替フラグがあるか否かを判定し、画像表示装置に表示される演出画像が更新される（新たな演出画像の描画が行われる）フレームの切替タイミングであることを示すフレームの切替フラグがあるか否かを判定し、フレームの切替フラグがない場合（ステップ R 7 : No）には、ステップ R 3 - 1 に処理を移し、フレームの切替フラグがある場合（ステップ R 7 : Yes）には、ス

50

テップ R 8 において、フレームの切替フラグをクリアする。

【 1 1 7 7 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 9 において、ステップ R 5 の LED の発光情報の設定処理において設定されたハンドルの発光パターンに基づいてハンドルの発光装置 1 5 c に設けられる LED を点灯させたり消灯させたりするハンドルの発光制御処理を行う。

【 1 1 7 8 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 9 - 1 において、ステップ R 6 - 1 の報知 LED の発光情報の設定処理において設定された報知 LED の発光情報に基づいて報知 LED 1 0 a を点灯させたり消灯させたりする報知 LED の発光制御処理を行う。

【 1 1 7 9 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 において、ステップ R 6 のモータの駆動情報の設定処理において設定された送風装置の駆動のパターンに基づいて送風装置 2 1 に設けられるモータを駆動したり停止したりする送風装置の駆動処理を行ってからステップ R 4 に処理を移し、以降はステップ R 4 ~ R 1 0 までの処理をループするように繰り返し行う。

。

【 1 1 8 0 】

(ランプ制御部 1 5 0 のコマンド受信割込処理)

図 9 2 (a) を用いて、ランプ制御部 1 5 0 のコマンド受信割込処理を説明する。図 9 2 (a) は、ランプ制御部 1 5 0 のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、コマンド受信割込処理は、演出制御部 1 3 0 m から送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。

【 1 1 8 1 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 2 0 において、演出制御部 1 3 0 m から送信された演出指示コマンドを受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部 1 3 0 m から送信された演出指示コマンドをランプ RAM 1 5 0 c の受信バッファに格納する処理を行う。本処理を終了すると、今回のコマンド受信割込処理を終了する。

【 1 1 8 2 】

(ランプ制御部 1 5 0 の V ブランク割込処理)

図 9 2 (b) を用いて、ランプ制御部 1 5 0 の V ブランク割込処理を説明する。図 9 2 (b) は、ランプ制御部 1 5 0 の V ブランク割込処理を示すフローチャートであり、V ブランク割込処理は、画像制御部 1 4 5 (V D P) から 1 フレーム分の演出画像の表示が終了する ($1 / 30$ 秒 = 約 33 ms) 毎に送信される V ブランク信号を受信する ($1 / 30$ 秒 = 約 33 ms) 毎に実行される。

【 1 1 8 3 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 3 0 において、各種カウンタ (シーンの切替カウンタ、ウェイトフレームのカウンタ、フレームカウンタ等) を所定数更新 (例えば 「 1 」 加算) するカウンタ更新処理を行い、ステップ R 3 1 において、描画 (表示) フレームが切り替わったことを示すフレームの切替フラグをセットし、今回の V ブランク割込処理を終了する。このフレームの切替フラグは、上記ステップ R 7 において参照されるため、上記ステップ R 8 ~ R 1 0 の処理は、V ブランク割込処理が実行される (画像表示装置に表示される演出画像が更新されるフレームの更新タイミング) 毎に実行されることになる。

【 1 1 8 4 】

そのため、上記ステップ R 8 のハンドルの発光制御処理、上記ステップ R 9 - 1 の報知 LED の発光制御処理及び上記ステップ R 1 0 の送風装置の駆動処理は、V ブランク割込処理が実行される (フレームの更新タイミング) 毎に実行されることとなる。

【 1 1 8 5 】

これにより、フレームの更新タイミングと同期 (同調) するようにハンドルの発光装置 1 5 c に発光演出 (報知演出の一種である確変確定演出) を開始させることができ、また、フレームの更新タイミングと同期 (同調) するようにハンドルの発光装置 1 5 c に発光演出 (報知演出の一種である確変確定演出) を終了させることができる。

10

20

30

40

50

【 1 1 8 6 】

そのため、画像表示装置に所定の演出画像が表示される（演出画像が更新される）フレームの更新タイミングに合わせて確変確定演出（報知演出）を実行することが可能となり、フレームの更新タイミングとズレた状態で確変確定演出（報知演出）が実行される場合と比べて、確変確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 1 8 7 】

また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように報知 L E D 1 0 a に発生した事象の報知発光を開始させることができ、また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように報知 L E D 1 0 a に発生した事象の報知発光を終了させることができる。

10

【 1 1 8 8 】

そのため、発生した事象に対応する報知画像が画像表示装置に表示される（報知画像が更新される）フレームの更新タイミングに合わせて発生した事象の報知発光を実行することが可能となり、フレームの更新タイミングとズレた状態で発生した事象の報知発光が実行される場合と比べて、発生した事象の報知のアピール力を高めることができる。

【 1 1 8 9 】

また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように送風装置 2 1 に送風演出（報知演出の一種である確定演出）を開始させることができ、また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように送風装置 2 1 に送風演出（報知演出の一種である確定演出）を終了させることができる。

20

【 1 1 9 0 】

そのため、画像表示装置に所定の演出画像が表示される（演出画像が更新される）フレームの更新タイミングに合わせて確定演出（報知演出）を実行することが可能となり、フレームの更新タイミングとズレた状態で確定演出（報知演出）が実行される場合と比べて、確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めるとともに、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 1 9 1 】

（ランプ制御部 1 5 0 のタイマ割込処理）

図 9 2 (c) を用いて、ランプ制御部 1 5 0 のタイマ割込処理を説明する。図 9 2 (c) は、ランプ制御部 1 5 0 のタイマ割込処理を示すフローチャートである。演出制御基板 1 3 0 に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（4 ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。なお、本実施形態では、フレームの更新タイミングに同期（同調）して報知演出を実行する都合上、タイマ割込処理よりも V ブランク割込処理の方が優先されるが、逆にしてもよい。

30

【 1 1 9 2 】

まず、ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 4 1 において、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を行い、ステップ R 4 2 において、可動演出部材 7 3 の位置を検出するための位置検出スイッチ（図示省略）等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所定のデータをセットする入力処理を行う。

40

【 1 1 9 3 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 4 3 において、上記ステップ R 5 やステップ R 6 - 2 で設定された L E D の発光パターンに基づいて枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 4 に設けられる L E D や演出ボタン 1 7 用の L E D や十字キー 1 9 用の L E D をダイナミック点灯させるための点灯データを設定する L E D の発光処理を行う。

【 1 1 9 4 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 4 4 において、上記ステップ R 6 で設定されたモータの駆動のパターン（演出ボタンの駆動モータの駆動のパターン、盤用の駆動モータの駆動のパターン等）に基づいて盤用駆動装置 7 5 に設けられる駆動モータや演出ボタンの駆動モータをダイナミック駆動するための駆動データを設定するモータの駆動処理を行う

50

。

【 1 1 9 5 】

ランプCPU150aは、ステップR45において、上記ステップR43のLEDの発光処理で設定された点灯データや上記ステップR44のモータの駆動処理で設定された駆動データ等を出力される出力処理を行い、今回のタイマ割込処理を終了する。

【 1 1 9 6 】

これにより、1/30秒（約33ms）で制御されるハンドルの発光装置15c、報知LED10a、送風装置21よりも、枠用照明装置10、盤用照明装置74、盤用駆動装置75及び演出ボタンの駆動モータの方が短周期（4ms）で制御されることになり、細やかな制御を行うことが可能となるため、興趣に富んだ演出を行うことが可能となる。

10

【 1 1 9 7 】

（ランプ制御部150のLEDの輝度の設定処理）

図93を用いて、ランプ制御部150のLEDの輝度の設定処理を説明する。図93は、ランプ制御部150のLEDの輝度の設定処理を示すフローチャートである。

【 1 1 9 8 】

まず、ランプCPU150aは、ステップR3-1-1において、ランプRAM150cの所定の記憶領域に固定の輝度（値）が設定済みであるか否かを判定し、固定の輝度（値）が設定済みでない場合（ステップR3-1-1：No）には、ステップR3-1-2に処理を移し、固定の輝度（値）が設定済みである場合（ステップR3-1-1：Yes）には、ステップR3-1-3に処理を移す。なお、遊技機1の電源投入後に本処理が最初に実行される場合には、ステップR2の初期化処理において固定の輝度（値）がクリア（初期化）されているため、固定の輝度（値）が設定済みでない判定されることになる。

20

。

【 1 1 9 9 】

ランプCPU150aは、ステップR3-1-2において、所定の輝度（本実施形態では最大の輝度である100%）をハンドルの発光装置15c及び報知LED10aの輝度としてランプRAM150cの所定の記憶領域にセットし、今回のLEDの輝度の設定処理を終了する。

【 1 2 0 0 】

ランプCPU150aは、ステップR3-1-3において、上述した輝度の変更処理や輝度値のリセット処理等で輝度値が変化した場合に液晶制御部141から送信される輝度値の通知コマンドを受信しているか否かを判定し、輝度値の通知コマンドを受信している場合（ステップR3-1-3：Yes）には、ステップR3-1-4に処理を移し、輝度値の通知コマンドを受信していない場合（ステップR3-1-3：No）には、今回のLEDの輝度の設定処理を終了する。

30

【 1 2 0 1 】

ランプCPU150aは、ステップR3-1-4において、輝度値の通知コマンドに対応する輝度を枠用照明装置10（演出ボタン17用のLED、十字キー19用のLEDを含む）及び盤用照明装置74の輝度としてランプRAM150cの所定の記憶領域にセットし、今回のLEDの輝度の設定処理を終了する。

40

【 1 2 0 2 】

（ランプ制御部150による発光輝度の例）

図94を用いて、ランプ制御部150による発光輝度の例を説明する。図94は、ランプ制御部150による発光輝度例の表を示す図である。発光輝度の例の表には、発光対象と、変動演出や客待ち演出の待機中や客待ち演出における輝度とが対応付けられている。

【 1 2 0 3 】

「画像表示装置」

画像表示装置のバックライトは、輝度値の変化に液晶制御部141から出力される輝度値の通知コマンドの受信に対応してランプ制御部150が設定した輝度値（本実施形態では「0」～「5」）に依存（対応）して発光される。

50

【 1 2 0 4 】

具体的には、ランプ制御部 1 5 0 に輝度値「 0 」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードが OFF の客待ち演出中、節電モードが ON の客待ち演出中において 5 0 % の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。

【 1 2 0 5 】

また、ランプ制御部 1 5 0 に輝度値「 1 」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードが OFF の客待ち演出中であれば 6 0 % の輝度で、節電モードが ON の客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば 5 0 % の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。

【 1 2 0 6 】

また、ランプ制御部 1 5 0 に輝度値「 2 」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードが OFF の客待ち演出中であれば 7 0 % の輝度で、節電モードが ON の客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば 5 0 % の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。

【 1 2 0 7 】

また、ランプ制御部 1 5 0 に輝度値「 3 」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードが OFF の客待ち演出中であれば 8 0 % の輝度で、節電モードが ON の客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば 5 0 % の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。

【 1 2 0 8 】

また、ランプ制御部 1 5 0 に輝度値「 4 」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードが OFF の客待ち演出中であれば 9 0 % の輝度で、節電モードが ON の客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば 5 0 % の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。

【 1 2 0 9 】

また、ランプ制御部 1 5 0 に輝度値「 5 」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードが OFF の客待ち演出中であれば 1 0 0 % の輝度で、節電モードが ON の客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば 5 0 % の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。

【 1 2 1 0 】

「 枠用照明装置 」

枠用照明装置 1 0 のランプ（ LED ）は、輝度値の変化に液晶制御部 1 4 1 から出力される輝度値の通知コマンドの受信に対応してランプ制御部 1 5 0 が設定した輝度値（本実施形態では「 0 」～「 5 」）に依存（対応）して発光される。

【 1 2 1 1 】

なお、ランプ制御部 1 5 0 に設定されている輝度値と枠用照明装置 1 0 のランプ（ LED ）の輝度との関係が画像表示装置のバックライトと同一となっているため、ここでの説明を省略する。

【 1 2 1 2 】

「 盤用照明装置 」

盤用照明装置 7 4 のランプ（ LED ）は、輝度値の変化に液晶制御部 1 4 1 から出力される輝度値の通知コマンドの受信に対応してランプ制御部 1 5 0 が設定した輝度値（本実施形態では「 0 」～「 5 」）に依存（対応）して発光される。

【 1 2 1 3 】

なお、ランプ制御部 1 5 0 に設定されている輝度値と盤用照明装置 7 4 のランプ（ LED ）の輝度との関係が画像表示装置のバックライトと同一となっているため、ここでの説明を省略する。

【 1 2 1 4 】

「 ハンドルの発光装置 」

ハンドルの発光装置 1 5 c の LED は、ランプ制御部 1 5 0 が設定した固定の輝度（本

10

20

30

40

50

実施形態では100%)に依存(対応)して発光される。具体的には、変動演出中において100%の輝度でハンドルの発光装置15cのLEDが発光される。

【1215】

「報知LED」

報知LED10aは、ランプ制御部150が設定した固定の輝度(本実施形態では100%)に依存(対応)して発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において100%の輝度で報知LED10aが発光される。

【1216】

「特別図柄表示器」

第1特別図柄表示器60及び第2特別図柄表示器61の複数のLEDは、ランプ制御部150が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において100%の輝度で特別図柄表示器60、61のLEDが発光される。そのため、切替スイッチ22や十字キー19の操作によって輝度値が変化した場合であっても第1特別図柄表示器60及び第2特別図柄表示器61の複数のLEDの輝度が変化することがない。

10

【1217】

「特別図柄保留表示器」

第1特別図柄保留表示器63及び第2特別図柄保留表示器64の複数のLEDは、ランプ制御部150が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において100%の輝度で特別図柄保留表示器63、64のLEDが発光される。そのため、切替スイッチ22や十字キー19の操作によって輝度値が変化した場合であっても第1特別図柄保留表示器63及び第2特別図柄保留表示器64の複数のLEDの輝度が変化することがない。

20

【1218】

「普通図柄表示器」

普通図柄表示器62のLEDは、ランプ制御部150が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において100%の輝度で普通図柄表示器62のLEDが発光される。そのため、切替スイッチ22や十字キー19の操作によって輝度値が変化した場合であっても普通図柄表示器62のLEDの輝度が変化することがない。

30

【1219】

「普通図柄保留表示器」

普通図柄保留表示器65の複数のLEDは、ランプ制御部150が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において100%の輝度で普通図柄保留表示器65のLEDが発光される。そのため、切替スイッチ22や十字キー19の操作によって輝度値が変化した場合であっても普通図柄保留表示器65の複数のLEDの輝度が変化することがない。

【1220】

「ラウンド数表示器」

ラウンド数表示器66のLEDは、ランプ制御部150が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において100%の輝度でラウンド数表示器66のLEDが発光される。そのため、切替スイッチ22や十字キー19の操作によって輝度値が変化した場合であってもラウンド数表示器66のLEDの輝度が変化することがない。

40

【1221】

「右打ち表示器」

右打ち表示器67のLEDは、ランプ制御部150が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において100%の輝度で右打ち表示器67のLEDが発光される。そのため、切替スイッチ22や十字キー19の操作によって輝度値が変化した場合であっても右打ち表示器67の

50

LEDの輝度が変化することがない。

【1222】

(ランプ制御部150の報知LEDの発光情報の設定処理)

図95を用いて、ランプ制御部150の報知LEDの発光情報の設定処理を説明する。図95は、ランプ制御部150の報知LEDの発光情報の設定処理を示すフローチャートである。

【1223】

まず、ランプCPU150aは、ステップR6-1-1において、各種の事象の発生時に演出制御部130mから送信される報知開始コマンドを受信しているか否かを判定し、報知開始コマンドを受信している場合(ステップR6-1-1:Yes)には、ステップR6-1-2に処理を移し、報知開始コマンドを受信していない場合(ステップR6-1-1:No)には、ステップR6-1-9に処理を移す。

10

【1224】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-2において、受信した報知開始コマンドから発生した事象の種類を特定し、ステップR6-1-3において、発生した事象が報知LED10aによる報知対象の事象(不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常、扉開放、払出異常)であるか否かを判定し、報知対象の事象である場合(ステップR6-1-3:Yes)には、ステップR6-1-4に処理を移し、報知対象の事象でない場合(ステップR6-1-3:No)には、ステップR6-1-9に処理を移す。

【1225】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-4において、発光用のリストに優先順位が上位の事象に対応する報知LED10aの発光情報があるか否かを判定し、発光情報がある場合(ステップR6-1-4:Yes)には、ステップR6-1-5に処理を移し、発光情報がない場合(ステップR6-1-4:No)には、ステップR6-1-6に処理を移す。

20

【1226】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-5において、優先順位が上位の事象と同時期に優先順位が下位の事象が発生したものと、今回発生した事象に対応する報知LED10aの点滅発光のパターンを待機用のリストにセットし、ステップR6-1-9に処理を移す。これにより、複数の事象が同時期に発生した場合には、優先順位が下位の事象に対応する報知LED10aの発光が待機され、優先順位が上位の事象に対応する報知LED10aの発光が行われることになる。

30

【1227】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-6において、事象に対応する報知LED10aの発光が実行されていないか、今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する報知LED10aの発光が実行されているものとして、今回発生した事象に対応する報知LED10aの点滅発光のパターンを発光用のリストにセットする。これにより、今回発生した事象に対応する報知LED10aの発光が行われることになる。

【1228】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-7において、発光用のリストに今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する報知LED10aの点滅発光のパターンがあるか否かを判定し、点滅発光のパターンがある場合(ステップR6-1-7:Yes)には、ステップR6-1-8に処理を移し、点滅発光のパターンがない場合(ステップR6-1-7:No)には、ステップR6-1-9に処理を移す。

40

【1229】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-8において、発光用のリストから今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する報知LED10aの点滅発光のパターンを待機用のリストに移動する。これにより、優先順位が上位の事象に対応する点滅発光のパターンによって報知LED10aの発光が行われることになる。

【1230】

50

ランプCPU150aは、ステップR6-1-9において、発生事象の報知期間の終了時に演出制御部130mから送信される報知終了コマンドを受信しているか否かを判定し、報知終了コマンドを受信している場合（ステップR6-1-9：Yes）には、ステップR6-1-10に処理を移し、報知終了コマンドを受信していない場合（ステップR6-1-9：No）には、今回の報知LEDの発光情報の設定処理を終了する。

【1231】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-10において、受信した報知終了コマンドから報知期間が終了した事象の種類を特定し、ステップR6-1-11において、報知期間が終了した事象が報知LED10aによる報知対象の事象であるか否かを判定し、報知対象の事象である場合（ステップR6-1-11：Yes）には、ステップR6-1-12に処理を移し、報知対象の事象でない場合（ステップR6-1-11：No）には、今回の報知LEDの発光情報の設定処理を終了する。

10

【1232】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-12において、発光用のリストに報知期間が終了した事象に対応する報知LED10aの点滅発光のパターンがあるか否かを判定し、点滅発光のパターンがある場合（ステップR6-1-12：Yes）には、ステップR6-1-13に処理を移し、点滅発光のパターンがない場合（ステップR6-1-12：No）には、ステップR6-1-14に処理を移す。

【1233】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-13において、報知期間が終了した事象に対応する報知LED10aの点滅発光のパターンを発光用のリストからクリアし、ステップR6-1-15に処理を移す。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知LED10aの発光が終了することになる。

20

【1234】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-14において、報知期間が終了した事象に対応する報知LED10aの点滅発光のパターンを待機用のリストからクリアし、ステップR6-1-15に処理を移す。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知LED10aの点灯が待機している状態が解除される。

【1235】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-15において、待機用のリストに発生事象に対応する報知LED10aの点滅発光のパターンがあるか否かを判定し、点滅発光のパターンがある場合（ステップR6-1-15：Yes）には、ステップR6-1-16に処理を移し、点滅発光のパターンがない場合（ステップR6-1-15：No）には、今回の報知LEDの発光情報の設定処理を終了する。

30

【1236】

ランプCPU150aは、ステップR6-1-16において、待機用のリストのうちで優先順位が最上位の事象に対応する報知LED10aの点滅発光パターンを発光用のリストにセットし、今回の報知LEDの発光情報の設定処理を終了する。これにより、今回発光用のリストにセットされた点滅発光のパターンによって報知LED10aの発光が行われることになる。

40

【1237】

（ランプ制御部150のハンドルLEDの発光情報の設定処理）

図96を用いて、ランプ制御部150のハンドルLEDの発光情報の設定処理を説明する。図96は、ランプ制御部150のハンドルLEDの発光情報の設定処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、上記ステップR5のLEDの発光情報の設定処理内で行われる。

【1238】

まず、ランプCPU150aは、ステップR5-1において、受信した演出指示コマンドが確変確定演出のパターンコマンドであるか否かを判定し、確変確定演出のパターンコマンドでない場合（ステップR5-1：No）には、ステップR5-8に処理を移し、確

50

変確定演出パターンコマンドである場合（ステップR5 - 1 : Y e s）には、ステップR5 - 2に処理を移す。

【1239】

ランブCPU150aは、ステップR5 - 2において、確変確定演出の実行タイミングを特定するための変動演出パターンコマンドを受信済みであるか否かを判定し、受信済みでない場合（ステップR5 - 2 : N o）には、ステップR5 - 8に処理を移し、受信済みの場合（ステップR5 - 2 : Y e s）には、ステップR5 - 3において、確変確定演出のパターンから変動演出パターンにより規定される変動演出における確変確定演出の開始フレーム数を特定（算出）する。

【1240】

ランブCPU150aは、ステップR5 - 4において、特定したフレーム数に同期のための調整値（2）を加算した値を確変確定演出の開始カウンタにセットする。ここで、同期のための調整値とは、液晶制御部141が演出制御部130mから演出指示コマンド（例えば、変動演出パターンコマンド等）を受信してから、その演出指示コマンドに対応する演出画像が表示されるまでに2フレームを要することから、その2フレームの遅延を吸収して確変確定演出のパターンに対応する適切なタイミングで確変確定演出を実行するための調整値である。

【1241】

ランブCPU150aは、ステップR5 - 5において、変動演出パターンにより規定される変動演出における図柄確定のフレーム数を特定（算出）し、ステップR5 - 6において、特定したフレーム数に同期のための調整値（2）を加算した値を確変確定演出終了カウンタにセットし、ステップR5 - 7において、ハンドルLEDの発光パターン1をセットする。

【1242】

このようにすることで、フレームの更新タイミングが到来する（1 / 30秒）毎に実行される上記ステップR9のハンドルの発光制御処理において、確変確定演出開始カウンタが1ずつ減算され、確変確定演出開始カウンタが0になるとハンドルLEDの点灯制御（確変確定演出の実行）が開始される。また、確変確定演出開始カウンタが0になった後は確変確定演出終了カウンタが1ずつ減算され、確変確定演出終了カウンタが0になるとハンドルLEDの点灯制御（確変確定演出の実行）が終了（停止）される。

【1243】

ランブCPU150aは、ステップR5 - 8において、受信した演出指示コマンドが特別な操作演出のコマンドであるか否かを判定し、特別な操作演出のコマンドでない場合（ステップR5 - 8 : N o）には、ステップR5 - 12に処理を移し、特別な操作演出のコマンドである場合（ステップR5 - 8 : Y e s）には、ステップR5 - 9に処理を移す。

【1244】

ランブCPU150aは、ステップR5 - 9において、同期のための調整値（2）を確変確定演出の開始カウンタにセットし、ステップR5 - 10において、確変確定演出の実行値（90 = 約3秒分）を確変確定演出の終了カウンタにセットし、ハンドルLEDの発光パターン1をセットする。

【1245】

このようにすることで、フレームの更新タイミングが到来する（1 / 30秒）毎に実行される上記ステップR9のハンドルの発光制御処理において、確変確定演出の開始カウンタが1ずつ減算され、確変確定演出の開始カウンタが0になるとハンドルLEDの点灯制御（確変確定演出の実行）が開始される。また、確変確定演出の開始カウンタが0になった後は確変確定演出の終了カウンタが1ずつ減算され、確変確定演出の終了カウンタが0（確変確定演出の開始から約3秒後）になるとハンドルLEDの点灯制御（確変確定演出の実行）が終了（停止）される。

【1246】

ランブCPU150aは、ステップR5 - 12において、受信した演出指示コマンドが

10

20

30

40

50

特別なラウンド演出のコマンドであるか否かを判定し、特別なラウンド演出のコマンドでない場合（ステップ R 5 - 1 2 : N o）には、今回のハンドル L E D の発光情報の設定処理を終了し、特別なラウンド演出のコマンドである場合（ステップ R 5 - 1 2 : Y e s）には、ステップ R 5 - 1 3 に処理を移す。

【 1 2 4 7 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 5 - 1 3 において、同期のための調整値（ 2 ）をランクアップ演出の開始カウンタにセットし、ステップ R 5 - 1 4 において、ランクアップ演出の実行値（ 1 5 0 = 約 5 秒分）をランクアップ演出の終了カウンタにセットし、ステップ R 5 - 1 5 において、ハンドル L E D の発光パターン 2 をセットし、今回のハンドル L E D の発光情報の設定処理を終了する。

10

【 1 2 4 8 】

このようにすることで、フレームの更新タイミングが到来する（ 1 / 3 0 秒）毎に実行される上記ステップ R 9 のハンドルの発光制御処理において、ランクアップ演出の開始カウンタが 1 ずつ減算され、ランクアップ演出の開始カウンタが 0 になるとハンドル L E D の点灯制御（昇格告知演出、継続告知演出）が開始される。また、ランクアップ演出の開始カウンタが 0 となった後はランクアップ演出の終了カウンタが 1 ずつ減算され、ランクアップ演出の終了カウンタが 0 になるとハンドル L E D の点灯制御（昇格告知演出、継続告知演出）が終了（停止）される。

【 1 2 4 9 】

（ランプ制御部 1 5 0 の送風装置の駆動情報の設定処理）

20

図 9 7 を用いて、ランプ制御部 1 5 0 の送風装置の駆動情報の設定処理を説明する。図 9 7 は、ランプ制御部 1 5 0 における送風装置の駆動情報の設定処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、上記ステップ R 6 のモータの駆動情報の設定処理内で行われる。

【 1 2 5 0 】

まず、ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 6 - 1 において、受信した演出指示コマンドが確定演出のパターンコマンドであるか否かを判定し、確定演出のパターンコマンドでない場合（ステップ R 6 - 1 : N o）には、今回の送風装置の駆動情報の設定処理を終了し、確定演出のパターンコマンドである場合（ステップ R 6 - 1 : Y e s）には、ステップ R 6 - 2 に処理を移す。

30

【 1 2 5 1 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 6 - 2 において、確定演出の実行タイミングを特定するための変動演出パターンコマンドを受信済みであるか否かを判定し、受信済みでない場合（ステップ R 6 - 2 : N o）には、今回の送風装置の駆動情報の設定処理を終了し、受信済みの場合（ステップ R 6 - 2 : Y e s）には、ステップ R 6 - 3 において、確定演出パターンから変動演出パターンにより規定される変動演出における確定演出の開始フレーム数を特定（算出）する。

【 1 2 5 2 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 6 - 4 において、特定したフレーム数に同期のための調整値（ 2 ）を加算した値を確定演出の開始カウンタにセットし、ステップ R 6 - 5 において、確定演出の実行値（ 3 0 0 = 約 1 0 秒分）を確定演出の終了カウンタにセットし、送風装置の駆動パターンをセットし、今回の送風装置の駆動情報の設定処理を終了する。

40

【 1 2 5 3 】

このようにすることで、フレームの更新タイミングが到来する（ 1 / 3 0 秒）毎に実行される上記ステップ R 1 0 の送風装置の駆動処理において、確定演出の開始カウンタが 1 ずつ減算され、確定演出の開始カウンタが 0 になると送風装置 2 1 の駆動制御（確定演出の実行）が開始される。また、確定演出の開始カウンタが 0 になった後は確定演出の終了カウンタが 1 ずつ減算され、確定演出の終了カウンタが 0（確定演出の開始から約 1 0 秒後）になると送風装置 2 1 の駆動制御（確定演出の実行）が終了（停止）される。

50

【 1 2 5 4 】

(確定演出の開始前後のタイミングチャート)

図 9 8 は、変動演出パターン 2 4 のリーチ開始の 1 フレーム目で確定演出を開始する場合の確定演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部 1 4 1 (画像制御部 1 4 5) によって制御される演出画像の更新周期 (フレームの更新タイミング) とランプ制御部 1 5 0 によって制御される送風装置 2 1 の制御周期は 1 / 3 0 秒で同期 (同調) している。

【 1 2 5 5 】

T 1 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 4 9 フレーム目となるタイミングであって演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動の実行期間 (約 5 秒) の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置 2 1 は作動 (駆動) しておらず、第 1 フレームバッファへの画像データ b (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ a の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出の表示画面 a が表示された状態となる。

10

【 1 2 5 6 】

T 2 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 5 0 フレーム目となるタイミングであって演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動の実行期間の最後のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置 2 1 は作動 (駆動) しておらず、第 2 フレームバッファへの画像データ c (背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ b の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出の表示画面 b が表示された状態となる。

20

【 1 2 5 7 】

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 5 1 フレーム目となるタイミングであってリーチ演出が行われるリーチ変動の実行期間に切り替わるフレームの更新タイミング (リーチ開始の 1 フレーム目) である。このタイミングにおいて、送風装置 2 1 の作動 (駆動) が開始され、第 1 フレームバッファへの画像データ d (背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ c の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面 c が表示された状態となる。

30

【 1 2 5 8 】

T 4 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 5 2 フレーム目となるタイミングであってリーチ演出が行われるリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングとなっている。このタイミングにおいて、送風装置 2 1 の作動 (駆動) が継続しており、第 2 フレームバッファへの画像データ e (背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ d の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面 d が表示された状態となる。

40

【 1 2 5 9 】

T 5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 5 3 フレーム目となるタイミングであってリーチ演出が行われるリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングとなっている。このタイミングにおいて、送風装置 2 1 の作動 (駆動) が継続しており、第 1 フレームバッファへの画像データ f (背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ e の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面 e が表示された状態となる。

【 1 2 6 0 】

このように、画像表示装置に所定の演出画像 (リーチ演出を開始する画像データ c) が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて (同期して) 送風装置 2 1 を用いた確定

50

演出が開始するため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確定演出（報知演出）が開始する場合と比べて、確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1261】

（確定演出の終了前後のタイミングチャート）

図99は、変動演出パターン24のリーチ開始の1フレーム目で開始した確定演出の終了前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部141（画像制御部145）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部150によって制御される送風装置21の制御周期は1/30秒で同期（同調）している。

10

【1262】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから448フレーム目となるタイミングであってSPリーチ演出Aが行われるSPリーチ変動の実行期間（約15秒）の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置21の作動（駆動）が継続しており、第1フレームバッファへの画像データh（背景画像、SPリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはSPリーチ変動演出の表示画面gが表示された状態となる。

【1263】

T8のタイミングは、変動演出が開始されてから449フレーム目となるタイミングであってSPリーチ演出Aが行われるSPリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置21の作動（駆動）が継続しており、第2フレームバッファへの画像データi（背景画像、SPリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データhの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはSPリーチ変動演出の表示画面hが表示された状態となる。

20

【1264】

T9のタイミングは、変動演出が開始されてから450フレーム目となるタイミングであってSPリーチ演出Aが行われるSPリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置21の作動（駆動）が継続しており、第1フレームバッファへの画像データj（背景画像、SPリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データiの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはSPリーチ変動演出の表示画面iが表示された状態となる。

30

【1265】

T10のタイミングは、変動演出が開始されてから451フレーム目となるタイミングであってSPリーチ演出Aが行われるSPリーチ変動の実行期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約10秒間（300フレーム）に亘って駆動されていた送風装置21の作動（駆動）が停止され、第2フレームバッファへの画像データk（背景画像、SPリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データjの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはSPリーチ変動演出の表示画面dが表示された状態となる。

40

【1266】

T11のタイミングは、変動演出が開始されてから452フレーム目となるタイミングであってSPリーチ演出Aが行われるSPリーチ変動の実行期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、送風装置21の作動（駆動）が停止しており、第1フレームバッファへの画像データl（背景画像、SPリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され第2フレームバッファに描画されていた画像データkの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはSPリーチ変動演出の表示画面kが表示された状態となる。

50

【 1 2 6 7 】

このように、画像表示装置に所定の演出画像（SPリーチ演出を行うための画像データj）が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて（同期して）送風装置21を用いた確定演出が終了するため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確定演出（報知演出）が終了する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができるとともに、確定演出（報知演出）にメリハリを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 2 6 8 】

（確定演出の演出例）

図100は、変動演出パターン24のリーチ開始の1フレーム目で確定演出を開始する場合の演出例を示す図であり、具体的には、図100（a）は、通常変動期間の途中における演出例であり、図100（b）は、リーチ変動の実行期間の開始時（図98のT3のタイミング）における演出例であり、図100（c）は、SPリーチ変動の実行期間の序盤における演出例であり、図100（d）は、SPリーチ変動の実行期間の中盤（図99のT10のタイミング）における演出例である。

10

【 1 2 6 9 】

図100（a）に示す演出例では、第1画像表示装置70（メイン液晶）に背景画像HGや演出図柄画像ZGである演出図柄70a等が表示され、左側の変動表示領域に「7」の演出図柄70aを停止表示（仮停止）しつつ中央と右側の変動表示領域で演出図柄70aを上下方向に移動表示させることで通常変動演出（リーチ前の変動演出）が実行されている。このとき、送風装置21の作動（駆動）が停止しているため確定演出は実行されていない。

20

【 1 2 7 0 】

図100（b）に示す演出例では、第1画像表示装置70（メイン液晶）に背景画像HGや演出図柄画像ZGである演出図柄70aやリーチの演出画像EG1である文字等が表示され、左右の変動表示領域に「7」の演出図柄70aを停止表示（仮停止）しつつ中央の変動表示領域で演出図柄70aを移動表示させることや、「リーチ！」の文字を拡縮するようにアクション表示させることによってリーチ変動演出が実行される。このとき、送風装置21が作動（駆動）して発射ハンドル15の送風口15dから遊技者に向けて風（空気）が送出されることで確定演出が開始される。

30

【 1 2 7 1 】

図100（c）に示す演出例では、第1画像表示装置70（メイン液晶）に背景画像HGや演出図柄画像ZGやSPリーチの演出画像EG2であるキャラクタ等が表示され、画面右下に移動した変動表示領域のうち左右の変動表示領域に「7」の演出図柄70aを停止表示しつつ中央の変動表示領域で演出図柄70aを移動表示させることや、キャラクタを対峙するように表示することによってSPリーチ変動演出が実行されている。このとき、送風装置21が作動（駆動）した状態を維持して確定演出が継続して実行されている。

【 1 2 7 2 】

図100（d）に示す演出例では、第1画像表示装置70（メイン液晶）に背景画像HGや演出図柄画像ZGやSPリーチの演出画像EG2であるキャラクタ等が表示され、画面右下に移動した変動表示領域のうち左右の変動表示領域に「7」の演出図柄70aを停止表示しつつ中央の変動表示領域で演出図柄70aを移動表示させることや、キャラクタを対峙しているようにアクション表示させることでSPリーチ変動演出が実行されている。このとき、送風装置21の作動（駆動）が停止して確定演出の実行が終了する。

40

【 1 2 7 3 】

（確変確定演出の開始前後のタイミングチャート1）

図101は、変動演出パターン43の昇格演出Bにおいて演出ボタン17が操作された場合である昇格確定1フレーム目に確変確定演出を開始する場合の確変確定演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部141（画像制御部145）によって制御される演出画像の

50

更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部 150 によって制御されるハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の制御周期は 1 / 30 秒で同期（同調）している。

【1274】

T1 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1557 フレーム目となるタイミングであって昇格演出 B が行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、演出ボタン 17（演出ボタン検出スイッチ 17a）を有効とする有効期間が発生した状態となっているが、ハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 は作動していない。

【1275】

また、T1 のタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ l（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、操作促進の画像等）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ k の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 k が表示された状態となる。

【1276】

T2 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1558 フレーム目となるタイミングであって昇格演出 B が行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、有効期間が発生した状態となっているが、ハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 は作動していない。

【1277】

また、T2 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ m（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、操作促進の画像等）の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ l の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 l が表示された状態となる。

【1278】

T3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1558 フレーム目の途中のタイミングであって演出ボタン 17 の操作が演出ボタン検出スイッチ 17a によって検出されたタイミングである。このタイミングにおいて、有効期間が終了して演出制御部 130m から特別な操作演出のコマンドが表示制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信される。

【1279】

T4 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1559 フレーム目となるタイミングであって昇格演出 B が行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、表示制御部 140 及びランプ制御部 150 は特別な操作演出のコマンドを受信しているが、ハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の作動は開始されない。

【1280】

また、T4 のタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ n（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ m の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 m が表示された状態となる。

【1281】

T5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1560 フレーム目となるタイミングであって昇格演出 B が行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の作動が開始される。

【1282】

また、T5 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ o（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ n の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 n が表示された状態となり、音声出力装置 9 から一発告

10

20

30

40

50

知音の出力が開始される。

【1283】

T6のタイミングは、変動演出が開始されてから1561フレーム目となるタイミングであって昇格演出Bが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置15c及び可動演出部材73用の盤用駆動装置75の作動が継続している。

【1284】

また、T6のタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データp（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データoの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面oが表示された状態となり、音声出力装置9からの一発告知音の出力が継続される。

10

【1285】

このように、特別な操作演出のコマンドを受信したフレーム数から2フレーム（上述した同期のための調整値）後となる昇格成功演出を開始する画像データnが表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置9やハンドルの発光装置15cを用いた確変確定演出が開始されるため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確変確定演出（報知演出）が開始する場合と比べて、確変確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1286】

（確変確定演出の開始前後のタイミングチャート2）

図102は、変動演出パターン43の昇格演出Bにおいて演出ボタン17の操作がなかった場合の確変確定演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部141（画像制御部145）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部150によって制御されるハンドルの発光装置15c及び可動演出部材73用の盤用駆動装置75の制御周期は1/30秒で同期（同調）している。

【1287】

T1のタイミングは、変動演出が開始されてから1574フレーム目となるタイミングであって昇格演出Bが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、演出ボタン17（演出ボタン検出スイッチ17a）を有効とする有効期間が発生した状態となっているが、ハンドルの発光装置15c及び可動演出部材73用の盤用駆動装置75は作動していない。

30

【1288】

また、T1のタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データn（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、操作促進の画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データmの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面mが表示された状態となる。

【1289】

T2のタイミングは、変動演出が開始されてから1575フレーム目となるタイミングであって昇格演出Bが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、有効期間が発生した状態となっているが、ハンドルの発光装置15c及び可動演出部材73用の盤用駆動装置75は作動していない。

40

【1290】

また、T2のタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データo（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、操作促進の画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データnの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面nが表示された状態となる。

【1291】

T3のタイミングは、変動演出が開始されてから1575フレーム目の途中のタイミン

50

グであって所定時間（約 1.5 秒）に亘って発生していた有効期間が終了したタイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部 130m から特別な操作演出のコマンドが表示制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信される。

【1292】

T4 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1576 フレーム目となるタイミングであって昇格演出 B が行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、表示制御部 140 及びランプ制御部 150 は特別な操作演出のコマンドを受信しているがハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の作動は開始されない。

【1293】

また、T4 のタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ p（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ o の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 o が表示された状態となる。

【1294】

T5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1577 フレーム目となるタイミングであって昇格演出 B が行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の作動が開始される。

【1295】

また、T5 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ q（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ p の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 p が表示された状態となり、音声出力装置 9 から一発告知音の出力が開始される。

【1296】

T6 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1578 フレーム目となるタイミングであって昇格演出 B が行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の作動が継続している。

【1297】

また、T6 のタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ r（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ q の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 o が表示された状態となり、音声出力装置 9 からの一発告知音の出力が継続される。

【1298】

このように、特別な操作演出のコマンドを受信したフレーム数から 2 フレーム（上述した同期調整値）後となる昇格成功演出を開始する画像データ p が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置 9 やハンドルの発光装置 15c を用いた確変確定演出が開始されるため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確変確定演出（報知演出）が開始する場合と比べて、確変確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1299】

また、有効期間中に遊技者による演出ボタン 17 の操作がなくても有効期間の終了時に確変確定演出（報知演出）が実行されるため、演出ボタン 17 の操作を忘れてたり、演出ボタン 17 の操作が恥ずかしかつたりする遊技者に対しても確変確定演出（報知演出）を体験させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1300】

なお、有効期間中に演出ボタン 17 の操作が行われた場合の確変確定演出と、有効期間

10

20

30

40

50

中に演出ボタンの操作が行われなかった場合の確変確定演出とで、確変確定演出の実行期間を異ならせたり、ハンドルの発光装置 15c の発光態様を異ならせたり、音声出力装置 9 から出力される一発告知音を異ならせたりするなど、確変確定演出の演出態様が異なるようにしてもよい。

【1301】

また、有効期間中に演出ボタン 17 の操作が行われたが、演出制御部 130m からの特別な操作演出のコマンドを液晶制御部 141 やランプ制御部 150 が取りこぼすなどで正常に受信できない場合（ビット落ち等）には、確変確定演出（報知演出）を実行しないようにしてもよい。

【1302】

また、例えば、有効期間（有効時間）の発生からの時間を計測しておき、有効期間（有効時間）が終了した時点若しくは所定フレーム数（所定期間経過）後に特別な操作演出のコマンドを正常に受信できていないと判断した場合に、次のフレームの更新タイミング、若しくは、数フレーム後となるフレームの更新タイミングに合わせて確変確定演出（報知演出）を実行するようにしてもよい。このようにすると、コマンドを正常に受信できないことで報知演出が実行されなくなってしまうことがなくなり、遊技の興趣が低減することを抑制することができる。

【1303】

（確変確定演出の終了前後のタイミングチャート）

図 103 は、変動演出パターン 43 の昇格演出の実行期間中に開始した確変確定演出の終了前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部 141（画像制御部 145）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部 150 によって制御される送風装置 21 の制御周期は 1 / 30 秒で同期（同調）している。

【1304】

T7 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1590 フレーム目となるタイミングであって昇格演出 B が行われる昇格演出の実行期間の最終のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置 15c 及び可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の作動（駆動）が継続しており、第 1 フレームバッファへの画像データ s（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ r の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 r が表示された状態となる。

【1305】

T8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1620 フレーム目となるタイミングであって演出図柄 70a に揺れ変動（仮停止）を行わせる揺れ変動の実行期間の最初のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の作動（駆動）が停止し、第 1 フレームバッファへの画像データ u（背景画像、揺れ演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ t（背景画像、揺れ演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像）の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には揺れ変動演出の表示画面 t が表示された状態となる。つまり、揺れ変動演出の表示画面 t が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて可動演出部材 73 用の盤用駆動装置 75 の作動（駆動）が停止する。

【1306】

T9 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1621 フレーム目となるタイミングであって演出図柄 70a に揺れ変動を行わせる揺れ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ v（背景画像、揺れ演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ u の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には揺れ変動演出の表示画面 u が表示された状態となる。

10

20

30

40

50

【 1 3 0 7 】

T 1 0のタイミングは、変動演出が開始されてから1635フレーム目となるタイミングであって演出図柄70aに本停止を行わせる変動停止の実行期間の最初のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置15cの作動が停止され、第2フレームバッファへの画像データx（背景画像、停止演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データw（背景画像、停止演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には変動停止演出の表示画面wが表示された状態となる。

【 1 3 0 8 】

このように、画像表示装置に所定の演出画像（変動停止演出を行うための画像データw）が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて（同期して）ハンドルの発光装置15cを用いた確変確定演出が終了するため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確変確定演出（報知演出）が終了する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができるとともに、確変確定演出（報知演出）にメリハリを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 3 0 9 】

また、演出図柄70aが本停止して（変動停止演出が行われて）いるときに確変確定演出（報知演出）が実行されないため、大当たり遊技が発生することに対する遊技者の高揚感を確変確定演出によって阻害することがなくなり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 3 1 0 】

（確変確定演出の演出例）

図104は、変動演出パターン43の昇格演出の実行期間において演出ボタンが操作された場合に確変確定演出を開始する場合の演出例を示す図であり、具体的には、図104（a）は、昇格演出の実行期間の前半における演出例であり、図104（b）は、昇格演出の実行期間の中盤における演出例であり、図104（c）は、揺れ変動の実行期間における演出例であり、図104（d）は、変動停止の実行期間における演出例である。

【 1 3 1 1 】

図104（a）に示す演出例では、第1画像表示装置70（メイン液晶）に背景画像HGや演出図柄画像ZGである演出図柄70aの組み合わせ（「555」～「888」の4種類）や操作促進の画像SG（演出ボタン17を示す演出ボタン画像と有効期間の残り時間を示すタイムゲージ画像と演出ボタン17の操作を促す文字画像）等が表示され、画面中央に表示される操作促進の画像SGの周囲で演出図柄70aを円環状に移動表示させることで昇格演出が実行されている。また、タイムゲージ画像のゲージ幅を減らすようにアクション表示させることで操作促進演出が実行されている。このとき、ハンドルの発光装置15cが作動していないため確変確定演出は実行されていない。

【 1 3 1 2 】

図100（b）に示す演出例では、第1画像表示装置70（メイン液晶）に背景画像HGや昇格後の演出図柄画像ZGである演出図柄70aの組み合わせ（「777」）や昇格成功の演出画像EG3が表示され、画面中央に表示される昇格成功の演出画像EG3の前方に可動演出部材73が移動（落下）することによって昇格成功演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置15cがハンドルLEDの発光パターン1で発光され、音声出力装置9から一発告知音が出力されることで確変確定演出が実行されている。

【 1 3 1 3 】

図100（c）に示す演出例では、第1画像表示装置70（メイン液晶）に背景画像HGや昇格後の演出図柄画像ZGである演出図柄70aの組み合わせ（「777」）が表示され、画面中央で演出図柄70aの組み合わせ（「777」）が揺れ動作させることで揺れ変動演出が実行されている。また、音声出力装置9からの一発告知音の出力が停止しているが、ハンドルの発光装置15cがハンドルLEDの発光パターン1で発光されること

10

20

30

40

50

で確変確定演出が実行されている。

【1314】

図100(d)に示す演出例では、第1画像表示装置70(メイン液晶)に背景画像HGや昇格後の演出図柄画像ZGである演出図柄70aの組み合わせ(「777」)が表示され、画面中央で演出図柄70aの組み合わせ(「777」)が停止表示されることで変動停止演出が実行されている。このとき、ハンドルの発光装置15cの作動が停止して確変確定演出が終了した状態となっている。つまり、確変確定演出が演出図柄70aの本停止のタイミングで終了するようになっている。

【1315】

(昇格告知演出の開始前後のタイミングチャート)

図105は、実質13ラウンドの16ラウンド確変大当たり遊技中の昇格演出から8ラウンド目が開始されるタイミングで昇格告知演出(報知演出に相当)を開始する場合の昇格告知演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部141(画像制御部145)によって制御される演出画像の更新周期(フレームの更新タイミング)とランプ制御部150によって制御されるハンドルの発光装置15cの制御周期は1/30秒で同期(同調)している。

【1316】

T1のタイミングは、大当たり遊技の7ラウンド目が開始されてから484フレーム目となるタイミングであって7ラウンドの閉鎖時間(インターバル)の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置15cは作動していない。

【1317】

また、T1のタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データd(背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データc(背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面cが表示された状態となる。つまり、昇格演出を実行している状態となっている。

【1318】

T2のタイミングは、大当たり遊技の7ラウンド目が開始されてから485フレーム目となるタイミングであって7ラウンドの閉鎖時間(インターバル)の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置15cは作動していない。

【1319】

また、T2のタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データe(背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データdの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面dが表示された状態となる。つまり、昇格演出を実行している状態となっている。

【1320】

T3のタイミングは、大当たり遊技の7ラウンド目が開始されてから485フレーム目の途中のタイミングであって主制御基板110が7ラウンド目の閉鎖時間(インターバル)を終了させて8ラウンド目を開始させるタイミングである。このタイミングにおいて、主制御基板110から開放8回目用(8ラウンド)のラウンド指定コマンドが演出制御基板130(演出制御部130m)に送信される。

【1321】

T4のタイミングは、大当たり遊技の7ラウンド目が開始されてから485フレーム目の途中のタイミングであって演出制御部130mが主制御基板110から受信したラウンド指定コマンドによって7ラウンド目の閉鎖時間(インターバル)の終了を認識して8ラウンド目の演出を開始させるタイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部130mから特別なラウンド演出のコマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に

10

20

30

40

50

送信される。

【1322】

T5のタイミングは、大当たり遊技の7ラウンド目が開始されてから486フレーム目のタイミングであって7ラウンド目の閉鎖時間(インターバル)の最終となるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、表示制御部140及びランプ制御部150は特別なラウンド演出のコマンドを受信しているがハンドルの発光装置15cの作動は開始されない。

【1323】

また、T5のタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データf(背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データeの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面eが表示された状態となる。

10

【1324】

T6のタイミングは、大当たり遊技の8ラウンド目の1フレーム目となるタイミングであって7ラウンド目の閉鎖時間(インターバル)から8ラウンド目のラウンド演出に切り替わるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置15cの作動が開始される。

【1325】

また、T6のタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データg(背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データfの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格成功演出の表示画面fが表示された状態となり、音声出力装置9から昇格の告知音の出力が開始される。

20

【1326】

T7のタイミングは、大当たり遊技の8ラウンド目が開始されてから2フレーム目となるタイミングであって昇格成功演出を実行途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置15cの作動が継続している。

【1327】

また、T7のタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データh(背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面gが表示された状態となり、音声出力装置9からの昇格の告知音の出力が継続される。

30

【1328】

このように、特別なラウンド演出のコマンドを受信したフレーム数から2フレーム(上述した同期調整値)後に画像表示装置に所定の演出画像(昇格成功演出を開始する画像データf)が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置9やハンドルの発光装置15cを用いた昇格告知演出が開始されたため、フレームの更新タイミングとズレた状態で昇格告知演出(報知演出)が開始する場合と比べて、昇格告知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1329】

また、遊技者にとって有利な(価値の高い)大当たり遊技と遊技者にとって不利な(価値の低い)大当たり遊技の境目となるラウンド遊技の開始時、つまり、遊技の進行状況に応じたタイミングで昇格告知演出(報知演出)を実行するため、昇格告知演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1330】

なお、主制御基板110から送信されたラウンド指定コマンドを演出制御部130mが取りこぼすなどで正常に受信できなかつたりした場合(ビット落ち等)や、演出制御部130mから送信された特別なラウンド演出のコマンドを液晶制御部141やランプ制御部150が取りこぼすなどで正常に受信できなかつたりした場合(ビット落ち等)には、昇

50

格告知演出（報知演出）を実行しないようにしてもよい。

【 1 3 3 1 】

また、例えば、ラウンド遊技終了後からのインターバル時間を計測しておき、インターバル時間が経過（昇格演出や継続演出が終了）した時点若しくは所定フレーム数（所定期間経過）後にコマンドを正常に受信できていないと判断した場合に、次のフレームの更新タイミング、若しくは、数フレーム後となるフレームの更新タイミングに合わせて昇格告知演出（報知演出）を実行するようにしてもよい。このようにすると、コマンドを正常に受信できないことで報知演出が実行されなくなってしまうことがなくなり、遊技の興趣が低減することを抑制することができる。

【 1 3 3 2 】

（昇格告知演出の演出例）

図 1 0 6 は、実質 1 3 ラウンドの 1 6 ラウンド確変大当たり遊技の 8 ラウンド目の開始時に昇格告知演出（報知演出に相当）を開始する場合の演出例を示す図であり、具体的には、図 1 0 6 (a) は、昇格演出の前半における演出例であり、図 1 0 6 (b) は、昇格演出の後半における演出例であり、図 1 0 6 (c) は、8 ラウンド目のラウンド演出の開始時における演出例であり、図 1 0 6 (d) は、8 ラウンド目のラウンド演出の途中における演出例である。

【 1 3 3 3 】

図 1 0 6 (a) 及び図 1 0 6 (b) に示す演出例では、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）に背景画像 H G や昇格演出画像（昇格成功を示す「B I G」画像 E G 4 と昇格失敗を示す「M I D L E」画像 E G 5）等が表示され、画面左側に表示される「B I G」画像 E G 4 と画面右側に表示される「M I D L E」画像 E G 5 とが押し合いをするようにアクション表示させることで昇格演出（ラウンド中昇格演出）が実行されている。このとき、ハンドルの発光装置 1 5 c が作動していないため、昇格告知演出は実行されていない。

【 1 3 3 4 】

図 1 0 6 (c) に示す演出例では、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）に背景画像 H G や「B I G」画像 E G 4 や紙吹雪画像 E G 6 等が表示され、画面中央に「B I G」画像 E G 4 が拡大表示されつつ紙吹雪画像 E G 6 が落下するようにアクション表示されることによって昇格成功演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置 1 5 c がハンドル L E D の発光パターン 2 で発光され、音声出力装置 9 から昇格の告知音が出力されることで昇格告知演出が実行されている。

【 1 3 3 5 】

図 1 0 6 (d) に示す演出例では、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）に背景画像 H G や「B I G」画像 E G 4 やキャラクタ画像 E G 7 等が表示され、キャラクタ画像 E G 7 が「B I G」画像 E G 4 を槍で突き刺したように表示されることによって 8 ラウンド目のラウンド演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置 1 5 c がハンドル L E D の発光パターン 2 で発光されることで昇格告知演出が実行されている。

【 1 3 3 6 】

（継続告知演出の開始前後のタイミングチャート）

図 1 0 7 は、実質 1 6 ラウンドの 1 6 ラウンド確変大当たり遊技中の継続演出から 9 ラウンド目が開始されるタイミングで継続告知演出（報知演出に相当）を開始する場合の継続告知演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において、液晶制御部 1 4 1（画像制御部 1 4 5）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部 1 5 0 によって制御されるハンドルの発光装置 1 5 c の制御周期は 1 / 3 0 秒で同期（同調）している。

【 1 3 3 7 】

T 1 のタイミングは、大当たり遊技の 8 ラウンド目が開始されてから 4 7 8 フレーム目となるタイミングであって 8 ラウンドの閉鎖時間（インターバル）の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置 1 5 c は作動していない。

10

20

30

40

50

【 1 3 3 8 】

また、T 1 のタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ e (背景画像、継続演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ d (背景画像、継続演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には継続演出の表示画面 d が表示された状態となる。つまり、継続演出を実行している状態となっている。

【 1 3 3 9 】

T 2 のタイミングは、大当たり遊技の 8 ラウンド目が開始されてから 4 7 9 フレーム目となるタイミングであって 8 ラウンドの閉鎖時間 (インターバル) の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置 1 5 c は作動していない。

10

【 1 3 4 0 】

また、T 2 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ f (背景画像、継続演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ e の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面 e が表示された状態となる。つまり、継続演出を実行している状態となっている。

【 1 3 4 1 】

T 3 のタイミングは、大当たり遊技の 8 ラウンド目が開始されてから 4 7 9 フレーム目の途中のタイミングであって主制御基板 1 1 0 が 8 ラウンド目の閉鎖時間 (インターバル) を終了させて 9 ラウンド目を開始させるタイミングである。このタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から開放 9 回目用 (9 ラウンド) のラウンド指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 (演出制御部 1 3 0 m) に送信される。

20

【 1 3 4 2 】

T 4 のタイミングは、大当たり遊技の 8 ラウンド目が開始されてから 4 7 9 フレーム目の途中のタイミングであって演出制御部 1 3 0 m が主制御基板 1 1 0 から受信したラウンド指定コマンドによって 8 ラウンド目の閉鎖時間 (インターバル) の終了を認識して 9 ラウンド目の演出を開始させるタイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m から特別なラウンド演出のコマンドが表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 に送信される。

30

【 1 3 4 3 】

T 5 のタイミングは、大当たり遊技の 8 ラウンド目が開始されてから 4 8 0 フレーム目のタイミングであって 8 ラウンド目の閉鎖時間 (インターバル) の最終となるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 は特別なラウンド演出のコマンドを受信しているがハンドルの発光装置 1 5 c の作動は開始されない。

【 1 3 4 4 】

また、T 5 のタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ g (背景画像、継続成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ f の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には継続演出の表示画面 f が表示された状態となる。

40

【 1 3 4 5 】

T 6 のタイミングは、大当たり遊技の 9 ラウンド目の 1 フレーム目となるタイミングであって 8 ラウンド目の閉鎖時間 (インターバル) から 9 ラウンド目のラウンド演出に切り替わるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置 1 5 c の作動が開始される。

【 1 3 4 6 】

また、T 6 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ h (背景画像、継続成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ g の画像表示装置への表示が開始され、画像

50

表示装置には継続成功演出表示画面 g が表示された状態となり、音声出力装置 9 から継続の告知音の出力が開始される。つまり、継続成功演出を開始する画像データ g が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置 9 やハンドルの発光装置 15 c を用いた継続告知演出が開始されるように設定されている。

【1347】

T7のタイミングは、大当たり遊技の9ラウンド目が開始されてから2フレーム目となるタイミングであって継続成功演出を実行途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置 15 c の作動が継続している。

【1348】

また、T7のタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データ i (背景画像、継続成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データ h の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には継続成功演出の表示画面 h が表示された状態となり、音声出力装置 9 からの昇格の告知音の出力が継続される。

10

【1349】

このように、特別なラウンド演出のコマンドを受信したフレーム数から2フレーム(上述した同期調整値)後に画像表示装置に所定の演出画像(昇格成功演出を開始する画像データ g)が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置 9 やハンドルの発光装置 15 c を用いた継続告知演出が開始されたため、フレームの更新タイミングとズレた状態で継続告知演出(報知演出)が開始する場合と比べて、継続告知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1350】

また、遊技者にとって有利な(価値の高い)大当たり遊技と遊技者にとって不利な(価値の低い)大当たり遊技の境目となるラウンド遊技の開始時、つまり、遊技の進行状況に応じたタイミングで継続告知演出(報知演出)を実行するため、継続告知演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1351】

なお、主制御基板 110 から送信されたラウンド指定コマンドを演出制御部 130 m が取りこぼすなどで正常に受信できなかつたりした場合(ビット落ち等)や、演出制御部 130 m から送信された特別なラウンド演出のコマンドを液晶制御部 141 やランプ制御部 150 が取りこぼすなどで正常に受信できなかつたりした場合(ビット落ち等)には、継続告知演出(報知演出)を実行しないようにしてもよい。

30

【1352】

また、ラウンド遊技終了後からのインターバル時間を計測しておき、インターバル時間が経過(昇格演出や継続演出が終了)した時点若しくは所定フレーム数(所定期間経過)後にコマンドを正常に受信できていないと判断した場合に、次のフレームの更新タイミング、若しくは、数フレーム後となるフレームの更新タイミングに合わせて継続告知演出(報知演出)を実行するようにしてもよい。このようにすると、コマンドを正常に受信できないことで報知演出が実行されなくなってしまうことがなくなり、遊技の興趣が低減することを抑制することができる。

40

【1353】

(継続告知演出の演出例)

図108は、実質16ラウンドの16ラウンド確変大当たり遊技の9ラウンド目の開始時に継続告知演出を開始する場合の演出例を示す図であり、具体的には、図108(a)は、継続演出の前半における演出例であり、図108(b)は、継続演出の後半における演出例であり、図108(c)は、9ラウンド目のラウンド演出の開始時における演出例であり、図108(d)は、9ラウンド目のラウンド演出の途中における演出例である。

【1354】

図108(a)及び図108(b)に示す演出例では、第1画像表示装置70(メイン液晶)に背景画像HGや継続演出画像(継続成功を示す「継続」画像EG8と継続失敗を

50

示す「失敗」画像EG9)等が表示され、画面左側に表示される「継続」画像EG8と画面右側に表示される「失敗」画像EG9とが押し合いをするようにアクション表示させることで継続演出(ラウンド中継続演出)が実行されている。このとき、ハンドルの発光装置15cが作動していないため、継続告知演出は実行されていない。

【1355】

図108(c)に示す演出例では、第1画像表示装置70(メイン液晶)に背景画像HGや「継続」画像EG8や紙吹雪画像EG6等が表示され、画面中央に「継続」画像EG8が拡大表示されつつ紙吹雪画像EG6が落下するようにアクション表示されることによって継続成功演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置15cがハンドルLEDの発光パターン2で発光され、音声出力装置9から継続の告知音が出力されることで継続告知演出が実行されている。

10

【1356】

図108(d)に示す演出例では、第1画像表示装置70(メイン液晶)に背景画像HGや「継続」画像EG8やキャラクタ画像EG10等が表示され、キャラクタ画像EG10が「継続」画像EG8を槍で突き刺したように表示されることによって9ラウンド目のラウンド演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置15cがハンドルLEDの発光パターン2で発光されることで昇格告知演出が実行されている。

【1357】

(一発告知演出の変形例)

図109は、一発告知演出(確定演出、確変確定演出)の変形例を示すタイミングチャートである。図109に示す変形例では、確定演出の実行タイミングと確変確定演出の実行タイミングとが同じ実行タイミングに決定された場合に、確変確定演出の実行タイミングを確定演出の実行が終了したタイミングに変更(遅延)する点において上述した実施形態とは異なっている。

20

【1358】

図109では、変動演出パターン24における変動開始の1フレーム目に確定演出と確変確定演出の実行タイミングとが決定された場合を例に挙げて説明する。

この図において、液晶制御部141(画像制御部145)によって制御される演出画像の更新周期(フレームの更新タイミング)とランプ制御部150によって制御されるハンドルの発光装置15cの制御周期は1/30秒で同期(同調)している。

30

【1359】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから299フレーム目となるタイミングであってリーチ演出が行われるリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置21が作動して確定演出が実行されているが、ハンドルの発光装置15cは作動していないため確変確定演出は実行されていない。

【1360】

また、T7のタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データi(背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データhの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面hが表示された状態となる。

40

【1361】

T8のタイミングは、変動演出が開始されてから300フレーム目となるタイミングであってリーチ変動の実行期間の最終のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置21が作動して確定演出が実行されているが、ハンドルの発光装置15cは作動していないため確変確定演出は実行されていない。

【1362】

また、T8のタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データj(背景画像、SPリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データiの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面iが表示された状態となる。

50

【1363】

T9のタイミングは、変動演出が開始されてから301フレーム目となるタイミングであってリーチ変動の実行期間からSPリーチ演出が行われるSPリーチ変動の実行期間に切り替わるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置21の作動が停止して確定演出が終了し、ハンドルの発光装置15cが作動して確変確定演出が開始される。

【1364】

また、T9のタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データk（背景画像、SPリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データjの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはSPリーチ変動演出の表示画面jが表示された状態となり、音声出力装置9から一発告知音の出力が開始される。

10

【1365】

T10のタイミングは、変動演出が開始されてから302フレーム目となるタイミングであってSPリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置15cの作動が継続している。

【1366】

また、T10のタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データl（背景画像、SPリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データkの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはSPリーチ変動演出の表示画面kが表示された状態となり、音声出力装置9からの一発告知音の出力が継続される。

20

【1367】

このように、変動演出の開始から約10秒後となるSPリーチ演出を開始する画像データjが表示されるフレームの更新タイミングに合わせて送風装置21を用いた確定演出が終了し、確定演出と切り替わるように音声出力装置9やハンドルの発光装置15cを用いた確変確定演出が開始されるように設定されている。そのため、確定演出と確変確定演出とが互いに阻害し合うことなく実行されることになり、演出効果が向上して遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1368】

なお、上記変形例では、確定演出の実行タイミングと確変確定演出の実行タイミングとが同じ実行タイミングに決定された場合に、確変確定演出の実行タイミングを確定演出の実行が終了したタイミング（フレーム数）まで遅延させるようにしていたが、これに限られるものではなく、確定演出の実行が終了したことを判定して（契機として）確変確定演出の実行を開始するようにしてもよい。

30

【1369】

また、確定演出が終了したタイミングで確変確定演出の実行を開始するのではなく、確定演出が終了してから所定期間（数フレーム）経過後に確変確定演出を実行するようにしてもよく、所定期間を抽選によって決定するようにしてもよい。このような形態で確変確定演出を実行する場合であっても、フレームの更新タイミングに合わせて確変確定演出を開始し、フレームの更新タイミングに合わせて確変確定演出を終了させることが望ましい。

40

【1370】

なお、本実施形態では、確変確定演出を確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）するものとしたが、遊技者にとって最も有利となる確変大当たり（例えば、16ラウンド確変大当たり）となることを確定的に告知（報知）するものとしてもよい。このようにすると、確変確定演出が実行された場合の遊技者の高揚感を効果的に高めることが可能となる。

【1371】

また、本実施形態では、確変確定演出をハンドルの発光装置15cの発光と音声出力装

50

置 9 からの一発告知音によって構成したが、画像表示装置への確変確定演出画像の表示を合わせてもよいし、可動演出部材 7 3 の動作を組み合わせてもよいし、それらの中の任意の一つだけを実行するようにしてもよいし、それらの任意の組み合わせとしてもよい、

【 1 3 7 2 】

また、本実施形態では、1つの変動表示中に1回しか確変確定演出が実行されないようになっていたが、実行タイミングをずらして複数回実行するようにしてもよいし、複数回実行する場合であっても、所定回数を超えない範囲に制限するようにしてもよい。このようにすると、確変確定演出の希少性を極端に損なうことなく演出効果を高めることが可能となる。

【 1 3 7 3 】

なお、本実施形態では、昇格演出 B の有効期間において演出ボタン 1 7 の操作を演出ボタン検出スイッチ 1 7 a で検出すると、次のフレームの更新タイミングで昇格成功の演出画像の描画を開始し、画像表示装置に昇格成功の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで確変確定演出を実行するようになっていたが、それとは別に、演出ボタン 1 7 の操作を演出ボタン検出スイッチ 1 7 a で検出してから数フレーム（例えば 1 0 フレーム）後となるフレームの更新タイミングで昇格成功の演出画像の描画を開始し、画像表示装置に昇格成功の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで確変確定演出を実行するような遅れ確変確定演出を実行してもよい。このようにすると、確変確定演出のバリエーションが増えるほか、演出ボタン 1 7 の操作時の遊技者の期待感や焦燥感を煽ることができ、遊技の興趣が向上する。

【 1 3 7 4 】

また、本実施形態では、昇格演出 B に基づく有効期間が発生した場合には、演出ボタン 1 7 の操作があった場合であっても、演出ボタン 1 7 の操作がなかった場合であっても昇格成功演出や確変確定演出が実行されるようになっていたが、操作演出 A ~ C に基づく有効期間が発生した場合には、演出ボタン 1 7 の操作があった場合にだけ操作演出を実行するようにしてもよい。

【 1 3 7 5 】

なお、本実施形態では、確定演出や確変確定演出を実行するか否かを変動演出パターンの決定とは別個の抽選によって決定していたが、変動演出パターンと確定演出や確変確定演出を実行するか否かや実行タイミングを対応付けておき、抽選なしで確定演出を実行するか否かや実行タイミングを決定するようにしてもよい。このようにすると、演出制御部の制御負担を軽くすることが可能となる。

【 1 3 7 6 】

なお、本実施形態では、時短遊技状態中において発射ハンドル 1 5 を右側に最大限までひねることで右側の遊技領域に向けて遊技球を発射して遊技を行うようにしているが、時短遊技状態中においては遊技者が発射ハンドル 1 5 を適切に握っていないケースがあることから、送風装置 2 1 による確変確定演出を実行しないようにしてもよい。その代わりに、ハンドルの発光装置 1 5 c を用いて確変確定演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、時短遊技状態において確変確定演出が実行されたことを遊技者が気付かないという不都合を解消することが可能となる。

【 1 3 7 7 】

また、本実施形態では、報知演出として確定演出、確変確定演出、昇格告知演出、継続告知演出を実行しているが、大当たり遊技中に保留記憶の事前判定を行い、当該保留記憶によって大当たり遊技の終了後に大当たりとなる保留内連チャンが発生することを大当たり遊技の終了までに確定的に告知（報知）する大当たり予告を実行するようにしてもよい。また、大当たり予告を実行する場合には、ハンドルの発光装置 1 5 c の作動させるようにしてもよいし、音声出力装置 9 から告知音の出力を行うようにしてもよいし、送風装置 2 1 を作動させるようにしてもよいし、それらの任意の組み合わせを行うようにしてもよい。

【 1 3 7 8 】

また、本実施形態では、昇格演出及び継続演出を所定のラウンドの閉鎖時間（インターバル）中に行うものとしたが、所定のラウンドの開放時間から閉鎖時間にかけて行うようにしてもよい。このようにすると、昇格演出や継続演出の実行時間を長く確保することができ、興趣性の高い演出を実行することが可能となる。

【1379】

なお、本実施形態では、液晶制御部141のメイン処理でステップT7～ステップT13の処理を行うようにしたが、液晶制御部141のVblank割込処理のステップT32の処理の代わりにステップT7～ステップT13の処理を実行するようにしてもよい。

【1380】

また、本実施形態では、ランプ制御部150のメイン処理でステップR7～ステップR10の処理を行うようにしたが、ランプ制御部150のVblank割込処理のステップR31の代わりにステップR7～ステップR10の処理を実行するようにしてもよい。

【1381】

なお、本実施形態では、画像制御部145（VDP）によって第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置（サブ液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレート（フレームの更新タイミング、フレーム更新周期）と、ハンドルの発光装置15cや送風装置21の制御周期とを同期（同調）させるために、画像制御部145（VDP）から出力されるVblank信号を液晶制御部141及びランプ制御部150に入力させるようにしたが、ランプ制御部150に例えば1msで更新されるタイマカウンタを設け、そのタイマカウンタによってフレームレートと同じ33msを計測することによってハンドルの発光装置15cや送風装置21の作動制御の同期（同調）を図るようにしてもよい。

【1382】

なお、本実施形態では、画像制御部145（VDP）によって第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置（サブ液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレートを30fps（1/30秒＝約33ms）としたが、第1画像表示装置70（メイン液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレートを60fps（1/60秒＝約16.6ms）とし、第2画像表示装置71（サブ液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレートを30fps（1/30秒＝約33ms）としてもよく、その逆でもよい。この場合には、第1画像表示装置70（メイン液晶）のフレームレートに対応するフレームの更新タイミングで報知演出（確定演出、確変確定演出、昇格告知演出、継続確定演出）の開始と終了を制御するとよい。

【1383】

また、第1画像表示装置70（メイン液晶）のフレームレートを60fps（1/60秒＝約16.6ms）とし、第2画像表示装置71（サブ液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレートを30fps（1/30秒＝約33ms）とした場合に、第1画像表示装置70（メイン液晶）には2フレーム分は同じ画像データ（演出画像）を表示させることで実質的に第2画像表示装置71（サブ液晶）と同じフレームレートとなるようにして画像データを表示させるようにしてもよい。

【1384】

また、第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置71（サブ液晶）のフレームレートを共に60fps（1/60秒＝約16.6ms）とし、2フレーム分は同じ画像データ（演出画像）を表示させることで実質的に30fps（1/30秒＝約33ms）のフレームレートとなるようにしてもよい。

【1385】

なお、本実施形態では、液晶制御部141によって画像制御部145（VDP）や音声制御部148を制御するようにしたが、液晶制御部141の制御機能を演出制御部130mに持たせ、演出制御部130mによって画像制御部145（VDP）や音声制御部148を制御するようにしてもよい。

【1386】

また、本実施形態では、ランプ制御部 150 によって枠用照明装置 10、ハンドルの発光装置 15c、ボタン駆動装置 17b、送風装置 21、盤用照明装置 74、盤用駆動装置 75 を制御するようにしたが、ランプ制御部 150 の制御機能を演出制御部 130m に持たせ、演出制御部 130m によって枠用照明装置 10、ハンドルの発光装置 15c、ボタン駆動装置 17b、送風装置 21、盤用照明装置 74、盤用駆動装置 75 を制御するようにしてもよい。

【1387】

なお、本実施形態では、報知演出として遊技（変動表示、大当たり）の進行又は結果を確定的に遊技者に報知（示唆）する一発告知演出やランクアップ演出などを例示したが、遊技（変動表示、大当たり）の進行又は結果を予告的に報知（示唆）する通常の予告演出であってもよい。

10

【1388】

例えば、大当たりの期待度を示唆する画像の表示及び/又は大当たりの期待度を示唆する音（音声）の出力を行うセリフ予告演出、大当たりの期待度を示唆する態様での可動演出部材 73 の動作及び/又は大当たりの期待度を示唆する態様での可動演出部材 73 用の盤用照明装置 74 の発光を行う役物予告演出、大当たりの期待度を示唆する態様での枠用照明装置 10 及び/又は盤用照明装置 74 の発光を行う発光予告演出を報知演出とし、変動表示中の有効期間における演出ボタン 17 の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始するようにしてもよい。

【1389】

20

また、セリフ予告演出、役物予告演出、発光予告演出の何れかを任意に組み合わせた 1 又は複数の複合演出を報知演出とし、変動表示中の有効期間における演出ボタン 17 の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始するようにしてもよい。また、セリフ予告演出、役物予告演出、発光予告演出を主制御基板 110 からの所定のコマンド（特別図柄記憶指定コマンド、始動口入賞指定コマンド、普通図柄記憶指定コマンド等）の受信に対応するフレームの更新タイミングで開始するようにしてもよい。

【1390】

また、画像表示装置、音声出力装置 9、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 及び可動演出部材 73 のうちの 1 つ又は複数を用いて行う連続予告演出や保留変化予告演出等の先読み予告演出を報知演出とし、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される以前の 1 又は複数の変動表示に亘る有効時間における演出ボタン 17 の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始するようにしてもよい。この場合には、有効期間中に始動口入賞指定コマンドに対応する保留アイコンを演出ボタン 17 に似せたボタン画像を含む特殊保留アイコンとして表示することで演出ボタン 17 の操作を促しつつ有効時間を報知するとよい。また、先読み予告演出に専用の操作促進の画像を表示して演出ボタン 17 の操作を促しつつ有効時間を報知してもよい。

30

【1391】

なお、上述した一発告知演出、セリフ予告演出、役物予告演出、発光予告演出等の予告演出における演出ボタン 17 の有効時間と、先読み予告演出における演出ボタン 17 の有効時間とが同時に発生するようにしてもよく、何れか一方の有効時間だけが発生するように規制するようにしてもよい。また、有効時間を同時に発生させる場合には、有効時間の残り時間が短い方を優先して演出ボタン 17 の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始し、有効期間の残り時間が長い方を後で演出ボタン 17 の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始するとよい。

40

【1392】

また、演出ボタンを複数設け、通常の予告演出と先読み予告演出の有効時間とが同時に発生する場合には、通常の予告演出では第 1 の演出ボタンを有効として通常の予告演出用の操作促進の画像（第 1 の演出ボタン画像など）を第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）に表示し、先読み予告演出では第 2 の演出ボタンを有効として操作促進の画像（第 2 の演出ボタン画像など）を第 2 画像表示装置 71（サブ液晶）に表示するようにしてもよいし

50

、その逆にしてもよい。

【1393】

さらに、通常の予告演出と先読み予告演出の一方の有効時間しか発生しない場合には、第1の演出ボタンと第2の演出ボタンの両方を有効としてもよく、その場合には、第1画像表示装置70（メイン液晶）又は第2画像表示装置71（サブ液晶）に第1の演出ボタン画像及び第2の演出ボタン画像の一方又は両方を表示してもよいし、第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置71（サブ液晶）に第1の演出ボタン画像及び第2の演出ボタン画像の一方をそれぞれ表示するようにしてもよい。

【1394】

なお、本実施形態において、演出ボタン検出スイッチ17aが「入力検出手段」を構成するが、これに限定されず、例えば、遊技者の手がざし等の動作を検出するための赤外線センサ、遊技者の所定の操作を検出するためのタッチパネル等の遊技者の動作や操作といった入力を検出可能な検出素子としてもよい。

10

【1395】

また、本実施形態において、変動演出中に演出ボタン17（演出ボタン検出スイッチ17a）が有効となる「有効期間」を発生させているが、これに限定されず、客待ち状態や大当たり遊技中に有効期間を発生させ、演出ボタン17の操作に基づいて遊技の状態（変動演出中、客待ち状態中、大当たり遊技中等）に応じた操作演出を実行するようにしてもよい。

【1396】

なお、本実施形態において、遊技者に向けて所定の態様で風（空気）を送出する送風装置や発射ハンドルを所定の態様で発光させるためのハンドルの発光装置が「演出手段」を構成するが、これに限定されず、例えば、ガラス枠に設けられて所定の態様で発光する枠用照明装置10、遊技盤に設けられて所定の態様で発光する盤用照明装置74、所定の演出画像を表示するための第2画像表示装置71（サブ液晶）、遊技盤に設けられて所定の態様で動作する可動演出部材73、ガラス枠に設けられて所定の態様で枠用可動部材を動作させる枠用可動装置（図示省略）としてもよい。

20

【1397】

また、本実施形態において、遊技の進行過程（変動表示中や大当たり中など）において遊技者に有利な事象が発生すること、若しくは、遊技の進行過程において遊技者に有利な事象が発生する可能性があることを確定的又は予告的に報知（示唆）する演出が「所定の報知演出」に相当し、例えば、大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確定演出や確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確変確定演出といった一発告知演出、大当たり遊技の種類が昇格するか否かを演出する昇格演出や賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続するか否かを演出する継続演出といったランクアップ演出等が挙げられる。

30

【1398】

なお、本実施形態において、報知演出（確定演出、確変確定演出、昇格告知演出、継続告知演出）の実行を開始するフレームの更新タイミングを画像表示装置に所定の演出画像（例えば、変動開始の1フレーム目やリーチ開始の1フレーム目等に対応する画像データ）が表示されるフレームの更新タイミングとしていたが、報知演出の実行を開始するフレームの更新タイミングを描画用フレームバッファに所定の演出画像が描画されるフレームの更新タイミング（つまり、変動開始の1フレーム目やリーチ開始の1フレーム目等に対応する画像データが画像表示装置に表示される1フレーム前）としてもよい。

40

【1399】

また、本実施形態において、所定の動作（演出ボタン17の操作）が検出されたフレーム数の次のフレームの更新タイミングでフレームバッファに描画される画像データ（演出画像）が画像表示装置に表示されるフレームの更新タイミング（所定の動作を検出した後の2回目のフレームの更新タイミング）が「所定の動作の検出に対応するフレームの更新タイミング」となっているが、これに限定されず、所定の動作を検出した時点でフレームバッファに描画されている演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレーム

50

の更新タイミングや、所定の動作を検出した時点から 1 又は複数フレーム後にフレームバッファに描画される演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミングとしてもよい。

【1400】

また、本実施形態において、有効期間が終了したフレーム数の次のフレームの更新タイミングでフレームバッファに描画される画像データ（演出画像）が画像表示装置に表示されるフレームの更新タイミング（有効期間が終了した後の 2 回目のフレームの更新タイミング）が「所定の動作の非検出に対応するフレームの更新タイミング」となっているが、これに限定されず、有効期間が終了した時点でフレームバッファに描画されている演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミングや、有効期間が終了した時点から 1 又は複数フレーム後にフレームバッファに描画される演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミング（有効期間が終了した後の 1 回目の又は複数回目のフレームの更新タイミング）としてもよい。

10

【1401】

また、本実施形態において、主制御基板からラウンド指定コマンドを受信したフレーム数の次のフレームの更新タイミングでフレームバッファに描画される画像データ（演出画像）が画像表示装置に表示されるフレームの更新タイミング（ラウンド指定コマンドを受信した後の 2 回目のフレームの更新タイミング）が「主制御手段から送信された所定のコマンドの受信に対応するフレームの更新タイミング」となっているが、これに限定されず、主制御基板からラウンド指定コマンドを受信した時点でフレームバッファに描画されている演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミングや、主制御基板からラウンド指定コマンドを受信した時点から 1 又は複数フレーム後にフレームバッファに描画される演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミング（ラウンド指定コマンドを受信した後の 1 回目の又は複数回目のフレームの更新タイミング）としてもよい。

20

【1402】

なお、上記実施形態では、報知演出をフレームの更新タイミングに合わせて実行するようにしたが、主制御基板 110 から送信された磁気異常用のエラー指定コマンド、電波異常用のエラー指定コマンド、不正入賞用のエラー指定コマンド、異常入賞用のエラー指定コマンド等のエラー指定コマンドの受信に基づいて演出制御基板 130 が画像表示装置にエラーの種別に対応する報知（エラー）画像を表示したり、音声出力装置 9 からエラー音を出力したりすることで電波異常の報知音、磁気異常の報知音、不正入賞の報知音、異常入賞の報知音を出力する場合に、報知（エラー）画像が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて報知音を出力するようにしてもよい。

30

【1403】

（調整の案内画像の表示例）

図 110 を用いて、音量調整の案内画像及び輝度調整の案内画像の表示例を説明する。具体的には、図 110（a）は、切替スイッチ 22 のスイッチ位置（目盛り）が 0～5 の設定範囲となっている場合の表示例を示す図であり、図 110（b）は、切替スイッチ 22 のスイッチ位置（目盛り）が 6～A の設定範囲となっている場合の表示例を示す図であり、図 110（c）は、切替スイッチ 22 のスイッチ位置（目盛り）が B～F の設定範囲となっている場合の表示例を示す図である。

40

【1404】

図 110（a）では、切替スイッチ 22 のスイッチ位置が 0～5 の設定範囲に属する「0」となっており、音量調整及び輝度調整が可能（可変）に設定されている。また、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）には、演出図柄 70a が停止した状態の客待ち演出の待機中の画面が表示されている。

【1405】

このとき、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の画面下部には、音量調整の案内画像 OAG 及び輝度調整の案内画像 KAG が左右に並んだ状態で、背景画像には重なるが演出

50

図柄 70 a には重ならないように表示される。また、図示していないが、音量調整や輝度調整のために有効となっている十字キー 19 の上下左右のボタンが発光した状態になる。

【1406】

そのため、音量調整の案内画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G や十字キー 19 の上下左右のボタンが発光している様子を見た遊技者は、音量調整及び輝度調整が可能であることを認識することができる。なお、切替スイッチ 22 のスイッチ位置が 1 ~ 5 の場合も、図 110 (a) と同様の表示がなされる。

【1407】

図 110 (b) では、切替スイッチ 22 のスイッチ位置が 6 ~ A の設定範囲に属する「6」となっており、音量調整が可能(可変)に設定される一方、輝度調整が不能(固定)に設定されている。また、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶)には、客待ち演出の待機中の画面が表示されている。

10

【1408】

このとき、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶)の画面下部には、音量調整の案内画像 O A G だけが背景画像には重なるが演出図柄 70 a には重ならないように表示される。また、図示していないが、音量調整のために有効となっている十字キー 19 の左右のボタンが発光した状態になる。

【1409】

そのため、音量調整の案内画像 O A G や十字キー 19 の左右のボタンが発光している様子を見た遊技者は、音量調整が可能であることを認識することができる。なお、切替スイッチ 22 のスイッチ位置が 7 ~ A の場合も、図 110 (b) と同様の表示がなされる。

20

【1410】

図 110 (c) では、切替スイッチ 22 のスイッチ位置が B ~ F の設定範囲に属する「B」となっており、音量調整が不能(固定)に設定される一方、輝度調整が可能(可変)に設定されている。また、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶)には、客待ち演出の待機中の画面が表示されている。

【1411】

このとき、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶)の画面下部には、輝度調整の案内画像 K A G だけが背景画像には重なるが演出図柄 70 a には重ならないように表示される。また、図示していないが、輝度調整のために有効となっている十字キー 19 の上下のボタンが発光した状態になる。

30

【1412】

そのため、輝度調整の案内画像 K A G や十字キー 19 の上下のボタンが発光している様子を見た遊技者は、輝度調整が可能であることを認識することができる。なお、切替スイッチ 22 のスイッチ位置が C ~ F の場合も、図 110 (c) と同様の表示がなされる。

【1413】

このように、本実施形態では、切替スイッチ 22 のスイッチ位置(目盛り)が 0 ~ 5 の設定範囲に属する場合には、十字キー 19 を用いた音量調整及び輝度調整が可能であることが表示(報知)され、切替スイッチ 22 のスイッチ位置(目盛り)が 6 ~ A の設定範囲に属する場合には、十字キー 19 を用いた音量調整が可能であって十字キー 19 を用いた輝度調整が不能であることが表示(報知)され、切替スイッチ 22 のスイッチ位置(目盛り)が B ~ F の設定範囲に属する場合には、十字キー 19 を用いた音量調整が不能であって十字キー 19 を用いた輝度調整が可能であることが表示(報知)される。

40

【1414】

このようにすることで、十字キー 19 の操作によって調整可能な対象が音量であるのか輝度であるのか音量と輝度の両方であるのかを遊技者が把握し易くなり、また、どのような操作を行えば調整ができるのかを理解し易くなる。

【1415】

なお、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶)に音量調整の案内画像 O A G と輝度調整の案内画像 K A G の一方しか表示されない場合には、表示される調整の案内画像を第 1 画像

50

表示装置 70 (メイン液晶) の画面下部中央にセンタリングするようにしてもよい。このようにすると、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶) に表示される調整の案内画像が遊技者から視認し易くなる。

【 1 4 1 6 】

(客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合の具体例)

図 1 1 1 及び図 1 1 2 を用いて、客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【 1 4 1 7 】

具体的には、図 1 1 1 は、客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートであり、図 1 1 2 (a) は、図 1 1 1 の T 1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 2 (b) は、図 1 1 1 の T 2 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 2 (c) は、図 1 1 1 の T 3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 2 (d) は、図 1 1 1 の T 4 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 2 (e) は、図 1 1 1 の T 5 のタイミングにおける遊技機の動作例である。

【 1 4 1 8 】

図 1 1 1 の T 0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置 (目盛り) が「 2 」となっており、統括 R A M 1 4 4 にはスイッチ位置「 2 」に対応する調整モードの情報 (モード 3)、基準情報 (音量調整の可否 : 可能 (可変)、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 2、輝度調整の可否 : 可能 (可変)、輝度値の調整範囲 1 ~ 5、輝度の初期値 3)、節電モードの設定 (節電モードの O F F) がセットされている。

【 1 4 1 9 】

また、音量値が音量の初期値と同一の「 2 (音量 4 0 %) 」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「 3 (輝度 8 0 %) 」に設定されている。このとき、輝度 8 0 % でバックライトが発光している画像表示装置では変動演出が実行されており、音声出力装置 9 からは変動演出の演出音が音量値「 2 」に依存 (対応) する音量 4 0 % で出力されている。

【 1 4 2 0 】

図 1 1 1 の T 1 のタイミングにおいて、画像表示装置で実行されていた変動演出が終了すると、客待ち状態 (客待ち演出の待機中) に移行するのに伴い、音声出力装置 9 からの変動演出の演出音の出力が停止され、音量調整の開始操作や輝度調整の開始操作のために十字キー 1 9 の操作が有効となる有効期間が開始される。

【 1 4 2 1 】

このとき、図 1 1 2 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶) の画面下部には音量調整の案内画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G が表示され、操作が有効となった十字キー 1 9 の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【 1 4 2 2 】

図 1 1 1 の T 2 のタイミングにおいて、切替スイッチ 2 2 が操作されてスイッチ位置 (目盛り) が「 3 」に変更されると、統括 R A M 1 4 4 にはスイッチ位置「 3 」に対応する調整モードの情報 (モード 4)、基準情報 (音量調整の可否 : 可能 (可変)、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 3、輝度調整の可否 : 可能 (可変)、輝度値の調整範囲 1 ~ 5、輝度の初期値 5)、節電モードの設定 (節電モードの O F F) がセットされる。

【 1 4 2 3 】

そして、音量値が音量の初期値である「 3 (音量 6 0 %) 」にセット (変更) されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「 5 (輝度 1 0 0 %) 」にセット (変更) され、音声出力装置 9 からはフレームの更新タイミングに同期 (同調) するように変更後の調整モード (モード 4) に対応する調整モードの報知音が固定の音量値 (音量値「 6 」) に依存 (対応) して遊技機 1 から出力される最大音量 (音量 1 2 0 %) で出力される。なお、音声出力装置 9 からの演出音の出力は停止した状態となっている。

【 1 4 2 4 】

このとき、図 1 1 2 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶) では、

バックライトの輝度が100%となって2段階明るくなり、音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGの表示が継続される。また、操作が有効である十字キー19の上下左右のボタンの発光も継続される。なお、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第1画像表示装置70(メイン液晶)には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されない。

【1425】

図111のT3のタイミングにおいて、切替スイッチ22が操作されてスイッチ位置(目盛り)が「4」に変更されると、統括RAM144にはスイッチ位置「4」に対応する調整モードの情報(モード5)、基準情報(音量調整の可否:可能(可変)、音量値の調整範囲1~5、音量の初期値4、輝度調整の可否:可能(可変)、輝度値の調整範囲1~5、輝度の初期値5)、節電モードの設定(節電モードのOFF)がセットされる。

10

【1426】

そして、音量値が音量の初期値である「4(音量80%)」にセット(変更)されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5(輝度100%)」にセット(維持)され、音声出力装置9からはフレームの更新タイミングに同期(同調)するように変更後の調整モード(モード5)に対応する調整モードの報知音が固定の音量値(音量値6)に依存(対応)して音量120%で出力される。なお、音声出力装置9からの演出音の出力は停止した状態となっている。

【1427】

このとき、図112(c)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では、バックライトの輝度が100%の状態を維持し、音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGの表示が継続される。また、操作が有効である十字キー19の上下左右のボタンの発光も継続される。

20

【1428】

図111のT4のタイミングにおいて、切替スイッチ22が操作されてスイッチ位置(目盛り)が「5」に変更されると、統括RAM144にはスイッチ位置「5」に対応する調整モードの情報(モード6)、基準情報(音量調整の可否:可能(可変)、音量値の調整範囲1~5、音量の初期値5、輝度調整の可否:可能(可変)、輝度値の調整範囲1~5、輝度の初期値5)、節電モードの設定(節電モードのOFF)がセットされる。

【1429】

そして、音量値が音量の初期値である「5(音量100%)」にセット(変更)されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5(輝度100%)」にセット(維持)され、音声出力装置9からはフレームの更新タイミングに同期(同調)するように変更後の調整モード(モード6)に対応する調整モードの報知音が固定の音量値(音量値「6」)に依存(対応)して音量120%で出力される。なお、音声出力装置9からの演出音の出力は停止した状態となっている。

30

【1430】

このとき、図112(d)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では、バックライトの輝度が100%の状態を維持し、音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGの表示が継続される。また、操作が有効である十字キー19の上下左右のボタンの発光も継続される。なお、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第1画像表示装置70(メイン液晶)には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されない。

40

【1431】

図111のT5のタイミングにおいて、客待ち状態(客待ち演出の待機中)の開始から客待ち演出の待機時間である60秒が経過すると、客待ち演出の実行を開始するために、音量調整の操作や輝度調整の操作が不能となって十字キー19の操作が無効となる。

【1432】

そして、現在の音量値と統括RAM144にセットされている音量の初期値との比較や現在の輝度値と統括RAM144にセットされている輝度の初期値との比較が行われ、音

50

量値や輝度値をリセットするか否かが判定されるが、ここでは現在の音量値と音量の初期値及び現在の輝度値と輝度の初期値が同じであるため、音量値も輝度値もリセットされない。

【 1 4 3 3 】

このとき、図 1 1 2 (e) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) において所定の客待ち演出表示が開始され、音声出力装置 9 から客待ち演出に対応する演出音が音量値「 5 」に依存 (対応) して出力されることで客待ち演出が実行される。また、操作が無効となった十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯する。

【 1 4 3 4 】

このように、本実施形態では、客待ち演出の待機中に切替スイッチ 2 2 の操作によって調整モード (音量値、輝度値等) が変更された (切り替わった) 場合には、画像表示装置には変更後の調整モードを報知するための報知画像 (例えば、音量値の報知画像、輝度値の報知画像、専用の調整モード報知画像等) が表示されず、変更後の調整モードを報知するための調整モードの報知音が音声出力装置 9 から出力されるので、遊技機 1 の裏面側に設けられる切替スイッチ 2 2 を操作していても、調整モードの報知音によって設定された調整モードを認識させることが可能となる。

10

【 1 4 3 5 】

なお、切替スイッチ 2 2 が操作されて調整モードが変更された (切り替わった) 場合に、客待ち演出の待機中であれば画像表示装置に変更後の調整モードを報知するための報知画像 (例えば、音量値の報知画像、輝度値の報知画像、専用の調整モード報知画像等) を表示し、それ以外 (変動演出中や大当たり演出中等) では画像表示装置に変更後の調整モードを報知するための報知画像を表示しないようにしてもよい。このようにすると、調整モードの報知音を最後まで聞かなくても瞬時に変更後の調整モードを認識させることが可能となる。

20

【 1 4 3 6 】

また、本実施形態では、調整モードの報知音を調整可能な音量値ではなく固定の音量値 (音量値「 6 」) に依存 (対応) する音量 1 2 0 % で音声出力装置 9 から出力するため、例えば、客待ち演出の待機中に演出音が出力されるような場合であっても、調整モードの報知音を聞き漏らすことがなくなり、設定された調整モードを確実に認識させることが可能となる。

30

【 1 4 3 7 】

また、本実施形態では、最後に音量値や輝度値を変化させた操作が十字キー 1 9 の操作ではなく切替スイッチ 2 2 の操作である場合には、客待ち演出の待機中において十字キー 1 9 の未操作の状態が客待ち演出の待機時間 (6 0 秒間) 継続したときに実行される客待ち演出の開始直前に、音量値や輝度値がリセット (再設定) されないので、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図するアピール力 (音量値、輝度値) で客待ち演出を実行することが可能となる。

【 1 4 3 8 】

なお、図 8 3 (b) に示した音量値のリセット処理の変形例の場合には、T 5 のタイミングにおいて、現在の音量値と統括 R A M 1 4 4 にセットされている音量の初期値との比較を行わずに無条件で音量値が音量の初期値にリセット (再設定) され、図 8 7 (b) に示した輝度値のリセット処理の変形例の場合には、T 5 のタイミングにおいて、現在の輝度値と統括 R A M 1 4 4 にセットされている輝度の初期値との比較を行わずに無条件で輝度値が輝度の初期値にリセット (再設定) される。

40

【 1 4 3 9 】

そのため、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図するアピール力 (音量値、輝度値) で客待ち演出が実行することが可能となり、例えば、同一機種 of 調整モードを同一にした場合には、同一機種の間で客待ち演出の遊技者に対するアピール力がまばらになることを防止することが可能となる。

【 1 4 4 0 】

50

なお、音声出力装置 9 からの調整モードの報知音の出力中に客待ち演出が開始される場合には、調整モードの報知音の出力を継続し、音声出力装置 9 からの調整モードの報知音の出力中に第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞に基づき変動演出（特別図柄の変動表示）が開始される場合には、その時点で調整モードの報知音の出力を途中で中止（終了）するか音量 0 % の非可聴音に切り替えて出力するようにしてもよい。

【 1 4 4 1 】

このようにすると、遊技者が遊技を行っていない可能性が高い状況下では調整モードを的確に報知することが可能となる一方で、遊技者が遊技を行っている可能性が高い状況下では調整モードの報知音が遊技を阻害してしまうことがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止できる。

10

【 1 4 4 2 】

また、客待ち演出の待機中に切替スイッチ 2 2 の操作が行われて調整モードが変更された場合には、その時点で客待ち演出の待機時間（60 秒）を再セットするようにしてもよい。このようにすると、調整モードの報知音の出力中に客待ち演出が開始されてしまい、客待ち演出の演出音によって調整モードの報知音が聞き取り難くなったり、調整モードの報知音が客待ち演出の演出音を阻害したりすることがなくなる。

【 1 4 4 3 】

なお、客待ち演出の待機中において、音声出力装置 9 から客待ち演出の待機中に対応する演出音を出力するようにしてもよい。このようにすると、画像表示装置で変動演出が実行されていない状態で遊技者が遊技をしている場合に、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

20

【 1 4 4 4 】

（客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の具体例）

図 1 1 3 及び図 1 1 4 を用いて、客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【 1 4 4 5 】

具体的には、図 1 1 3 は、客待ち演出の待機中に音量値が変更される場合のタイミングチャートであり、図 1 1 4 (a) は、図 1 1 3 の T 1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 4 (b) は、図 1 1 3 の T 2 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 4 (c) は、図 1 1 3 の T 4 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 4 (d) は、図 1 1 3 の T 5 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 4 (e) は、図 1 1 3 の T 6 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例である。

30

【 1 4 4 6 】

図 1 1 3 の T 0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置（目盛り）が「 2 」となっており、統括 R A M 1 4 4 にはスイッチ位置「 2 」に対応する調整モードの情報（モード 3）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 2、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1 ~ 5、輝度の初期値 3）、節電モードの設定（節電モードの O F F）がセットされている。

【 1 4 4 7 】

また、音量値が音量の初期値と同一の「 2（音量 40 %）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「 3（輝度 80 %）」に設定されている。この時点において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）であり、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 1 9 の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となっている。

40

【 1 4 4 8 】

このとき、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）の画面下部には音量調整画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G が表示され、操作が有効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【 1 4 4 9 】

図 1 1 3 の T 1 のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ 1 9 a の右ボタン検出センサが O N して右ボタンの操作を検出すると、十字キー 1 9 の上下のボタンが無効となっ

50

て音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

【1450】

このとき、図114(a)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「2」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が無効となった十字キー19の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。

【1451】

図113のT2のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ19aの右ボタン検出センサがONして右ボタンの操作を検出すると、音量値が1加算されて「3」となり、音声出力装置9からは音量値「3」に対応する音量の報知音「ミ」が音量値「3」に依存（対応）して音量60%で出力される。

10

【1452】

このとき、図114(b)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面下部には変更後の音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ミ」は音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【1453】

図113のT3のタイミングからT4のタイミングまでの間において、切替スイッチ22が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「2」から「7」に変更されると、最終的に統括RAM144にはスイッチ位置「7」に対応する調整モードの情報（モード8）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲1～5、音量の初期値4、輝度調整の可否：不能（固定）の輝度値の調整範囲「-」、輝度の初期値5）、節電モードの設定（節電モードのON）がセットされる。

20

【1454】

そして、音量値が音量の初期値である「4（音量80%）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5（輝度100%）」にセット（変更）されるが、現在が音量調整中であるため音声出力装置9からは変更後の調整モード（モード4）に対応する調整モードの報知音が出力されない。

【1455】

このとき、図113(c)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）では、バックライトの輝度が100%となって2段階明るくなるが、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面下部に表示されている音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが変更後の調整モードの音量の初期値である音量値「4」を示す音量値の報知画像OGに変化する（更新される）ことはない。また、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。

30

【1456】

図113のT5のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ19aの右ボタン検出センサがONして右ボタンの操作を検出すると、音量値が1加算されて「5」となり、音声出力装置9からは音量値「5」に対応する音量の報知音「ソ」が音量値「5」に依存（対応）して音量100%で出力される。

40

【1457】

このとき、図114(d)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面下部には調整モードの変更（切り替え）と今回の音量値の変更を加味した変更後の音量値「5」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ソ」は音量値「5」を示す音量値の報知画像OGが表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【1458】

図113のT6のタイミングにおいて、T5のタイミングの右ボタンの操作から操作間

50

隔の監視時間である3秒が経過すると、音量調整が可能な期間（音量調整中）が終了して音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー19の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【1459】

このとき、図114(e)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面下部には音量値の報知画像OGに代えて音量調整画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【1460】

このように、本実施形態では、音量値の報知画像OGが表示されている期間を音量調整が可能な期間に設定しており、音量値の報知画像OGが表示されている期間において十字キー19を用いた音量調整が可能となっているため、音量値の報知画像OGによって遊技者が現在の音量値を確認しながら好みの音量値を設定することができ、遊技者に親かな音量調整の機能とすることが可能となる。

10

【1461】

なお、輝度調整についても同様で、輝度値の報知画像KGが表示されている期間を輝度調整が可能な期間に設定しており、輝度値の報知画像KGが表示されている期間において十字キー19を用いた輝度調整が可能となっているため、輝度値の報知画像KGによって遊技者が現在の輝度値を確認しながら好みの輝度値を設定することができ、遊技者に親かな輝度調整の機能とすることが可能となる。

20

【1462】

また、本実施形態では、音量調整が可能な期間、つまり、音量調整中において、切替スイッチ22のスイッチ位置が変化すると調整モード、基準情報、節電モードの設定が変更されるが、画像表示装置に表示されている音量値の報知画像が変更後の調整モードに応じてセットされる音量値に対応する音量値の報知画像に変化する（更新される）ことはないため、遊技者が音量調整を行っているときに切替スイッチ22のスイッチ位置が変化したとしても、遊技者が不審に感じてしまうことを防止することが可能となる。

【1463】

なお、輝度調整についても同様で、輝度調整が可能な期間、つまり、輝度調整中において、切替スイッチ22のスイッチ位置が変化すると、調整モード、基準情報、節電モードの設定が変更されるが、画像表示装置に表示されている輝度値の報知画像が変更後の調整モードに応じてセットされる輝度値に対応する輝度値の報知画像に変化する（更新される）ことはないため、遊技者が輝度調整を行っているときに切替スイッチ22のスイッチ位置が変化して調整モードが変更されたとしても、遊技者が不審に感じてしまうことを防止することが可能となる。

30

【1464】

また、本実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態となる音量調整中において、切替スイッチ22のスイッチ位置が変化することで音量値が変更された後に、十字キー19の操作によって音量値を変化させると、画像表示装置に表示されている未更新の音量値の報知画像が変更後の音量値に対応する正しい音量値の報知画像に更新されるため、遊技者が認識している音量値と実際にセットされている音量値のズレを解消することが可能となる。

40

【1465】

なお、輝度値の報知画像が表示された状態となる輝度調整中についても、切替スイッチ22のスイッチ位置が変化することで輝度値が変更された後に、十字キー19の操作によって輝度値を変化させると、画像表示装置に表示されている誤った輝度値の報知画像が変更後の輝度値に対応する正しい輝度値の報知画像に変更されるため、遊技者が認識している輝度値と実際にセットされている輝度値のズレを解消することが可能となる。

【1466】

また、本実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態となる音量調整中において

50

、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置が変化することで音量値が変化し、その後十字キー 1 9 の操作が行われずに音量値の報知画像が非表示となった場合は、次の音量調整の開始操作時に変更後の音量値に対応する正しい音量値の報知画像が表示されるため、この時点で遊技者が認識している音量値と実際にセットされている音量値のズレを解消することが可能となる。

【 1 4 6 7 】

なお、輝度値の報知画像が表示された状態となる輝度調整中についても、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置が変化することで音量値が変化し、その後十字キー 1 9 の操作が行われずに音量値の報知画像が非表示となった場合は、次の音量調整の開始操作時に変更後の音量値に対応する正しい音量値の報知画像が表示されるため、この時点で遊技者が認識している音量値と実際にセットされている音量値のズレを解消することが可能となる。

10

【 1 4 6 8 】

また、本実施形態では、十字キー 1 9 を用いた音量調整において音量値が変更される毎に変更後の音量値に依存（対応）する音量且つ変更後の音量値に対応する音程（音階）で音量の報知音が音声出力装置 9 から出力されるため、音量値を連続で増加又は減少させた場合に音量の報知音の音程が徐々に変化するため、音量値の変化を即座に把握することが可能となり、遊技者に親切な報知とすることが可能となる。

【 1 4 6 9 】

なお、客待ち状態への移行から固定的に設定された所定時間が経過したことによって客待ち演出が開始されるように設定した場合に、音声出力装置 9 からの音量の報知音の出力中に客待ち演出が開始される場合には、音量の報知音の出力を継続し、音声出力装置 9 からの音量の報知音の出力中に変動演出が開始される場合には、音量の報知音の出力を途中で中止（終了）するか音量 0 % で出力するようにしてもよい。

20

【 1 4 7 0 】

このようにすると、遊技者が遊技を行っていない可能性が高い状況下では音量（値）を的確に報知することが可能となる一方で、遊技者が遊技を行っている可能性が高い状況下では音量の報知音が遊技を阻害してしまうことがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止できる。

【 1 4 7 1 】

（客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の具体例）

30

図 1 1 5 及び図 1 1 6 を用いて、図 7 3 に示したモード切替処理の変形例において、客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【 1 4 7 2 】

具体的には、図 1 1 5 は、客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合のタイミングチャートであり、図 1 1 6 (a) は、図 1 1 5 の T 1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 6 (b) は、図 1 1 5 の T 2 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 6 (c) は、図 1 1 5 の T 3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 6 (d) は、図 1 1 5 の T 4 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 6 (e) は、図 1 1 5 の T 5 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例である。

40

【 1 4 7 3 】

図 1 1 5 の T 0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置（目盛り）が「 9 」となっており、統括 R A M 1 4 4 にはスイッチ位置「 9 」に対応する調整モードの情報（モード 1 0 ）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 2、輝度調整の可否：不能（固定）の輝度値の調整範囲「 - 」、輝度の初期値 5）、節電モードの設定（節電モードの ON）がセットされている。

【 1 4 7 4 】

また、音量値が音量の初期値と同一の「 2（音量 4 0 %）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「 5（輝度 1 0 0 %）」に設定されている。この時点において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）であり、音量調整の操作のために十字キー 1 9 の

50

左右のボタンの操作が有効な有効期間となっている。

【1475】

このとき、第1画像表示装置70(メイン液晶)の画面下部に音量調整の案内画像OAGは表示されるが輝度調整の案内画像KAGは表示されず、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンが発光(点灯)した状態となり、操作が無効となっている十字キー19の上下のボタンは消灯した状態となっている。

【1476】

図115のT1のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ19aの左ボタン検出センサがONして左ボタンの操作を検出すると、音量調整が可能な期間(音量調整中)に移行する。

【1477】

このとき、図116(a)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)の画面下部には現在の音量値「2」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。

【1478】

図115のT2のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ19aの右ボタン検出センサがONして右ボタンの操作を検出すると、音量値が1加算されて「3」となり、音声出力装置9からは音量値「3」に対応する音量の報知音「ミ」が音量値「3」に依存(対応)して音量60%で出力される。

【1479】

このとき、図116(b)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)の画面下部には変更後の音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ミ」は音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが表示されるフレームの更新タイミングに同期(同調)して出力が開始される。

【1480】

図115のT3のタイミングにおいて、切替スイッチ22が操作されてスイッチ位置(目盛り)が「9」から「A」に変更されると、統括RAM144にはスイッチ位置「A」に対応する調整モードの情報(モード11)、基準情報(音量調整の可否:可能(可変)、音量値の調整範囲1~5、音量の初期値1、輝度調整の可否:不能(固定)の輝度値の調整範囲「-」、輝度の初期値5)、節電モードの設定(節電モードのON)がセットされる。

【1481】

そして、音量値が音量の初期値である「1(音量20%)」にセット(変更)されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5(輝度100%)」にセット(維持)されるが、音量調整中であるため音声出力装置9からは変更後の調整モード(モード11)に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【1482】

このとき、図116(c)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では、バックライトの輝度が100%の状態を維持し、画面下部には変更後の音量値「1」を示す音量値の報知画像OGが表示される。また、操作が有効である十字キー19の上下左右のボタンの発光も継続される。

【1483】

図115のT4のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ19aの右ボタン検出センサがONして右ボタンの操作を検出すると、音量値が1加算されて「2」となり、音声出力装置9からは音量値「2」に対応する音量の報知音「レ」が音量値「2」に依存(対応)して音量40%で出力される。

【1484】

このとき、図116(d)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)の画面下部には変更後の音量値「2」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が有効とな

10

20

30

40

50

っている十字キー 19 の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「レ」は音量値「2」を示す音量値の報知画像 O G が表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【1485】

図 115 の T5 のタイミングにおいて、切替スイッチ 22 が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「A」から「B」に変更されると、統括 RAM 144 にはスイッチ位置「B」に対応する調整モードの情報（モード 12）、基準情報（音量調整の可否：不能（固定）の音量値の調整範囲「-」、音量の初期値 2、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1～5、輝度の初期値 5）、節電モードの設定（節電モードの OFF）がセットされる。

10

【1486】

そして、音量値が音量の初期値である「2（音量 40%）」にセット（維持）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5（輝度 100%）」にセット（維持）され、音量調整が可能な期間（音量調整中）が終了する。なお、音量調整が可能な期間（音量調整中）が終了するが、直前の状態が音量調整中であったため音声出力装置 9 からは変更後の調整モード（モード 11）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【1487】

このとき、図 116（e）に示すように、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）では、バックライトの輝度が 100% の状態を維持し、画面下部に音量値の報知画像 O G に代えて輝度調整の案内画像 K A G が表示される。また、操作が無効となった十字キー 19 の左右のボタンが消灯した状態となり、操作が有効となった十字キー 19 の上下のボタンが発光（点灯）した状態となる。

20

【1488】

なお、切替スイッチ 22 の操作によって音量調整が固定となって音量調整中が解除された時点で、音声出力装置 9 から変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音を出力するようにしてもよい。

【1489】

このように、本実施形態では、十字キー 19 を用いた音量調整中に切替スイッチ 22 の操作があって調整モードが変更されたとしても、調整モードの報知音が出力されないので、調整モードの報知音によって遊技者が驚いてしまったり、不正な操作（遠隔操作等）があったのではと猜疑心を抱いてしまったりすることを抑制することが可能となる。

30

【1490】

なお、輝度調整中についても同様で、十字キー 19 を用いた輝度調整中に切替スイッチ 22 の操作があって調整モードが変化したとしても、調整モードの報知音が出力されないため、調整モードの報知音によって遊技者が驚いてしまったり、不正な操作があったのではと猜疑心を抱いてしまったりすることを抑制することが可能となる。

【1491】

また、本実施形態では、十字キー 19 を用いた音量調整中に切替スイッチ 22 の操作があって調整モードが変更されると、音量値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値に変更（リセット）されるが、この場合には音量の報知音が出力されないため、十字キー 19 を操作していないにも拘らず音量の報知音が出力されて遊技者が驚いてしまったり、不正な操作（遠隔操作等）があったのではと猜疑心を抱いてしまったりすることを抑制することが可能となる。

40

【1492】

また、本実施形態では、十字キー 19 を用いた音量調整中に切替スイッチ 22 の操作があって調整モードが変更されて、音量値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値に変更（リセット）された場合に、画像表示装置に表示されている音量値の報知画像が変更後の音量値に対応するものに変化するため、遊技者が切替スイッチ 22 を操作されたことが分からなくても、実際にセットされている音量値を把握することが可能となる。

【1493】

50

なお、輝度調整中についても同様で、十字キー 19 を用いた輝度調整中に切替スイッチ 22 の操作があって調整モードが変更されると、輝度値が変更後の調整モードに対応する輝度の初期値に変更（リセット）されるが、この場合には画像表示装置に表示されている輝度値の報知画像が変化後の輝度値に対応するものに変化するため、遊技者が切替スイッチ 22 を操作されたことが分からなくても、実際にセットされている輝度値を把握することが可能となる。

【1494】

また、本実施形態では、音量調整の可否が可変の調整モードにおける音量調整中に切替スイッチ 22 が操作されて音量調整の可否が不能（固定）の調整モードに変更された（切り替わった）場合には、画像表示装置に表示されていた音量値の報知画像が非表示となるため、遊技者や遊技店員に音量調整が不能な状態になったことを認識させる（報知する）ことが可能となる。

10

【1495】

なお、輝度調整中についても同様で、輝度調整の可否が可変の調整モードにおける輝度調整中に切替スイッチ 22 が操作されて輝度調整の可否が不能（固定）の調整モードに変更された（切り替わった）場合には、画像表示装置に表示されていた輝度値の報知画像が非表示となるため、遊技者や遊技店員に輝度調整ができない状態になったことを認識させる（報知する）ことが可能となる。

【1496】

なお、十字キー 19 の操作に基づいて変更された音量値に対応する音量の報知音の出力中に切替スイッチ 22 の操作に基づいて調整モードが変更されて音量値が変化した場合には、音量の報知音の出力を途中で終了するようにしてもよい。また、調整モードが変更されても音量値が変化しない場合には音量の報知音の出力を途中で終了しないようにするとよい。

20

【1497】

（客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合の具体例）

図 1 1 7 及び図 1 1 8 を用いて、客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合の具体例について説明する。

【1498】

具体的には、図 1 1 7 は、客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合のタイミングチャートであり、図 1 1 8 (a) は、図 1 1 7 の T 1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 8 (b) は、図 1 1 7 の T 2 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 8 (c) は、図 1 1 7 の T 3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 8 (d) は、図 1 1 7 の T 4 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 1 8 (e) は、図 1 1 7 の T 5 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例である。

30

【1499】

図 1 1 7 の T 0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 22 のスイッチ位置（目盛り）が「5」となっており、統括 RAM 1 4 4 にはスイッチ位置「5」に対応する調整モードの情報（モード 6）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 5、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1 ~ 5、輝度の初期値 5）、節電モードの設定（節電モードの OFF）がセットされている。

40

【1500】

また、音量値が「2（音量 40%）」に設定されるとともに、輝度値が「3（輝度 80%）」に設定されている。このとき、輝度 80% でバックライトが発光している画像表示装置では変動演出が実行されており、音声出力装置 9 からは変動演出の演出音が音量 40% で出力されている。

【1501】

図 1 1 7 の T 1 のタイミングにおいて、画像表示装置で実行されていた変動演出が終了

50

すると、客待ち状態（客待ち演出の待機中）に移行するのに伴い、音声出力装置 9 からの演出音の出力が停止され、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 19 の操作が有効となる有効期間が開始される。

【1502】

このとき、図 118 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の画面下部には音量調整の案内画像 OAG 及び輝度調整の案内画像 KAG が表示され、操作が有効となった十字キー 19 の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【1503】

図 117 の T2 のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ 19a の左ボタン検出センサが ON して左ボタンの操作を検出すると、十字キー 19 の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

10

【1504】

このとき、図 118 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「2」を示す音量値の報知画像 OG が表示され、操作が無効となった十字キー 19 の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー 19 の左右のボタンの発光が継続される。

【1505】

図 117 の T3 のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ 19a の左ボタン検出センサが ON して左ボタンの操作を検出すると、音量値が 1 減算されて「1」となり、音声出力装置 9 からは音量値「1」に対応する音量の報知音「ド」が音量値「1」に依存（対応）して音量 20% で出力される。

20

【1506】

このとき、図 118 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の画面下部には変更後の音量値「1」を示す音量値の報知画像 OG が表示され、操作が有効となっている十字キー 19 の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ド」は音量値「1」を示す音量値の報知画像 OG が表示されるフレームの更新タイミングに同調（同期）して出力が開始される。

【1507】

図 117 の T4 のタイミングにおいて、T3 のタイミングの左ボタンの操作から操作間隔の監視時間である 3 秒が経過すると、音量調整が可能な期間（音量調整中）が終了して音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 19 の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

30

【1508】

このとき、図 118 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の画面下部には音量値の報知画像 OG に代えて音量調整の案内画像 OAG 及び輝度調整の案内画像 KAG が表示され、操作が有効となっている十字キー 19 の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【1509】

図 117 の T5 のタイミングにおいて、T4 のタイミングから客待ち演出の待機時間である 60 秒が経過すると、客待ち演出の実行を開始するために、音量調整の操作や輝度調整の操作が不能となって十字キー 19 の操作が無効となる。

40

【1510】

そして、現在の音量値「1」が統括 RAM 144 にセットされている音量の初期値「5」よりも小さいため、統括 RAM 144 にセットされている音量値「1」が音量の初期値「5」にリセットされ、現在の輝度値「3」が統括 RAM 144 にセットされている輝度の初期値「5」よりも小さいため、統括 RAM 144 にセットされている輝度値「3」が輝度の初期値「5」にリセット（再設定）される。

【1511】

このとき、図 118 (e) に示すように、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）において所定の客待ち演出表示が開始され、音声出力装置 9 から客待ち演出に対応する演出音が

50

音量値「5」に依存（対応）して出力されることで客待ち演出が実行される。また、操作が無効となった十字キー19の上下左右のボタンが消灯する。

【1512】

このように、本実施形態では、最後に音量値を変化させた操作が十字キー19の操作である場合には、客待ち演出の待機中において十字キー19の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（63秒間）継続した客待ち演出の開始直前に、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも小さい場合には音量値が音量の初期値にリセット（再設定）され、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも小さくない場合には音量値が音量の初期値にリセット（再設定）されない。

【1513】

そのため、客待ち演出中において調整モードを設定した遊技店側が意図する音量値以上の音量値により客待ち演出の演出音（BGM、SE等の遊技音）が出力されることになり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制したり、遊技者の音量調整の結果を受けて客待ち演出のアピール力を向上させたりすることが可能となる。

【1514】

なお、輝度調整の場合も同様で、最後に輝度値を変化させた操作が十字キー19の操作である場合には、客待ち演出の待機中において十字キー19の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（60秒間）継続した客待ち演出の開始直前に、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも小さい場合には輝度値が輝度の初期値にリセット（再設定）され、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも小さくない場合には輝度値が輝度の初期値にリセット（再設定）されない。

【1515】

そのため、客待ち演出中において調整モードを設定した遊技店側が意図する輝度値以上の輝度値により画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）が発光することになり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制したり、遊技者の音量調整の結果を受けて客待ち演出のアピール力を向上させたりすることが可能となる。

【1516】

なお、客待ち演出の待機時間が経過するよりも以前の時点（例えば、客待ち演出が開始される10秒前）、若しくは、客待ち演出の待機時間が経過した後の時点（例えば、客待ち演出が開始してから10秒後）で音量値を音量の初期値にリセット（再設定）し、輝度値を輝度の初期値にリセット（再設定）するようにしてもよい。また、音量値を音量の初期値にリセットするタイミングと輝度値を輝度の初期値にリセットするタイミングを異ならせてもよい。

【1517】

また、本実施形態では、変動演出が実行されていない客待ち状態が十字キー19の操作によって音量値や輝度値を調整可能な調整の可能期間（客待ち演出の待機中）と、十字キー19の操作によって音量値や輝度値を調整不能な調整の不能期間（客待ち演出中）とに区分けされている。

【1518】

そのため、客待ち演出中に音量調整や輝度調整が行われることで客待ち演出が阻害されることがなくなり、客待ち演出の遊技者へのアピール力（訴求力）が低下することを抑制することが可能となる。

【1519】

なお、客待ち状態中の客待ち演出の待機中に調整の可能期間と調整の不能期間を設定してもよいし、客待ち演出中に調整の可能期間と調整の不能期間を設定するようにしてもよい。例えば、客待ち演出の待機中であれば、普図の変動表示中に画像表示装置で普図の変動表示の結果を報知（示唆）する普図ルーレット演出が実行されていない期間を調整の可能期間とし、普図ルーレット演出が実行されている期間を調整の不能期間とし、客待ち演出中であれば遊技機1のメーカー名や機種名に係る演出を行っていない期間を調整の可能

10

20

30

40

50

期間とし、遊技機 1 のメーカー名や機種名に係る演出を行っている期間を調整の不能期間にするなどである。

【 1 5 2 0 】

また、客待ち演出中に切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合には、変更後の調整モードに応じてセット（維持 / 変更）される音量値に依存（対応）する音量で音声出力装置 9 から客待ち演出に対応する演出音が出力され、変更後の調整モードに応じてセット（維持 / 変更）される輝度値に依存（対応）する輝度で画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 4）のランプ（LED）が発光するようになる。

【 1 5 2 1 】

なお、図 8 3（b）に示した音量値のリセット処理の変形例の場合には、T 5 のタイミングにおいて、現在の音量値と統括 RAM 1 4 4 にセットされている音量の初期値との比較を行わずに無条件で音量値が音量の初期値にリセット（再設定）され、図 8 7（b）に示した輝度値のリセット処理の変形例の場合には、T 5 のタイミングにおいて、現在の輝度値と統括 RAM 1 4 4 にセットされている輝度の初期値との比較を行わずに無条件に輝度値が輝度の初期値にリセット（再設定）される。

【 1 5 2 2 】

そのため、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図するアピール力（音量値、輝度値）で客待ち演出が実行することが可能となり、例えば、同一機種の調整モードを同一にした場合には、同一機種の間で客待ち演出の遊技者に対するアピール力がまばらになることを防止することが可能となる。

【 1 5 2 3 】

（客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電が発生する場合の具体例）

図 1 1 9 及び図 1 2 0 を用いて、客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電が発生する場合の具体例について説明する。

【 1 5 2 4 】

具体的には、図 1 1 9 は、客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電（電源断）が発生する場合のタイミングチャートであり、図 1 2 0（a）は、図 1 1 9 の T 1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 2 0（b）は、図 1 1 9 の T 2 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 2 0（c）は、図 1 1 9 の T 3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 2 0（d）は、図 1 1 9 の T 5 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 2 0（e）は、図 1 1 9 の T 6 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例である。

【 1 5 2 5 】

図 1 1 9 の T 0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置（目盛り）が「2」となっており、統括 RAM 1 4 4 にはスイッチ位置「2」に対応する調整モードの情報（モード 3）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 2、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1 ~ 5、輝度の初期値 3）、節電モードの設定（節電モードの OFF）がセットされている。

【 1 5 2 6 】

また、音量値が音量の初期値と同一の「2（音量 4 0 %）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「3（輝度 8 0 %）」に設定されている。この時点において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）であり、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 1 9 の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となっている。

【 1 5 2 7 】

このとき、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）の画面下部には音量調整の案内画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G が表示され、操作が有効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【 1 5 2 8 】

図 1 1 9 の T 1 のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ 1 9 a の右ボタン検出セ

10

20

30

40

50

ンサがONして右ボタンの操作を検出すると、十字キー19の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

【1529】

このとき、図120(a)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「2」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が無効となった十字キー19の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。

【1530】

図119のT2のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ19aの右ボタン検出センサがONして右ボタンの操作を検出すると、音量値が1加算されて「3」となり、音声出力装置9からは音量値「3」に対応する音量の報知音「ミ」が音量値「3」に依存（対応）して音量60%で出力される。

10

【1531】

このとき、図120(b)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）の画面下部には変更後の音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ミ」は音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【1532】

図119のT3のタイミングにおいて、遊技機1への電源供給がOFFとなって停電が発生すると、電源基板160からバックアップ電源の供給を受けていない統括RAM144が記憶内容を保持できない状態となり、調整モードの情報、基準情報、節電モードの設定、音量値、輝度値等が消失した（クリアされた）状態となる（不定な値となる場合もある）。

20

【1533】

このとき、図120(c)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）のバックライトが消灯して画面には何も表示されない状態となり、十字キー19の左右のボタンが消灯した状態となる。図示していないが第2画像表示装置71（サブ液晶）についてもバックライトが消灯して画面には何も表示されない状態となる。

【1534】

図119のT4のタイミングにおいて、遊技機1への電源供給がONとなって停電（電源断）から復旧（復電）すると、切替スイッチ22のスイッチ位置が参照され、統括RAM144にはスイッチ位置「2」に対応する調整モードの情報（モード3）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲1～5、音量の初期値2、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲1～5、輝度の初期値3）、節電モードの設定（節電モードのOFF）がセット（再設定）される。

30

【1535】

また、音量値が音量の初期値と同一の「2（音量40%）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「3（輝度80%）」に設定される。このとき、第1画像表示装置70（メイン液晶）や第2画像表示装置71（サブ液晶）には、電源ON時の初期画面であるカラーバーが表示された状態となる。

40

【1536】

図119のT5のタイミングにおいて、主制御基板110から送信された電源復旧指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、電源復旧の報知を行う期間に移行して音量値が一時的に「0（ミュート）」にセットされるとともに、輝度値が一時的に「5（100%）」にセットされ、音声出力装置9からは電源復旧の報知音が不能（固定）の音量値（音量値「6」）に依存（対応）して音量120%で出力される。なお、この時点では演出音は出力されないため、音量値を「0（ミュート）」にしなくてもよい。

【1537】

このとき、図120(d)に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）では、

50

バックライトが輝度100%で発光し、電源復旧の報知画像（ゲージ画像G2、文字画像G3）が表示された状態となり、十字キー19の上下左右のボタンは消灯した状態を維持する。

【1538】

図119のT6のタイミングにおいて、電源復旧の報知開始から報知時間である30秒が経過して電源復旧の報知期間が終了すると、音声出力装置9からの電源復旧の報知音の出力が停止され、音量値が電源復旧の報知前の「2」に復帰するとともに、輝度値が電源復旧の報知前の「3」に復帰し、客待ち演出の待機中となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー19の操作が有効となる有効期間が開始される。

【1539】

このとき、図120（e）に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）は客待ち演出の待機中の画面となり、画面下部には音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGが表示され、操作が有効となった十字キー19の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【1540】

このように、本実施形態では、音量調整中に音量値が音量の初期値から変更された後に遊技機1への電源供給が停止（電源断、停電）し、その後に遊技機1への電源供給が再開された場合には、音量値として切替スイッチ22のスイッチ位置に応じて設定される調整モードに対応する音量の初期値がセット（再設定）される。つまり、電源断の前後で切替スイッチ22のスイッチ位置が変化していない場合には、音量値が電源断前の音量の初期値にリセット（再設定）されるようになっている。

【1541】

そのため、遊技機1への電源供給を停止して遊技店の営業日が変わった場合に、遊技店側が設定した調整モード（切替スイッチ22のスイッチ位置）に対応する音量値に復帰することになり、営業日毎に音量値を遊技店が意図する音量値に変更するといった手間が省けて遊技店員の作業負担を軽減することが可能となる。

【1542】

なお、電源断の前後で切替スイッチ22のスイッチ位置が変化している場合には、遊技機1への電源供給が再開されると、音量値として切替スイッチ22のスイッチ位置に応じて設定される調整モードに対応する音量の初期値が新たにセットされるため、電源断の前後でセットされる音量値が変化することになる。

【1543】

また、輝度値についても同様で、輝度調整中に輝度値が輝度の初期値から変更された後に遊技機1への電源供給が停止（電源断、停電）し、その後に遊技機1への電源供給が再開された場合には、輝度値として切替スイッチ22のスイッチ位置に応じて設定される調整モードに対応する輝度の初期値がセットされる。つまり、電源断の前後で切替スイッチ22のスイッチ位置が変化していない場合には、輝度値が電源断前の輝度の初期値にリセット（再設定）されるようになっている。

【1544】

そのため、遊技機1への電源供給を停止して遊技店の営業日が変わった場合に、遊技店側が設定した調整モード（切替スイッチ22のスイッチ位置）に対応する輝度値に復帰することになり、営業日毎に輝度値を遊技店が意図する輝度値に変更するといった手間が省けて遊技店員の作業負担を軽減することが可能となる。

【1545】

なお、電源断の前後で切替スイッチ22のスイッチ位置が変化している場合には、遊技機1への電源供給が再開されると、輝度値として切替スイッチ22のスイッチ位置に応じて設定される調整モードに対応する輝度の初期値が新たにセットされるため、電源断の前後でセットされる輝度値が変化することになる。

【1546】

また、本実施形態では、電源復旧等の重要な事象の発生時に重要な事象の発生を報知す

10

20

30

40

50

る発生事象の報知音を、遊技者によって調整可能な音量値ではなく、予め設定された固定の音量値（音量値「6」）に依存（対応）して音量120%で音声出力装置9から出力するので、遊技店にとって遊技機1のセキュリティーを脅かす可能性がある重要な事象の発生を遊技店員に確実に認識させることが可能となる。

【1547】

なお、ここでは音量調整中からの停電復旧時についての説明をしたが、音量調整中からのメインRAM110cの初期化を伴う電源投入時についても基本的な流れは同一となっているため、電源復旧の部分を電源投入に読み替えればよい。

【1548】

また、本実施形態では、電源復旧報知や電源投入報知等の重要な事象の報知中は、音量値や輝度値の調整が可能となる調整の可能期間となっていないため、音量調整の案内画像OAG、輝度調整の案内画像KAG、音量値の報知画像OG、輝度値の報知画像KG等が表示されることはなく、十字キー19を用いた音量値や輝度値の変更が不能となっている。

10

【1549】

そのため、音量調整の案内画像OAG、輝度調整の案内画像KAG、音量値の報知画像OG、輝度値の報知画像KG等が表示されることで、画像表示装置に表示される電源復旧の報知画像や電源投入の報知画像などの視認が阻害されてしまい、遊技店員が重要な事象の発生や重要な事象の種類が把握できなくなるような不都合を回避することが可能となる。

20

【1550】

（変動演出中に調整モードが変更される場合の具体例）

図121及び図122を用いて、変動演出中に調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【1551】

具体的には、図121は、変動演出中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートであり、図122(a)は、図121のT1のタイミングにおける遊技機1の動作例であり、図122(b)は、図121のT2のタイミングにおける遊技機1の動作例であり、図122(c)は、図121のT4のタイミングにおける遊技機1の動作例であり、図122(d)は、図121のT5のタイミングにおける遊技機1の動作例であり、図122(e)は、図121のT6のタイミングにおける遊技機1の動作例である。

30

【1552】

図121のT0のタイミングにおいて、切替スイッチ22のスイッチ位置（目盛り）が「2」となっており、統括RAM144にはスイッチ位置「2」に対応する調整モードの情報（モード3）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲1～5、音量の初期値2、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲1～5、輝度の初期値3）、節電モードの設定（節電モードのOFF）がセットされている。

【1553】

また、音量値が音量の初期値と同一の「2（音量40%）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「3（輝度80%）」に設定されている。また、この時点で客待ち演出の待機中となっており、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー19の操作が有効となる有効期間となっている。

40

【1554】

このとき、輝度80%でバックライトが発光している画像表示装置では客待ち演出の待機中の画面が表示され、画面下部には音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【1555】

図121のT1のタイミングにおいて、第1始動口検出スイッチ45aがONとなって第1特別図柄表示器60で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄

50

70aの変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行し、音声出力装置9からは音量値「2」に依存(対応)する音量40%で変動演出の演出音の出力が開始される。また、演出図柄の加速変動中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー19の操作が有効となる有効期間が終了する。

【1556】

このとき、図122(a)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では画面下部に表示されていた音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGが非表示となり、演出図柄70aが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となった十字キー19の上下左右のボタンが消灯する。

【1557】

図121のT2のタイミングにおいて、切替スイッチ22が操作されてスイッチ位置(目盛り)が「3」に変更されると、統括RAM144にはスイッチ位置「3」に対応する調整モードの情報(モード4)、基準情報(音量調整の可否:可能(可変)、音量値の調整範囲1~5、音量の初期値3、輝度調整の可否:可能(可変)、輝度値の調整範囲1~5、輝度の初期値5)、節電モードの設定(節電モードのOFF)がセットされる。

【1558】

そして、音量値が音量の初期値である「3(音量60%)」にセット(変更)されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5(輝度100%)」にセット(変更)され、音声出力装置9からは変更後の音量値「3」に依存(対応)する音量60%で変動演出の演出音が出力される。ただし、現在が変動演出中であるため音声出力装置9からは変更後の調整モード(モード4)に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【1559】

このとき、図122(b)に示すように、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第1画像表示装置70(メイン液晶)には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄70aの変動表示(演出図柄加速変動中)が継続される。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【1560】

図121のT3のタイミングにおいて、演出図柄70aの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄70aが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い調整の可能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー19の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【1561】

このとき、変動演出中であるため第1画像表示装置70(メイン液晶)の画面下部に音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGが表示されることはないが、操作が有効となっている十字キー19の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【1562】

図121のT4のタイミングにおいて、切替スイッチ22が操作されてスイッチ位置(目盛り)が「4」に変更されると、統括RAM144にはスイッチ位置「4」に対応する調整モードの情報(モード5)、基準情報(音量調整の可否:可能(可変)、音量値の調整範囲1~5、音量の初期値4、輝度調整の可否:可能(可変)、輝度値の調整範囲1~5、輝度の初期値5)、節電モードの設定(節電モードのOFF)がセットされる。

【1563】

そして、音量値が音量の初期値である「4(音量80%)」にセット(変更)されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5(輝度100%)」にセット(維持)され、音声出力装置9からは変更後の音量値「4」に依存(対応)する音量80%で変動演出の演出音が出力される。ただし、変動演出中であるため音声出力装置9からは変更後の調整モード(モード5)に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【1564】

このとき、図122(c)に示すように、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの

10

20

30

40

50

変更によるものであるため、第1画像表示装置70(メイン液晶)には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄70aの変動表示(演出図柄加速変動中)が継続され、大当たりとなる期待度を示唆(予告)するセリフ予告に対応する予告画像が表示されるとともに、セリフ予告に対応する予告音声が出力される。また、操作が有効となっている十字キー19の上下左右のボタンの発光が継続される。

【1565】

図121のT5のタイミングにおいて、演出図柄70aが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄70aの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行し、これに伴い調整の不能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー19の上下左右のボタンの操作が有効となる有効期間が終了する。

10

【1566】

このとき、図122(d)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では表示されていたセリフ予告画像が非表示となり、演出図柄70aの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄70aの種類を認識可能となる。また、操作が無効となった十字キー19の上下左右のボタンが消灯する。

【1567】

図121のT6のタイミングにおいて、切替スイッチ22が操作されてスイッチ位置(目盛り)が「5」に変更されると、統括RAM144にはスイッチ位置「5」に対応する調整モードの情報(モード6)、基準情報(音量調整の可否:可能(可変)、音量値の調整範囲1~5、音量の初期値5、輝度調整の可否:可能(可変)、輝度値の調整範囲1~5、輝度の初期値5)、節電モードの設定(節電モードのOFF)がセットされる。

20

【1568】

そして、音量値が音量の初期値である「5(音量100%)」にセット(変更)されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5(輝度100%)」にセット(維持)され、音声出力装置9からは変更後の音量値「5」に依存(対応)する音量100%で変動演出の演出音が出力される。ただし、変動演出中であるため音声出力装置9からは変更後の調整モード(モード6)に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【1569】

このとき、図122(e)に示すように、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第1画像表示装置70(メイン液晶)には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄70aの左図柄が有効ライン上で仮停止する。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンの消灯が継続される。

30

【1570】

このように、本実施形態では、変動演出中に切替スイッチ22の操作によって調整モードが変更されると、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置9から出力されている変動演出の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存(対応)する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)も輝度の初期値に変更された輝度値に依存(対応)する輝度となる。

40

【1571】

そのため、遊技店側の都合や遊技者の要望により変動演出中に音量値や輝度値を変更する必要性が生じた場合に、音量値や輝度値を変更できないといった不都合を回避することが可能となり、遊技店にとって親切的な調整機能とすることが可能となる。また、遊技を一時中断する必要がなくなり、遊技機1の稼働を向上させることが可能となる。

【1572】

また、本実施形態では、客待ち演出の待機中でない状況(例えば、変動演出中や大当たり演出中等)において切替スイッチ22が操作されて調整モードが変更された(切り替わった)場合には、調整モードの報知音が音声出力装置9から出力されないようになっている。

50

【 1 5 7 3 】

そのため、遊技者が遊技している間に出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）が阻害されることがなくなり、調整モードの報知音が出力されることによって遊技の興趣が低減してしまうことを抑制することが可能となる。また、調整モードの報知音が出力されることによって遊技者が驚いてしまったり、不正な操作があったのではと猜疑心を抱いてしまったりすることを抑制することが可能となる。

【 1 5 7 4 】

なお、客待ち演出の待機中でない状況（例えば、変動演出中や大当たり演出中等）において切替スイッチ22を操作して調整モードが変更されたが、すぐに客待ち演出の待機中となった場合であっても、調整モードの報知音が出力されないが、調整モードの変更から所定期間内（例えば、1秒間）に客待ち演出の待機中となった場合には、調整モードの報知音を出力するようにしてもよい。

10

【 1 5 7 5 】

また、本実施形態では、客待ち演出中でない状況（例えば、変動演出中や大当たり演出中等）において切替スイッチ22が操作されて調整モードが変更された（切り替わって）場合に、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更（リセット）されるが、そのタイミングで音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが画像表示装置に新たに表示されないの、遊技者の意にそぐわないタイミングで音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが画像表示装置に表示されることがなくなり、遊技の興趣が低減することを防止することが可能となる。

20

【 1 5 7 6 】

ここで、変動演出中と同様に音声出力装置9から演出音が出力される大当たり遊技中に切替スイッチ22のスイッチ位置が変化することで調整モードが変更される場合についても説明しておく。

【 1 5 7 7 】

大当たり遊技中に切替スイッチ22のスイッチ位置が変化して調整モードが変更されると、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置9から出力されている大当たり遊技の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。

30

【 1 5 7 8 】

また、大当たり遊技中の調整モードの変更時に音声出力装置9からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが表示されることがないため、上記と同様の効果を奏することが可能となる。

【 1 5 7 9 】

詳述すると、大当たり遊技のオープニング中に調整モードが変更された場合は、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置9から出力されているオープニング中の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。

40

【 1 5 8 0 】

この場合であっても、音声出力装置9からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが表示されることはない。

【 1 5 8 1 】

また、大当たり遊技のラウンド中に調整モードが変更された場合は、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置9から出力されているラウンド中の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり

50

、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【1582】

この場合であっても、音声出力装置 9 からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像 OG や輝度値の報知画像 KG が表示されることはない。

【1583】

また、大当たり遊技のインターバル中に調整モードが変更された場合は、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置 9 から出力されているインターバル中の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。

10

【1584】

この場合であっても、音声出力装置 9 からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像 OG や輝度値の報知画像 KG が表示されることはない。

【1585】

また、大当たり遊技のエンディング中に調整モードが変更された場合は、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置 9 から出力されているエンディング中の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。

20

【1586】

この場合であっても、音声出力装置 9 からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像 OG や輝度値の報知画像 KG が表示されることはない。

【1587】

（変動演出中の調整の可能期間に音量値が変更される場合の具体例）

図 123 及び図 124 を用いて、変動演出中の調整の可能期間に音量値が変更される場合の具体例について説明する。

30

【1588】

具体的には、図 123 は、変動演出中の調整の可能期間に音量値が変更される場合のタイミングチャートであり、図 124 (a) は、図 123 の T0 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 124 (b) は、図 123 の T1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 124 (c) は、図 123 の T3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 124 (d) は、図 123 の T4 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 124 (e) は、図 123 の T6 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例である。

【1589】

図 123 の T0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 22 のスイッチ位置（目盛り）が「2」となっており、統括 RAM 144 にはスイッチ位置「2」に対応する調整モードの情報（モード 3）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1～5、音量の初期値 2、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1～5、輝度の初期値 3）、節電モードの設定（節電モードの OFF）がセットされている。

40

【1590】

また、音量値が音量の初期値と同一の「2（音量 40%）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「3（輝度 80%）」に設定されている。また、この時点で客待ち演出の待機中となっており、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 19 の操作が有効となる有効期間となっている。

【1591】

50

このとき、図123(a)に示すように、輝度80%でバックライトが発光している画像表示装置では客待ち演出の待機中の画面が表示され、画面下部には音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【1592】

図123のT1のタイミングにおいて、第1始動口検出スイッチ45aがONとなって第1特別図柄表示器60で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄70aの変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行し、音声出力装置9からは音量値「2」に依存(対応)する音量40%で変動演出の演出音の出力が開始される。また、変動演出の開始に伴い調整の不能期間となって十字キー19の操作が有効となる有効期間が終了する。

10

【1593】

このとき、図124(b)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では画面下部に表示されていた音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGが非表示となり、演出図柄70aが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となった十字キー19の上下左右のボタンが消灯する。

【1594】

図123のT2のタイミングにおいて、演出図柄70aの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄70aが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い調整の可能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー19の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

20

【1595】

このとき、変動演出中であるため第1画像表示装置70(メイン液晶)の画面下部に音量調整の案内画像OAG及び輝度調整の案内画像KAGが表示されることはないが、操作が有効となっている十字キー19の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【1596】

図123のT3のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ19aの右ボタン検出センサがONして右ボタンの操作を検出すると、十字キー19の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間(音量調整中)に移行する。

【1597】

30

このとき、図124(c)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)の画面下部には現在の音量値「2」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が無効となった十字キー19の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。

【1598】

図123のT4のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ19aの右ボタン検出センサがONして右ボタンの操作を検出すると、音量値が1加算されて「3」となり、音声出力装置9からは音量40%で出力されていた変動演出の演出音が、変更後の音量値「3」に依存(対応)して音量60%で出力される。ただし、現在が変動演出中であるため音声出力装置9からは変更後の音量値「3」に対応する音量の報知音は出力されない。

40

【1599】

このとき、図124(d)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)の画面下部には変更後の音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが表示され、操作が有効となっている十字キー19の左右のボタンの発光が継続される。

【1600】

図123のT5のタイミングにおいて、演出図柄70aが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄70aの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行し、これに伴い調整の不能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー19の上下左右のボタンの操作が有効となる有効期間が終了する。

【1601】

50

このとき、第1画像表示装置70（メイン液晶）では、音量値「3」を示す音量値の報知画像OGが非表示となり、演出図柄70aの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄70aの種類を認識可能となる。また、操作が無効となった十字キー19の上下左右のボタンが消灯する。

【1602】

図123のT6のタイミングにおいて、十字キー19の右ボタンが操作されるが、現在が調整の不能期間であるため、十字キー19の右ボタンの操作は無効なものとなり、音量値が変更されることはない。

【1603】

このとき、図124（e）に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）には音量値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄70aの左図柄が有効ライン上で仮停止する。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンの消灯が継続される。

10

【1604】

このように、本実施形態では、演出図柄70aの変動表示を伴う変動演出中が、十字キー19の操作によって音量値や輝度値を調整可能な調整の可能期間（演出図柄の高速変動中）と、十字キー19の操作によって音量値や輝度値を調整不能な調整の不能期間（演出図柄の加速変動中、演出図柄の低速変動中、リーチ変動中等）とに区別されている。

【1605】

そのため、変動演出のうちで遊技者に注目してもらいたい期間において音量調整や輝度調整が行われることがなくなり、変動演出の演出効果が極端に低下して遊技の興趣が低減してしまうことを防止することが可能となる。

20

【1606】

なお、演出図柄加速変動中を調整の可能期間に含ませてもよいし、演出図柄の高速変動中であっても通常の予告演出や先読み予告演出が実行されている期間を調整の不能期間に設定してもよい。このようにすると、調整操作が可能な期間を拡充させつつも、遊技者にとっても重要な予告演出を確認（視認）できなくなるという不都合を防止することが可能となる。また、演出図柄の高速変動中において音量値や輝度値が調整不能な状態になると、通常の予告演出や先読み予告演出が実行されることを遊技者が認識することが可能となる。

30

【1607】

また、本実施形態では、変動演出中の調整の可能期間において十字キー19の操作によって音量値が変更されると、音声出力装置9から出力されている変動演出の演出音が変更後の音量値に依存（対応）した音量に変更される。

【1608】

そのため、遊技者が変動演出の途中で音量値を変更した場合に、音声出力装置9から出力されている変動演出の演出音の音量が即座に変更されるため、遊技者の要求をすぐに満足させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1609】

なお、輝度値の場合も同様であり、変動演出中の調整の可能期間において十字キー19の操作によって輝度値が変更されると、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度が変更後の輝度値に依存（対応）した輝度に変更される。

40

【1610】

そのため、遊技者が変動演出の途中で輝度値を変更した場合に、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度が即座に変更されるため、遊技者の要求をすぐに満足させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1611】

また、本実施形態では、変動演出中の調整の可能期間において十字キー19の操作があ

50

ると音量調整が可能な期間（音量調整中）や輝度調整が可能な期間（輝度調整中）となつて音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが表示されるため、音量値や輝度値を確認しながら好みの音量値や輝度値を設定することができ、遊技者に親切的な調整機能とすることが可能となる。

【1612】

また、本実施形態では、調整の可能期間中に十字キー19を用いた音量調整や輝度調整の実行中に調整の不能期間となった場合には、表示されていた音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが非表示となるため、遊技者や遊技店員に音量調整や輝度調整ができない状態になったことを認識させる（報知）することが可能となる。なお、変動演出中の調整の可能期間においては音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが表示されないようにしてもよい。このようにすると、音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGによって変動演出の演出画像の視認が阻害されることがなくなる。

10

【1613】

また、本実施形態では、変動演出中の調整の可能期間中に十字キー19を用いた音量調整を行っても音声出力装置9から音量の報知音が出力されないため、音量の報知音によって変動演出や変動演出の演出音が阻害されて遊技の興味が低減することを防止することが可能となる。

【1614】

なお、調整の可能期間中に十字キー19を用いた音量調整が行われたことに伴う音声出力装置9からの音量の報知音の出力中に調整の不能期間となった場合には、音量の報知音の出力を途中で中止（終了）するか音量0%の非可聴音に切り替えて出力するようにしてもよい。

20

【1615】

ここで、変動演出中と同様に音声出力装置9から演出音が出力される大当たり遊技中の調整の可能期間に十字キー19が操作されることによって音量値や輝度値が変更される場合についても説明しておく。

【1616】

大当たり遊技中に十字キー19が操作されて音量値が変更された場合には、音声出力装置9から出力されている大当たり遊技の演出音も変更後の音量値に依存（対応）した音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度も変更後の輝度値に依存（対応）した輝度となる。

30

【1617】

また、音量値や輝度値が変更された場合に画像表示装置に表示される音量値の報知画像や輝度値の報知画像が変更後の音量値や輝度値に対応したものに更新（更新）されるが、音声出力装置9からは変更後の音量値に対応する音量の報知音は出力されないため、上記と同様の効果を奏することが可能となる。

【1618】

詳述すると、大当たり遊技のオープニング中に十字キー19が操作されて音量値が変更された場合は、音声出力装置9から出力されているオープニング中の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

40

【1619】

この場合であっても、画像表示装置には変更後の音量値や輝度値に対応する音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが表示されるが、オープニング中の演出音によって変更後の音量が把握できるため、音声出力装置9からは変更後の音量値に対応する音量の報知音が出力されることはない。

【1620】

また、大当たり遊技のラウンド中に十字キー19が操作されて音量値が変更された場合

50

は、音声出力装置 9 から出力されているラウンド中の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【1621】

この場合であっても、画像表示装置には変更後の音量値や輝度値に対応する音量値の報知画像 OG や輝度値の報知画像 KG が表示されるが、ラウンド中の演出音によって変更後の音量が把握できるため、音声出力装置 9 からは変更後の音量値に対応する音量の報知音が出力されることはない。

【1622】

また、大当たり遊技のインターバル中に十字キー 19 が操作されて音量値が変更された場合は、音声出力装置 9 から出力されているインターバル中の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【1623】

この場合であっても、画像表示装置には変更後の音量値や輝度値に対応する音量値の報知画像 OG や輝度値の報知画像 KG が表示されるが、インターバル中の演出音によって変更後の音量が把握できるため、音声出力装置 9 からは変更後の音量値に対応する音量の報知音が出力されることはない。

【1624】

また、大当たり遊技のエンディング中に十字キー 19 が操作されて音量値が変更された場合は、音声出力装置 9 から出力されているエンディング中の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【1625】

この場合であっても、画像表示装置には変更後の音量値や輝度値に対応する音量値の報知画像 OG や輝度値の報知画像 KG が表示されるが、エンディング中の演出音によって変更後の音量が把握できるため、音声出力装置 9 からは変更後の音量値に対応する音量の報知音が出力されることはない。なお、大当たり遊技中の調整の可能期間においては音量値の報知画像 OG や輝度値の報知画像 KG が表示されないようにしてもよい。このようにすると、音量値の報知画像 OG や輝度値の報知画像 KG によって大当たり遊技の演出画像の視認が阻害されることがなくなる。

【1626】

（疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合の具体例）

図 125 及び図 126 を用いて、疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【1627】

具体的には、図 125 は、疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートであり、図 126 (a) は、図 125 の T1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 126 (b) は、図 125 の T3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 126 (c) は、図 125 の T5 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 126 (d) は、図 125 の T8 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 126 (e) は、図 125 の T10 のタイミングにおける遊技機の動作例である。

【1628】

図 125 の T0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 22 のスイッチ位置（目盛り）が「2」となっており、統括 RAM 144 にはスイッチ位置「2」に対応する調整モードの情報（モード 3）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1～5

10

20

30

40

50

、音量の初期値 2、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1～5、輝度の初期値 3）、節電モードの設定（節電モードの OFF）がセットされている。

【1629】

また、音量値が音量の初期値と同一の「2（音量 40%）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「3（輝度 80%）」に設定されている。また、この時点で客待ち演出の待機中となっており、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 19 の操作が有効となる有効期間となっている。

【1630】

このとき、輝度 80% でバックライトが発光している画像表示装置では客待ち演出の待機中の画面が表示され、画面下部には音量調整の案内画像 OAG 及び輝度調整の案内画像 KAG が表示され、操作が有効となっている十字キー 19 の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

10

【1631】

図 125 の T1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 45a が ON となって第 1 特別図柄表示器 60 で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄 70a の変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行し、音声出力装置 9 からは音量値「2」に依存（対応）する音量 40% で変動演出の演出音の出力が開始される。また、演出図柄の加速変動中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー 19 の操作が有効となる有効期間が終了する。

【1632】

このとき、図 126 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）では画面下部に表示されていた音量調整の案内画像 OAG 及び輝度調整の案内画像 KAG が非表示となり、演出図柄 70a が左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となった十字キー 19 の上下左右のボタンが消灯する。

20

【1633】

図 125 の T2 のタイミングにおいて、演出図柄 70a の変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄 70a が一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い調整の可能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 19 の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【1634】

このとき、変動演出中であるため第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像 OAG 及び輝度調整の案内画像 KAG が表示されることはないが、操作が有効となっている十字キー 19 の上下左右のボタンが発光した状態となる。

30

【1635】

図 125 の T3 のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ 19a の右ボタン検出センサが ON して右ボタンの操作を検出すると、十字キー 19 の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

【1636】

このとき、図 126 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「2」を示す音量値の報知画像 OG が表示され、操作が無効となった十字キー 19 の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー 19 の左右のボタンの発光が継続される。

40

【1637】

図 125 の T4 のタイミングにおいて、演出図柄 70a が一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄 70a の変動速度が低速となってから仮停止する演出図柄の低速変動 & 仮停止中に移行し、これに伴い調整の不能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 19 の上下左右のボタンの操作が有効となる有効期間が終了する。

【1638】

このとき、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）では、演出図柄 70a の左図柄の変動

50

速度が低速となって演出図柄 70 a の種類を認識可能な状態となつてから仮停止し、その後は、右図柄、中図柄の順に変動速度が低速となつてから仮停止する。また、操作が無効となつた十字キー 19 の上下左右のボタンが消灯する。

【1639】

図 125 の T5 のタイミングにおいて、演出図柄 70 a の変動速度が低速となつてから仮停止する演出図柄の低速変動 & 仮停止中が終了すると、演出図柄 70 a の変動速度が加速する演出図柄の加速変動中に移行する。また、十字キー 19 の上下左右のボタンの操作が無効な期間が継続される。

【1640】

このとき、図 126 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶) では、演出図柄 70 a の左図柄と右図柄がリーチ状態を形成しない図柄で仮停止され、中図柄には疑似連演出が実行されることを示す疑似連図柄(「もう 1 回」図柄)が仮停止され、再び演出図柄 70 a が左図柄、中図柄、右図柄の順に変動表示を開始する。また、操作が無効となっている十字キー 19 の上下左右のボタンは消灯した状態が継続される。

10

【1641】

図 125 の T6 のタイミングにおいて、演出図柄 70 a の変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄 70 a が一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行する。しかし、疑似連演出が実行されているため調整の不能期間となつて十字キー 19 の上下左右のボタンの操作が無効な期間が継続する。

【1642】

このとき、変動演出中であるため第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶) の画面下部に音量調整の案内画像 OAG 及び輝度調整の案内画像 KAG が表示されることもなく、調整の不能期間であるため十字キー 19 の上下左右のボタンも消灯した状態が継続される。

20

【1643】

図 125 の T7 のタイミングにおいて、十字キー 19 の右ボタンが操作されるが、現在が調整の不能期間であるため、十字キー 19 の右ボタンの操作は無効なものとなり、音量値が変更されることはない。

【1644】

このとき、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶) には音量値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄 70 a の左図柄が有効ライン上で仮停止する。また、操作が無効となっている十字キー 19 の上下左右のボタンの消灯が継続される。

30

【1645】

図 125 の T8 のタイミングにおいて、切替スイッチ 22 が操作されてスイッチ位置(目盛り)が「3」に変更されると、統括 RAM 144 にはスイッチ位置「3」に対応する調整モードの情報(モード 4)、基準情報(音量調整の可否:可能(可変)、音量値の調整範囲 1~5、音量の初期値 3、輝度調整の可否:可能(可変)、輝度値の調整範囲 1~5、輝度の初期値 5)、節電モードの設定(節電モードの OFF)がセットされる。

【1646】

そして、音量値が音量の初期値である「3(音量 60%)」にセット(変更)されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5(輝度 100%)」にセット(変更)され、音声出力装置 9 からは変更後の音量値「3」に依存(対応)する音量 60% で変動演出の演出音出力される。ただし、変動演出中であるため音声出力装置 9 からは変更後の調整モード(モード 4)に対応する調整モードの報知音は出力されない。

40

【1647】

このとき、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶) には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄 70 a の変動表示(演出図柄の高速変動中)が継続される。また、操作が無効となっている十字キー 19 の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【1648】

図 125 の T9 のタイミングにおいて、演出図柄 70 a が一定の変動速度となる演出図

50

柄の高速変動中が終了すると、演出図柄 70 a の変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行し、T 10 のタイミングにおいて、演出図柄 70 a のうち中図柄だけが変動表示を継続するリーチ変動中に移行する。

【1649】

さらに、この T 9 のタイミングにおいて、切替スイッチ 22 の最後の操作が終わってスイッチ位置（目盛り）が「7」に変更されると、統括 RAM 144 にはスイッチ位置「7」に対応する調整モードの情報（モード 8）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1～5、音量の初期値 4、輝度調整の可否：不能（固定）の輝度値の調整範囲 1～5、輝度の初期値 5）、節電モードの設定（節電モードの ON）がセットされる。

10

【1650】

そして、音量値が音量の初期値である「4（音量 80%）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「5（輝度 100%）」にセット（維持）され、音声出力装置 9 からは変更後の音量値「4」に依存（対応）する音量 80% で変動演出の演出音出力される。ただし、変動演出中であるため音声出力装置 9 からは変更後の調整モード（モード 8）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【1651】

このとき、図 126（e）に示すように、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄 70 a の左図柄と右図柄とが有効ライン上で同一の図柄「3」で仮停止し、中図柄が低速変動を行った状態となる。また、操作が無効となっている十字キー 19 の上下左右のボタンの消灯が継続される。

20

【1652】

このように、本実施形態では、変動演出中の演出図柄の高速変動中であっても疑似連演出（リーチ煽り演出）中である場合には、音量値や輝度値が調整不能な調整の不能期間となっている。

【1653】

そのため、変動演出のうちで演出効果が高く遊技者に見てもらいたい期間において音量調整や輝度調整が行われないことがなくなり、変動演出の演出効果が極端に低下して遊技の興趣が低減してしまうことを防止することが可能となる。

30

【1654】

また、本実施形態では、変動演出中の調整の不能期間中は十字キー 19 を用いた音量値や輝度値の調整（変更）ができないが、切替スイッチ 22 を用いた調整モードの変更に伴う音量値や輝度値の変更は可能となっている。

【1655】

そのため、遊技店側の都合で変動演出中に音量値や輝度値を変更する必要性が生じた場合に、音量値や輝度値を変更できないといった不都合を回避することが可能となり、遊技店にとって親切的な調整機能とすることが可能となる。

【1656】

（大当たり遊技後に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の具体例）

40

図 127 及び図 128 を用いて、大当たり遊技後に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の具体例について説明する。

【1657】

具体的には、図 127 は、大当たり遊技後に磁気異常と皿満杯とが発生する場合のタイミングチャートであり、図 128（a）は、図 127 の T 1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 128（b）は、図 127 の T 3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 128（c）は、図 127 の T 4 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 128（d）は、図 127 の T 5 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 128（e）は、図 127 の T 6 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例である。

50

【 1 6 5 8 】

図 1 2 7 の T 0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置（目盛り）が「 3 」となっており、統括 R A M 1 4 4 にはスイッチ位置「 3 」に対応する調整モードの情報（モード 4 ）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 3、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1 ~ 5、輝度の初期値 5 ）、節電モードの設定（節電モードの O F F ）がセットされている。

【 1 6 5 9 】

また、音量値が音量の初期値と同一の「 3 （音量 6 0 % ）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「 5 （輝度 1 0 0 % ）」に設定されている。また、この時点で大当たり遊技（エンディング）中となっており、音声出力装置 9 からはエンディング中に対応する演出音が音量値「 3 」に対応する音量 6 0 % で出力されている。また、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 1 9 の操作が有効となる有効期間となっている。

10

【 1 6 6 0 】

このとき、第 1 画像表示装置 7 0 （メイン液晶）にはエンディング中であるため音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、エンディング中の演出画像が表示されている。また、操作が有効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【 1 6 6 1 】

図 1 2 7 の T 1 のタイミングにおいて、大当たり遊技が終了して保留記憶に基づいて第 1 特別図柄表示器 6 0 で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行する。

20

【 1 6 6 2 】

また、このタイミングにおいて、満杯検出スイッチ 3 2 a で下受け皿 1 2 が遊技球で満杯となったことを検出すると、皿満杯の報知中に移行して音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出音が音量値「 3 」の 1 / 4 となる音量 1 5 % に低下するとともに、皿満杯の報知音が音量値「 3 」に依存（対応）する音量 6 0 % （演出音よりも目立つ音量）で出力される。また、皿満杯の報知中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー 1 9 の操作が有効となる有効期間が終了する。

【 1 6 6 3 】

このとき、図 1 2 8 （ a ）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 （メイン液晶）では演出図柄 7 0 a が左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始するとともに、画面下部中央に皿満杯の報知画像（アイコン画像 G 9 ）が表示される。また、操作が無効となった十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯する。

30

【 1 6 6 4 】

図 1 2 7 の T 2 のタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄 7 0 a が一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い本来ならば調整の可能期間となるところ、現在が皿満杯の報知中であるため調整の不能期間が継続されて十字キー 1 9 の上下左右のボタンの操作が無効な状態も継続する。

40

【 1 6 6 5 】

このとき、調整の不能期間であるため第 1 画像表示装置 7 0 （メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G が表示されることはなく、画面下部中央に皿満杯の報知画像（アイコン画像 G 9 ）の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【 1 6 6 6 】

図 1 2 7 の T 3 のタイミングにおいて、磁気検出センサ 5 3 a で異常な磁気を検出すると、磁気異常の報知中に移行して音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出音が音量値「 0 」に対応する音量 0 % になるとともに、皿満杯の報知音に代えて磁気異常の報知音が固定の音量値（音量値「 6 」）に依存（対応）して音量 1 2 0 % （演出音や皿満杯の報

50

知音よりも目立つ音量)で出力される。また、磁気異常の報知中への移行に伴い調整の不能期間が継続して十字キー19の操作が無効な状態も継続する。

【1667】

このとき、図128(b)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では演出図柄70aの高速変動が継続するとともに、皿満杯の報知画像(アイコン画像G9)の左側である画面下部左側に磁気異常の報知画像(アイコン画像G7)が表示される。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【1668】

図127のT4のタイミングにおいて、演出図柄70aが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄70aの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行するが、未だ磁気異常の報知中となっているため音声出力装置9からの磁気異常の報知音の出力が継続され、十字キー19の操作が無効な状態も継続する。なお、ここでの演出図柄の低速変動中はリーチ状態が発生するか否かを煽るリーチ煽り演出が実行されるリーチ煽り期間となっている。

10

【1669】

このとき、図128(c)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では演出図柄70aの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄70aの種類を認識可能となり、画面下部には磁気異常の報知画像(アイコン画像G7)と皿満杯の報知画像(アイコン画像G9)の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

20

【1670】

図127のT5のタイミングにおいて、磁気異常の報知期間が終了すると、音声出力装置9から出力されていた磁気異常の報知音の出力が終了するが、未だに満杯検出スイッチ32aで下受け皿12が遊技球で満杯となったことを検出しているため皿満杯の報知中に移行し、音声出力装置9からの音量60%による皿満杯の報知音の出力と、音量15%による変動演出の演出音の出力が再開される。また、十字キー19の操作が無効な状態が継続する。

【1671】

このとき、図128(d)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では演出図柄70aの左図柄が仮停止した状態で右図柄が低速の状態ですリーチ煽り演出を行う状態となり、画面下部中央では磁気異常の報知画像(アイコン画像G7)が非表示となる一方で、皿満杯の報知画像(アイコン画像G9)の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

30

【1672】

図127のT6のタイミングにおいて、満杯検出スイッチ32aで下受け皿12が遊技球で満杯でなくなったことを検出すると皿満杯の報知中が終了し、音声出力装置9から出力されていた磁気異常の報知音の出力が終了して、変動演出の演出音が音量値「3」に対応する音量60%で出力される。また、十字キー19の操作が無効な状態が継続する。

【1673】

このとき、図128(e)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では演出図柄70aの左図柄が仮停止した状態で右図柄が低速の状態ですリーチ煽り演出を行う状態が継続しており、画面下部中央に表示されていた皿満杯の報知画像(アイコン画像G9)が非表示となる。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

40

【1674】

図127のT7のタイミングにおいて、リーチ煽り演出が実行されていた演出図柄の低速変動中が終了すると、演出図柄70aのうち中図柄だけが変動表示を継続するリーチ変動中に移行する。

【1675】

このとき、第1画像表示装置70(メイン液晶)では演出図柄70aの左図柄と右図柄

50

とが有効ライン上で同一の図柄「3」で仮停止し、中図柄が低速変動を行った状態となる。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【1676】

このように、本実施形態では、変動演出中に通常の事象（皿満杯、枠開放等）が発生した場合には、音声出力装置9から出力される変動演出の演出音を現在の音量値の1/4の音量（現在の音量値に依存して決定される音量）で出力し、音声出力装置9から出力される通常の事象の報知音（皿満杯の報知音、枠開放の報知音等）を現在の音量値に依存（対応）する音量で出力するようになっている。

【1677】

そのため、通常の事象の報知音を変動演出の演出音よりも強調する（目立たせる）ことが可能となり、通常の事象が発生したことを遊技者や遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

10

【1678】

なお、変動演出の演出音よりも通常の事象の報知音を強調する（目立たせる）ことができればよく、音声出力装置9から出力される変動演出の演出音を現在の音量値に依存（対応）する音量で出力し、音声出力装置9から出力される通常の事象の報知音を現在の音量値よりも大きい音量値に依存（対応）する音量で出力するようによい。

【1679】

また、音声出力装置9から出力される変動演出の演出音を現在の音量値の1/4の音量で出力するのではなく、現在の音量値よりも1又は複数小さい音量値（例えば、現在の音量値が「5」の場合には「4」や「3」等）に依存（対応）する音量で変動演出の演出音を出力し、通常の事象の報知音を現在の音量値に依存（対応）する音量で出力するようによい。

20

【1680】

なお、通常の事象の報知音を出力している間に切替スイッチ22のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合は、通常の事象の報知音が変更後の調整モードに対応してセットされた音量値に依存（対応）する音量で出力され、変動演出の演出音が変更後の調整モードに対応してセットされた音量値の1/4の音量、若しくは、セットされた音量値よりも小さい音量値に依存（対応）する音量で出力される。

【1681】

また、本実施形態では、変動演出中に重要な事象（磁気異常、不正入賞等）が発生した場合には、音声出力装置9から出力される変動演出の演出音を音量値0に依存（対応）する音量0%（非可聴音）で出力し、音声出力装置9から出力される重要な事象の報知音（磁気異常の報知音、不正入賞の報知音）を固定の音量値（音量値「6」）に依存（対応）する音量120%で出力するようになっている。

30

【1682】

そのため、重要な事象の報知音を強調して（目立たせて）出力することが可能となり、重要な事象が発生したことを遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

【1683】

なお、固定の音量値が十字キー19を用いた遊技者の操作によって設定不能な最大の音量値「6」に設定されているが、固定の音量値を十字キー19を用いた遊技者の操作によって設定可能な最大の音量値（音量値「5」等）に設定し、遊技機1の音声出力装置9から出力される通常の事象の報知音、音量の報知音、演出音の最大音量である音量100%で重要な事象の報知音を出力するようによい。

40

【1684】

また、重要な事象の報知音中の変動演出の演出音を音量0%にせず、現在の音量値よりも小さい音量値に依存（対応）した音量に低下させるようによいし、重要な事象と通常の事象が重複した場合に、重要な事象の報知音を出力している間に通常の事象の報知音を音量0%で出力するようによい。

【1685】

50

また、本実施形態では、通常的事象や重要な事象の報知の終了に基づいて、音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出を現在の音量値に依存（対応）する音量となるように復帰させている。

【1686】

そのため、通常的事象や重要な事象の発生によって音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出音の音量が低下したままとなることがなくなり、遊技の興味が低減されてしまうことを防止することが可能となる。

【1687】

なお、重要な事象の報知音を出力している間に切替スイッチ 22 のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合には、固定の音量値に依存（対応）して出力される重要な事象の報知音の音量は変化しないが、重要な事象の報知音の出力が終了して通常的事象の報知音の出力が再開される場合には、変更後の調整モードに対応してセットされた音量値に依存（対応）する音量で通常的事象の報知音が出力され、変動演出の演出音の可聴の音量での出力が再開される場合には、変更後の調整モードに対応してセットされた音量値の 1/4、若しくは、セットされた音量値よりも小さい音量値に依存（対応）する音量で変動演出の演出音出力されることになる。

10

【1688】

また、通常的事象や重要な事象の発生によって音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出音をそれまでよりも低下させる場合や、通常的事象や重要な事象の報知の終了によって現在の音量値に依存（対応）する音量となるように復帰させる場合において、フレームの更新タイミングに同期（同調）するように行ってもよい。

20

【1689】

また、本実施形態では、通常的事象や重要な事象の報知中は、音量値や輝度値の調整が可能となる調整の可能期間となっていないため、音量調整の案内画像 OAG、輝度調整の案内画像 KAG、音量値の報知画像 OG、輝度値の報知画像 KG 等が表示されることはなく、十字キー 19 を用いた音量値や輝度値の変更が不能となっている。

【1690】

そのため、音量調整の案内画像 OAG、輝度調整の案内画像 KAG、音量値の報知画像 OG、輝度値の報知画像 KG 等が表示されることで、画像表示装置に表示される発生事象の報知画像の視認が阻害されてしまい、遊技店員が事象の発生や事象の種類が把握できなくなるような不都合を回避することが可能となる。

30

【1691】

なお、通常的事象や重要な事象の報知中において、画像表示装置のバックライトの輝度を最大の輝度 100% とし、通常的事象や重要な事象の報知の終了に基づき現在の輝度値に依存（対応）する輝度に復帰させるようにしてもよい。

【1692】

このようにすると、画像表示装置に表示される発生事象の報知画像が視認し易くなり、遊技店員が事象の発生や事象の種類を把握し易くなる。

【1693】

また、本実施形態では、図示していないが通常的事象の発生時に切替スイッチ 22 が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、通常的事象の報知音の音量が変更後の調整モードに対応する音量値に依存（対応）する音量によって音声出力装置 9 から出力され、重要な事象の発生時に切替スイッチ 22 が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、重要な事象の報知音の音量は固定の音量値に依存（対応）する音量で音声出力装置 9 から出力されるようになっている。

40

【1694】

そのため、遊技店員が重要な事象の発生に気付かないという不都合を回避しつつ、通常的事象の報知音については、調整モードの変更に応じて変化させることが可能となる。

【1695】

なお、図示していないが、大当たり遊技中に磁気異常と皿満杯とが発生した場合につい

50

ても、皿満杯の報知中は音声出力装置 9 から出力される大当たり遊技の演出音が現在の音量値の $1/4$ や現在の音量値よりも小さい音量値となり、磁気異常の報知中は音声出力装置 9 から出力される大当たり遊技の演出音が音量値 0 に依存（対応）する音量 0 % となるため、上記と同様の効果を奏することが可能となる。

【 1 6 9 6 】

（変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の具体例）

図 1 2 9 及び図 1 3 0 を用いて、図 9 0 に示した音声制御部 1 4 8 による出力音量変形例において、変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の具体例について説明する。

【 1 6 9 7 】

図 1 2 9 は、変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合のタイミングチャートであり、図 1 3 0 (a) は、図 1 2 9 の T 1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 3 0 (b) は、図 1 2 9 の T 3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 3 0 (c) は、図 1 2 9 の T 4 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 3 0 (d) は、図 1 2 9 の T 5 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 3 0 (e) は、図 1 2 9 の T 6 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例である。

10

【 1 6 9 8 】

図 1 2 9 の T 0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置（目盛り）が「 3 」となっており、統括 R A M 1 4 4 にはスイッチ位置「 3 」に対応する調整モードの情報（モード 4 ）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 3、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1 ~ 5、輝度の初期値 5）、節電モードの設定（節電モードの O F F ）がセットされている。

20

【 1 6 9 9 】

また、音量値が音量の初期値と同一の「 3 （音量 6 0 %）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「 5 （輝度 1 0 0 %）」に設定されている。また、この時点で大当たり遊技（エンディング）中となっており、音声出力装置 9 からはエンディング中に対応する演出音が音量値「 3 」に対応する音量 6 0 % で出力されている。また、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 1 9 の操作が有効となる有効期間となっている。

【 1 7 0 0 】

このとき、第 1 画像表示装置 7 0 （メイン液晶）にはエンディング中であるため音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、エンディング中の演出画像が表示されている。また、操作が有効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

30

【 1 7 0 1 】

図 1 2 9 の T 1 のタイミングにおいて、大当たり遊技が終了して保留記憶に基づいて第 1 特別図柄表示器 6 0 で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行する。

【 1 7 0 2 】

また、このタイミングにおいて、満杯検出スイッチ 3 2 a で下受け皿 1 2 が遊技球で満杯となったことを検出すると、皿満杯の報知中に移行して音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出音が音量値「 3 」に依存（対応）する音量 6 0 % を維持するとともに、皿満杯の報知音が音量値「 3 」の $4/5$ となる音量 4 8 % （演出音よりも目立たない音量）で出力される。また、皿満杯の報知中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー 1 9 の操作が有効となる有効期間が終了する。

40

【 1 7 0 3 】

このとき、図 1 3 0 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 （メイン液晶）では演出図柄 7 0 a が左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始するとともに、画面下部中央に皿満杯の報知画像（アイコン画像 G 9 ）が表示される。また、操作が無効となった十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯する。

50

【 1 7 0 4 】

図 1 2 9 の T 2 のタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄 7 0 a が一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い本来ならば調整の可能期間となるところ、現在が皿満杯の報知中であるため調整の不能期間が継続されて十字キー 1 9 の上下左右のボタンの操作が無効な状態も継続する。

【 1 7 0 5 】

このとき、調整の不能期間であるため第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶)の画面下部に音量調整の案内画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G が表示されることはなく、画面下部中央に皿満杯の報知画像 (アイコン画像 G 9) の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

10

【 1 7 0 6 】

図 1 2 9 の T 3 のタイミングにおいて、磁気検出センサ 5 3 a で異常な磁気を検出すると、磁気異常の報知中に移行して音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出音が音量値「0」となる音量 0 % になるとともに、皿満杯の報知音に代えて磁気異常の報知音が固定の音量値 (音量値「6」) に依存 (対応) して音量 1 2 0 % (演出音や皿満杯の報知音よりも目立つ音量) で出力される。また、磁気異常の報知中への移行に伴い調整の不能期間が継続して十字キー 1 9 の操作が無効な状態も継続する。

【 1 7 0 7 】

このとき、図 1 3 0 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) では演出図柄 7 0 a の高速変動が継続するとともに、皿満杯の報知画像 (アイコン画像 G 9) の左側である画面下部左側に磁気異常の報知画像 (アイコン画像 G 7) が表示される。また、操作が無効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

20

【 1 7 0 8 】

図 1 2 9 の T 4 のタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a が一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄 7 0 a の変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行するが、未だ磁気異常の報知中となっているため音声出力装置 9 からの磁気異常の報知音の出力が継続され、十字キー 1 9 の操作が無効な状態も継続する。なお、ここでの演出図柄の低速変動中はリーチ状態が発生するか否かを煽るリーチ煽り期間となっている。

30

【 1 7 0 9 】

このとき、図 1 3 0 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) では演出図柄 7 0 a の左図柄の変動速度が低速となって演出図柄 7 0 a の種類を認識可能となり、画面下部には磁気異常の報知画像 (アイコン画像 G 7) と皿満杯の報知画像 (アイコン画像 G 9) の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【 1 7 1 0 】

図 1 2 9 の T 5 のタイミングにおいて、磁気異常の報知期間が終了すると、音声出力装置 9 から出力されていた磁気異常の報知音の出力が終了するが、未だに満杯検出スイッチ 3 2 a で下受け皿 1 2 が遊技球で満杯となったことを検出しているため皿満杯の報知中に移行し、音声出力装置 9 からの音量 4 8 % による皿満杯の報知音の出力と、音量 6 0 % による変動演出の演出音の出力が再開される。また、十字キー 1 9 の操作が無効な状態が継続する。

40

【 1 7 1 1 】

このとき、図 1 3 0 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) では演出図柄 7 0 a の左図柄が仮停止した状態で右図柄が低速の状態ですり煽り演出を行う状態となり、画面下部中央では磁気異常の報知画像 (アイコン画像 G 7) が非表示となる一方で、皿満杯の報知画像 (アイコン画像 G 9) の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【 1 7 1 2 】

50

図129のT6のタイミングにおいて、満杯検出スイッチ32aで下受け皿12が遊技球で満杯でなくなったことを検出すると皿満杯の報知が終了し、音声出力装置9から出力されていた磁気異常の報知音の出力が終了して、音量60%による変動演出の演出音の出力が継続される。また、十字キー19の操作が無効な状態が継続する。

【1713】

このとき、図130(e)に示すように、第1画像表示装置70(メイン液晶)では演出図柄70aの左図柄が仮停止した状態で右図柄が低速の状態であり、画面下部中央に表示されていた皿満杯の報知画像(アイコン画像G9)が非表示となる。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

10

【1714】

図129のT7のタイミングにおいて、リーチ煽り演出が実行されていた演出図柄の低速変動中が終了すると、演出図柄70aのうち中図柄だけが変動表示を継続するリーチ変動中に移行する。

【1715】

このとき、第1画像表示装置70(メイン液晶)では演出図柄70aの左図柄と右図柄とが有効ライン上で同一の図柄「3」で仮停止し、中図柄が低速変動を行った状態となる。また、操作が無効となっている十字キー19の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【1716】

このように、本実施形態では、変動演出中に通常的事象(皿満杯、枠開放等)が発生した場合には、音声出力装置9から出力される変動演出の演出音を現在の音量値に依存(対応)する音量で出力し、音声出力装置9から出力される通常的事象の報知音(皿満杯の報知音、枠開放の報知音等)を現在の音量値の4/5の音量(現在の音量値に依存して決定される音量)で出力するようになっている。

20

【1717】

そのため、変動演出の演出音を通常的事象の報知音よりも強調(目立たせる)ことが可能となり、通常的事象の報知音によって変動演出の演出効果が極端に低下することを防止でき、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1718】

なお、通常的事象の報知音よりも変動演出の演出音を強調する(目立たせる)ことができればよく、音声出力装置9から出力される通常的事象の報知音を現在の音量値よりも小さい音量値に依存(対応)する音量で出力するようにしてもよい。

30

【1719】

また、音声出力装置9から出力される通常的事象の報知音を現在の音量値の4/5の音量で出力するのではなく、現在の音量値よりも1又は複数小さい音量値(例えば、現在の音量値が「5」の場合には「4」や「3」等)に依存(対応)する音量で通常的事象の報知音を出力し、変動演出の演出音を現在の音量値に依存(対応)する音量で出力するようにしてもよい。

【1720】

なお、通常的事象の報知音を出力している間に切替スイッチ22のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合は、変動演出の演出音が変更後の調整モードに対応してセットされた音量値に依存(対応)する音量で出力され、通常的事象の報知音が変更後の調整モードに対応してセットされた音量値の80%の音量、若しくは、セットされた音量値よりも小さい音量値に依存(対応)する音量で出力される。

40

【1721】

また、本実施形態では、変動演出中に重要な事象(磁気異常、不正入賞等)が発生した場合には、音声出力装置9から出力される変動演出の演出音を音量値0に依存(対応)する音量0%(非可聴音)で出力し、音声出力装置9から出力される重要な事象の報知音(磁気異常の報知音、不正入賞の報知音)を固定の音量値(音量値「6」)に依存(対応)する音量120%で出力するようになっている。

50

【 1 7 2 2 】

そのため、重要な事象に対応する報知音を強調して（目立たせて）出力することが可能となり、重要な事象が発生したことを遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

【 1 7 2 3 】

また、本実施形態では、重要な事象の報知の終了に基づいて、音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出を現在の音量値に依存（対応）する音量となるように復帰させている。

【 1 7 2 4 】

そのため、重要な事象の発生によって音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出音の音量が低下したままとなることがなくなり、遊技の興味が低減されてしまうことを防止することが可能となる。

10

【 1 7 2 5 】

なお、重要な事象の報知音を出力している間に切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合には、固定の音量値に依存（対応）して出力される重要な事象の報知音の音量は変化しないが、重要な事象の報知音の出力が終了して通常の事象の報知音の出力が再開される場合には、変更後の調整モードに対応してセットされた音量値の 4 / 5、若しくは、セットされた音量値よりも小さい音量値に依存（対応）する音量で通常の事象の報知音が出力され、変動演出の演出音の可聴の音量での出力が再開される場合には、変更後の調整モードに対応してセットされた音量値に依存（対応）する音量で変動演出の演出音出力されることになる。

20

【 1 7 2 6 】

また、重要な事象の発生によって音声出力装置 9 から出力される変動演出の演出音の音量をそれまでよりも低下させる場合や、重要な事象の報知の終了によって現在の音量値に依存（対応）する音量となるように復帰させる場合において、フレームの更新タイミングに同期（同調）して行うようにしてもよい。

【 1 7 2 7 】

また、本実施形態では、通常の事象や重要な事象の報知中は、音量値や輝度値の調整が可能となる調整の可能期間となっていないため、音量調整の案内画像 O A G、輝度調整の案内画像 K A G、音量値の報知画像 O G、輝度値の報知画像 K G 等が表示されることはなく、十字キー 1 9 を用いた音量値や輝度値の変更が不能となっている。

30

【 1 7 2 8 】

そのため、音量調整の案内画像 O A G、輝度調整の案内画像 K A G、音量値の報知画像 O G、輝度値の報知画像 K G 等が表示されることで、画像表示装置に表示される発生事象の報知画像の視認が阻害されてしまい、遊技店員が事象の発生や事象の種類が把握できなくなるような不都合を回避することが可能となる。

【 1 7 2 9 】

また、本実施形態では、図示していないが通常の事象の発生時に切替スイッチ 2 2 が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、通常の事象の報知音の音量が変更後の調整モードに対応する音量値に依存（対応）する音量によって音声出力装置 9 から出力され、重要な事象の発生時に切替スイッチ 2 2 が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、重要な事象の報知音の音量は固定の音量値（音量値「 6 」）に依存（対応）する音量 1 2 0 % で音声出力装置 9 から出力されるようになっている。

40

【 1 7 3 0 】

そのため、遊技店員が重要な事象の発生に気付かないという不都合を回避しつつ、通常の事象の報知音については、調整モードの変更に応じて変化させることが可能となる。

【 1 7 3 1 】

なお、図示していないが、大当たり遊技中に磁気異常と皿満杯とが発生した場合についても、皿満杯の報知中は音声出力装置 9 から出力される皿満杯の報知音が現在の音量値の 4 / 5 や現在の音量値よりも小さい音量値となり、磁気異常の報知中は音声出力装置 9 か

50

ら出力される大当たり遊技の演出音が音量値 0 に依存（対応）する音量 0 % となるため、上記と同様の効果を奏することが可能となる。

【 1 7 3 2 】

（変動演出中に大当たり確定となる告知音出力される場合の具体例）

図 1 3 1 及び図 1 3 2 を用いて、変動演出中に大当たり確定となる告知音出力される場合の具体例について説明する。

【 1 7 3 3 】

具体的には、図 1 3 1 は、変動演出中に大当たり確定となる告知音出力される場合のタイミングチャートであり、図 1 3 2 (a) は、図 1 3 1 の T 0 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 3 2 (b) は、図 1 3 1 の T 1 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 3 2 (c) は、図 1 3 1 の T 3 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 3 2 (d) は、図 1 3 1 の T 4 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例であり、図 1 3 2 (e) は、図 1 3 1 の T 5 のタイミングにおける遊技機 1 の動作例である。

10

【 1 7 3 4 】

図 1 3 1 の T 0 のタイミングにおいて、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置（目盛り）が「 3 」となっており、統括 R A M 1 4 4 にはスイッチ位置「 3 」に対応する調整モードの情報（モード 4 ）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲 1 ~ 5、音量の初期値 3、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲 1 ~ 5、輝度の初期値 5）、節電モードの設定（節電モードの O F F ）がセットされている。

20

【 1 7 3 5 】

また、音量値が音量の初期値と同一の「 3 （音量 6 0 % ）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「 5 （輝度 1 0 0 % ）」に設定されている。この時点において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）であり、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 1 9 の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となっている。

【 1 7 3 6 】

このとき、図 1 3 2 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 （メイン液晶）の画面下部には音量調整の案内画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G が表示され、操作が有効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

30

【 1 7 3 7 】

図 1 3 1 の T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が O N となって第 1 特別図柄表示器 6 0 で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行し、音声出力装置 9 からは音量値「 3 」に依存（対応）する音量 6 0 % で変動演出の演出音の出力が開始される。また、演出図柄の加速変動中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー 1 9 の操作が有効となる有効期間が終了する。

【 1 7 3 8 】

このとき、図 1 3 2 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 （メイン液晶）では画面下部に表示されていた音量調整の案内画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G が非表示となり、演出図柄 7 0 a が左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となった十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯する。

40

【 1 7 3 9 】

図 1 3 1 の T 2 のタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄 7 0 a が一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い調整の可能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 1 9 の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【 1 7 4 0 】

このとき、変動演出中であるため第 1 画像表示装置 7 0 （メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像 O A G 及び輝度調整の案内画像 K A G が表示されることはないが、操作が有効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンが発光した状態となる。

50

【 1 7 4 1 】

図 1 3 1 の T 3 のタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a が一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄 7 0 a の変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行し、これに伴い調整の不能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー 1 9 の上下左右のボタンの操作が有効となる有効期間が終了する。なお、ここでの演出図柄の低速変動中はリーチ状態が発生するか否かを煽るリーチ煽り演出が実行されるリーチ煽り期間となっている。

【 1 7 4 2 】

このとき、図 1 3 2 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) では演出図柄 7 0 a の左図柄の変動速度が低速となって演出図柄 7 0 a の種類を認識可能となる。また、操作が無効となった十字キー 1 9 の上下左右のボタンが消灯する。

10

【 1 7 4 3 】

図 1 3 1 の T 4 のタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中が終了すると、演出図柄 7 0 a のうち中図柄だけが変動表示を継続するリーチ変動中に移行し、音声出力装置 9 からは固定の音量値 (音量値「 6 」) に依存 (対応) する音量 1 2 0 % で一発告知音出力される。

【 1 7 4 4 】

このとき、図 1 3 2 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄 7 0 a の左図柄と右図柄とが有効ライン上で同一の図柄「 3 」で仮停止し、中図柄が低速変動を行った状態となる。また、操作が無効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンの消灯が継続される。

20

【 1 7 4 5 】

図 1 3 1 の T 5 のタイミングにおいて、音声出力装置 9 から所定期間に亘って出力されていた一発告知音の出力が終了する。

【 1 7 4 6 】

このとき、図 1 3 2 (e) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) では演出図柄 7 0 a がリーチ状態を形成した状態で画面下部右隅に移動した状態で表示され、画面中央を中心として S P リーチ演出が表示される。また、操作が無効となっている十字キー 1 9 の上下左右のボタンの消灯が継続される。

30

【 1 7 4 7 】

ここでは、一発告知音について説明したが、そのほかにも上述した昇格の告知音、継続の告知音、通過の告知音、右打ちの告知音を出力する場合であっても、音声出力装置 9 からは固定の音量値 (音量値「 6 」) に依存 (対応) する音量 1 2 0 % で出力するようになっている。

【 1 7 4 8 】

このように、本実施形態では、変動演出中に一発告知音等の告知音 (昇格の告知音、継続の告知音、通過の告知音、右打ちの告知音を含む) の出力条件が成立した場合に、音声出力装置 9 からは固定の音量値 (音量値「 6 」) に依存 (対応) する音量 1 2 0 % で一発告知音等の告知音出力される。

40

【 1 7 4 9 】

そのため、音量値がどのような値に設定されていたとしても、一発告知音等の告知音が変動演出の演出音にかき消されてしまっただけで遊技者が聞き取ることができないという不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 7 5 0 】

なお、変動演出中に一発告知音等の告知音 (昇格の告知音、継続の告知音、通過の告知音、右打ちの告知音を含む) の出力条件が成立した場合であっても、音声出力装置 9 から重要な事象の報知音を出力している場合には、報知音を固定の音量値 (音量値「 6 」) に依存 (対応) する音量 1 2 0 % で出力し、告知音を固定の音量値 (音量値「 6 」) よりも小さい音量値 (例えば、音量値「 5 」) に依存 (対応) する音量で出力するようにしても

50

よい。

【1751】

このようにすると、重要な事象の報知音が一発告知音等の告知音にかき消されてしまって遊技店員が聞き取ることができず、重要な事象の発生に気付かないという不都合を回避することができる。

【1752】

(第2実施形態)

以下、本発明の第2実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【1753】

第2実施形態では、上記第1実施形態との関係において、十字キー19の操作によりメニュー画面を表示し、メニュー画面から(を經由して)音量調整の項目や輝度調整の項目を選択したうえで音量調整や輝度調整を行う点において相違する。そのため、ここでは上記第1実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけを説明する。

10

【1754】

(第2実施形態における演出制御部のタイマ割込処理)

図133は、第2実施形態における演出制御部130mのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このフローチャートでは、図46に示した演出制御部130mのタイマ割込処理におけるステップE850~ステップE880の処理を操作受付処理(ステップE875)に置き換えただけなので、その他のステップについての説明は省略する。

【1755】

20

(第2実施形態における演出制御部の操作受付処理)

図134及び図135を用いて、第2実施形態における演出制御部130mの操作受付処理を示すフローチャートである。

【1756】

まず、サブCPU130aは、ステップE875-1において、図136に示す第3の判定テーブルを参照し、現在の状態が画像表示装置にメニュー画面を表示可能とする操作受付の可能期間であるか否かを判定し、操作受付の可能期間である場合(ステップE875-1:Yes)には、ステップE875-2に処理を移し、操作受付の可能期間でない場合(ステップE875-1:No)には、ステップE875-42に処理を移す。第3の判定テーブルについては、図136を用いて後述する。

30

【1757】

サブCPU130aは、ステップE875-2において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「0」である場合(ステップE875-2:Yes)には、ステップE875-3に処理を移し、第3の処理番号が「0」でない場合(ステップE875-2:No)には、ステップE875-8に処理を移す。この「第3の処理番号」は、メニュー操作の進行段階を示す処理番号であり、前述したステップE20の初期化処理で「0」にリセットされるようになっている。

【1758】

サブCPU130aは、ステップE875-3において、メニュー操作の案内用のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、メニュー操作の案内用のコマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置にメニュー操作の案内画像が表示されたり、十字キー19の上下左右のボタンを発光させたりするための処理が行われる。

40

【1759】

サブCPU130aは、ステップE875-4において、メニューの表示操作があったか否かを判定し、メニューの表示操作があった場合(ステップE875-4:Yes)には、ステップE875-5に処理を移し、メニューの表示操作がなかった場合(ステップE875-4:No)には、今回の操作受付処理を終了する。なお、ここでいうメニューの表示操作とは、十字キー19の上下左右の何れかのボタンが操作されたこと、つまり、

50

十字キー検出スイッチ 19 a によって十字キー 19 の操作が検出されたことである。なお、十字キー 19 の操作に加え、演出ボタン 17 の操作をメニューの表示操作としてもよいし、演出ボタン 17 の操作のみをメニューの表示操作としてもよい。

【1760】

サブCPU 130 a は、ステップ E 875 - 5 において、サブRAM 130 c の送信バッファに音量調整の可否（可能、不能）及び輝度調整の可否（可能、不能）に応じたメニュー画面の表示コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の表示コマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、画像表示装置に音量調整の可否（可能、不能）及び輝度調整の可否（可能、不能）に応じたメニュー画面（メニュー画像）を表示させるための処理が行われる。

10

【1761】

サブCPU 130 a は、ステップ E 875 - 6 において、十字キー 19 の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3 秒）をセットし、ステップ E 875 - 7 において、サブRAM 130 c に記憶されている第 3 の処理番号に「1」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。

【1762】

サブCPU 130 a は、ステップ E 875 - 8 において、サブRAM 130 c に記憶されている第 3 の処理番号が「1」であるか否かを判定し、第 3 の処理番号が「1」である場合（ステップ E 875 - 8 : Yes）には、ステップ E 875 - 9 に処理を移し、第 3 の処理番号が「1」でない場合（ステップ E 875 - 8 : No）には、ステップ E 875 - 24 に処理を移す。

20

【1763】

サブCPU 130 a は、ステップ E 875 - 9 において、音量調整の開始操作があったか否かを判定し、音量調整の開始操作があった場合（ステップ E 875 - 9 : Yes）には、ステップ E 875 - 10 に処理を移し、音量調整の開始操作がなかった場合（ステップ E 875 - 9 : No）には、ステップ E 875 - 13 に処理を移す。なお、ここでいう音量調整の開始操作とは、十字キー 19 及び演出ボタン 17 の操作により画像表示装置に表示されるメニュー画面中において音量調整の項目が選択されることである。

【1764】

サブCPU 130 a は、ステップ E 875 - 10 において、サブRAM 130 c の送信バッファに音量調整の開始コマンドをセットする。これにより、音量調整の開始コマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、画像表示装置に現在の音量値を示す音量値の報知画像（音量調整の画面）を表示させるための処理が行われる。

30

【1765】

サブCPU 130 a は、ステップ E 875 - 11 において、十字キー 19 の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間をクリアし、ステップ E 875 - 12 において、サブRAM 130 c に記憶されている第 3 の処理番号に「2」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音量調整中は十字キー 19 の操作間隔が監視されなくなる。

【1766】

サブCPU 130 a は、ステップ E 875 - 13 において、輝度調整の開始操作があったか否かを判定し、輝度調整の開始操作があった場合（ステップ E 875 - 13 : Yes）には、ステップ E 875 - 14 に処理を移し、輝度調整の開始操作がなかった場合（ステップ E 875 - 13 : No）には、ステップ E 875 - 17 に処理を移す。なお、ここでいう輝度調整の開始操作とは、十字キー 19 及び演出ボタン 17 の操作により画像表示装置に表示されるメニュー画面において輝度調整の項目が選択されることである。

40

【1767】

サブCPU 130 a は、ステップ E 875 - 14 において、サブRAM 130 c の送信バッファに輝度調整の開始コマンドをセットする。これにより、輝度調整の開始コマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、画像表示装置に現在の輝度値を示す輝度値の報知画像（輝度調整の画面）を表示させるための処理が行われる。

50

【 1768 】

サブCPU130aは、ステップE875-15において、十字キー19の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間をクリアし、ステップE875-16において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号に「3」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、輝度調整中は十字キー19の操作間隔が監視されなくなる。

【 1769 】

サブCPU130aは、ステップE875-17において、操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップE875-17：Yes）には、ステップE875-20に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップE875-17：No）には、ステップE875-18に処理を移す。

10

【 1770 】

サブCPU130aは、ステップE875-18において、メニューの終了操作があったか否かを判定し、メニューの終了操作があった場合（ステップE875-18：Yes）には、ステップE875-19に処理を移し、メニューの終了操作がなかった場合（ステップE875-18：No）には、今回の操作受付処理を終了する。なお、ここでいうメニューの終了操作とは、十字キー19及び演出ボタン17の操作により画像表示装置に表示されるメニュー画面において終了の項目が選択されることである。

【 1771 】

サブCPU130aは、ステップE875-19において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップE875-20において、サブRAM130cの送信バッファにメニュー画面の終了コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、メニュー画面を非表示にして演出図柄70aが停止表示されている通常画面を表示させるための処理が行われる。

20

【 1772 】

サブCPU130aは、ステップE875-21において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号に「0」をセットし、ステップE875-22において、現在が客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップE875-22：Yes）には、ステップE875-23に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップE875-22：No）には、今回の操作受付処理を終了する。

30

【 1773 】

サブCPU130aは、ステップE875-23において、客待ち演出の待機時間（例えば、60秒）をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、上述したステップE860の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、操作受付処理においてメニューの終了操作があった時点から客待ち演出の待機時間（60秒）後に客待ち演出が実行されるようになる。

【 1774 】

サブCPU130aは、ステップE875-24において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号が「2」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「2」である場合（ステップE875-24：Yes）には、ステップE875-25に処理を移し、第3の処理番号が「2」でない場合（ステップE875-24：No）には、ステップE875-33に処理を移す。

40

【 1775 】

サブCPU130aは、ステップE875-25において、音量の減少の操作があったか否かを判定し、音量の減少の操作があった場合（ステップE875-25：Yes）には、ステップE875-26に処理を移し、音量の減少の操作がなかった場合（ステップE875-25：No）には、ステップE875-27に処理を移す。なお、ここでいう音量の減少の操作とは、十字キー19の左ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ19aによって左ボタンの操作が検出されたことである。

【 1776 】

50

サブCPU130aは、ステップE875-26において、サブRAM130cの送信バッファに音量の減少用のコマンドをセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音量の減少用のコマンドが表示制御部140に送信され、音声出力装置9から出力される演出音(BGM、SE等の遊技音)の音量値を減少させる処理が行われる。

【1777】

サブCPU130aは、ステップE875-27において、音量の増加の操作があったか否かを判定し、音量の増加の操作があった場合(ステップE875-27:Yes)には、ステップE875-28に処理を移し、音量の増加の操作がなかった場合(ステップE875-27:No)には、ステップE875-29に処理を移す。

【1778】

サブCPU130aは、ステップE875-28において、サブRAM130cの送信バッファに音量の増加用のコマンドをセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音量の増加用のコマンドが表示制御部140に送信され、音声出力装置9から出力される演出音(BGM、SE等の遊技音)の音量値を増加させる処理が行われる。

【1779】

サブCPU130aは、ステップE875-29において、戻るの操作があったか否かを判定し、戻るの操作があった場合(ステップE875-29:Yes)には、ステップE875-30に処理を移し、戻るの操作がなかった場合(ステップE875-29:No)には、今回の操作受付処理を終了する。なお、ここでいう戻るの操作とは、画像表示装置に表示される音量調整の画面中で戻るの項目が選択されたことである。

【1780】

サブCPU130aは、ステップE875-30において、サブRAM130cの送信バッファにメニュー画面の表示コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の表示コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置にメニュー画面(メニュー画像)を表示させるための処理が行われる。

【1781】

サブCPU130aは、ステップE875-31において、十字キー19の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間(例えば、3秒)をセットし、ステップE875-32において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号に「1」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。

【1782】

サブCPU130aは、ステップE875-33において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号が「3」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「3」である場合(ステップE875-33:Yes)には、ステップE875-34に処理を移し、第3の処理番号が「3」でない場合(ステップE875-33:No)には、今回の操作受付処理を終了する。

【1783】

サブCPU130aは、ステップE875-34において、輝度の低下の操作があったか否かを判定し、輝度の低下の操作があった場合(ステップE875-34:Yes)には、ステップE875-35に処理を移し、輝度の低下の操作がなかった場合(ステップE875-34:No)には、ステップE875-36に処理を移す。なお、ここでいう輝度の低下の操作とは、十字キー19の下ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ19aによって下ボタンの操作が検出されたことである。

【1784】

サブCPU130aは、ステップE875-35において、サブRAM130cの送信バッファに輝度の低下用のコマンドをセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、輝度の低下用のコマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置や枠用照明装置10演及び盤用照明装置74のランプ(LED)の輝度値を低下させるための処理が行われる。

【1785】

10

20

30

40

50

サブCPU130aは、ステップE875-36において、輝度の上昇の操作があったか否かを判定し、輝度の上昇の操作があった場合（ステップE875-36：Yes）には、ステップE875-37に処理を移し、輝度の上昇の操作がなかった場合（ステップE875-36：No）には、ステップE875-38に処理を移す。なお、ここでいう輝度の上昇の操作とは、十字キー19の上ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ19aによって上ボタンの操作が検出されたことである。

【1786】

サブCPU130aは、ステップE875-37において、サブRAM130cの送信バッファに輝度の上昇用のコマンドをセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、輝度の上昇用のコマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置や枠用照明装置10演及び盤用照明装置74のランプ（LED）の輝度値を上昇させるための処理が行われる。

10

【1787】

サブCPU130aは、ステップE875-38において、戻るの操作があったか否かを判定し、戻るの操作があった場合（ステップE875-38：Yes）には、ステップE875-39に処理を移し、戻るの操作がなかった場合（ステップE875-38：No）には、今回の操作受付処理を終了する。ここでいう戻るの操作とは、画像表示装置に表示される輝度調整の画面中で戻るの項目が選択されたことである。

【1788】

サブCPU130aは、ステップE875-39において、サブRAM130cの送信バッファにメニュー画面の表示コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の表示コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、画像表示装置にメニュー画面（メニュー画像）を表示させるための処理が行われる。

20

【1789】

サブCPU130aは、ステップE875-40において、十字キー19の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3秒）をセットし、ステップE875-41において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号に「1」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。

【1790】

サブCPU130aは、ステップE875-42において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「0」でない場合（ステップE875-42：No）には、ステップE875-43に処理を移し、第3の処理番号が「0」である場合（ステップE875-42：Yes）には、今回の操作受付処理を終了する。

30

【1791】

サブCPU130aは、ステップE875-43において、サブRAM130cの送信バッファにメニュー画面の終了コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の終了コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、メニュー画面を非表示にして演出図柄70aが停止表示されている通常画面を表示させるための処理が行われる。

【1792】

サブCPU130aは、ステップE875-44において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップE875-45において、サブRAM130cに記憶されている第3の処理番号を「0」にセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量値や画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（LED）の輝度値を即座には調整できない状態となる。つまり、メニュー画面を表示してから音量調整又は輝度調整の項目を選択しなければ音量調整や輝度調整が行えないことになる。

40

【1793】

（第2実施形態における第3の判定テーブル）

図136は、第2実施形態における第3の判定テーブルを示す図である。図136に示

50

すように、第3の判定テーブルは、メニュー操作が可能な期間であるか否かを判定する場合に参照されるテーブルであり、演出制御部130mによって制御されている演出状態（ステータス）と、低確率遊技状態と時短遊技状態に対応するメニュー操作の可否（判定結果）とが対応付けられている。

【1794】

第2実施形態における第3の判定テーブルの第1の特徴として、各種の発生事象の報知（電源投入報知、電源復旧報知、各種エラー報知）中はメニュー操作ができない点が挙げられる。このようにすることで、メニュー操作に気を取られてしまって各種事象の発生に気付かないといった不都合を回避することができ、事象の発生を適切に報知することが可能となる。

10

【1795】

第2実施形態における第3の判定テーブルの第2の特徴として、変動演出が実行されていない客待ち状態が客待ち演出の待機中と客待ち演出中とに区別され、客待ち演出の待機中がメニュー操作の操作受付の可能期間となっており、客待ち演出中がメニュー操作の操作受付の不能期間となっている点が挙げられる。このようにすることで、メニュー操作によって客待ち演出が阻害されることがなくなり、遊技者への訴求力が低下することを抑制することが可能となる。なお、客待ち演出の待機中をメニュー操作の操作受付の不能期間とし、客待ち演出中をメニュー操作の操作受付の可能期間としてもよいし、客待ち演出の待機中及び客待ち演出中をメニュー操作の操作受付の可能期間としてもよい。

【1796】

20

第2実施形態における第3の判定テーブルの第3の特徴として、客待ち状態のうち客待ち演出が実行されていない客待ち演出の待機中は低確率遊技状態であるか時短遊技状態であるかに拘らずメニュー操作が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、メニュー操作が可能となる期間を拡充させることができ、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【1797】

第2実施形態における第3の判定テーブルの第4の特徴として、変動演出中はメニュー操作が不能となっている点が挙げられる。このようにすることで、メニュー操作によって演出図柄の変動において要所となる部分を音量調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1798】

なお、メニュー画面、音量調整の画面、輝度調整の画面等を第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示するようにした場合には、各種発生事象の報知中や先読み予告演出中以外においてメニュー操作を可能としてもよく、このようにすると、第1画像表示装置70（メイン液晶）で行われる演出表示を阻害することなく、メニュー操作が可能となる期間を拡充させることができ、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【1799】

（第2実施形態におけるメニュー操作前後の遊技機の動作例）

図137は、第2実施形態におけるメニュー操作前後の遊技機の動作例を示す図である。具体的には、図137（a）は、客待ち演出の待機中の動作を示す図であり、図137（b）は、メニューの表示操作時の動作を示す図であり、図137（c）は、メニュー画面の表示中の選択操作時の動作を示す図であり、図137（d）は、メニュー画面の表示中の選択操作時の動作を示す図であり、図137（e）は、音量調整のための操作時の動作を示す図である。

40

【1800】

以下、図137（a）～図137（e）に沿ってメニュー操作時の動作について説明する。まず、客待ち演出の待機中においては、図137（a）に示すように、第1画像表示装置70（メイン液晶）に背景画像HG、演出図柄70a、メニュー操作の案内画像MAG等が表示され、十字キー19の上下左右のボタンが発光している状態となっている。なお、メニュー操作の案内画像MAGは、十字キー19を模した画像に文字画像が付いた複

50

合画像となっており、演出図柄70aと重ならない位置（画面中央下部）に表示されている。なお、演出ボタン17の操作をメニューの表示操作とする場合には、メニュー操作の案内画像MAGとして演出ボタン17を模した画像に文字画像が付いた複合画像が演出図柄70aと重ならない位置（画面中央下部）に表示されることになる。

【1801】

この状態で、十字キー19が操作されると、図137（b）に示すように、十字キー19の操作音「ブッ」が音声出力装置9から出力されるとともに、第1画像表示装置70（メイン液晶）に「音量調整」、「輝度調整」、「終了」の選択項目画像と、十字キー19を模した選択案内画像と、演出ボタン17を模した決定案内画像とを有するメニュー画面（画像）が表示される。

10

【1802】

なお、メニュー画面においては、音量調整の可否が「可能（可変）」の場合には「音量調整」の選択項目の画像が表示されるが、音量調整の可否が「不能（固定）」の場合には「音量調整」の選択項目の画像が表示されない若しくは選択不能に表示される。また、輝度調整の可否が「可能（可変）」の場合には「輝度調整」の選択項目の画像が表示されるが、輝度調整の可否が「不能（固定）」の場合には「輝度調整」の選択項目の画像が表示されない若しくは選択不能に表示される。

【1803】

また、十字キー19の上下のボタンが発光した状態を維持するとともに、演出ボタン17が発光した状態となり、メニュー画面の表示中に対応するBGMが音声出力装置9から出力される。なお、メニュー画面の表示開始時は、「音量調整」の項目が選択されて明るく表示された状態となっており、「輝度調整」と「終了」の項目は暗く表示された状態となる。

20

【1804】

この状態で、十字キー19の下ボタンが操作されると、図137（c）に示すように、十字キー19の操作音「ブッ」が音声出力装置から出力されるとともに、第1画像表示装置70に表示されているメニュー画面の「音量調整」の項目が暗く表示された状態に変化し、「輝度調整」の項目が選択されて明るく表示された状態となる。なお、演出ボタン17及び十字キー19の上下のボタンは発光した状態を維持し、音声出力装置9からのBGMの出力も継続される。

30

【1805】

この状態で、十字キー19の上ボタンが操作されると、図137（d）に示すように、十字キー19の操作音「ブッ」が音声出力装置から出力されるとともに、第1画像表示装置70に表示されているメニュー画面の「音量調整」の項目が明るく表示された状態に変化し、「輝度調整」の項目が選択されて暗く表示された状態となる。なお、演出ボタン17及び十字キー19の上下のボタンは発光した状態を維持し、音声出力装置9からのBGMの出力も継続される。

【1806】

この状態で、演出ボタン17が操作されると、図137（e）に示すように、演出ボタン17の操作音「ティロン」が音声出力装置9から出力されるとともに、第1画像表示装置70（メイン液晶）に音量値の報知画像と「戻る」の選択項目の画像とを有する音量調整の画面が表示される。また、十字キー19の上下のボタンが消灯して左右ボタンが発光した状態となり、音声出力装置9からのBGMの出力も継続される。

40

【1807】

このような順序で十字キー19や演出ボタン17が操作されることで、音量調整が可能な状態となり、遊技者が任意の音量に調整することが可能となる。また、輝度調整の場合には、輝度調整の項目が選択された状態で演出ボタン17が操作されることで、第1画像表示装置70（メイン液晶）に輝度値の報知画像と「戻る」の選択項目の画像とを有する輝度調整の画面が表示され、輝度調整が可能な状態となる。

【1808】

50

そのため、遊技者がいたずらだったり腹いせだったりという理由で複数の遊技機1の音量値や輝度値をめちゃくちゃに変更しようと考えたとしても、メニュー画面を経由するなどの手順を踏まなければ音量値や輝度値を変更できないため、複数の遊技機1の音量値や輝度値を変更してやろうという遊技者の意欲を削ぐことが可能となり、他の遊技者にまで迷惑がかかることを抑制することが可能となる。

【1809】

なお、メニュー操作の操作受付の可能期間においてメニューの表示操作があった場合にメニュー画面を表示するようにしたが、客待ち演出の待機中となってから所定時間が経過した場合や客待ち演出の待機中でメニュー操作の案内画像が表示されてから所定時間が経過した場合に、メニューの表示操作が行われていなくてもメニュー画面を表示するようにしてもよい。

10

【1810】

また、客待ち状態において十字キー19や演出ボタン17の操作によってメニュー画面を表示させて音量や輝度を調整可能とするほか、客待ち状態において音量調整の案内画像OAGや輝度調整の案内画像KAGを表示させて、十字キー19の操作によって音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGを表示させて音量や輝度を調整可能としてもよい。

【1811】

また、メニュー画面に十字キー19の操作によって変更された音量値を、切替スイッチ22により設定された音量の初期値にリセット(再設定)する音量のリセットの項目や、輝度値を、切替スイッチ22により設定された輝度の初期値にリセット(再設定)する輝度のリセットの項目を表示させ、十字キー19や演出ボタン17の操作によって音量値や輝度値をリセットできるようにしてもよい。

20

【1812】

また、ガラス枠4を開放している場合とガラス枠4を開放していない場合とで異なるメニュー画面を表示してもよく、例えば、ガラス枠4を開放していない場合には、音量調整の項目や輝度調整の項目だけを表示させ、ガラス枠4を開放している場合には、音量のリセットの項目及び輝度のリセットの項目を表示させるようにしてもよい。また、ガラス枠4を開放している場合にだけ節電モードの設定の変更するための節電モードの設定の項目を表示するようにしてもよい。

【1813】

なお、本第2実施形態に係る遊技機1では、メニュー操作の操作受付の可能期間以外(変動演出中等)では音量調整や輝度調整を行うことができないが、遊技機1の基本的な制御や動作は上記第1実施形態と同じである。そのため、切替スイッチ22や十字キー19を用いた音量調整や輝度調整時の遊技機の動作については、第1実施形態に係る遊技機1との関係において画像表示装置に表示される画像に若干の相違はあるにせよ、図111~図119と同じように動作するのは言うまでもない。

30

【1814】

(第3実施形態)

以下、本発明の第3実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【1815】

第3実施形態では、上記第1実施形態との関係において、液晶制御部141の統括RAM144の記憶内容(調整モードの情報、基準情報、節電モードの設定、音量値、輝度値等)が、RAMクリアスイッチ55aの操作を伴う電源投入時にはクリア(初期化)され、RAMクリアスイッチ55aの操作を伴わない電源投入時にはクリア(初期化)されない点で相違する。そのため、ここでは上記第1実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけ説明する。

40

【1816】

まず、前提として、演出制御部130mは、主制御基板110からRAMクリアスイッチ55aの操作に伴う電源投入時に送信される電源投入指定コマンドを受信すると、液晶制御部141に対して電源投入の通知コマンドを送信するようになっている。

50

【 1 8 1 7 】

(第 3 実施形態における液晶制御部のメイン処理)

図 1 3 8 は、第 4 実施形態における液晶制御部 1 4 1 のメイン処理を示すフローチャートである。このフローチャートは、図 6 8 に示した液晶制御部 1 4 1 のメイン処理におけるステップ T 2 の処理の内容を変更し、ステップ T 3 とステップ T 3 - 1 との間にステップ T 3 B 及びステップ T 3 B を追加しただけなので、その他のステップについての説明は省略する。

【 1 8 1 8 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 2 において、初期化処理を行う。この処理において統括 CPU 1 4 2 は、統括 ROM からメイン処理プログラムを読み込むとともに、統括 RAM 1 4 4 に記憶される調整モードの情報、基準情報、節電モードの設定、音量値、輝度値等の音量調整や輝度調整に係る記憶情報を初期化 (クリア) せず、それ以外の記憶情報やフラグ等を初期化 (クリア) し、初期設定などの処理を行う。

10

【 1 8 1 9 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 3 A において、演出制御部 1 3 0 m から送信された電源投入の通知コマンドを受信したか否かを判定し、電源投入の通知コマンドを受信した場合 (ステップ T 3 A : Y e s) には、ステップ T 3 B に処理を移し、電源投入の通知コマンドを受信していない場合 (ステップ T 3 A : N o) には、ステップ T 3 - 1 に処理を移す。

20

【 1 8 2 0 】

統括 CPU 1 4 2 は、ステップ T 3 B において、統括 RAM 1 4 4 に記憶されている調整モードの情報、基準情報、音量値、輝度値及び節電モードの設定をクリアする。これにより、ステップ T 3 - 1 のモード切替処理において、切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置に対応する調整モード、基準情報、音量値、輝度値及び節電モードの設定が統括 RAM 1 4 4 にセットされ、音量値や輝度値は、調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値にリセット (再設定) されることになる。

【 1 8 2 1 】

そのため、遊技機 1 の RAM クリアスイッチ 5 5 a の操作を伴う電源投入時に、音量値や輝度値が調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値にリセット (再設定) されることになるため、閉店時や開店時にわざわざ十字キー 1 9 を操作して音量値を音量の初期値に戻したり、輝度値を輝度の初期値に戻したりするという手間が省けて遊技店員の作業効率が向上する。

30

【 1 8 2 2 】

なお、ステップ T 3 B において、統括 RAM 1 4 4 に記憶されている調整モードの情報、基準情報、節電モードの設定などはクリアせず、音量値や輝度値だけを調整モードの情報に対応する音量の初期値や輝度の初期値にリセット (再設定) してもよい。このようにすると、電源投入前の調整モードの情報を引き継いで音量値や輝度値をリセット (再設定) することが可能となる。

【 1 8 2 3 】

なお、第 3 実施形態に係る遊技機 1 では、遊技機 1 の基本的な制御や動作は上記第 1 実施形態に係る遊技機 1 と同じである。そのため、第 3 実施形態に係る遊技機 1 であっても切替スイッチ 2 2 や十字キー 1 9 を用いた音量調整や輝度調整時の遊技機の動作については、図 1 1 1 ~ 図 1 3 2 と同じように動作するのは言うまでもない。なお、本第 3 実施形態の内容を上記第 2 実施形態に適用してもよい。

40

【 1 8 2 4 】

(第 4 実施形態)

以下、本発明の第 4 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【 1 8 2 5 】

第 4 実施形態では、上記第 1 実施形態との関係において、演出制御部 1 3 0 m が各種演出の内容を決定し、該各種演出の進行に関する制御を行うのではなく、演出制御部 1 3 0

50

mで決定された各種演出の進行に関する制御を液晶制御部141で行う点で相違する。また、音量及び輝度の調整に関する処理を演出制御部130mと液晶制御部141とが協働して行うのではなく、液晶制御部141で行う点で相違する。また、演出ボタン検出スイッチ17aや十字キー検出スイッチ19aからの検出信号が演出制御部130mを中継（スルー）して液晶制御部141に入力される点で相違する。そのため、ここでは上記第1実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけを説明する。

【1826】

（第4実施形態における演出制御部130mのタイマ割込処理）

図139は、第4実施形態における演出制御部130mのタイマ割込処理を示すフローチャートである。

10

【1827】

サブCPU130aは、ステップE100において、サブCPU130aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップE120において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブCPU130aは、各種のタイマを更新する処理を行う。

【1828】

サブCPU130aは、ステップE130において、入力制御処理を行う。この入力制御処理において、サブCPU130aは、演出制御部130mへの信号入力を行う入力装置からの入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

20

【1829】

サブCPU130aは、ステップE150において、コマンド解析処理を行う。このコマンド解析処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照し、主制御基板110から受信したコマンドの中に液晶制御部141へ転送すべきコマンドがあるか否かを判定し、転送するコマンドがある場合に、当該コマンドを液晶制御部141に転送する処理を行う。

【1830】

具体的には、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド、客待ちコマンド、エラー指定コマンド等のコマンドを受信している場合に、当該コマンドを液晶制御部141に転送する。

30

【1831】

サブCPU130aは、ステップE200において、遊技状態の更新処理を行う。この遊技状態の更新処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブRAM130cに記憶している遊技状態の情報を更新する処理を行う。なお、本処理は、図46に示した遊技状態の更新処理（ステップE350）に相当する処理となっている。

【1832】

サブCPU130aは、ステップE250において、保留情報の更新処理を行う。この保留情報の更新処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して特別図柄記憶指定コマンドや普通図柄記憶指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブRAM130cに記憶している第1特別図柄保留数、第2特別図柄保留数、普通図柄保留数等を更新したり、更新後の第1特別図柄保留数、第2特別図柄保留数、普通図柄保留数に対応するアイコン表示のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

40

【1833】

サブCPU130aは、ステップE300において、先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示（変動演出）が開始される以前

50

から大当たり（遊技）が発生すること若しくは大当たり（遊技）が発生する可能性があることを予告（示唆）する先読み予告演出を実行するか否かを決定したり、実行する先読み予告演出の演出態様（種類等）を決定したり、決定した先読み予告演出の演出態様に対応する予告演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

【1834】

先読み予告演出としては、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示（変動演出）が開始される以前に実行される1又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出（予告画像の表示、背景画像の変化等）を行う連続予告演出、始動口入賞指定コマンドに対応する保留アイコンの表示態様を通常態様とは異なる特別態様に変化させる保留変化予告演出、大当たり遊技中（特定のラウンド遊技中、エンディング中等）に所定の予告演出（予告画像の表示、背景画像の変化等）を行う大当たり予告等がある。

10

【1835】

サブCPU130aは、ステップE350において、変動演出パターン決定処理を行う。この変動演出パターン決定処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して特別図柄用の変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に、演出図柄70aを変動表示する際の変動演出パターン（変動演出の演出態様）を決定したり、決定した変動演出パターンに対応する変動演出パターンコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。なお、この変動演出パターン決定処理は、図50及び図51に示した演出制御部130mの変動演出パターン決定処理（ステップE626）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

20

【1836】

サブCPU130aは、ステップE400において、図柄パターン決定処理を行う。この図柄パターン決定処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して演出図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に、演出図柄70aを変動表示する際の図柄パターンを決定したり、決定した図柄パターンに対応する図柄パターンコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。なお、この図柄パターン決定処理は、図50及び図54に示した演出制御部130mの図柄パターン決定処理（ステップE627）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

30

【1837】

サブCPU130aは、ステップE450において、予告演出決定処理1を行う。この予告演出決定処理1において、サブCPU130aは、受信した演出図柄指定コマンドや決定された変動演出パターン等に基づいて、大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確定演出や確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確変確定演出といった一発告知演出（報知演出に相当）を実行するか否かを決定したり、実行する一発告知演出の種類（演出態様）を決定したり、決定した一発告知演出の種類に対応する予告演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。なお、この予告演出決定処理1は、図50及び図56に示した演出制御部130mの予告演出決定処理1（ステップE628）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

40

【1838】

サブCPU130aは、ステップE500において、予告演出決定処理2を行う。この予告演出決定処理2において、サブCPU130aは、決定された変動演出パターンや図柄パターン等に基づいて、大当たりとなる可能性があることや大当たりとなる期待度を予告する予告演出を実行するか否かを決定したり、実行する予告演出の演出態様（種類等）を決定したり、決定した予告演出の演出態様に対応する予告演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

【1839】

サブCPU130aは、ステップE550において、予告演出決定処理3を行う。この

50

予告演出決定処理3において、サブCPU130aは、決定された変動演出パターンや図柄パターン等に基づいて、大当たりとなる可能性があることや大当たりとなる期待度を予告する操作演出を実行するか否かを決定したり、実行する操作演出の演出態様（種類等）を決定したり、決定した操作演出の演出態様に対応する操作演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

【1840】

サブCPU130aは、ステップE600において、大当たり演出決定処理を行う。この大当たり演出決定処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cの受信バッファを参照して大当たり用のオープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、エンディング指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に、大当たり中に実行する特別遊技演出パターン、ラウンド演出のパターン、エンディング演出のパターンを決定したり、決定した特別遊技演出パターン、ラウンド演出のパターン、エンディング演出のパターンに対応するオープニング演出のコマンド、ラウンド演出のコマンド、エンディング演出のコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

10

【1841】

サブCPU130aは、ステップE650において、出力制御処理を行う。この出力制御処理において、サブCPU130aは、所定のデータ等の信号を出力したり、サブRAM130cの送信バッファに格納された各種のコマンドを表示制御部140やランプ制御部150に送信したりする処理を行う。

20

【1842】

サブCPU130aは、ステップE700において、ステップE100で退避した情報をサブCPU130aのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【1843】

（第4実施形態における液晶制御部のメイン処理）

図140は、第4実施形態における液晶制御部141のメイン処理を示すフローチャートである。電源基板160から電源電圧が供給されると、統括CPU142にシステムリセットが発生し、統括CPU142は以下のメイン処理を行う。

【1844】

まず、統括CPU142は、ステップT1において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップT2において、初期化処理を行う。この処理において、統括CPU142は、統括ROM143からメイン処理プログラムを読み込むとともに、統括RAM144に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。

30

【1845】

統括CPU142は、ステップT3において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、以降は遊技機1への電源供給が停止されるまでループを繰り返す。

【1846】

（第4実施形態における液晶制御部のVブランク割込処理）

図141は、第4実施形態における液晶制御部141のVブランク割込処理を示すフローチャートである。

40

【1847】

統括CPU142は、ステップT30において、各種カウンタ（シーンの切替カウンタ、ウェイトフレームのカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「1」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップT31において、画像制御部145（VDP）に対してVRAM147の第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うためのフレームバッファの切替の指令処理を行う。

【1848】

これにより、1/30秒（約33ms）毎のVブランク割込処理が実行される毎に第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とが「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。

50

【 1 8 4 9 】

統括CPU142は、ステップT32において、ロータリースイッチからなる切替スイッチ22の状態（スイッチ位置）を参照して音声出力装置9から出力される演出音の音量（値）や画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）の輝度（値）の調整に関わる調整モードを切り替えるためのモード切替処理を行う。なお、このモード切替処理は、図68及び図70に示した液晶制御部141のモード切替処理（ステップT3-1）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【 1 8 5 0 】

統括CPU142は、ステップT33において、十字キー19の操作に基づき十字キー検出スイッチ19aから入力される検出信号（操作信号）に基づいて、音声出力装置9から出力される演出音（BGMやSE等の遊技音）の音量（音量値）を調整するための音量の設定処理を行う。なお、この音量の設定処理については、図142及び図143を用いて後述する。

10

【 1 8 5 1 】

統括CPU142は、ステップT34において、十字キー19の操作に基づき十字キー検出スイッチ19aから入力される検出信号（操作信号）に基づいて、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度（輝度値）を調整するための輝度の設定処理を行う。なお、この輝度の設定処理については、図144及び図145を用いて後述する。

【 1 8 5 2 】

統括CPU142は、ステップT35において、特別図柄の変動表示（変動演出）が実行されずに所定期間（例えば60秒）が経過した場合に遊技者に対して遊技を行うことを促進する（遊技機のアピールを行う）ための客待ち演出を実行するための客待ち処理を行う。なお、この客待ち処理については、図145を用いて後述する。

20

【 1 8 5 3 】

統括CPU142は、ステップT36において、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度（値）を低下させて電力消費を抑える節電（エコ）モードの開始や終了を制御するための節電モードの制御処理を行う。なお、この節電モードの制御処理は、図68及び図88に示した液晶制御部141の節電モードの制御処理（ステップT6-4）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

30

【 1 8 5 4 】

統括CPU142は、ステップT37において、演出制御部130mからの演出指示コマンドに対応する種類のアニメグループから画像表示装置に表示する演出画像を制御するためのアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）するためのアニメパターンの設定処理を行う。なお、このアニメパターンの設定処理については、図147を用いて後述する。

【 1 8 5 5 】

統括CPU142は、ステップT38において、演出制御部130mからの演出指示コマンドに対応する種類のサウンドのグループから音声出力装置9から出力させる演出音（BGMやSE等の遊技音）を制御するためのサウンドのパターンを決定して設定するためのサウンドの設定処理を行う。

40

【 1 8 5 6 】

統括CPU142は、ステップT39において、変動演出中に操作演出のための有効期間を発生させ、この有効期間中の演出ボタン17の操作に基づいて操作演出を実行するための操作演出処理を行う。なお、この操作演出処理については、図148を用いて後述する。

【 1 8 5 7 】

統括CPU142は、ステップT40において、客待ち状態又は変動演出中に演出モードを切り替えるための有効期間を発生させ、この有効期間中の演出ボタン17の操作に基

50

づいて演出モードを切り替えるための演出モードの変更処理を行う。

【1858】

統括CPU142は、ステップT41において、演出制御部130mからの各種の事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常、枠開放、皿満杯、払出異常、右打ちエラー等）の発生や終了を示すコマンドの受信に基づいて発生事象の報知を開始するための処理を行ったり、発生事象の報知を終了するための処理を行ったりするための発生事象の報知処理を行う。なお、この発生事象の報知処理は、図68及び図77に示した液晶制御部141の発生事象の報知処理（ステップT6-1）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【1859】

統括CPU142は、ステップT42において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメーション情報（アドレス）を更新するためのアニメーション制御処理を行い、ステップT43において、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成し、生成したディスプレイリストを画像制御部145（VDP）に出力する処理を行う。

【1860】

統括CPU142は、ステップT44において、画像制御部145（VDP）に対して出力したディスプレイリストに基づく演出画像の描画を指示する描画の指令処理を行う。これにより、画像制御部145（VDP）ではディスプレイリストに基づく演出画像や報知画像を描画用フレームバッファに描画し、表示用フレームバッファに描画されていた演出画像を第1画像表示装置70（メイン液晶）及び第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示させる処理を行う。

【1861】

統括CPU142は、ステップT45において、サウンド制御のコマンド群から構成されるサウンドリストを生成し、生成したサウンドリストを音声制御部148に出力する処理を行い、ステップT46において、音声制御部148に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力指令処理を行い、今回のVblank割込処理を終了する。これにより、音声制御部148ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置9から出力させる処理が行われる。

【1862】

（第4実施形態における液晶制御部の音量の設定処理）

図142及び図143は、第4実施形態における液晶制御部141の音量の設定処理を示すフローチャートである。

【1863】

まず、統括CPU142は、ステップT33-1において、図67（a）に示す第1の判定テーブルを参照し、現在の状態が音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量調整を可能とする音量調整の可能期間であるか否かを判定し、音量調整の可能期間である場合（ステップT33-1：Yes）には、ステップT33-2に処理を移し、音量調整の可能期間でない場合（ステップT33-1：No）には、ステップT33-32に処理を移す。

【1864】

統括CPU142は、ステップT33-2において、統括RAM144に記憶されている第1の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第1の処理番号が「0」である場合（ステップT33-2：Yes）には、ステップT33-3に処理を移し、第1の処理番号が「0」でない場合（ステップT33-2：No）には、ステップT33-8に処理を移す。この「第1の処理番号」は、音量調整の進行段階を示す処理番号であり、前述した図140のステップT2の初期化処理で「0」にセットされるようになっている。

【1865】

統括CPU142は、ステップT33-3において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップT33-3：Yes）には、ステッ

10

20

30

40

50

ブ T 3 3 - 4 に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合、つまり、変動演出中や大当たり中である場合（ステップ T 3 3 - 3 : N o ）には、ステップ T 3 3 - 6 に処理を移す。

【 1 8 6 6 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 4 において、音量調整を案内するための音量調整の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、音量調整の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、音量調整の案内画像を画像表示装置に表示させるための処理が行われることになる。

【 1 8 6 7 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 5 において、音量調整の案内用のコマンド 1 を統括 R A M 1 4 4 の送信バッファにセットし、ステップ T 3 3 - 7 に処理を移す。これにより、音量調整の案内用のコマンド 1 がランプ制御部 1 5 0 に送信され、十字キー 1 9 の左右のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

10

【 1 8 6 8 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 6 において、音量調整の案内用のコマンド 2 を統括 R A M 1 4 4 の送信バッファにセットする。これにより、音量調整の案内用のコマンド 2 がランプ制御部 1 5 0 に送信され、十字キー 1 9 の左右のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

【 1 8 6 9 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 7 において、統括 R A M 1 4 4 に記憶されている第 1 の処理番号に「 1 」をセットし、今回の音量の設定処理を終了する。

20

【 1 8 7 0 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 8 において、統括 R A M 1 4 4 に記憶されている第 1 の処理番号が「 1 」であるか否かを判定し、第 1 の処理番号が「 1 」である場合（ステップ T 3 3 - 8 : Y e s ）には、ステップ T 3 3 - 9 に処理を移し、第 1 の処理番号が「 1 」でない場合（ステップ T 3 3 - 8 : N o ）には、ステップ T 3 3 - 1 4 に処理を移す。

【 1 8 7 1 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 9 において、十字キー検出スイッチ 1 9 a から左又は右ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって音量調整の開始操作があったか否かを判定し、音量調整の開始操作があった場合（ステップ T 3 3 - 9 : Y e s ）には、ステップ T 3 3 - 1 0 に処理を移し、音量調整の開始操作がなかった場合（ステップ T 3 3 - 9 : N o ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

30

【 1 8 7 2 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 1 0 において、音量調整の案内画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、ステップ T 3 3 - 1 1 において、現在の音量値に応じた音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、音量調整の案内画像に代えて音量値の報知画像を画像表示装置に表示させるための処理が行われることになる。

40

【 1 8 7 3 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 1 2 において、十字キー 1 9 （左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、 3 秒）をセットし、ステップ T 3 3 - 1 3 において、統括 R A M 1 4 4 に記憶されている第 1 の処理番号に「 2 」をセットし、今回の音量の設定処理を終了する。

【 1 8 7 4 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 3 - 1 4 において、統括 R A M 1 4 4 に記憶されている第 1 の処理番号が「 2 」であるか否かを判定し、第 1 の処理番号が「 2 」である場合（ステップ T 3 3 - 1 4 : Y e s ）には、ステップ T 3 3 - 1 5 に処理を移し、第 1 の処理番号が「 2 」でない場合（ステップ T 3 3 - 1 4 : N o ）には、今回の音量の設定処理

50

を終了する。

【1875】

統括CPU142は、ステップT33-15において、十字キー検出スイッチ19aから左ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって音量の減少の操作があったか否かを判定し、音量の減少の操作があった場合（ステップT33-15：Yes）には、ステップT33-16に処理を移し、音量の減少の操作がなかった場合（ステップT33-15：No）には、ステップT33-18に処理を移す。

【1876】

統括CPU142は、ステップT33-16において、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きい場合（ステップT33-16：Yes）には、ステップT33-17において、音量値を1減算する。一方、下限値よりも大きくない場合（ステップT33-16：No）には、ステップT33-21に処理を移す。

【1877】

統括CPU142は、ステップT33-18において、十字キー検出スイッチ19aから右ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって音量の増加の操作があったか否かを判定し、音量の増加の操作があった場合（ステップT33-18：Yes）には、ステップT33-19に処理を移し、音量の増加の操作がなかった場合（ステップT33-18：No）には、ステップT33-26に処理を移す。

【1878】

統括CPU142は、ステップT33-19において、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さい場合（ステップT33-19：Yes）には、ステップT33-20において、音量値を1加算する。一方、上限値よりも小さくない場合（ステップT33-19：No）には、ステップT33-21に処理を移す。

【1879】

統括CPU142は、ステップT33-21において、更新後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部148に出力する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）等の音量値として音声制御部148に設定されることになる。

【1880】

統括CPU142は、ステップT33-22において、更新後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、更新後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、現在の音量値に対応する音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【1881】

統括CPU142は、ステップT33-23において、十字キー19（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3秒）をセットする。

【1882】

統括CPU142は、ステップT33-24において、現在が客待ち状態中であるか否かを判定し、客待ち状態中である場合（ステップT33-24：Yes）には、ステップT33-25に処理を移し、客待ち状態中でない場合（ステップT33-24：No）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【1883】

統括CPU142は、ステップT33-25において、更新後の音量値に対応する音量の報知音の出力情報を出力用のリストにセットし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、現在の音量値に対応する音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部148に出力され、音量の報知音が音声出力装置9から出力されることになる。

【1884】

10

20

30

40

50

統括CPU142は、ステップT33-26において、上記ステップT33-12、ステップT33-23等でセットされた操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップT33-26：Yes）には、ステップT33-27に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップT33-26：No）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【1885】

統括CPU142は、ステップT33-27において、音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、音量値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に出力され、音量値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

10

【1886】

つまり、音量調整の可能期間となってから受け付けた十字キー19（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量調整の開始操作）によって音量値の報知画像が表示されてから操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー19（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われなかった場合に音量値の報知画像が非表示となる。また、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー19の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われた場合にも、当該操作から操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー19（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われなかった場合に音量値の報知画像が非表示となる。これにより、音量値の報知画像によって他の画像（演出図柄画像、背景画像、音量調整の案内画像、輝度調整の案内画像等）の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

20

【1887】

なお、本第4実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー19の左又は右ボタンの操作が行われたことによって、実際に音量値が減少又は増加したか否かに拘らず操作間隔の監視時間（所定時間）が再セットされるようになっているため、遊技者が左又は右ボタンの操作を行ったにも拘らず、音量値の報知画像がすぐに非表示になってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【1888】

また、本第4実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー19の上又は下ボタンの操作が行われても無効な操作となるようになっているが、十字キー19の上又は下ボタンの操作が行われた場合にも、操作間隔の監視時間（所定時間）を再セットするようにしてもよい。このようにすると、遊技者が誤って十字キー19の上又は下ボタンを操作した場合であっても、音量値の報知画像がすぐに非表示になってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

30

【1889】

統括CPU142は、ステップT33-28において、統括RAM144の送信バッファに音量調整の終了コマンドをセットする。これにより、音量調整の終了コマンドがランプ制御部150に送信され、十字キー19の左右のボタンの発光を停止させるための処理が行われることになる。

40

【1890】

統括CPU142は、ステップT33-29において、統括RAM144に記憶されている第1の処理番号に「0」をセットする。これにより、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量値を即座には調整できない状態となる。つまり、音量値の報知画像が表示されている期間であれば十字キー19を操作すれば演出音の音量値が即座に調整（増減）されるが、音量値の報知画像が表示されていない期間であると十字キー19を操作しても演出音の音量値が即座に調整（増減）されないことになる。

【1891】

統括CPU142は、ステップT33-30において、客待ち演出の待機中であるか否

50

かを判定し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップT33-30：No）には、今回の音量の設定処理を終了し、客待ち演出の待機中である場合（ステップT33-30：Yes）には、ステップT33-31において、客待ち演出の待機時間（例えば、60秒）をセットし、今回の音量の設定処理を終了する。

【1892】

これにより、ステップT3-2の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、音量の設定処理において十字キー19の操作を最後に検出した時点から操作間隔の監視時間（3秒）と客待ち演出の待機時間（60秒）とを加えた時間（63秒後）後に客待ち演出が実行されるようになる。なお、十字キー19の操作を最後に検出した時点から60秒後に客待ち演出が実行されるようにしてもよい。

10

【1893】

統括CPU142は、ステップT33-32において、統括RAM144に記憶されている第1の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第1の処理番号が「0」でない場合（ステップT33-32：No）には、ステップT33-33に処理を移し、第1の処理番号が「0」である場合（ステップT33-32：Yes）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【1894】

統括CPU142は、ステップT33-33において、音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、音量値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に出力され、音量値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

20

【1895】

統括CPU142は、ステップT33-34において、統括RAM144の送信バッファに音量調整の終了コマンドをセットする。これにより、音量調整の終了コマンドがランプ制御部150に送信され、十字キー19の左右のボタンの発光を停止させるための処理が行われることになる。

【1896】

統括CPU142は、ステップT33-35において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップT33-36において、統括RAM144に記憶されている第1の処理番号に「0」をセットし、今回の音量の設定処理を終了する。つまり、音量調整の案内画像が表示されている状態又は音量値の報知画像が表示されている状態において、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞があつて変動演出が開始されたり、各種の発生事象の（エラー）報知が開始されたりするなどして音量調整の可能期間から音量調整の不能期間に移行したものと判断されると、音量調整の案内画像や音量値の報知画像が非表示となり、音量調整ができない状態に制御されることになる。

30

【1897】

（第4実施形態における液晶制御部の輝度の設定処理）

図144及び図145は、第4実施形態における液晶制御部141の輝度の設定処理を示すフローチャートである。

40

【1898】

まず、統括CPU142は、ステップT34-1において、図67（b）に示す第2の判定テーブルを参照し、現在の状態が画像表示装置や枠用照明装置10及び盤用照明装置74のランプ（LED）等の輝度調整を可能とする輝度調整の可能期間であるか否かを判定し、輝度調整の可能期間である場合（ステップT34-1：Yes）には、ステップT34-2に処理を移し、輝度調整の可能期間でない場合（ステップT34-1：No）には、ステップT34-31に処理を移す。

【1899】

統括CPU142は、ステップT34-2において、統括RAM144に記憶されている第2の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第2の処理番号が「0」である場合（

50

ステップ T 3 4 - 2 : Y e s) には、ステップ T 3 4 - 3 に処理を移し、第 2 の処理番号が「 0 」でない場合 (ステップ T 3 4 - 2 : N o) には、ステップ T 3 4 - 8 に処理を移す。この「第 2 の処理番号」は、輝度調整の進行段階を示す処理番号であり、前述した図 1 4 0 のステップ T 2 の初期化処理で「 0 」にセットされるようになっている。

【 1 9 0 0 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 3 において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合 (ステップ T 3 4 - 3 : Y e s) には、ステップ T 3 4 - 4 に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合 (ステップ T 3 4 - 3 : N o) は、ステップ T 3 4 - 6 に処理を移す。

【 1 9 0 1 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 4 において、輝度調整を案内するための輝度調整の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、輝度調整の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、輝度調整の案内画像を画像表示装置に表示させるための処理が行われることになる。

【 1 9 0 2 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 5 において、音量調整の案内用のコマンド 1 を統括 R A M 1 4 4 の送信バッファにセットし、ステップ T 3 4 - 7 に処理を移す。これにより、輝度調整の案内用のコマンド 1 がランプ制御部 1 5 0 に送信され、十字キー 1 9 の上下のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

【 1 9 0 3 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 6 において、輝度調整の案内用のコマンド 2 を統括 R A M 1 4 4 の送信バッファにセットする。これにより、輝度調整の案内用のコマンド 2 がランプ制御部 1 5 0 に送信され、十字キー 1 9 の上下のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

【 1 9 0 4 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 7 において、統括 R A M 1 4 4 に記憶されている第 2 の処理番号に「 1 」をセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。

【 1 9 0 5 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 8 において、統括 R A M 1 4 4 に記憶されている第 2 の処理番号が「 1 」であるか否かを判定し、第 2 の処理番号が「 1 」である場合 (ステップ T 3 4 - 8 : Y e s) には、ステップ T 3 4 - 9 に処理を移し、第 2 の処理番号が「 1 」でない場合 (ステップ T 3 4 - 8 : N o) には、ステップ T 3 4 - 1 4 に処理を移す。

【 1 9 0 6 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 9 において、十字キー検出スイッチ 1 9 a から下又は上ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって輝度調整の開始操作があったか否かを判定し、輝度調整の開始操作があった場合 (ステップ T 3 4 - 9 : Y e s) には、ステップ T 3 4 - 1 0 に処理を移し、輝度調整の開始操作がなかった場合 (ステップ T 3 4 - 9 : N o) には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【 1 9 0 7 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 1 0 において、輝度調整の案内画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、ステップ T 3 4 - 1 1 において、現在の輝度値に応じた輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 1 4 5 に出力され、輝度調整の案内画像に代えて輝度値の報知画像を画像表示装置に表示させるための処理が行われることになる。

【 1 9 0 8 】

統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 3 4 - 1 2 において、十字キー 1 9 (下ボタン、上ボタン) の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間 (例えば、3 秒) をセットし、ステップ T 3 4 - 1 3 において、統括 R A M 1 4 4 に記憶されている第 2 の処理番号に「 2

10

20

30

40

50

」をセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。

【1909】

統括CPU142は、ステップT34-14において、統括RAM144に記憶されている第2の処理番号が「2」であるか否かを判定し、第2の処理番号が「2」である場合（ステップT34-14：Yes）には、ステップT34-15に処理を移し、第2の処理番号が「2」でない場合（ステップT34-14：No）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【1910】

統括CPU142は、ステップT34-15において、十字キー検出スイッチ19aから下ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって輝度の低下の操作があったか否かを判定し、輝度の低下の操作があった場合（ステップT34-15：Yes）には、ステップT34-16に処理を移し、輝度の低下の操作がなかった場合（ステップT34-15：No）には、ステップT34-18に処理を移す。

【1911】

統括CPU142は、ステップT34-16において、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きい場合（ステップT34-16：Yes）には、ステップT34-17において、輝度値を1減算する。一方、下限値よりも小さくない場合（ステップT34-16：No）には、ステップT34-21に処理を移す。

【1912】

統括CPU142は、ステップT34-18において、十字キー検出スイッチ19aから上ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって輝度の上昇の操作があったか否かを判定し、輝度の上昇の操作があった場合（ステップT34-18：Yes）には、ステップT34-19に処理を移し、輝度の上昇の操作がなかった場合（ステップT34-18：No）には、ステップT34-25に処理を移す。

【1913】

統括CPU142は、ステップT34-19において、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さい場合（ステップT34-19：Yes）には、ステップT34-20において、輝度値を1加算する。一方、上限値よりも小さくない場合（ステップT34-19：No）には、ステップT34-21に処理を移す。

【1914】

統括CPU142は、ステップT34-21において、更新後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部145に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部145に設定されることになる。

【1915】

統括CPU142は、ステップT34-22において、更新後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部150に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部150に設定されることになる。

【1916】

統括CPU142は、ステップT34-23において、更新後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、更新後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、現在の輝度値に対応する輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【1917】

統括CPU142は、ステップT34-24において、十字キー19（下ボタン、上ボ

10

20

30

40

50

タン)の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間(例えば、3秒)をセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。

【1918】

統括CPU142は、ステップR6-3A-25において、上記ステップT34-12、ステップT34-24等でセットされた操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合(ステップT34-25:Yes)には、ステップT34-26に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合(ステップT34-25:No)には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【1919】

統括CPU142は、ステップT34-26において、輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、輝度値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に出力され、輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【1920】

つまり、輝度調整の可能期間となってから受け付けた十字キー19(入力受付部)の下又は上ボタンの操作(輝度調整の開始操作)によって輝度値の報知画像が表示されてから操作間隔の監視時間(所定期間)が経過するまで十字キー19(入力受付部)の下又は上ボタンの操作(輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作)が行われなかった場合に輝度値の報知画像が非表示となる。また、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー19の下又は上ボタンの操作(輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作)が行われた場合にも、当該操作から操作間隔の監視時間(所定期間)が経過するまで十字キー19(入力受付部)の下又は上ボタンの操作(輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作)が行われなかった場合に輝度値の報知画像が非表示となる。これにより、輝度値の報知画像によって他の画像(演出図柄画像、背景画像、音量調整の案内画像、輝度調整の案内画像等)の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【1921】

なお、本第4実施形態では、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー19の下又は上ボタンの操作が行われたことによって、実際に輝度値が減少又は増加したか否かに拘らず操作間隔の監視時間(所定時間)が再セットされるようになっているため、遊技者が下又は上ボタンの操作を行ったにも拘らず、輝度値の報知画像がすぐに非表示となってしまふといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【1922】

また、本第4実施形態では、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー19の左又は右ボタンの操作が行われても無効な操作となるようになっているが、十字キー19の左又は右ボタンの操作が行われた場合にも操作間隔の監視時間(所定時間)を再セットするようにしてもよい。このようにすると、遊技者が誤って十字キー19の左又は右ボタンを操作した場合であっても、輝度値の報知画像がすぐに非表示になってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【1923】

統括CPU142は、ステップT34-27において、統括RAM144の送信バッファに輝度調整の終了コマンドをセットする。これにより、輝度調整の終了コマンドがランプ制御部150に送信され、十字キー19の上下のボタンの発光を停止させるための処理が行われることになる。

【1924】

統括CPU142は、ステップT34-28において、統括RAM142に記憶されている第2の処理番号に「0」をセットする。これにより、画像表示装置や枠用照明装置10及び盤用照明装置74のランプ(LED)の輝度値を即座には調整できない状態となる。つまり、輝度値の報知画像が表示されている期間であれば輝度値が即座に調整(増減)できるが、輝度値の報知画像が表示されていない期間であると輝度値が即座に調整(増減

10

20

30

40

50

)できないことになる。

【1925】

統括CPU142は、ステップT34-29において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中でない場合(ステップT34-29:No)には、今回の輝度の設定処理を終了し、客待ち演出の待機中である場合(ステップT34-29:Yes)には、ステップT34-30において、客待ち演出の待機時間(例えば、60秒)をセットし、今回の第2の操作受付処理を終了する。

【1926】

これにより、ステップT3-2の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、輝度の設定処理において十字キー19の操作を最後に検出した時点から操作間隔の監視時間(3秒)と客待ち演出の待機時間(60秒)とを加えた時間(63秒後)後に客待ち演出が実行されるようになる。なお、十字キー19の操作を最後に検出した時点から60秒後に客待ち演出が実行されるようにしてもよい。

10

【1927】

統括CPU142は、ステップT34-31において、統括RAM144に記憶されている第2の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第2の処理番号が「0」でない場合(ステップT34-31:No)には、ステップT34-32に処理を移し、第2の処理番号が「0」である場合(ステップT34-31:Yes)には、今回の輝度の設定処理を終了する。

20

【1928】

統括CPU142は、ステップT34-32において、輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、輝度値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に出力され、輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【1929】

統括CPU142は、ステップT34-33において、統括RAM144の送信バッファに輝度調整の終了コマンドをセットする。これにより、輝度調整の終了コマンドがランプ制御部150に送信され、十字キー19の上下のボタンの発光を停止させるための処理が行われることになる。

30

【1930】

統括CPU142は、ステップT34-34において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップT34-35において、統括RAM144に記憶されている第2の処理番号に「0」をセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。つまり、輝度調整の案内画像が表示されている状態又は音量値の報知画像が表示されている状態において、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞があつて変動演出が開始されたり、各種の発生事象の(エラー)報知が開始されたりするなどして輝度調整の可能期間から輝度調整の不能期間に移行したものと判断されると、輝度調整の案内画像や輝度値の報知画像が非表示となり、輝度調整の操作ができない状態に制御されることになる。

【1931】

このように、第4実施形態では、演出制御部130mが具備していた音量及び輝度に関する調整機能を液晶制御部141に移管したことによって、演出制御部130mの制御負担を軽減することができる。また、音量及び輝度の調整に関する処理を液晶制御部141だけで実行するので、演出制御部130mと液晶制御部141とで協働して行うよりも音量及び輝度の調整に関する制御内容を簡素化(シンプルに)することができる。

40

【1932】

なお、第4実施形態に係る遊技機1では、遊技機1の基本的な制御や動作は上記第1実施形態に係る遊技機1と同じとなる。そのため、第4実施形態に係る遊技機1であっても切替スイッチ22や十字キー19を用いた音量調整や輝度調整時の遊技機の動作については、図111~図132と同じように動作するのは言うまでもない。また、本第4実施形

50

態に上記第3実施形態の内容を適用してもよい。

【1933】

(第4実施形態における液晶制御部の客待ち処理)

図146は、第4実施形態における液晶制御部141の客待ち処理を示すフローチャートである。

【1934】

まず、統括CPU142は、ステップT35-1において、統括RAM144の受信バッファを参照して客待ちコマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合(ステップT35-1:No)には、ステップT35-3に処理を移し、受信している場合(ステップT35-1:Yes)には、ステップT35-2において、客待ち演出を開始するまでの待機時間である客待ち演出の待機時間(例えば、60秒)をセットし、ステップT35-16に処理を移す。

10

【1935】

統括CPU142は、ステップT35-3において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合(ステップT35-3:Yes)には、ステップT35-4に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合(ステップT35-3:No)には、ステップT35-11に処理を移す。なお、客待ち演出の待機中であるか否かについては、客待ち演出の待機時間がセットされた状態であるか否かを判定するとよい。

【1936】

統括CPU142は、ステップT35-4において、遊技者によって音量調整や輝度調整といった調整操作が行われている(後述する音量値の報知画像OGや輝度値の報知画像KGが画像表示装置に表示されている)調整操作の受付期間中であるか否かを判定し、調整操作の受付期間中である場合(ステップT35-4:Yes)には、ステップT35-16に処理を移し、調整操作の受付期間中でない場合(ステップT34-4:No)には、ステップT35-5に処理を移す。

20

【1937】

統括CPU142は、ステップT35-5において、既にセットされている客待ち演出の待機時間が経過したか否かを判定し、客待ち演出の待機時間が経過している場合(ステップT35-5:Yes)には、ステップT35-6に処理を移し、客待ち演出の待機時間が経過していない場合(ステップT35-5:No)には、ステップT35-16に処理を移す。

30

【1938】

統括CPU142は、ステップT35-6において、客待ち演出の実行時間である客待ち演出の演出時間(例えば、30秒)をセットし、ステップT35-7において、客待ち演出のアニメーションを表示させるための客待ち演出用のアニメパターン情報を統括RAM144の所定の領域にセットする。これにより、客待ち演出用のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、客待ち演出(画像)が画像表示装置に表示されることになる。

【1939】

統括CPU142は、ステップT35-8において、客待ち演出の開始コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットする。これにより、客待ち演出の開始コマンドがランプ制御部150に送信され、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)のランプ(LED)が客待ち演出に対応する態様で発光されることになる。

40

【1940】

統括CPU142は、ステップT35-9において、現在の音量値を現在の調整モードに対応する音量の初期値にリセットするための音量値のリセット処理を行う。なお、この音量値のリセット処理は、図80及び図83に示した液晶制御部141の音量値のリセット処理(ステップT6-2-14)と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【1941】

50

統括CPU142は、ステップT3-2-10において、現在の輝度値を現在の調整モードに対応する輝度の初期値にリセットするための輝度値のリセット処理を行う。なお、この輝度値のリセット処理は、図84及び図87に示した液晶制御部141の輝度値のリセット処理（ステップT6-3-13）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【1942】

統括CPU142は、ステップT35-11において、客待ち演出中であるか否かを判定し、客待ち演出中である場合（ステップT35-11：Yes）には、ステップT35-12に処理を移し、客待ち演出中でない場合（ステップT35-11：No）には、ステップT35-16に処理を移す。なお、客待ち演出中であるか否かについては、客待ち演出の演出時間がセットされた状態であるか否かを判定するとよい。

10

【1943】

統括CPU142は、ステップT35-12において、既にセットされている客待ち演出の演出時間が経過しているか否かを判定し、客待ち演出の演出時間が経過している場合（ステップT35-12：Yes）には、ステップT35-13に処理を移し、客待ち演出の演出時間が経過していない場合（ステップT35-12：No）には、ステップT35-16に処理を移す。

【1944】

統括CPU142は、ステップT35-13において、再び客待ち演出の待機中とするために客待ち演出の待機時間（例えば、60秒）をセットし、ステップT35-14において、統括RAM144にセットされている客待ち演出用のアニメパターン情報をクリアする。これにより、客待ちのアニメパターンのアニメーション情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に出力され、客待ち演出（画像）が画像表示装置に表示されない状態になる。

20

【1945】

統括CPU142は、ステップT35-15において、客待ち演出の終了コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットする。これにより、客待ち演出の終了コマンドがランプ制御部150に送信され、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）の客待ち演出に対応する態様での発光が終了することになる。

【1946】

統括CPU142は、ステップT35-16において、変動演出が開始されたか否かを判定し、変動演出が開始された場合（ステップT35-16：Yes）には、ステップT35-17に処理を移し、変動演出が開始されていない場合（ステップT35-16：No）には、今回の客待ち処理を終了する。

30

【1947】

統括CPU142は、ステップT35-17において、客待ち状態中に第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入賞したことに基づいて変動演出が開始されるものとして、統括RAM144に記憶されている客待ち演出に係る情報（客待ち演出の待機時間、客待ち演出の演出時間、客待ち演出の表示情報等）をクリアし、今回の客待ち処理を終了する。

40

【1948】

このように、客待ち演出の待機中において十字キー19の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（60秒間）継続した場合に実行される客待ち演出の開始時（直前）に、現在の音量値を現在の調整モードに対応する音量の初期値にリセットする処理が行われるので、調整モードを設定した遊技店側の意図する音量値よりも小さい音量値で客待ち演出の演出音（BGM、SE等の遊技音）が出力されることがなくなり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制することが可能となる。

【1949】

また、客待ち演出の待機中において十字キー19の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（60秒間）継続した場合に実行される客待ち演出の開始時（直前）に、現在の輝度値

50

を現在の調整モードに対応する輝度の初期値にリセットする処理が行われる。そのため、調整モードを設定した遊技店側の意図する輝度値よりも低い輝度値で画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のランプ（LED）が発光することがなくなり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制することが可能となる。

【1950】

（第4実施形態における液晶制御部のアニメパターンの設定処理）

図147は、第4実施形態における液晶制御部141のアニメパターンの設定処理を示すフローチャートである。

【1951】

統括CPU142は、ステップT37-1において、統括RAM144の受信バッファを参照してアイコン表示のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップT37-1：Yes）には、ステップT37-2に処理を移し、受信していない場合（ステップT37-1：No）には、ステップT37-3に処理を移す。

【1952】

統括CPU142は、ステップT37-2において、保留アイコンのアニメーションや当該変動アイコンのアニメーションを表示するためのアイコンのグループからアイコンのアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）するアイコンのアニメパターンの設定処理を行う。これにより、アイコンのアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、保留アイコンや当該変動アイコンのアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【1953】

統括CPU142は、ステップT37-3において、統括RAM144の受信バッファを参照して変動演出パターンコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップT37-3：Yes）には、ステップT37-4に処理を移し、受信していない場合（ステップT37-3：No）には、ステップT37-5に処理を移す。

【1954】

統括CPU142は、ステップT37-4において、背景のアニメーションやキャラクターのアニメーションを表示するための変動演出のグループから変動演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）する変動演出のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、変動演出のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、変動演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【1955】

統括CPU142は、ステップT37-5において、統括RAM144の受信バッファを参照して図柄パターンコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップT37-5：Yes）には、ステップT37-6に処理を移し、受信していない場合（ステップT37-5：No）には、ステップT37-7に処理を移す。

【1956】

統括CPU142は、ステップT37-6において、演出図柄のアニメーションや第4図柄のアニメーションを表示するための演出図柄のグループから図柄のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）する図柄のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、図柄のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、演出図柄の変動表示のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【1957】

統括CPU142は、ステップT37-7において、統括RAM144の受信バッファを参照して予告演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップT37-7：Yes）には、ステップT37-8に処理を移し、受信していない場合（ステップT37-7：No）には、ステップT37-9に処理を移す。

10

20

30

40

50

【 1 9 5 8 】

統括CPU142は、ステップT37-8において、大当たりとなる可能性があることや大当たりとなる期待度を予告する予告演出（先読み予告演出、一発告知演出、通常の予告演出等）を表示するための予告演出のグループから予告演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）する予告演出のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、予告演出のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、予告演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【 1 9 5 9 】

統括CPU142は、ステップT37-9において、統括RAM144の受信バッファを参照してオープニング演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップT37-9：Yes）には、ステップT37-10に処理を移し、受信していない場合（ステップT37-9：No）には、ステップT37-11に処理を移す。

10

【 1 9 6 0 】

統括CPU142は、ステップT37-10において、大当たりのオープニング演出を表示するためのオープニング演出のグループからオープニング演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）するオープニング演出のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、オープニング演出のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、大当たりのオープニング演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

20

【 1 9 6 1 】

統括CPU142は、ステップT37-11において、統括RAM144の受信バッファを参照してラウンド演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップT37-11：Yes）には、ステップT37-12に処理を移し、受信していない場合（ステップT37-11：No）には、ステップT37-13に処理を移す。

【 1 9 6 2 】

統括CPU142は、ステップT37-12において、大当たりのラウンド演出を表示するためのラウンド演出のグループからラウンド演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）するラウンド演出のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、ラウンド演出のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、大当たりのラウンド演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

30

【 1 9 6 3 】

統括CPU142は、ステップT37-13において、統括RAM144の受信バッファを参照してエンディング演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップT37-13：Yes）には、ステップT37-14に処理を移し、受信していない場合（ステップT37-13：No）には、今回のアニメパターンの設定処理を終了する。

【 1 9 6 4 】

統括CPU142は、ステップT37-14において、大当たりのエンディング演出を表示するためのエンディング演出のグループからエンディング演出のアニメパターンを決定して統括RAM144の所定の領域に設定（セット）するエンディング演出のアニメパターンの決定処理を行い、今回のアニメパターンの設定処理を終了する。これにより、エンディング演出のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、大当たりのエンディング演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

40

【 1 9 6 5 】

（第4実施形態における液晶制御部の操作演出処理）

図148は、第4実施形態における液晶制御部141の操作演出処理を示すフローチャートである。

50

【 1 9 6 6 】

まず、統括CPU142は、ステップT39-1において、統括RAM144の受信バッファを参照して操作演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップT39-1：Yes）には、ステップT39-2に処理を移し、受信していない場合（ステップT39-1：No）には、ステップT39-4に処理を移す。

【 1 9 6 7 】

統括CPU142は、ステップT39-2において、受信した操作演出のコマンドにより特定される操作演出の演出パターンに対応する操作演出の情報（操作演出の演出態様、操作促進演出の種類、演出ボタン17の動作の有無等）を記憶し、ステップT39-3において、演出ボタン17の操作を有効とする有効期間までの待機時間をセットし、今回の操作演出処理を終了する。

10

【 1 9 6 8 】

統括CPU142は、ステップT39-4において、有効期間の待機中であるか否かを判定し、待機中である場合（ステップT39-4：Yes）には、ステップT39-5に処理を移し、待機中でない場合（ステップT39-4：No）には、ステップT39-9に処理を移す。なお、有効期間の待機中であるか否かについては、有効期間の待機時間がセットされた状態であるか否かを判定するとよい。

【 1 9 6 9 】

統括CPU142は、ステップT39-5において、有効期間の待機時間が経過したか否かを判定し、待機時間が経過した場合（ステップT39-5：Yes）には、ステップT39-6に処理を移し、待機時間が経過していない場合（ステップT39-5：No）には、今回の操作演出処理を終了する。

20

【 1 9 7 0 】

統括CPU142は、ステップT39-6において、演出ボタン17の操作を有効とする有効期間の継続時間をセットして有効期間を開始させ、ステップT39-7において、上記した操作演出の情報に含まれる操作促進の演出の種類に対応する操作促進のアニメパターンを統括RAM144の所定領域にセットする。これにより、操作促進のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、遊技者による演出ボタン17の操作を促進するための操作促進のアニメ（演出ボタン17を模した画像）が画像表示装置に表示されることになる。

30

【 1 9 7 1 】

統括CPU142は、ステップT39-8において、上記した操作演出の情報に含まれる操作促進の演出の種類に対応する操作促進の開始コマンドを統括RAM144の送信バッファにセットし、今回の操作演出処理を終了する。これにより、操作促進の開始コマンドがランプ制御部150に送信されて演出ボタン17を所定の態様で発光させたり、演出ボタン17を所定の態様で動作させたりするための処理が行われることになる。

【 1 9 7 2 】

統括CPU142は、ステップT39-9において、演出ボタン17の操作を有効とする有効期間中であるか否かを判定し、有効期間中である場合（ステップT39-9：Yes）には、ステップT39-10に処理を移し、有効期間中でない場合（ステップT39-9：No）には、今回の操作演出処理を終了する。

40

【 1 9 7 3 】

統括CPU142は、ステップT39-10において、演出ボタン17の操作があったか否か、つまり、演出ボタン検出スイッチ17aからの検出信号（操作信号）を入力したか否かを判定し、演出ボタン17の操作がなかった場合（ステップT39-10：No）には、ステップT39-12に処理を移し、演出ボタン17の操作があった場合（ステップT39-10：Yes）には、ステップT39-11において、有効期間の継続時間をクリアして有効期間を終了させて、ステップT39-13に処理を移す。

【 1 9 7 4 】

統括CPU142は、ステップT39-12において、有効期間の継続時間が経過した

50

か否かを判定し、継続時間が経過した場合（ステップT39-12：Yes）には、ステップT39-13に処理を移し、継続時間が経過していない場合（ステップT39-12：No）には、今回の操作演出処理を終了する。

【1975】

統括CPU142は、ステップT39-13において、統括RAM144に記憶される操作促進のアニメパターンをクリアする。これにより、操作促進のアニメパターンのアニメーション情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に出力され、画像表示装置に操作促進演出のアニメ（画像）が表示されない状態となる。

【1976】

統括CPU142は、ステップT39-14において、統括RAM144の送信バッファに操作促進の終了コマンドをセットする。これにより、操作促進の終了コマンドがランプ制御部150に送信されて演出ボタン17の発光を停止させたり、演出ボタン17を初期位置に復帰させたりするための処理が行われることになる。

【1977】

統括CPU142は、ステップT39-15において、上記した操作演出の情報に含まれる操作演出の演出態様に対応する操作演出のアニメパターンを統括RAM144の所定領域にセットする。これにより、操作演出のアニメパターンのアニメーション情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、大当たりとなる期待度を示唆する操作演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【1978】

統括CPU142は、ステップT39-16において、上記した操作演出の情報に含まれる操作演出の演出態様に対応する操作演出のコマンドをセットし、今回の操作演出処理を終了する。これにより、操作演出のコマンドがランプ制御部150に送信されて可動演出部材73を所定の態様で発光させたり、所定の態様で動作させたりするための処理が行われることになる。

【1979】

（第5実施形態）

以下、本発明の第5実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【1980】

第5実施形態では、上記第4実施形態との関係において、十字キー19の操作によりメニュー画面を表示し、メニュー画面から（を經由して）音量調整の項目や輝度調整の項目を選択したうえで音量調整や輝度調整を行う点において相違する。そのため、ここでは上記第4実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけを説明する。

【1981】

（第5実施形態における液晶制御部のメイン処理）

図149は、第5実施形態における液晶制御部141のVblank割込処理を示すフローチャートである。このフローチャートは、図141に示した液晶制御部141のVblank割込処理における音量の設定処理（ステップT33）及び輝度の設定処理（ステップT34）の処理を操作受付処理（ステップT33A）に置き換えただけなので、その他のステップについての説明は省略する。

【1982】

（第5実施形態における液晶制御部の操作受付処理）

図150及び図151は、第5実施形態における液晶制御部141の操作受付処理を示すフローチャートである。

【1983】

まず、統括CPU142は、ステップT33A-1において、図136に示す第3の判定テーブルを参照し、現在の状態が画像表示装置にメニュー画面を表示可能とする操作受付の可能期間であるか否かを判定し、操作受付の可能期間である場合（ステップT33A-1：Yes）には、ステップT33A-2に処理を移し、操作受付の可能期間でない場合（ステップT33A-1：No）には、ステップT33A-42に処理を移す。

10

20

30

40

50

【 1 9 8 4 】

統括CPU142は、ステップT33A-2において、統括RAM144に記憶されている第3の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「0」である場合（ステップT33A-2：Yes）には、ステップT33A-3に処理を移し、第3の処理番号が「0」でない場合（ステップT33A-2：No）には、ステップT33A-8に処理を移す。この「第3の処理番号」は、メニュー操作の進行段階を示す処理番号であり、前述した図140のステップT2の初期化処理で「0」にリセットされるようになっている。

【 1 9 8 5 】

統括CPU142は、ステップT33A-3において、メニュー操作の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットし、統括RAM144の送信バッファにメニュー操作の案内用のコマンドをセットする。これにより、メニュー操作の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に送信され、画像表示装置にメニュー操作の案内画像MAGを表示するための処理が行われることになる。また、メニュー操作の案内用のコマンドがランプ制御部150に送信されて十字キー19の上下左右のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

10

【 1 9 8 6 】

統括CPU142は、ステップT33A-4において、十字キー検出スイッチ19aから上下左右のボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによってメニューの表示操作があったか否かを判定し、メニューの表示操作があった場合（ステップT33A-4：Yes）には、ステップT33A-5に処理を移し、メニューの表示操作がなかった場合（ステップT33A-4：No）には、今回の操作受付処理を終了する。

20

【 1 9 8 7 】

統括CPU142は、ステップT33A-5において、表示用のリストに既にセットされているメニュー操作の案内画像の表示情報に代えてメニュー画面（画像）の表示情報をセットし、ステップT33A-6に処理を移す。これにより、メニュー画面（画像）の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に送信されて画像表示装置にメニュー画面を表示するための処理が行われることになる。

【 1 9 8 8 】

統括CPU142は、ステップT33A-6において、十字キー19の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3秒）をセットし、ステップT33A-7において、統括RAM144に記憶されている第3の処理番号に「1」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。

30

【 1 9 8 9 】

統括CPU142は、ステップT33A-8において、統括RAM144に記憶されている第3の処理番号が「1」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「1」である場合（ステップT33A-8：Yes）には、ステップT33A-9に処理を移し、第3の処理番号が「1」でない場合（ステップT33A-8：No）には、ステップT33A-24に処理を移す。

【 1 9 9 0 】

統括CPU142は、ステップT33A-9において、画像表示装置に表示されるメニュー画面中において音量調整の項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ19aから入力されているか否かによって音量調整の開始操作があったか否かを判定し、音量調整の開始操作があった場合（ステップT33A-9：Yes）には、ステップT33A-10に処理を移し、音量調整の開始操作がなかった場合（ステップT33A-9：No）には、ステップT33A-13に処理を移す。

40

【 1 9 9 1 】

統括CPU142は、ステップT33A-10において、表示用のリストに既にセットされているメニュー画面（画像）の表示情報に代えて音量調整の画面の表示情報をセットする。これにより、音量調整の画面の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部1

50

45 に送信されて画像表示装置に音量調整の背景画像及び現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示するための処理が行われることになる。

【1992】

統括CPU142は、ステップT33A-11において、十字キー19の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間をクリアし、ステップT33A-12において、統括RAM144に記憶されている第3の処理番号に「2」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音量調整（音量調整の画面の表示）中は十字キー19の操作間隔が監視されなくなる。

【1993】

統括CPU142は、ステップT33A-13において、画像表示装置に表示されるメニュー画面中において輝度調整の項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ19aから入力されているか否かによって輝度調整の開始操作があったか否かを判定し、輝度調整の開始操作があった場合（ステップT33A-13：Yes）には、ステップT33A-14に処理を移し、輝度調整の開始操作がなかった場合（ステップT33A-13：No）には、ステップT33A-17に処理を移す。

【1994】

統括CPU142は、ステップT33A-14において、表示用のリストに既にセットされているメニュー画面（画像）の表示情報に代えて輝度調整の画面の表示情報をセットする。これにより、輝度調整の画面の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に送信されて画像表示装置に輝度調整の背景画像及び現在の輝度値を示す輝度値の報知画像を表示するための処理が行われることになる。

【1995】

統括CPU142は、ステップT33A-15において、十字キー19の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間をクリアし、ステップT33A-16において、統括RAM144に記憶されている第3の処理番号に「3」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、輝度調整中は十字キー19の操作間隔が監視されなくなる。

【1996】

統括CPU142は、ステップT33A-17において、操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップT33A-17：Yes）には、ステップT33A-20に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップT33A-17：No）には、ステップT33A-18に処理を移す。

【1997】

統括CPU142は、ステップT33A-18において、画像表示装置に表示されるメニュー画面中において終了の項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ19aから入力されているか否かによってメニューの終了操作があったか否かを判定し、メニューの終了操作があった場合（ステップT33A-18：Yes）には、ステップT33A-19に処理を移し、メニューの終了操作がなかった場合（ステップT33A-18：No）には、今回の操作受付処理を終了する。

【1998】

統括CPU142は、ステップT33A-19において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップT33A-20において、表示用のリストに既にセットされているメニュー画面の表示情報をクリアする。これにより、メニュー画面の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に送信されて画像表示装置に演出図柄70aが停止表示されている通常画面が表示されることになる。

【1999】

統括CPU142は、ステップT33A-21において、統括RAM144に記憶されている第3の処理番号に「0」をセットし、ステップT33A-22において、現在が客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップT33A-22：Yes）には、ステップT33A-23に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップT33A-22：No）には、今回の操作受付処理を終了する。

10

20

30

40

50

【2000】

統括CPU142は、ステップT33A-23において、客待ち演出の待機時間（例えば、60秒）をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、上述した図141のステップT35の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、操作受付処理においてメニューの終了操作があった時点から客待ち演出の待機時間（60秒）後に客待ち演出が実行されるようになる。

【2001】

統括CPU142は、ステップT33A-24において、統括RAM144に記憶されている第3の処理番号が「2」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「2」である場合（ステップT33A-24：Yes）には、ステップT33A-25に処理を移し、第3の処理番号が「2」でない場合（ステップT33A-24：No）には、ステップT33A-33に処理を移す。

10

【2002】

統括CPU142は、ステップT33A-25において、画像表示装置に表示される音量調整の画面中において音量値を減少させるための左ボタンの操作に基づく検出信号が十字キー検出スイッチ19aから入力されているか否かによって音量の減少の操作があったか否かを判定し、音量の減少の操作があった場合（ステップT33A-25：Yes）には、ステップT33A-26に処理を移し、音量の減少の操作がなかった場合（ステップT33A-25：No）には、ステップT33A-27に処理を移す。

20

【2003】

統括CPU142は、ステップT33A-26において、音量の減少の処理を行い、今回の操作受付処理を終了する。具体的には、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きくない場合には、音量値を減算することなく今回の音量の減少の処理を終了する。

【2004】

一方、現在の音量値が下限値よりも大きい場合には、音量値を1減算し、減算後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部148に出力する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）等の音量値として音声制御部148に設定される。

30

【2005】

また、減算後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、減算後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、現在の音量値に対応する音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【2006】

統括CPU142は、ステップT33A-27において、画像表示装置に表示される音量調整の画面中において音量値を増加させるための右ボタンの操作に基づく検出信号が十字キー検出スイッチ19aから入力されているか否かによって音量の増加の操作があったか否かを判定し、音量の増加の操作があった場合（ステップT33A-27：Yes）には、ステップT33A-28に処理を移し、音量の増加の操作がなかった場合（ステップT33A-27：No）には、ステップT33A-29に処理を移す。

40

【2007】

統括CPU142は、ステップT33A-28において、音量の増加の処理を行い、今回の操作受付処理を終了する。具体的には、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さくない場合には、音量値を増加させることなく今回の音量の増加の処理を終了する。

【2008】

一方、現在の音量値が上限値よりも小さい場合には、音量値を1加算し、加算後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部148に出力する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技

50

音)等の音量値として音声制御部148に設定される。

【2009】

また、加算後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、加算後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に出力され、現在の音量値に対応する音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【2010】

統括CPU142は、ステップT33A-29において、画像表示装置に表示される音量調整の画面中において戻るの項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ19aから入力されているか否かによって戻るの操作があったか否かを判定し、戻るの操作があった場合(ステップT33A-29:Yes)には、ステップT33A-30に処理を移し、戻るの操作がなかった場合(ステップT33A-29:No)には、今回の操作受付処理を終了する。

10

【2011】

統括CPU142は、ステップT33A-30において、表示用のリストに既にセットされている音量調整の画面の表示情報に代えてメニュー画面の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、メニュー画面の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部145に送信されて画像表示装置にメニュー画面を表示するための処理が行われることになる。

【2012】

統括CPU142は、ステップT33A-31において、十字キー19の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間(例えば、3秒)をセットし、ステップT33A-32において、統括RAM142に記憶されている第3の処理番号に「1」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。

20

【2013】

統括CPU142は、ステップT33A-33において、統括RAM142に記憶されている第3の処理番号が「3」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「3」である場合(ステップT33A-33:Yes)には、ステップT33A-34に処理を移し、第3の処理番号が「3」でない場合(ステップT33A-33:No)には、今回の操作受付処理を終了する。

30

【2014】

統括CPU142は、ステップT33A-34において、画像表示装置に表示される輝度調整の画面中において輝度を低下させるための下ボタンの操作に基づく検出信号が十字キー検出スイッチ19aから入力されているか否かによって輝度の低下の操作があったか否かを判定し、輝度の低下の操作があった場合(ステップT33A-34:Yes)には、ステップT33A-35に処理を移し、輝度の低下の操作がなかった場合(ステップT33A-34:No)には、ステップT33A-36に処理を移す。

【2015】

統括CPU142は、ステップT33A-35において、輝度の低下の処理を行い、今回の操作受付処理を終了する。具体的には、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きくない場合には、輝度値を低下(減少)させることなく今回の輝度の低下の処理を終了する。

40

【2016】

一方、現在の輝度値が下限値よりも大きい場合には、輝度値を1減算し、減算後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部145に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部145に設定されることになる。

【2017】

また、統括RAM144の送信バッファに減算後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドをセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部150に送信され

50

、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部 150 に設定されることになる。

【2018】

さらに、減算後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、減算後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 145 に出力され、現在の輝度値に対応する輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【2019】

統括 CPU 142 は、ステップ T33A-36 において、画像表示装置に表示される輝度調整の画面中において輝度を上昇させるための上ボタンの操作に基づく検出信号が十字キー検出スイッチ 19a から入力されているか否かによって輝度の上昇の操作があったか否かを判定し、輝度の上昇の操作があった場合（ステップ T33A-36：Yes）には、ステップ T33A-37 に処理を移し、輝度の上昇の操作がなかった場合（ステップ T33A-36：No）には、ステップ T33A-38 に処理を移す。

10

【2020】

統括 CPU 142 は、ステップ T33A-37 において、輝度の上昇の処理を行い、今回の操作受付処理を終了する。具体的には、現在の輝度値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さくない場合には、輝度値を上昇（増加）させることなく今回の輝度の上昇の処理を終了する。

20

【2021】

一方、現在の輝度値が上限値よりも小さい場合には、輝度値を 1 加算し、加算後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部 145 に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部 145 に設定されることになる。

【2022】

また、統括 RAM 144 の送信バッファに加算後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドをセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部 150 に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）のランプ（LED）の輝度値としてランプ制御部 150 に設定されることになる。

30

【2023】

さらに、加算後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、加算後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 145 に出力され、現在の輝度値に対応する輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【2024】

統括 CPU 142 は、ステップ T33A-38 において、画像表示装置に表示される輝度調整の画面中において戻るの項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ 19a から入力されているか否かによって戻るの操作があったか否かを判定し、戻るの操作があった場合（ステップ T33A-38：Yes）には、ステップ T33A-39 に処理を移し、戻るの操作がなかった場合（ステップ T33A-38：No）には、今回の操作受付処理を終了する。

40

【2025】

統括 CPU 142 は、ステップ T33A-39 において、表示用のリストに既にセットされている音量調整の画面の表示情報又は輝度調整の画面の表示情報に代えてメニュー画面（画像）の表示情報をセットする。これにより、メニュー画面の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部 145 に送信されて画像表示装置にメニュー画面を表示するための処理が行われることになる。

【2026】

50

統括CPU142は、ステップT33A-40において、十字キー19の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、3秒）をセットし、ステップT33A-41において、統括RAM142に記憶されている第3の処理番号に「1」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。

【2027】

統括CPU142は、ステップT33A-42において、統括RAM142に記憶されている第3の処理番号が「0」であるか否かを判定し、第3の処理番号が「0」でない場合（ステップT33A-42：No）には、ステップT33A-43に処理を移し、第3の処理番号が「0」である場合（ステップT33A-42：Yes）には、今回の操作受付処理を終了する。

【2028】

統括CPU142は、ステップT33A-43において、表示用のリストにセットされていたメニュー系の画面の表示情報（メニュー画面の表示情報、音量調整の画面の表示情報、輝度調整の画面の表示情報等）をクリアする。これにより、メニュー系の画面の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部145に送信され、画像表示装置に演出図柄70aが停止表示又は変動表示されている通常画面、若しくは、客待ち演出のための画像が表示されている客待ち演出の画面が表示されることになる。

【2029】

統括CPU142は、ステップT33A-44において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップT33A-45において、統括RAM144に記憶されている第3の処理番号を「0」にセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音声出力装置9から出力される演出音（BGM、SE等の遊技音）の音量値や画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（LED）の輝度値を即座には調整できない状態となる。つまり、メニュー画面を表示してから音量調整又は輝度調整の項目を選択しなければ音量調整や輝度調整が行えないことになる。

【2030】

なお、第5実施形態に係る遊技機1では、遊技機1の基本的な制御や動作は上記第2実施形態に係る遊技機1と同じとなる。そのため、第5実施形態に係る遊技機1であっても切替スイッチ22や十字キー19を用いた音量調整や輝度調整時の遊技機の動作については、図111～図119及び図137と同じように動作するのは言うまでもない。また、本実施形態に上記第3実施形態の内容を適用してもよい。

【2031】

（演出制御基板の回路構成の変形例）

図152を用いて、演出制御基板130における回路構成及び制御機能の変形例を説明する。図152（a）は、変形例における演出制御基板130の回路構成の変形例を示すブロック図であり、図152（b）は、サブ制御部135の制御機能を示すブロック図である。

【2032】

この変形例では、図152（a）に示すように、上記第1～第5実施形態との関係において、演出制御基板130に演出制御部130mと表示制御部140を具備するのではなく、演出制御部130mと表示制御部140を統合してサブ制御部135に一本化した点で相違する。そのため、ここでは上記第1～第5実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけ説明する。

【2033】

サブ制御部135は、演算処理を行うサブCPU135a、演出制御プログラムが格納されたサブROM135b、演算処理時のワークエリアとなるサブRAM135cを備えており、演出ボタン検出スイッチ17a、十字キー検出スイッチ19a、切替スイッチ22からの検出信号（操作信号）が入力されるようになっている。

【2034】

サブCPU135aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブROM135bに

10

20

30

40

50

記憶された演出制御プログラムを読み出し、サブRAM 135cをワークエリアとして活用しながら、主制御基板110から受信したコマンドや各検出スイッチから入力される検出信号に応じて、音声制御部148、画像制御部145、ランプ制御部150に各種の演出を実行させるための制御を行う(データやコマンドを出力する)。

【2035】

図152(b)に示すように、サブ制御部135の機能構成は、上述した演出制御部130mの制御内容に相当する処理を行う第1制御部と、上述した液晶制御部141の制御内容に相当する処理を行う第2制御部とに分けられる。

【2036】

第1制御部は、サブRAM 135cを介して主制御基板110から受信したコマンドのうち、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド、客待ちコマンド、各種のエラー指定コマンド等を第2制御部に受け渡すコマンド解析(図139のコマンド解析処理に相当)を行う。

10

【2037】

また、主制御基板110から受信した遊技状態指定コマンド、各種の記憶指定コマンド等に基づいてサブRAM 135cに記憶される情報を更新する情報更新(図139の遊技状態の更新処理及び保留情報の更新処理に相当)を行う。

【2038】

さらに、主制御基板110から受信した始動口入賞指定コマンド、変動パターン指定コマンド、演出図柄指定コマンド、オープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、エンディング指定コマンド等に基づいて各種演出の内容(種類、態様等)を決定し、決定情報を第2制御部に受け渡す演出決定(図139の先読み演出決定処理、変動演出パターン決定処理、図柄パターン決定処理、予告演出決定処理1、予告演出決定処理2、予告演出決定処理3、大当たり演出決定処理等に相当)を行う。

20

【2039】

第2制御部は、第1制御部からサブRAM 135cを介して受け渡された受信コマンドに基づいて各種の事象の発生を報知するための報知制御(図141の発生事象の報知処理に相当)を行う。

【2040】

また、第1制御部から受け渡された演出の決定情報や演出ボタン検出スイッチ17aからの検出信号に基づいて画像制御部145や音声制御部148に演出を実行させるための演出制御(図141の客待ち処理、アニメパターンの設定処理、サウンドの設定処理、操作演出処理、演出モード変更処理、アニメーション制御処理、ディスプレイリストの生成・出力、描画の指令処理、サウンドリストの生成・出力、音出力指令処理等に相当)を行う。

30

【2041】

さらに、十字キー検出スイッチ19aからの検出信号に基づいて画像表示装置や各種照明装置や音声出力装置9における演出の出力量(音量、輝度)を調整する調整制御(図141のモード切替処理、音量の設定処理、輝度の設定処理、図149の操作受付処理等に相当)を行う。

40

【2042】

このように、演出制御部130mや表示制御部140に代えて、演出制御部130mの制御機能や表示制御部140の制御機能を搭載したサブ制御部135に一本化(CPU、ROM、RAMの数を減らした)したことにより、演出制御基板130に実装される電子部品を少なくすることができ、開発コストの低減や開発時間の短縮を図ることが可能となる。

【2043】

なお、上述した第1~第5実施形態及び各種変形例では、切替スイッチ22の操作によって設定された音量の初期値や輝度の初期値を、十字キー19の操作によって変更するようにしていたが、十字キー19による音量調整や輝度調整を不能として、電源投入(復旧

50

）時の切替スイッチ 2 2 のスイッチ位置によって設定した音量値や輝度値をその後の切替スイッチ 2 2 の操作によって変更するようにしてもよいし、切替スイッチ 2 2 を設けないものとして、電源投入（復旧）時に固定的に設定される音量（初期）値や輝度（初期）値を十字キー 1 9 の操作によって変更するようにしてもよい。

【 2 0 4 4 】

また、音量値の報知画像の表示中の十字キー 1 9 の操作と、切替スイッチ 2 2 の操作が同時に行われた場合は、十字キー 1 9 の操作による音量値の変更よりも切替スイッチ 2 2 の操作による音量の初期値の設定を優先して実行するようにしてもよいし、切替スイッチ 2 2 の操作による音量の初期値の設定よりも、十字キー 1 9 の操作による音量値の変更を優先して実行するようにしてもよい。

10

【 2 0 4 5 】

また、十字キー 1 9 や演出ボタン 1 7 を用いて音量調整や輝度調整を行っていたが、遊技者の手がざし等の動作を検出するための赤外線センサ、遊技者の所定の動作を検出するためのタッチパネル等の遊技者の動作や操作といった入力を検出可能な検出素子を用いて音量調整や輝度調整を行うようにしてもよい。

【 2 0 4 6 】

また、切替スイッチ 2 2 によって節電モードの設定を切り替えるようになっていたが、切替スイッチ 2 2 とは別の節電モードの設定スイッチを設け、当該節電モードの設定スイッチの操作によって節電モードの設定を切り替えるようにしてもよい。また、節電モード（節電モードの移行期間）中を調整の不能期間とし、その間の十字キー 1 9 による音量調整や輝度調整ができないようにしてもよい。

20

【 2 0 4 7 】

また、切替スイッチ 2 2 又は節電モードの設定スイッチによって節電モードの設定が ON である場合（図 7 1 における調整モード 6 ~ A）に、十字キー 1 9 の操作によって音量調整を行うことが可能となっているが、実際に節電モードに制御されている場合には音量調整を行うことができないようにしてもよい。

【 2 0 4 8 】

また、音量値の報知画像の表示中の十字キー 1 9 の操作によって音量調整を行うことが可能となっているが、十字キー 1 9 の機能を遊技の状態に応じて変更するようにしてもよく、例えば、調整の可能期間中の十字キー 1 9 の操作によって音量調整や輝度調整を可能とし、調整の不能期間中の十字キー 1 9 の操作によって演出モードや音声出力装置 9 から出力される BGM の種類を変更可能とするようにしてもよい。

30

【 2 0 4 9 】

さらに、十字キー 1 9 の機能を遊技状態（通常遊技状態、確率変動状態）に応じて変更するようにしてもよく、例えば、通常遊技状態の十字キー 1 9 の操作によって音量調整や輝度調整を可能とし、確率変動状態（時短遊技状態である場合と時短遊技状態でない場合を含む）中の十字キー 1 9 の操作によって演出モードや音声出力装置 9 から出力される BGM の種類を変更可能とするようにしてもよい。

【 2 0 5 0 】

また、切替スイッチ 2 2 の操作によって調整モード 1 で音量値が音量の初期値の「0」に設定された場合であっても、重要な事象が発生した場合には音声出力装置 9 から重要な事象の報知音が固定の音量値（音量 120%）で出力されるようになっていたが、切替スイッチ 2 2 の操作によって音量値が「0」に設定された場合には、音声出力装置 9 から演出音も重要な事象の報知音も出力しない、若しくは、音量 0% の非可聴音で出力するようにしてもよい。また、調整モード 1 に設定した後に十字キー 1 9 の操作によって音量値を変更し、その後に再度音量値を「0」に戻した場合には、重要な事象の報知音を固定の音量値（音量 120%）で出力させるように制御してもよい。

40

【 2 0 5 1 】

また、音量値の報知画像の種類よりも十字キー 1 9 の操作によって設定可能な音量値の種類を多く設定しておいてもよく、その場合には、一の音量値の報知画像が複数の音量値

50

の種類を示すように表示させるようにするとよい。例えば、音量値の報知画像の種類が最小音量に対応する音量値の報知画像1～最大音量に対応する音量値の報知画像5の5種類で、音量値の種類が最小音量(ミュート)に対応する音量値「0」～最大音量に対応する音量値「7」の8種類とすると、音量値が「0」～「3」に設定された場合には音量値の報知画像1を表示させ、音量値「4」～「7」の場合にはそれぞれ音量値の報知画像2～5を表示させるようにしてもよい。また、音量値の報知画像の種類が上記と同様に5種類で、音量値の種類が最小音量に対応する音量値「0」～最大音量に対応する音量値「9」の10種類とすると、一つの音量値の報知画像に2種類の音量値を対応付けておき、音量値が2刻みで大きくなる毎に音量値の報知画像1～5を順次表示させるようにするとよい。このようにすると、音量値の報知画像の種類よりも多くの音量値を設定することができ、音量値の報知画像によって大まかな音量値を報知することが可能となる。

10

20

30

40

50

【2052】

ところで、従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技に関する画像を表示するための表示手段と、所定の更新タイミングとなる毎に表示手段に表示させる画像を更新する表示制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機(例えば、特開2014-100269号公報)では、識別情報の変動表示中に所定の有効期間を発生させ、この有効期間の発生中に演出ボタン等の操作部が操作されたことに基づいて、演出手段(可動物)を作動させて報知演出を実行するものがあったが、報知演出の実行態様に改善の余地があり、遊技の興味が低いという問題があった。

【2053】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、遊技に関する演出画像を表示するための表示手段と、前記表示手段に演出画像を表示させる制御を行う画像表示手段と、を備えた遊技機において、遊技者からの所定の入力を検出することが可能な入力検出手段と、遊技の進行過程で有効期間を発生させる有効期間発生手段と、演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、前記有効期間の発生中に前記入力検出手段によって所定の入力検出されると、該所定の入力の検出に対応するフレームの更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記有効期間の発生中に前記所定の入力検出されないと、該所定の入力の非検出に対応するフレームの更新タイミングで前記報知演出を開始するようになっている。

【2054】

このようにしたことで、報知演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2055】

また、従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき画像表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機(例えば、特開2014-039672号公報)では、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めるような工夫に乏しく、遊技の興趣を向上させることができていないという問題がある。

【2056】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備えた遊技機において、前記従制御手段は、表示手段に遊技に関する演出画像を表示させる画像表示手段と、遊技の進行過程で演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレームの更新タイミング

となる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、第1報知演出を実行させる第1演出実行手段と、前記第1報知演出と異なる第2報知演出を実行させる第2演出実行手段と、を備え、前記第1演出実行手段は、前記表示手段に所定の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで前記第1報知演出を開始し、前記第2演出実行手段は、前記主制御手段から送信された所定のコマンドの受信に対応するフレームの更新タイミングで前記第2報知演出を開始するようになっている。

【2057】

このようにしたことで、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2058】

また、従来遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき画像表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機（例えば、特開2014-039672号公報）では、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めるような工夫に乏しく、遊技の興趣を向上させることができていないという問題がある。

【2059】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、遊技者からの所定の入力を検出する入力検出手段と、を備えた遊技機において、前記従制御手段は、表示手段に遊技に関する演出画像を表示させる画像表示手段と、遊技の進行過程で有効期間を発生させる有効期間発生手段と、演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、前記有効期間の発生を伴う第1報知演出を実行させる第1演出実行手段と、前記有効期間の発生を伴わない第2報知演出を実行させる第2演出実行手段と、を備え、前記第1演出実行手段は、前記有効期間の発生中に所定の入力検出された場合には、該所定の入力の検出に対応するフレームの更新タイミングで前記第1報知演出を開始し、前記有効期間の発生中に所定の入力検出されない場合には、該所定の入力の非検出に対応するフレームの更新タイミングで前記第1報知演出を開始し、前記第2演出実行手段は、前記主制御手段から送信された所定のコマンドの受信に対応するフレームの更新タイミングで前記第2報知演出を開始するようになっている。

【2060】

このようにしたことで、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2061】

また、従来遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき画像表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機（例えば、特開2014-039672号公報）では、遊技の進行状況に応じたタイミングで報知演出を実行しているとは言い難く、遊技の興趣を向上させることができていないという問題がある。

【2062】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備え、開始条件の成立に基づき表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記従制御手段は、前記表示手段に遊技に関する演出画像を表示させる画像表示手

10

20

30

40

50

段と、演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、前記変動表示の実行中に第1報知演出を実行させる第1演出実行手段と、前記特別遊技の実行中に第2報知演出を実行させる第2演出実行手段と、を備え、前記第1演出実行手段は、前記表示手段に所定の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで前記第1報知演出を開始し、前記第2演出実行手段は、前記主制御手段から送信された所定のコマンドの受信に対応するフレームの更新タイミングで前記第2報知演出を開始するようにしている。

【2063】

このようにしたことで、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2064】

また、従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従属制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき画像表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機（例えば、特開2014-039672号公報）では、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めるような工夫に乏しく、遊技の興趣を向上させることができていないという問題がある。

【2065】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、遊技に関する演出画像を表示するための表示手段と、前記表示手段に演出画像を表示させる表示制御手段と、を備えた遊技機において、遊技の進行過程で演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段を備え、前記表示制御手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、前記表示手段に所定の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで前記所定の報知演出を開始するようにしている。

20

【2066】

このようにしたことで、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2067】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【2068】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板130）と、所定の選択肢（音量調整の項目、輝度調整の項目）を所定の選択操作（十字キー19及び/又は演出ボタン17の操作）によって選択させる選択画像（メニュー画面）を所定の表示部（第1画像表示装置70又は第2画像表示装置71）に表示させる選択画像表示手段（演出制御基板130）と、を備え、前記選択画像表示手段は、前記音量値の設定に関する音量の項目（音量調整の項目）を前記所定の選択肢として含む前記選択画像を表示させ

40

50

ることが可能であり、前記音量値設定手段は、前記選択画像の表示中に前記音量の項目を選択する選択操作が行われたことに基づいて、前記音量値を設定可能となるようにしている。

【2069】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2070】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

10

【2071】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板130）と、所定条件の成立（音量調整の可否が可能であること、調整の可能期間となること）に基づいて、前記音量値を設定可能であることを案内する案内報知（音量調整の案内画像の表示、十字キー19の左右のボタンの発光）を行う案内報知手段と、を備え、前記音量値設定手段は、前記案内報知の実行中に前記所定の操作部が操作されたことに基づいて、前記音量値を設定可能となるようにしている。

20

【2072】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2073】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

30

【2074】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、を備え、前記第2音量値設定手段は、前記第1操作部が第1操作状態（図71のスイッチ位置0～A、図74のスイッチ位置0～5）となっている場合は、前記音量値を設定可能となり、前記第1操作部が前記第1操作状態とは異なる第2操作状態（図71のスイッチ位置B～F、図74のスイッチ位置6～F）となっている

40

50

場合は、前記音量値を設定不能となるようにしている。

【2075】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2076】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

10

【2077】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出音出力手段は、遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中など）に前記音出力部から前記演出音を出力させ、前記演出音の出力中に前記第1音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、出力中の前記演出音を新たに設定された前記音量値に対応する音量に変更するようにしている。

20

【2078】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2079】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

30

【2080】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー19の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第1画像表示装置70又は第2画像表示装置71）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板130）と、を備え、前記第2音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第2操作部が操作されると、当該操作に対応して前

40

50

記音量値を設定し、前記音量値報知手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第2音量値設定手段によって前記音量値が設定された場合は、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示し、前記音量値の報知画像の表示中に前記第1音量値設定手段によって前記音量値が設定された場合は、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示しないようにしている。

【2081】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2082】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【2083】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー19の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第1画像表示装置70又は第2画像表示装置71）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板130）と、を備え、前記第2音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第2操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定し、前記音量値報知手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記音量値が設定されると、当該音量値が前記第1音量値設定手段によって設定されたのか前記第2音量値設定手段によって設定されたのかに拘らず、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示するようにしている。

【2084】

また、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー19の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第1画像表示装置70又は第2画像表示装置71）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板130）と、を備え、前記第2音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第2操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定し、前記音量値報知手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第2音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示し、当該音量値の報知画像の表示中に前記第1音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、新たに設定され

10

20

30

40

50

た音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示するようにしている。

【2085】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2086】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

10

【2087】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー19の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第1画像表示装置70又は第2画像表示装置71）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板130）と、を備え、前記第2音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第2操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定し、前記第1音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第2音量値設定手段によって前記音量値が設定された場合であっても、前記第1操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定するようにしている。

20

【2088】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

30

【2089】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

40

【2090】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、所定の再設定条件の成立（遊技機1への電源供給が停止

50

した後に電源供給が再開すること)に基づいて、前記音量値を前記複数の音量値の何れかに再設定する音量値再設定手段(表示制御部140)と、を備え、前記音量値再設定手段は、前記音量値を前記所定の再設定条件の成立以前に前記第1音量値設定手段が設定した前記音量値に再設定するようにしている。

【2091】

また、所定の音を出力することが可能な音出力部(音声出力装置9)と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段(演出制御基板130)と、を備え、開始条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入賞すること)に基づいて所定の遊技(特別図柄の変動表示)を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値(大当たり遊技、小当たり遊技)を付与可能な遊技機において、第1操作部(切替スイッチ22)の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値(音量の初期値)の何れかに設定する第1音量値設定手段(表示制御部140)と、第2操作部(十字キー19)の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段(演出制御基板130)と、所定の再設定条件の成立に基づいて、前記音量値を前記複数の音量値の何れかに再設定する音量値再設定手段(表示制御部140)と、を備え、前記所定の再設定条件は、前記所定の遊技が実行されていない客待ち状態において前記第2操作部の未操作が所定期間継続した場合に成立する第1条件と、前記第1音量値設定手段が設定した前記音量値と現在の音量値とが所定の関係となった場合に成立する第2条件と、を含み、前記音量値再設定手段は、前記第1条件及び前記第2条件が成立した場合は、前記音量値を前記所定の再設定条件の成立以前に前記第1音量値設定手段が設定した前記音量値に再設定し、前記第1条件が成立したが前記第2条件が成立していない場合は、前記音量値を再設定しないようにしている。

【2092】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2093】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技(複数の識別情報による変動表示等)を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部(スピーカ)を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている(例えば、特開2014-233590号公報)。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【2094】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段と、を備えた遊技機において、第1操作部(切替スイッチ22)の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値(音量の初期値)の何れかに設定する第1音量値設定手段(表示制御部140)と、第2操作部(十字キー19)の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段(演出制御基板130)と、を備え、前記音量値を設定可能な期間として、第1の期間(遊技機1への電源供給中)と該第1の期間に含まれる第2の期間(調整の可能期間)とがあり、前記第1音量値設定手段は、前記第1の期間において前記音量値を設定可能となり、前記第2音量値設定手段は、前記第2の期間において前記音量値を設定可能となるようにしている。

【2095】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 2 0 9 6 】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開 2 0 1 4 - 2 3 3 5 9 0 号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【 2 0 9 7 】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、開始条件の成立（第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞すること）に基づいて所定の遊技（特別図柄の変動表示）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値（大当たり遊技、小当たり遊技の発生）を付与可能な遊技機において、第 1 操作部（切替スイッチ 2 2）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第 1 音量値設定手段（表示制御部 1 4 0）と、第 2 操作部（十字キー 1 9）の操作に基づいて、前記第 1 音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第 2 音量値設定手段（演出制御基板 1 3 0）と、所定の再設定条件の成立に基づいて、前記音量値を前記第 1 音量値設定手段が設定した前記音量値に再設定する音量値再設定手段（表示制御部 1 4 0）と、を備え、前記演出音出力手段は、遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中など）に前記音出力部から前記演出音を出力させ、前記演出音の出力中に前記第 1 音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、出力中の前記演出音を新たに設定された前記音量値に対応する音量に変更し、前記音量値再設定手段は、前記所定の遊技が実行されていない客待ち状態において前記第 2 操作部の未操作が所定期間継続した場合に、前記音量値を再設定するようにしている。

【 2 0 9 8 】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【 2 0 9 9 】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開 2 0 1 4 - 2 3 3 5 9 0 号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【 2 1 0 0 】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー 1 9）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板 1 3 0）と、遊技機の動作中に所定の報知を行うべき状況（通常の事象、重要な事象、特別図柄の変動表示の開始、確変確定演出の実行タイミングの到来、大入賞口 5 0 内の特定領域への遊技球の通過）が発生したかを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0、払出制御基板 1 2 0）と、前記判定手段によって前記所定の報知を行うべき状況が発生したと判定されたことに

10

20

30

40

50

基づいて、前記音出力部から所定の報知音（通常の事象の報知音、重要な事象の報知音、演出音、一発告知音、通過の告知音）を出力させる報知手段（演出制御基板130）と、を備え、前記所定の報知を行うべき状況は、第1の状況（通常の事象の発生、音量値の変更など）と、該第1の状況よりも重要な第2の状況（重要な事象の発生、確変確定演出の実行タイミングの到来、大入賞口50内の特定領域への遊技球の通過など）とを含み、前記報知手段は、前記第1の状況が発生したと判定された場合は、第1の報知音（通常の事象の報知音、音量の報知音）を現在の音量値に基づく音量で前記音出力部から出力させ、前記第2の状況が発生したと判定された場合には、前記第1の報知音とは異なる第2の報知音（重要な事象の報知音、一発告知音、通過の告知音）を予め設定された音量（固定の音量値）で前記音出力部から出力させるようにしている。

10

【2101】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2102】

また、従来遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

20

【2103】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板130）と、遊技機の動作中に所定の報知を行うべき状況（通常の事象）が発生したかを判定する判定手段（主制御基板110、払出制御基板120）と、前記判定手段によって前記所定の報知を行うべき状況が発生したと判定されたことに基づいて、前記音出力部から所定の報知音（通常の事象の報知音）を出力させる報知手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出音出力手段は、前記所定の報知音の出力が開始される場合に、前記音出力部から出力させている前記演出音の音量をそれまでの音量よりも低下させ、前記所定の報知音の出力が終了する場合に、前記音出力部から出力させている前記演出音の音量を低下前の音量に復旧させるようにしている。

30

【2104】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2105】

また、従来遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

40

【2106】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を

50

出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー 19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板 130）と、遊技機の動作中に所定の報知を行うべき状況（重要な事象）が発生したかを判定する判定手段（主制御基板 110、払出制御基板 120）と、前記判定手段によって前記所定の報知を行うべき状況が発生したと判定されたことに基づいて、前記音出力部から所定の報知音（重要な事象の報知音）を出力させる報知手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出音出力手段は、前記所定の報知音の出力中である場合は、前記演出音を前記音出力部から出力させない、若しくは、前記演出音を非可聴の音量で前記音出力部から出力させるようにしている。

10

【2107】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2108】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開 2014 - 233590 号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

20

【2109】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー 19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板 130）と、遊技機の動作中に所定の報知を行うべき状況（通常の事象）が発生したかを判定する判定手段（主制御基板 110、払出制御基板 120）と、前記判定手段によって前記所定の報知を行うべき状況が発生したと判定されたことに基づいて、前記音出力部から所定の報知音（通常の事象の報知音）を出力させる報知手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記報知手段は、前記演出音の出力中である場合は、前記所定の報知音を前記演出音の音量よりも小さい音量で前記音出力部から出力させるようにしている。

30

【2110】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2111】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開 2014 - 233590 号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

40

【2112】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部

50

から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段と、所定の切替条件の成立（節電モードの設定のON/第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、OFF）に基づいて、所定の電力消費となる通常モード（非節電モード）と低電力消費となる節電モード（節電モード）とに切り替える節電モード制御手段（演出制御基板130）と、前記第1操作部の操作に基づいて、前記節電モード制御手段によって切り替えられる前記節電モードに係る設定（節電モードの設定）を変更するための処理を行う節電設定処理手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出音出力手段は、遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中など）に前記音出力部から前記演出音を出力させ、前記演出音の出力中に前記第1音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、出力中の前記演出音を新たに設定された前記音量値に対応する音量に変更し、前記節電設定処理手段は、前記第1操作部が第1操作状態（図71のスイッチ位置0～5及びB～F、図74のスイッチ位置0～B）から該第1操作状態とは異なる第2操作状態（図71のスイッチ位置6～A、図74のスイッチ位置C～F）に操作されたことに基づいて、前記節電モードの設定を変更可能としている。

10

【2113】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

20

【2114】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

30

【2115】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板130）を備え、前記演出音出力手段は、遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中など）に前記音出力部から前記演出音を出力させ、前記音量値設定手段は、前記演出音出力手段による前記演出音の出力中に前記音量値を設定可能としている。

40

【2116】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2117】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に

50

設定することができないという問題があった。

【2118】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板130）と、予め定められた告知条件の成立（確変確定演出の実行が決定されたこと、大入賞口50内の特定領域に遊技球が通過したこと）に基づいて、前記音出力部から遊技の進行によって生じる所定の事象（大当たり、確率変動状態）の発生を告知する告知音（一発告知音、通過の告知音）を出力させる告知音出力手段と、を備え、前記告知音出力手段は、前記告知音を前記音量値に拘らず予め設定された音量（固定の音量値）で前記音出力部から出力させるようにしている。

10

【2119】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2120】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

20

【2121】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、第1操作部（切替スイッチ22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第1音量値設定手段（表示制御部140）と、第2操作部（十字キー19）の操作に基づいて、前記第1音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段（演出制御基板130）と、前記第1音量値設定手段が前記音量値を設定したことに基づいて、所定の報知音（新たに設定された音量値や調整モードを示す報知音）を前記音出力部から出力させる第1報知手段（演出制御基板130）と、前記第2音量値設定手段が前記音量値を設定したことに基づいて、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を所定の表示部に表示させる第2報知手段（演出制御基板130）と、を備えるようにしている。

30

【2122】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

40

【2123】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開2014-233590号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に

50

設定することができないという問題があった。

【 2 1 2 4 】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 130）と、を備え、開始条件の成立（第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すること）に基づいて所定の遊技（特別図柄の変動表示）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値（大当たり遊技、小当たり遊技）を付与可能な遊技機において、所定の操作部（十字キー 19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板 130）を備え、前記遊技の状態には、前記所定の遊技が実行されない客待ち状態を含み、前記客待ち状態は、第 1 の期間（客待ち演出の待機中）と、該第 1 の期間とは異なる第 2 の期間（客待ち演出中）とを含み、前記音量値設定手段は、前記客待ち状態中の第 1 の期間である場合は、前記音量値を設定可能となり、前記客待ち状態中の第 2 の期間である場合は、前記音量値を設定不能となるようにしている。

10

【 2 1 2 5 】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【 2 1 2 6 】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開 2014 - 233590 号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

20

【 2 1 2 7 】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、第 1 操作部（切替スイッチ 22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第 1 音量値設定手段（表示制御部 140）と、第 2 操作部（十字キー 19）の操作に基づいて、前記第 1 音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第 2 音量値設定手段（表示制御部 140）と、を備え、前記第 1 操作部は、前記第 1 音量値設定手段が設定する前記音量値の数よりも多い複数の設定数（スイッチ位置、調整モード）に設定可能であり、前記複数の設定数は、前記第 1 音量値設定手段が設定する前記音量値の種類と同じ数からなる複数の第 1 設定数（図 7 1 のスイッチ位置 0 ~ 5、調整モード 1 ~ 6）と、前記複数の第 1 設定数以外の余剰の第 2 設定数（図 7 1 のスイッチ位置 6 ~ F、調整モード 7 ~ 16）とがあり、前記複数の第 1 設定数は、前記第 1 音量値設定手段によって設定される前記音量値がそれぞれ異なり、前記第 2 設定数は、前記第 1 音量値設定手段によって設定される前記音量値が特定の第 1 設定数（図 7 1 の調整モード 1 ~ 6 の何れか）と同一となるようにしている。

30

40

【 2 1 2 8 】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【 2 1 2 9 】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊

50

技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開 2014 - 233590 号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【2130】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー 19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板 130）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー 19 の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第 1 画像表示装置 70 又は第 2 画像表示装置 71）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記音量値報知手段は、前記所定の表示条件の成立から所定期間（操作間隔の監視時間）が経過すると前記音量値の報知画像を非表示にしている。

10

【2131】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

20

【2132】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開 2014 - 233590 号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

30

【2133】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、第 1 操作部（切替スイッチ 22）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第 1 音量値設定手段（表示制御部 140）と、第 2 操作部（十字キー 19）の操作に基づいて、前記第 1 音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第 2 音量値設定手段（演出制御基板 130）と、前記遊技機を所定の初期状態（出荷時の状態）に初期化（メイン RAM 110c を及びスタック領域の記憶内容をクリア）する初期化手段（主制御基板 110）と、前記初期化手段による初期化に基づいて、前記音量値を前記複数の音量値の何れかに再設定する音量値再設定手段（表示制御部 140）と、を備え、前記音量値再設定手段は、前記初期化手段によって初期化が行われると、前記第 1 音量値設定手段によって設定されている前記音量値に再設定されるようにしている。

40

【2134】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【2135】

また、従来 of 遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊

50

技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開 2014 - 233590 号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【2136】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機 1 によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置 9）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー 19）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板 130）と、前記遊技機を所定の初期状態（出荷時の状態）に初期化（メイン RAM 110c を及びスタック領域の記憶内容をクリア）する初期化手段（主制御基板 110）と、前記初期化手段によって所定の初期状態に初期化されたことを報知する報知音（電源投入の報知音）を前記音出力部から出力させる報知音出力手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記音量値設定手段は、前記音出力部から前記報知音が出力されている場合は、前記音量値を設定不能となるようにしている。

10

【2137】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

20

【2138】

なお、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【2139】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

30

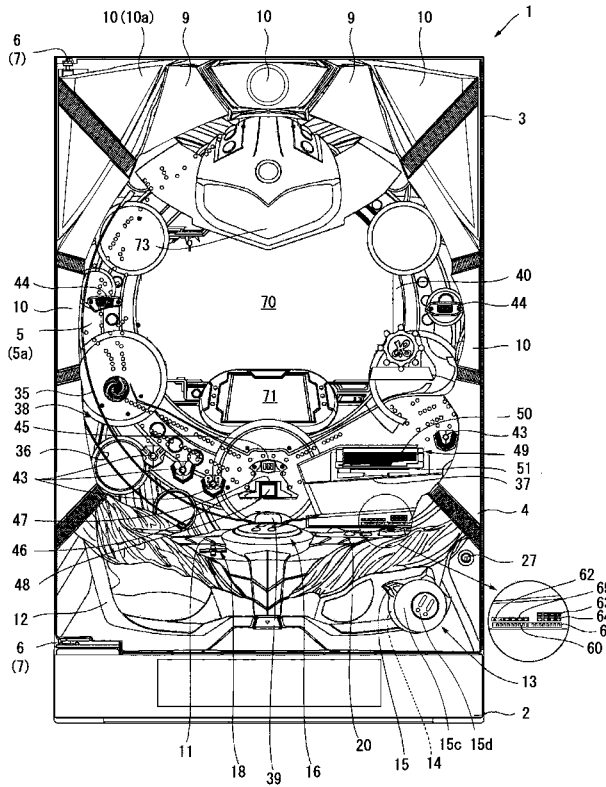
【符号の説明】

【2140】

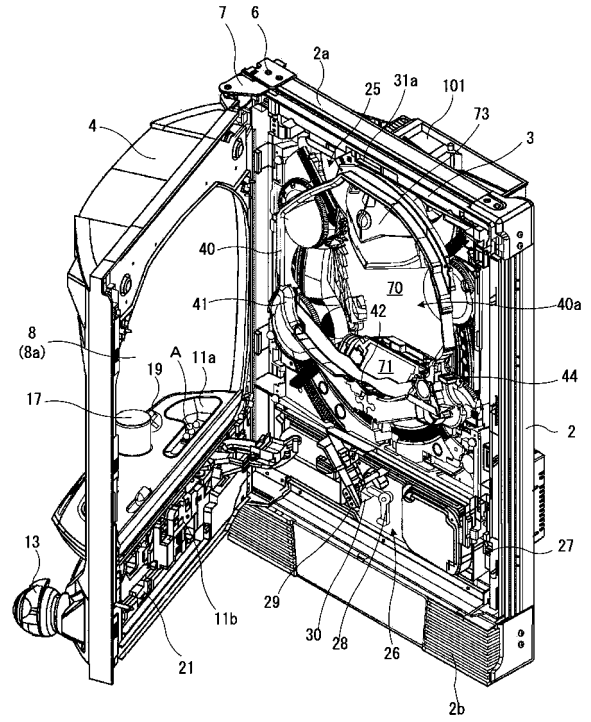
- 1 遊技機
- 5 遊技盤
- 44 普図ゲート
- 45 第1始動口
- 47 第2始動口
- 50 大入賞口
- 70 第1画像表示装置（メイン液晶）
- 71 第2画像表示装置（サブ液晶）
- 110 主制御基板
- 110a メインCPU
- 120 払出制御基板
- 130 演出制御基板
- 130a サブCPU

40

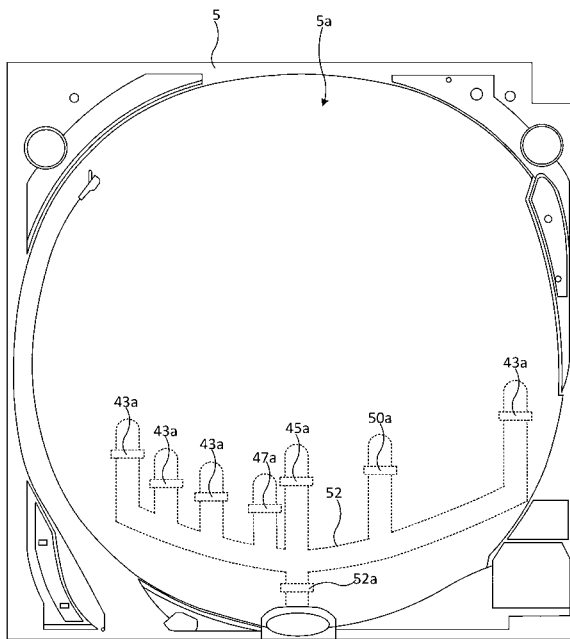
【図1】



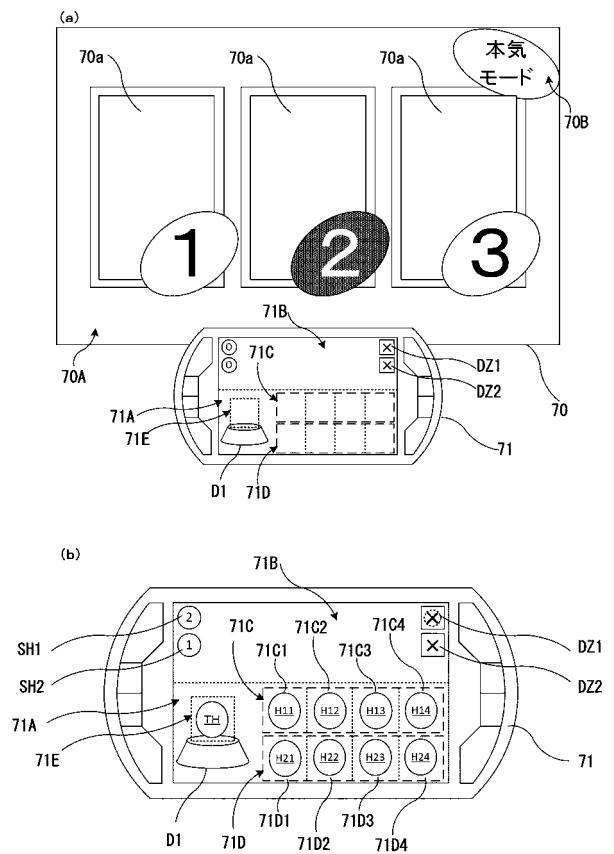
【図2】



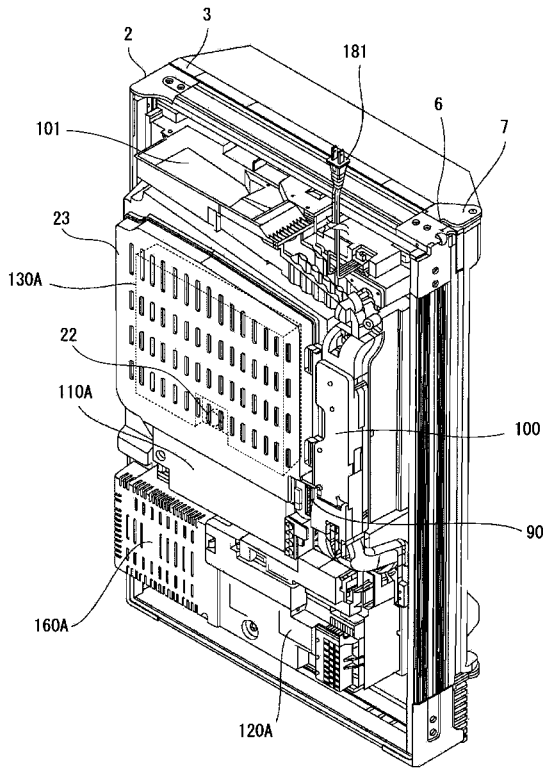
【図3】



【図4】



【図5】



【図7】

(a) 第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	大当たり判定用乱数値	判定結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7, 8	大当たり	2/598 = 1/299
	50, 100, 150, 200	小当たり	4/598 = 149.5
	上記以外	ハズレ	592/598
高確率遊技状態	7~16	大当たり	10/598 = 1/59.8
	50, 100, 150, 200	小当たり	4/598 = 149.5
	上記以外	ハズレ	592/598

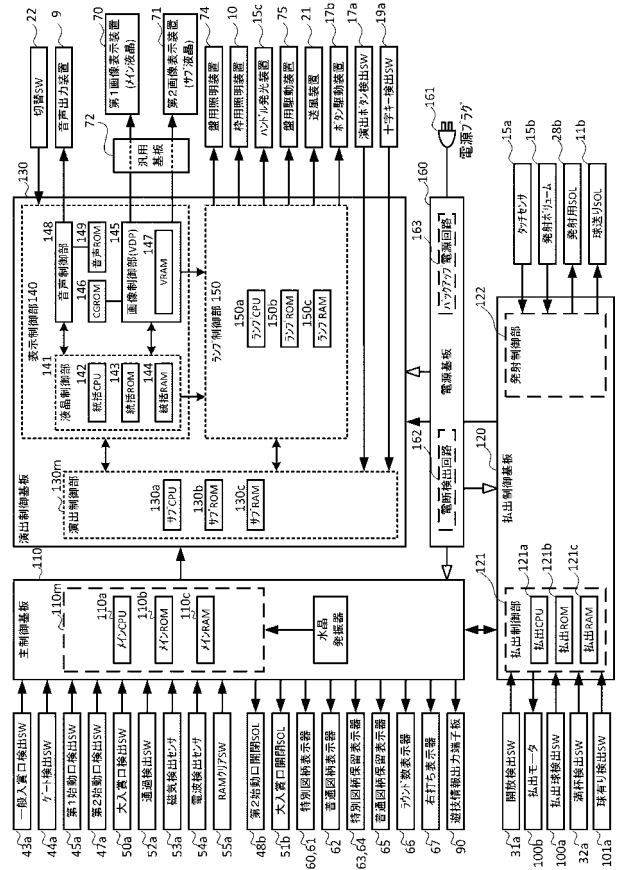
※乱数範囲0~598(大当たり判定用乱数)

(b) 第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	大当たり判定用乱数値	判定結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7, 8	大当たり	2/598 = 1/299
	上記以外	ハズレ	596/598
高確率遊技状態	7~16	大当たり	10/598 = 1/59.8
	上記以外	ハズレ	589/598

※乱数範囲0~598(大当たり判定用乱数)

【図6】



【図8】

(a) 大当たり用の特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄 決定用乱数値	判定結果	停止図柄パターン	演出図柄 指定コマンド
第1	0~4 (5%)	特別図柄A	10	E1H10H
	5~54 (50%)	特別図柄B	11	E1H11H
	55~59 (5%)	特別図柄C	12	E1H12H
	45~54 (2%)	特別図柄D	13	E1H13H
	55~64 (3%)	特別図柄E	14	E1H14H
	65~89 (25%)	特別図柄F	15	E1H15H
	90~99 (10%)	特別図柄G	16	E1H16H
第2	0~54 (55%)	特別図柄a	20	E2H20H
	55~64 (10%)	特別図柄b	21	E2H21H
	65~68 (4%)	特別図柄c	22	E2H22H
	69~74 (6%)	特別図柄d	23	E2H23H
	75~99 (25%)	特別図柄e	24	E2H24H

※乱数範囲0~99(特別図柄判定用乱数)

(b) 小当たり用の特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄 決定用乱数値	判定結果	停止図柄パターン	演出図柄 指定コマンド
第1	0~49 (50%)	特別図柄H	17	E1H17H
	50~99 (50%)	特別図柄I	18	E1H18H

※乱数範囲0~99(特別図柄判定用乱数)

(c) ハズレ用の特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄 決定用乱数値	判定結果	停止図柄パターン	演出図柄 指定コマンド
第1	0~99 (100%)	特別図柄J	19	E1H19H
	0~99 (100%)	特別図柄K	29	E1H29H

※乱数範囲0~99(特別図柄判定用乱数)

【 図 9 】

第1特別図柄用の変動ハタン決定テーブル

特別図柄	特別図柄判定結果	リチ判定用		特別図柄の 変動ハタン	特別図柄の 変動時間	変動ハタン指定モード 上位ハタン	変動ハタン 上位ハタン	変動ハタン 下位ハタン	演出内容(※参考)
		乱数値(0~99)	球数						
ハズレ	ハズレ	0~59	0.1	変動ハタン1	12秒	E3H	E3H	10H	リチ演出等 通常変動1
				変動ハタン2	3秒	E3H	E3H	11H	短絡変動1
				変動ハタン3	20秒	E3H	E3H	13H	リチ演出等 通常変動2
		60~79	2.3	変動ハタン4	10秒	E3H	E3H	12H	通常変動1
				変動ハタン5	20秒	E3H	E3H	13H	リチ演出等 通常変動2
				変動ハタン6	35秒	E3H	E3H	15H	SPI-F1(0xL) SPI-F2(0xL)
		80~89	---	変動ハタン7	40秒	E3H	E3H	16H	SPI-F3(0xL)
				変動ハタン8	50秒	E3H	E3H	17H	SPI-F4(0xL)
				変動ハタン9	50秒	E3H	E3H	18H	SPI-F5(0xL)
		90~99	---	変動ハタン10	35秒	E3H	E3H	20H	SPI-F1(大当り)
				変動ハタン11	35秒	E3H	E3H	21H	SPI-F2(大当り)
				変動ハタン12	40秒	E3H	E3H	22H	SPI-F3(大当り)
		10	---	変動ハタン13	50秒	E3H	E3H	23H	SPI-F4(大当り)
				変動ハタン14	50秒	E3H	E3H	24H	SPI-F5(大当り)
				変動ハタン15	50秒	E3H	E3H	25H	SPI-F6(大当り)
		11	---	変動ハタン16	55秒	E3H	E3H	26H	SPI-F7(大当り)
				変動ハタン17	60秒	E3H	E3H	27H	SPI-F8(大当り)
				変動ハタン18	65秒	E3H	E3H	28H	SPI-F9(大当り)
		大当たり	---	変動ハタン19	65秒	E3H	E3H	28H	SPI-F10(大当り)
変動ハタン20	90秒			E3H	E3H	29H	全回転リチ(大当り)		
変動ハタン21	95秒			E3H	E3H	24H	SPI-F1(大当り)		
12	---	変動ハタン22	35秒	E3H	E3H	24H	SPI-F2(大当り)		
		変動ハタン23	40秒	E3H	E3H	25H	SPI-F3(大当り)		
		変動ハタン24	40秒	E3H	E3H	26H	SPI-F4(大当り)		
15	---	変動ハタン25	40秒	E3H	E3H	27H	SPI-F5(大当り)		
		変動ハタン26	50秒	E3H	E3H	28H	SPI-F6(大当り)		
		変動ハタン27	50秒	E3H	E3H	29H	SPI-F7(大当り)		
16	---	変動ハタン28	50秒	E3H	E3H	30H	SPI-F8(大当り)		
		変動ハタン29	50秒	E3H	E3H	31H	SPI-F9(大当り)		
		変動ハタン30	50秒	E3H	E3H	32H	SPI-F10(大当り)		
17	---	変動ハタン31	50秒	E3H	E3H	33H	SPI-F11(大当り)		
		変動ハタン32	50秒	E3H	E3H	34H	SPI-F12(大当り)		
		変動ハタン33	50秒	E3H	E3H	35H	SPI-F13(大当り)		
18	---	変動ハタン34	50秒	E3H	E3H	36H	SPI-F14(大当り)		
		変動ハタン35	50秒	E3H	E3H	37H	SPI-F15(大当り)		
		変動ハタン36	50秒	E3H	E3H	38H	SPI-F16(大当り)		

【 図 10 】

第2特別図柄用の変動ハタン決定テーブル

特別図柄	特別図柄判定結果	リチ判定用		特別図柄の 変動ハタン	特別図柄の 変動時間	変動ハタン指定モード 上位ハタン	変動ハタン 上位ハタン	変動ハタン 下位ハタン	演出内容
		乱数値(0~99)	球数						
ハズレ	ハズレ	0~94	0.1	変動ハタン1	12秒	E4H	E4H	10H	リチ演出等 通常変動1
				変動ハタン2	3秒	E4H	E4H	11H	短絡変動1
				変動ハタン3	20秒	E4H	E4H	12H	リチ演出等 通常変動2
		95~97	---	変動ハタン4	20秒	E4H	E4H	14H	SPI-F1(0xL)
				変動ハタン5	35秒	E4H	E4H	15H	SPI-F2(0xL)
				変動ハタン6	40秒	E4H	E4H	16H	SPI-F3(0xL)
		98~99	---	変動ハタン7	40秒	E4H	E4H	17H	SPI-F4(0xL)
				変動ハタン8	50秒	E4H	E4H	18H	SPI-F5(0xL)
				変動ハタン9	50秒	E4H	E4H	19H	SPI-F6(0xL)
		20	---	変動ハタン10	60秒	E4H	E4H	20H	SPI-F7(0xL)
				変動ハタン11	35秒	E4H	E4H	21H	SPI-F8(大当り)
				変動ハタン12	35秒	E4H	E4H	21H	SPI-F9(大当り)
		21	---	変動ハタン13	40秒	E4H	E4H	22H	SPI-F10(大当り)
				変動ハタン14	40秒	E4H	E4H	23H	SPI-F11(大当り)
				変動ハタン15	50秒	E4H	E4H	24H	SPI-F12(大当り)
		22	---	変動ハタン16	50秒	E4H	E4H	25H	SPI-F13(大当り)
				変動ハタン17	50秒	E4H	E4H	26H	SPI-F14(大当り)
				変動ハタン18	50秒	E4H	E4H	27H	SPI-F15(大当り)
		23	---	変動ハタン19	50秒	E4H	E4H	28H	SPI-F16(大当り)
変動ハタン20	50秒			E4H	E4H	29H	SPI-F17(大当り)		
変動ハタン21	50秒			E4H	E4H	30H	SPI-F18(大当り)		
24	---	変動ハタン22	50秒	E4H	E4H	31H	SPI-F19(大当り)		
		変動ハタン23	50秒	E4H	E4H	32H	SPI-F20(大当り)		
		変動ハタン24	50秒	E4H	E4H	33H	SPI-F21(大当り)		

【 図 11 】

車前判定テーブル

特別図柄	特別図柄判定結果	リチ判定用 乱数値(0~99)	特別図柄の 変動ハタン	特別図柄の 変動時間	変動ハタン指定モード 上位ハタン	変動ハタン 上位ハタン	変動ハタン 下位ハタン	演出内容	
									乱数値(0~99)
ハズレ	ハズレ	0~89	90~99	変動ハタン1~4	10H	E6H	E6H	10H	リチ演出等 通常変動1
				変動ハタン5~7	14H	E6H	E6H	11H	短絡変動1
				変動ハタン8~10	17H	E6H	E6H	12H	リチ演出等 通常変動2
		10	---	変動ハタン11~13	20H	E6H	E6H	13H	SPI-F1(0xL) SPI-F2(0xL)
				変動ハタン14~19	23H	E6H	E6H	14H	SPI-F3(0xL)
				変動ハタン20~22	24H	E6H	E6H	15H	SPI-F4(0xL)
		11	---	変動ハタン23~24	24H	E6H	E6H	16H	SPI-F5(0xL)
				変動ハタン25~27	24H	E6H	E6H	17H	SPI-F6(0xL)
				変動ハタン28~30	30H	E6H	E6H	18H	SPI-F7(0xL)
		15	---	変動ハタン31~33	32H	E6H	E6H	19H	SPI-F8(0xL)
				変動ハタン34~36	32H	E6H	E6H	20H	SPI-F9(0xL)
				変動ハタン37~39	32H	E6H	E6H	21H	SPI-F10(0xL)
		16	---	変動ハタン40~42	32H	E6H	E6H	22H	SPI-F11(0xL)
				変動ハタン43~45	32H	E6H	E6H	23H	SPI-F12(0xL)
				変動ハタン46~48	32H	E6H	E6H	24H	SPI-F13(0xL)
		17,18	---	変動ハタン49~51	32H	E6H	E6H	25H	SPI-F14(0xL)
				変動ハタン52~54	32H	E6H	E6H	26H	SPI-F15(0xL)
				変動ハタン55~57	32H	E6H	E6H	27H	SPI-F16(0xL)
		29	---	変動ハタン58~60	32H	E6H	E6H	28H	SPI-F17(0xL)
変動ハタン61~63	32H			E6H	E6H	29H	SPI-F18(0xL)		
変動ハタン64~66	32H			E6H	E6H	30H	SPI-F19(0xL)		
20	---	変動ハタン67~69	32H	E6H	E6H	31H	SPI-F20(0xL)		
		変動ハタン70~72	32H	E6H	E6H	32H	SPI-F21(0xL)		
		変動ハタン73~75	32H	E6H	E6H	33H	SPI-F22(0xL)		
大当たり	---	変動ハタン76~78	32H	E6H	E6H	34H	SPI-F23(0xL)		
		変動ハタン79~81	32H	E6H	E6H	35H	SPI-F24(0xL)		
		変動ハタン82~84	32H	E6H	E6H	36H	SPI-F25(0xL)		
21,22 23,24	---	変動ハタン85~87	32H	E6H	E6H	37H	SPI-F26(0xL)		
		変動ハタン88~90	32H	E6H	E6H	38H	SPI-F27(0xL)		
		変動ハタン91~93	32H	E6H	E6H	39H	SPI-F28(0xL)		

【 図 12 】

(a) 大当たり遊技制御テーブル

停止 図柄データ	オープニング 時間(S)	大入賞口開閉 制御テーブル	エンディング 時間(S)	※備考
10	3.0	01	4.0	13R / 16R(昇格演出有り) 確変大当たり
11	3.0	02	4.0	7R / 16R(昇格演出有り) 確変大当たり
12	5.0	03	4.0	13R / 13R(継続演出有り) 確変大当たり
13	5.0	04	4.0	8R / 13R(継続演出有り) 確変大当たり
14	5.0	05	4.0	4R / 13R(継続演出有り) 確変大当たり
15	5.0	06	4.0	4R / 13R(昇格演出有り) 通常大当たり
16	3.0	07	4.0	0R / 2R(潜伏演出有り) 確変大当たり
20	3.0	08	4.0	16R / 16R(継続演出無し) 確変大当たり
21	5.0	09	4.0	13R / 16R(継続演出有り) 確変大当たり
22	5.0	10	4.0	8R / 16R(継続演出有り) 確変大当たり
23	5.0	11	4.0	4R / 16R(継続演出有り) 確変大当たり
24	5.0	12	4.0	4R / 16R(昇格演出有り) 通常大当たり

(b) 小当たり遊技制御テーブル

停止 図柄データ	オープニング 時間(S)	大入賞口開閉 制御テーブル	エンディング 時間(S)	※備考
17	3.0	13	4.0	潜伏演出有り 小当たり
18	3.0	13	4.0	潜伏演出有り 小当たり

【図13】

大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(S)	閉鎖時間(S)
01	1~6	1	29.5	2.0
	7	1	29.5	4.5
	8~13	1	29.5	2.0
	14~16	1	0.18	1.0
02	1~6	1	29.5	2.0
	7	1	29.5	4.5
	8~16	1	0.18	1.0
03	1~3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	4.5
	5~7	1	29.5	2.0
	8	1	29.5	4.5
	9~13	1	29.5	2.0
04	1~3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	4.5
	5~7	1	29.5	2.0
	8	1	29.5	4.5
	9~13	1	0.18	2.0
05	1~3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	4.5
	5~13	1	0.18	2.0
06	1~3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	4.5
	5~13	1	0.18	2.0
07	1~2	1	0.18	7.0
08	1~16	1	29.5	2.0
09	1~3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	4.5
	5~7	1	29.5	2.0
	8	1	29.5	4.5
	9~13	1	29.5	2.0
10	14~16	1	0.18	2.0
	1~3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	4.5
	5~7	1	29.5	2.0
	8	1	29.5	4.5
11	9~16	1	0.18	2.0
	1~3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	4.5
12	5~16	1	0.18	2.0
	1~3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	4.5
13	5~16	1	0.18	2.0
	1~3	1	0.18	7.0
	4	1	0.18	7.0

【図14】

遊技状態設定テーブル

始動口	停止図柄データ	時短遊技状態	時短遊技回数(J)	確率遊技状態	高確率遊技回数(X)
第1	10, 11, 12, 13	時短遊技状態	10000	高確率遊技状態	10000
	14, 15	時短遊技状態	0	高確率遊技状態	10000
第2	16	時短遊技状態	0	低確率遊技状態	—
	20, 21, 22	時短遊技状態	10000	高確率遊技状態	10000
	23	時短遊技状態	10	高確率遊技状態	10000
24	時短遊技状態	10	低確率遊技状態	—	

【図15】

(a) 普通図柄用の当たり判定テーブル

遊技状態	当たり判定用乱数値	判定結果	割合(※参考)
非時短遊技状態	127	当たり	1/128
	0~126	ハズレ	127/128
時短遊技状態	1~127	当たり	127/128
	0	ハズレ	1/128

※乱数範囲0~127(当たり判定用乱数)

(b) 普通図柄用の停止図柄決定テーブル

遊技状態	当たり判定結果	普通図柄決定用乱数値(0~99)	普通図柄	停止音図データ	音図指定コマンド
非時短遊技状態	ハズレ	—	普通図柄0	00	EDH 00H
	当たり	0~79	普通図柄1	01	EDH 01H
		80~99	普通図柄2	02	EDH 02H
時短遊技状態	ハズレ	—	普通図柄0	00	EDH 00H
	当たり	—	普通図柄3	03	EDH 03H

(c) 普通図柄用の変動パターン決定テーブル

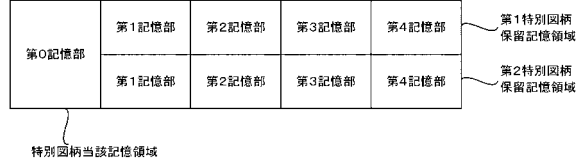
遊技状態	当たり判定結果	音図変動パターン決定用乱数値(0~99)	普通図柄の変動時間	音図変動指定コマンド	
				MODE	DATA
非時短遊技状態	当たり	0~49	3000ms	EEH	00H
		50~99	4000ms	EEH	01H
	ハズレ	0~49	3000ms	EEH	02H
		50~99	4000ms	EEH	03H
時短遊技状態	当たり	0~49	3000ms	EEH	04H
		50~99	5000ms	EEH	05H
		0~49	3000ms	EEH	06H
ハズレ	50~99	5000ms	EEH	07H	

(d) 第2始動口の開放態様決定テーブル

停止音図データ	最大開放回数(S)	オープニング時間	S=1		S=2	
			開放時間	閉鎖時間	開放時間	閉鎖時間
01(普通図柄1)	1	200ms	200ms	500ms	—	—
02(普通図柄2)	2	200ms	200ms	3000ms	3000ms	500ms
03(普通図柄3)	2	200ms	2500ms	1500ms	2500ms	500ms

【図16】

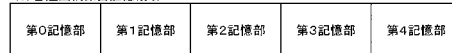
(a) 特別図柄保留記憶領域



(b) 各記憶部

大当たり判定用乱数
特別図柄決定用乱数
リール判定用乱数
特図変動パターン決定用乱数

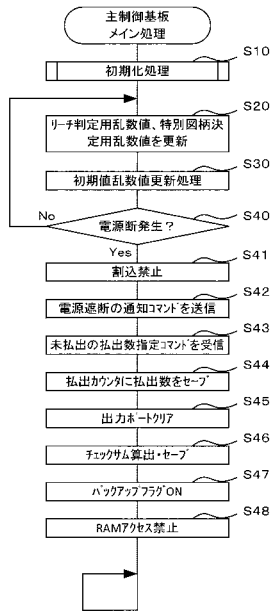
(c) 普通図柄保留記憶領域



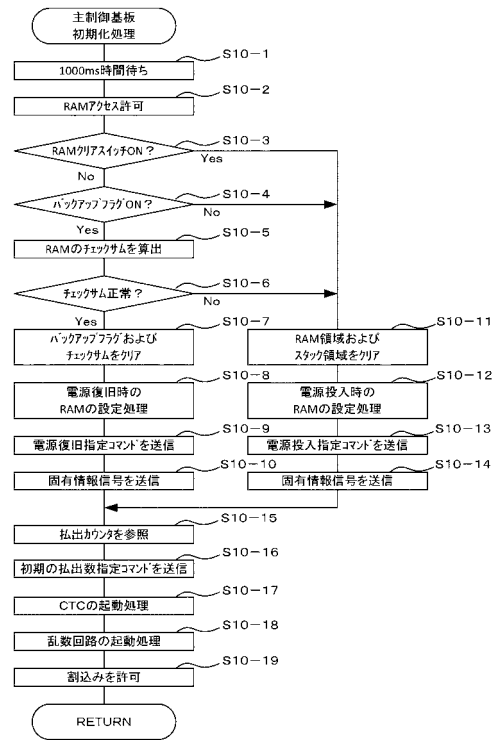
(d) 各記憶部

当たり判定用乱数
普通図柄決定用乱数
音図変動パターン決定用乱数

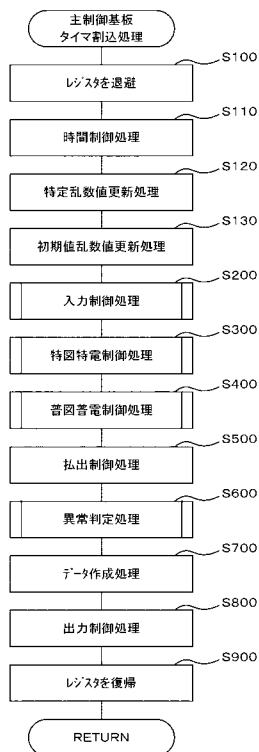
【 図 1 7 】



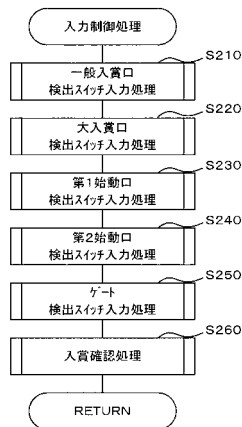
【 図 1 8 】



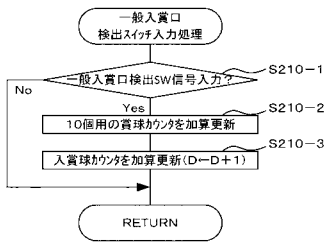
【 図 1 9 】



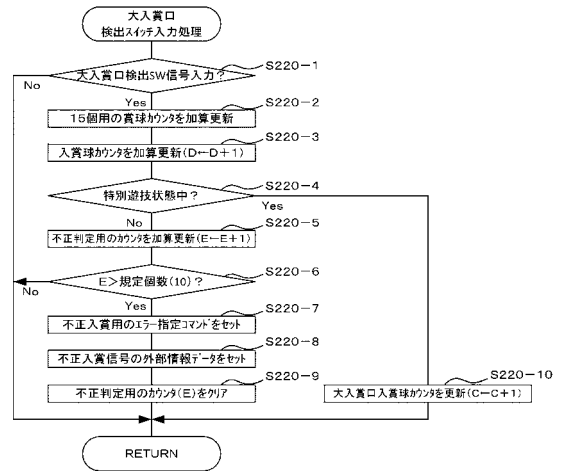
【 図 2 0 】



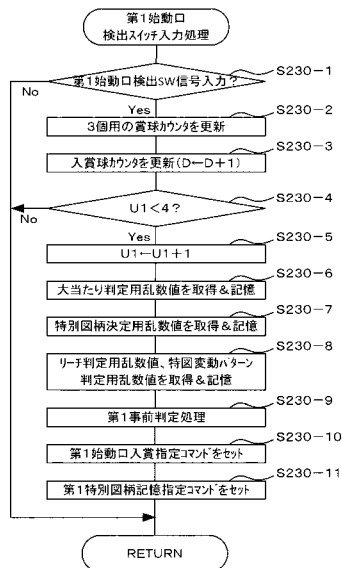
【図 2 1】



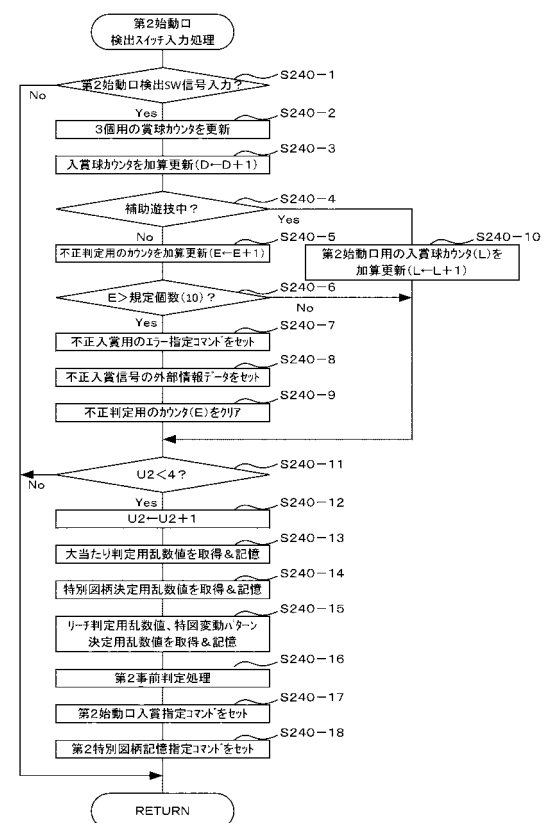
【図 2 2】



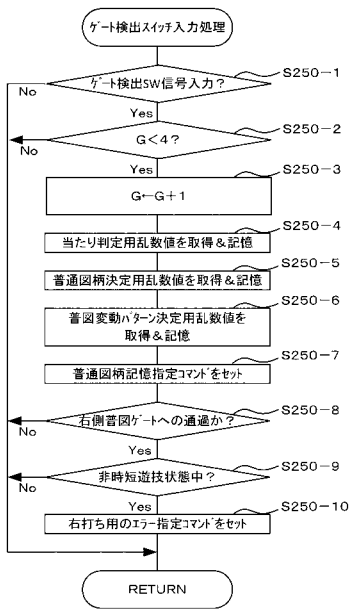
【図 2 3】



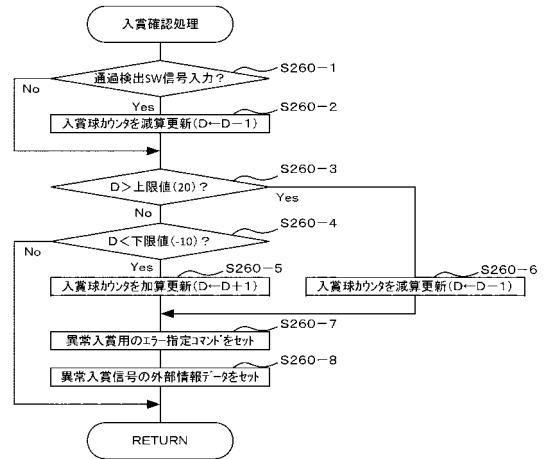
【図 2 4】



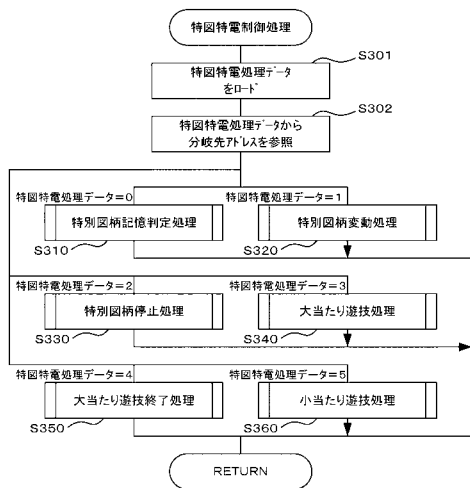
【図25】



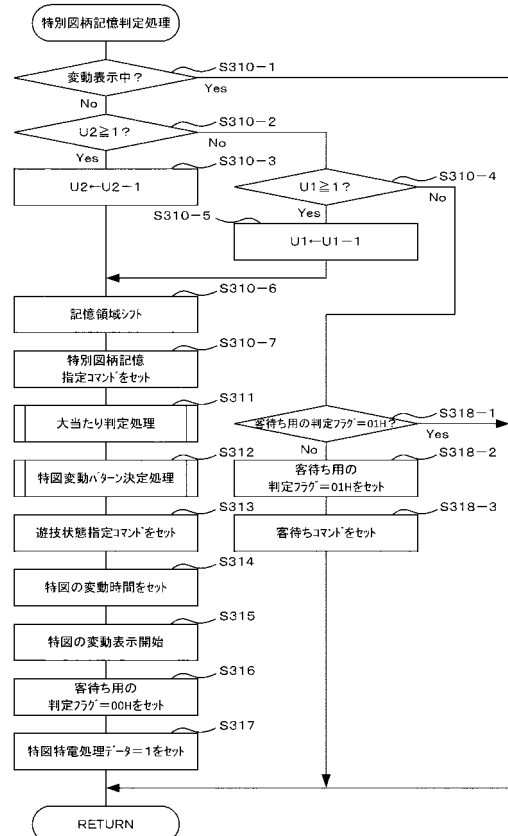
【図26】



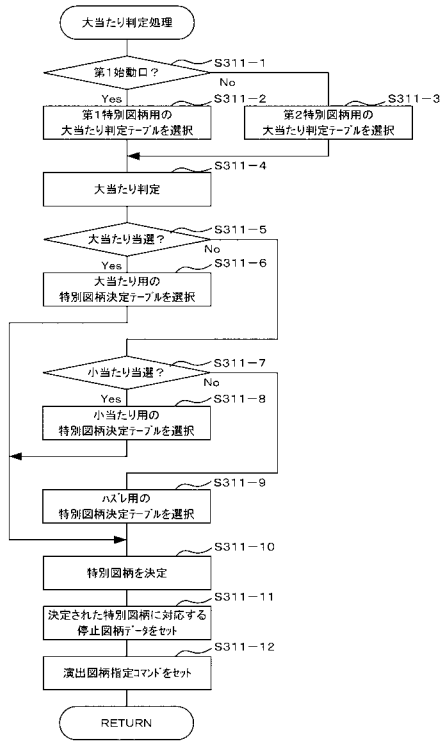
【図27】



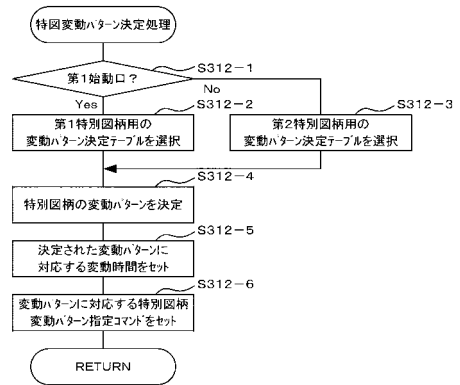
【図28】



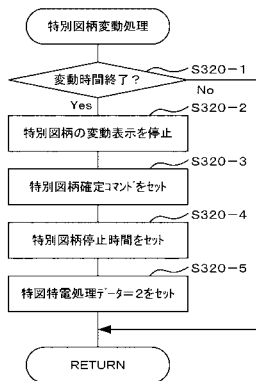
【図 29】



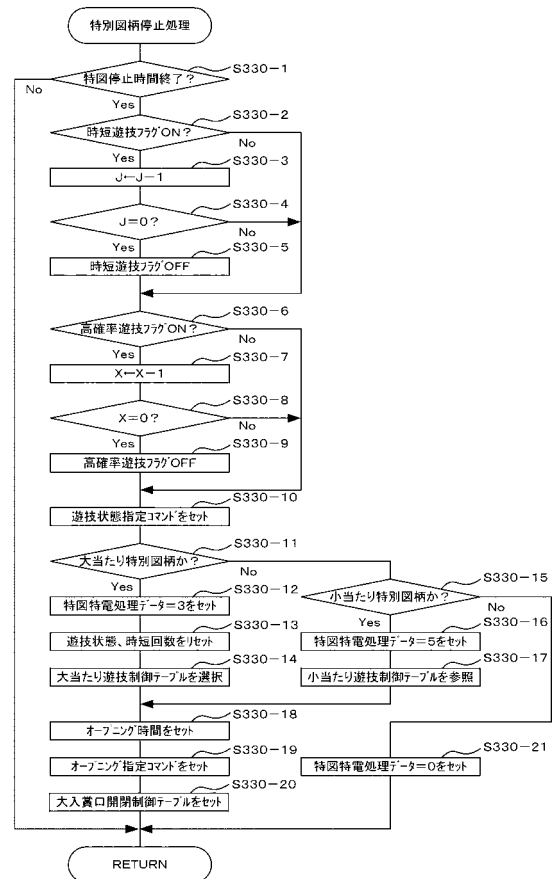
【図 30】



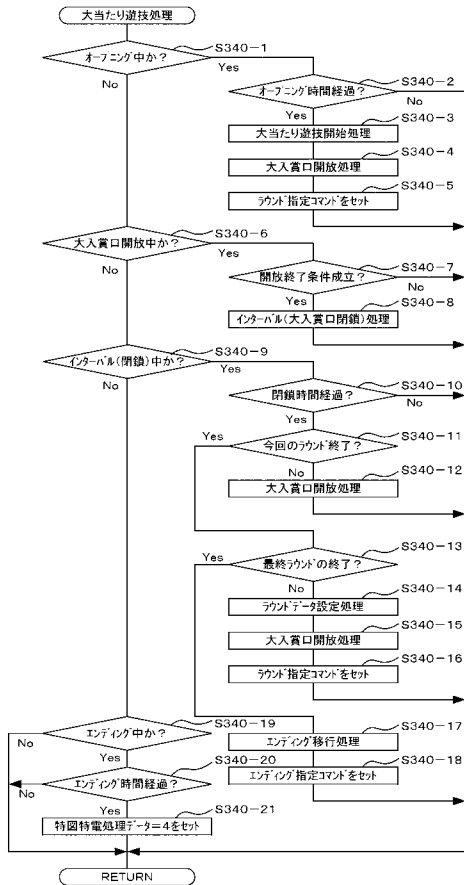
【図 31】



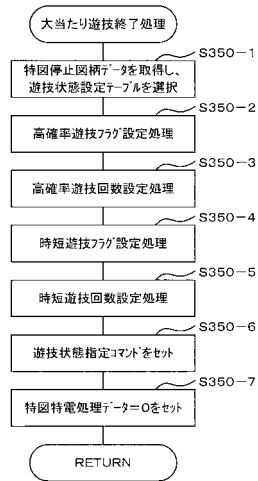
【図 32】



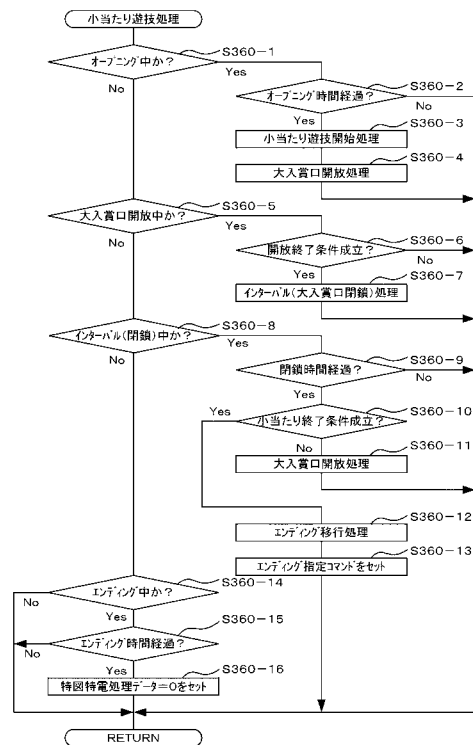
【 図 3 3 】



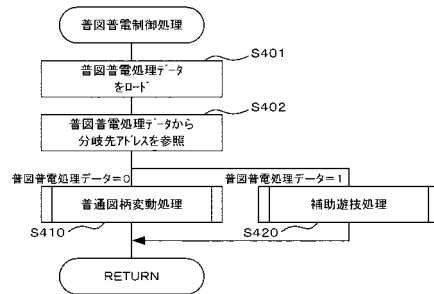
【 図 3 4 】



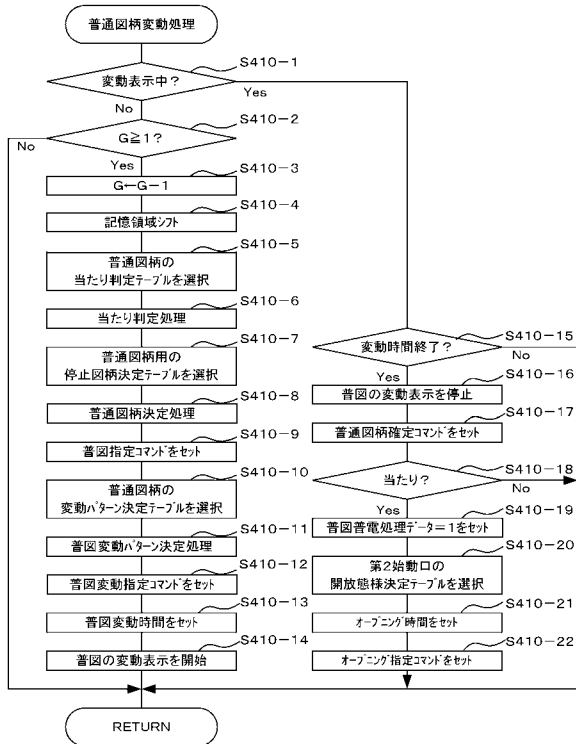
【 図 3 5 】



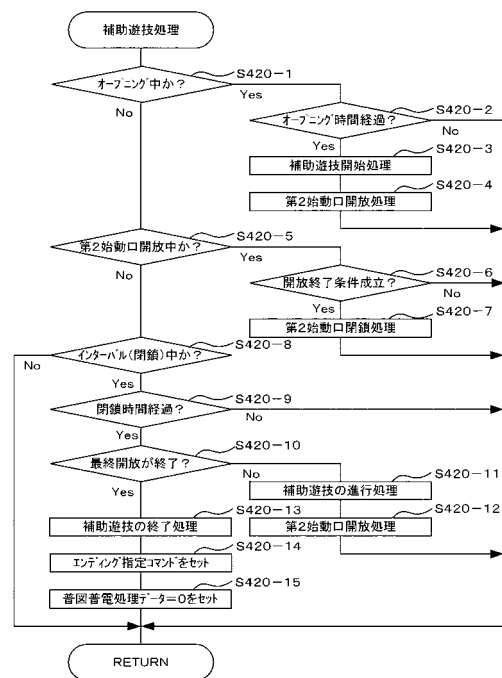
【 図 3 6 】



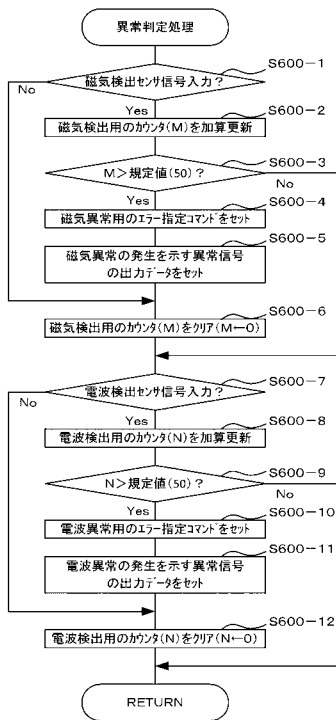
【図 37】



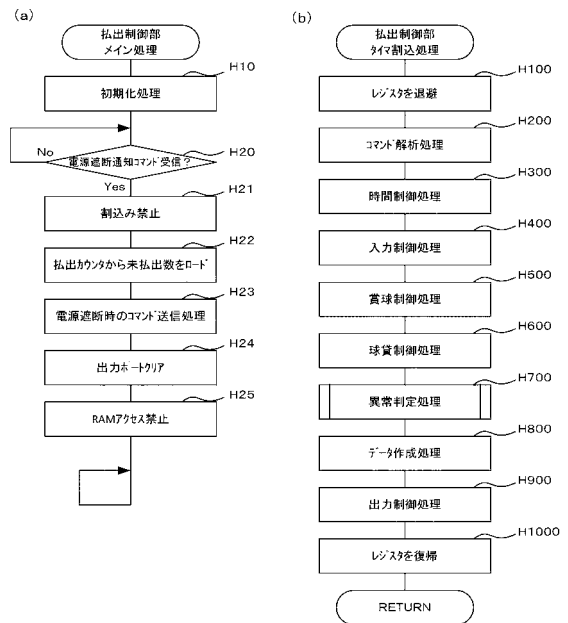
【図 38】



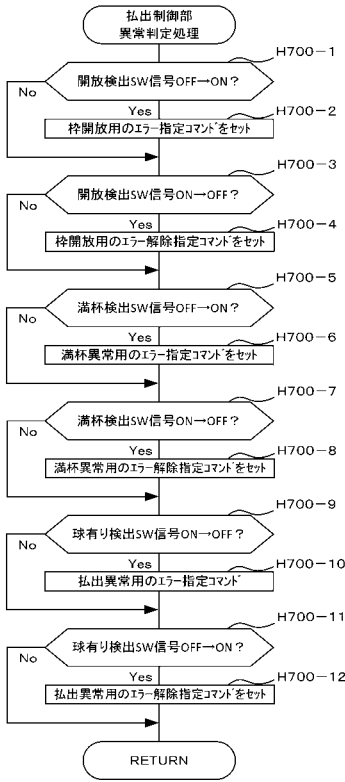
【図 39】



【図 40】



【図 4 1】



【図 4 2】

(a)主制御基板から放出制御基板に送信されるコマンド

MODE	DATA	名称	送信タイミング
FAH	00H	払出0個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	01H	払出1個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	02H	払出2個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	03H	払出3個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	04H	払出4個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	05H	払出5個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	06H	払出6個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	07H	払出7個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	08H	払出8個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	09H	払出9個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	0AH	払出10個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	0BH	払出11個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	0CH	払出12個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	0DH	払出13個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	0EH	払出14個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FAH	0FH	払出15個 初期の払出数指定コマンド	電源投入時
FBH	00H	払出状態の確認コマンド	賞球カウント更新時
FBH	03H	払出3個 払出数指定コマンド	払出数の要求コマンド受信時
FBH	0AH	払出10個 払出数指定コマンド	払出数の要求コマンド受信時
FBH	0EH	払出15個 払出数指定コマンド	払出数の要求コマンド受信時
FCH	00H	電源遮断の通知コマンド	電源検出時

(b)払出制御基板から主制御基板又は演出制御基板に送信されるコマンド

MODE	DATA	名称	送信タイミング
FDH	00H	払出状態の通知コマンド	電源投入時、払出完了時、エラー復帰時
FDH	01H	払出数の要求コマンド	払出状態の確認指定コマンド受信時
FEH	00H	未払出0個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	01H	未払出1個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	02H	未払出2個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	03H	未払出3個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	04H	未払出4個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	05H	未払出5個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	06H	未払出6個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	07H	未払出7個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	08H	未払出8個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	09H	未払出9個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	0AH	未払出10個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	0BH	未払出11個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	0CH	未払出12個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	0DH	未払出13個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	0EH	未払出14個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FEH	0FH	未払出15個 未払出の払出数指定コマンド	電源検出時
FFH	00H	枠開放用のエラー指定コマンド	カス枠開放時
FFH	01H	満杯異常用のエラー指定コマンド	下受け皿満杯時
FFH	02H	払出異常用のエラー指定コマンド	払出待機球不足時
FFH	05H	枠開放用のエラー解除指定コマンド	カス枠閉鎖時
FFH	06H	満杯異常用のエラー解除指定コマンド	下受け皿満杯解消時
FFH	07H	払出異常用のエラー解除指定コマンド	払出待機球充足時

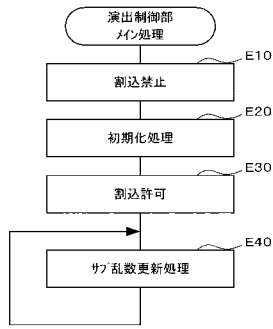
【図 4 3】

MODE	DATA	名称	送信タイミング	
EOH	10H	第1特別図柄記憶0指定コマンド	第1特別図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時	
	11H	第1特別図柄記憶1指定コマンド		
	12H	第1特別図柄記憶2指定コマンド		
	13H	第1特別図柄記憶3指定コマンド		
	14H	第1特別図柄記憶4指定コマンド		
	20H	第2特別図柄記憶0指定コマンド		第2特別図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
	21H	第2特別図柄記憶1指定コマンド		
	22H	第2特別図柄記憶2指定コマンド		
23H	第2特別図柄記憶3指定コマンド			
24H	第2特別図柄記憶4指定コマンド			
E1H	10H	特別図柄A 演出図柄指定コマンド	特別図柄Aを決定後の変動開始時	
	11H	特別図柄B 演出図柄指定コマンド	特別図柄Bを決定後の変動開始時	
	12H	特別図柄C 演出図柄指定コマンド	特別図柄Cを決定後の変動開始時	
	13H	特別図柄D 演出図柄指定コマンド	特別図柄Dを決定後の変動開始時	
	14H	特別図柄E 演出図柄指定コマンド	特別図柄Eを決定後の変動開始時	
	15H	特別図柄F 演出図柄指定コマンド	特別図柄Fを決定後の変動開始時	
	16H	特別図柄G 演出図柄指定コマンド	特別図柄Gを決定後の変動開始時	
	17H	特別図柄H 演出図柄指定コマンド	特別図柄Hを決定後の変動開始時	
	18H	特別図柄I 演出図柄指定コマンド	特別図柄Iを決定後の変動開始時	
	19H	特別図柄J 演出図柄指定コマンド	特別図柄Jを決定後の変動開始時	
E2H	20H	特別図柄a 演出図柄指定コマンド	特別図柄aを決定後の変動開始時	
	21H	特別図柄b 演出図柄指定コマンド	特別図柄bを決定後の変動開始時	
	22H	特別図柄c 演出図柄指定コマンド	特別図柄cを決定後の変動開始時	
	23H	特別図柄d 演出図柄指定コマンド	特別図柄dを決定後の変動開始時	
	24H	特別図柄e 演出図柄指定コマンド	特別図柄eを決定後の変動開始時	
E3H	01H	第1特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の 第1特別図柄表示装置の変動開始時	
	02H	第1特別図柄用変動パターン2指定コマンド		
		
E4H	01H	第2特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の 第2特別図柄表示装置の変動開始時	
	02H	第2特別図柄用変動パターン2指定コマンド		
		
E5H	00H	特別図柄確定コマンド	特別図柄の変動停止時	
	01H	普通図柄確定コマンド	普通図柄の変動停止時	
E6H	01H	第1始動口入賞1指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時	
	02H	第1始動口入賞2指定コマンド		
		
E7H	01H	第2始動口入賞1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時	
	02H	第2始動口入賞2指定コマンド		
		
E8H	10H	大当たりA用 オープニング指定コマンド	各種大当たりの開始時	
	11H	大当たりB用 オープニング指定コマンド		
		
	26H	大当たり用 オープニング指定コマンド		
	01H	開放第1回目用 ラウンド指定コマンド		大当たりラウンドの1回目の作動時
E9H	02H	開放第2回目用 ラウンド指定コマンド	大当たりラウンドの2回目の作動時	
	大当たりラウンドの...回目の作動時	
	0FH	開放第16回目用 ラウンド指定コマンド	大当たりラウンドの16回目の作動時	

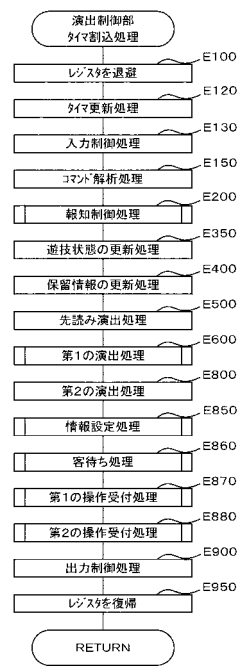
【図 4 4】

MODE	DATA	名称	送信タイミング	
EAH	00H	大当たりA用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時	
	01H	大当たりB用 エンディング指定コマンド		
		
EBH	26H	大当たり用 エンディング指定コマンド	各種小当たりの開始時	
	00H	小当たりA用 オープニング指定コマンド		
	01H	小当たりB用 オープニング指定コマンド		
	10H	小当たりA用 エンディング指定コマンド		各種小当たりの終了時
	11H	小当たりB用 エンディング指定コマンド		
ECH	00H	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時	
	01H	普通図柄記憶1指定コマンド		
	02H	普通図柄記憶2指定コマンド		
	03H	普通図柄記憶3指定コマンド		
EDH	00H	普通図柄0 普通図柄指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時	
	01H	普通図柄1 普通図柄指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時	
	02H	普通図柄2 普通図柄指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時	
	03H	普通図柄3 普通図柄指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時	
EEH	01H	普通図柄変動時間1 普通図柄変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時	
	02H	普通図柄変動時間2 普通図柄変動指定コマンド		
		
	07H	普通図柄変動時間7 普通図柄変動指定コマンド		
	00H	当たり1用 オープニング指定コマンド		各種補助遊技の開始時
01H	当たり2用 オープニング指定コマンド			
02H	当たり3用 オープニング指定コマンド			
10H	当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時		
11H	当たり2用 エンディング指定コマンド			
FOH	12H	当たり3用 エンディング指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時	
	00H	低確時短乗作動用 遊技状態指定コマンド		
	01H	低確時短乗作動用 遊技状態指定コマンド		
	02H	高確時短乗作動用 遊技状態指定コマンド		
	03H	高確時短乗作動用 遊技状態指定コマンド		
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源投入時	
	01H	客待ち中用 電源復帰指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時	
	02H	特図変動中用 電源復帰指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時	
	03H	大当たり中用 電源復帰指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時	
	04H	小当たり中用 電源復帰指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時	
F2H	05H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時	
	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時	
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時	
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時	
	03H	電流異常用 エラー指定コマンド	異常電流検出時	
10H	右打ち用 エラー指定コマンド	非時短遊技状態中ゲート通過検出時		

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



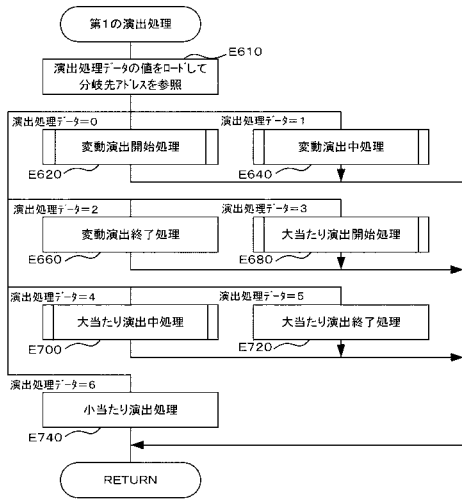
【 図 4 7 】



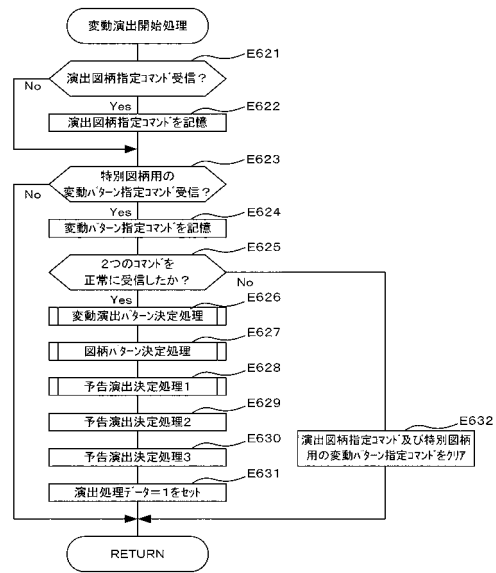
【 図 4 8 】

発生事象	報知開始条件	送信コマンド	報知終了条件	優先順位	備考
電源投入	電源投入指定コマンド受信	電源投入用の報知開始コマンド	報知開始から30秒間	1	固定の音響値
電源復旧	電源復旧指定コマンド受信	電源復旧用の報知開始コマンド	報知開始から30秒間	2	固定の音響値
不正入賞	不正入賞用のエラー指定コマンド受信	不正入賞用の報知開始コマンド	報知開始から30秒間	3	固定の音響値
異常入賞	異常入賞用のエラー指定コマンド受信	異常入賞用の報知開始コマンド	報知開始から30秒間	4	固定の音響値
磁気異常	磁気異常用のエラー指定コマンド受信	磁気異常用の報知開始コマンド	報知開始から30秒間	5	固定の音響値
電波異常	電波異常用のエラー指定コマンド受信	電波異常用の報知開始コマンド	報知開始から30秒間	6	固定の音響値
枠開放	枠開放用のエラー指定コマンド受信	枠開放用の報知開始コマンド	枠開放用のエラー解除指定コマンド受信	7	可変の音響値
払出異常	払出異常用のエラー指定コマンド受信	払出異常用の報知開始コマンド	払出異常用のエラー解除指定コマンド受信	9	可変の音響値
満杯	満杯異常用のエラー指定コマンド受信	満杯異常用の報知開始コマンド	満杯異常用のエラー解除指定コマンド受信	8	可変の音響値
右打ちエラー	右打ちエラー用のエラー指定コマンド受信	右打ちエラー用の報知開始コマンド	報知開始から5秒間	10	可変の音響値

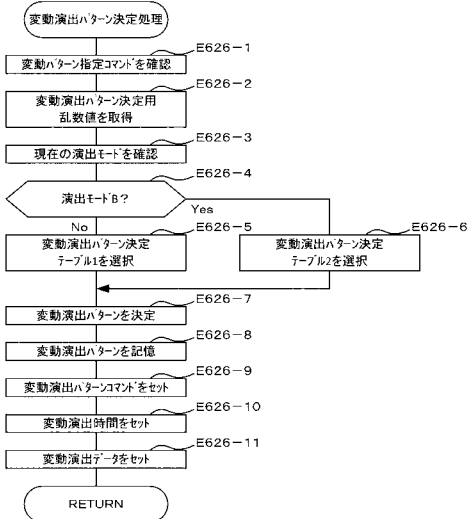
【図 49】



【図 50】



【図 51】



【図 52】

変動演出ボタン決定テーブル1(演出モードA、C用)

MODE	DATA	演出内容(※参考)	選択率	変動演出ボタン	変動演出内容(シナリオ)
E6H	10H	通常変動1	100%	変動演出ボタン1	シナリオ通常変動演出
	11H	短縮変動	100%	変動演出ボタン2	短縮変動演出
	12H	通常変動2	100%	変動演出ボタン3	ロッド通常変動演出
	13H	ノーマル	50%	変動演出ボタン24	リリ演出(入)
			50%	変動演出ボタン25	リリ演出→リリ演出(入)
			45%	変動演出ボタン26	リリ演出→SPリリ演出(入)
			35%	変動演出ボタン27	リリ演出→SPリリ演出(入)
	14H	SPリリ	20%	変動演出ボタン28	リリ演出→SPリリ演出(入)
			45%	変動演出ボタン29	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)
			35%	変動演出ボタン30	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)
			20%	変動演出ボタン31	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)
	15H	SPリリ	20%	変動演出ボタン32	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)
45%			変動演出ボタン33	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
35%			変動演出ボタン34	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
20%			変動演出ボタン35	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
16H	SPリリ	45%	変動演出ボタン36	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		35%	変動演出ボタン37	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		20%	変動演出ボタン38	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		20%	変動演出ボタン39	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
17H	SPSPリ	45%	変動演出ボタン40	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		35%	変動演出ボタン41	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		20%	変動演出ボタン42	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		20%	変動演出ボタン43	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
18H	SPSPリ	45%	変動演出ボタン44	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		35%	変動演出ボタン45	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		20%	変動演出ボタン46	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		20%	変動演出ボタン47	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
19H	SPSPリ	45%	変動演出ボタン48	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		35%	変動演出ボタン49	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		20%	変動演出ボタン50	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
		20%	変動演出ボタン51	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(入)	
20H	SPリ	20%	変動演出ボタン52	リリ演出→リリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン53	リリ演出→リリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン54	リリ演出→リリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン55	リリ演出→リリ演出(当)	
21H	SPリ	20%	変動演出ボタン56	リリ演出→リリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン57	リリ演出→リリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン58	リリ演出→リリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン59	リリ演出→リリ演出(当)	
22H	SPリ	20%	変動演出ボタン60	リリ演出→リリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン61	リリ演出→リリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン62	リリ演出→リリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン63	リリ演出→リリ演出(当)	
23H	SPSPリ	20%	変動演出ボタン64	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン65	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン66	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン67	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
24H	SPSPリ	20%	変動演出ボタン68	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン69	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン70	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン71	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
25H	SPSPリ	20%	変動演出ボタン72	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン73	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン74	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン75	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
26H	SPSPリ	20%	変動演出ボタン76	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン77	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン78	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン79	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
27H	SPSPリ	20%	変動演出ボタン80	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン81	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン82	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン83	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
28H	SPSPリ	20%	変動演出ボタン84	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		35%	変動演出ボタン85	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		45%	変動演出ボタン86	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
		20%	変動演出ボタン87	リリ演出→リリ演出→SPリリ演出(当)	
29H	全回転	60%	変動演出ボタン88	全回転→全回転(大)	
		40%	変動演出ボタン89	全回転→全回転(大)	
		50%	変動演出ボタン90	全回転→全回転(大)	
		50%	変動演出ボタン91	全回転→全回転(大)	
30H	リリ演出1	50%	変動演出ボタン92	リリ演出(大)	
		50%	変動演出ボタン93	リリ演出(大)	
		50%	変動演出ボタン94	リリ演出(大)	
		50%	変動演出ボタン95	リリ演出(大)	
31H	リリ演出2	50%	変動演出ボタン96	リリ演出(大)	
		50%	変動演出ボタン97	リリ演出(大)	
		50%	変動演出ボタン98	リリ演出(大)	
		50%	変動演出ボタン99	リリ演出(大)	
32H	リリ演出1	50%	変動演出ボタン100	リリ演出(小)	
		50%	変動演出ボタン101	リリ演出(小)	
		50%	変動演出ボタン102	リリ演出(小)	
		50%	変動演出ボタン103	リリ演出(小)	
33H	リリ演出2	50%	変動演出ボタン104	リリ演出(小)	
		50%	変動演出ボタン105	リリ演出(小)	
		50%	変動演出ボタン106	リリ演出(小)	
		50%	変動演出ボタン107	リリ演出(小)	

※変動演出ボタン決定用乱数(0~99)によって上記選択率となるように決定

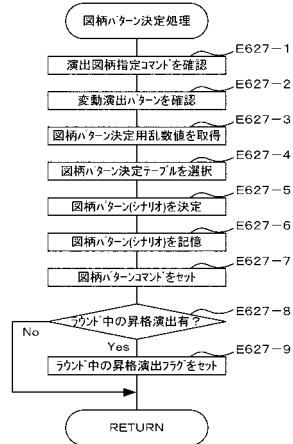
【図53】

変動演出パターン決定テーブル2(演出モード別)

演出モード指定コマンド MODE DATA	演出内容 (※参考)	選択率	変動演出パターン	変動演出内容(シナリオ)
E6H E7H	10H 通常変動1	100%	変動演出パターン1	フラッシュ通常変動演出
	11H 短程変動	100%	変動演出パターン2	短程変動演出
	12H 通常変動2	100%	変動演出パターン3	通常変動演出
	13H ノーマルフラッシュ	50%	変動演出パターン4	フラッシュ演出(A)
		50%	変動演出パターン5	フラッシュ演出(B)
	14H SP1-1 (A)	45%	変動演出パターン6	フラッシュ演出-SP1-1(A)
		35%	変動演出パターン7	フラッシュ演出-SP1-1(B)
	15H SP1-2 (A)	45%	変動演出パターン8	フラッシュ演出-SP1-2(A)
		20%	変動演出パターン9	フラッシュ演出-SP1-2(B)
	16H SP1-3 (A)	45%	変動演出パターン10	フラッシュ演出-SP1-3(A)
		20%	変動演出パターン11	フラッシュ演出-SP1-3(B)
	17H SPSP1-1 (A)	45%	変動演出パターン12	フラッシュ演出-SPSP1-1(A)
		20%	変動演出パターン13	フラッシュ演出-SPSP1-1(B)
	18H SPSP1-2 (A)	45%	変動演出パターン14	フラッシュ演出-SPSP1-2(A)
		20%	変動演出パターン15	フラッシュ演出-SPSP1-2(B)
	19H SPSP1-3 (A)	45%	変動演出パターン16	フラッシュ演出-SPSP1-3(A)
		20%	変動演出パターン17	フラッシュ演出-SPSP1-3(B)
	20H 2AH (大当り)	35%	変動演出パターン18	フラッシュ演出-SP1-1(B)
		45%	変動演出パターン19	フラッシュ演出-SP1-1(A)
21H 2BH (大当り)	20%	変動演出パターン20	フラッシュ演出-SP1-2(B)	
	35%	変動演出パターン21	フラッシュ演出-SP1-2(A)	
22H 2CH (大当り)	20%	変動演出パターン22	フラッシュ演出-SP1-3(B)	
	45%	変動演出パターン23	フラッシュ演出-SP1-3(A)	
23H 2DH (大当り)	20%	変動演出パターン24	フラッシュ演出-SPSP1-1(B)	
	45%	変動演出パターン25	フラッシュ演出-SPSP1-1(A)	
24H 2EH (大当り)	20%	変動演出パターン26	フラッシュ演出-SPSP1-2(B)	
	45%	変動演出パターン27	フラッシュ演出-SPSP1-2(A)	
25H 2FH (大当り)	20%	変動演出パターン28	フラッシュ演出-SPSP1-3(B)	
	45%	変動演出パターン29	フラッシュ演出-SPSP1-3(A)	
26H 2GH (大当り)	0%	変動演出パターン30	フラッシュ演出-SP1-1(B)	
	65%	変動演出パターン31	フラッシュ演出-SP1-1(A)	
27H 2HH (大当り)	20%	変動演出パターン32	フラッシュ演出-SP1-2(B)	
	45%	変動演出パターン33	フラッシュ演出-SP1-2(A)	
28H 2IH (大当り)	0%	変動演出パターン34	フラッシュ演出-SP1-3(B)	
	65%	変動演出パターン35	フラッシュ演出-SP1-3(A)	
29H 2JH (大当り)	20%	変動演出パターン36	フラッシュ演出-SPSP1-1(B)	
	45%	変動演出パターン37	フラッシュ演出-SPSP1-1(A)	
30H 2KH (大当り)	20%	変動演出パターン38	フラッシュ演出-SPSP1-2(B)	
	45%	変動演出パターン39	フラッシュ演出-SPSP1-2(A)	
31H 2LH (大当り)	20%	変動演出パターン40	フラッシュ演出-SPSP1-3(B)	
	45%	変動演出パターン41	フラッシュ演出-SPSP1-3(A)	
32H 2MH (大当り)	0%	変動演出パターン42	フラッシュ演出-SP1-1(B)	
	65%	変動演出パターン43	フラッシュ演出-SP1-1(A)	
33H 2NH (大当り)	20%	変動演出パターン44	フラッシュ演出-SP1-2(B)	
	45%	変動演出パターン45	フラッシュ演出-SP1-2(A)	
34H 2OH (大当り)	20%	変動演出パターン46	フラッシュ演出-SP1-3(B)	
	45%	変動演出パターン47	フラッシュ演出-SP1-3(A)	
35H 2PH (大当り)	20%	変動演出パターン48	フラッシュ演出-SPSP1-1(B)	
	45%	変動演出パターン49	フラッシュ演出-SPSP1-1(A)	
36H 2QH (大当り)	20%	変動演出パターン49	フラッシュ演出-SPSP1-2(B)	
	45%	変動演出パターン50	フラッシュ演出-SPSP1-2(A)	
37H 2RH (大当り)	20%	変動演出パターン50	フラッシュ演出-SPSP1-3(B)	
	45%	変動演出パターン51	フラッシュ演出-SPSP1-3(A)	
38H 2SH (大当り)	20%	変動演出パターン51	フラッシュ演出-SP1-1(B)	
	40%	変動演出パターン52	フラッシュ演出-SP1-1(A)	
39H 2TH (大当り)	50%	変動演出パターン53	チャンス演出A(大当り)	
	50%	変動演出パターン54	チャンス演出B(大当り)	
40H 2UH (大当り)	50%	変動演出パターン55	チャンス演出C(大当り)	
	50%	変動演出パターン56	チャンス演出D(大当り)	
41H 2VH (大当り)	50%	変動演出パターン57	チャンス演出E(大当り)	
	50%	変動演出パターン58	チャンス演出F(大当り)	
42H 2WH (大当り)	50%	変動演出パターン59	チャンス演出G(大当り)	
	50%	変動演出パターン60	チャンス演出H(大当り)	

※変動演出パターン決定用乱数(0~99)によって上記選択率となるように決定

【図54】



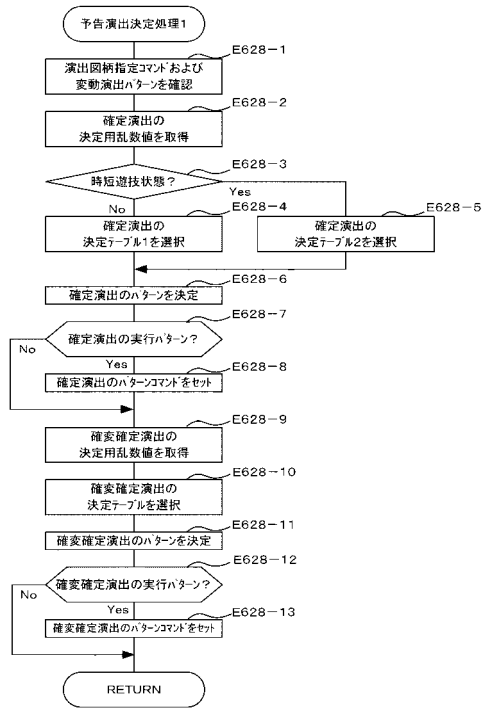
【図55】

図柄パターン決定テーブル

演出図柄指定コマンド MODE DATA	変動演出パターン	選択率	図柄パターン (シナリオ)	図柄停止例(※参考)	フラグ中 昇格演出	
E1H E2H	変動演出パターン1~3	100%	図柄パターン0	なし(図柄0)	—	
	変動演出パターン4,5	100%	図柄パターン2	{2,2} {4,4} {6,6} {8,8} {1,1}	—	
	変動演出パターン6~14	90%	図柄パターン2	{2,2} {4,4} {6,6} {8,8} {1,1}	—	
	変動演出パターン15~17	10%	図柄パターン1	{1,1} {3,3} {5,5} {1,1}	—	
		80%	図柄パターン2	{2,2} {4,4} {6,6} {8,8} {1,1}	—	
	変動演出パターン18~20	19%	図柄パターン1	{1,1} {3,3} {5,5} {1,1}	—	
		1%	図柄パターン3	{7,7} {1,1}	—	
		70%	図柄パターン2	{2,2} {4,4} {6,6} {8,8} {1,1}	—	
		28%	図柄パターン1	{1,1} {3,3} {5,5} {1,1}	—	
	変動演出パターン21~23	2%	図柄パターン3	{7,7} {1,1}	—	
		60%	図柄パターン2	{2,2} {4,4} {6,6} {8,8} {1,1}	—	
	変動演出パターン24~26	37%	図柄パターン1	{1,1} {3,3} {5,5} {1,1}	—	
3%		図柄パターン3	{7,7} {1,1}	—		
E1H	変動演出パターン27~35	40%	図柄パターン11	{1,1} {1,1}	有	
	変動演出パターン36~47	50%	図柄パターン13	{3,3} {3,3}	—	
		10%	図柄パターン17	{7,7} {7,7}	—	
	変動演出パターン48~52	30%	図柄パターン15	{5,5} {5,5}	有	
		60%	図柄パターン13	{3,3} {3,3}	—	
	変動演出パターン53~57	20%	図柄パターン17	{7,7} {7,7}	—	
		20%	図柄パターン21	{2,2} {4,4} {6,6} {8,8} {7,7}	—	
	変動演出パターン58~62	30%	図柄パターン22	{1,1} {5,5} {7,7}	—	
		40%	図柄パターン23	{3,3} {7,7}	—	
	変動演出パターン63~67	10%	図柄パターン24	{7,7} {7,7}	—	
		30%	図柄パターン29	{2,2} {6,6} {2,2} {6,6} {7,7}	—	
	変動演出パターン68~72	70%	図柄パターン30	{3,3} {3,3} {7,7}	—	
100%		図柄パターン17	{7,7} {7,7}	—		
E1H	変動演出パターン73~77	40%	図柄パターン11	{1,1} {1,1}	有	
	変動演出パターン78~82	20%	図柄パターン13	{3,3} {3,3}	—	
		40%	図柄パターン15	{5,5} {5,5}	有	
	変動演出パターン83~87	30%	図柄パターン11	{1,1} {1,1}	—	
		30%	図柄パターン13	{3,3} {3,3}	—	
	変動演出パターン88~92	30%	図柄パターン15	{5,5} {5,5}	—	
		30%	図柄パターン25	{2,2} {4,4} {1,1} {1,1}	—	
	変動演出パターン93~97	40%	図柄パターン26	{6,6} {8,8} {5,5}	—	
		20%	図柄パターン27	{1,1} {5,5} {1,1} {5,5}	—	
	変動演出パターン98~102	10%	図柄パターン29	{3,3} {3,3} {3,3}	—	
		50%	図柄パターン31	{2,2} {4,4} {2,2} {4,4} {1,1}	—	
	変動演出パターン103~107	50%	図柄パターン32	{6,6} {8,8} {6,6} {8,8} {5,5}	—	
100%		図柄パターン11	{1,1} {1,1}	—		
E1H E2H	12~14H	30%	図柄パターン12	{2,2}	—	
	21~23H	30%	図柄パターン14	{4,4} {4,4}	—	
E1H E2H	15H	30%	図柄パターン16	{6,6}	—	
	24H	10%	図柄パターン18	{8,8}	—	
E1H E2H	16H	10%	図柄パターン12	{2,2}	—	
	24H	10%	図柄パターン14	{4,4}	—	
E1H E2H	16H	10%	図柄パターン16	{6,6}	—	
	24H	70%	図柄パターン18	{8,8}	—	
E1H E2H	17~18H	20%	図柄パターン19	{1,3}	—	
	20H	80%	図柄パターン20	{3,5}	—	
E1H E2H	17~18H	80%	図柄パターン19	{1,3}	—	
	20H	20%	図柄パターン20	{3,5}	—	
E1H E2H	20H	—	100%	図柄パターン17	{7,7}	—

※図柄パターン決定用乱数(0~99)によって上記選択率となるように決定

【図56】



【図57】

(a) 確定演出の決定テーブル1

MODE	DATA	変動演出パターン	実行率	実行箇所			
				変動開始 1目	リリ開始 1目	SPIリ開始 1目	SPSPリ開始 1目
E1H	19H	不問	0%	ハターン0(確定演出なし)			
E2H	29H	不問	0%	ハターン0(確定演出なし)			
E1H E2H	10~15H 20~24H	変動演出パターン 24~29	10%	30%	35%	35%	---
		変動演出パターン 30~32, 67~69	5%	30%	35%	35%	---
		変動演出パターン 33~35	15%	30%	35%	---	35%
		変動演出パターン 36~38	5%	30%	35%	---	35%
		変動演出パターン 39~41	15%	30%	35%	---	35%
		変動演出パターン 42~44	10%	30%	35%	---	35%
		変動演出パターン 45~50, 70~75	5%	30%	35%	---	35%
		変動演出パターン 51~52	5%	50%	---	---	---
E1H	16H	不問	0%	ハターン0(確定演出なし)			
E1H	17~18H	不問	0%	ハターン0(確定演出なし)			

※確定演出の決定用乱数(0~99)によって上記実行率となるように決定

(b) 確定演出の決定テーブル2

MODE	DATA	変動演出パターン	実行率	実行箇所			
				変動開始 1目	リリ開始 1目	SPIリ開始 1目	SPSPリ開始 1目
E1H	19H	不問	0%	ハターン0(確定演出なし)			
E2H	29H	不問	0%	ハターン0(確定演出なし)			
E1H E2H	10~15H 20~24H	変動演出パターン 24~29	30%	50%	30%	20%	---
		変動演出パターン 30~32	15%	50%	30%	20%	---
		変動演出パターン 33~35	45%	50%	30%	---	20%
		変動演出パターン 36~38	15%	50%	30%	---	20%
		変動演出パターン 39~41	45%	50%	30%	---	20%
		変動演出パターン 42~44	30%	50%	30%	---	20%
		変動演出パターン 45~50, 70~75	15%	50%	30%	---	20%
		変動演出パターン 51~52	15%	50%	---	---	---
E1H	16H	不問	0%	ハターン0(確定演出なし)			
E1H	17~18H	不問	0%	ハターン0(確定演出なし)			

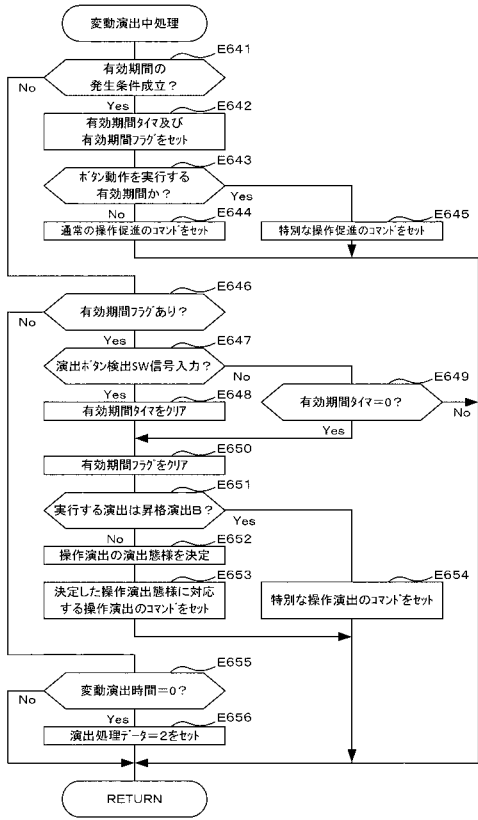
※確定演出の決定用乱数(0~99)によって上記実行率となるように決定

【図58】

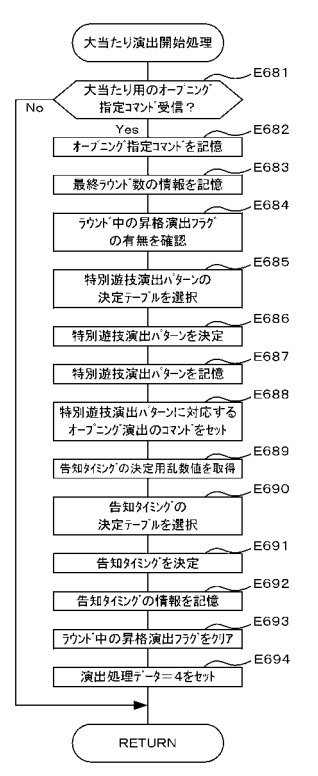
MODE	DATA	変動演出パターン	実行率	実行箇所				変動演出動作 1目	SPSPリ開始 1目	SPリ開始 1目	SPSPリ開始 1目	変動演出動作 1目	SPSPリ開始 1目	
				変動開始 1目	リリ開始 1目	SPIリ開始 1目	SPSPリ開始 1目							
E1H E2H	10H 20H	---	0%	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
		変動演出パターン 24~29	10%	30%	30%	20%	---	---	---	---	---	---	---	
		変動演出パターン 30~32, 67~69	5%	30%	30%	20%	---	---	---	---	---	---	---	
		変動演出パターン 33~35	15%	30%	30%	20%	---	---	---	---	---	---	---	
		変動演出パターン 36~38	10%	30%	30%	20%	---	---	---	---	---	---	---	
		変動演出パターン 39~41	15%	30%	30%	20%	---	---	---	---	---	---	---	
		変動演出パターン 42~44	10%	30%	30%	20%	---	---	---	---	---	---	---	
		変動演出パターン 45~47, 70~72	5%	30%	30%	20%	---	---	---	---	---	---	---	
		変動演出パターン 48~50, 73, 75	100%	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		変動演出パターン 51~52	5%	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		変動演出パターン 37, 43, 49, 74	0%	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		---	0%	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		---	0%	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		---	0%	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		---	0%	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

※確定演出の決定用乱数(0~99)によって上記実行率となるように決定

【図59】



【図60】



【図 6 1】

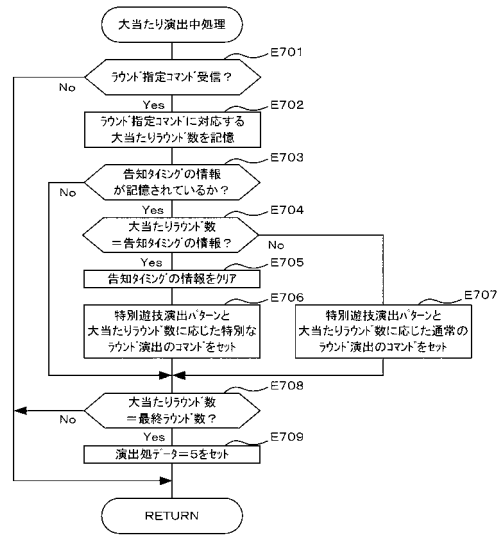
(a)特別遊技演出パターンの決定テーブル

オープニング指定コマンド	データ	フラグ中の 昇格演出フラグ	特別遊技演出パターン	演出内容(※参考)
E8H	10H	なし	特別遊技演出パターン1	昇格&継続演出なし
		有り	特別遊技演出パターン2	7R開始から8R開放まで昇格演出(成功)
E8H	11H	なし	特別遊技演出パターン3	昇格&継続演出なし
		有り	特別遊技演出パターン4	7R開始から8R開放まで昇格演出(失敗)
E8H	12H	有り	特別遊技演出パターン5	4R開始から5R開放まで継続演出(成功) 8R開始から9R開放まで継続演出(成功)
		なし	特別遊技演出パターン6	4R開始から5R開放まで継続演出(失敗) 8R開始から9R開放まで継続演出(失敗)
E8H	14H	有り	特別遊技演出パターン7	4R開始から5R開放まで継続演出(失敗)
E8H	15H	なし	特別遊技演出パターン8	昇格&継続演出なし
E8H	16H	有り	特別遊技演出パターン9	オープニング~エンディングまで豪華チャンス演出
E8H	20H	なし	特別遊技演出パターン10	昇格&継続演出なし
E8H	21H	有り	特別遊技演出パターン11	4R開始から5R開放まで継続演出(成功) 8R開始から9R開放まで継続演出(成功)
		なし	特別遊技演出パターン12	4R開始から5R開放まで継続演出(失敗) 8R開始から9R開放まで継続演出(失敗)
E8H	23H	有り	特別遊技演出パターン13	4R開始から5R開放まで継続演出(失敗)
E8H	24H	なし	特別遊技演出パターン14	昇格&継続演出なし
EBH	00H	なし	特別遊技演出パターン15	オープニング~エンディングまで豪華チャンス演出
EBH	01H	なし	特別遊技演出パターン16	オープニング~エンディングまで豪華チャンス演出

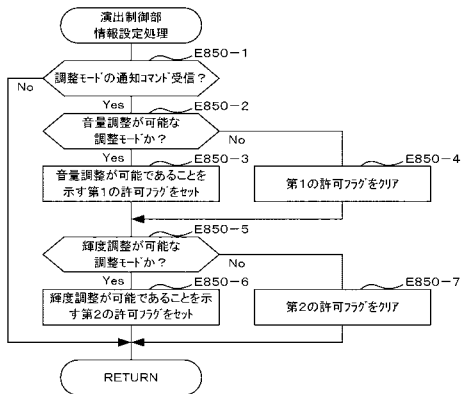
(b)告知タイピングの決定テーブル

特別遊技演出パターン	選択率	告知タイピング
特別遊技演出パターン2	100%	8R開始時
特別遊技演出パターン5	5%	1R開始時
	95%	9R開始時
特別遊技演出パターン11	5%	1R開始時
	95%	9R開始時
上記以外	—	—

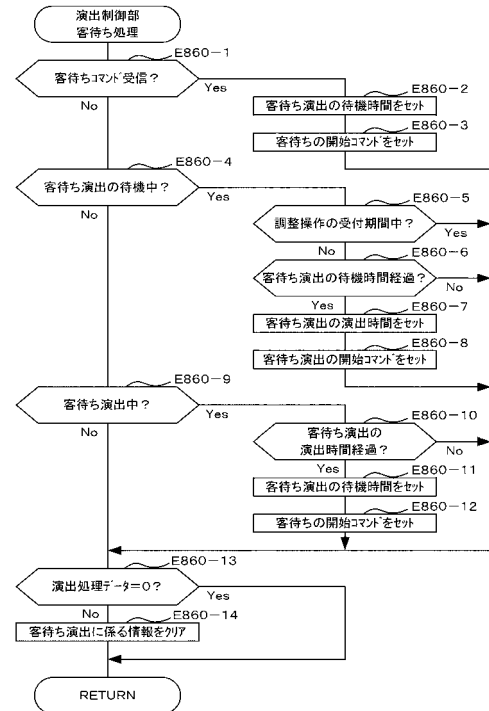
【図 6 2】



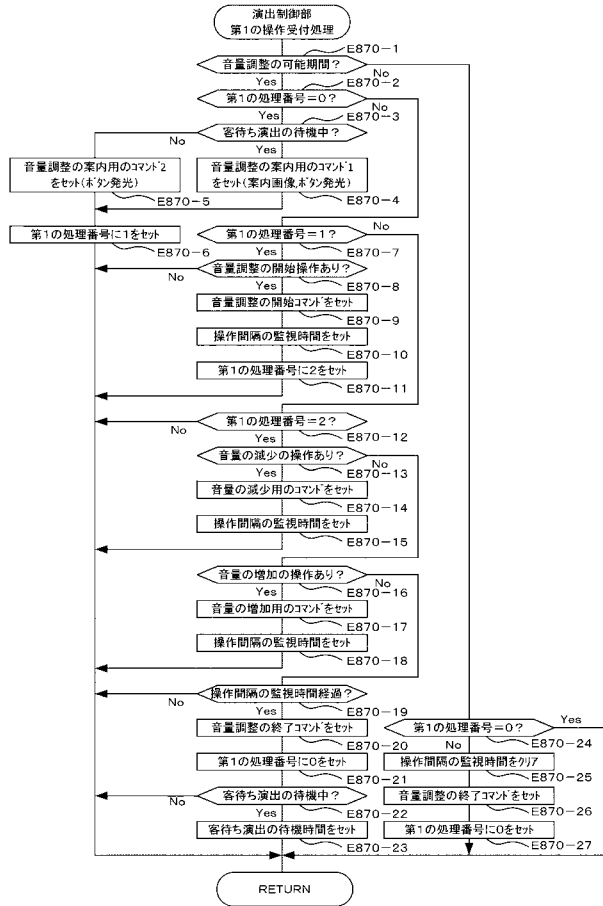
【図 6 3】



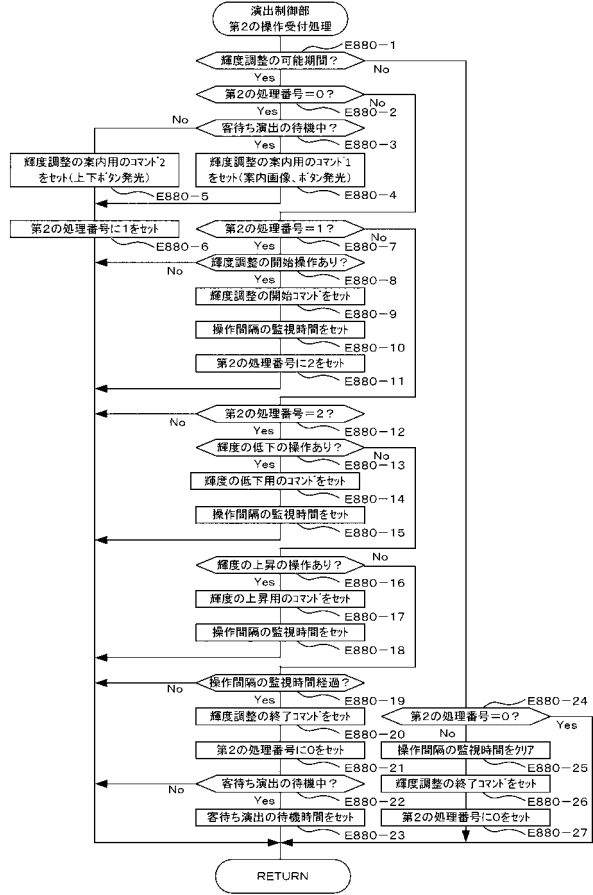
【図 6 4】



【図65】



【図66】



【図67】

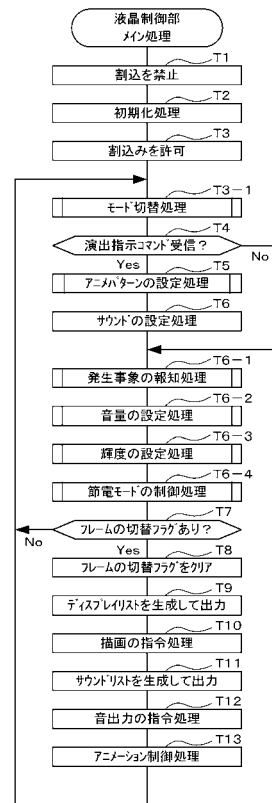
(a)

第1の許可フラグ	演出状態	音量調整の可否		
		低確率遊技状態	時短遊技状態	
なし	—	X	X	
あり	電源投入の報知中	X	—	
	電源復旧の報知中	X	X	
	客待ち中	客待ち演出の待機中	O	O
		客待ち演出中	X	X
		輝度調整中	X	X
	変動演出中	各種エラー報知中	X	X
		演出図柄の加速変動中	X	X
		演出図柄の高速変動中	O	O
		演出図柄の低速変動中	X	X
		演出図柄の仮停止中	X	X
	大当たり遊技中	各種エラー報知中	X	X
		オープニング中	O	—
		ラウンド中	O	—
		インターバル中	O	—
エンディング中		O	—	
先読み予告演出中		X	—	
各種エラー報知中	X	—		

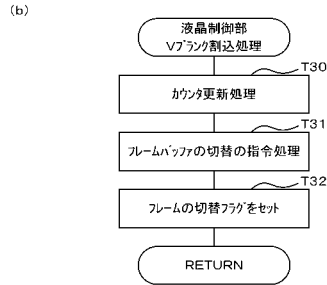
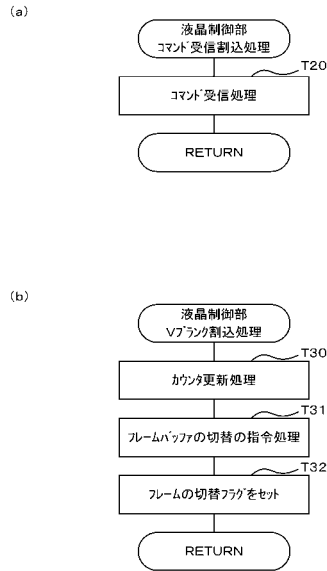
(b)

第2の許可フラグ	演出状態	輝度調整の可否		
		低確率遊技状態	時短遊技状態	
なし	—	X	X	
あり	電源投入の報知中	X	—	
	電源復旧の報知中	X	X	
	客待ち中	客待ち演出の待機中	O	O
		客待ち演出中	X	X
		音量調整中	X	X
	変動演出中	各種エラー報知中	X	X
		演出図柄の加速変動中	X	X
		演出図柄の高速変動中	X	X
		演出図柄の低速変動中	X	X
		演出図柄の仮停止中	X	X
	大当たり遊技中	各種エラー報知中	X	X
		オープニング中	O	—
		ラウンド中	O	—
		インターバル中	O	—
エンディング中		O	—	
先読み予告演出中		X	—	
各種エラー報知中	X	—		

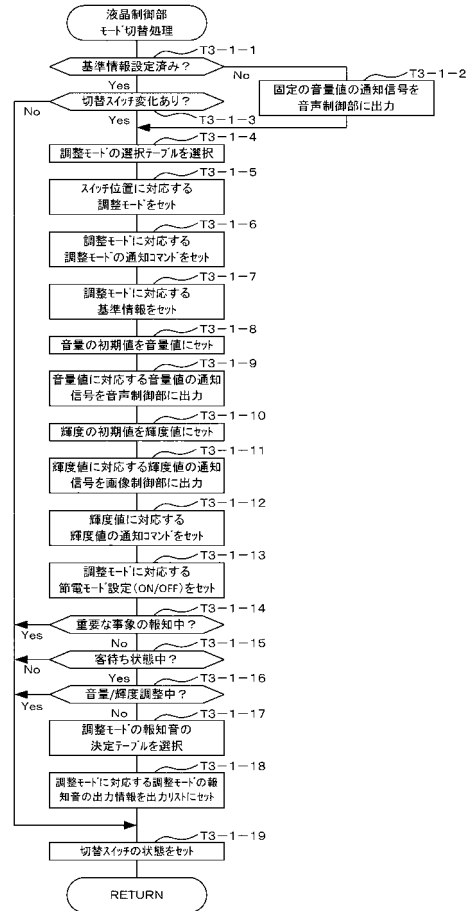
【図68】



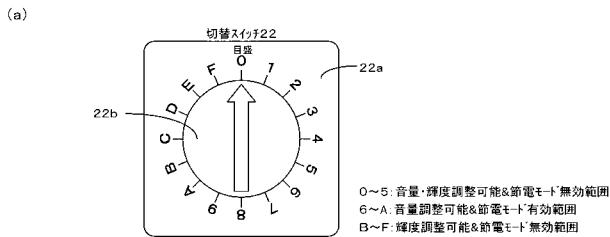
【図 69】



【図 70】



【図 71】



(b) 調整モードの選択テーブル

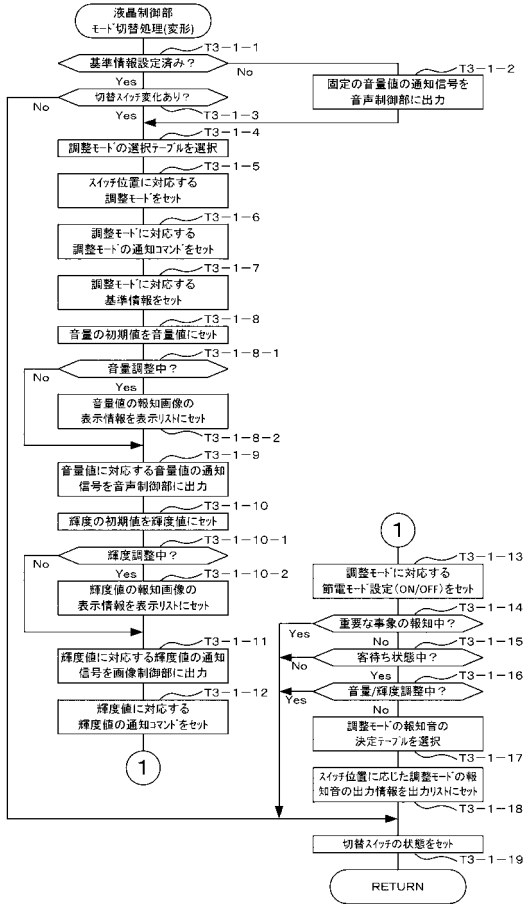
スイッチ位置	調整モード	基準情報						節電モード設定
		音量調整の可否	音量値の調整範囲	音量の初期値	輝度調整の可否	輝度値の調整範囲	輝度値の初期値	
0	モード1	可能(可変)	0~5	0 (0%)	可能(可変)	0~5	0 (50%)	OFF
1	モード2	可能(可変)	1~5	1 (20%)	可能(可変)	1~5	1 (60%)	OFF
2	モード3	可能(可変)	1~5	2 (40%)	可能(可変)	1~5	3 (80%)	OFF
3	モード4	可能(可変)	1~5	3 (60%)	可能(可変)	1~5	5 (100%)	OFF
4	モード5	可能(可変)	1~5	4 (80%)	可能(可変)	1~5	5 (100%)	OFF
5	モード6	可能(可変)	1~5	5 (100%)	可能(可変)	1~5	5 (100%)	OFF
6	モード7	可能(可変)	1~5	5 (100%)	不能(固定)	—	5 (100%)	ON
7	モード8	可能(可変)	1~5	4 (80%)	不能(固定)	—	5 (100%)	ON
8	モード9	可能(可変)	1~5	3 (60%)	不能(固定)	—	5 (100%)	ON
9	モード10	可能(可変)	1~5	2 (40%)	不能(固定)	—	5 (100%)	ON
A	モード11	可能(可変)	1~5	1 (20%)	不能(固定)	—	5 (100%)	ON
B	モード12	不能(固定)	—	2 (20%)	可能(可変)	1~5	5 (100%)	OFF
C	モード13	不能(固定)	—	4 (60%)	可能(可変)	1~5	5 (100%)	OFF
D	モード14	不能(固定)	—	5 (100%)	可能(可変)	1~5	5 (100%)	OFF
E	モード15	不能(固定)	—	3 (60%)	可能(可変)	1~5	3 (80%)	OFF
F	モード16	不能(固定)	—	1 (20%)	可能(可変)	1~5	1 (60%)	OFF

【図 72】

調整モードの報知音の決定テーブル

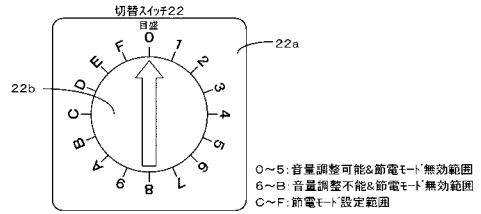
調整モード	調整モードの報知音
調整モード1	節電モードOFF音量0の音量輝度調整可能モードです
調整モード2	節電モードOFF音量1の音量輝度調整可能モードです
調整モード3	節電モードOFF音量2の音量輝度調整可能モードです
調整モード4	節電モードOFF音量3の音量輝度調整可能モードです
調整モード5	節電モードOFF音量4の音量輝度調整可能モードです
調整モード6	節電モードOFF音量5の音量輝度調整可能モードです
調整モード7	節電モードON音量5の音量調整可能モードです
調整モード8	節電モードON音量4の音量調整可能モードです
調整モード9	節電モードON音量3の音量調整可能モードです
調整モード10	節電モードON音量2の音量調整可能モードです
調整モード11	節電モードON音量1の音量調整可能モードです
調整モード12	節電モードOFF音量2の輝度調整可能モードです
調整モード13	節電モードOFF音量4の輝度調整可能モードです
調整モード14	節電モードOFF音量5の輝度調整可能モードです
調整モード15	節電モードOFF音量3の輝度調整可能モードです
調整モード16	節電モードOFF音量1の輝度調整可能モードです

【図73】



【図74】

(a)



0~5: 音量調整可能&節電モード無効範囲
 6~B: 音量調整不能&節電モード無効範囲
 C~F: 節電モード設定範囲

(b)

調整モードの選択テーブル		基準情報			
スイッチ位置	調整モード	音量調整の可否	音量範囲	音量値の調整範囲	音量の初期値
0	モード1	可能(可変)	0~100%	0~5 (0,15,35,55,75,100)	0 (0%)
1	モード2	可能(可変)	15~55%	1~5 (15,25,35,45,55)	1 (15%)
2	モード3	可能(可変)	25~65%	1~5 (25,35,45,55,65)	2 (35%)
3	モード4	可能(可変)	35~75%	1~5 (35,45,55,65,75)	3 (55%)
4	モード5	可能(可変)	45~85%	1~5 (45,55,65,75,85)	4 (75%)
5	モード6	可能(可変)	55~100%	1~5 (55,65,75,85,100)	5 (100%)
6	モード7	不能(固定)	—	—	5 (100%)
7	モード8	不能(固定)	—	—	4 (75%)
8	モード9	不能(固定)	—	—	3 (55%)
9	モード10	不能(固定)	—	—	2 (35%)
A	モード11	不能(固定)	—	—	1 (15%)
B	モード12	不能(固定)	—	—	0 (0%)
C	モード13	節電モードの設定画面を表示 (選択操作でON/OFF選択し、決定操作で決定)			
D	モード14				
E	モード15				
F	モード16				

【図75】

(a)

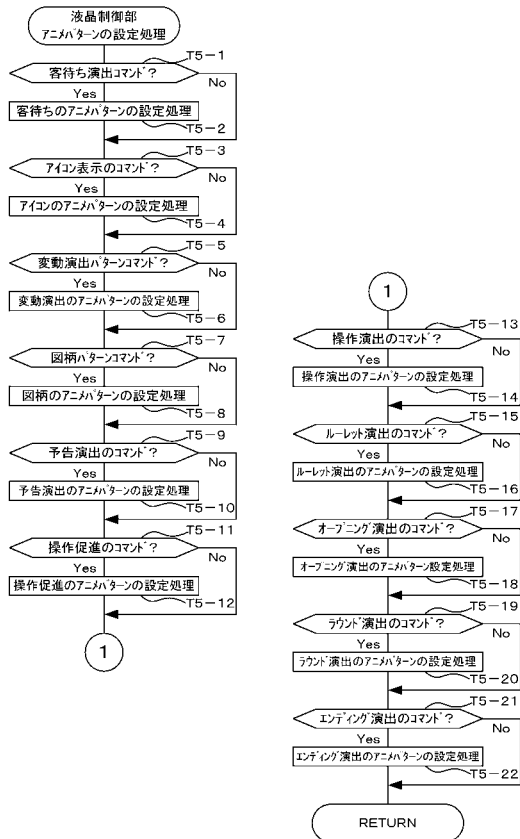
調整モードの報知音の決定テーブル

スイッチ位置	調整モードの報知音
0	初期消音の調整可能モードです
1	音量最小レベルの調整可能モードです
2	音量小レベルの調整可能モードです
3	音量中レベルの調整可能モードです
4	音量大レベルの調整可能モードです
5	音量最大レベルの調整可能モードです
6	音量最大レベルの調整不能モードです
7	音量大レベルの調整不能モードです
8	音量中レベルの調整不能モードです
9	音量小レベルの調整不能モードです
A	音量最小レベルの調整不能モードです
B	初期消音の調整不能モードです
C~F	節電モードの設定用のモードです

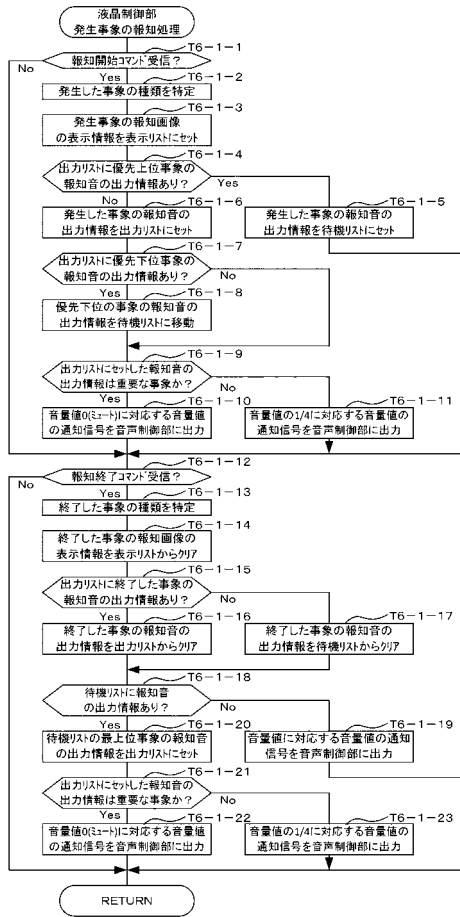
(b)



【図76】



【図77】

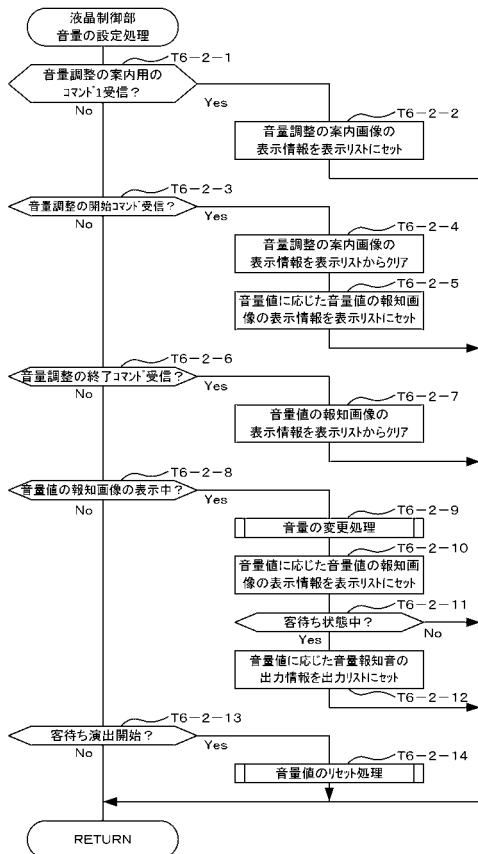


【図79】

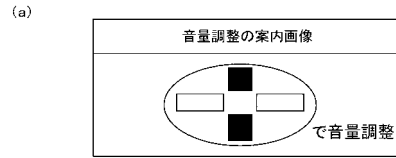
発生事象の報知音の決定テーブル

事象	発生事象の報知音
電源投入	電源投入です+サイレン
電源復旧	電源復旧です+サイレン
不正入賞	不正入賞です+サイレン
異常入賞	異常入賞です+サイレン
磁気異常	磁気異常です+サイレン
電波異常	電波異常です+サイレン
枠開放	扉が開いています
血満杯	球を抜いて下さい
右打ちエラー	左打ちして下さい

【図80】



【図81】



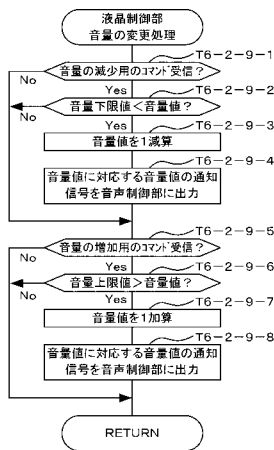
(b)

音量値	音量値の報知画像
0	
1	
2	
3	
4	
5	

(c)

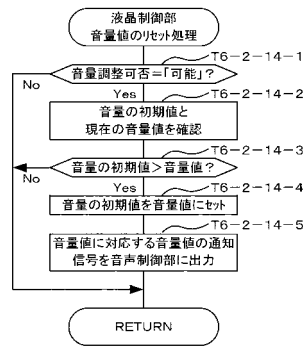
音量値	音量報知音
0	—
1	ド～♪
2	レ～♪
3	ミ～♪
4	ファ～♪
5	ソ～♪

【 図 8 2 】

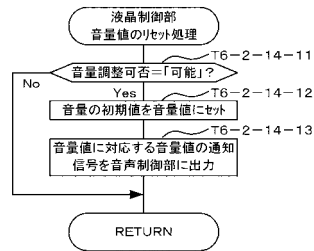


【 図 8 3 】

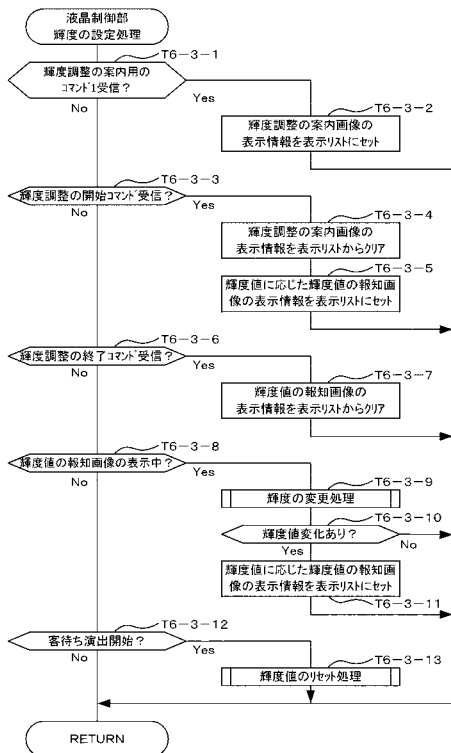
(a)



(b)

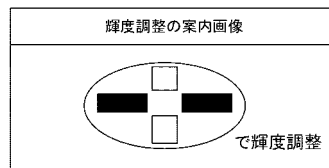


【 図 8 4 】



【 図 8 5 】

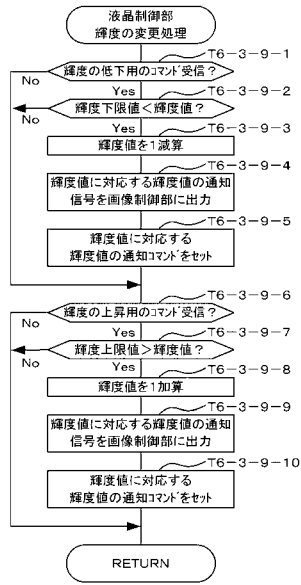
(a)



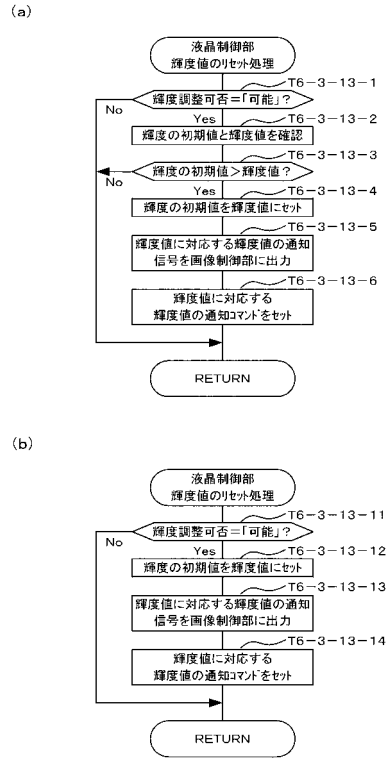
(b)

輝度値	輝度値の報知画像
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

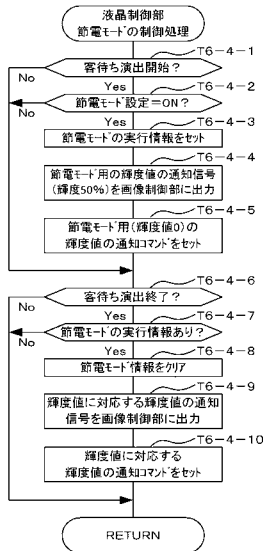
【 図 8 6 】



【 図 8 7 】



【 図 8 8 】



【 図 8 9 】

音声制御部による出力音量の例

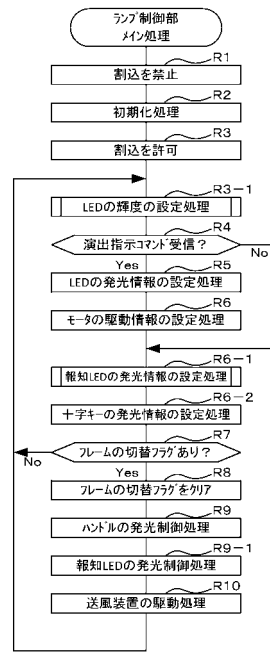
サウンドの種類	出力音量		
	事象の非稼知期間	重要な事象の稼知期間	通常の事象の稼知期間
重要な事象の報知音 (電源投入報知音、電源復帰報知音、不正入賞報知音、異常入賞報知音、磁気異常報知音、電波異常報知音)	最大音量 (120%)	—	最大音量 (120%)
通常の事象の報知音 (待開放報知音、皿満杯報知音、右打ちエラー報知音)	音量値0	0%	—
	音量値1	20%	—
	音量値2	40%	—
	音量値3	60%	—
	音量値4	80%	—
	音量値5	100%	—
調整モードの報知音	最大音量 (120%)	—	最大音量 (120%)
音量の報知音	音量値0	0%	—
	音量値1	20%	—
	音量値2	40%	—
	音量値3	60%	—
	音量値4	80%	—
	音量値5	100%	—
演出音 (BGM、SE等の遊技音)	音量値0	0%→0%	0%→0%
	音量値1	20%→0%	20%→5%
	音量値2	40%→0%	40%→10%
	音量値3	60%→0%	60%→15%
	音量値4	80%→0%	80%→20%
	音量値5	100%→0%	100%→25%
告知音 (一発告知音、昇格告知音、継続告知音)	最大音量 (120%)	最大音量 (120%)	最大音量 (120%)

【図90】

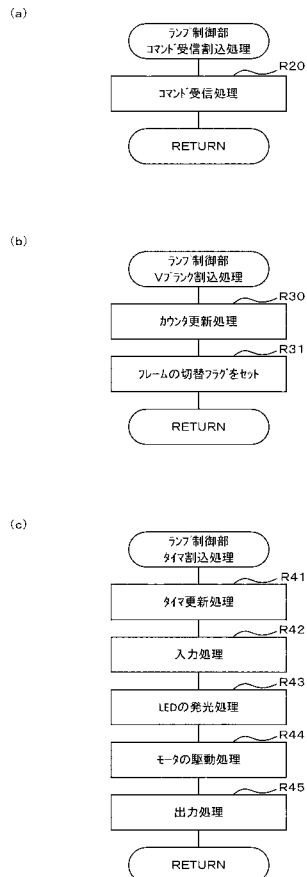
音声制御部による出力音量の変形例

サウンドの種類	出力音量			
	事象の非報知期間	重要な事象の報知期間	通常の事象の報知期間	
重要な事象の報知音 (電源投入報知音、電源復旧報知音、不正入賞報知音、異常入賞報知音、磁気異常報知音、電波異常報知音)	最大音量 (120%)	—	最大音量 (120%)	
通常の事象の報知音 (特開放報知音、血満杯報知音、右打ちエラー報知音)	音量値0	0%	—	
	音量値1	16%		
	音量値2	32%		
	音量値3	48%		
	音量値4	64%		
	音量値5	80%		
調整モードの報知音	最大音量 (120%)	—	最大音量 (120%)	
音量の報知音	音量値0	0%	—	
	音量値1	20%		
	音量値2	40%		
	音量値3	60%		
	音量値4	80%		
	音量値5	100%		
演出音 (BGM、SE等の選技音)	音量値0	0%	0%→0%	0%
	音量値1	20%	20%→0%	20%
	音量値2	40%	40%→0%	40%
	音量値3	60%	60%→0%	60%
	音量値4	80%	80%→0%	80%
	音量値5	100%	100%→0%	100%
告知音 (一発告知音、昇格告知音、継続告知音)	最大音量 (120%)	最大音量 (120%)	最大音量 (120%)	

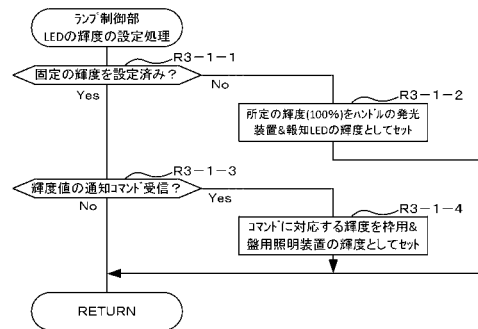
【図91】



【図92】



【図93】

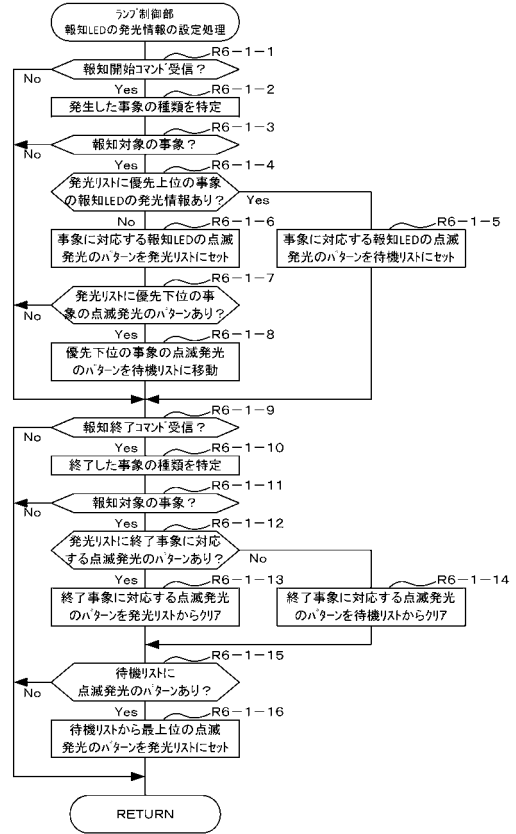


【図 9 4】

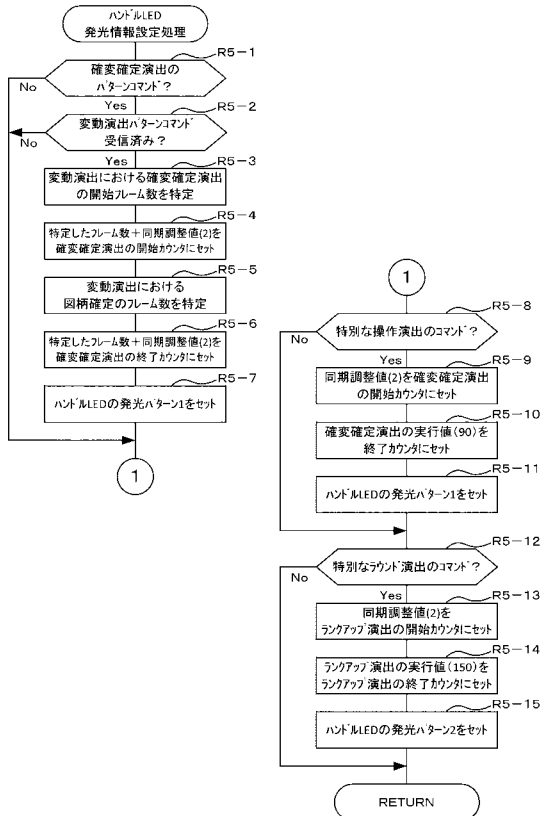
ランプ制御部による発光輝度例

対象	変動演出中	客待ち演出の 待機中	客待ち演出中	
			節電モードOFF	節電モードON
画像表示装置	輝度値0	50%	50%	50%
	輝度値1	60%	60%	60%
	輝度値2	70%	70%	70%
	輝度値3	80%	80%	80%
	輝度値4	90%	90%	90%
	輝度値5	100%	100%	100%
枠用照明装置	輝度値0	50%	50%	50%
	輝度値1	60%	60%	60%
	輝度値2	70%	70%	70%
	輝度値3	80%	80%	80%
	輝度値4	90%	90%	90%
	輝度値5	100%	100%	100%
盤用照明装置	輝度値0	50%	50%	50%
	輝度値1	60%	60%	60%
	輝度値2	70%	70%	70%
	輝度値3	80%	80%	80%
	輝度値4	90%	90%	90%
	輝度値5	100%	100%	100%
ハンドルの発光装置	100%	—	—	—
報知LED	100%	100%	100%	100%
特別図柄表示器	100%	100%	100%	100%
特別図柄保留表示器	100%	100%	100%	100%
普通図柄表示器	100%	100%	100%	100%
普通図柄保留表示器	100%	100%	100%	100%
ラウンド数表示器	100%	100%	100%	100%
右打ち表示器	100%	100%	100%	100%

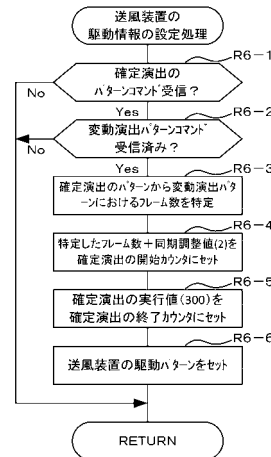
【図 9 5】



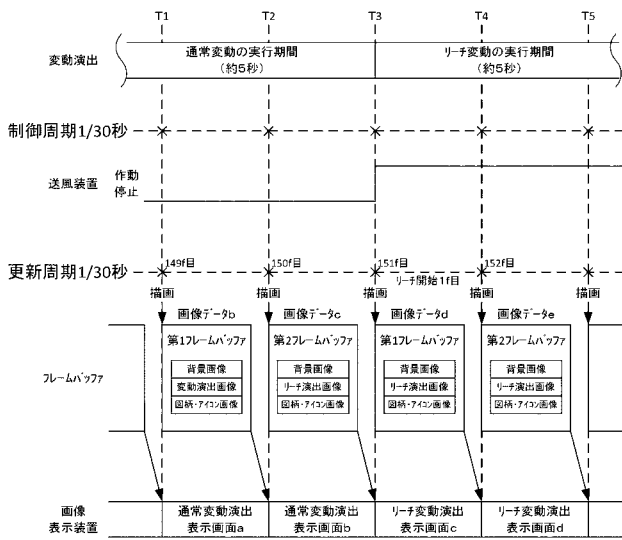
【図 9 6】



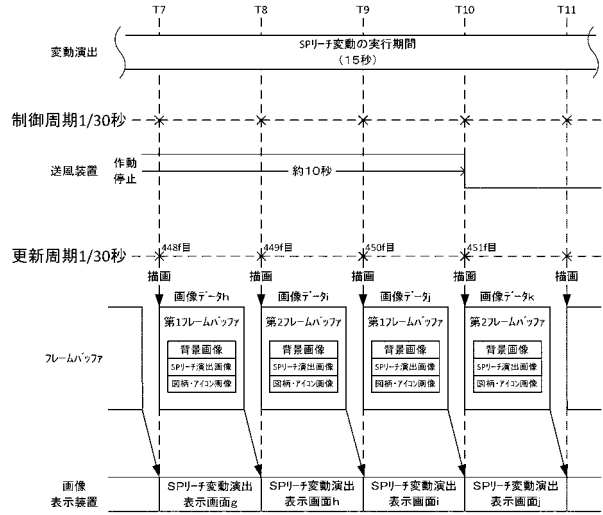
【図 9 7】



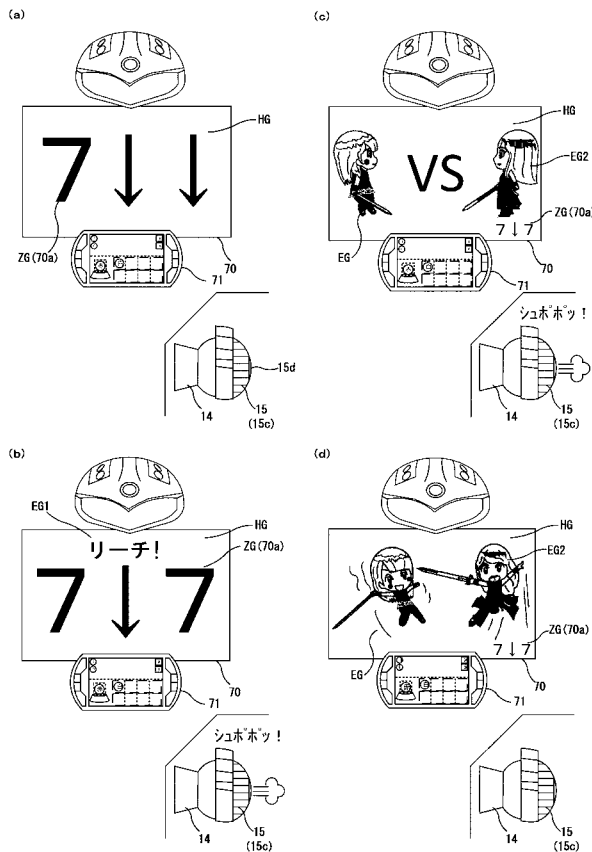
【図98】



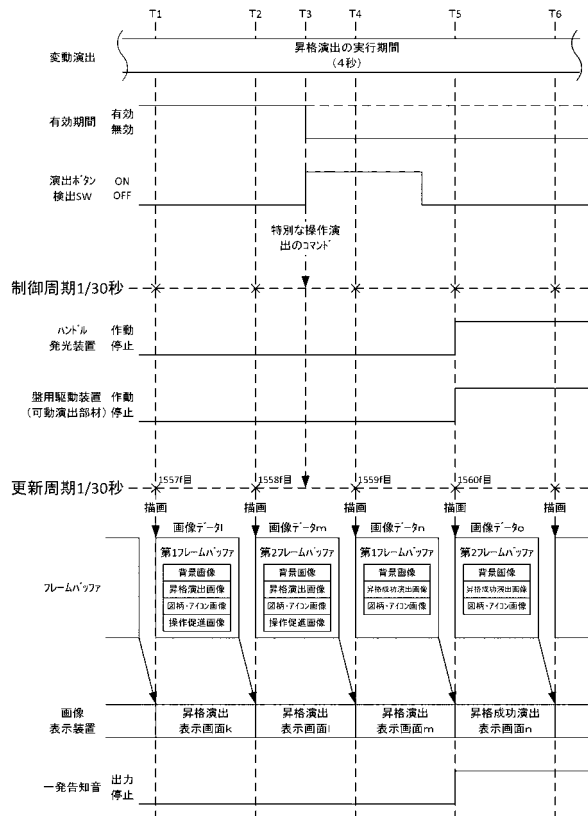
【図99】



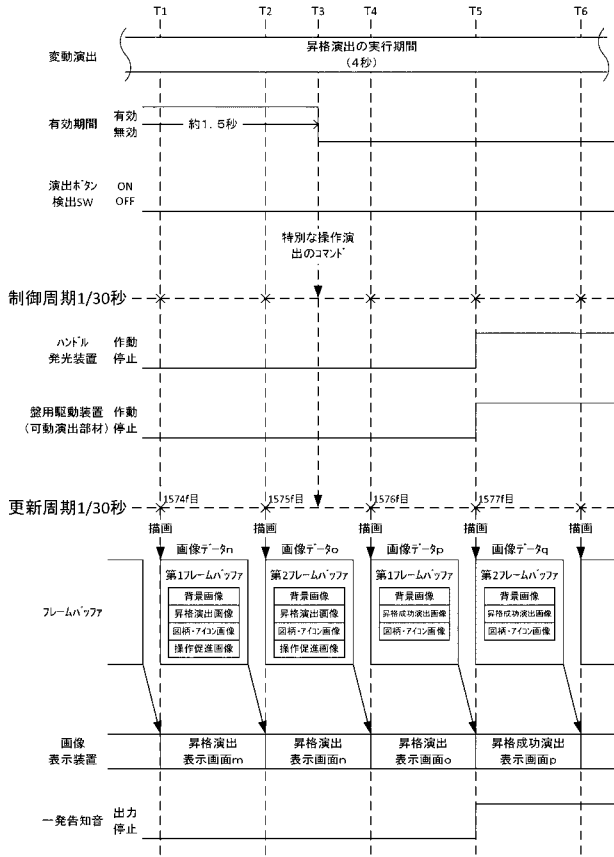
【図100】



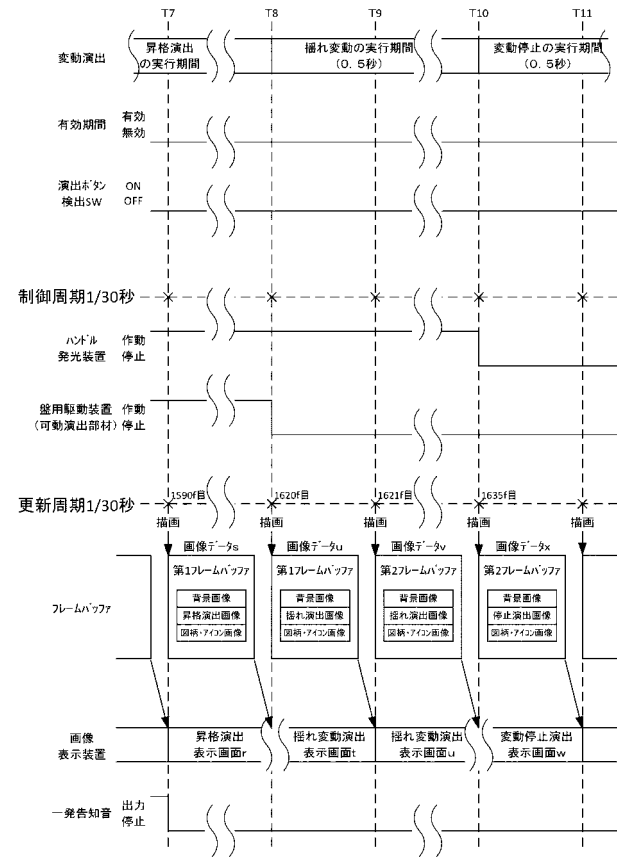
【図101】



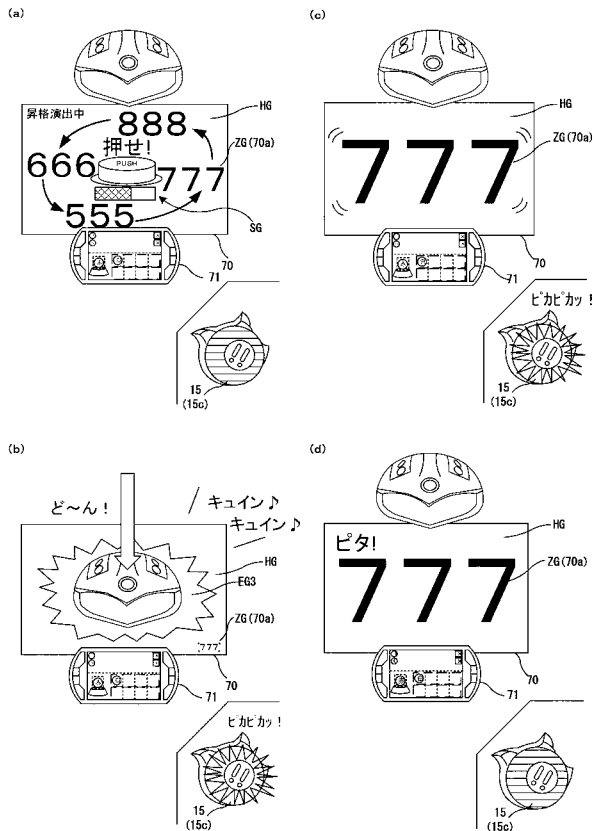
【図102】



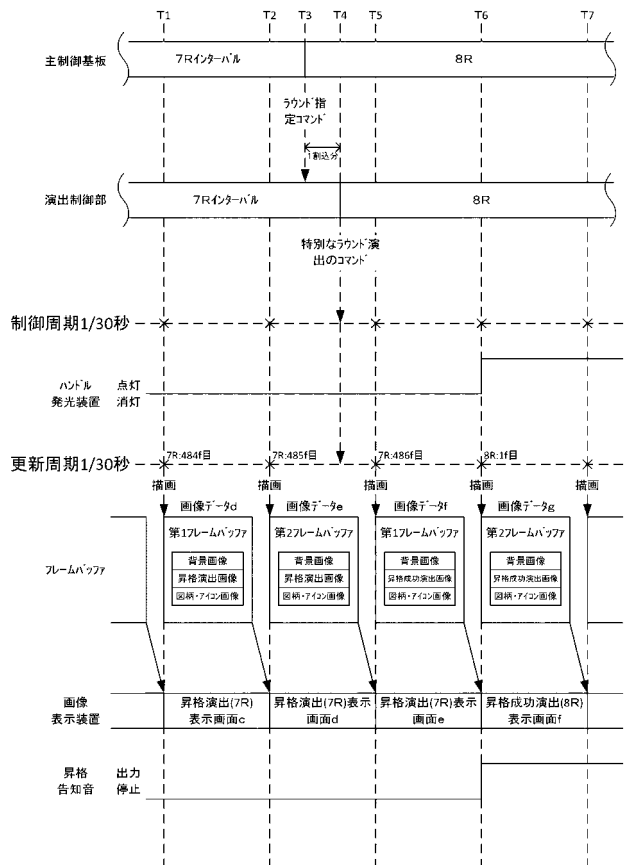
【図103】



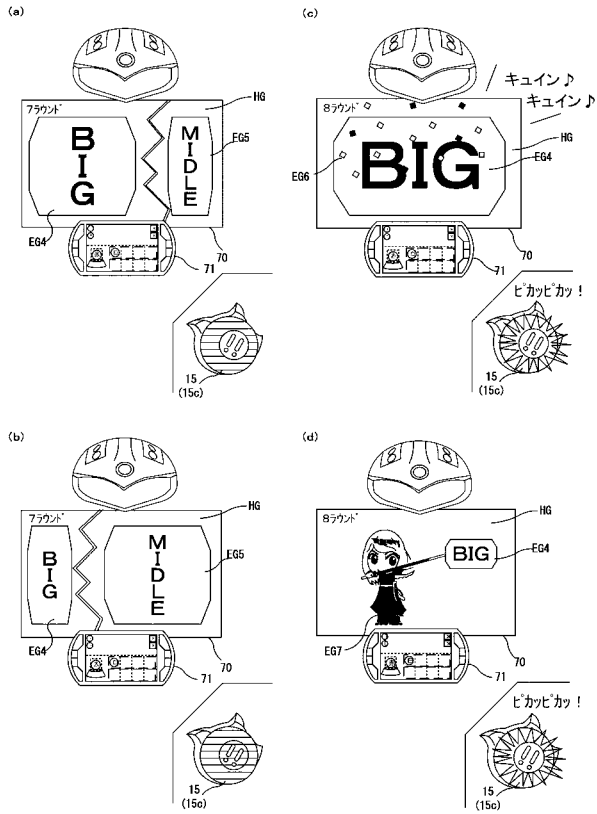
【図104】



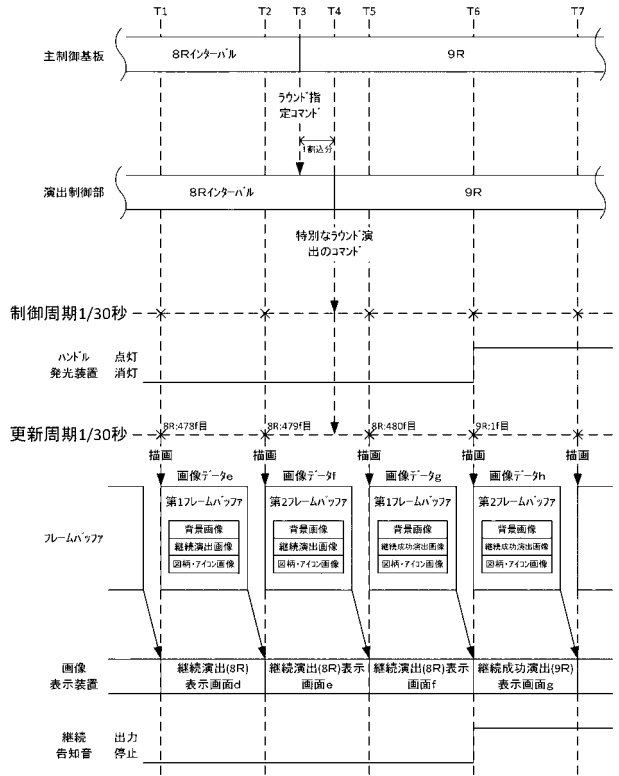
【図105】



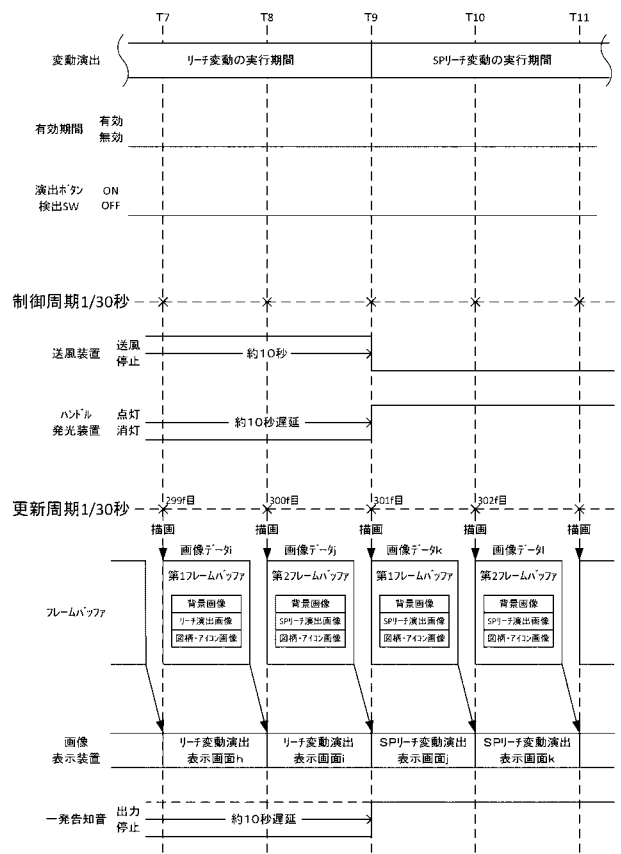
【図106】



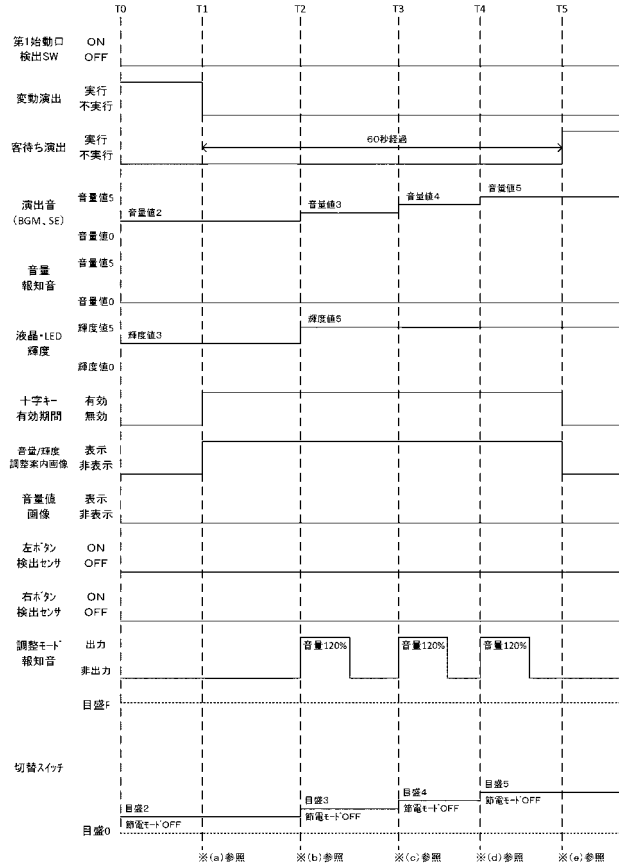
【図107】



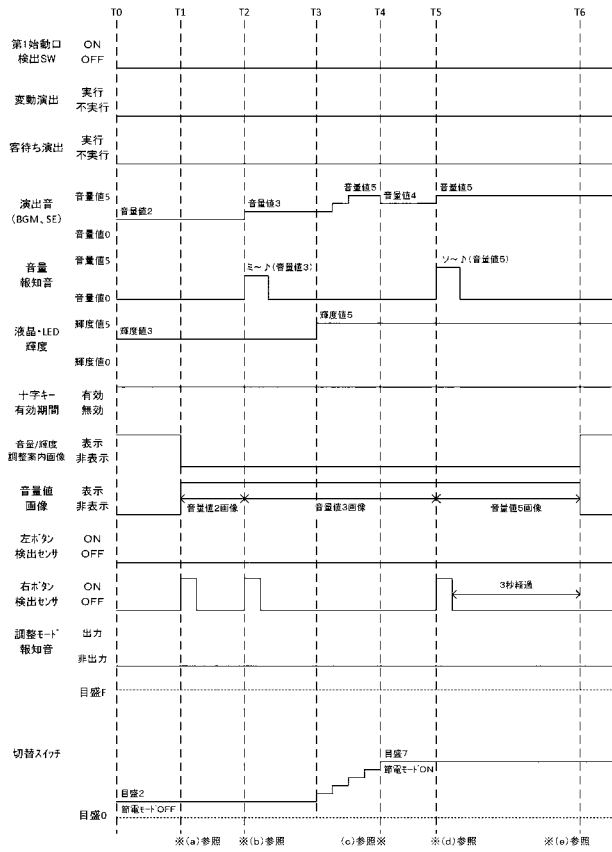
【図109】



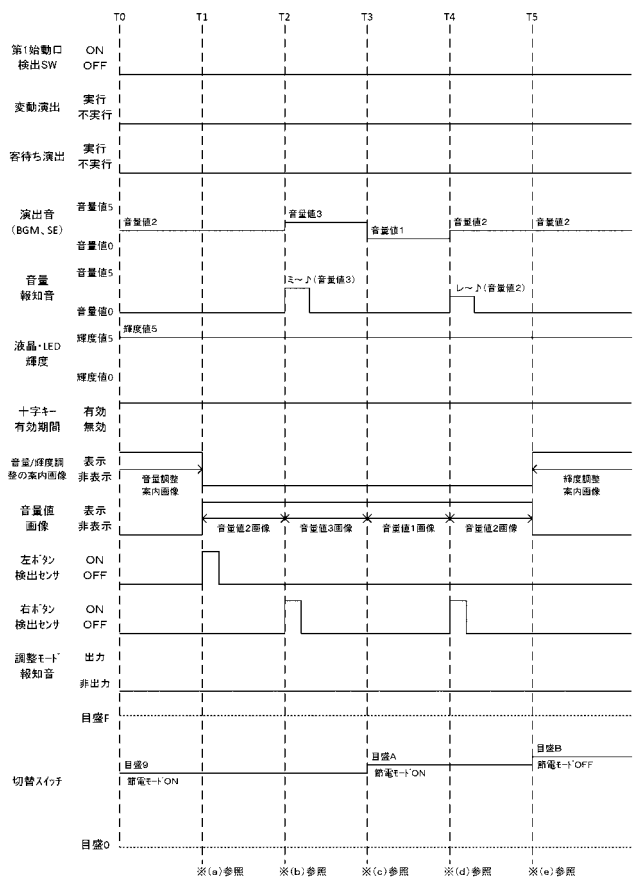
【図111】



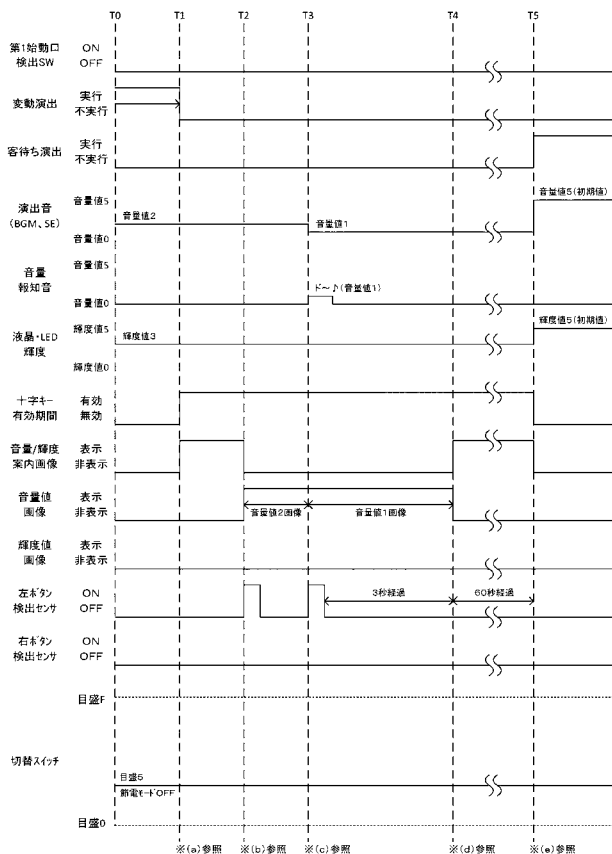
【図 1 1 3】



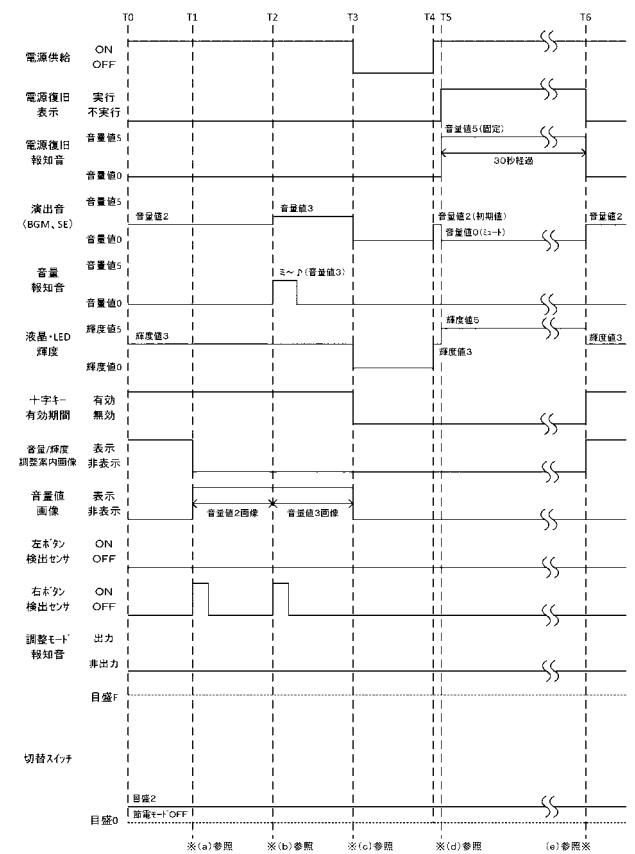
【図 1 1 5】



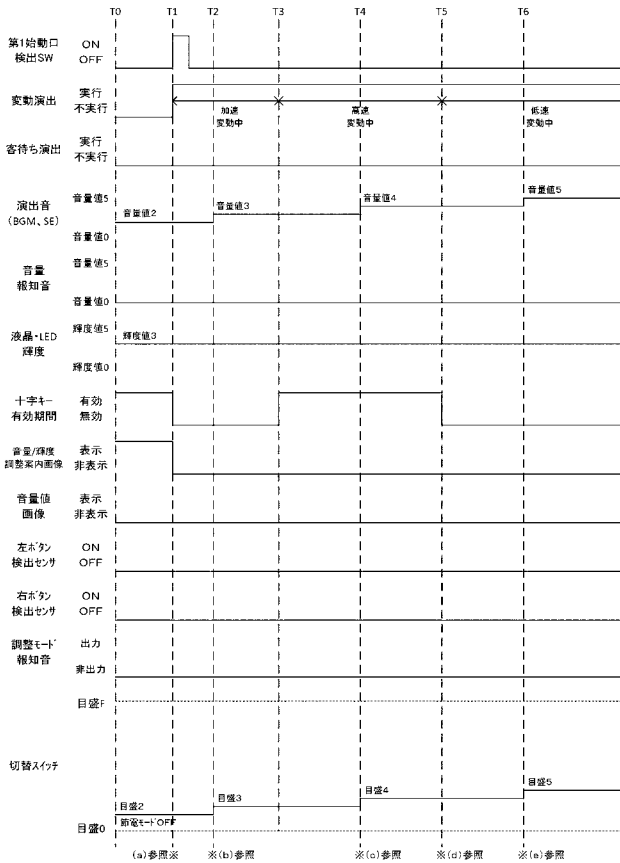
【図 1 1 7】



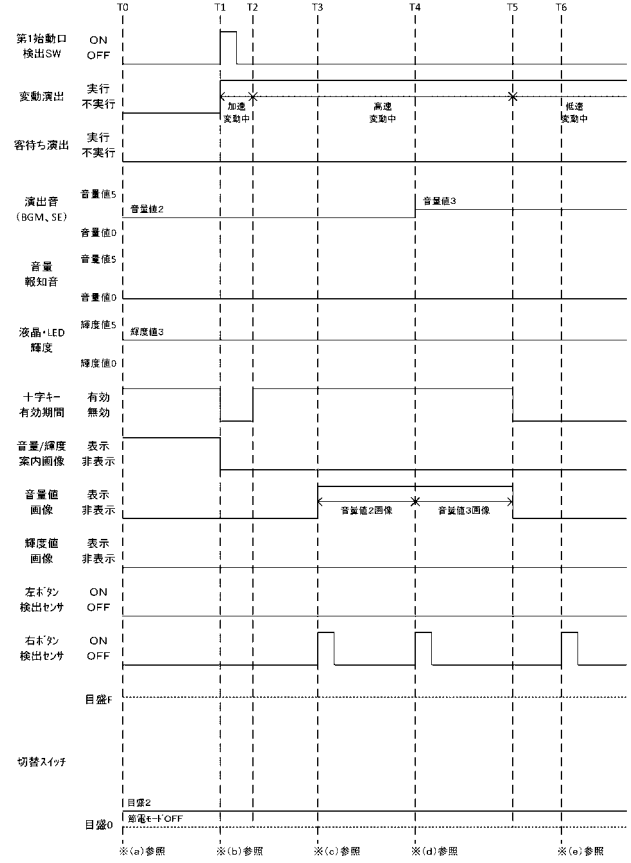
【図 1 1 9】



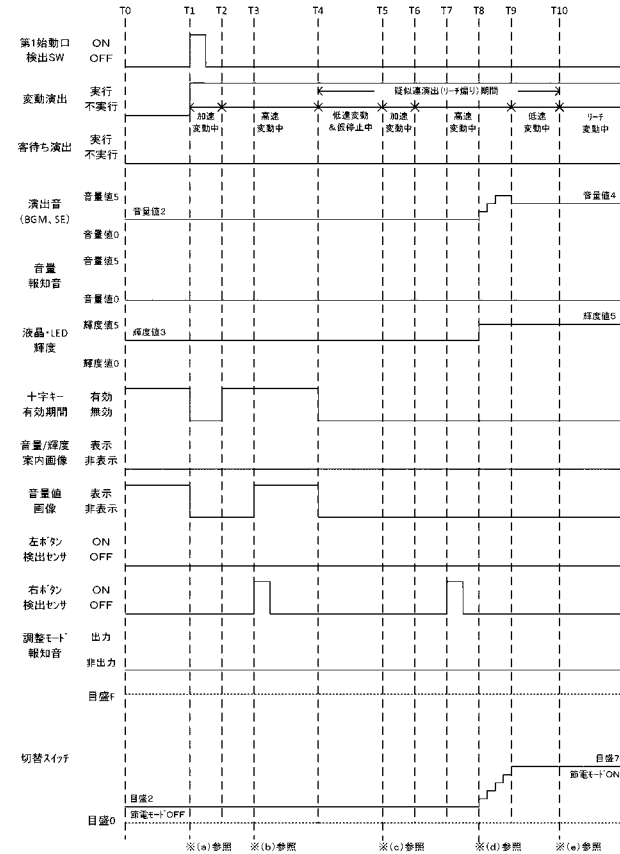
【図 1 2 1】



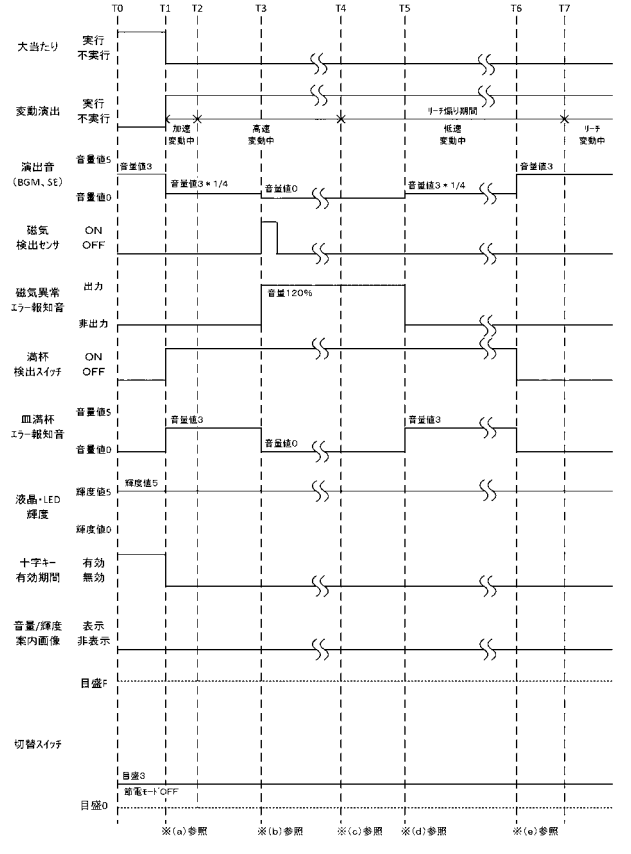
【図 1 2 3】



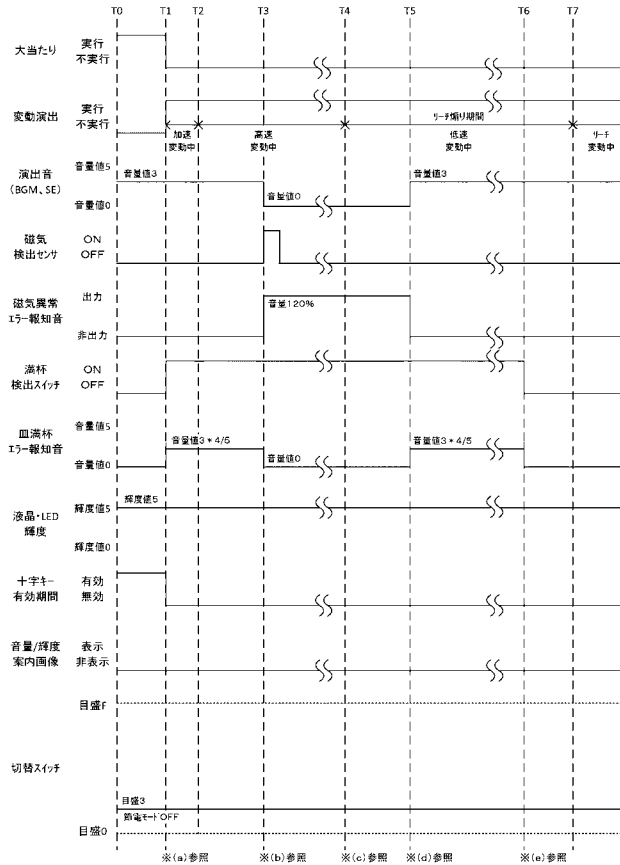
【図 1 2 5】



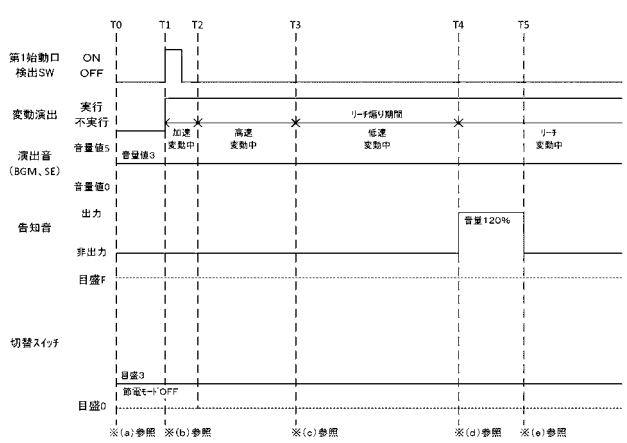
【図 1 2 7】



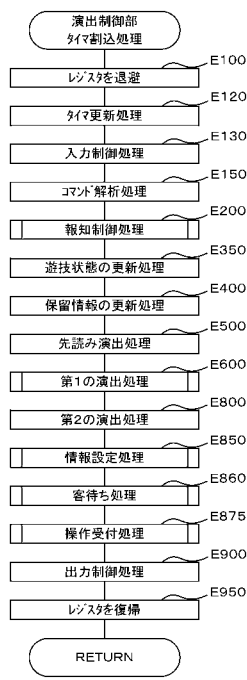
【図 1 2 9】



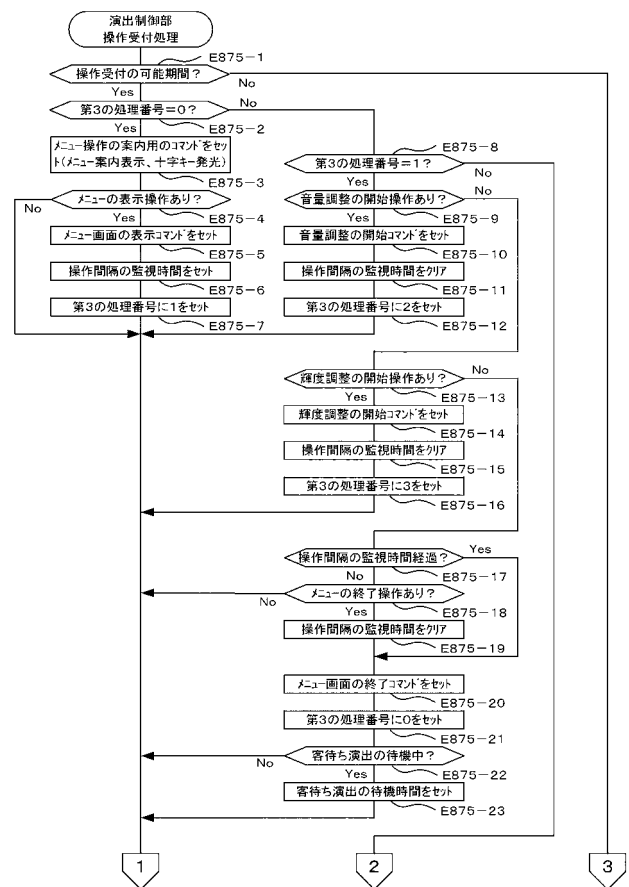
【図 1 3 1】



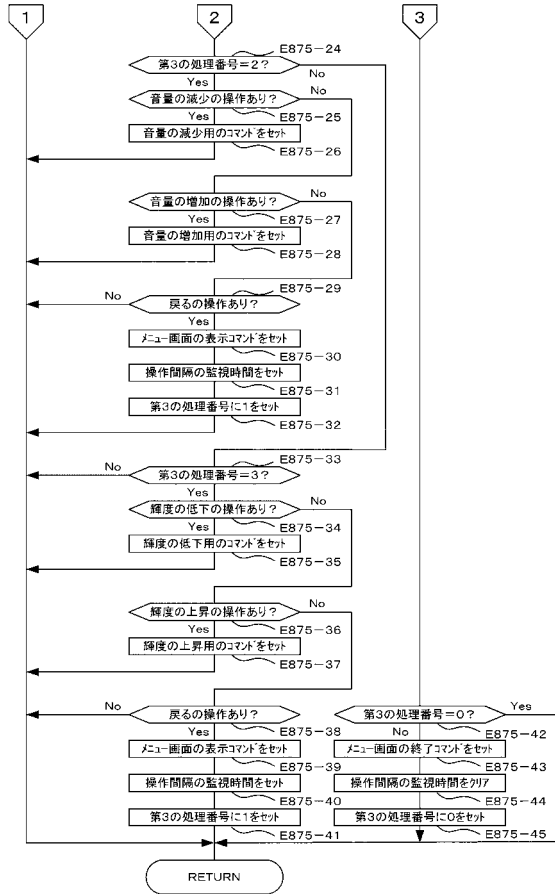
【図 1 3 3】



【図 1 3 4】



【図 135】

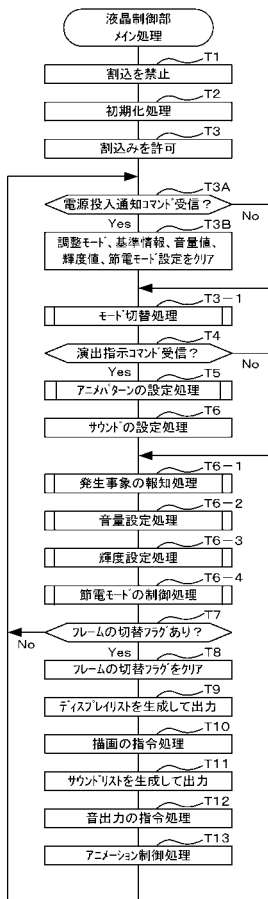


【図 136】

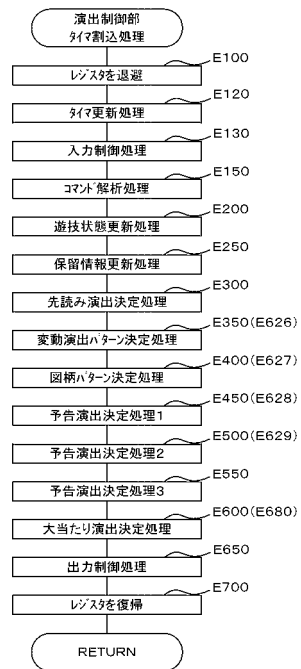
第3の判定テーブル

演出状態	メニュー操作の可否	
	低確率遊技状態	時短遊技状態
電源投入の報知中	X	—
電源復旧の報知中	X	X
客待ち中	客待ち演出の待機中	O
	客待ち演出中	X
	各種エラー報知中	X
変動演出中	演出図柄の加速変動中	X
	演出図柄の高速変動中	X
	演出図柄の低速変動中	X
	演出図柄の仮停止中	X
大当たり中	各種エラー報知中	X
	オープニング中	X
	ラウンド中	O
	インターバル中	O
	エンディング中	O
	先読み予告演出中	X
各種エラー報知中	X	—

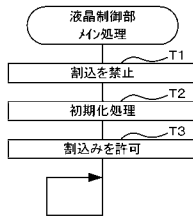
【図 138】



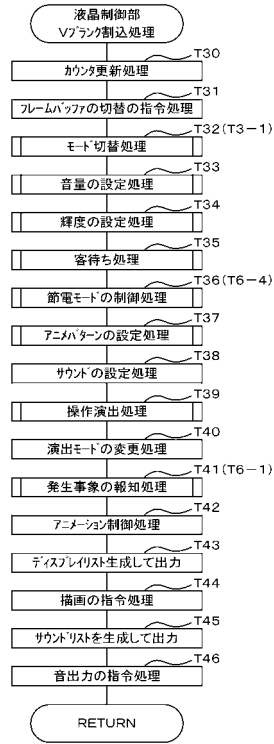
【図 139】



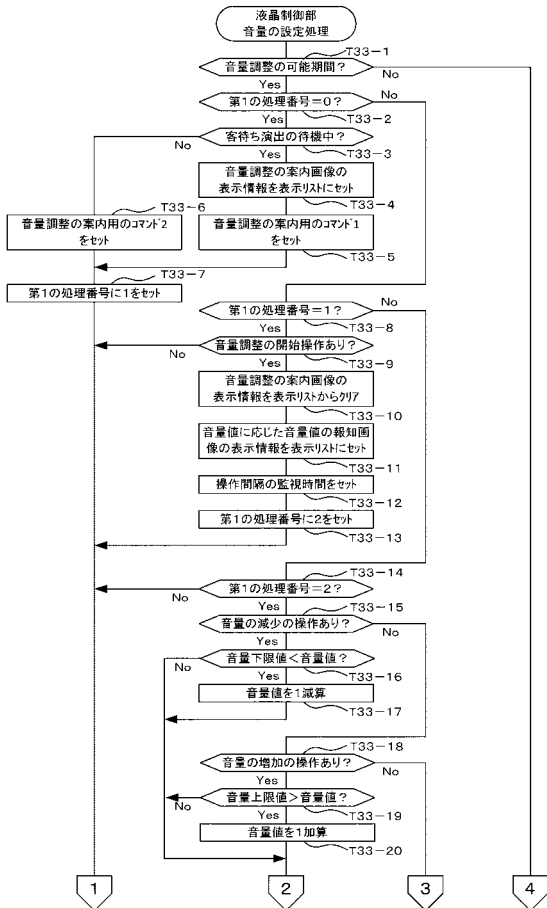
【図140】



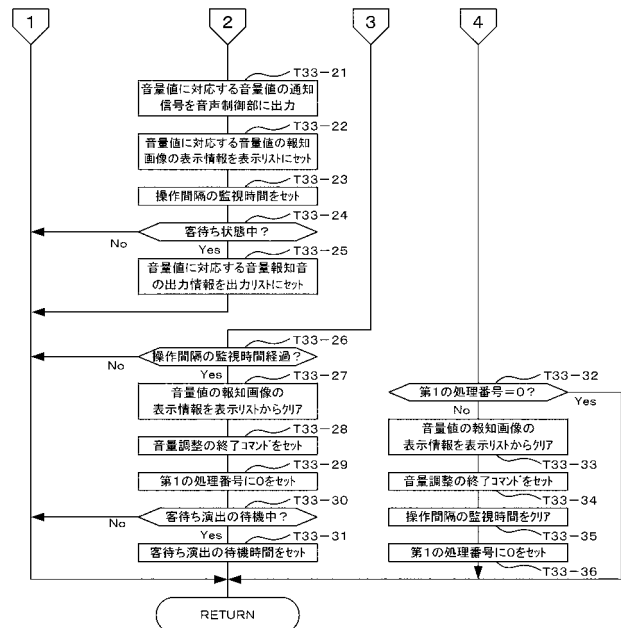
【図141】



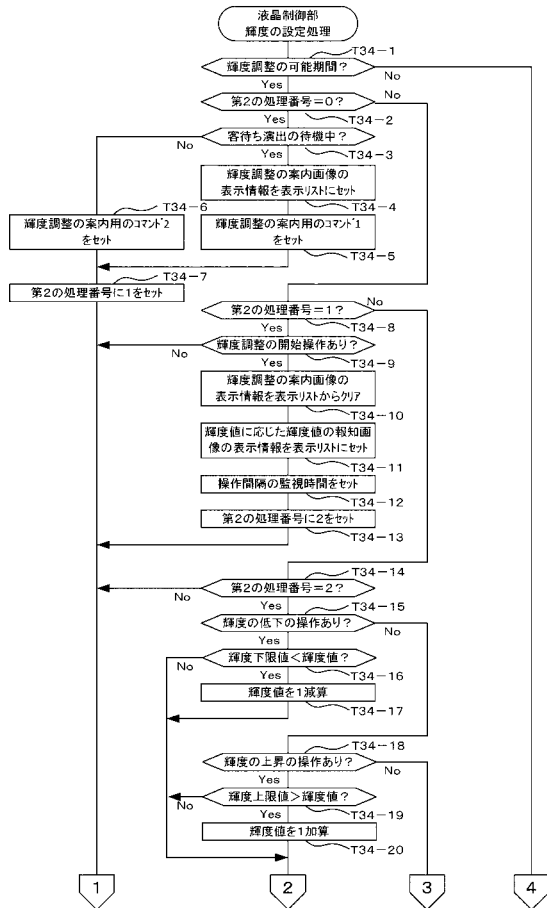
【図142】



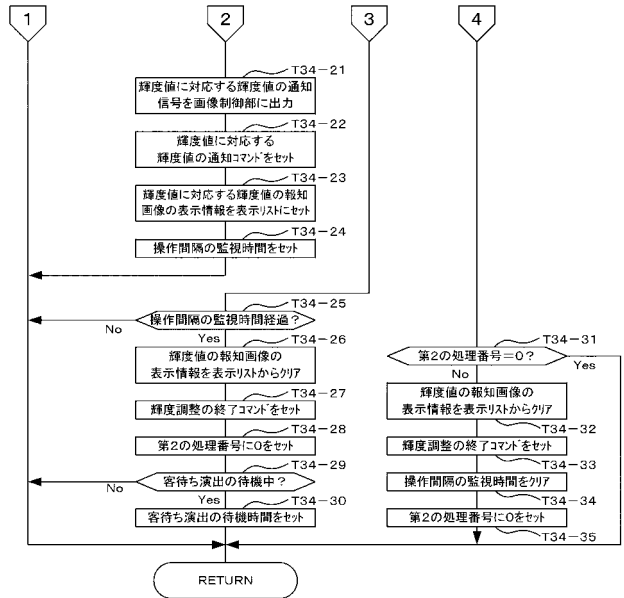
【図143】



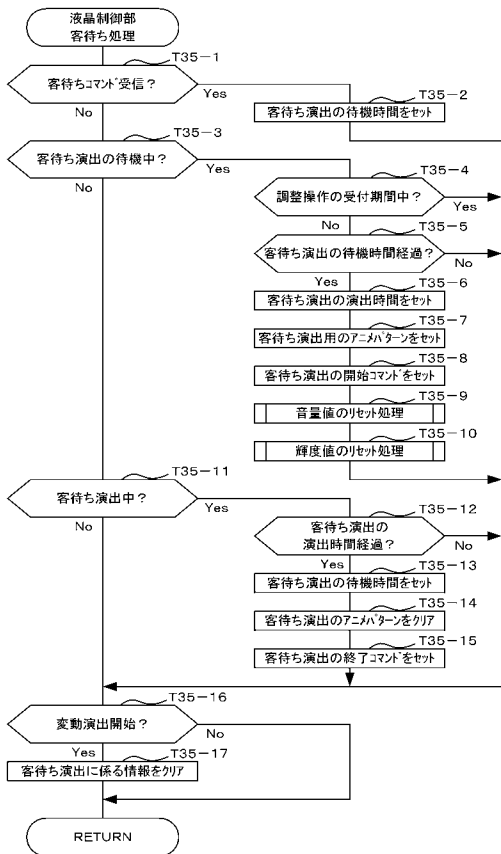
【図144】



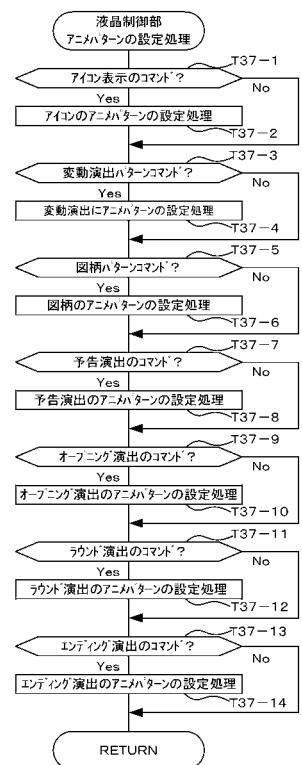
【図145】



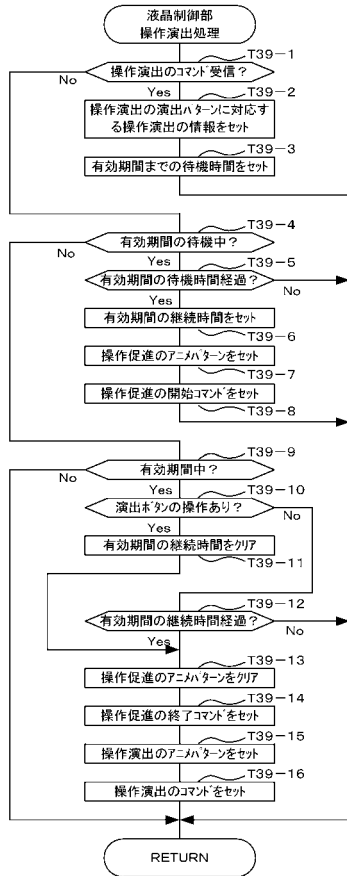
【図146】



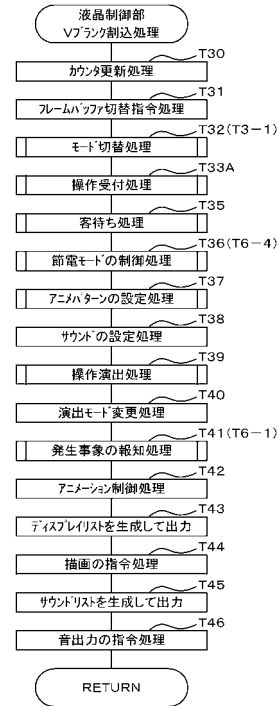
【図147】



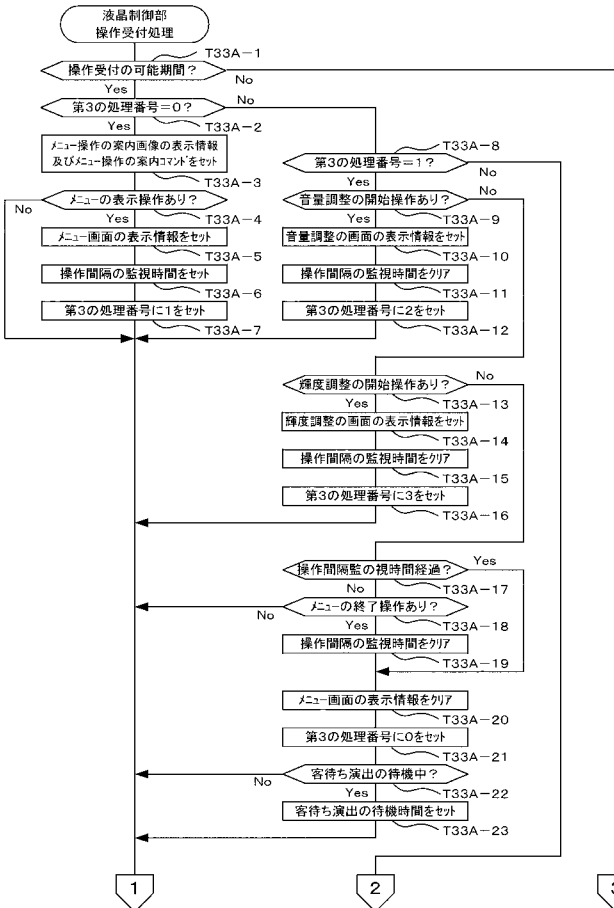
【図148】



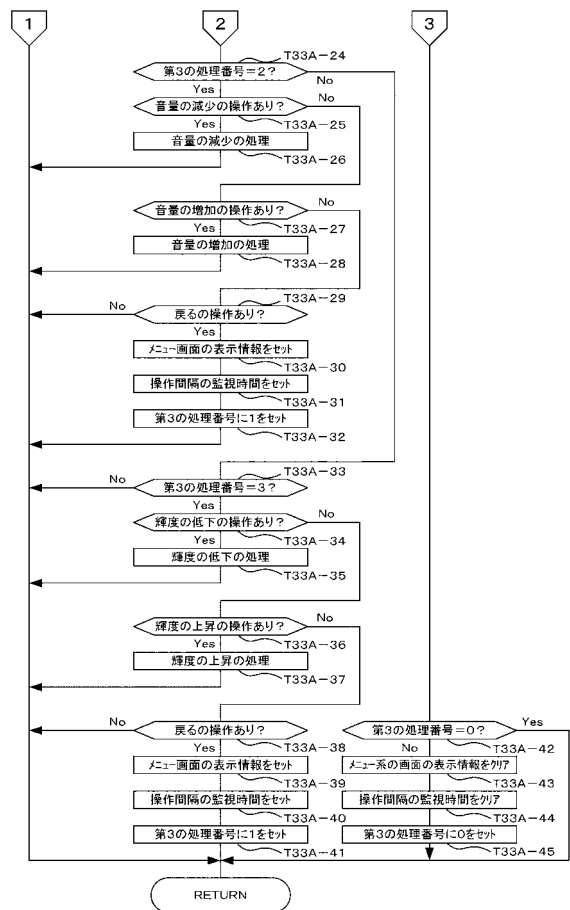
【図149】



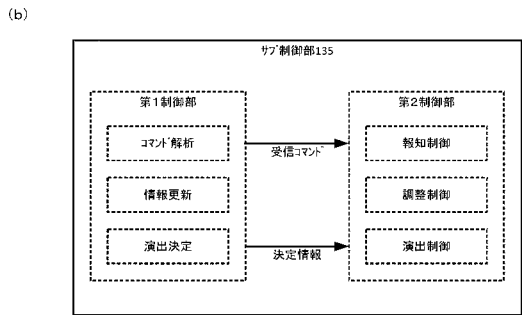
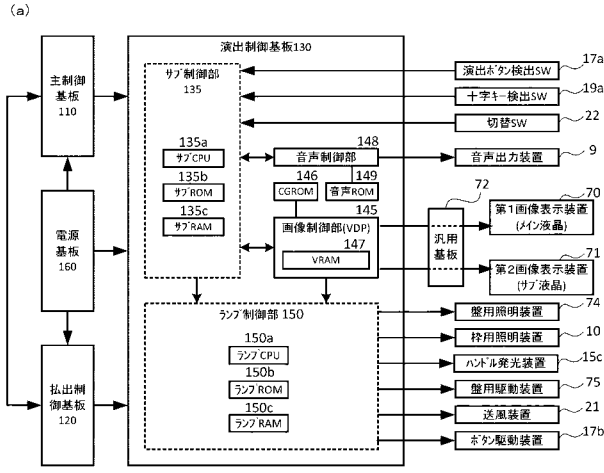
【図150】



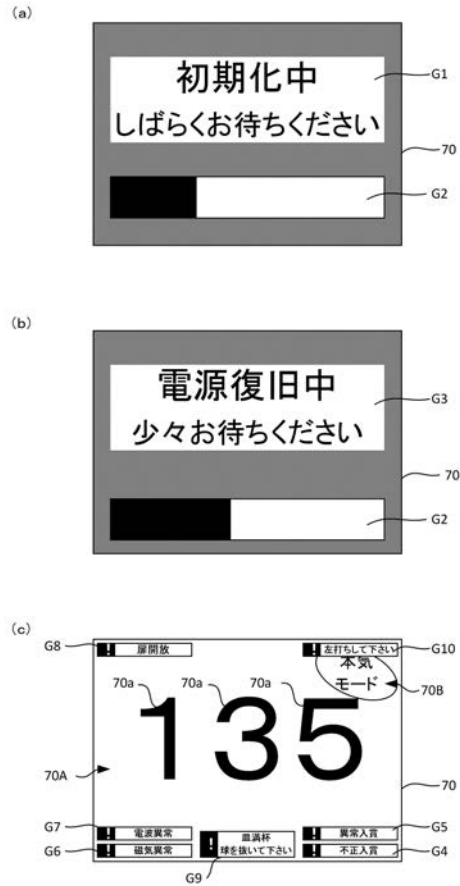
【図151】



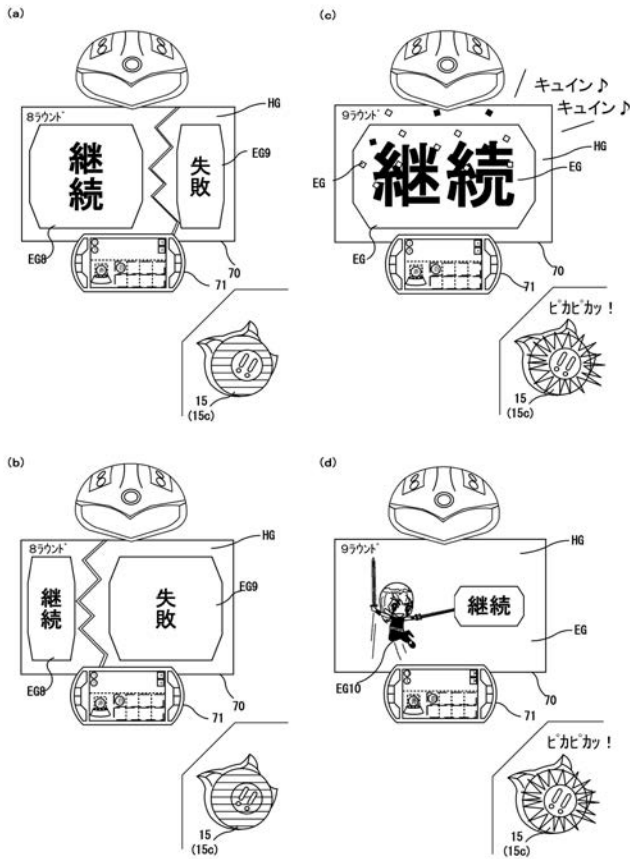
【図152】



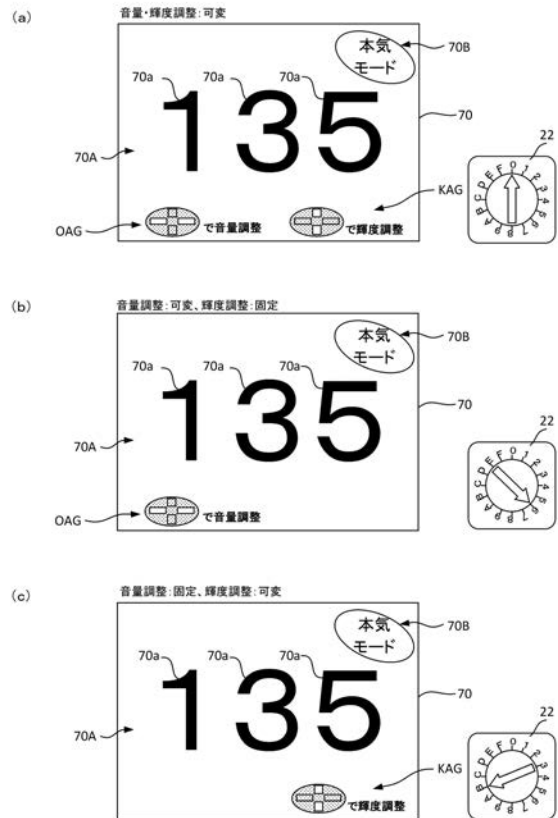
【図78】



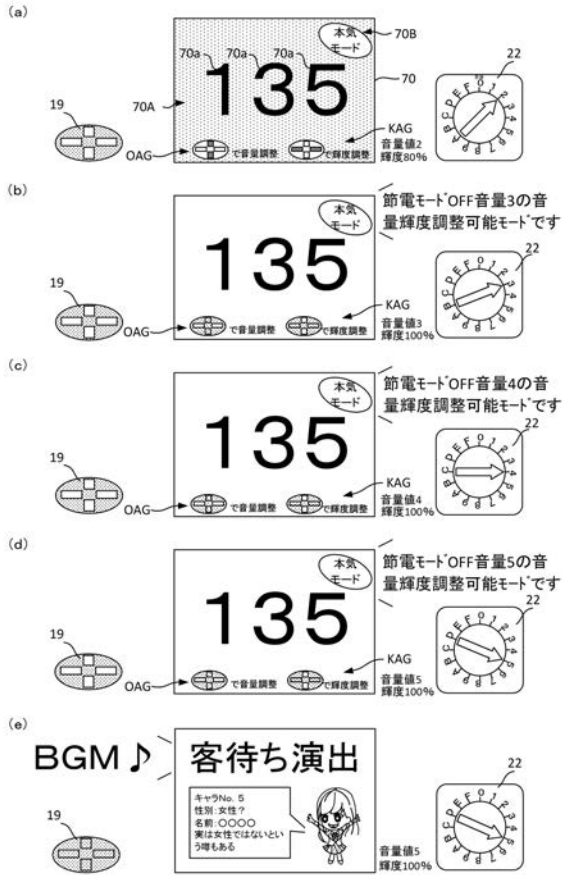
【図108】



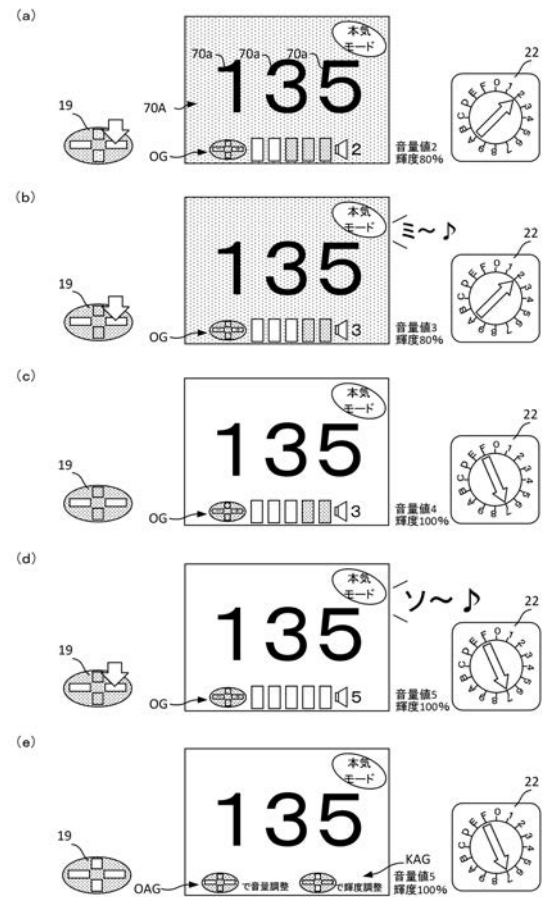
【図110】



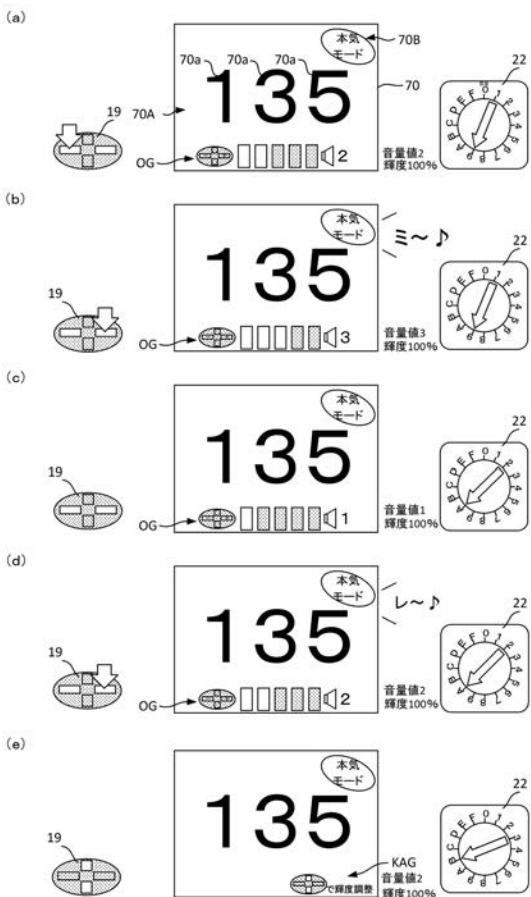
【図 1 1 2】



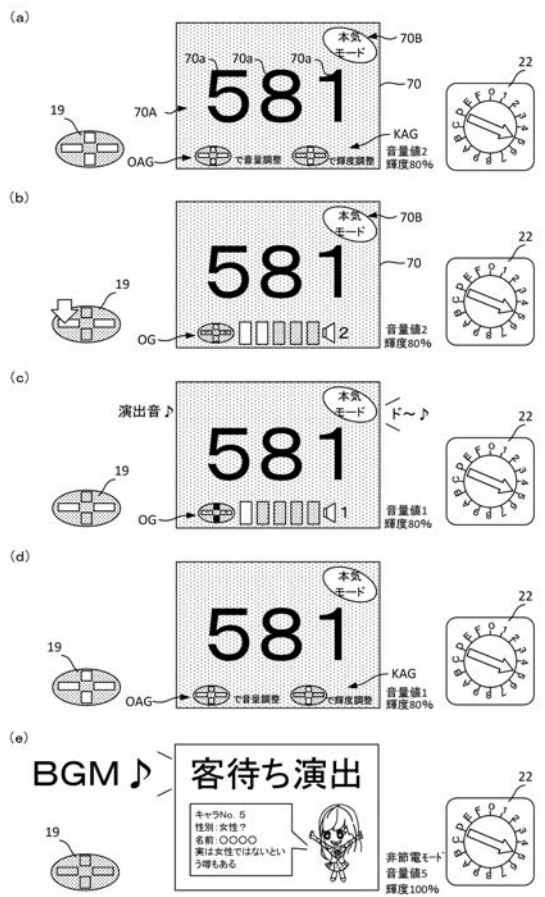
【図 1 1 4】



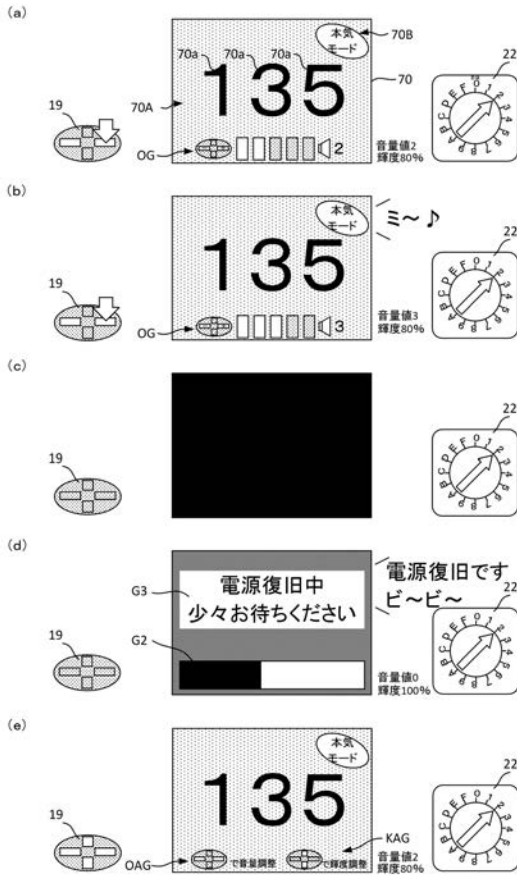
【図 1 1 6】



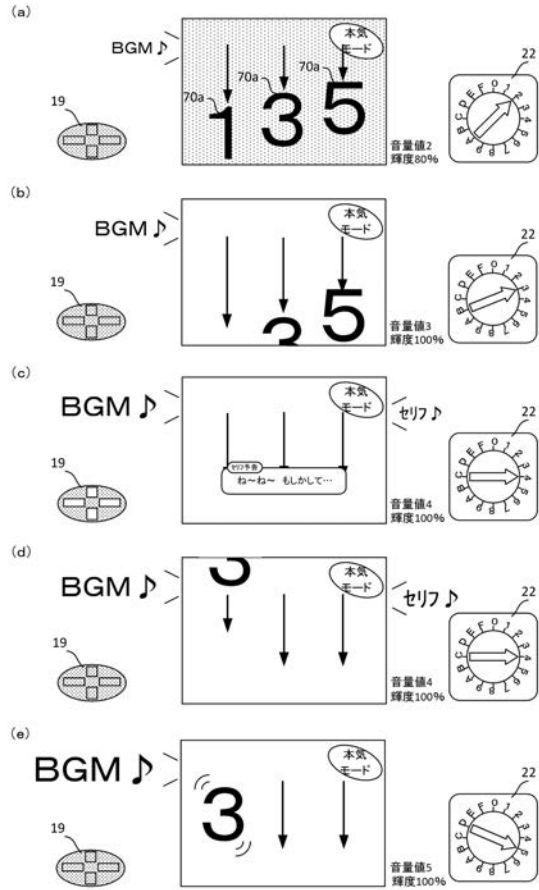
【図 1 1 8】



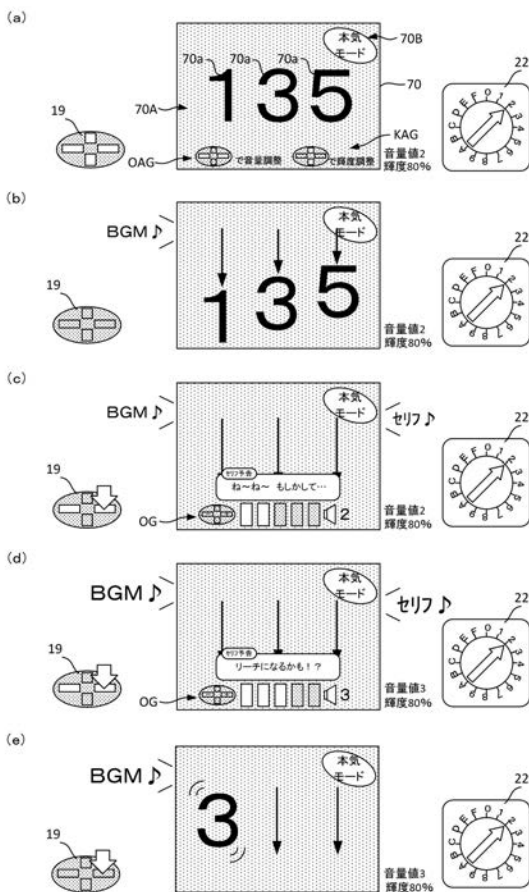
【図 1 2 0】



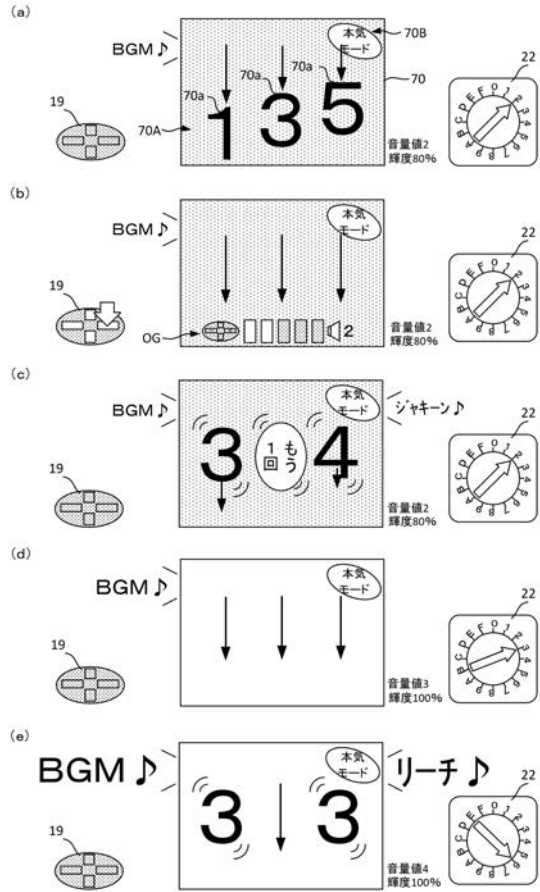
【図 1 2 2】



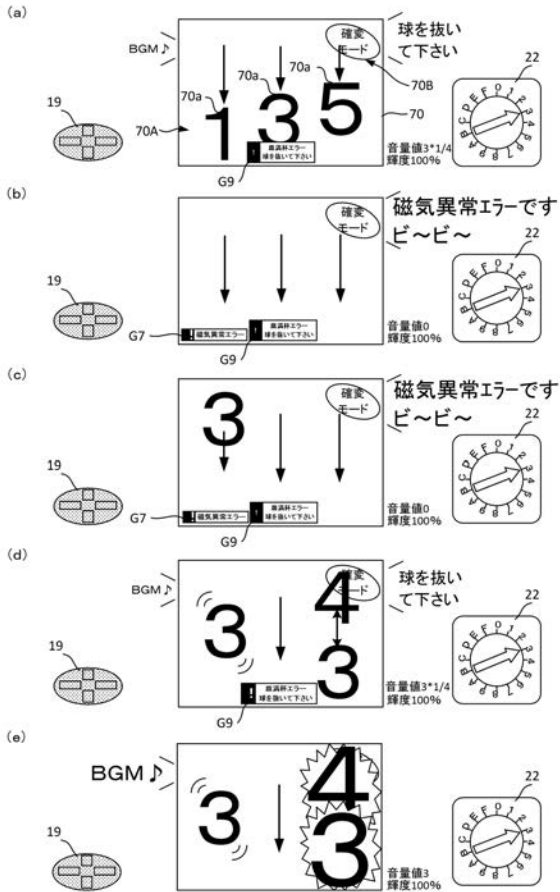
【図 1 2 4】



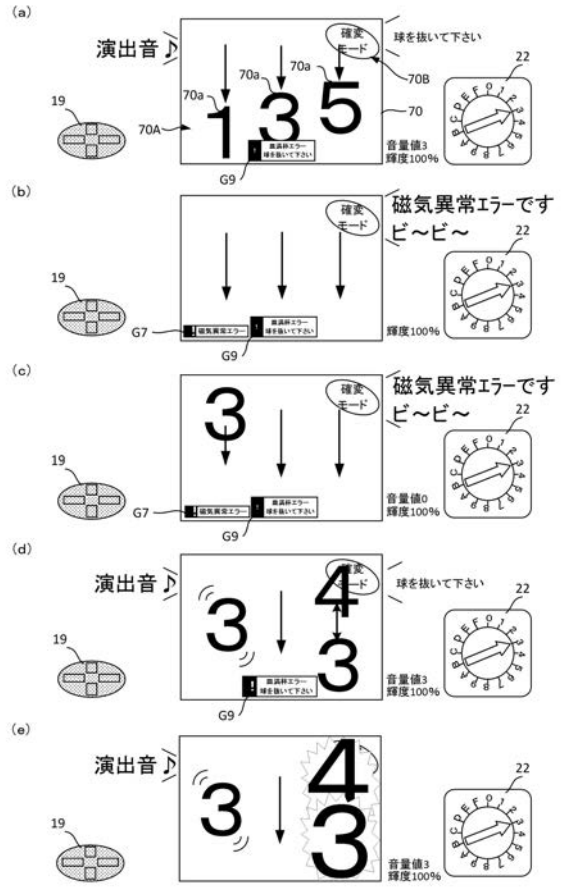
【図 1 2 6】



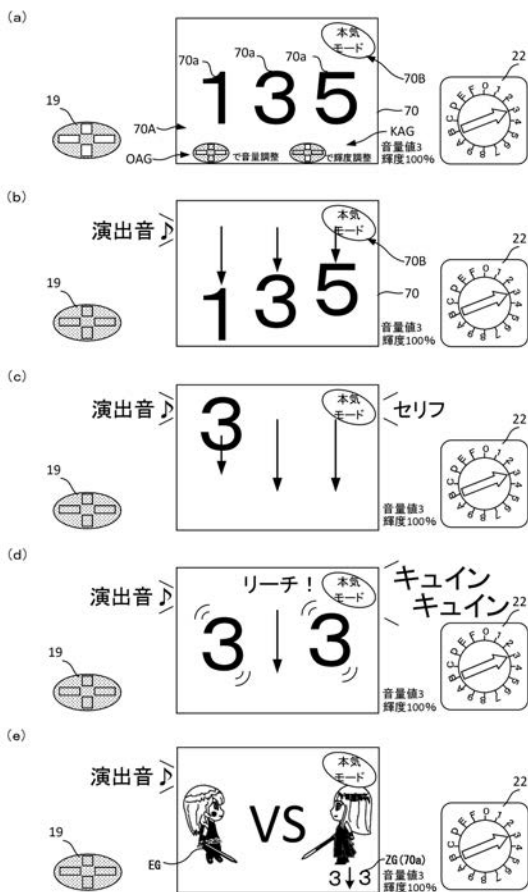
【図 1 2 8】



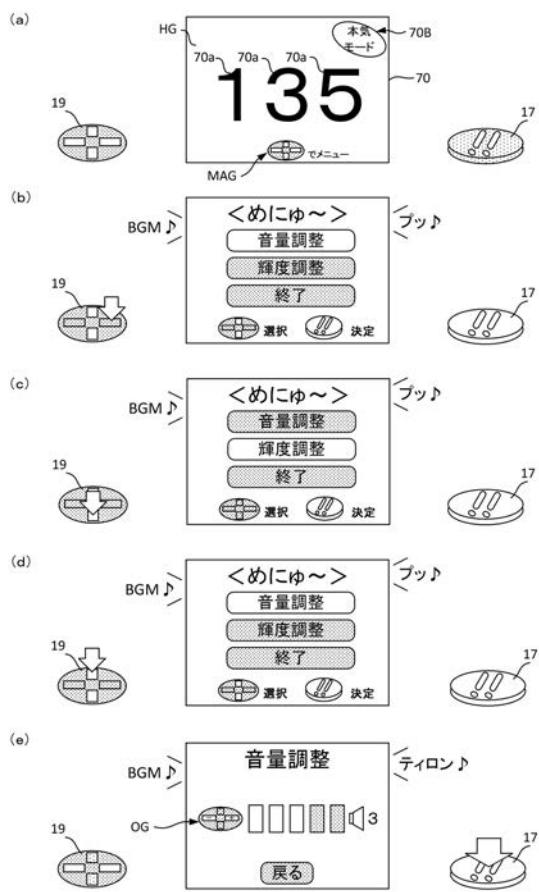
【図 1 3 0】



【図 1 3 2】



【図 1 3 7】



【手続補正書】

【提出日】平成28年6月15日(2016.6.15)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の音を出力することが可能な音出力部と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段と、を備えた遊技機において、

第1操作部の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値の何れかに設定する第1音量値設定手段と、

第2操作部の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段と、

所定の表示条件の成立に基づいて、所定の表示部に現在の音量値を示す音量値画像を表示させる音量値報知手段と、を備え、

前記音量値報知手段は、

前記音量値画像の表示中に前記第2音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、表示中の前記音量値画像を新たに設定された前記音量値を示す音量値画像に更新し、

前記音量値画像の表示中に前記第1音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、表示中の前記音量値画像を新たに設定された前記音量値を示す音量値画像に更新せず、

前記音量値画像を更新することになる前記第2操作部の最終操作から所定期間が経過すると前記音量値画像を非表示にすることを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するため本発明は、所定の音を出力することが可能な音出力部と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段と、を備えた遊技機において、第1操作部の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値の何れかに設定する第1音量値設定手段と、第2操作部の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する第2音量値設定手段と、所定の表示条件の成立に基づいて、所定の表示部に現在の音量値を示す音量値画像を表示させる音量値報知手段と、を備え、前記音量値報知手段は、前記音量値画像の表示中に前記第2音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、表示中の前記音量値画像を新たに設定された前記音量値を示す音量値画像に更新し、前記音量値画像の表示中に前記第1音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、表示中の前記音量値画像を新たに設定された前記音量値を示す音量値画像に更新せず、前記音量値画像を更新することになる前記第2操作部の最終操作から所定期間が経過すると前記音量値画像を非表示にすることを特徴とする。