

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-76263

(P2019-76263A)

(43) 公開日 令和1年5月23日(2019.5.23)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 164 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2017-204103 (P2017-204103) (22) 出願日 平成29年10月21日 (2017.10.21)</p>	<p>(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 110002055 特許業務法人 J A Z Y 国際特許事務所 (72) 発明者 渡辺 直幸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内 (72) 発明者 佐藤 和伸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA24 DA04</p>
--	--

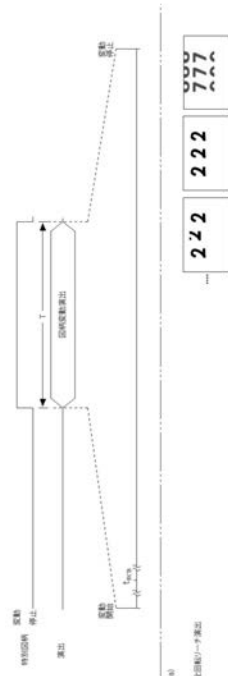
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技機におけるリーチ成立後の遊技の興趣をより一層高める。

【解決手段】遊技機1は、主制御基板110と、演出制御基板120と、画像制御基板150と、画像表示装置31とを有する。遊技機1の主制御基板110は、遊技の進行を制御する。遊技機1の演出制御基板120は、設定キー177を所定の状態にして電源投入された場合、抽選に関わる設定に関する設定モードに移行する。演出制御基板120は、主制御基板110が設定モードになっている間、所定の画像を演出手段に表示させる手段を備え、演出制御基板120は、所定の画像の表示中に受信したコマンドが、主制御基板110が生成したコマンドであるか否かに関わらず、所定のエラーの発生を示すエラーコマンドである場合、所定の画像の少なくとも一部にエラーコマンドに対応する画像を重ねて表示させる。

【選択図】 図14



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

大当たり抽選を含む各抽選を実行し、抽選結果に基づいて遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行に応じたコマンドを含む複数種類のコマンドを生成し得る主制御手段と、画像を表示すると共に音を出力する演出手段と、

前記主制御手段におけるコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいて前記演出手段の制御内容を決定し、この決定に従って前記演出手段を制御する演出制御手段と、

前記主制御手段の設定に関わる操作を行う操作手段とを備える遊技機であって、

前記主制御手段及び前記演出制御手段の各々は、電源投入を契機とした独立した動作が可能であり、

前記主制御手段は、前記操作手段を所定の状態にして電源投入された場合、前記抽選に関わる設定に関する設定モードに移行し、

前記演出制御手段は、前記主制御手段が前記設定モードになっている間、所定の画像を前記演出手段に表示させる手段を備え、

前記演出制御手段は、前記所定の画像の表示中に受信したコマンドが、前記主制御手段が生成したコマンドであるか否かに関わらず、所定のエラーの発生を示すエラーコマンドである場合、前記所定の画像の少なくとも一部に前記エラーコマンドに対応する画像を重ねて表示させることを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾発式パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

ぱちんこ遊技機は、遊技の進行を司る主制御基板と、遊技盤面の液晶ディスプレイや役物の制御を通じた遊技の演出を司る演出制御基板とを備えている。遊技機の中には、演出ボタンを押した状態で電源スイッチをONすることにより、店舗設定モードなどの特殊なモードに移行するものがある。この種の遊技機に関わる技術を開示した文献として、特許文献1がある。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-239952号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、この種の遊技機では、主制御基板及び演出制御基板間の連携が円滑になされないと、遊技の興味が損なわれる恐れがあった。

40

【0005】

本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、遊技機における主制御基板及び演出制御基板間の連携を円滑に行えるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するため、本発明は、大当たり抽選を含む各抽選を実行し、抽選結果に基づいて遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行に応じたコマンドを含む複数種類のコマンドを生成し得る主制御手段と、画像を表示すると共に音を出力する演出手段と、前記主制御手段におけるコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいて前記演出手段の制御

50

内容を決定し、この決定に従って前記演出手段を制御する演出制御手段と、前記主制御手段の設定に関わる操作を行う操作手段とを備える遊技機であって、前記主制御手段及び前記演出制御手段の各々は、電源投入を契機とした独立した動作が可能であり、前記主制御手段は、前記操作手段を所定の状態にして電源投入された場合、前記抽選に関わる設定に関する設定モードに移行し、前記演出制御手段は、前記主制御手段が前記設定モードになっている間、所定の画像を前記演出手段に表示させる手段を備え、前記演出制御手段は、前記所定の画像の表示中に受信したコマンドが、前記主制御手段が生成したコマンドであるか否かに関わらず、所定のエラーの発生を示すエラーコマンドである場合、前記所定の画像の少なくとも一部に前記エラーコマンドに対応する画像を重ねて表示させることを特徴とする遊技機を提供する。

10

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機における主制御基板及び演出制御基板間の連携を円滑に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1実施形態である遊技機の正面図である。

【図2】図1に示す遊技機の背面側の斜視図である。

【図3】図1に示す遊技機の構成を示すブロック図である。

【図4】図1に示す遊技機における第1可動役物330aが降下する様子を示す図である。

20

【図5】図1に示す遊技機における第2可動役物330bが傾動する様子を示す図である。

【図6】図1に示す遊技機における第3可動役物330cが開閉する様子を示す図である。

【図7】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図8】図1に示す遊技機における大当たりの種類と、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、第4図柄36Zの組み合わせとの関係を示す図である。

【図9】図1に示す遊技機のモードを示す図である。

【図10】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

30

【図11】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図12】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図13】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図14】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図15】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図16】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図17】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図18】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図19】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図20】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

40

【図21】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図22】図1に示す遊技機の演出例を示す図である。

【図23】図1に示す遊技機の演出制御基板を示す組み立て図である。

【図24】図1に示す遊技機の操作手順を示す図である。

【図25】図1に示す遊技機の操作手順を示す図である。

【図26】図1に示す遊技機の操作手順を示す図である。

【図27】図1に示す遊技機の操作手順を示す図である。

【図28】図1に示す遊技機の主要なコマンドを示す図である。

【図29】図1に示す遊技機の主制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。

【図30】図1に示す遊技機の主制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。

50

【図 3 1】図 1 に示す遊技機の主制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】図 1 に示す遊技機の主制御基板の設定変更モード処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】図 1 に示す遊技機の主制御基板の設定確認モード処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】図 1 に示す遊技機の主制御基板の電源遮断監視処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】図 1 に示す遊技機の主制御基板のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】図 1 に示す遊技機の入力制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 3 7】図 1 に示す遊技機の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】図 1 に示す遊技機の主制御基板の特別図柄保留記憶領域及び演出制御基板の演出情報記憶領域を示す図である。

【図 3 9】図 1 に示す遊技機の事前判定テーブルを示す図である。

【図 4 0】図 1 に示す遊技機の特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】図 1 に示す遊技機の特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】図 1 に示す遊技機の大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】図 1 に示す遊技機の大当たり判定テーブル及び普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。

20

【図 4 4】図 1 に示す遊技機の図柄決定テーブルを示す図である。

【図 4 5】図 1 に示す遊技機の変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図 4 6】図 1 に示す遊技機の変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図 4 7】図 1 に示す遊技機の特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】図 1 に示す遊技機の特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】図 1 に示す遊技機の特別遊技制御テーブルを示す図である。

【図 5 0】図 1 に示す遊技機の大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。

【図 5 1】図 1 に示す遊技機の大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】図 1 に示す遊技機の大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】図 1 に示す遊技機の特別遊技終了時設定テーブルを示す図である。

30

【図 5 4】図 1 に示す遊技機の普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図 5 8】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図 5 9】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図 6 0】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の設定変更報知画像表示制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 1】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図 6 2】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の設定変更中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。

40

【図 6 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図 6 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 6 5】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 6 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 6 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 6 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 6 9】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 7 0】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の設定変更中遊技コマンド解析処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 7 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
- 【図 7 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の設定確認報知画像表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。
- 【図 7 7】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の設定確認中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。 10
- 【図 7 9】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 0】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 4】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の設定確認中遊技コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
- 【図 8 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。 20
- 【図 8 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 9】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 0】図 1 に示す遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】図 1 に示す遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】図 1 に示す遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】図 1 に示す遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】図 1 に示す遊技機の変動演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 9 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の先読みエフェクト演出選択処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 9 6】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の先読みエフェクト演出実行判定テーブル及び最終段階エフェクト表示態様決定テーブルを示す図である。
- 【図 9 7】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを示す図である。
- 【図 9 8】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを示す図である。
- 【図 9 9】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の演出図柄決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の S P 特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 0 1】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の S P 特定予告演出実行判定テーブル及び S P U 特定予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 0 2】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の S P S P 特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 3】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の S P S P 特定予告演出実行判定テーブル及び S P S P 特定予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 0 4】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のセリフ操作演出操作結果決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のセリフ発言者決定テーブル及びセリフ決定テーブルを示す図である。 50

【図106】図1に示す遊技機の演出制御基板のセリフ操作特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【図107】図1に示す遊技機の演出制御基板のセリフ操作特定予告演出実行判定テーブル及びセリフ操作特定予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。

【図108】図1に示す遊技機の演出制御基板のサブライズ操作特定予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【図109】図1に示す遊技機の演出制御基板の短縮変動予告演出実行判定テーブル及び短縮変動予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。

【図110】図1に示す遊技機の演出制御基板のはずれ予告演出選択処理を示すフローチャートである。

10

【図111】図1に示す遊技機の演出制御基板のはずれ予告演出実行判定テーブル及びはずれ予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。

【図112】図1に示す遊技機の演出制御基板のモード演出制御処理を示すフローチャートである。

【図113】図1に示す遊技機の演出制御基板のステージチェンジ判定処理を示すフローチャートである。

【図114】図1に示す遊技機の演出制御基板のステージチェンジ実行判定テーブルを示す図である。

【図115】図1に示す遊技機の演出制御基板の新ステージ決定テーブルを示す図である。

20

【図116】図1に示す遊技機の演出制御基板のステージチェンジタイミング決定テーブルを示す図である。

【図117】図1に示す遊技機の演出制御基板のステージチェンジ予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【図118】図1に示す遊技機の演出制御基板のステージチェンジ予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【図119】図1に示す遊技機の演出制御基板のステージチェンジ予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【図120】図1に示す遊技機の演出制御基板のステージチェンジ予告演出実行判定テーブルを示す図である。

30

【図121】図1に示す遊技機の演出制御基板のステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。

【図122】図1に示す遊技機の演出制御基板の図柄変動中ステージチェンジ予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【図123】図1に示す遊技機の演出制御基板の図柄停止中ステージチェンジ予告演出選択処理を示すフローチャートである。

【図124】図1に示す遊技機の演出制御基板の特別遊技演出選択処理を示すフローチャートである。

【図125】図1に示す遊技機の演出制御基板のラウンド遊技演出制御処理を示すフローチャートである。

40

【図126】図1に示す遊技機の演出制御基板の特訓モード開始制御処理を示すフローチャートである。

【図127】図1に示す遊技機の演出制御基板のライブモード開始制御処理を示すフローチャートである。

【図128】図1に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。

【図129】図1に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。

【図130】図1に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。

50

【図131】図1に示す遊技機の演出制御基板の操作情報記憶領域の内容とその更新例を示す図である。

【図132】図1に示す遊技機の演出制御基板のタイマ更新処理を示すフローチャートである。

【図133】本発明の第2実施形態である遊技機のステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。

【図134】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図135】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図136】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図137】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図138】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図139】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図140】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図141】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図142】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図143】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図144】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図145】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図146】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図147】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図148】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図149】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図150】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図151】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図152】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図153】本発明の第3実施形態である遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図154】本発明の第4実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。

【図155】本発明の第4実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。

【図156】本発明の第5実施形態の演出制御基板を示す組み立て図である。

【図157】本発明の第5実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 5 8】本発明の第 5 実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。
- 【図 1 5 9】本発明の第 5 実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。
- 【図 1 6 0】本発明の第 5 実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。
- 【図 1 6 1】本発明の第 6 実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。
- 【図 1 6 2】本発明の第 6 実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。
- 【図 1 6 3】本発明の第 7 実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。
- 【図 1 6 4】本発明の第 7 実施形態である遊技機の操作手順を示す図である。
- 【図 1 6 5】本発明の第 8 実施形態である遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
- 【図 1 6 6】本発明の第 9 実施形態である遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。 10
- 【図 1 6 7】本発明の第 10 実施形態である遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
- 【図 1 6 8】本発明の第 11 実施形態である遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】
- < 第 1 実施形態 >
- 図 1 は、本発明の第 1 実施形態である遊技機 1 の正面図である。図 2 は、遊技機 1 の背面側の斜視図である。図 3 は、遊技機 1 全体の構成を示すブロック図である。図 1 に示すように、遊技機 1 の筐体は、矩形状の外枠 60 と、外枠 60 の遊技領域 6 を視認可能に覆うガラス扉 50 とを有している。 20
- 【0010】
- ガラス扉 50 の一端部（遊技機 1 に正対して左側）はヒンジ機構部 51 を介して外枠 60 に連結されている。ガラス扉 50 の他端部（遊技機 1 に正対して右側）にはロック機構が設けられている。ガラス扉 50 のロック機構を専用の鍵により開錠すると、ガラス扉 50 をヒンジ機構部 51 により揺動させて遊技領域 6 を開放することができる。ガラス扉 50 には、ガラス扉 50 の開放を検出する扉開放スイッチ 18a が設けられている。
- 【0011】
- ガラス扉 50 における遊技領域 6 を覆う部分の外側には、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21、第 1 特別図柄保留表示器 23、第 2 特別図柄保留表示器 24、普通図柄表示装置 22、及び普通図柄保留表示器 25 が設けられている。 30
- 【0012】
- 第 1 特別図柄表示装置 20 は、遊技領域 6 の第 1 始動口 14 への遊技球の入球（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第 2 特別図柄表示装置 21 は、遊技領域 6 の第 2 始動口 15 への遊技球の入球（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われる大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第 1 特別図柄表示装置 20 及び第 2 特別図柄表示装置 21 は、各々が識別可能な複数種類の特別図柄を変動可能に表示する。第 1 特別図柄表示装置 20 及び第 2 特別図柄表示装置 21 は、7 セグメントの LED で構成されている。以降の説明では、第 1 特別図柄表示装置 20 において変動表示される特別図柄を適宜「第 1 特別図柄」と呼び、第 2 特別図柄表示装置 21 において変動表示される特別図柄を適宜「第 2 特別図柄」と呼ぶ。 40
- 【0013】
- 第 1 特別図柄保留表示器 23 は、第 1 特別図柄の変動の保留数を表示するものである。第 2 特別図柄保留表示器 24 は、第 2 特別図柄の変動の保留数を表示するものである。
- 【0014】
- ここで、第 1 特別図柄の変動の保留は、第 1 始動口 14 の始動入賞により第 1 特別図柄の変動を実行するための始動条件は成立したが、先に成立した始動条件の成立に基づく第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動が実行中であるときや特別遊技を実行中であるときに 50

発生する。

【0015】

同様に、第2特別図柄の変動の保留は、第2始動口15の始動入賞により第2特別図柄の変動を実行するための始動条件は成立したが、先に成立した始動条件の成立に基づく第1特別図柄又は第2特別図柄の変動が実行中であるときや特別遊技を実行中であるときに発生する。

【0016】

第1特別図柄保留表示器23及び第2特別図柄保留表示器24の各々は左右2つのLEDから構成される。第1特別図柄保留表示器23及び第2特別図柄保留表示器24における保留数の表示態様について具体的に説明すると、第1特別図柄保留表示器23では、第1特別図柄の変動の保留数が1個の場合には左のLEDが点灯する。第1特別図柄の変動の保留数が2個の場合には右のLEDが点灯する。第1特別図柄の変動の保留数が3個の場合には左のLEDが点滅し、右のLEDが点灯する。第1特別図柄の変動の保留数が4個の場合には左右2つのLEDが点滅する。第2特別図柄保留表示器24における保留数の表示態様は第1特別図柄保留表示器23のそれと同じである。

10

【0017】

普通図柄表示装置22は、普通図柄ゲート13を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の抽選結果を報知するものである。普通図柄表示装置22は、各々を識別可能な複数種類の普通図柄を変動表示する。普通図柄保留表示器25は、普通図柄の変動の保留数を表示するものである。普通図柄保留表示器25は、左右2つのLEDから構成される。普通図柄保留表示器25における保留数の表示態様は第1特別図柄保留表示器23及び第2特別図柄保留表示器24のそれと同じである。

20

【0018】

遊技機1の遊技領域6は略卵状をなしている。遊技領域6は、左右方向の中心よりも左側の左領域6Lと右側の右領域6Rとに分かれている。左領域6Lの左端部には、互いの間に遊技球よりも僅かに広い間隔を開けて弧状に延伸するレール5a、5bが設けられている。これらのレール5a、5bのうち内側のレール5bの上端部には球戻り防止片5cが設けられている。

【0019】

ガラス扉50における遊技領域6を覆う部分の下には、演出ボタン35が設けられている。演出ボタン35は、押下操作により演出態様を変化させるためのものである。演出ボタン35には、演出ボタン検出スイッチ35aが設けられている。演出ボタン検出スイッチ35aは、演出ボタン35が押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。

30

【0020】

演出ボタン35の左には、十字キー39が設けられている。十字キー39は、上カーソルキー39A、下カーソルキー39B、左カーソルキー39C、及び右カーソルキー39Dからなる。上カーソルキー39A、下カーソルキー39B、左カーソルキー39C、及び右カーソルキー39Dに囲まれた位置には中央キー39Eが設けられている。

【0021】

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

40

50

。

【 0 0 2 2 】

ガラス扉 5 0 における演出ボタン 3 5 の裏側には遊技球を貯留する受け皿が設けられている。ガラス扉 5 0 における演出ボタン 3 5 の右下には、操作ハンドル 3 が設けられている。遊技者は、自身の右手で操作ハンドル 3 を握って時計回り方向に回す操作である発射操作を行う。

【 0 0 2 3 】

操作ハンドル 3 内にはタッチセンサ 3 a が設けられている。タッチセンサ 3 a は、遊技者の操作ハンドル 3 への接触による静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成される。ガラス扉 5 0 の受け皿には、玉送りソレノイド 4 b が設けられている。玉送りソレノイド 4 b は、直進ソレノイドから構成される。操作ハンドル 3 の回動部の近傍には、発射ボリューム 3 b と発射用ソレノイド 4 a が設けられている。発射ボリューム 3 b は、可変抵抗器から構成される。発射用ソレノイド 4 a は、ロータリーソレノイドから構成される。

10

【 0 0 2 4 】

これらの各部 3 a、3 b、4 a、4 b は、発射制御基板 1 6 0 による制御の下、受け皿内の遊技球の遊技領域 6 への発射に関わる動作を行う。より具体的に説明すると、遊技者の手が操作ハンドル 3 に触れると、タッチセンサ 3 a は、そのことを示すタッチ信号を発射制御基板 1 6 0 に供給する。遊技者の手が操作ハンドル 3 を回すと、発射ボリューム 3 b は、操作ハンドル 3 の回転量に応じて分圧した電圧を発射制御基板 1 6 0 に出力する。発射制御基板 1 6 0 は、タッチセンサ 3 a からタッチ信号が供給されている間、発射ボリューム 3 b の出力電圧に基づいて発射用ソレノイド 4 a や玉送りソレノイド 4 b を通電する制御を行う。

20

【 0 0 2 5 】

発射制御基板 1 6 0 の通電制御により、玉送りソレノイド 4 b は、受け皿にある遊技球を発射用ソレノイド 4 a に直結された打出部材に向けて 1 個ずつ送り出す。発射用ソレノイド 4 a は、打出部材を回転させる。受け皿から打出部材に向けて送り出された遊技球は、この打出部材の回転によってレール 5 a 及び 5 b 間に打ち出され、レール 5 a 及び 5 b に導かれて上昇する。レール 5 a 及び 5 b 間を上昇した遊技球は、球戻り防止片 5 c を通過して遊技領域 6 に達し、遊技領域 6 内を予測不可能に落下する。

30

【 0 0 2 6 】

ここで、発射用ソレノイド 4 a の回転速度は、発射制御基板 1 6 0 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 9 9 . 9 (回 / 分) に設定されている。これにより、1 分間における発射数は、発射用ソレノイド 4 a が 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 9 9 . 9 (個 / 分) となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0 . 6 秒毎に発射されることになる。

【 0 0 2 7 】

遊技領域 6 の上部には、遊技球の流下に影響を与える飾り部材 7 が設けられている。遊技領域 6 の上部における飾り部材 7 の奥と遊技領域 6 の右端には、演出用駆動装置 3 3 a 及び 3 3 b が設けられている。演出用駆動装置 3 3 a 及び 3 3 b は、ランプ制御基板 1 4 0 による制御の下、装置自体の動きによる遊技の演出を行う。より具体的に説明すると、図 4 に示すように、演出用駆動装置 3 3 a は、環状の第 1 可動役物 3 3 0 a とその上縁を支持するアクチュエータとを有する。演出用駆動装置 3 3 a は、ランプ制御基板 1 4 0 から第 1 可動役物 3 3 0 a の駆動を指示する信号を受信すると、遊技領域 6 の上方における飾り部材 7 の裏側の位置 (図 1 に示す位置) にある第 1 可動役物 3 3 0 a を遊技領域 6 の中央の位置 (図 4 に示す位置) まで降下させる。図 5 に示すように、演出用駆動装置 3 3 b は、スティック状の第 2 可動役物 3 3 0 b とその下端を支持するアクチュエータとを有する。演出用駆動装置 3 3 b は、ランプ制御基板 1 4 0 から第 2 可動役物 3 3 0 b の駆動を指示する信号を受信すると、第 2 可動役物 3 3 0 b を遊技領域 6 の右端の位置 (図 1 に示す位置) から遊技領域 6 の中央の位置 (図 5 に示す位置) に向けて傾斜させる。

40

50

【0028】

遊技機1のガラス扉50の上部における左隅及び右隅の僅かに内側には、演出用駆動装置33cが設けられている。左右の演出用駆動装置33cには、演出用照明装置(ランプ)34が3個ずつ収められている。演出用駆動装置33c及び演出用照明装置34は、ランプ制御基板140による制御の下、装置自体の動き及び発光による遊技の演出を行う。より具体的に説明すると、図6に示すように、演出用駆動装置33cは、左右の第3可動役物330cとそれらの側端を支持するアクチュエータとを有する。演出用駆動装置33cは、ランプ制御基板140から第3可動役物330cの駆動を指示する信号を受信すると、第3可動役物330cを、演出用照明装置34を覆う位置(図1に示す位置)と露出させる位置(図6に示す位置)との間で開閉させる開閉動作を行う。また、演出用照明装置34は、ランプ制御基板140から駆動信号を受信すると、明滅する。

10

【0029】

遊技機1のガラス扉50の上部における左右の演出用駆動装置33cの内側には、音声出力装置32(スピーカ)が設けられている。音声出力装置32は、画像制御基板150による制御の下、音響による遊技の演出(各種背景音楽(BGM)の出力やサウンドエフェクトの出力)を行う。

【0030】

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

20

【0031】

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

【0032】

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

30

【0033】

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

40

【0034】

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

【0035】

50

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

第2始動口15には、一对の可動片15bが設けられている。これらの可動片15bは、始動口開閉ソレノイド15cにより開閉状態が切り替えられる。始動口開閉ソレノイド15cがオフになると、一对の可動片15bは各々が直立した閉鎖状態になる。始動口開閉ソレノイド15cがオンになると、一对の可動片15bが逆八の字状に傾いた開放状態になる。可動片15bは、普通電動役物としての電動チューリップ(以下、適宜「電チュー」という)を構成している。可動片15bが閉鎖状態にある間は、第2始動口15の左右斜め上方から第2始動口15に向かって落下してくる遊技球の多くは、可動片15bの外面に当たって跳ね返る。このため、可動片15bが閉鎖状態にある間は、遊技球は第2始動口15を通過し難くなる。一方、可動片15bが開放状態にある間は、第2始動口15の左右斜め上方から第2始動口15に向かって落下してくる遊技球の多くは、可動片15bの内面に導かれて第2始動口15に到達する。このため、可動片15bが開放状態にある間は、遊技球は第2始動口15を通過し易くなる。

【0040】

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

【0041】

ここで、遊技機1では、第1始動口14の始動入賞による第1特別図柄の始動条件の成立、及び第2始動口15の始動入賞による第2特別図柄の始動条件の成立を契機として大当たり抽選が実行され、大当たりに当選した場合は、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち該当のものが所定期間の変動表示を経て大当たりの種類に応じた図柄で停止し、この停止図柄が示す大当たりの種類に応じた特別遊技が実行される。特別遊技では、第1大入賞口16又は第2大入賞口17の入賞個数が規定個数に達するか開放時間が規定時間に達す

10

20

30

40

50

るまでの間の第1大入賞口16又は第2大入賞口17の開放を1ラウンドのラウンド遊技とし、このラウンド遊技を複数回に亘って繰り返す。遊技機1の大当たりの種類は次の7種類である。

【0042】

a1. 第1の16R確変当たり

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

10

【0043】

この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の大当たり抽選に関わる遊技状態が、低確率遊技状態及び高確率遊技状態の2状態のうち遊技者に有利な高確率遊技状態になる。遊技機1では、低確率遊技状態における大当たり抽選確率が、設定1(大当たり抽選の当選確率が2/599)、設定2(大当たり抽選の当選確率が2/579)、設定3(大当たり抽選の当選確率が2/549)、設定4(大当たり抽選の当選確率が2/529)、設定5(大当たり抽選の当選確率が2/509)、及び設定6(大当たり抽選の当選確率が2/489)の6段階の中で選択できるようになっている。高確率遊技状態における大当たり抽選確率は、全設定共通の20/599である。

20

【0044】

高確率遊技状態における確率を、低確率から全設定共通の10倍アップとしてもよい。具体的には、設定1(高確率遊技状態の大当たり抽選の当選確率が20/599)、設定2(高確率遊技状態の大当たり抽選の当選確率が20/579)、設定3(高確率遊技状態の大当たり抽選の当選確率が20/549)、設定4(高確率遊技状態の大当たり抽選の当選確率が20/529)、設定5(高確率遊技状態の大当たり抽選の当選確率が20/509)、及び設定6(高確率遊技状態の大当たり抽選の当選確率が20/489)としてもよい。

【0045】

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

30

40

【0046】

遊技機1は、非時短遊技状態の間は、普通図柄抽選の当選確率が1/65536となり、普通図柄の変動時間が29秒となり、普通図柄抽選の当選1回あたりの第2始動口15の可動片15bの開放時間が0.2秒となる。また、時短遊技状態の間は、普通図柄抽選の当選確率が65535/65536となり、普通図柄の変動時間が3秒となり、普通図柄抽選の当選1回あたりの第2始動口15の可動片15bの開放時間が3.5秒となる。

【0047】

普通図柄の当選確率と可動片15bの開放時間は、大当たり抽選確率の設定が設定1～設定6のどれであっても、共通となる。

50

【 0 0 4 8 】

この大当たりに当選した場合、特別遊技を経て遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態になった後、高確率遊技状態且つ時短遊技状態が大当たりに再び当選するまで継続する。

【 0 0 4 9 】

b 1 . 第 1 の 8 R 確 変 当 たり

この大当たりに、第 1 特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの 1 つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第 1 ラウンド～第 8 ラウンドの 8 回のラウンド遊技を行う。8 回のラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 7 の入賞個数が規定個数（例えば 9 個）に達するか 2 9 秒が経過するまでの第 2 大入賞口 1 7 の開放 2 秒間の第 2 大入賞口 1 7 の閉鎖、という開閉態様で第 2 大入賞口 1 7 を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態は、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。高確率遊技状態且つ時短遊技状態は大当たりに再び当選するまで継続する。

10

【 0 0 5 0 】

c 1 . 第 1 の 8 R 通 常 当 たり

この大当たりに、第 1 特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの 1 つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第 1 ラウンド～第 8 ラウンドの 8 回のラウンド遊技を行う。8 回のラウンド遊技における第 2 大入賞口 1 7 の開閉の態様は第 1 の 8 R 確変当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。低確率遊技状態且つ時短遊技状態は、大当たりに再び当選するか、大当たりに当選することなく特別遊技後の変動の回数が 1 0 0 回になるまで、継続する。

20

【 0 0 5 1 】

d 1 . 第 1 の 2 R 確 変 当 たり

この大当たりに、第 1 特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの 1 つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第 1 ラウンド～第 2 ラウンドの 2 回のラウンド遊技を行う。2 回のラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 7 の入賞個数が規定個数（例えば 9 個）に達するか 0 . 4 秒が経過するまでの第 2 大入賞口 1 7 の開放 2 秒間の第 2 大入賞口 1 7 の閉鎖、という開閉態様で第 2 大入賞口 1 7 を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。高確率遊技状態且つ時短遊技状態は、大当たりに再び当選するまで継続する。ここで、この大当たりに当選した場合の特別遊技の所要時間（大入賞口の総開放時間）は他の大当たりに当選した場合の特別遊技の所要時間（大入賞口の総開放時間）に比べて短い。よって、この大当たりに当選した場合よりも他の大当たりに当選した場合の方が、獲得遊技球は多くなる。第 1 特図 2 R 確変当たりに、短い大当たりを経て高確率遊技状態になる大当たりという意味で、「短当たり」や「突確当たり」とも呼ばれる。

30

【 0 0 5 2 】

f 1 . 第 2 の 1 6 R 確 変 当 たり

この大当たりに、第 2 特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの 1 つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第 1 ラウンド～第 1 6 ラウンドの 1 6 回のラウンド遊技を行う。1 6 回のラウンド遊技における第 1 大入賞口 1 6 の開閉の態様は第 1 の 1 6 R 確変当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。高確率遊技状態且つ時短遊技状態は、大当たりに再び当選するまで継続する。

40

【 0 0 5 3 】

g 1 . 第 2 の 8 R 確 変 当 たり

この大当たりに、第 2 特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果

50

が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第1ラウンド～第8ラウンドの8回のラウンド遊技を行う。8回のラウンド遊技における第2大入賞口17の開閉の態様は第1の8R確変当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。高確率遊技状態且つ時短遊技状態は、大当たりに再び当選するまで継続する。

【0054】

i 1. 第2の8R通常当たり

この大当たりに、第2特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技では、第1ラウンド～第8ラウンドの8回のラウンド遊技を行う。8回のラウンド遊技における第2大入賞口17の開閉の態様は第1の8R確変当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。低確率遊技状態且つ時短遊技状態は、大当たりに再び当選するか、大当たりに当選することなく、特別遊技後の特別図柄の変動の回数が100回になるまで、継続する。

10

【0055】

また、各特図の大当たりによって得られる、ラウンド数、入賞規程個数、大入賞口の開放時間、時短遊技機状態の回数、各大当り図柄の配分は、大当たり抽選確率の設定が設定1～設定6のどれであっても、共通となる。

20

【0056】

以下の説明では、第1の16R確変当たり、第1の8R確変当たり、第1の2R確変当たり、第2の16R確変当たり、及び第2の8R確変当たりを纏めて適宜「確変当たり」と呼ぶ。また、第1の8R通常当たり及び第2の8R通常当たりを纏めて適宜「通常当たり」と呼ぶ。また、第1の16R確変当たり及び第2の16R確変当たりを纏めて適宜「16R当たり」と呼ぶ。第1の8R確変当たり、第1の8R通常当たり、第2の8R確変当たり、及び第2の8R通常当たりを纏めて適宜「8R当たり」と呼ぶ。第1の2R確変当たりを適宜「2R当たり」と呼ぶ。

【0057】

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

30

【0058】

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

【0059】

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

40

【0060】

より詳細に説明すると、遊技機1は、特別図柄の変動の開始から停止までの図柄変動に合わせて図柄変動演出を行う。図7(a)に示すように、図柄変動演出では、画像表示装置31には、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Z(以下、これらの図柄36L、36C、36R、36Zを適宜「演出図柄36」という)が表示される。左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Zは、第1特別図柄表示装置20及び第2特別図柄表示装置21と同期した変動により、第1特別図柄表示

50

装置 20 及び第 2 特別図柄表示装置 21 の特別図柄が示すものと同じ大当たり判定結果を報知する。

【0061】

左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R として表示される図柄には、「1」図柄、「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、「8」図柄、及び「9」図柄がある。また、第 4 図柄 36Z の表示態様には、第 1 表示態様、第 2 表示態様、及び第 3 表示態様がある。

【0062】

図 7(a) に示すように、第 1 始動口 14 又は第 2 始動口 15 の始動入賞を契機とする特別図柄の変動表示が開始すると、左図柄 36L、中図柄 36C、及び右図柄 36R の各々が、「1」図柄 「2」図柄 「3」図柄 「4」図柄 「5」図柄 「6」図柄 「7」図柄 「8」図柄 「9」図柄 「1」図柄という一巡表示を開始し、第 4 図柄 36Z が、第 1 表示態様 第 2 表示態様 第 3 表示態様 第 1 表示態様という一巡表示を開始する。特別図柄が、所定の変動時間 T に亘る変動表示を経て停止すると、左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R、及び第 4 図柄 36Z は、停止表示された特別図柄と対応する組み合わせで確定（完全停止）する。

10

【0063】

大当たり抽選の抽選結果が大当たりであれば、特別図柄の停止に合わせて、左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R、及び第 4 図柄 36Z が大当たりの組み合わせ態様（以下、「当たり態様」という）で停止する大当たり報知演出が実行される。大当たり抽選の抽選結果がハズレであれば、特別図柄の停止に合わせて、左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R、及び第 4 図柄 36Z がハズレの組み合わせ態様（以下、「ハズレ態様」という）で停止するハズレ報知演出が実行される。図柄変動演出における左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R、及び第 4 図柄 36Z の組み合わせによって報知される大当たりの種類と、特別図柄によって報知される大当たりの種類は常に一致する。

20

【0064】

図 8 は、大当たりの種類と、左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R、及び第 4 図柄 36Z の組み合わせとの関係を示す図である。遊技機 1 では、大当たり抽選で 16R 確変当たりに当選した場合、左図柄 36L、中図柄 36C、及び右図柄 36R が「333」、「777」の何れかで第 4 図柄 36Z が第 3 表示態様、という組み合わせで停止する。

30

【0065】

大当たり抽選で 8R 確変当たりに当選した場合、左図柄 36L、中図柄 36C、及び右図柄 36R が「111」、「222」、「444」、「555」、「666」、「888」、及び「999」の何れかで第 4 図柄 36Z が第 2 表示態様、という組み合わせで停止する。

【0066】

大当たり抽選で 8R 通常当たりに当選した場合、左図柄 36L、中図柄 36C、及び右図柄 36R が「111」、「222」、「444」、「555」、「666」、「888」、及び「999」の何れかで第 4 図柄 36Z が第 1 表示態様、という組み合わせで停止する。

40

【0067】

大当たり抽選で 2R 確変当たりに当選した場合、左図柄 36L、中図柄 36C、及び右図柄 36R が「135」で第 4 図柄 36Z が第 1 表示態様、という組み合わせで停止する。

【0068】

大当たり抽選の結果がハズレであった場合、左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R、及び第 4 図柄 36Z が、以上の組み合わせ以外の態様（以下、適宜「ハズレ態様」という）で停止する。

【0069】

ここで、第 4 図柄 36Z は、左図柄 36L、中図柄 36C、及び右図柄 36R に比べる

50

と表示サイズが極めて小さい。このため、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R が「7 7 7」及び「3 3 3」以外の同図柄組み合わせで確定（完全停止）した場合、8 R 確変当たり、及び 8 R 通常当たりの何れに当選したのかが分からないようになっている。左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R が「7 7 7」又は「3 3 3」で確定（完全停止）した場合、確定時点において、1 6 R 確変当たりに当選したことが容易に分かるようになっている。

【0070】

図 7 (a) に示すように、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z が当たり態様で停止して特別遊技を行う場合に、特別遊技に合わせて特別遊技演出を行う。特別遊技演出では、特別遊技のオープニングに関わるオープニング演出、ラウンド遊技に関わるラウンド遊技演出、及び特別遊技のエンディングに関わるエンディング演出などを行う。

10

【0071】

図 7 (b) に示すように、画像表示装置 3 1 内の中央の下部には、当該変動の画像 3 7 (0)₀ が表示される。第 1 特別図柄の変動の保留がある場合、画像表示装置 3 1 における当該変動の画像 3 7 (0) の左側に、第 1 特別図柄における第 1 保留（変動順が 1 番目の保留）の画像 3 7₁ (1)、第 2 保留（変動順が 2 番目の保留）の画像 3 7₁ (2)、第 3 保留（変動順が 3 番目の保留）の画像 3 7₁ (3)、及び第 4 保留（変動順が 4 番目の保留）の画像 3 7₁ (4) の最大 4 個の画像が表示される。

20

【0072】

また、第 2 特別図柄の変動の保留がある場合、画像表示装置 3 1 における当該変動の画像 3 7 (0) の右側に、第 2 特別図柄における第 1 保留（変動順が 1 番目の保留）の画像 3 7₂ (1)、第 2 保留（変動順が 2 番目の保留）の画像 3 7₂ (2)、第 3 保留（変動順が 3 番目の保留）の画像 3 7₂ (3)、及び第 4 保留（変動順が 4 番目の保留）の画像 3 7₂ (4) の最大 4 個の画像が表示される。ここで、図 7 (b) では、簡便のため、画像 3 7 (0)、3 7₁ (1)、3 7₁ (2)、3 7₁ (3) のみを示している。

【0073】

第 1 特別図柄保留表示器 2 3 の保留表示数が増加すると、増加後の保留数に応じた画像 3 7₁ (1)、3 7₁ (2)、3 7₁ (3)、又は 3 7₁ (4) が出現する。第 2 特別図柄保留表示器 2 4 の保留表示数が増加すると、増加後の保留数に応じた画像 3 7₂ (1)、3 7₂ (2)、3 7₂ (3)、又は 3 7₂ (4) が出現する。

30

【0074】

第 1 特別図柄保留表示器 2 3 の保留表示数と対応する画像 3 7₁ (1)、3 7₁ (2)、3 7₁ (3)、又は 3 7₁ (4) の表示中は、特別図柄の 1 回の変動が終わる度に、当該変動の画像 3 7 (0) が消え、当該変動の変動画像 3 7 (0) の位置に第 1 保留の画像 3 7₁ (1) が移動し、第 2 保留以降の画像 3 7₁ (2)、3 7₁ (3)、又は 3 7₁ (4) が各々の右隣の位置に移動する。

【0075】

第 2 特別図柄保留表示器 2 4 の保留表示数と対応する画像 3 7₂ (1)、3 7₂ (2)、3 7₂ (3)、又は 3 7₂ (4) の表示中は、特別図柄の 1 回の変動が終わる度に、当該変動の画像 3 7 (0) が消え、当該変動の変動画像 3 7 (0) の位置に第 1 保留の画像 3 7₂ (1) が移動し、第 2 保留以降の画像 3 7₂ (2)、3 7₂ (3)、又は 3 7₂ (4) が各々の左隣の位置に移動する。

40

【0076】

以降の説明では、画像 3 7 (0)、3 7₁ (1)、3 7₁ (2)、3 7₁ (3)、3 7₁ (4)、3 7₂ (1)、3 7₂ (2)、3 7₂ (3)、及び 3 7₂ (4) を適宜「保留表示画像 3 7」という。

【0077】

図 9 は、遊技機 1 のモードを示す図である。遊技機 1 は、通常モード、ライブモード、特訓モード、設定変更モード、及び設定確認モードの 5 つのモードで動作する。5 つのモ

50

ードのうち、通常モード、ライブモード、及び特訓モードは、遊技の進行に関わるモードである。通常モード、ライブモード、及び特訓モードは、通常起動操作又はRAMクリア起動操作がされた場合に、遊技機1が初期化処理を経て客待ち状態になった後に移行し得る。設定変更モード及び設定確認モードは、大当たり抽選に関する設定に関する設定モードである。設定変更モードは、第1特別起動操作がされた場合のみ移行し得る。設定確認モードは、第2特別起動操作がされた場合にのみ移行し得る。各起動操作の手順は、後述する。

【0078】

図9に示すように、遊技機1は、通常モードでは、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態になり、ライブモードでは、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になり、特訓モードでは、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

10

【0079】

より詳細に説明すると、遊技機1は、通常起動操作又はRAMクリア起動操作が行われた場合、初期化処理を経た後に通常モードになる。遊技者は、通常モードで遊技を開始する。通常モードでは、図柄変動演出と併せて、マリンステージ、サバナステージ、及びコスモステージの3つのステージのステージ演出を行う。通常モードのサバナステージのステージ演出では、図柄変動演出における左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rの背景画像として、海中の様子を示す画像が表示される。通常モードのサバナステージのステージ演出では、図柄変動演出における左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rの背景画像として、サバナの様子を示す画像が表示される。通常モードのコスモステージのステージ演出では、図柄変動演出における左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rの背景画像として、宇宙の様子を示す画像が表示される。図10(a)に示すように、通常モードでは、1回又は複数回の変動表示を間に挟んだ変動表示内の所定のタイミング(例えば、変動表示の停止直前)毎にステージチェンジがあり、このステージチェンジにおいて、ステージ演出の種類が変更になる。

20

【0080】

図11(a)に示すように、確変当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の演出がライブモードの演出になる。ライブモードの演出では、図柄変動演出における左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rの背景画像として、ライブの収録映像が表示される。ライブモードの演出は、大当たりに再び当選するまで継続する。次に当選した大当たりが確変当たりならば、特別遊技の終了後の演出が再びライブモードの演出になる。次に当選した大当たりが通常当たりならば、特別遊技の終了後の演出は特訓モードの演出になる。

30

【0081】

図11(b)に示すように、通常当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の演出が特訓モードの演出になる。通常当たりに当選した場合の特訓モードの演出では、図柄変動演出における左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rの背景画像として、キャラクタがライブに向けて特訓する様子を示すアニメーション映像が表示される。背景画像の右下隅には、特訓モードの残り回数が表示される。この残り回数は、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rがハズレ態様で確定(完全停止)する度に、1009998・・・1とカウントダウンされる。残り回数が1となった変動の図柄変動演出において、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rがハズレ態様で停止すると、「特訓モード終了」の画像が出現する。この「特訓モード終了」の画像が出現する演出は、時短遊技状態の終了が確定したことを報知する特訓モード終了確定演出である。特訓モード終了確定演出後の演出は、通常モードの演出となる。

40

【0082】

遊技機1は、図柄変動演出では、大当たり抽選の抽選結果や演出ボタン35の操作に基づいて、リーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、全回転リーチ演出、再抽選演出、チャレンジ演出、サプライズ操作演出、短縮変動演出、及び特定予告演出を含む複数種類の演出の中の1又は複数の演出を選択し、選択した1又は複数の演出を、画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明

50

装置 3 4 に実行させる。また、遊技機 1 は、特別遊技演出では、大当たり抽選の抽選結果や演出ボタン 3 5 の操作に基づいて、ランクアップ演出を含む複数種類の演出の中の 1 又は複数の演出を選択し、選択した 1 又は複数の演出を、画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。図柄変動演出や特別遊技演出として実行される各演出の概要は次の通りである。

【 0 0 8 3 】

図 1 2 (a)、及び図 1 2 (b) に示すように、図柄変動演出の一部としてリーチ演出が実行される場合がある。リーチ演出が実行されることがあるのは、特別図柄の変動時間 T 内における所定時間に渡るノーマル変動（左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R がバラバラに一巡表示する変動）を経た後の時刻 $t_{RCA} \sim t_{RCB}$ の期間である。リーチ演出では、変動時間 T 内の時刻 t_{RCA} において、左図柄 3 6 L 及び右図柄 3 6 R の一方（図 1 2 (a) 及び図 1 2 (b) の例では左図柄 3 6 L）が仮停止する。その後の時刻 t_{RCB} において、左図柄 3 6 L 及び右図柄 3 6 R の他方（図 1 2 (a) 及び図 1 2 (b) の例では右図柄 3 6 R）が先に停止しているものと同じ種類の図柄で仮停止する。

10

【 0 0 8 4 】

リーチ演出では、この左図柄 3 6 L 及び右図柄 3 6 R の仮停止により、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R がリーチ態様（中図柄 3 6 C が変動したまま左図柄 3 6 L と右図柄 3 6 R が同図柄組み合わせで仮停止した態様）になる。リーチ演出における左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R のリーチ態様での仮停止後は、図 1 2 (a) に示すように、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R が当たり態様で仮停止する演出（以下、適宜「当たりリーチ演出」という）に進むこともあれば、図 1 2 (b) に示すように、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R がハズレ態様で仮停止する演出（以下、適宜「ハズレリーチ演出」という）に進むこともある。ここで、本実施形態のハズレリーチ演出は、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R のリーチ態様での仮停止を経てハズレ態様での仮停止に進展する演出であり、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R がリーチ態様で仮停止してからハズレ態様で確定（完全停止）するまでの演出ではない。

20

【 0 0 8 5 】

図 1 2 (c) に示すように、図柄変動演出の一部としてはずれ予告演出が実行される場合がある。はずれ予告演出は、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z がハズレ態様で停止する前に、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z がハズレ態様で停止することを予告する演出である。はずれ予告演出では、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の下に、「は・ず・れ」の文字が出現する。

30

【 0 0 8 6 】

図 1 3 (a) に示すように、図柄変動演出の一部として S P リーチ演出が実行される場合がある。S P リーチ演出が実行されることがあるのは、リーチの成立をとまなう図柄変動（以下、適宜「リーチ変動」という）におけるハズレリーチ演出の実行後である。ノーマル変動のみでリーチの成立を経ずに停止する図柄変動（以下、適宜「通常変動」という）では、S P リーチ演出が実行されることはない。S P リーチ演出は、リーチ演出から発展する発展演出である。S P リーチ演出は、ノーマル変動において、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R がハズレ態様で確定しそうな状態から復活したことを示す復活演出である。S P リーチ演出の開始前は、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R がハズレ態様で仮停止する。その後、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R のうちの中図柄 3 6 C が高速回転を開始し、左図柄 3 6 L と右図柄 3 6 R が画面の左隅と右隅に離れる。S P リーチ演出では、複数のキャラクタによるアニメーションキャラクタ映像が表示される。リーチ演出から S P リーチ演出に発展する場合の大当たりの信頼度は、S P リーチ演出に発展しない場合よりも高くなる。

40

【 0 0 8 7 】

図 1 3 (b) に示すように、図柄変動演出の一部として S P S P リーチ演出が実行され

50

る場合がある。SPSPリーチ演出が実行されることがあるのは、リーチ変動におけるハズレリーチ演出の実行後である。通常変動では、SPSPリーチ演出が実行されることはない。SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出から発展する発展演出である。SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出において、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rがハズレ態様で確定しそうな状態から復活したことを示す復活演出である。SPSPリーチ演出の前のSPリーチ演出では、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rがハズレ態様で仮停止する。その後、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rのうちの中図柄36Cが高速回転を開始し、左図柄36Lと右図柄36Rが画面の左隅と右隅に離れる。SPSPリーチ演出では、全キャラクタによる歌唱の収録映像が表示される。SPリーチ演出からSPSPリーチ演出に発展する場合の大当たりの信頼度は、SPSPリーチ演出に発展しない場合よりも高くなる。

10

【0088】

図13(c)に示すように、SPリーチ演出と併せて、SP特定予告演出が実行される場合がある。SP特定予告演出では、SPの文字が記された台とその台の上で踊るミニキャラクタMC1の画像が画面の右下隅に出現する。ミニキャラクタMC1は、SPリーチ演出に発展する可能性を示唆する役割を果たすキャラクタである。ここで、SPリーチ演出は、ノーマル変動における左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rのハズレ態様での仮停止から進展する演出であるから、ミニキャラクタMC1の出現は、ノーマル変動において左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rがハズレ態様で仮停止することの予告に他ならない。

20

【0089】

図13(d)に示すように、SPSPリーチ演出と併せて、SPSP特定予告演出が実行される場合がある。SPSP特定予告演出では、SPSPの文字が記された台とその台の上で踊るミニキャラクタMC2の画像が画面の右下隅に出現する。ミニキャラクタMC2は、SPSPリーチ演出に発展する可能性を示唆する役割を果たすキャラクタである。ここで、SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出における左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rのハズレ態様での仮停止から進展する演出であるから、ミニキャラクタMC2の出現は、SPリーチ演出において左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rがハズレ態様で仮停止することの予告に他ならない。

30

【0090】

図14に示すように、図柄変動演出の一部として全回転リーチ演出が実行される場合がある。全回転リーチ演出は、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rが、同図柄組み合わせで揃ったまま変動する演出である。全回転リーチ演出が実行されることがあるのは、通常変動又はリーチ変動の終盤である。全回転リーチ演出は、通常変動及びリーチ変動において実行されるようにしてもよいし、リーチ変動においてのみ実行されるようにしてもよい。全回転リーチ演出は、大当たり確定演出(演出図柄36が当たり態様で確定する前にそのことを報知する演出)の1つである。

【0091】

図15(a)、図15(b)、及び図15(c)に示すように、図柄変動演出の一部として再抽選演出が実行される場合がある。再抽選演出が実行されることがあるのは、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rが、16R確変当たり、8R確変当たり、又は8R通常当たりの停止態様で確定(完全停止)することになっているリーチ変動の終盤である。通常変動では、再抽選演出が実行されることはない。

40

【0092】

再抽選演出の開始前には、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rが、「111」、「222」、「444」、「555」、「666」、「888」、及び「999」の何れかで仮停止する。再抽選演出では、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rがわずかな時間に渡る仮停止を経て再変動を始める。この再変動の演出は、8R確変当たり又は8R通常当たりから16R確変当たりに昇格するかどうかを演出する昇格演出である。

50

【 0 0 9 3 】

図 1 5 (a) に示すように、1 6 R 確変当たり等に当選している場合、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の再変動を経た後、特別図柄の停止時において、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z が 1 6 R 確変当たりの停止態様（左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R が「 3 3 3 」又は「 7 7 7」、第 4 図柄 3 6 Z が第 3 表示態様）で確定する。この 1 6 R 確変当たりの停止態様で確定する演出は、8 R 確変当たり又は 8 R 通常当たりから 1 6 R 確変当たりに昇格したことを知らせる昇格確定演出である。

【 0 0 9 4 】

図 1 5 (b) に示すように、8 R 確変当たり等に当選している場合、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の再変動を経た後、特別図柄の停止時において、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z が 8 R 確変当たりの停止態様で確定する。

10

【 0 0 9 5 】

図 1 5 (c) に示すように、8 R 通常当たり等に当選している場合、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の再変動を経た後、特別図柄の停止時において、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z が 8 R 通常当たりの停止態様で確定する。

【 0 0 9 6 】

図 1 6 (a)、図 1 6 (b)、及び図 1 6 (c) に示すように、図柄変動演出の一部として、セリフ操作演出が実行される場合がある。セリフ操作演出が実行されることは、通常変動又はリーチ変動の序盤（リーチ成立前）～終盤である。セリフ演出では、キャラクタ A のシルエット キャラクタ B のシルエット キャラクタ C のシルエット キャラクタ D のシルエット キャラクタ A のシルエット という一巡表示を繰り返すシルエット画像と吹き出し枠とが出現する。シルエット画像と吹き出し枠の出現から僅かに遅れて、演出ボタン 3 5 の操作を促す操作促進演出（演出ボタン 3 5 を模した画像、操作受付有効期間を示すインジケータ画像、及び「押せ！」の画像を出現させる演出）が行われる。

20

【 0 0 9 7 】

インジケータ画像が示す操作受付有効期間内に演出ボタン 3 5 が押されると、シルエットの一巡表示が止まってキャラクタ A、B、C、又は D が現れ、吹き出し枠内に、セリフが表示される。吹き出し枠内に現れるセリフには、「・・・」、「チャンスだよ」、及び「激熱だよ」の 3 種類がある。「激熱だよ」、「チャンスだよ」、及び「・・・」の 3 種類のセリフ演出の大当たりの信頼度は、「激熱だよ」>「チャンスだよ」>「・・・」の順に高くなる。セリフ操作演出において、「・・・」が現れると、その変動は発展せずにハズレ態様で確定する。「・・・」のセリフ予告演出は、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R がハズレ態様で停止することを予告するハズレ予告演出の 1 つである。

30

【 0 0 9 8 】

図 1 6 (d) に示すように、セリフ操作演出と併せて、セリフ操作特定予告演出が実行される場合がある。セリフ操作特定予告演出はセリフ操作演出の実行の可能性を示唆する演出である。セリフ操作特定予告演出では、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R の背後に、セリフ操作演出の操作結果であるセリフ（図 1 6 (d) の例では「激熱だよ」）を半透明で示すセリフデジャブ画像が出現する。

40

【 0 0 9 9 】

図 1 7 (a) 及び図 1 7 (b) に示すように、図柄変動演出の一部としてチャレンジ演出が実行される場合がある。チャレンジ演出が実行されるのは、リーチ変動におけるハズレリーチ演出の実行後である。2 R 確変当たり（短当たり）に当選していれば、チャレンジ演出はチャレンジ成功演出となり、ハズレであれば、チャレンジ演出はチャレンジ失敗演出となる。

【 0 1 0 0 】

チャレンジ演出の開始前は、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R がハズレ

50

態様で仮停止する。左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の仮停止の後、画面が暗転（ブラックアウト）し、所定期間に渡る暗転の後に第 2 可動役物 3 3 0 b が傾動する。その後、「迷宮チャレンジ」の文字、城の画像、及び城を護る守護者の画像が出現し、キャラクタが迷宮内を進む映像の表示が始まる。所定期間に渡る映像の表示の後、演出ボタン 3 5 の操作を促す操作促進演出（演出ボタン 3 5 を模した画像、操作受付有効期間を示すインジケータ画像、及び「押せ！」の画像を出現させる演出）が行われる。

【 0 1 0 1 】

図 1 7 (a) に示すように、2 R 確変当たり（短当たり）に当選している場合、インジケータ画像が示す操作受付有効期間内に演出ボタン 3 5 が押されるか、演出ボタン 3 5 の操作が無いまま操作受付有効期間が経過すると、チャレンジ復活演出が行われる。チャレンジ復活演出では、第 1 可動役物 3 3 0 a が降下し、画像表示装置 3 1 の表示画面内における第 1 可動役物 3 3 0 a の輪の中にチャレンジ報知演出画像（バラの画像）が出現し、音声出力装置 3 2 から短当たり報知演出音（「キューーン」という音）が出力される。この演出を経た後、特別図柄の停止時において、マイキャラクタと「チャレンジ成功！」の画像が出現し、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z が 2 R 確変当たりの停止態様（左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R が「1 3 5」）で確定する。

10

【 0 1 0 2 】

図 1 7 (b) に示すように、ハズレである場合、演出ボタン 3 5 の操作の如何に関わらず、第 1 可動役物 3 3 0 a の降下、短当たり報知演出画像の表示、及び短当たり報知演出音の出力は行われぬ。この場合、特別図柄の停止時において、「失敗」の画像が出現し、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z がハズレ態様で確定する。

20

【 0 1 0 3 】

図 1 8 (a) 及び図 1 8 (b) に示すように、図柄変動演出の一部としてバトル演出が実行される場合がある。バトル演出が実行されるのは、リーチ変動におけるハズレリーチ演出の実行後である。1 6 R 確変当たり、8 R 確変当たり、及び 8 R 通常当たりの何れかに当選していれば、バトル演出はバトル成功演出となり、ハズレであれば、バトル失敗演出となる。

【 0 1 0 4 】

バトル演出の開始前は、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R がハズレ態様で仮停止する。バトル演出では、左側のマイキャラクタ、右側のバトルの相手の他のキャラクタ、及び「VS」の画像が出現する。その後、「じゃん」の画像、「けん」の画像が順に出現し、1 回目のバトルの結果を示す画像が表示される。バトルの結果には、「あいこ」、「勝ち」、及び「負け」がある。バトルの結果が「あいこ」であった場合は、「じゃん」の画像、「けん」の画像が順に出現し、2 回目のバトルの結果を示す画像が表示される。この「あいこ」「じゃん」「けん」バトル結果の表示は、結果が「勝ち」又は「負け」となるまで繰り返される。

30

【 0 1 0 5 】

図 1 8 (a) に示すように、1 6 R 確変当たり、8 R 確変当たり、及び 8 R 通常当たりの何れかに当選している場合、1 回又は複数回の「あいこ」を経て、「勝ち」の結果が表示され、マイキャラクタの画像と「Win」の画像が出現する。このマイキャラクタと「Win」の画像が出現する演出は、バトルに成功したことを報知するバトル成功報知演出である。マイキャラクタと「Win」の画像が出現すると、特別図柄の停止時において、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z は、1 6 R 確変当たり、8 R 確変当たり、又は 8 R 通常当たりの停止態様で確定（完全停止）する。

40

【 0 1 0 6 】

図 1 8 (b) に示すように、ハズレである場合、1 回又は複数回の「あいこ」を経て、「負け」の結果が表示され、バトルの相手のキャラクタの画像と「Lose」の画像が出現する。このバトルの相手のキャラクタと「Lose」の画像が出現する演出は、バトル

50

に失敗したことを報知するバトル失敗報知演出である。バトルの相手のキャラクタと「LOSE」の画像が出現すると、特別図柄の停止時において、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Zは、ハズレ態様で確定（完全停止）する。

【0107】

図19(a)に示すように、図柄変動演出の一部として、短縮変動演出が実行される場合がある。ここで、短縮変動は、ノーマル変動のみでリーチの成立を経ずに停止する変動表示であって、変動時間が通常変動のそれよりも短い変動表示である。短縮変動は、保留数が所定個数（例えば、2個）以上であるときに所定の確率で発生する。短縮変動演出では、当該変動の変動停止に合わせて、音声出力装置32から短縮変動演出音（「ガシャン」という音）が出力される。

10

【0108】

図19(b)に示すように、短縮変動演出と併せて、短縮変動予告演出が実行される場合がある。短縮変動予告演出は、特別図柄表示装置20、21の図柄が停止表示する前に特別図柄表示装置20、21の変動が短縮変動となることを予告する演出である。短縮変動予告演出では、画面下の当該変動の画像37(0)上に、「ガシャン」という音の発生源であるシンバルの画像が出現する。

【0109】

図20(a)に示すように、図柄変動演出の一部としてサプライズ操作演出が実行される場合がある。サプライズ操作演出は、リーチ変動中における左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Zがハズレ態様で仮停止した後に実行されることもあるし、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Zがハズレ態様で仮停止する前に実行されることもある。また、サプライズ操作演出は、通常変動中に実行されることもあるし、短縮変動中に実行されることもある。サプライズ操作演出は、大当たり判定の判定結果が大当たりであることを報知する救済演出の1つである。

20

【0110】

サプライズ操作演出では、演出ボタン35が突出状態になり、演出ボタン35の操作を促す操作促進演出（突出状態の演出ボタン35を模した画像、操作受付有効期間を示すインジケータ画像、及び「押せ！」の画像を出現させる演出）が行われる。インジケータ画像が示す操作受付有効期間内に演出ボタン35が押されるか、演出ボタン35の操作が無のまま操作受付有効期間が経過すると、第1可動役物330aが降下し、画像表示装置31の表示画面内における第1可動役物330aの輪の中に大当たり報知演出画像（第1可動役物330aの輪と同心円をなす環状のエフェクトの画像）が出現し、音声出力装置32から大当たり報知演出音（「キュイキュイキューン」という音）が出力される。

30

【0111】

図21(a)、及び図21(b)に示すように、特別遊技中の特別遊技演出の一部としてランクアップ演出が実行される場合がある。ランクアップ演出は、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rが「111」、「222」、「444」、「555」、「666」、「888」、又は「999」の停止態様で確定したことを契機として行われる特別遊技において、特別遊技の実行の当初は、8R確変当たり及び8R通常当たりの何れに当選したのかを明示せずに、特別遊技の途中にどの大当たりに当選したのかを明示する演出である。ランクアップ演出が実行されるのは、特別遊技の第4ラウンドの開始時刻 t_{S4R} 後の時刻 $t_{SKK} \sim t_{RDS}$ の期間である。ランクアップ演出では、遊技者に演出ボタン35の連打を促し、演出ボタン35の連打の回数が所定回数（例えば、30回とする）に達したときに8R確変当たりであるかどうかを報知する。

40

【0112】

より詳細に説明すると、ランクアップ演出では、時刻 t_{SKK} において、画面の画面中央に「ゲージをチャージして確変をゲットせよ」の画像が出現する。時刻 t_{RDS} において、横長の矩形のゲージ画像、演出ボタン35を模した画像、演出ボタン35の操作受付有効期間の経過状況を示すインジケータ画像、及び操作案内画像（「連打！」の画像）が出現する。ゲージ画像は、ゲージ画像内の進展範囲の左端をMINとし、ゲージ画像の

50

進展範囲の右端をMAXとし、MIN～MAX間の進展量により、確変当たりの確度を示すものである。

【0113】

ランクアップ演出では、インジケータ画像が示す操作受付有効期間内に演出ボタン35を連打すると、連打に合わせてゲージ画像内の進展量が右に進む。操作受付有効期間内の演出ボタン35の連打の回数が30回に達するか、連打の回数が30回に達しないまま操作受付有効期間の終了時刻 t_{RDE} になると、終了時刻 t_{RDE} においてランクアップに成功したかそれとも失敗したかが報知される。

【0114】

図21(a)に示すように、ランクアップ成功の演出では、ゲージの進展量が「MAX」に達し、「成功」及び「確変おめでとう」の画像が表示される。特別遊技内において、ランクアップ成功の演出が実行されると、特別遊技の終了後にライブモードの演出(図11(a))が行われる。

10

【0115】

図21(b)に示すように、ランクアップ失敗の演出では、ゲージの進展量が「MAX」の前で止まり、「失敗」の画像が表示される。特別遊技内において、ランクアップ失敗の演出が実行されると、特別遊技の終了後に特訓モードの演出(図11(b))が行われる。

【0116】

図10(b)、図10(c)、図10(d)に示すように、通常モードの変動表示内におけるステージの変更の前に、ステージチェンジ予告演出が実行される場合がある。図10(b)に示すように、サバナステージへのステージチェンジを予告するステージチェンジ予告演出では、サバナステージと関連するミニキャラクタ(図10(b)の例ではゾウのミニキャラクタ)が出現する。図10(c)に示すように、コスモステージへのステージチェンジを予告するステージチェンジ予告演出では、コスモステージと関連するミニキャラクタ(図10(c)の例ではロケットのミニキャラクタ)が出現する。図10(d)に示すように、マリンステージへのステージチェンジを予告するステージチェンジ予告演出では、マリンステージと関連するミニキャラクタ(図10(d)の例ではイルカのミニキャラクタ)が出現する。ステージチェンジ予告演出は、図10(a)に示すように、特別図柄の変動表示の停止直前に行ってもよいし、図10(b)に示すように、特別図柄の変動表示の停止直後に行ってもよいし、図10(b)に示すように、特別図柄の変動表示の開始直後に行ってもよい。

20

30

【0117】

また、遊技機1は、第1始動口14又は第2始動口15の始動入賞により特別図柄の変動の保留が発生すると、先読みエフェクト演出を実行する場合がある。先読みエフェクト演出は、エフェクト画像の出現により、保留内に大当たりがある可能性を示唆する演出である。

【0118】

図22(a)及び図22(b)に示すように、始動入賞により特別図柄の変動の保留が発生し、その保留(図22(a)及び図22(b)の例では、始動入賞により発生した第1特別図柄の第4保留)と対応する変動を最終変動とする先読みエフェクト演出が実行される場合、始動入賞から最終変動の前の変動までの間の通常変動又は短縮変動の各々の開始直後の時刻 t_{EF} (図22(a)及び図22(b)の例では、最終変動の3つ前の変動の開始直後の時刻 $t_{EF}(3)$ 、最終変動の2つ前の変動の開始直後の時刻 $t_{EF}(2)$ 、最終変動の1つ前の変動の開始直後の時刻 $t_{EF}(1)$)において、演出図柄36の背後にエフェクト画像(稲妻を模した画像)が出現し、音声出力装置32から先読み演出音が出力される。先読みエフェクト演出では、青のエフェクト<緑のエフェクト<赤のエフェクトの順に最終変動の大当たりの信頼度が高くなる。通常変動と短縮変動とでは、エフェクト画像及び先読み演出音の態様が異なる。通常変動では、中図柄36Cの背後に1つの稲妻が出現し、「ピカッ」という音が出力される。短縮変動では、左図柄36Lと右図

40

50

柄 3 6 R の背後に 2 つの稲妻が出現し、「ピカピカッ」という音が出力される。

【 0 1 1 9 】

ここで、先読みエフェクト演出は、最終変動が大当たりになる可能性を示唆する演出であるから、最終変動の前の通常変動又は短縮変動における変動表示の開始直後の稲妻の出現は、その変動がハズレの図柄で停止表示することの予告に他ならない。また、通常変動における先読み演出音は「ピカッ」であるのに対し、通常変動における先読み演出音は「ピカピカッ」であるから、短縮変動における変動表示の開始直後の「ピカピカッ」という音の出力は、その変動が短縮変動になることの予告に他ならない。

【 0 1 2 0 】

図 2 に示すように、遊技機 1 の裏面には、主制御基板 1 1 0、演出制御基板 1 2 0、払出制御基板 1 3 0、電源基板 1 7 0、遊技情報出力端子板 3 0、電源プラグ 1 7 1、電源スイッチ 1 7 2 などがある。主制御基板 1 1 0 は、着脱可能なカバー 1 1 9 により覆われている。図 2 3 は、主制御基板 1 1 0 のカバー 1 1 9 とその内側の構成を示す組み立て図である。カバー 1 1 9 の内側には、RAM クリアスイッチ 1 7 4、設定キー 1 7 7、及びモニター 1 7 8 がある。

10

【 0 1 2 1 】

RAM クリアスイッチ 1 7 4 は、指で奥に押すことにより、OFF 状態から ON 状態になる。設定キー 1 7 7 は、当該設定キー 1 7 7 の鍵穴に鍵 1 7 6 を差し込んで回すことにより、OFF 状態と ON 状態の間で切り替わる。モニター 1 7 8 は、4 桁の 8 セグの LED (数字をなす 7 つの LED と小数点をなす 1 つの LED) からなる。カバー 1 1 9 の左下隅の内側には、孔 1 7 3 が穿設されている。主制御基板 1 1 0 にカバー 1 1 9 が装着された状態でも、孔 1 7 3 の奥の RAM クリアスイッチ 1 7 4 を押して ON 状態にすることができるようになってきている。主制御基板 1 1 0 にカバー 1 1 9 が装着された状態では、設定キー 1 7 7 の操作はできないがモニター 1 7 8 は視認可能になっている。

20

【 0 1 2 2 】

遊技機 1 に対して起動操作が行われると、電源基板 1 7 0 から、主制御基板 1 1 0、演出制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 3 0 に電力が供給されてこれら基板 1 1 0、1 2 0、1 3 0 が起動する。主制御基板 1 1 0、演出制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 3 0 は、電源投入を契機とした独立した動作が可能である。

【 0 1 2 3 】

ここで、遊技機 1 の起動操作には、通常起動操作、RAM クリア起動操作、第 1 特別起動操作、及び第 2 特別起動操作がある。図 2 4 に示すように、通常起動操作では、設定キー 1 7 7 を OFF 状態にし、RAM クリアスイッチ 1 7 4 を OFF 状態にし、電源スイッチ 1 7 2 を ON にする。通常起動操作がされると、遊技機 1 は、初期化処理において、メイン RAM 1 1 0 c の使用領域内のデータを復元し、初期化処理の終了後に、通常モードの処理を行う。

30

【 0 1 2 4 】

図 2 5 に示すように、RAM クリア起動操作では、設定キー 1 7 7 を OFF 状態にし、RAM クリアスイッチ 1 7 4 を ON 状態にし、電源スイッチ 1 7 2 を ON にする。RAM クリア起動操作がされると、遊技機 1 は、初期化処理において、メイン RAM 1 1 0 c の使用領域をクリアし、初期化処理の終了後に、通常モードの処理を行う。

40

【 0 1 2 5 】

図 2 6 (A) に示すように、第 1 特別起動操作では、設定キー 1 7 7 を ON 状態にし、RAM クリアスイッチ 1 7 4 を ON 状態にし、電源スイッチ 1 7 2 を ON にする。第 1 特別起動操作は、ガラス扉 5 0 を開放した状態で行わねばならないことになっている。第 1 特別起動操作がされると、遊技機 1 は、初期化処理において、設定変更モードの処理を行う。設定変更モードでは、主制御基板 1 1 0 のモニター 1 7 8 に、現在の当たり抽選確率の設定を示す数 (図 2 6 (A) の例では、設定 1 であることを示す「0 0 0 1」) が表示される。設定変更モードでは、当たり抽選確率の設定の変更操作を行うことができる。

【 0 1 2 6 】

50

図 26 (B) に示すように、大当たり抽選確率の設定を変更したい場合は、RAM クリアスイッチ 174 を押す。RAM クリアスイッチ 174 が一度押される度に、モニタ 178 の数は、「0002」「0003」「0004」「0005」「0006」「0001」というようにサイクリックに変化する。大当たり抽選確率の設定を確定したい場合は、設定キー 177 を OFF 状態に戻し、電源スイッチ 172 を OFF にする。電源スイッチ 172 が OFF になると、その時点のモニタ 178 の数と対応する設定 (図 26 (B) の例では、「0002」と対応する設定 2) が新たな設定として確定し、この設定の設定情報がメイン RAM 110c の設定情報記憶領域に書き込まれ、この書き込みの後に電源断に関わる処理が実行される。その後、通常起動操作 (図 24) を改めて行うと、初期化処理において、メイン RAM 110c の設定情報が復元される。初期化処理を経て客待ち状態になった後は、この設定情報が示す大当たり抽選確率の下で、大当たり抽選が行われる。

【0127】

図 27 に示すように、第 2 特別起動操作では、設定キー 177 を ON 状態にし、RAM クリアスイッチ 174 を OFF 状態にし、電源スイッチ 172 を ON にする。第 2 特別起動操作は、ガラス扉 50 を開放した状態で行わねばならないことになっている。第 2 特別起動操作がされると、遊技機 1 は、初期化処理において、設定確認モードの処理を行う。設定確認モードでは、主制御基板 110 のモニタ 178 に、現在の大当たり抽選確率の設定を示す数 (図 27 の例では、設定 2 であることを示す「0002」) が表示される。

【0128】

図 3 において、主制御基板 110 は、遊技機 1 の基本動作を制御するものである。主制御基板 110 は、ワンチップマイコン 110m、入力ポート (不図示)、及び出力ポート (不図示) を備えている。主制御基板 110 のワンチップマイコン 110m は、メイン CPU 110a、メイン ROM 110b、及びメイン RAM 110c から構成される。

【0129】

主制御基板 110 の入力ポートには、払出制御基板 130、一般入賞口検出スイッチ 12a、ゲート検出スイッチ 13a、第 1 始動口検出スイッチ 14a、第 2 始動口検出スイッチ 15a、第 1 大入賞口検出スイッチ 16a、第 2 大入賞口検出スイッチ 17a、扉開放スイッチ 18a、磁気検出センサ 18b、及び振動検出センサ 18c が接続されている。

【0130】

主制御基板 110 の出力ポートには、払出制御基板 130、始動口開閉ソレノイド 15c、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 16c、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 17c、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21、普通図柄表示装置 22、第 1 特別図柄保留表示器 23、第 2 特別図柄保留表示器 24、普通図柄保留表示器 25、及び遊技情報出力端子板 30 が接続されている。遊技情報出力端子板 30 は、主制御基板 110 において生成された外部出力用信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するためのものである。遊技情報出力端子板 30 には、遊技店のホールコンピュータ等と接続するためのコネクタが設けられている。

【0131】

主制御基板 110 のメイン CPU 110a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メイン ROM 110b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行う。また、メイン CPU 110a は、表示装置 20 ~ 22 や表示器 23 ~ 25 を直接制御したり、演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メイン CPU 110a は、起動操作が行われると、初期化処理を実行し、初期化処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、普通図柄乱数値などを含む各種乱数値を各々の乱数範囲内で更新しつつ、特別図柄の変動、普通図柄の変動、及び特別遊技などの遊技の進行を制御する。

【0132】

主制御基板 110 のメイン ROM 110b には、遊技制御用プログラムなどのデータが

10

20

30

40

50

記憶されている。メインROM 110bには、特別図柄表示装置20、21用の大当たり判定テーブル、普通図柄表示装置22用の当たり判定テーブル、図柄決定テーブル、変動パターン決定テーブル、事前判定テーブル、特別遊技制御テーブル、大入賞口開閉制御テーブル、特別遊技終了時設定テーブルなどの各種テーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細については、後述する。

【0133】

主制御基板110のメインRAM 110cは、メインCPU 110aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するものである。メインRAM 110cには、特別図柄保留記憶領域、特図特電処理データ記憶領域、停止図柄データ記憶領域、普通図柄保留記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄データ記憶領域、ラウンド数(R)記憶領域、大入賞口入球数(C)記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、遊技状態バッファ、第1特別図柄保留数カウンタ、第2特別図柄保留数カウンタ、普通図柄保留数カウンタ、高確率遊技回数(X)カウンタ、時短回数(J)カウンタ、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタ、演出用伝送データ格納領域などの各種記憶領域が設けられている。ここで、断電時には、メインRAM 110cの使用領域内のデータはチェックサムを付加した上でバックアップ電源によりバックアップされ、電源復旧時には、バックアップ電源によりバックアップされたデータがチェックサムによるデータチェックを経て復旧され得るようになっている。

10

【0134】

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

20

【0135】

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

30

【0136】

サブCPU 120aは、主制御基板110から送信されたコマンド、タイマからの入力信号に基づいて、サブROM 120bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、対応するコマンドをランプ制御基板140や画像制御基板150に送信する。サブCPU 120aは、起動操作が行われると、初期化処理を行い、初期化処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、演出用乱数値1~21(各々が0~99の乱数範囲をもった21種類の乱数値)などを含む各種乱数値を各々の乱数範囲内で更新しつつ、遊技の進行に応じた演出を制御する。ここで、演出用乱数値1~21は、同じ乱数値が同時刻に取得されないようになっている。

40

【0137】

演出制御基板120のサブROM 120bには、演出制御用プログラムなどのデータが記憶されている。サブROM 120b内には、変動演出パターン決定テーブルなどの各種テーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細は、後述する。演出制御基板120

50

のサブRAM 120cは、サブCPU 120aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。サブRAM 120cには、演出情報記憶領域、演出図柄記憶領域、図柄変動演出パターン記憶領域、遊技状態記憶領域、演出パターン記憶領域などの各種記憶領域が設けられている。

【0138】

図28は、主制御基板110から演出制御基板120に送信される主要なコマンドを示す図である。主制御基板110から演出制御基板120に送信されるコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトのMODEデータ及びコマンドの内容を示す1バイトのDATAデータの合計2バイトのデータから構成されている。

【0139】

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

【0140】

「第1特別図柄保留数0指定コマンド」、「第1特別図柄保留数1指定コマンド」等の「第1特別図柄保留数指定コマンド」は、第1特別図柄の変動の保留数を示すコマンドである。「第2特別図柄保留数0指定コマンド」、「第2特別図柄保留数1指定コマンド」等の「第2特別図柄保留数指定コマンド」は、第2特別図柄の変動の保留数を示すコマンドである。以降の説明では、「第1特別図柄保留数指定コマンド」と「第2特別図柄保留数指定コマンド」とを纏めて適宜「特別図柄保留数指定コマンド」という。

【0141】

「変動停止コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すコマンドである。

【0142】

「電源投入指定コマンド」は、主制御基板110に電源が投入されたことを示すコマンドである。「RAMクリア指定コマンド」は、メインRAM 110cの情報がクリアされたことを示すコマンドである。「電源復旧1指定コマンド」、「電源復旧2指定コマンド」、「電源復旧3指定コマンド」、及び「電源復旧4指定コマンド」（以下、これらを総称して適宜「電源復旧指定コマンド」という）は、主制御基板110に電源が再投入されたことを示すコマンドである。「電源復旧1指定コマンド」は、電源復旧時の遊技状態が「低確率遊技状態かつ非時短遊技状態」であることを示す。「電源復旧2指定コマンド」は、電源復旧時の遊技状態が「低確率遊技状態かつ時短遊技状態」であることを示す。「電源復旧3指定コマンド」は、電源復旧時の遊技状態が「高確率遊技状態かつ非時短遊技状態」であることを示す。「電源復旧4指定コマンド」は、電源復旧時の遊技状態が「高確率遊技状態かつ時短遊技状態」であることを示す。

【0143】

「客待ち指定コマンド」は、客待ち状態になったことを示すコマンドである。

【0144】

「第1特別図柄用変動開始1変動開始コマンド」、「第1特別図柄用変動開始2変動開始コマンド」等の「第1特別図柄用変動開始コマンド」は、第1特別図柄表示装置20における第1特別図柄の変動を開始することを示すコマンドである。「第2特別図柄用変動開始11変動開始コマンド」、「第2特別図柄用変動開始12変動開始コマンド」等の「第2特別図柄用変動開始コマンド」は、第2特別図柄表示装置21における第2特別図柄の変動を開始することを示すコマンドである。以降の説明では、「第1特別図柄用変動開始コマンド」と「第2特別図柄用変動開始コマンド」とを纏めて適宜「変動開始コマンド」という。

【0145】

「第1特別図柄用始動入賞1指定コマンド」、「第1特別図柄用始動入賞2指定コマンド」等の「第1特別図柄用始動入賞指定コマンド」は、第1始動口14の始動入賞（第1始動口14への遊技球の入賞）を示すコマンドである。「第2特別図柄用始動入賞11指定コマンド」、「第2特別図柄用始動入賞12指定コマンド」等の「第2特別図柄用始動

10

20

30

40

50

入賞指定コマンド」は、第2始動口15の始動入賞（第2始動口15への遊技球の入賞）を示すコマンドである。以降の説明では、「第1特別図柄用始動入賞指定コマンド」と「第2特別図柄用始動入賞指定コマンド」とを纏めて適宜「始動入賞指定コマンド」という。

【0146】

「長当たり開放1回目用ラウンド開始コマンド」、「長当たり開放2回目用ラウンド開始コマンド」、「短当たり開放1回目用ラウンド開始コマンド」等の「ラウンド開始コマンド」は、特別遊技の各ラウンドが始まることを示すコマンドである。「確変長当たり用オープニング指定コマンド」、「通常長当たり用オープニング指定コマンド」等の「オープニング指定コマンド」は、特別遊技が開始されたことを示す特別遊技開始コマンドである。「エンディング指定コマンド」は、特別遊技が終了することを示す特別遊技終了コマンドである。

10

【0147】

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

20

【0148】

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

30

【0149】

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

【0150】

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

40

【0151】

「異常入賞エラーコマンド」は、異常入賞エラーが発生したことを示すコマンドである。異常入賞エラーは、第2始動口15の可動片15bが閉鎖状態になった時点から1.200秒が経過した以降に第2始動口検出スイッチ15aによって第2始動口15の始動入

50

賞が検出されたとき、第2大入賞口17の可動片17bの未動作時に第2大入賞口検出スイッチ17aによって第2大入賞口17への入賞が検出されたとき、又は、第1大入賞口16の第1大入賞口開閉扉16bの未動作時に第1大入賞口検出スイッチ16aによって第1大入賞口16の始動入賞が検出されたときに発生する。

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

図3において、払出制御基板130は、遊技球の払い出し制御を行うものである。払出制御基板130は、主制御基板110に対して、双方向に通信可能に接続されている。払

10

20

30

40

50

出制御基板 130 は、図示しない払出 CPU、払出 ROM、及び払出 RAM から構成されるワンチップマイコンを備えている。払出 CPU は、払出球計数スイッチ 132、タイマからの入力信号に基づいて、払出 ROM に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、対応するコマンドを主制御基板 110 に送信する。払出制御基板 130 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ 131 が接続されている。払出 CPU は、主制御基板 110 から送信されるコマンドに基づいて、払出 ROM から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、払出装置の払出モータ 131 を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出 RAM は、払出 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

次に、本実施形態に係る遊技機 1 の動作を説明する。

図 29 は、遊技機 1 の主制御基板 110 のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、起動操作（通常起動操作、RAM クリア起動操作、第 1 特別起動操作、又は第 2 特別起動操作）により電源基板 170 から主制御基板 110 に電力が供給されて主制御基板 110 のメイン CPU 110a にシステムリセットが発生したことを契機として開始される。

【0163】

図 29 において、メイン CPU 110a は、初期化処理を行う（S10）。初期化処理では、メイン CPU 110a は、電源投入に応じて、メイン ROM 110b から遊技制御プログラムを読み込んで実行する。初期化処理の詳細は後述する。

10

20

30

40

50

【0164】

次に、メインCPU110aは、電源遮断監視処理を行う(S20)。電源断監視処理では、メインCPU110aは、遊技機1の電源断が発生したか否かを監視し、電源断が発生した場合に、発射機構(タッチセンサ3a、発射ボリューム3b、発射用ソレノイド4a、及び玉送りソレノイド4b)による遊技球の発射の停止、出力ポートのクリア、払出装置による遊技球の払出の停止、メインRAM110cの各記憶領域内のチェックサムの作成と保存、及び電源断の発生情報の設定の一連の処理を行った後、メインRAM110cへのアクセスを禁止に設定し、電源断に備える。電源断監視処理の詳細は後述する。

【0165】

次に、メインCPU110aは、遊技用乱数値更新処理を行う(S30)。遊技用乱数値更新処理では、メインCPU110aは、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を更新する。次に、メインCPU110aは、初期乱数値更新処理を行う(S40)。初期乱数値更新処理では、メインCPU110aは、大当たり初期乱数値、普通図柄初期乱数値、及び特別図柄初期乱数値を更新する。

10

【0166】

これ以降、メインCPU110aは、ステップS20～ステップS40のループ処理を繰り返す。また、このループ処理と併せて、メインCPU110aは、リセット用クロックパルス発生回路によるリセット用クロックパルス信号の発生の度にタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理の詳細は後述する。

【0167】

図30及び図31は、図29の初期化処理(S10)の詳細を示すフローチャートである。図31において、主制御基板110のメインCPU110aは、メインCPU110aのセキュリティチェックを行った後、2000ms待機をする処理を行う(S10-1)。

20

【0168】

次に、メインCPU110aは、メインRAM110cへのアクセスを許可する(S10-2)。次に、メインCPU110aは、シリアル通信ポートの設定を行う(S10-3)。次に、メインCPU110aは、ウォッチドッグタイマを設定する(S10-4)。ここで、ウォッチドッグタイマは、主制御基板110のワンチップマイコン110mが遊技制御プログラムに従って正常に動作しているか否かを監視するものである。遊技制御プログラムに異常が発生して実行中の遊技制御プログラムが中断又は停止した場合や、プログラムの実行の中断後に他の遊技処理が実行されないようにループ処理のみが繰返し実行される場合、その停止状態やループ処理による待機状態の間にウォッチドッグタイマのタイマカウント部がカウントアップすると、主制御基板110のワンチップマイコン110mが強制的に初期化される。

30

【0169】

次に、メインCPU110aは、エラー判定処理を行う(S10-5)。エラー判定処理では、メインCPU110aは、エラーの発生の有無を判定し、エラーが発生したと判定した場合に、発生したエラーのエラーコマンドを演出制御基板120に送信する。ここで、初期化処理においてエラーの判定を行う理由は以下の通りである。エラーの中には遊技機1を動作させた状態での解消が難しいものがある。遊技機1の起動時点においてそのようなエラーが発生している場合、遊技機1が初期化処理を終えて客待ち状態に移行する前にエラーの発生を報知することが好ましい。以上の理由から、遊技機1では、初期化処理においてエラーの判定を行うこととしている。

40

【0170】

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

50

【0171】

次に、メインCPU110aは、設定キー177がON状態になっているか否かを判定する(S10-8)。メインCPU110aは、設定キー177がON状態になっている場合(S10-8:Yes)、ステップS10-9に進む。設定キー177がOFF状態になっている場合(S10-8:No)、図31のステップS10-11に進む。

【0172】

ステップS10-9において、ガラス扉50が開いているか否かを判定する。ガラス扉50が開いている場合(S10-9:Yes)、ステップS10-10に進む。ガラス扉50が閉じている場合(S10-9:No)、ステップS10-11に進む。

【0173】

ステップS10-10において、メインCPU110aは、RAMクリアスイッチ174が押されているか否かを判定する。第1特別起動操作(図26(A))が行われたならばこのステップの判定結果は「No」となり、第2特別起動操作(図27)が行われたならばこのステップの判定結果「Yes」となる。メインCPU110aは、RAMクリアスイッチ174が押されていない場合(S10-10:No)、ステップS10-30に進む。RAMクリアスイッチ174が押されている場合(S10-10:Yes)、ステップS10-40に進む。

【0174】

ステップS10-30において、メインCPU110aは、設定変更モード処理を行う。メインCPU110aは、設定変更モード処理では、モニタ178の表示、及びメインRAM110c内の大当たり抽選確率の設定情報の更新に関わる処理を行う。設定確認モード処理では、モニタ178の表示に関わる処理を行う。設定変更モード処理及び設定確認モード処理の詳細は、後述する。

【0175】

ステップS10-11において、メインCPU110aは、RAMクリアスイッチ174が押されている否かを判定する。RAMクリア起動操作(図25)が行われたならばこのステップの判定結果は「Yes」となり、通常起動操作(図24)が行われたならばこのステップの判定結果は「No」となる。メインCPU110aは、RAMクリアスイッチ174が押されている場合(S10-11:Yes)、ステップS10-17に進む。RAMクリアスイッチ174が押されていない場合(S10-11:No)、ステップS10-12に進む。

【0176】

ステップS10-12において、メインCPU110aは、電源断の発生情報が正常であるか否かを判定する。メインCPU110aは、電源断の発生情報が正常でない場合(S10-12:No)、ステップS10-17に進む。電源断の発生情報が正常である場合(S10-12:Yes)、ステップS10-13に進む。

【0177】

ステップS10-13において、メインCPU110aは、メインRAM110cの使用領域内のデータのチェックサムを計算し、次のステップS10-14に進む。ステップS10-14において、メインCPU110aは、チェックサムが正常であるか否かを判定する。より具体的には、メインCPU110aは、ステップS10-13で計算したチェックサムと、前回の断電時の電源断監視処理(S20)においてその時点のメインRAM110cの使用領域内のデータから計算してメインRAM110cに保存したチェックサムとを照合し、両者が一致すればチェックサムが正常である(バックアップが有効でデータ復旧が可能)と判定し、両者が一致しなければチェックサムが正常でない(バックアップが有効でなくデータ復旧が不可能)と判定する。メインCPU110aは、チェックサムが正常でない場合(S10-14:No)、ステップS10-17に進む。チェックサムが正常である場合(S10-14:Yes)、ステップS10-15に進む。

【0178】

ステップS10-15において、メインCPU110aは、バックアップが有効である

10

20

30

40

50

場合のメインRAM 110cの設定を行う。その後、ステップS 10 - 16に進む。ステップS 10 - 16において、メインCPU 110aは、電源復旧1指定コマンド、電源復旧2指定コマンド、電源復旧3指定コマンド、及び電源復旧4指定コマンドのうちの1つを演出制御基板120に送信する。より詳細に説明すると、メインCPU 110aは、メインRAM 110cの高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域を参照し、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされていない場合（前回の断電時の遊技状態が低確率遊技状態且つ非時短遊技状態であった場合）、電源復旧1指定コマンドを演出制御基板120に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされている場合（前回の断電時の遊技状態が低確率遊技状態且つ時短遊技状態であった場合）、電源復旧2指定コマンドを演出制御基板120に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされていない場合（前回の断電時の遊技状態が高確率遊技状態且つ非時短遊技状態であった場合）、電源復旧3指定コマンドを演出制御基板120に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされている場合（前回の断電時の遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態であった場合）、電源復旧4指定コマンドを演出制御基板120に送信する。ステップS 10 - 16の実行後、今回の初期化処理を終了する。

10

【0179】

ステップS 10 - 17において、メインCPU 110aは、メインRAM 110cの使用領域をクリアする。この使用領域のクリアによって使用領域内の所定のデータ（例えば、前回の断電時にバックアップされた各種乱数値やフラグなど）は初期化される。

20

【0180】

ステップS 10 - 17の実行後、メインCPU 110aは、バックアップが有効でない場合のメインRAM 110cの設定を行う（S 10 - 18）。その後、メインCPU 110aは、ウォッチドックタイマをクリアする（S 10 - 19）。その後、メインCPU 110aは、RAMクリア指定コマンドを演出制御基板120に送信する（S 10 - 20）。ステップS 10 - 20の実行後、今回の初期化処理を終了する。

【0181】

図32は、設定変更モード処理（図30のステップS 10 - 30）の詳細を示すフローチャートである。図32において、メインCPU 110aは、設定変更コマンドを演出制御基板120に送信する（S 10 - 31）。設定変更コマンドは、設定変更モードになったことを示すコマンドである。次に、メインCPU 110aは、メインRAM 110cの設定情報記憶領域内の設定情報を参照し、大当たり抽選確率の現在の設定を示す数をモニタ178に表示させる（S 10 - 32）。その後、ステップS 10 - 33に進む。

30

【0182】

ステップS 10 - 33において、メインCPU 110aは、遊技機1の電源断が発生したか否かを判定する。具体的には、メインCPU 110aは、電源基板170の電源部（不図示）から電源電圧が所定値以下になったことを示す断電検知信号が入力された場合は電源断が発生したと判定し、断電検知信号が入力されない場合は電源断が発生していないと判定する。電源スイッチ174をOFFにする操作（図26（B））が行われたならばこのステップの判定結果は「Yes」になる。メインCPU 110aは、電源断が発生していないと判定した場合（S 10 - 33：No）、ステップS 10 - 34に進む。電源断が発生したと判定した場合（S 10 - 33：Yes）、ステップS 10 - 37に進む。

40

【0183】

ステップS 10 - 34において、メインCPU 110aは、RAMクリアスイッチ174が押されたか否かを判定する。RAMクリアスイッチ174を押す操作（図26（B））がされたならばこのステップの判定結果は「Yes」になる。メインCPU 110aは、RAMクリアスイッチ174が押された場合（S 10 - 34：Yes）、ステップS 10 - 35に進む。RAMクリアスイッチ174が押されていない場合（S 10 - 34：No）、ステップS 10 - 33に進む。

【0184】

50

ステップ S 1 0 - 3 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c 内の設定情報記憶領域内の設定情報を次の段階の設定のものに書き換える。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、モニタ 1 7 8 の数を書き換え後の設定情報と対応する数に変更する (S 1 0 - 3 6)。その後、ステップ S 1 0 - 3 3 に戻り、以降の処理を繰り返す。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 1 0 - 3 7 において、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の記憶領域内のデータのチェックサムを作成し、作成したチェックサムをメイン RAM 1 1 0 c に保存する。ここで、このステップ S 1 0 - 3 7 においてメイン RAM 1 1 0 c に保存されたチェックサムは、次の電源投入時の初期化処理においてその時点におけるメイン RAM 1 1 0 c の使用領域内のデータから計算したチェックサムと照合され (図 3 1 のステップ S 1 0 - 1 4)、両者の一致の有無によりチェックサムが正常であるか (バックアップが有効でデータ復旧が可能か否か) が判定される。

10

【 0 1 8 6 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、電源断の発生情報を設定する (S 1 0 - 3 8)。その後、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c へのアクセスを禁止に設定する (S 1 0 - 3 9)。メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 0 - 3 9 の実行後、無限ループを行い、電源断に備える。

【 0 1 8 7 】

図 3 3 は、設定確認モード処理 (図 3 0 のステップ S 1 0 - 4 0) の詳細を示すフローチャートである。図 3 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、設定確認コマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信する (S 1 0 - 4 1)。設定確認コマンドは、設定確認モードになったことを示すコマンドである。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の設定情報記憶領域内の設定情報を参照し、大当たり抽選確率の現在の設定を示す数をモニタ 1 7 8 に表示させる (S 1 0 - 4 2)。その後、ステップ S 1 0 - 4 3 に進む。

20

【 0 1 8 8 】

ステップ S 1 0 - 4 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、遊技機 1 の電源断が発生したか否かを判定する。メイン CPU 1 1 0 a は、電源断が発生したと判定した場合 (S 1 0 - 4 3 : Y e s)、ステップ S 1 0 - 4 7 に進む。

【 0 1 8 9 】

ステップ S 1 0 - 4 7 において、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の記憶領域内のデータのチェックサムを作成し、作成したチェックサムをメイン RAM 1 1 0 c に保存する。ここで、このステップ S 1 0 - 4 7 においてメイン RAM 1 1 0 c に保存されたチェックサムは、次の電源投入時の初期化処理においてその時点におけるメイン RAM 1 1 0 c の使用領域内のデータから計算したチェックサムと照合され (図 3 1 のステップ S 1 0 - 1 4)、両者の一致の有無によりチェックサムが正常であるか (バックアップが有効でデータ復旧が可能か否か) が判定される。

30

【 0 1 9 0 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、電源断の発生情報を設定する (S 1 0 - 4 8)。その後、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c へのアクセスを禁止に設定する (S 1 0 - 4 9)。メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 0 - 4 9 の実行後、無限ループを行い、電源断に備える。

40

【 0 1 9 1 】

図 3 4 は、電源断監視処理 (図 2 9 のステップ S 2 0) の詳細を示すフローチャートである。図 3 4 において、主制御基板 1 1 0 のメイン CPU 1 1 0 a は、割込み禁止に設定する (S 2 0 - 1)。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、遊技機 1 の電源断が発生したか否かを判定する (S 2 0 - 2)。メイン CPU 1 1 0 a は、電源断が発生していないと判定した場合 (S 2 0 - 2 : Y e s)、ステップ S 2 0 - 3 に進む。電源断が発生したと判定した場合 (S 2 0 - 2 : N o)、ステップ S 2 0 - 4 に進む。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 2 0 - 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、割込み許可に設定する。メイ

50

ンCPU110aは、ステップS20-3の実行後、今回の電源断監視処理を終了する。

【0193】

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

【0194】

ステップS20-7の実行後、メインCPU110aは、メインRAM110cの記憶領域内のデータのチェックサムを作成し、作成したチェックサムをメインRAM110cに保存する(S20-8)。ここで、このステップS20-8においてメインRAM110cに保存されたチェックサムは、次の電源投入時の初期化処理においてその時点におけるメインRAM110cの使用領域内のデータから計算したチェックサムと照合され(図31のステップS10-14)、両者の一致の有無によりチェックサムが正常であるか(バックアップが有効でデータ復旧が可能か否か)が判定される。

【0195】

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

【0196】

図35は、主制御基板110のタイマ割込処理を示すフローチャートである。主制御基板110のメインCPU110aは、主制御基板110内のリセット用クロックパルス発生回路におけるリセット用クロックパルス信号の発生周期である4ミリ秒毎にタイマ割込み処理を実行する。

【0197】

図35において、メインCPU110aは、リセット用クロックパルス信号が発生すると、その時点におけるメインCPU110aのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる(S100)。次に、メインCPU110aは、時間制御処理を行う(S110)。時間制御処理は、メインRAM110c内における各種時間の計時に用いるカウンタを更新する処理である。時間制御処理では、メインCPU110aは、メインRAM110c内における特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタを1ずつ減算する。

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

次に、メインCPU110aは、入力制御処理を行う(S200)。入力制御処理では、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ12a、第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口検出スイッチ17a、第1始動口検出スイッチ14a、第2始動口

10

20

30

40

50

検出スイッチ 15 a、ゲート検出スイッチ 13 aの各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合には所定のデータをセットする。入力制御処理の手順の詳細は後述する。

【0201】

ステップ S 200 の実行後、メイン CPU 110 a は、特図特電制御処理を行う (S 300)。特図特電制御処理では、メイン CPU 110 a は、メイン RAM 110 c に設けられた特図特電処理データの値を遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、特別図柄記憶判定処理 (特図特電処理データ = 0 のときの処理)、特別図柄変動処理 (特図特電処理データ = 1 のときの処理)、特別図柄停止処理 (特図特電処理データ = 2 のときの処理)、大当たり遊技処理 (特図特電処理データ = 3 のときの処理)、及び大当たり遊技終了処理 (特図特電処理データ = 4 のときの処理) の 5 つの処理のうちの一つを選んで実行する。特図特電制御処理の手順の詳細は後述する。

10

【0202】

ステップ S 300 の実行後、メイン CPU 110 a は、普図普電制御処理を行う (S 400)。普図普電制御処理では、メイン CPU 110 a は、メイン RAM 110 c に設けられた普図普電処理データの値を遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、普通図柄記憶判定処理 (普図普電処理データ = 0 のときの処理)、普通図柄変動処理 (普図普電処理データ = 1 のときの処理)、普通図柄停止処理 (普図普電処理データ = 2 のときの処理)、及び補助遊技処理 (普図普電処理データ = 3 のときの処理) の 4 つの処理のうちの一つを選んで実行する。普図普電制御処理の手順の詳細は後述する。

20

【0203】

ステップ S 400 の実行後、メイン CPU 110 a は、払出制御処理を行う (S 500)。払出制御処理では、メイン CPU 110 a は、メイン RAM 110 c 内における一般入賞口賞球カウンタ、第 1 始動口賞球カウンタ、及び第 2 始動口賞球カウンタを参照し、各カウンタが示す個数の遊技球の払出しを指示する払出個数指定コマンドを生成し、このコマンドを払出制御基板 130 に送信する。払出制御基板 130 は、払出個数指定コマンドを受け取ると、払出装置の払出モータ 131 を制御して遊技球を払い出す。

【0204】

ステップ S 500 の実行後、メイン CPU 110 a は、データ生成処理を行う (S 600)。データ生成処理では、メイン CPU 110 a は、外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第 1 大入賞口開閉ソレノイドデータ、第 2 大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドを生成する。

30

【0205】

ステップ S 600 の実行後、メイン CPU 110 a は、エラー判定処理を行う (S 700)。エラー判定処理では、メイン CPU 110 a は、エラーの発生の有無を判定し、エラーが発生したと判定した場合に、発生したエラーの種類を示すエラーコマンドをメイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。また、メイン CPU 110 a は、発生したエラーの解消の有無を判定し、エラーが解消したと判定した場合に、解消したエラーを示すエラー解消コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

40

【0206】

ステップ S 700 の実行後、メイン CPU 110 a は、出力制御処理を行う (S 800)。出力制御処理では、メイン CPU 110 a は、ステップ S 600 のデータ生成処理で作成した外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第 1 大入賞口開閉ソレノイドデータ、第 2 大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。また、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21、及び普通図柄表示装置 22 の各 LED を点灯させるために、上記ステップ S 600 のデータ生成処理で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。さらに、メイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板 120 に送信するコマンド送信処理も行う。

50

【0207】

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

【0208】

図36は、入力制御処理の詳細を示すフローチャートである。図36において、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う(S210)。一般入賞口検出スイッチ入力処理では、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ12aからの検出信号の入力があったか否かを判定する。検出信号の入力がない場合はそのままステップS220に進む。検出信号の入力があった場合は、メインRAM110c内の一般入賞口賞球カウンタに所定個数(例えば、10個)を加算して更新する。

10

【0209】

ステップS210の実行後、メインCPU110aは、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う(S220)。大入賞口検出スイッチ入力処理では、メインCPU110aは、第1大入賞口検出スイッチ16a又は第2大入賞口検出スイッチ17aからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインCPU110aは、第1大入賞口検出スイッチ16a及び第2大入賞口検出スイッチ17aのいずれからも検出信号の入力がなかった場合はそのままステップS230に進む。第1大入賞口検出スイッチ16a又は第2大入賞口検出スイッチ17aからの検出信号の入力があった場合、メインRAM110c内の大入賞口用賞球カウンタに所定個数(例えば、15個)を加算して更新し、メインRAM110c内の大入賞口入球数(C)記憶領域の大入賞口入球数(C)を+1して更新する。

20

【0210】

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

30

【0211】

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

40

【0212】

次に、メインCPU110aは、ゲート検出スイッチ入力処理を行う(S250)。ゲート検出スイッチ入力処理では、メインCPU110aは、ゲート検出スイッチ13aからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインCPU110aは、ゲート検出スイッチ13aからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま今回の入力制御処理を終了す

50

る。ゲート検出スイッチ13aからの検出信号の入力があった場合、メインCPU110aは、ゲート通過指定コマンドを生成し、生成したゲート通過指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。また、この場合、メインCPU110aは、普通図柄保留数(G)を計数する普通図柄保留数カウンタのカウント値(G)が4未満であるか否かを判定する。そして、普通図柄保留数カウンタのカウント値(G)が4未満である場合は、カウント値(G)を+1して更新すると共に、普通図柄乱数値を取得し、取得した普通図柄乱数値を普通図柄保留記憶領域に記憶する。

【0213】

図37は、第1始動口検出スイッチ入力処理の詳細を示すフローチャートである。図37において、メインCPU110aは、第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号の入力があった場合(S230-1:Yes)、ステップS230-2に進む。第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号の入力がなかった場合(S230-1:No)、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

10

【0214】

ステップS230-2において、メインCPU110aは、始動口賞球カウンタに所定個数(例えば、3個)を加算して更新する(S230-2)。その後、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)を計数する第1特別図柄保留数カウンタのカウント値(U1)が4未満であるか否かを判定する(S230-3)。

【0215】

メインCPU110aは、第1特別図柄保留数カウンタのカウント値(U1)が4未満でない場合(S230-3:No)、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。また、第1特別図柄保留数カウンタのカウント値(U1)が4未満である場合(S230-3:Yes)、カウント値(U1)を+1して更新する(S230-4)。

20

【0216】

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

【0217】

図38(a)は、特別図柄保留記憶領域を示す図である。図38(a)に示すように、特別図柄保留記憶領域は、当該変動と対応する第0記憶部、第1特別図柄の保留と対応する第1特別図柄保留記憶領域、及び第2特別図柄の保留と対応する第2特別図柄保留記憶領域を有している。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の各々は、第1保留と対応する第1記憶部、第2保留と対応する第2記憶部、第3保留と対応する第3記憶部、及び第4保留と対応する第4記憶部を有している。図38(b)に示すように、特別図柄保留記憶部内の各記憶部は、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値のセットを記憶し得るようになっている。

30

【0218】

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

40

【0219】

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

【0220】

ステップS230-7の実行後、メインCPU110aは、事前判定処理を行う(S230-8)。この事前判定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの事前判定テーブルを参照し、本ステップS230-8の実行時点(始動条件の成立時)における高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無と

50

、ステップ S 2 3 0 - 5 ~ S 2 3 0 - 7 において第 1 特別図柄保留記憶領域の記憶部に記憶した大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値との組み合わせに基づいて、今回の第 1 特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の入賞情報を決定する。

【 0 2 2 1 】

図 3 9 は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。事前判定テーブルには、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、遊技状態（時短遊技状態又は非時短遊技状態）、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、入賞情報、及び始動入賞指定コマンドの組が、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における第 1 特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第 2 特別図柄表示装置 2 1 における第 2 特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

10

【 0 2 2 2 】

図 3 7 において、ステップ S 2 3 0 - 8 の実行後、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 8 の事前判定処理において決定した入賞情報と対応する始動入賞指定コマンドを生成し、この始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（S 2 3 0 - 9）。その後、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 特別図柄保留数カウンタのカウント値（U 1）を参照し、第 1 特別図柄保留数（U 1）を示す特別図柄保留数指定コマンドを生成し、この特別図柄保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（S 2 3 0 - 1 0）。

20

【 0 2 2 3 】

演出用伝送データ格納領域にセットされた始動入賞指定コマンドや特別図柄保留数指定コマンドは、タイマ割込処理の出力制御処理（S 7 0 0）において演出制御基板 1 2 0 に送信される。演出制御基板 1 2 0 は、始動入賞指定コマンドの記述内容に基づいて、今回の第 1 特別図柄の始動条件の成立に基づく特別図柄の変動に先立つ演出の内容を決定し、決定した演出の内容を指定するコマンドを画像制御基板 1 5 0 やランプ制御基板 1 4 0 に送信する。

【 0 2 2 4 】

ここで、第 2 始動口検出スイッチ入力処理（S 2 4 0）の手順は、ステップ S 2 3 0 - 3 及び S 2 3 0 - 4 における保留数の参照先が第 2 特別図柄保留数カウンタとなる点、ステップ S 2 3 0 - 5 ~ S 2 3 0 - 7 における乱数値の記憶先が第 2 特別図柄保留記憶領域となる点、ステップ S 2 3 0 - 8 における乱数値の参照先が第 2 特別図柄保留記憶領域となる点、及びステップ S 2 3 0 - 1 0 における保留数の参照先が第 2 特別図柄保留数カウンタとなる点を除いて第 1 始動口検出スイッチ入力処理（S 2 3 0）のそれと同じである。

30

【 0 2 2 5 】

図 4 0 は、特図特電制御処理の詳細を示すフローチャートである。図 4 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、特図特電処理データをロードする（S 3 0 1）。続くステップ S 3 0 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ = 0 であれば特別図柄記憶判定処理（ステップ S 3 1 0）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）に処理を移す。

40

【 0 2 2 6 】

図 4 1 は、特別図柄記憶判定処理の詳細を示すフローチャートである。図 4 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（S 3 1 0 - 1）。より具体的に説明すると、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c 内の特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが 0 でなければ特別図柄の変動表示中であると判定し、特別図柄時間カウンタが 0 であれば特別図柄の変動表示中でないと判

50

定する。メインCPU110aは、特別図柄の変動表示中である場合(S310-1:Yes)、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。また、特別図柄の変動表示中でない場合(S310-1:No)、ステップS310-2に進む。

【0227】

ステップS310-2において、メインCPU110aは、メインRAM110cの第2特別図柄保留数カウンタのカウント値(U2)を参照し、第2特別図柄保留数(U2)が1以上であるかを判定する。メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)が1以上である場合(S310-2:Yes)、第2特別図柄保留数カウンタのカウント値(U2)を-1して更新する(S310-3)。ここで、遊技機1は、第2特別図柄の変動の保留を第1の特別図柄の変動の保留よりも優先して消化する機種である。こういった機種の遊技機では、時短遊技状態の間は、第1特別図柄の始動条件が成立してもその事前判定を行わないようになっている。

10

【0228】

メインCPU110aは、第2特別図柄保留数カウンタのカウント値(U2)が1以上でない場合(S310-2:No)、第1特別図柄保留数カウンタのカウント値(U1)を参照し、第1特別図柄保留数(U1)が1以上であるかを判定する(S310-4)。

【0229】

メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)が1以上でない場合(S310-4:No)、客待ち設定処理を行う(S310-5)。客待ち設定処理では、メインCPU110aは、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する。メインCPU110aは、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされていない場合、客待ち指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグをセットする。

20

【0230】

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

30

【0231】

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

【0232】

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

40

【0233】

ステップS310-7の実行後、メインCPU110aは、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認し、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされている場合はそれをクリアする(S310-8)。

【0234】

50

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

【0235】

ステップS310-9の実行後、メインCPU110aは、大当たり判定処理を行う(S311)。この大当たり判定処理では、メインCPU110aは、今回の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果(大当たり又はハズレ)を決定し、大当たりである場合には大当たりの種類を決定し、決定した大当たりの種類と対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。ハズレである場合は、ハズレ用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。

10

【0236】

より詳細に説明すると、メインCPU110aは、この大当たり判定処理では、図42(大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート)に示すように、今回の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たり及びハズレのいずれであるかを判定する(S311-1)。具体的には、メインCPU110aは、メインROM110b内における現在の設定と対応する大当たり抽選判定テーブルを参照し、本ステップS311-1の実行時点における高確率遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無とステップS310-7で第0記憶部に記憶した大当たり乱数値との組み合わせに基づいて、抽選結果を決定する。

20

【0237】

図43(a)は、このステップS311-1で参照される大当たり抽選判定テーブルを示す図である。図43(a)に示すように、大当たり抽選判定テーブルには、設定1のテーブルと、設定2のテーブルと、設定3のテーブルと、設定4のテーブルと、設定5のテーブルと、設定6のテーブルとがある。設定1~6の大当たり抽選判定テーブルには、大当たり乱数値と大当たり抽選の抽選結果(大当たり又はハズレ)の組が、低確率遊技状態のときに参照するものと高確率遊技状態のときに参照するものとに分けて記憶されている。

【0238】

設定1の大当たり抽選判定テーブルでは、低確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は0~598であり、0~598のうち大当たりになるのは2個の値(「7」と「8」)である。また、設定1の大当たり抽選判定テーブルでは、高確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は0~598であり、0~598のうち大当たりになるのは20個の値(「7」~「26」)である。

30

【0239】

設定2の大当たり抽選判定テーブルでは、低確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は0~578であり、0~578のうち大当たりになるのは2個の値(「7」と「8」)である。また、設定2の大当たり抽選判定テーブルでは、高確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は設定1と共通の0~598であり、0~598のうち大当たりになるのは20個の値(「7」~「26」)である。

40

【0240】

設定3の大当たり抽選判定テーブルでは、低確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は0~548であり、0~548のうち大当たりになるのは2個の値(「7」と「8」)である。また、設定3の大当たり抽選判定テーブルでは、高確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は設定1と共通の0~598であり、0~598のうち大当たりになるのは20個の値(「7」~「26」)である。

【0241】

設定4の大当たり抽選判定テーブルでは、低確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は0~528であり、0~528のうち大当たりになるのは2個の値(「7」と「8」)である。また、設定4の大当たり抽選判定テーブルでは、高確率遊技状態における

50

大当たり乱数値の乱数範囲は設定1と共通の0～598であり、0～598のうち大当たりになるのは20個の値（「7」～「26」）である。

【0242】

設定5の大当たり抽選判定テーブルでは、低確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は0～508であり、0～508のうち大当たりになるのは2個の値（「7」と「8」）である。また、設定5の大当たり抽選判定テーブルでは、高確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は設定1と共通の0～598であり、0～598のうち大当たりになるのは20個の値（「7」～「26」）である。

【0243】

設定6の大当たり抽選判定テーブルでは、低確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は0～488であり、0～488のうち大当たりになるのは2個の値（「7」と「8」）である。また、設定6の大当たり抽選判定テーブルでは、高確率遊技状態における大当たり乱数値の乱数範囲は設定1と共通の0～598であり、0～598のうち大当たりになるのは20個の値（「7」～「26」）である。

10

【0244】

このように、遊技機1では、大当たり乱数値の乱数範囲を設定により変更し、0～598、0～578、0～548、0～528、0～508、0～488である。よって、低確率遊技状態のときの大当たり確率は、 $1/599$ （ $=1/299.5$ ）、 $1/579$ （ $=1/289.5$ ）、 $1/549$ （ $=1/274.5$ ）、 $1/529$ （ $=1/264.5$ ）、 $1/509$ （ $=1/254.5$ ）、 $1/489$ （ $=1/244.5$ ）のいずれかである。一方、高確率遊技状態のときの乱数範囲を設定によって変更せず、大当たりの当選確率は設定によらず、 $20/599$ （ $=1/29.9$ ）である。低確率のときの乱数範囲を大きな数値（たとえば65536）で固定し、大当たり乱数値の個数を設定によって変更することで、低確率遊技状態のときの大当たり当選確率を変更することも可能である。この場合も、高確率遊技状態における大当たり乱数値の個数を固定にすることで、高確率遊技状態における大当たりの当選確率を固定とすることがのぞましい。設定によって高確率遊技状態の当選確率まで変化させると遊技者にどの設定となっているかが看破されやすくなるため、それを防止する効果がある。

20

【0245】

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

30

【0246】

ステップS311-2において、メインCPU110aは、大当たり図柄決定処理を行う。この大当たり図柄決定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの大当たり用図柄決定テーブルを参照し、ステップS310-8で第0記憶部に記憶した特別図柄乱数値に基づいて、当該変動の停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データをメインRAM110c内の停止図柄データ記憶領域に記憶する。ここで、停止図柄データは、変動を経て停止表示される特別図柄の種類と対応する2桁の数（「00」～「07」）を示すものである。

40

【0247】

図44(a)は、大当たり用図柄決定テーブルを示す図である。大当たり用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（大当たりの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、第1特別図柄表示装置20における第1特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第2特別図柄表示装置21における第2特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【0248】

図柄指定コマンドは、変動を経て停止表示される特別図柄の種類を演出制御基板120に通知するためのコマンドである。

【0249】

50

本ステップ S 3 1 1 - 2 において停止図柄データ記憶領域に記憶される停止図柄データは、特別図柄停止処理における大当たり図柄の判定時、大当たり遊技処理における大入賞口の作動態様の決定時、大当たり遊技終了処理における遊技状態の決定時に参照される。詳しくは、後述する。

【 0 2 5 0 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 2 で決定した停止図柄データと対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする (S 3 1 1 - 3) 。

【 0 2 5 1 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点 (大当たり抽選時) の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファに記憶する (S 3 1 1 - 4) 。具体的には、メイン CPU 1 1 0 a は、高確率遊技フラグと時短遊技フラグの両方がセットされていない場合、「 0 0 H 」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされていない場合、「 0 1 H 」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされている場合、「 0 2 H 」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグと時短遊技フラグの両方がセットされている場合、「 0 3 H 」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。

10

20

【 0 2 5 2 】

ステップ S 3 1 1 - 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、ハズレ図柄決定処理を行う。ハズレ図柄決定処理では、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン ROM 1 1 0 b のハズレ用図柄決定テーブルを参照してハズレの停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データを停止図柄データ記憶領域に記憶する。

【 0 2 5 3 】

図 4 4 (b) は、ハズレ用図柄決定テーブルを示す図である。ハズレ用図柄決定テーブルには、特別図柄の種類、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における第 1 特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第 2 特別図柄表示装置 2 1 における第 2 特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

30

【 0 2 5 4 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 - 5 で決定した停止図柄データと対応するハズレ用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする (S 3 1 1 - 6) 。

【 0 2 5 5 】

図 4 1 の説明に戻る。大当たり判定処理 (S 3 1 1) の実行後、メイン CPU 1 1 0 a は、変動パターン決定処理を行う (S 3 1 2) 。変動パターン決定処理では、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン ROM 1 1 0 b の変動パターン決定テーブルを参照し、ステップ S 3 1 1 - 1 における大当たり抽選の抽選結果 (大当たり又はハズレ) 、本ステップ S 3 1 2 の実行時点における時短遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無、ステップ S 3 1 0 - 3 又はステップ S 3 1 0 - 6 における更新後の保留数 (U 2) 又は (U 1) 、ステップ S 3 1 0 - 7 で第 0 記憶部に記憶した大当たり乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値の組み合わせに基づいて、当該変動の変動パターンを決定する。

40

【 0 2 5 6 】

変動パターン決定テーブルには、第 1 特別図柄の変動時に参照するものと第 2 特別図柄の変動時に参照するものの 2 種類がある。図 4 5 は、第 1 特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブルを示す図である。図 4 6 は、第 2 特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブルを示す図である。

【 0 2 5 7 】

50

ここで、遊技機 1 は、第 1 特別起動操作（図 2 6（A））によって、低確率遊技状態における大当たり抽選の当選確率の設定を変更できるようになっているが、第 1 特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブル、及び、第 2 特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブルは共通である。設定別に参照する変動パターン決定テーブルを別とした場合であっても、変動パターンの選択率の違いによって遊技者にどの設定となっているかが看破されるのを防止するため、選択率を共通としておくのがのぞましい。

【0258】

これにより、設定によらず、大当たり変動時の各リーチ 発展演出の選択率が固定され、はずれ変動時の各リーチ 発展演出の選択率も固定される。よって、設定ごとに共通の変動パターン選択率となっているため、当選確率の設定が遊技者にとって有利であるほど、リーチ 発展演出の総合的な出現率を高くすることができる。また、当選確率の設定が遊技者にとって有利であるほど、リーチ 発展演出の総合的な信頼度を高くすることができる。

10

【0259】

ただし、高確率の当選確率は、設定ごとに共通としており、第 1 特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブル、および、第 2 特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブルも共通であることから、高確率時は、当選確率の設定によって、各リーチ 発展演出の出現率や信頼度が変わることがないため、遊技者にどの設定となっているかが看破され難い。

20

【0260】

特別図柄の変動パターン決定テーブルには、特別図柄の種類（大当たりの種類）、遊技状態（時短遊技状態又は非時短遊技状態）、保留数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、特別図柄の変動パターンの種類、変動時間、及び変動開始コマンドの組が記憶されている。変動開始コマンドは、変動パターンの種類を演出制御基板 120 に通知するためのコマンドである。

【0261】

特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、大当たりの抽選の結果が大当たりである場合は、変動時間の長い変動パターンが選択され易くなっている。これとは逆に、特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、大当たり抽選の結果がハズレである場合は、変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。

30

【0262】

例えば、図 4 5 に示す第 1 特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける特別図柄 1（16R 確変当たり）と対応する変動パターンの選択肢は、変動パターン 11、12、13、14、15、16、及び 17 の 7 種類である。

【0263】

変動パターン 11、12、13、14、15、及び 16 は、リーチ成立から発展演出に進むものである。変動パターン 11 の変動時間は T1（例えば、 $T1 = 18000 \text{ ms}$ ）である。変動パターン 12 の変動時間は T2（例えば、 $T2 = 20000 \text{ ms}$ ）である。変動パターン 13 の変動時間は T3（例えば、 $T3 = 22000 \text{ ms}$ ）である。変動パターン 14 の変動時間は T4（例えば、 $T4 = 40000 \text{ ms}$ ）である。変動パターン 15 の変動時間は T5（例えば、 $T5 = 42000 \text{ ms}$ ）である。変動パターン 16 の変動時間は T6（例えば、 $T6 = 60000 \text{ ms}$ ）である。変動パターン 17 は、リーチ成立から全回転リーチ演出に進むものである。変動パターン 17 の変動時間は T7（ $T7 = 62000 \text{ ms}$ ）である。変動時間 T1、T2、T3、T4、T5、T6、及び T7 の大小関係は、 $T1 < T2 < T3 < T4 < T5 < T6 < T7$ である。変動パターン 11、12、13、14、15、16、及び 17 のうち変動パターン 17 を除いた 6 種類の選択率の大小関係は、変動パターン 11 < 変動パターン 12 < 変動パターン 13 < 変動パターン 14 < 変動パターン 15 < 変動パターン 16 となっている。

40

【0264】

また、図 4 5 に示す第 1 特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける、特別図柄 0（

50

ハズレ)、非時短遊技状態、保留数0~2、リーチあり(リーチ判定用乱数値が「70~99」)の組み合わせと対応する変動パターンの選択肢は、変動パターン9、1、2、3、4、5、及び6の7種類である。変動パターン9は、リーチ成立から発展演出に進まずにハズレになるもの(ノーマルリーチハズレ)である。変動パターン9の変動時間はT9(例えば、T9=6000ms)である。変動パターン9、1、2、3、4、5、及び6の選択率の大小関係は、変動パターン9>変動パターン1>変動パターン2>変動パターン3>変動パターン4>変動パターン5>変動パターン6となっている。

【0265】

また、特別図柄の変動パターン決定テーブルと、先に示した事前判定テーブル(図39)とを比較すると、事前判定テーブルでは、第1特別図柄の変動の保留数(U1)や第2特別図柄の変動の保留数(U2)を参照しなくともテーブル内の該当のデータを探索し得るようになっている。これに対し、変動パターン決定テーブルでは、大当たり抽選の抽選結果がハズレである場合は、第1特別図柄の変動の保留数(U1)や第2特別図柄の変動の保留数(U2)を参照しない限りテーブル内の該当のデータを探索し得ないようになっている。このため、事前判定テーブルでは、リーチ演出後の発展先の演出の種類を判別はできるものの、「通常変動」と「短縮変動」の判別はできないようになっている。

10

【0266】

図41において、メインCPU110aは、ステップS312において決定した変動パターンに対応する変動開始コマンドを生成し、この変動開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする(S313)。

20

【0267】

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

【0268】

次に、メインCPU110aは、特別図柄の変動表示を開始するための処理を行う(S315)。具体的に説明すると、メインCPU110aは、第1特別図柄表示装置20又は第2特別図柄表示装置21に特別図柄の変動表示(LEDの点滅)を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。所定の処理領域に変動表示データがセットされると、上記ステップS600でLEDの点灯又は消灯のデータが作成され、作成されたデータがステップS700において出力されることで、第1特別図柄表示装置20又は第2特別図柄表示装置21の変動表示が行われる。

30

【0269】

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

【0270】

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

40

【0271】

図47は、特別図柄変動処理の詳細を示すフローチャートである。図47において、メインCPU110aは、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する(S320-1)。具体的には、メインCPU110aは、ステップS316でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが0であれば特別図柄の変動時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが0でなければ特別図柄の変動時間が未だ経過していないと判定する。メインCPU110aは、特別図柄の変動時間が経過したと判定した場合(S320-1:Yes)、ステップS320-2に進む。また、特別図柄の変動時間が経過していないと判定した場合(S320-1:No)、今回の特別図柄変動処理を終了し

50

、次のサブルーチンを実行する。

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

次に、メインCPU110aは、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間(0.5秒=125カウンタ)をセットする(S320-4)。特別図柄時間カウンタは上記ステップS110において4ミリ秒毎に減算処理されていく。

【0275】

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

【0276】

図48は、特別図柄停止処理の詳細を示すフローチャートである。図48において、メインCPU110aは、特別図柄の停止時間が経過したか否かを判定する(S330-1)。具体的には、メインCPU110aは、ステップS320-4でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが0であれば特別図柄の停止時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが0でなければ特別図柄の停止時間が未だ経過していないと判定する。メインCPU110aは、特別図柄の停止時間が経過したと判定した場合(S330-1:Yes)、ステップS330-2に進む。また、特別図柄の停止時間が経過していないと判定した場合(S330-1:No)、今回の特別図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【0277】

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

【0278】

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

10

20

30

40

50

S 3 3 0 - 4 に進む。高確率遊技回数 (X) が 0 でない場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしたままステップ S 3 3 0 - 4 に進む。

【 0 2 7 9 】

ステップ S 3 3 0 - 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、求めた遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【 0 2 8 0 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものであるかハズレのものであるかを判定する (S 3 3 0 - 5)。停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データがハズレのものである場合 (S 3 3 0 - 5 : N o)、メイン CPU 1 1 0 a は、特図特電処理データに 0 をセットし (S 3 3 0 - 6)、今回の特別図柄停止処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップ S 3 0 2 において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【 0 2 8 1 】

停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものである場合 (S 3 3 0 - 5 : Y e s)、メイン CPU 1 1 0 a は、特図特電処理データに 3 をセットする (S 3 3 0 - 1 0)。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、その時点における遊技状態、高確率遊技回数 (X)、及び時短回数 (J) をリセットする (S 3 3 0 - 1 1)。具体的に説明すると、メイン CPU 1 1 0 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は、高確率遊技フラグ記憶領域及び高確率遊技回数 (X) 記憶領域のデータをクリアする。また、メイン CPU 1 1 0 a は、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされている場合は、時短遊技フラグ記憶領域及び時短回数 (J) 記憶領域のデータをクリアする。

【 0 2 8 2 】

ステップ S 3 3 0 - 1 1 の実行後、メイン CPU 1 1 0 a は、大当たり開始準備設定処理を行う (S 3 3 0 - 1 2)。大当たり開始準備設定処理では、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン ROM 1 1 0 b の特別遊技制御テーブルを参照し、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データに基づいて、16R 当たり用大入賞口開閉制御テーブル、8R 当たり用大入賞口開閉制御テーブル、及び 2R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルのうち参照先とするものを決定する。

【 0 2 8 3 】

図 4 9 は、特別遊技制御テーブルを示す図である。図 5 0 (a) は、16R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。図 5 0 (b) は、8R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。図 5 0 (c) は、2R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。

【 0 2 8 4 】

特別遊技制御テーブルには、停止図柄データ、オープニング時間、参照先の大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号、及びエンディング時間の組が、大当たりの種類毎に記憶されている。ここで、16R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は 0 1 であり、8R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は 0 2 であり、2R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は 0 3 である。

【 0 2 8 5 】

16R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルには、16R 当たりの第 1 ラウンド ~ 第 1 6 ラウンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。8R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルには、8R 当たりの第 1 ラウンド ~ 第 8 ラウンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。2R 当たり用大入賞口開閉制御テーブルには、2R 当たりの第 1 ラウンド ~ 第 2 ラウンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。

。

10

20

30

40

50

【0286】

メインCPU110aは、ステップS330-12において決定した大入賞口開閉制御テーブルに基づいて、大当たりの種類を判定し、大当たりの種類に応じたオープニング指定コマンドを生成し、こ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(S330-13)。

【0287】

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

10

【0288】

図51は、大当たり遊技処理の詳細を示すフローチャートである。図51において、メインCPU110aは、現在オープニング中であるか否かを判定する(S340-1)。具体的には、メインCPU110aは、ラウンド数(R)記憶領域内のラウンド数(R)を参照し、ラウンド数(R)が0であればオープニング中であると判定し、ラウンド数(R)が0でなければオープニング中でないと判定する。メインCPU110aは、オープニング中である場合(S340-1:Yes)、ステップS340-2に進む。また、オープニング中でない場合(S340-1:No)、ステップS340-6に進む。

【0289】

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

20

【0290】

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

30

【0291】

ステップS340-3の実行後、メインCPU110aは、大入賞口開放処理を行う(S340-4)。この大入賞口開放処理では、第1大入賞口開閉扉16b又は第2大入賞口開閉扉17bを開放するために、第1大入賞口開閉ソレノイド16c又は第2大入賞口開閉ソレノイド17cを通電させる通電データをセットする。また、メインCPU110aは、ステップS330-12で決定した大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド数(R)における第1大入賞口16又は第2大入賞口17の開放時間を求め、この開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

40

【0292】

ステップS340-4の実行後、メインCPU110aは、ラウンド開始コマンド送信判定処理を行う(S340-5)。ラウンド開始コマンド送信判定処理では、メインCPU110aは、ラウンド数(R)記憶領域内のラウンド数(R)に応じたラウンド開始コマンドを生成し、このラウンド開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0293】

50

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

【0294】

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

10

【0295】

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

20

【0296】

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

30

【0297】

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

40

【0298】

ステップS340-10の実行後、メインCPU110aは、1回のラウンド遊技が終了したか否かを判定する(S340-11)。具体的には、メインCPU110aは、大入賞口入球数(C)記憶領域内の大入賞口入球数(C)が規定個数(9個)に達した場合に、1回のラウンド遊技が終了したと判定する。また、メインCPU110aは、大入賞口入球数(C)記憶領域内の大入賞口入球数(C)が規定個数(9個)に達していない場合に、1回のラウンド遊技が終了していないと判定する。メインCPU110aは、1回のラウンド遊技が終了したと判定した場合(S340-11:Yes)、ステップS340-12に進む。また、1回のラウンド遊技が終了していないと判定した場合(S340-11:No)、今回の大当たり遊技処理を終了する。

50

【0299】

ステップS340-12において、メインCPU110aは、ラウンドデータ初期化処理を行う。ラウンドデータ初期化処理では、メインCPU110aは、大入賞口入球数(C)記憶領域内の大入賞口入球数(C)をリセットして0にする。

【0300】

ステップS340-12の実行後、メインCPU110aは、ラウンド数(R)記憶領域内のラウンド数(R)が最大値(具体的には、ステップS330-12において決定した大入賞口開閉制御テーブルの最終ラウンドの数)になったか否かを判定する(S340-13)。

【0301】

ラウンド数(R)が最大値になっていないと判定した場合(S340-13:No)、メインCPU110aは、ラウンド数(R)記憶領域内のラウンド数(R)を+1して更新し(S340-14)、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0302】

ラウンド数(R)が最大値になったと判定した場合(S340-13:Yes)、メインCPU110aは、ラウンド数(R)記憶領域内のラウンド数(R)をリセットして0にする(S340-15)。

【0303】

ステップS340-15の実行後、メインCPU110aは、上記ステップS330-12で決定した大入賞口開閉制御テーブルに基づいて、大当たりの種類を判定し、大当たりの種類に応じたエンディング指定コマンドを生成し、このエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする(S340-16)。

【0304】

ステップS340-16の実行後、メインCPU110aは、大当たりの種類に応じた終了インターバル時間(例えば、2秒)を決定し、この終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする(S340-17)。

【0305】

メインCPU110aは、ステップS340-17の実行後、又は、ステップS340-6においてエンディング中であると判定した場合(S340-6:Yes)、終了インターバル時間が経過したか否かを判定する(S340-18)。具体的には、メインCPU110aは、ステップS340-17でセットした特別遊技タイマカウンタを参照し、特別遊技タイマカウンタが0であれば終了インターバル時間が経過したと判定し、特別遊技タイマカウンタが0でなければ終了インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインCPU110aは、終了インターバル時間が未だ経過していないと判定した場合(S340-18:No)、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0306】

メインCPU110aは、終了インターバル時間が経過したと判定した場合(S340-18:Yes)、特図特電処理データに4をセットし(S340-19)、今回の大当たり遊技処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップS302において大当たり遊技終了処理に処理が移り、大当たり遊技終了処理が行われる。

【0307】

図52は、大当たり遊技終了処理の詳細を示すフローチャートである。図52において、メインCPU110aは、ステップS311-2で停止図柄データ記憶領域にセットした停止図柄データ及びステップS311-4で遊技状態バッファにセットした遊技情報をロードする(S350-1)。

【0308】

ステップS350-1の実行後、メインCPU110aは、高確率遊技フラグ設定処理を行う(S350-2)。高確率遊技フラグ設定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップS350-1においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時の高確率遊技

10

20

30

40

50

フラグのセットの要否を決定する。

【0309】

図53は、特別遊技終了時設定テーブルを示す図である。特別遊技終了時設定テーブルには、停止図柄データ、遊技状態パuffアの記憶内容を示すデータ、時短遊技状態の要否を示すデータ、時短遊技回数を示すデータ、高確率遊技状態の要否を示すデータ、及び高確率遊技回数を示すデータの組が記憶されている。

【0310】

具体的には、ステップS350-1では、ステップS350-1においてロードした停止図柄データが「01~02、04~06」である場合は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットし、それ以外の「03、07」である場合は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしない。

10

【0311】

ステップS350-2の実行後、メインCPU110aは、高確率遊技回数設定処理を行う(S350-3)。高確率遊技状態設定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップS350-1においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時に遊技回数(X)記憶領域に記憶する残り変動回数(X)を決定する。

【0312】

具体的には、ステップS350-2では、ステップS350-1においてロードした停止図柄データが「01~02、04~06」である場合は、遊技回数(X)記憶領域に10000回をセットし、それ以外の「03、07」である場合は、遊技回数(X)記憶領域に0回をセットする。

20

【0313】

ステップS350-3の実行後、メインCPU110aは、時短遊技フラグ設定処理を行う(S350-4)。時短遊技フラグ設定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップS350-1においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時の時短遊技フラグのセットの要否を決定する。

【0314】

具体的には、ステップS350-3では、ステップS350-1においてロードした停止図柄データが「01~07」である場合は、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットする。

30

【0315】

ステップS350-4の実行後、メインCPU110aは、時短回数設定処理を行う(S350-5)。時短回数設定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップS350-1においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時に遊技回数(J)記憶領域に記憶する残り変動回数(J)を決定する。

【0316】

具体的には、本ステップS350-4では、ステップS350-1においてロードした停止図柄データが「01~02、04~06」である場合は、遊技回数(J)記憶領域に10000回をセットし、それ以外の「03、07」である場合は、遊技回数(J)記憶領域に100回をセットする。

40

【0317】

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

【0318】

ステップS350-6の実行後、メインCPU110aは、特図特電処理データに0を

50

セットし (S 3 5 0 - 7)、大当たり遊技終了処理を終了する。この後の特図特電制御処理では、ステップ S 3 0 2 において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【 0 3 1 9 】

図 5 4 は、普図普電制御処理の詳細を示すフローチャートである。図 5 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、普図普電処理データをロードする (S 4 0 1)。続くステップ S 4 0 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ = 0 であれば普通図柄記憶判定処理に処理を移し、普図普電処理データ = 1 であれば普通図柄変動処理に処理を移し、普図普電処理データ = 2 であれば普通図柄停止処理に処理を移し、普図普電処理データ = 3 であれば補助遊技処理に処理を移す。

10

【 0 3 2 0 】

普通図柄記憶判定処理、普通図柄変動処理、普通図柄停止処理、及び補助遊技処理の概要は次の通りである。普通図柄記憶判定処理 (普図普電処理データ = 0 の処理) では、メイン CPU 1 1 0 a は、普通図柄保留数カウンタのカウント値 (G) が 1 以上であるか否かを判定する。普通図柄保留数カウンタのカウント値 (G) が 0 である場合は今回の普通図柄記憶判定処理を終了する。普通図柄保留数カウンタのカウント値 (G) が 1 以上である場合は、普通図柄保留数カウンタのカウント値 (G) を - 1 して更新した後、普通図柄保留記憶領域内の第 2 ~ 第 4 記憶部内のデータを 1 つ前の記憶部にシフトさせ、第 1 記憶部内のデータを第 0 記憶部に書き込む。このとき、既に普通図柄保留記憶領域の第 0 記憶部に書き込まれていた普通図柄乱数値は消去されることとなる。その後、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン ROM 1 1 0 b の普通図柄抽選判定テーブルを参照し、時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無と普通図柄保留記憶領域の第 0 記憶部内の普通図柄乱数値との組み合わせに基づいて、普通図柄抽選の抽選結果 (当たり又はハズレ) を決定し、この抽選結果に応じた普通図柄変動時間 (非時短遊技状態であれば 2 9 秒、時短遊技状態であれば 0 . 2 秒) を決定する。

20

【 0 3 2 1 】

図 4 3 (b) は、普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。普通図柄抽選判定テーブルは、主制御基板 1 1 0 のメイン ROM 1 1 0 b に格納されている。普通図柄抽選判定テーブルには、普通図柄乱数値と普通図柄抽選の抽選結果 (当たり又はハズレ) の組が、非時短遊技状態のときに参照するものと時短遊技状態のときに参照するものとに分けて記憶されている。

30

【 0 3 2 2 】

この普通図柄抽選判定テーブルにおける非時短遊技状態で当たりになる普通図柄判定用乱数値の個数と時短遊技状態で当たりになる普通図柄判定用乱数値の個数を比較すると、非時短遊技状態における当たりの普通図柄判定用乱数値は 1 個 (0) のみとなっているのに対し、時短遊技状態における当たりの普通図柄判定用乱数値は 6 5 5 3 5 個 (0 ~ 6 5 5 3 4) となっている。普通図柄判定用乱数値の乱数範囲は 0 ~ 6 5 5 3 5 である。よって、非時短遊技状態のときの当たりの当選確率は、 $1 / 6 5 5 3 6$ であり、時短遊技状態のときの当たりの当選確率は $6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6 = 1 / 1 . 0 0 0 0 2$ である。

40

【 0 3 2 3 】

普通図柄抽選の抽選結果の決定後、メイン CPU 1 1 0 a は、この普通図柄変動時間を普通図柄時間カウンタにセットすると共に普通図柄表示装置 2 2 の普通図柄の変動を開始させ、普図普電処理データに 1 をセットする。

【 0 3 2 4 】

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

50

時間カウンタにセットし、普図普電処理データに2をセットする。

【0325】

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

【0326】

補助遊技処理（普図普電処理データ=3のときの処理）では、メインCPU110aは、第2始動口15の開放時間（非時短遊技状態であれば0.2秒、時短遊技状態であれば3.5秒）を決定し、この開放時間に亘って第2始動口15を開放状態にし、その後第2始動口15を閉鎖状態にし、普図普電処理データに0をセットする。

【0327】

図55は、遊技機1の演出制御基板120のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、起動操作（通常起動操作、RAMクリア起動操作、第1特別起動操作、又は、第2特別起動操作）により電源基板170から演出制御基板120のサブCPU120aにシステムリセットが発生したことを契機として開始される。

【0328】

図55において、サブCPU120aは、初期化処理を行う（S1000）。初期化処理では、サブCPU120aは、音声をミュートする処理、役物を復帰させる処理、カラーバーを遊技待機画像として表示させる処理等を行う。サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像を遊技待機画像（図57）にしたまま所定の待機期間の経過を待ち、画像表示装置31の表示画像を客待ち状態の画像（停止状態の左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rを有する画像）にする。この待機期間は、少なくとも、主制御基板110の電源投入から初期化処理（図29のS10）が終わるまでの所要時間よりも長い時間（例えば、8秒）とする。また、サブCPU120aは、待機期間の間に、主制御基板110からコマンドを受信すると、受信したコマンドに応じた処理を行う。初期化処理の詳細は後述する。

【0329】

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

【0330】

図56は、初期化処理（図55のステップS1000）の詳細を示すフローチャートである。図56において、サブCPU120aは、サブRAM120cへのアクセスを許可する（S1001）。次に、サブCPU120aは、ミュート制御処理を行う（S1002）。ミュート制御処理では、サブCPU120aは、音声出力装置32の出力音をミュートするためのミュート指定コマンドを画像制御基板150に送信する。画像制御基板150は、ミュート指定コマンドを受信すると、画像制御基板150における音信号の利得を0にする。

【0331】

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

10

20

30

40

50

【0332】

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

【0333】

次に、サブCPU120aは、遊技待機画像(カラーバー画像)を表示させるための表示指定コマンドを画像制御基板150に送信する(S1005)。画像制御基板150は、この表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置31に遊技待機画像を表示させる。図57に示すように、遊技待機画像は、異なる濃度の色の矩形画像を並べたものである。

10

【0334】

図56において、サブCPU120aは、待機期間が経過したか否かを判定する(S1006)。サブCPU120aは、待機期間が経過していない場合(S1006:No)、ステップS1007に進む。待機期間が経過した場合(S1006:Yes)、ステップS1199に進む。

【0335】

ステップS1007において、サブCPU120aは、主制御基板110から電源投入指定コマンドを受信したか否かを確認する。電源投入指定コマンドを受信した場合(S1007:Yes)、ステップS1008に進む。電源投入指定コマンドを受信していない場合(S1007:No)、ステップS1009に進む。

20

【0336】

ステップS1008において、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像に「電源投入」の文字を表示させるための表示指定コマンドを画像制御基板150に送信する。その後、ステップS1006に戻る。図58に示すように、画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、遊技待機画像の右上隅に「電源投入」の文字を表示させる。

【0337】

ステップS1009において、サブCPU120aは、主制御基板110からRAMクリア指定コマンドを受信したか否かを確認する。サブCPU120aは、RAMクリア指定コマンドを受信した場合(S1009:Yes)、ステップS1010に進む。RAMクリア指定コマンドを受信していない場合(S1009:No)、ステップS1011に進む。

30

【0338】

ステップS1010において、サブCPU120aは、サブRAM120cの遊技状態記憶領域に遊技状態情報の初期値(低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報)を記憶する。その後、ステップS1006に戻る。

【0339】

ステップS1011において、サブCPU120aは、主制御基板110から電源復旧指定コマンドを受信したか否かを確認する。サブCPU120aは、電源復旧指定コマンドを受信した場合(S1011:Yes)、ステップS1012に進む。電源復旧指定コマンドを受信していない場合(S1011:No)、ステップS1014に進む。

40

【0340】

ステップS1012において、サブCPU120aは、遊技状態設定処理を行う。この遊技状態設定処理では、サブCPU120aは、主制御基板110から受信したコマンドが電源復旧1指定コマンドであった場合、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報をサブRAM120cの遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板110から受信したコマンドが電源復旧2指定コマンドであった場合、低確率遊技状態且つ時短遊技状態の遊技状態情報をサブRAM120cの遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板110か

50

ら受信したコマンドが電源復旧3指定コマンドであった場合、高確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報をサブRAM120cの遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板110から受信したコマンドが電源復旧4指定コマンドであった場合、高確率遊技状態且つ時短遊技状態の遊技状態情報をサブRAM120cの遊技状態記憶領域に記憶する。

【0341】

次に、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像に「電源復旧」の文字を表示させるための表示指定コマンドを画像制御基板150に送信する(S1013)。その後、ステップS1006に戻る。図59に示すように、画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、遊技待機画像の右上隅に「電源復旧」の文字を表示させる。

【0342】

ステップS1014において、サブCPU120aは、主制御基板110から設定変更コマンドを受信したか否かを確認する。サブCPU120aは、設定変更コマンドを受信した場合(S1014:Yes)、ステップS1140に進む。設定変更コマンドを受信していない場合(S1014:No)、ステップS1015に進む。

【0343】

ステップS1140において、サブCPU120aは、設定変更報知画像表示制御処理を行う。設定変更報知画像表示制御処理では、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像を遊技待機画像から設定変更報知画像(図61)に変更し、設定変更報知画像の表示中に主制御基板110からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドに応じた処理を行う。設定変更報知画像表示制御処理の詳細は、後述する。

【0344】

ステップS1015において、サブCPU120aは、主制御基板110から設定確認コマンドを受信したか否かを確認する。サブCPU120aは、設定確認コマンドを受信した場合(S1015:Yes)、ステップS1150に進む。設定確認コマンドを受信していない場合(S1015:No)、ステップS1006に戻る。

【0345】

ステップS1150において、サブCPU120aは、設定確認報知画像表示制御処理を行う。設定確認報知画像表示制御処理では、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像を遊技待機画像から設定確認報知画像(図76)に変更し、設定確認報知画像の表示中に主制御基板110からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドに応じた処理を行う。設定確認報知画像表示制御処理の詳細は、後述する。

【0346】

ステップS1199において、サブCPU120aは、客待ち状態移行処理を行う。客待ち状態移行処理では、サブCPU120aは、画像表示装置31に客待ち状態の画像(停止状態の左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rを有する画像)を表示させ、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止する。この後、遊技機1の遊技が可能になる。

【0347】

図60は、設定変更報知画像表示制御処理(図56のステップS1140)の詳細を示すフローチャートである。設定変更報知画像表示制御処理では、サブCPU120aは、演出制御基板120内のリセット用クロックパルス発生器におけるリセット用クロックパルスの発生周期である2ミリ秒毎に図60に示す一連の処理を実行する。

【0348】

サブCPU120aは、サブRAM120cの設定変更モードフラグ記憶領域に設定変更モードフラグがセットされているか否かを確認する(S1141)。設定変更モードフラグは、設定変更モードで動作していること示すフラグである。サブCPU120aは、設定変更モードフラグがセットされていない場合(S1141:No)、ステップS1142に進む。設定変更モードフラグがセットされている場合(S1142:Yes)、ステップS1144に進む。

【0349】

10

20

30

40

50

次に、サブCPU120aは、設定変更報知画像の表示指定コマンドを送信バッファにセットする(S1142)。この表示指定コマンドは、ステップS1148のデータ出力処理において、画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、この表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置31に設定変更報知画像を表示させる。図61に示すように、設定変更報知画像は、画面中央に「設定変更中」の文字を配したものである。

【0350】

次のステップS1143において、サブCPU120aは、サブRAM120cの設定変更モードフラグ記憶領域に設定変更モードフラグをセットする。その後、ステップS1144に進む。

【0351】

ステップS1144において、サブCPU120aは、サブRAM120cの受信バッファ内に主制御基板110から受信したコマンドがあるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内にコマンドがある場合(S1144:Yes)、ステップS1145に進む。また、受信バッファ内にコマンドがない場合(S1144:No)、ステップS1148に進む。

【0352】

ステップS1145において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンド(図28において「特殊コマンド」と記されているコマンド)であるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドである場合(S1145:Yes)、ステップS1146に進む。受信バッファ内のコマンドが遊技コマンドである場合(S1145:No)、ステップS1147に進む。

【0353】

ステップS1146において、サブCPU120aは、設定変更中特殊コマンド解析処理を行う。設定変更中特殊コマンド解析処理は、受信バッファ内の特殊コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする処理である。ステップS1147において、サブCPU120aは、設定変更中遊技コマンド解析処理を行う。設定変更中遊技コマンド解析処理は、受信バッファ内の遊技コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする処理である。設定変更中特殊コマンド解析処理及び設定変更中遊技コマンド解析処理の詳細は、後述する。

【0354】

ステップS1148において、サブCPU120aは、データ出力処理を行う。データ出力処理では、サブCPU120aは、サブRAM120cの送信バッファにセットされたコマンドがある場合にそのコマンドを画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信する。

【0355】

図62は、設定変更中特殊コマンド解析処理(図60のステップS1146)の詳細を示すフローチャートである。図62のステップS1146-1において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブCPU120aは、サブROM120bのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【0356】

図63は、ステップS1146-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルには、特殊コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ(「○」又は「×」)、コマンド受信後の設定変更報知画像の消去の要否を示すデータ(「消去あり」又は「消去なし」)、コマンドの受信後に設定変更報知画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ(「右上」又は「中央」)、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ(「停止あり」又は「停止なし」)の各組が記憶されている。サブCPU120aは、設定変更モードにおいて、設定変更報知画像の表示中に特殊コマンドを受信

10

20

30

40

50

した場合、図 6 3 のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板 1 5 0 に所定コマンドを送信し、画像制御基板 1 5 0 に画像表示装置 3 1 の表示画像及び音声出力装置 3 2 の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【 0 3 5 7 】

図 6 3 のコマンド実行態様決定テーブルの各特殊コマンドのレコードの内容は、設定変更モードにおける設定変更報知画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、背景音楽の停止の有無に関わらず、設定変更報知画像の表示を維持するものになっている。

【 0 3 5 8 】

より詳細に説明すると、図 6 3 のテーブルの「皿満タンエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。「皿満タンエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」（設定変更報知画像とコマンドに対応する画像とを共に表示することが無いためデータの記憶無し（他の「-」についても同様））、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。

【 0 3 5 9 】

よって、例えば、図 6 4 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、設定変更報知画像の表示を維持し、画面右上隅に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板 1 5 0 は、その後演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力を停止する。

【 0 3 6 0 】

ここで、設定変更報知画像の表示中に主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 にコマンドが送信される事態は、主制御基板 1 1 0 の電源投入時点においてエラーが発生している場合や、主制御基板 1 1 0 の電源投入の後にエラーが発生した場合に起こり得る。また、このような事態は、主制御基板 1 1 0 に代えて、デバッグ専用基板や工場出荷用基板が演出制御基板 1 2 0 と接続され、デバッグ専用基板や工場出荷用基板から演出制御基板 1 2 0 に動作確認用のコマンド（例えば、遊技機 1 の変動開始時の挙動をテストするための変動開始コマンドや、不正な行為を確実に報知できるかをテストするための磁石検出エラーコマンド）が送信された場合にも起こり得る。また、演出制御基板 1 2 0 の外部コマンドインターフェースに検査用パーソナルコンピュータが接続され、検査用パーソナルコンピュータから演出制御基板 1 2 0 に動作確認用のコマンドが送信された場合にも起こり得る。

【 0 3 6 1 】

図 6 3 のテーブルの「扉開放エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。「扉開放エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。

【 0 3 6 2 】

よって、例えば、図 6 5 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、設定変更報知画像の表示を維持し、画面中央の「設定変更中」の文字上に扉開放エラーコマン

ドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

【0363】

図63のテーブルの「磁石検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」となっている。「磁石検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。

10

【0364】

よって、例えば、図66に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、設定変更報知画像の表示を維持し、画面中央の「設定変更中」の文字上に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

20

【0365】

図63のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」となっている。

【0366】

よって、例えば、図67に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、設定変更報知画像の表示を維持し、画面右上隅に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止する。

30

【0367】

図63のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」となっている。

【0368】

よって、例えば、図68に示すように、画像制御基板150は、設定変更モードにおける設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、設定変更報知画像の表示を維持し、画面右上隅に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止する。

40

【0369】

図62のステップS1146-2において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行可否が「実行する」であるか(コマンド実行可否のデータが「○」であるか)否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドの実行可否が「実行する」である場合(S1146-2: Yes)、ステップS1146-3に進む。「実行しない」である場合(S1146-2: No)、今回の設定変更中特殊コマンド解析処理を終了する。

50

【0370】

ステップS1146-3において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、画像消去の要否が「消去あり」である場合(S1146-3:Yes)、ステップS1146-4に進む。「消去なし」である場合(S1146-3:No)、ステップS1146-5に進む。

【0371】

ステップS1146-4において、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS1146-7に進む。消去指定コマンドは、今回の設定変更中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理(図60のS1148)において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、消去指定コマンドを受信すると、画像表示装置31の設定変更報知画像を消去する。

10

【0372】

ここで、ステップS1146-4では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないための設定変更報知画像の表示態様の変更(具体的には、設定変更報知画像のサイズを小さくする、設定変更報知画像の表示位置を隅に移動する、設定変更報知画像の透過度を大きくする、設定変更報知画像の表示色を変更する、といった表示態様の変更)を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。図69は、ステップS1146-4において表示態様変更指コマンドをセットするようにした変形例における画像表示装置31の画像表示の内容の変更の例を示す図である。図69の例に示すように、画像制御基板150は、設定変更モードにおける設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、設定変更報知画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。

20

【0373】

ステップS1146-5において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の停止の要否が「停止あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、背景音楽の停止の要否が「停止あり」である場合(S1146-5:Yes)、ステップS1146-6に進む。「停止なし」である場合(S1146-5:No)、ステップS1146-7に進む。

30

【0374】

ステップS1146-6において、サブCPU120aは、背景音楽を停止させるための背景音楽停止指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS1146-7に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回の設定変更中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理(図60のS1148)において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、背景音楽停止指定コマンドを受信すると、背景音楽の出力を停止する。

40

【0375】

ステップS1146-7において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板150に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットする。具体的には、受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドである場合、送信バッファにセットするコマンドを、そのエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示(例えば、皿満タンエラーコマンドであれば「皿満タンエラー」という文字の表示)とメッセージ音声の出力(例えば、皿満タンエラーコマンドであれば「皿満タンエラーです」という警告音の出力)を指定するものとする。また、受信バッファ内のコマンドがエラー解消コマンドである場合、送信バッファにセットするコマンドを、表示中のメッセージ画像の消去及び出力中のメッセージ音声の停止を指定するものとする。ステップS1146-7において送信バッファにセットされたコマンドは、今回の設定変更中特殊コマンド解

50

析処理の後のデータ出力処理（図60のS1148）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、コマンドを受信すると、そのコマンドに従って、画像表示装置31の表示画像を変更し、音声出力装置32の出力音を変更する。

【0376】

図70は、設定変更中遊技コマンド解析処理（図60のステップS1147）の詳細を示すフローチャートである。図70のステップS1147-1において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブCPU120aは、サブROM120bのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【0377】

図71は、ステップS1147-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルには、遊技コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後の設定変更報知画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンドの受信後に設定変更報知画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上」又は「中央」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）の各組が記憶されている。サブCPU120aは、設定変更モードにおいて、設定変更報知画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、図71のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板150に所定コマンドを送信し、画像制御基板150に画像表示装置31の表示画像及び音声出力装置32の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【0378】

図71のコマンド実行態様決定テーブルの各遊技コマンドのレコードの内容は、設定変更モードにおける設定変更報知画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、背景音楽の停止の有無に関わらず、設定変更報知画像を消去して視認不能にするものになっている。

【0379】

より詳細に説明すると、図71のテーブルの「変動開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。

【0380】

よって、例えば、図72に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置31において設定変更報知画像を消去し、変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【0381】

図71のテーブルの「始動入賞指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0382】

よって、例えば、図73に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、設定変更報知画像を消去し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出音の出力を規制する。

【0383】

図71のテーブルの「特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータ

10

20

30

40

50

タが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。

【0384】

よって、例えば、図74に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）である場合、画像表示装置31において設定変更報知画像を消去し、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応する演出画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応する演出音を出力させる。

【0385】

図70のステップS1147-2において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」であるか（コマンド実行要否のデータが「○」であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」である場合（S1147-2：Yes）、ステップS1147-3に進む。「実行しない」である場合（S1147-2：No）、今回の設定変更中遊技コマンド解析処理を終了する。

【0386】

ステップS1147-3において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、画像消去の要否が「消去あり」である場合（S1147-3：Yes）、ステップS1147-4に進む。「消去なし」である場合（S1147-3：No）、ステップS1147-5に進む。

【0387】

ステップS1147-4において、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS1147-7に進む。消去指定コマンドは、今回の設定変更中遊技コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図60のS1148）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、消去指定コマンドを受信すると、画像表示装置31の設定変更報知画像を消去する。

【0388】

ここで、ステップS1147-4では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないための設定変更報知画像の表示態様の変更を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。

【0389】

ステップS1147-5において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の停止の要否が「停止あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、背景音楽の停止の要否が「停止あり」である場合（S1147-5：Yes）、ステップS1147-6に進む。「停止なし」である場合（S1147-5：No）、ステップS1147-7に進む。

【0390】

ステップS1147-6において、サブCPU120aは、背景音楽を停止させるための背景音楽停止指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS1147-7に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回の設定変更中遊技コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図60のS1148）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、背景音楽停止指定コマンドを受信すると、背景音楽の出力を停止する。

【0391】

ステップS1147-7において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板150に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットする。

10

20

30

40

50

【0392】

図75は、設定確認報知画像表示制御処理（図56のステップS1150）の詳細を示すフローチャートである。設定確認報知画像表示制御処理では、サブCPU120aは、演出制御基板120内のリセット用クロックパルス発生器におけるリセット用クロックパルスの発生周期である2ミリ秒毎に図75に示す一連の処理を実行する。

【0393】

サブCPU120aは、サブRAM120cの設定確認モードフラグ記憶領域に設定確認モードフラグがセットされているか否かを確認する（S1151）。設定確認モードフラグは、設定確認モードで動作していること示すフラグである。サブCPU120aは、設定確認モードフラグがセットされていない場合（S1151：No）、ステップS1152に進む。設定確認モードフラグがセットされている場合（S1152：Yes）、ステップS1154に進む。

10

【0394】

次に、サブCPU120aは、設定確認報知画像の表示指定コマンドを送信バッファにセットする（S1152）。この表示指定コマンドは、ステップS1158のデータ出力処理において、画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、この表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置31に設定確認報知画像を表示させる。図76に示すように、設定確認報知画像は、画面中央に「設定確認中」の文字を配したものである。

【0395】

次のステップS1153において、サブCPU120aは、サブRAM120cの設定確認モードフラグ記憶領域に設定確認モードフラグをセットする。その後、ステップS1154に進む。

20

【0396】

ステップS1154において、サブCPU120aは、サブRAM120cの受信バッファ内に主制御基板110から受信したコマンドがあるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内にコマンドがある場合（S1154：Yes）、ステップS1155に進む。また、受信バッファ内にコマンドがない場合（S1154：No）、ステップS1158に進む。

【0397】

ステップS1155において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンド（図28において「特殊コマンド」と記されているコマンド）であるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドである場合（S1155：Yes）、ステップS1156に進む。受信バッファ内のコマンドが遊技コマンドである場合（S1155：No）、ステップS1157に進む。

30

【0398】

ステップS1156において、サブCPU120aは、設定確認中特殊コマンド解析処理を行う。設定確認中特殊コマンド解析処理は、受信バッファ内の特殊コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする処理である。ステップS1157において、サブCPU120aは、設定確認中遊技コマンド解析処理を行う。設定確認中遊技コマンド解析処理は、受信バッファ内の遊技コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする処理である。設定確認中特殊コマンド解析処理及び設定確認中遊技コマンド解析処理の詳細は、後述する。

40

【0399】

ステップS1158において、サブCPU120aは、データ出力処理を行う。データ出力処理では、サブCPU120aは、サブRAM120cの送信バッファにセットされたコマンドがある場合にそのコマンドを画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信する。

【0400】

図77は、設定確認中特殊コマンド解析処理（図75のステップS1156）の詳細を

50

示すフローチャートである。図77のステップS1156-1において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブCPU120aは、サブROM120bのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【0401】

図78は、ステップS1156-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルには、特殊コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後の設定確認報知画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンドの受信後に設定確認報知画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上」又は「中央」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）の各組が記憶されている。サブCPU120aは、設定確認モードにおいて、設定確認報知画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、図78のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板150に所定コマンドを送信し、画像制御基板150に画像表示装置31の表示画像及び音声出力装置32の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

10

【0402】

図78のコマンド実行態様決定テーブルの各特殊コマンドのレコードの内容は、設定確認モードにおける設定確認報知画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、背景音楽の停止の有無に関わらず、設定確認報知画像の表示を維持するものになっている。

20

【0403】

より詳細に説明すると、図78のテーブルの「皿満タンエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。「皿満タンエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0404】

よって、例えば、図79に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、設定確認報知画像の表示を維持し、画面右上隅に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力を停止する。

30

【0405】

図78のテーブルの「扉開放エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。「扉開放エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

40

【0406】

よって、例えば、図80に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、設定確認報知画像の表示を維持し、画面中央の「設定確認中」の文字上に、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の

50

出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板 150 は、その後に演出制御基板 120 が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

【0407】

図 78 のテーブルの「磁石検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」となっている。「磁石検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。

10

【0408】

よって、例えば、図 81 に示すように、画像制御基板 150 は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板 120 が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、設定確認報知画像の表示を維持し、画面中央の「設定確認中」の文字上に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板 150 は、その後に演出制御基板 120 が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

20

【0409】

図 78 のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」となっている。

【0410】

よって、例えば、図 82 に示すように、画像制御基板 150 は、設定確認報知画像の表示中に受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、設定確認報知画像の表示を維持し、画面右上隅に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止する。

30

【0411】

図 78 のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」となっている。

【0412】

よって、例えば、図 83 に示すように、画像制御基板 150 は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板 120 が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、設定確認報知画像の表示を維持し、画面右上隅に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止する。

40

【0413】

図 77 のステップ S 1156 - 2 において、サブ CPU 120 a は、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行可否が「実行する」であるか（コマンド実行可否のデータが「○」であるか）否かを判定する。サブ CPU 120 a は、受信バッファ内のコマンドの実行可否が「実行する」である場合（S 1156 - 2 : Yes）、ステップ S 1156 - 3 に進む。「実行しない」である場合（S 1156 - 2 : No）、今回の設定確認中特殊コマンド解析処理を終了する。

【0414】

ステップ S 1156 - 3 において、サブ CPU 120 a は、コマンド実行態様決定処理

50

の決定内容に基づいて、画像消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する。サブCPU 120 aは、画像消去の要否が「消去あり」である場合(S 1156 - 3 : Yes)、ステップS 1156 - 4に進む。「消去なし」である場合(S 1156 - 3 : No)、ステップS 1156 - 5に進む。

【0415】

ステップS 1156 - 4において、サブCPU 120 aは、画像表示装置31の表示画像を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS 1156 - 7に進む。消去指定コマンドは、今回の設定確認中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理(図75のS 1158)において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、消去指定コマンドを受信すると、画像表示装置31の設定確認報知画像を消去する。

10

【0416】

ここで、ステップS 1156 - 4では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないための遊技待機画像の表示態様の変更を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。

【0417】

ステップS 1156 - 5において、サブCPU 120 aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の停止の要否が「停止あり」であるか否かを判定する。サブCPU 120 aは、背景音楽の停止の要否が「停止あり」である場合(S 1156 - 5 : Yes)、ステップS 1156 - 6に進む。「停止なし」である場合(S 1156 - 5 : No)、ステップS 1156 - 7に進む。

20

【0418】

ステップS 1156 - 6において、サブCPU 120 aは、背景音楽を停止させるための背景音楽停止指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS 1156 - 7に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回の設定確認中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理(図75のS 1158)において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、背景音楽停止指定コマンドを受信すると、背景音楽の出力を停止する。

【0419】

ステップS 1156 - 7において、サブCPU 120 aは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板150に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットする。

30

【0420】

図84は、設定確認中遊技コマンド解析処理(図75のステップS 1157)の詳細を示すフローチャートである。図84のステップS 1157 - 1において、サブCPU 120 aは、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブCPU 120 aは、サブROM 120 bのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【0421】

図85は、ステップS 1157 - 1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルには、遊技コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ(「○」又は「×」)、コマンド受信後の設定確認報知画像の消去の要否を示すデータ(「消去あり」又は「消去なし」)、コマンドの受信後に設定確認報知画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ(「右上」又は「中央」)、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ(「停止あり」又は「停止なし」)の各組が記憶されている。サブCPU 120 aは、設定確認モードにおいて、設定確認報知画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、図85のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板150に所定コマンドを送信し、画像制御基板150に画像表示装置31の表示画像及び音声出力装置32の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

40

50

【 0 4 2 2 】

図 8 5 のコマンド実行態様決定テーブルの各遊技コマンドのレコードの内容は、設定確認モードにおける設定確認報知画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、背景音楽の停止の有無に関わらず、設定確認報知画像を消去して視認不能にするものになっている。

【 0 4 2 3 】

より詳細に説明すると、図 8 5 のテーブルの「変動開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。

【 0 4 2 4 】

よって、例えば、図 8 6 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置 3 1 において設定確認報知画像を消去し、変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【 0 4 2 5 】

図 8 5 のテーブルの「始動入賞指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【 0 4 2 6 】

よって、例えば、図 8 7 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、設定確認報知画像を消去し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出音の出力を規制する。

【 0 4 2 7 】

図 8 5 のテーブルの「特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。

【 0 4 2 8 】

よって、例えば、図 8 8 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）である場合、画像表示装置 3 1 において設定確認報知画像を消去し、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応する演出画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応する演出音を出力させる。

【 0 4 2 9 】

図 8 4 のステップ S 1 1 5 7 - 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」であるか（コマンド実行要否のデータが「○」であるか）否かを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」である場合（S 1 1 5 7 - 2 : Y e s）、ステップ S 1 1 5 7 - 3 に進む。「実行しない」である場合（S 1 1 5 7 - 2 : N o）、今回の設定確認中遊技コマンド解析処理を終了する。

【 0 4 3 0 】

ステップ S 1 1 5 7 - 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、画像消去の要否が「消去あり」である場合（S 1 1 4 7 - 3 : Y e s）、ステップ S 1 1 5 7 - 4 に進む。「消去なし」である場合（S 1 1 4 7 - 3 : N o）、

10

20

30

40

50

ステップ S 1 1 5 7 - 5 に進む。

【 0 4 3 1 】

ステップ S 1 1 5 7 - 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、画像表示装置 3 1 の表示画像を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップ S 1 1 5 7 - 7 に進む。消去指定コマンドは、今回の設定確認中遊技コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図 7 5 の S 1 1 5 8 ）において画像制御基板 1 5 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 は、消去指定コマンドを受信すると、画像表示装置 3 1 の設定確認報知画像を消去する。

【 0 4 3 2 】

ここで、ステップ S 1 1 5 7 - 4 では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないための設定確認報知画像の表示態様の変更を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。

【 0 4 3 3 】

ステップ S 1 1 5 7 - 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の停止の要否が「停止あり」であるか否かを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、背景音楽の停止の要否が「停止あり」である場合（ S 1 1 5 7 - 5 : Y e s ）、ステップ S 1 1 5 7 - 6 に進む。「停止なし」である場合（ S 1 1 5 7 - 5 : N o ）、ステップ S 1 1 5 7 - 7 に進む。

【 0 4 3 4 】

ステップ S 1 1 5 7 - 6 において、サブ CPU 1 2 0 a は、背景音楽を停止させるための背景音楽停止指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップ S 1 1 5 7 - 7 に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回の設定確認中遊技コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図 7 5 の S 1 1 5 8 ）において画像制御基板 1 5 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 は、背景音楽停止指定コマンドを受信すると、背景音楽の出力を停止する。

【 0 4 3 5 】

ステップ S 1 1 5 7 - 7 において、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板 1 5 0 に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 4 3 6 】

図 8 9 は、演出制御基板 1 2 0 のタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。演出制御基板 1 2 0 のサブ CPU 1 2 0 a は、初期化処理が終了して遊技が可能になった後、演出制御基板 1 2 0 内のリセット用クロックパルス発生器の発生周期である 2 ミリ秒毎に図 8 9 に示す一連の処理を実行する。

【 0 4 3 7 】

図 8 9 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ CPU 1 2 0 a のレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる（ S 1 4 0 0 ）。

【 0 4 3 8 】

次に、サブ CPU 1 2 0 a は、タイマ更新処理を行う（ S 1 5 0 0 ）。タイマ更新処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、 R T C 1 2 0 d から入力される時刻信号に基づいて、各種カウンタを - 1 して更新する。タイマ更新処理の詳細は、後述する。

【 0 4 3 9 】

次に、サブ CPU 1 2 0 a は、コマンド解析処理を行う（ S 1 6 0 0 ）。コマンド解析処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドを解析し、この解析結果に基づいて、画像表示装置 3 1 、音声出力装置 3 2 、演出用駆動装置 3 3 a 、 3 3 b 、 3 3 c 、及び演出用照明装置 3 4 による演出の内容を決定し、決定した演出の内容を示すコマンドをサブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットする。コマンド解析処理の詳細は、後述する。

【 0 4 4 0 】

次に、サブ CPU 1 2 0 a は、演出入力制御処理を行う（ S 1 7 0 0 ）。演出入力制御

10

20

30

40

50

処理では、サブCPU120aは、演出ボタン35、十字キー39、中央キー39Eの検出スイッチ35a、39a、39b、39c、39d、39eの入力信号に応じた処理を行う。演出入力制御処理の詳細は、後述する。

【0441】

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

【0442】

次に、サブCPU120aは、ステップS1400でスタック領域に退避した情報をサブCPU120aのレジスタに復帰させる(S1900)。

10

【0443】

図90、図91、図92、及び図93は、コマンド解析処理(図89のステップS1600)の詳細を示すフローチャートである。図90において、サブCPU120aは、受信バッファ内に主制御基板110から受信したコマンドがあるか否かを確認する(S1601)。サブCPU120aは、受信バッファ内にコマンドがある場合(S1601:Yes)、ステップS1610に進む。受信バッファ内にコマンドがない場合(S1601:No)、今回のコマンド解析処理を終了する。

【0444】

ステップS1610において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドである場合(S1610:Yes)、ステップS1611に進む。また、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドでない場合(S1610:No)、ステップS1620に進む。

20

【0445】

ステップS1611において、サブCPU120aは、特別図柄保留数更新処理を行う。特別図柄保留数更新処理では、サブCPU120aは、特別図柄保留数指定コマンドを解析して、画像表示装置31に表示させる保留表示画像37の表示個数を決定し、この保留表示画像37の表示個数に対応する特図表示個数指定コマンドを送信バッファにセットする。

30

【0446】

特別図柄保留数更新処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、画像表示装置31内の保留表示画像37の出現又は消去に関わる演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0447】

ステップS1620において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドである場合(S1620:Yes)、ステップS1621に進む。また、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドでない場合(S1620:No)、ステップS1630に進む。

40

【0448】

ステップS1621において、サブCPU120aは、始動入賞指定コマンド記憶処理を行う。始動入賞指定コマンド記憶処理では、サブCPU120aは、サブRAM120cの演出情報記憶領域の第1演出情報記憶領域及び第2演出情報記憶領域のうち受信バッファ内の始動入賞指定コマンドと対応するものを選択し、選択した演出情報記憶領域の第1～第4記憶部におけるデータ未格納で且つ番号の最も小さい記憶部をデータの格納先とし、受信バッファ内の始動入賞指定コマンドをデータの格納先の記憶部に記憶する。

50

【 0 4 4 9 】

図 3 8 (c) は、演出情報記憶領域を示す図である。図 3 8 (c) に示すように、演出情報記憶領域は、当該変動と対応する第 0 記憶部、第 1 特別図柄の保留と対応する第 1 演出情報記憶領域、及び第 2 特別図柄の保留と対応する第 2 演出情報記憶領域を有している。第 1 演出情報記憶領域と第 2 演出情報記憶領域の各々は、第 1 保留と対応する第 1 記憶部、第 2 保留と対応する第 2 記憶部、第 3 保留と対応する第 3 記憶部、及び第 4 保留と対応する第 4 記憶部を有している。図 3 8 (d) に示すように、演出情報記憶領域内の各記憶部は、始動入賞指定コマンド、先読みエフェクト演出シナリオデータ、及びステージチェンジにおける変更後の新ステージのステージデータを記憶し得るようになっている。

【 0 4 5 0 】

図 9 0 において、ステップ S 1 6 2 1 の実行後、サブ CPU 1 2 0 a は、先読みエフェクト演出選択処理を行う (S 1 6 2 2)。先読みエフェクト演出選択処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、ステップ S 1 6 2 1 で演出情報記憶領域に記憶した始動入賞指定コマンドについて、この始動入賞指定コマンドと対応する図柄の変動を最終変動とする先読みエフェクト演出 (図 2 2) の実行の要否を判定し、先読みエフェクト演出を実行する場合に、最終変動に至るまでの先読みエフェクト演出のシナリオを決定し、このシナリオを示す先読みエフェクト演出シナリオデータを演出情報記憶領域内の該当の記憶部に記憶する。先読みエフェクト演出選択処理の詳細は、後述する。

【 0 4 5 1 】

ステップ S 1 6 2 2 の実行後、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ判定処理を行う (S 1 6 2 2)。ステージチェンジ判定処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジを実行するか否かを判定し、ステージチェンジをする場合に、当該変動、及び始動入賞時点の保留内の変動の何れにおいてステージチェンジを行うかを決定し、決定した変動においてステージチェンジを行うための準備処理を行う。ステージチェンジ判定処理の詳細は、後述する。

【 0 4 5 2 】

ステップ S 1 6 2 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ判定処理の判定結果が、「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブ CPU 1 2 0 a は、判定結果が「実行する」である場合 (S 1 6 2 4 : Y e s)、ステップ S 1 6 2 5 に進む。判定結果が「実行しない」である場合 (S 1 6 2 4 : N o)、今回のコマンド解析処理を終了する。

【 0 4 5 3 】

ステップ S 1 6 2 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出選択処理を行う。ステージチェンジ予告演出選択処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出を実行するか否かを判定し、ステージチェンジ予告演出を実行する場合に、ステージチェンジの前どのタイミングにおいてステージチェンジ予告演出を行うかを決定し、決定したタイミングにおいてステージチェンジ予告演出を実行するための準備処理を行う。ステージチェンジ判定処理の詳細は、後述する。

【 0 4 5 4 】

ステップ S 1 6 3 0 において、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドである場合 (S 1 6 3 0 : Y e s)、ステップ S 1 6 3 1 に進む。受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドでない場合 (S 1 6 3 0 : N o)、ステップ S 1 6 4 0 に進む。

【 0 4 5 5 】

ステップ S 1 6 3 1 において、サブ CPU 1 2 0 a は、演出図柄決定処理を行い、演出図柄決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。演出図柄決定処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、図柄指定コマンドを解析して、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、右図柄 3 6 R、及び第 4 図柄 3 6 Z の停止図柄番号を決定し、決定した停止図柄番号をサブ RAM 1 2 0 c 内の演出図柄記憶領域に記憶し、停止図柄番号を画像制御基板 1 5 0 及びラ

10

20

30

40

50

ンプ制御基板 140 に通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。演出図柄決定処理の詳細は、後述する。

【0456】

演出図柄決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップ S1800 のデータ出力処理において画像制御基板 150 及びランプ制御基板 140 に送信される。画像制御基板 150 及びランプ制御基板 140 は、このコマンドを受信すると、当該変動における変動停止時の図柄組み合わせを決定する。

【0457】

ステップ S1640 において、サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドである場合 (S1640: Yes)、ステップ S1641 に進む。また、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドでない場合 (S1640: No)、ステップ S1670 に進む。

【0458】

ステップ S1641 において、サブ CPU 120a は、記憶領域シフト処理を行う。記憶領域シフト処理では、サブ CPU 120a は、第 2 演出情報記憶領域の第 1 ~ 第 4 記憶部の 1 つ以上にデータが記憶されている場合、第 2 演出情報記憶領域の第 2 ~ 第 4 記憶部内のデータを 1 つ前の記憶部にシフトさせ、第 2 演出情報記憶領域の第 1 記憶部内のデータを第 0 記憶部に書き込む。この第 0 記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第 0 記憶部に記憶されていたデータ (始動入賞指定コマンド、先読みエフェクト演出シナリオデータ、ステージデータ) は消去される。第 2 演出情報記憶領域にデータが記憶されておらず、第 1 演出情報記憶領域の第 1 ~ 第 4 記憶部の 1 つ以上にデータが記憶されている場合、第 1 演出情報記憶領域の第 2 ~ 第 4 記憶部内のデータを 1 つ前の記憶部にシフトさせ、第 1 演出情報記憶領域の第 1 記憶部内のデータを第 0 記憶部に書き込む。この第 0 記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第 0 記憶部に記憶されていたデータは消去される。

【0459】

次に、サブ CPU 120a は、演出情報記憶領域に、先読みエフェクト演出シナリオデータが記憶されているか否かを判定する (S1642)。サブ CPU 120a は、演出情報記憶領域に先読みエフェクト演出シナリオデータが記憶されている場合 (S1642: Yes)、ステップ S1643 に進む。演出情報記憶領域に先読みエフェクト演出シナリオデータが記憶されていない場合 (S1642: No)、ステップ S1646 に進む。

【0460】

ステップ S1643 において、サブ CPU 120a は、先読み演出制御処理を行う。先読み演出制御処理では、サブ CPU 120a は、演出情報記憶領域内の先読みエフェクト演出シナリオデータを参照し、当該変動における先読みエフェクト演出の実行の要否を決定し、当該変動において先読みエフェクト演出を実行する場合は、先読みエフェクト演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0461】

先読み演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップ S1800 のデータ出力処理において画像制御基板 150 及びランプ制御基板 140 に送信される。画像制御基板 150 及びランプ制御基板 140 は、先読みエフェクト演出の演出パターン指定コマンドを受信すると、先読みエフェクト演出を画像表示装置 31、音声出力装置 32、演出用駆動装置 33a、33b、33c、及び演出用照明装置 34 に実行させる。

【0462】

次に、サブ CPU 120a は、演出情報記憶領域に、ステージデータが記憶されているか否かを判定する (S1644)。サブ CPU 120a は、演出情報記憶領域にステージデータが記憶されている場合 (S1644: Yes)、ステップ S1645 に進む。演出

10

20

30

40

50

情報記憶領域の第0記憶部にステージデータが記憶されていない場合（S1644：No）、ステップS1646に進む。

【0463】

ステップS1645において、サブCPU120aは、ステージチェンジ制御処理を行う。ステージチェンジ制御処理では、サブCPU120aは、演出情報記憶領域内のステージデータを参照し、演出情報記憶領域の第0記憶部にステージデータが記憶されている場合に、当該変動においてステージチェンジを行うことを決定し、第0記憶部内のステージデータが示すステージへのステージチェンジを指示する演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0464】

ステージチェンジ制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステージチェンジの演出パターン指定コマンドを受信すると、コマンドに従い、ステージチェンジを画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0465】

ステップS1646において、サブCPU120aは、変動演出パターン決定処理を行う。変動演出パターン決定処理は、当該変動における演出図柄36や可動役物330a、330b、330cの挙動に関わる演出の流れである図柄変動演出パターンを決定する処理である。変動演出パターン決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値1を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bの変動演出パターン決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドと演出用乱数値1との組み合わせに基づいて、図柄変動演出パターンを決定し、決定した図柄変動演出パターンの情報をサブRAM120c内の図柄変動演出パターン記憶領域に記憶する。また、サブCPU120aは、決定した図柄変動演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0466】

図94は、変動演出パターン決定テーブルを示す図である。変動演出パターン決定テーブルには、演出用乱数値1、図柄変動演出パターン、及び演出パターン指定コマンドの組が、変動開始コマンドと対応するもの毎に記憶されている。

【0467】

例えば、MODEデータが「E6H」でDATAデータが「11H」の変動開始コマンド（16R確変当たり、変動時間T1）と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン111、図柄変動演出パターン112、図柄変動演出パターン113、図柄変動演出パターン114などがある。図柄変動演出パターン111の演出の流れは、セリフ操作演出 ハズレリーチ演出（リーチ演出 ハズレ態様で仮停止という一連の演出） S Pリーチ演出 大当たり報知演出（16R当たり）となっている。図柄変動演出パターン112の演出の流れは、セリフ操作演出 ハズレリーチ演出 バトル演出（バトル成功） 大当たり報知演出（16R当たり）となっている。図柄変動演出パターン113の演出の流れは、ハズレリーチ演出 バトル演出（バトル失敗） サプライズ操作演出 大当たり報知演出（16R当たり）となっている。図柄変動演出パターン14の演出の流れは、ハズレリーチ演出 S Pリーチ演出 当たり態様で仮停止する演出 再抽選演出 大当たり報知演出（16R当たり）となっている。

【0468】

MODEデータが「E6H」でDATAデータが「12H」の変動開始コマンド（16R確変当たり、変動時間T2）と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン121、図柄変動演出パターン122、図柄変動演出パターン123などがある。図柄変動演出パターン121の演出の流れは、セリフ操作演出 ハズレリーチ演出 S Pリーチ演出 S P S Pリーチ演出 大当たり報知演出（16R当たり）となってい

10

20

30

40

50

る。図柄変動演出パターン122の演出の流れは、セリフ操作演出 ハズレリーチ演出 S Pリーチ演出 S P S Pリーチ演出 当たり態様で仮停止する演出 再抽選演出 大当たり報知演出(16R当たり)となっている。図柄変動演出パターン123の演出の流れは、ハズレリーチ演出 S Pリーチ演出 S P S Pリーチ演出 セリフ操作演出 当たり態様で仮停止する演出 再抽選演出 大当たり報知演出(16R当たり)となっている。

【0469】

MODEデータが「E6H」でDATAデータが「41H」の変動開始コマンド(2R確変当たり、変動時間T3)と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン141がある。図柄変動演出パターン141の演出の流れは、ハズレリーチ演出 暗転演出 第2可動役物傾動演出 チャレンジ演出 第1可動役物降下演出 チャレンジ成功演出 大当たり報知演出(2R当たり)となっている。

10

【0470】

MODEデータが「E6H」でDATAデータが「01H」の変動開始コマンド(ハズレ、変動時間T1)と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン011、図柄変動演出パターン012などがある。図柄変動演出パターン011の演出の流れは、セリフ操作演出 ハズレリーチ演出 S Pリーチ演出 ハズレ報知演出となっている。図柄変動演出パターン012の演出の流れは、セリフ操作演出 ハズレリーチ演出 バトル演出(バトル失敗) ハズレ報知演出となっている。

【0471】

MODEデータが「E6H」でDATAデータが「03H」の変動開始コマンド(ハズレ、変動時間T3)と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン014がある。図柄変動演出パターン014の演出の流れは、ハズレリーチ演出 暗転演出 第2可動役物傾動演出 チャレンジ演出 チャレンジ失敗演出 ハズレ報知演出となっている。

20

【0472】

MODEデータが「E6H」でDATAデータが「10H」の変動開始コマンド(ハズレ、変動時間T10(短縮変動))と対応する図柄変動演出パターンの選択肢には、図柄変動演出パターン017がある。図柄変動演出パターン017の演出の流れは、短縮変動演出 ハズレ報知演出となっている。

【0473】

ここで、変動演出パターン決定テーブル(図94)内の図柄変動演出パターンの中には、図柄の変動開始直後にセリフ操作演出を実行するもの(図柄変動演出パターン111、112、121、122、011、012など)と、リーチ成立後にセリフ操作演出を実行するもの(図柄変動演出パターン114、123など)とがある。テーブルのこのような構成により、演出制御基板120は、図柄の変動開始直後のセリフ操作演出の実行を可能とし、リーチ成立後のセリフ操作演出の実行も可能とする。

30

【0474】

変動演出パターン決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、当該変動の変動時間Tの開始から終了までの間、コマンドに従った一連の演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

40

【0475】

図91のステップS1647において、サブCPU120aは、変動演出パターン決定処理で決定した図柄変動演出パターンがS Pリーチ演出を含むものであるか否かを判定する。サブCPU120aは、S Pリーチ演出を含む場合(S1647:Yes)、ステップS1648に進む。S Pリーチ演出を含まない場合(S1647:No)、ステップS1649に進む。

【0476】

50

ステップS 1 6 4 8において、サブCPU 1 2 0 aは、SP特定予告演出選択処理を行う。SP特定予告演出選択処理では、サブCPU 1 2 0 aは、SP特定予告演出（図13(c)）の実行の要否を判定し、SP特定予告演出を実行する場合に、SP特定予告演出の実行タイミングを決定し、このタイミングでのSP特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。SP特定予告演出選択処理の詳細は、後述する。

【0477】

SP特定予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS 1 8 0 0のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、SP特定予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

10

【0478】

ステップS 1 6 4 9において、サブCPU 1 2 0 aは、変動演出パターン決定処理で決定した図柄変動演出パターンがSPSPリーチ演出を含むものであるか否かを判定する。サブCPU 1 2 0 aは、SPSPリーチ演出を含む場合（S 1 6 4 9：Yes）、ステップS 1 6 5 0に進む。SPSPリーチ演出を含まない場合（S 1 6 4 9：No）、ステップS 1 6 5 1に進む。

【0479】

ステップS 1 6 5 0において、サブCPU 1 2 0 aは、SPSP特定予告演出選択処理を行う。SPSP特定予告演出選択処理では、サブCPU 1 2 0 aは、SPSP特定予告演出（図13(d)）の実行の要否を判定し、SPSP特定予告演出を実行する場合に、SPSP特定予告演出の実行タイミングを決定し、このタイミングでのSPSP特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。SPSP特定予告演出選択処理の詳細は、後述する。

20

【0480】

SPSP特定予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS 1 8 0 0のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、SPSP特定予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

30

【0481】

ステップS 1 6 5 1において、サブCPU 1 2 0 aは、変動演出パターン決定処理で決定した図柄変動演出パターンがセリフ操作演出を含むものであるか否かを判定する。サブCPU 1 2 0 aは、セリフ操作演出を含む場合（S 1 6 5 1：Yes）、ステップS 1 6 5 2に進む。セリフ操作演出を含まない場合（S 1 6 5 1：No）、ステップS 1 6 5 6に進む。

【0482】

ステップS 1 6 5 2において、サブCPU 1 2 0 aは、セリフ操作演出操作結果決定処理を行う。セリフ操作演出操作結果決定処理では、サブCPU 1 2 0 aは、セリフ操作演出の操作結果であるセリフ発言者とセリフを決定し、この決定に従ってセリフ操作演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。セリフ操作演出操作結果決定処理の詳細は、後述する。

40

【0483】

セリフ操作演出操作結果決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS 1 8 0 0のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。

【0484】

ステップS 1 6 5 3において、サブCPU 1 2 0 aは、セリフ操作演出の操作受付有効

50

期間の開始時刻までの残り時間を求め、この時間をリセット用クロックパルスの発生周期である2ミリ秒で除算した値をサブRAM120cのセリフ操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブCPU120aは、セリフ操作演出の操作受付有効期間の終了時刻までの残り時間を求め、この時間を2ミリ秒で除算した値をサブRAM120cのセリフ操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップS1500のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻において0になり、操作受付有効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻において0になる。

【0485】

ステップS1654において、サブCPU120aは、サブRAM120cのセリフ操作演出操作結果待機フラグ記憶領域にセリフ操作演出操作結果待機フラグをセットする。その後、ステップS1655に進む。セリフ操作演出操作結果待機フラグは、セリフ操作演出におけるセリフを出現させる演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【0486】

ステップS1655において、サブCPU120aは、セリフ操作特定予告演出選択処理を行う。セリフ操作特定予告演出選択処理では、サブCPU120aは、セリフ操作特定予告演出(図16(d))の実行の要否を判定し、セリフ操作特定予告演出を実行する場合に、セリフ操作特定予告演出の実行タイミングを決定し、このタイミングでの演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。セリフ操作特定予告演出選択処理の詳細は、後述する。

【0487】

セリフ操作演出操作結果決定処理とセリフ操作特定予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、セリフ操作演出やセリフ操作特定予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0488】

ステップS1656において、サブCPU120aは、変動演出パターン決定処理で決定した図柄変動演出パターンがチャレンジ演出を含むものであるか否かを判定する。サブCPU120aは、チャレンジ演出を含む場合(S1656:Yes)、ステップS1657に進む。チャレンジ演出を含まない場合(S1656:No)、ステップS1661に進む。

【0489】

ステップS1657において、サブCPU120aは、チャレンジ演出がチャレンジ失敗となるものであるかチャレンジ成功となるものであるかを判定する。サブCPU120aは、チャレンジ演出がチャレンジ成功となるものである場合(S1657:No)、ステップS1658に進む。チャレンジ演出がチャレンジ失敗となるものである場合(S1657:Yes)、ステップS1661に進む。

【0490】

ステップS1658において、サブCPU120aは、チャレンジ演出の操作受付有効期間の開始時刻までの残り時間を求め、この時間をリセット用クロックパルスの発生周期である2ミリ秒で除算した値をサブRAM120cのチャレンジ演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブCPU120aは、チャレンジ演出の操作受付有効期間の終了時刻までの残り時間を求め、この時間を2ミリ秒で除算した値をサブRAM120cのチャレンジ演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップS1500のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻において0になり、操作受付有

10

20

30

40

50

効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻において0になる。

【0491】

ステップS1659において、サブCPU120aは、サブRAM120cのチャレンジ演出(成功)待機フラグ記憶領域にチャレンジ演出(成功)待機フラグをセットする。その後、ステップS1660に進む。チャレンジ演出(成功)待機フラグは、チャレンジ成功演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【0492】

ステップS1660において、サブCPU120aは、サブRAM120cの第1役物降下待機フラグ記憶領域に第1役物降下待機フラグをセットする。その後、ステップS1661に進む。第1操作演出待機フラグは、第1可動役物330aが降下する演出の実行待ちであることを示すフラグである。

10

【0493】

ステップS1661において、サブCPU120aは、変動演出パターン決定処理で決定した図柄変動演出パターンがサプライズ操作演出を含むものであるか否かを判定する。サブCPU120aは、サプライズ操作演出を含む場合(S1661:Yes)、ステップS1662に進む。サプライズ操作演出を含まない場合(S1661:No)、ステップS1665に進む。

【0494】

ステップS1662において、サブCPU120aは、サプライズ操作演出の操作受付有効期間の開始時刻までの残り時間を求め、この時間をリセット用クロックパルスの発生周期である2ミリ秒で除算した値をサブRAM120cのサプライズ操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブCPU120aは、サプライズ操作演出の操作受付有効期間の終了時刻までの残り時間を求め、この時間を2ミリ秒で除算した値をサブRAM120cのサプライズ操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップS1500のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻において0になり、操作受付有効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻において0になる。

20

【0495】

ステップS1663において、サブCPU120aは、サブRAM120cのサプライズ操作演出待機フラグ記憶領域にサプライズ操作演出待機フラグをセットする。その後、ステップS1664に進む。サプライズ操作演出待機フラグは、サプライズ操作演出の実行待ちであることを示すフラグである。

30

【0496】

ステップS1664において、サブCPU120aは、サブRAM120cの第1役物降下待機フラグ記憶領域に第1役物降下待機フラグをセットする。その後、ステップS1665に進む。

【0497】

図92のステップS1665において、サブCPU120aは、変動演出パターン決定処理で決定した図柄変動演出パターンが短縮変動演出を含むものであるか否かを判定する。サブCPU120aは、短縮変動演出を含む場合(S1665:Yes)、ステップS1666に進む。短縮変動演出を含まない場合(S1665:No)、ステップS1667に進む。

40

【0498】

ステップS1666において、サブCPU120aは、短縮変動予告演出選択処理を行う。短縮変動予告演出選択処理では、サブCPU120aは、短縮変動予告演出(図19(b))の実行の要否を判定し、短縮変動予告演出を実行する場合に、短縮変動予告演出の実行タイミングを決定し、このタイミングでの演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。短

50

縮変動予告演出選択処理の詳細は、後述する。

【0499】

短縮変動予告演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理において画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、短縮変動予告演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【0500】

ステップ S 1 6 6 8 において、サブ CPU 1 2 0 a は、モード演出制御処理を行う。モード演出制御処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、特訓モードの演出の実行中であれば、当該変動において、特訓モードの終了の要否を判定し、特訓モード演出を終了する場合には、特訓モード終了演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。モード演出制御処理の詳細は、後述する。

10

【0501】

モード演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理において画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、該当の演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【0502】

ステップ S 1 6 6 9 において、サブ CPU 1 2 0 a は、図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理を行う。図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、今回の変動表示の開始直後又は停止直前にステージチェンジ予告演出を実行することになっているかを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、変動表示の開始直後にステージチェンジ予告演出を実行することになっている場合は、ステージチェンジ予告演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。サブ CPU 1 2 0 a は、変動表示の停止直前にステージチェンジ予告演出を実行することになっている場合は、変動表示の停止直前のタイミングまでの残り時間を求め、この時間を 2 ミリ秒で除算した値をサブ RAM 1 2 0 c の変動停止直前タイマカウンタにセットする。変動停止直前タイマカウンタは、ステップ S 1 5 0 0 のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされ、変動表示の停止直前のタイミングにおいて 0 になる。

20

30

【0503】

図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理において画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、ステージチェンジ予告演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【0504】

図 9 3 のステップ S 1 6 7 0 において、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドである場合 (S 1 6 7 0 : Y e s)、ステップ S 1 6 7 1 に進む。また、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドでない場合 (S 1 6 7 0 : N o)、ステップ S 1 6 8 0 に進む。

40

【0505】

ステップ S 1 6 7 1 において、サブ CPU 1 2 0 a は、演出図柄停止処理を行う。演出図柄停止処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、演出図柄 3 6 を停止させるための停止指定コマンドを生成し、生成した停止指定コマンドを送信バッファにセットする。演出図柄停止処理の詳細は、後述する。

50

【0506】

演出図柄停止処理において送信バッファにセットされた停止指定コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、演出図柄36の停止に関わる演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0507】

ステップS1672において、サブCPU120aは、図柄停止中ステージチェンジ予告演出制御処理を行う。図柄停止中ステージチェンジ予告演出制御処理では、サブCPU120aは、今回の変動表示の停止直後にステージチェンジをすることになっているかを判定する。サブCPU120aは、変動表示の停止直後にステージチェンジをすることになっている場合は、ステージチェンジ予告演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

10

【0508】

図柄停止中ステージチェンジ予告演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、ステージチェンジ予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34

20

【0509】

ステップS1680において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドである場合(S1680:Yes)、ステップS1681に進む。また、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドでない場合(S1680:No)、ステップS1690に進む。

【0510】

ステップS1681において、サブCPU120aは、遊技状態設定処理を行う。遊技状態設定処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内の遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報をサブRAM120cの遊技状態記憶領域に記憶する。

30

【0511】

ステップS1690において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドである場合(S1690:Yes)、ステップS1691に進む。また、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドでない場合(S1690:No)、ステップS1692に進む。

【0512】

ステップS1691において、サブCPU120aは、特別遊技演出選択処理を行う。特別遊技演出選択処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内のオープニング指定コマンドに基づいて、オープニング演出パターンを決定し、決定したオープニング演出パターンの情報をサブRAM120cの演出パターン記憶領域に記憶する。また、サブCPU120aは、オープニング指定コマンドが8R確変当たり又は8R通常当たりのものである場合に、第4ラウンドにおいてランクアップ演出(図21(a)、図21(b))を実行することとし、サブRAM120cの第4ラウンドのラウンド別演出情報記憶領域にランクアップ演出の内容を示すランクアップ演出実行データを記憶する。特別遊技演出選択処理の詳細は、後述する。

40

【0513】

特別遊技演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1

50

800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、特別遊技のオープニング演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0514】

ステップS1692において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドである場合(S1692:Yes)、ステップS1693に進む。また、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドでない場合(S1692:No)、ステップS1694に進む。

10

【0515】

ステップS1693において、サブCPU120aは、ラウンド演出制御処理を行う。ラウンド演出制御処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内のラウンド開始コマンドを解析すると共に、今回のラウンドがランクアップ演出の実行ラウンド(8R確変当たり又は8R通常当たりの第4ラウンド)であるか否かを判定する。サブCPU120aは、この判定結果に基づいて、今回のラウンドの演出パターンを決定し、決定した演出パターンの情報をサブRAM120cの演出パターン記憶領域に記憶し、この演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ラウンド演出制御処理の詳細は、後述する。

20

【0516】

ラウンド演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、特別遊技のラウンド演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0517】

ステップS1694において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドである場合(S1694:Yes)、ステップS1695に進む。受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドでない場合(S1694:No)、今回のコマンド解析処理を終了する。

30

【0518】

ステップS1695において、サブCPU120aは、特別遊技終了演出制御処理を行い、ステップS1696に進む。特別遊技終了演出制御処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内のエンディング指定コマンドを解析して、エンディング演出パターンを決定し、決定した演出パターンの情報をサブRAM120cの演出パターン記憶領域に記憶する。また、サブCPU120aは、決定した演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。また、サブCPU120aは、特別遊技中にセットしていたフラグがある場合はそれらをクリアする。

40

【0519】

特別遊技終了演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1800のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信される。画像制御基板150及びランプ制御基板140は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、特別遊技のエンディング演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0520】

ステップS1696において、サブCPU120aは、終了した特別遊技の実行の契機となった大当たりが通常当たりであるかそれとも確変当たりであるかを判定する。特別遊技の実行の契機となった大当たりが通常当たりである場合(S1696:Yes)、ステップS1697に進む。特別遊技の実行の契機となった大当たりが確変当たりである場合

50

(S 1 6 9 6 : N o)、ステップ S 1 6 9 8 に進む。

【 0 5 2 1 】

ステップ S 1 6 9 7 において、サブ C P U 1 2 0 a は、特訓モード開始制御処理を行う。特訓モード開始制御処理では、サブ C P U 1 2 0 a は、特訓モードの演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。特訓モード開始制御処理の詳細は、後述する。

【 0 5 2 2 】

特訓モード開始制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理において画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、特訓モードの演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

10

【 0 5 2 3 】

ステップ S 1 6 9 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、ライブモード開始制御処理を行う。ライブモード開始制御処理では、サブ C P U 1 2 0 a は、ライブモードの演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。ライブモード開始制御処理の詳細は、後述する。

【 0 5 2 4 】

ライブモード開始制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理において画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、ライブモードの演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

20

【 0 5 2 5 】

図 9 5 は、先読みエフェクト演出選択処理 (図 9 0 のステップ S 1 6 2 2) の詳細を示すフローチャートである。図 9 5 において、サブ C P U 1 2 0 a は、始動入賞指定コマンド記憶処理において始動入賞指定コマンドを記憶した演出情報記憶領域内の記憶部と対応する保留を先読み判定対象保留とし、この先読み判定対象保留の変動が発展演出を有する変動であるか否かを判定する (S 1 6 2 2 - 1)。サブ C P U 1 2 0 a は、発展演出を有する変動である場合 (S 1 6 2 2 - 1 : Y e s)、ステップ S 1 6 2 2 - 2 に進む。発展演出を有する変動でない場合 (S 1 6 2 2 - 1 : N o)、今回の先読みエフェクト演出選択処理を終了する。

30

【 0 5 2 6 】

ステップ S 1 6 2 2 - 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、先読み判定対象保留よりも変動順が前の保留内に発展演出を有する変動があるか否かを判定する。サブ C P U 1 2 0 a は、発展演出を有する変動がない場合 (S 1 6 2 2 - 2 : N o)、ステップ S 1 6 2 2 - 3 に進む。発展演出を有する変動がある場合 (S 1 6 2 2 - 2 : Y e s)、今回の先読みエフェクト演出選択処理を終了する。

【 0 5 2 7 】

ステップ S 1 6 2 2 - 3 において、サブ C P U 1 2 0 a は、先読みエフェクト演出実行判定処理を行う。先読みエフェクト演出実行判定処理では、サブ C P U 1 2 0 a は、ステップ S 1 1 0 0 で更新した演出用乱数値 2 を取得する。サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R O M 1 2 0 b の先読みエフェクト演出実行判定テーブルを参照し、先読み判定対象保留の始動入賞指定コマンドが示す事前判定結果 (大当たり又はハズレ) と演出用乱数値 2 との組み合わせに基づいて、先読みエフェクト演出の実行の可否を判定する。

40

【 0 5 2 8 】

図 9 6 (a) は、先読みエフェクト演出実行判定テーブルを示す図である。先読みエフェクト演出実行判定テーブルには、演出用乱数値 2 と実行の可否 (「実行する」及び「実行しない」) を示すデータの組が、事前判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、60 個 (0 ~ 5 9) の演出用乱数値 2 が先読みエフェクト演出を実行することを示すデータ

50

と対応付けられており、40個(60~99)の演出用乱数値2が先読みエフェクト演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。ハズレについては、40個(0~39)の演出用乱数値2が先読みエフェクト演出を実行することを示すデータと対応付けられており、60個(40~99)の演出用乱数値2が先読みエフェクト演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。

【0529】

ステップS1622-4において、サブCPU120aは、先読みエフェクト演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブCPU120aは、判定結果が「実行する」である場合(S1622-4:Yes)、ステップS1622-5に進む。判定結果が「実行しない」である場合(S1622-4:No)、今回の先読みエフェクト演出選択処理を終了する。

10

【0530】

ステップS1622-5において、サブCPU120aは、先読みエフェクト最終段階決定処理を行う。先読みエフェクト最終段階決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値3を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bの最終段階エフェクト表示態様決定テーブルを参照し、先読み判定対象保留の始動入賞指定コマンドが示す事前判定結果(大当たり又はハズレ)と演出用乱数値3との組み合わせに基づいて、先読みエフェクト演出における最終段階の保留表示画像37の表示態様を決定する。

【0531】

図96(b)は、最終段階エフェクト表示態様決定テーブルを示す図である。最終段階エフェクト表示態様決定テーブルには、演出用乱数値3と最終段階のエフェクト(「青」、「緑」、及び「赤」)を示すデータの組が、事前判定結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、10個(0~9)の演出用乱数値3が「青エフェクト」を示すデータと対応付けられており、30個(10~39)の演出用乱数値3が「緑エフェクト」を示すデータと対応付けられており、60個(40~99)の演出用乱数値3が「赤エフェクト」を示すデータと対応付けられている。ハズレについては、60個(0~59)の演出用乱数値3が「青エフェクト」を示すデータと対応付けられており、30個(60~89)の演出用乱数値3が「緑エフェクト」を示すデータと対応付けられており、10個(90~99)の演出用乱数値3が「赤エフェクト」を示すデータと対応付けられている。

20

30

【0532】

ステップS1622-6において、サブCPU120aは、先読みエフェクト演出シナリオ決定処理を行う。先読みエフェクト演出シナリオ決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値4を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bの先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み判定対象保留の始動入賞指定コマンドが示す事前判定結果(大当たり又はハズレ)、最終段階のエフェクト、保留数、及び演出用乱数値4の組み合わせに基づいて、先読みエフェクト演出シナリオを決定する。

【0533】

先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルには、事前判定結果が大当たりの場合に参照するものとハズレの場合に参照するものの2種類がある。図97は、事前判定結果が大当たりの場合に参照する先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを示す図である。図98は、事前判定結果がハズレの場合に参照する先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

40

【0534】

先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルには、演出用乱数値4と先読みエフェクト演出シナリオデータの組が、先読みエフェクト演出の最終段階のエフェクトと保留数の組み合わせと対応するもの毎に記憶されている。大当たりの先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル(図97)とハズレの先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル(図98

50

)とでは、「成り下がり」と呼ばれる先読みエフェクト演出の演出シナリオER39及びER49への演出用乱数値4の割り当ての有無が異なっている。

【0535】

より具体的に説明すると、このテーブルでは、青と保留数1個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオEB11がある。先読みエフェクト演出シナリオEB11は、最終変動で青エフェクトが現れる、というシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオEB11には、100個(0~99)の演出用乱数値4が対応付けられている。青と保留数2個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオEB21及びEB22がある。先読みエフェクト演出シナリオEB21及びEB22は、青エフェクトが現れる時刻が異なるシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオEB21には70個(0~69)の演出用乱数値4が、先読みエフェクト演出シナリオEB22には30個(70~99)の演出用乱数値4が、それぞれ対応付けられている。

10

【0536】

青と保留数3個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオEB31、EB32、及びEB33がある。先読みエフェクト演出シナリオEB31、EB32、及びEB33は、青エフェクトが現れる時刻が異なるシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオEB31、EB32、及びEB33には、20個~50個の演出用乱数値4が、それぞれ対応付けられている。青と保留数4個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオEB41、EB42、EB43、及びEB44がある。先読みエフェクト演出シナリオEB41、EB42、EB43、及びEB44は、青エフェクトが現れる時刻が異なるシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオEB41、EB42、EB43、及びEB44には、10個~40個の演出用乱数値4が、それぞれ対応付けられている。

20

【0537】

緑と保留数1個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオEG11がある。先読みエフェクト演出シナリオEG11は、最終変動で緑エフェクトが現れる、というシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオEG11には、100個(0~99)の演出用乱数値4が対応付けられている。緑と保留数2個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオEG21及びEG22がある。先読みエフェクト演出シナリオEG21及びEG22は、緑エフェクトが現れる時刻とそこに至る前の青エフェクトの出現の有無が異なるシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオEG21には70個(0~69)の演出用乱数値4が、先読みエフェクト演出シナリオEG22には30個(70~99)の演出用乱数値4が、それぞれ対応付けられている。

30

【0538】

緑と保留数3個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオEG31~EG38がある。先読みエフェクト演出シナリオEG31~EG38は、緑エフェクトが現れる時刻とそこに至る前の青エフェクトの出現の有無が異なるシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオEG31~EG38には、5個~20個の演出用乱数値4が、それぞれ対応付けられている。緑と保留数4個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオEG41~EG48がある。先読みエフェクト演出シナリオEG41~EG48は、緑エフェクトが現れる時刻とそこに至る前の青エフェクトの出現の有無が異なるシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオEG41~EG48には、5個~20個の演出用乱数値4が、それぞれ対応付けられている。

40

【0539】

赤と保留数1個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオER11がある。先読みエフェクト演出シナリオER11は、最終変動で赤エフェクトが現れる、というシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオER11には、100個(0~99)の演出用乱数値4が対応付けられている。赤と保留数2個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオER21、ER22、ER23、及びER24がある。先読みエフェクト演出シナリオER21、ER22、ER23、及びER

50

24は、赤エフェクトが現れる時刻とそこに至る前の青エフェクト及び緑エフェクトの出現の有無が異なるシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオER21、ER22、ER23、及びER24には、10個～40個の演出用乱数値4が、それぞれ対応付けられている。

【0540】

赤と保留数3個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオER31～ER39がある。先読みエフェクト演出シナリオER31～ER39は、赤エフェクトが現れる時刻とそこに至る前の青エフェクト及び緑エフェクトの出現の有無が異なるシナリオである。ここで、先読みエフェクト演出シナリオER31～ER38は、青緑赤というように、後の変動において前の変動のものよりも信頼度の高い色のエフェクトが出現する「成り上がり」のシナリオであるのに対し、先読みエフェクト演出シナリオER39は、緑赤緑というように、後の変動において前の変動のものよりも信頼度の低い色のエフェクトが出現する「成り下がり」のシナリオである。大当たりのテーブル(図97)では、先読みエフェクト演出シナリオER31～ER38に5個～20個の演出用乱数値4が対応付けられており、先読みエフェクト演出シナリオER39に1個(99)の演出用乱数値4が対応付けられている。これに対し、ハズレのテーブル(図98)では、先読みエフェクト演出シナリオER31～ER38に5個～20個の演出用乱数値4が対応付けられている。また、ハズレのテーブルでは、先読みエフェクト演出シナリオER39には演出用乱数値4が1つも対応付けられていない。

【0541】

赤と保留数4個の組み合わせと対応する選択肢には、先読みエフェクト演出シナリオER41～ER49がある。先読みエフェクト演出シナリオER41～ER49は、赤エフェクトが現れる時刻とそこに至る前の青エフェクト及び緑エフェクトの出現の有無が異なるシナリオである。先読みエフェクト演出シナリオER41～ER49のうち先読みエフェクト演出シナリオER41～48は「成り上がり」のシナリオであり、先読みエフェクト演出シナリオER49は「成り下がり」のシナリオである。大当たりのテーブル(図97)では、先読みエフェクト演出シナリオER41～ER48に5個～20個の演出用乱数値4が対応付けられており、先読みエフェクト演出シナリオER49に1個(99)の演出用乱数値4が対応付けられている。これに対し、ハズレのテーブル(図98)では、先読みエフェクト演出シナリオER41～ER48に5個～20個の演出用乱数値4が対応付けられている。また、ハズレのテーブルでは、先読みエフェクト演出シナリオER49には演出用乱数値4が1つも対応付けられていない。

【0542】

このように、遊技機1では、赤と保留数3個の組み合わせ及び赤と保留数4個の組み合わせについて、「成り下がり」の先読みエフェクト演出シナリオER39及びER49が大当たりのテーブルからのみ選択され得るようになっている。このため、遊技機1では、「成り下がり」の先読みエフェクト演出は、最終変動大当たり確定演出(最終変動の図柄停止前に最終変動で大当たりになることを報知する演出)となる。

【0543】

図95のステップS1622-7において、サブCPU120aは、先読みエフェクト演出シナリオ決定処理で決定した先読みエフェクト演出シナリオのシナリオデータを演出情報記憶領域内の記憶部に記憶する。

【0544】

ここで、先読みエフェクト演出選択処理では、先読み判定対象保留内に発展演出があって変動順が前の保留内に発展演出がない場合(S1622-1:Yes S1622-2:No)に、先読みエフェクト演出実行判定処理が行われる。このような処理の流れにより、演出制御基板120は、先読みエフェクト演出を実行させる場合に、当該先読みエフェクト演出の最終変動の変動表示中の演出として発展演出を実行させ、当該先読みエフェクト演出の最終変動よりも前の変動表示中の演出として発展演出が実行されることを規制する。

10

20

30

40

50

【0545】

図99は、演出図柄決定処理（図90のステップS1631）の詳細を示すフローチャートである。図99において、サブCPU120aは、当該変動が大当たりの図柄で停止するか否かを判定する（S1631-1）。サブCPU120aは、当該変動が大当たりの図柄で停止する場合（S1631-1：Yes）、ステップS1631-2に進む。当該変動が大当たりの図柄で停止しない場合（S1631-1：No）、ステップS1631-3に進む。

【0546】

ステップS1631-2において、サブCPU120aは、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Zの図柄組み合わせを当選した大当たりの種類と対応するものの中から選択し、選択した図柄組み合わせにおける左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Zの4つの停止図柄番号を決定する。

10

【0547】

ステップS1631-3において、サブCPU120aは、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Zの図柄組み合わせをハズレと対応するものの中から選択し、選択した図柄組み合わせにおける左図柄36L、中図柄36C、右図柄36R、及び第4図柄36Zの4つの停止図柄番号を決定する。

【0548】

ステップS1631-4において、サブCPU120aは、決定した4つの停止図柄番号をサブRAM120cの演出図柄記憶領域に記憶する。

20

【0549】

ステップS1631-5において、サブCPU120aは、決定した4つの停止図柄番号を通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0550】

図100は、SP特定予告演出選択処理（図90のステップS1648）の詳細を示すフローチャートである。図100において、サブCPU120aは、SP特定予告演出実行判定処理を行う（S1648-1）。SP特定予告演出実行判定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値5を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bのSP特定予告演出実行判定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、及び演出用乱数値5に基づいて、SP特定予告演出の実行の要否を判定する。

30

【0551】

図101(a)は、SP特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。SP特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値5と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり抽選結果が大当たりのときに参照するものと大当たり抽選結果がハズレのときに参照するものとに分けて記憶されている。具体的には、大当たり抽選結果が大当たりについては、5個（0～4）の演出用乱数値5がSP特定予告演出を実行することを示すデータと、95個（5～99）の演出用乱数値5がSP特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。大当たり抽選結果がハズレについては、100個（0～99）の演出用乱数値5がSP特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。

40

【0552】

ステップS1648-2において、サブCPU120aは、SP特定予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブCPU120aは、判定結果が「実行する」である場合（S1648-2：Yes）、ステップS1648-3に進む。判定結果が「実行しない」である場合（S1648-2：No）、今回のSP特定予告演出選択処理を終了する。

【0553】

ステップS1648-3において、サブCPU120aは、SP特定予告演出実行タイミング決定処理を行い、その後にステップS1648-4に進む。SP特定予告演出実行

50

タイミング決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値6を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bのSP特定予告演出実行タイミング決定テーブルを参照し、演出用乱数値6に基づいて、SP特定予告演出の演出パターンを決定する。

【0554】

図101(b)は、SP特定予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。SP特定予告演出実行タイミング決定テーブルには、演出用乱数値6とSP特定予告演出タイミングデータの組が記憶されている。

【0555】

具体的には、このテーブルの選択肢には、SP特定予告演出タイミングデータSPY11及びSPY12がある。SP特定予告演出タイミングデータSPY11は、当該変動の変動開始直後にSP特定予告演出を実行するものである。SP特定予告演出タイミングデータSPY12は、当該変動のノーマル変動中にSP特定予告演出を実行するものである。

10

【0556】

このテーブルにおいて、SP特定予告演出タイミングデータSPY11には、3個(0~2)の演出用乱数値6が対応付けられている。SP特定予告演出タイミングデータSPY12には、97個(3~99)の演出用乱数値6が対応付けられている。

【0557】

ステップS1648-4において、サブCPU120aは、SP特定予告演出実行タイミング決定処理において決定したタイミングでのSP特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

20

【0558】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1648-4において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、コマンドが指定するSP特定予告演出の実行タイミング(当該変動の変動開始直後又はノーマル変動中)において、SP特定予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0559】

ここで、SP特定予告演出選択処理は、当該変動においてSPリーチ演出を実行しない場合(図91のステップS1647:No)は実行されないようになっている。また、SP特定予告演出選択処理内のSP特定予告演出実行判定処理(図100のS1648-1)で参照するテーブル(図101(a))では、大当たり抽選結果が大当たりである場合におけるSP特定予告演出を実行することを示すデータの選択率が5%となっており、大当たり抽選結果がハズレである場合におけるSP特定予告演出を実行することを示すデータの選択率が0%となっている。このような処理の流れ及びテーブルの構成により、演出制御基板120は、特別図柄の変動表示中において、ハズレリーチ演出の後に大当たり報知演出又はハズレ報知演出が実行される場合に、SP特定予告演出が実行されることを規制し、ハズレリーチ演出の後にSPリーチ演出の実行を経て大当たり報知演出が実行される場合に、SP特定予告演出の実行を可能とする。

30

40

【0560】

図102は、SPSP特定予告演出選択処理(図91のステップS1650)の詳細を示すフローチャートである。図102において、サブCPU120aは、SPSP特定予告演出実行判定処理を行う(S1650-1)。SPSP特定予告演出実行判定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値7を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bのSPSP特定予告演出実行判定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、及び、演出用乱数値7に基づいて、SPSP特定予告演出の実行の可否を判定する。

【0561】

50

図103(a)は、SPSP特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。SPSP特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値7と実行の要否(「実行する」及び「実行しない」)を示すデータの組が、大当たり抽選結果が大当たりのときに参照するものと大当たり抽選結果がハズレのときに参照するものに分けて記憶されている。具体的には、大当たり抽選結果が大当たりについては、5個(0~4)の演出用乱数値7がSPSP特定予告演出を実行することを示すデータと、95個(5~99)の演出用乱数値7がSPSP特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。大当たり抽選結果がハズレについては、100個(0~99)の演出用乱数値7がSPSP特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。

【0562】

ステップS1650-2において、サブCPU120aは、SPSP特定予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブCPU120aは、判定結果が「実行する」である場合(S1650-2:Yes)、ステップS1650-3に進む。判定結果が「実行しない」である場合(S1650-2:No)、今回のSPSP特定予告演出選択処理を終了する。

【0563】

ステップS1650-3において、サブCPU120aは、SPSP特定予告演出実行タイミング決定処理を行い、その後ステップS1650-4に進む。SPSP特定予告演出実行タイミング決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値8を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bのSPSP特定予告演出実行タイミング決定テーブルを参照し、演出用乱数値8に基づいて、SPSP特定予告演出の演出パターンを決定する。

【0564】

図103(b)は、SPSP特定予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。SPSP特定予告演出実行タイミング決定テーブルには、演出用乱数値8とSPSP特定予告演出の演出パターンの組が記憶されている。

【0565】

具体的には、このテーブルの選択肢には、SP特定予告演出タイミングデータSPY21、SPY22、及びSPY23がある。SP特定予告演出タイミングデータSPY21は、当該変動の変動開始直後にSP特定予告演出を実行するものである。SP特定予告演出タイミングデータSPY22は、当該変動のノーマル変動中にSPSP特定予告演出を実行するものである。SP特定予告演出タイミングデータSPY23は、当該変動のSPリーチ演出中にSPSP特定予告演出を実行するものである。

【0566】

このテーブルにおいて、SPSP特定予告演出タイミングデータSPY22には、3個(0~2)の演出用乱数値8が対応付けられている。SPSP特定予告演出タイミングデータSPY23には、97個(3~99)の演出用乱数値8が対応付けられている。SPSP特定予告演出タイミングデータSPY21には、演出用乱数値8が1つも対応付けられていない。

【0567】

ステップS1650-4において、サブCPU120aは、SPSP特定予告演出実行タイミング決定処理において決定したタイミングでのSPSP特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0568】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1650-4において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、コマンドが指定するSPSP特定予告演出の実行タイミング(当該変動の開始直後、ノーマル変動中、又は、SPリーチ演出中)において、SPSP特定予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

10

20

30

40

50

【0569】

ここで、SPSP特定予告演出選択処理は、当該変動においてSPSPリーチ演出を実行しない場合（図91のステップS1649：No）は実行されないようになっている。また、SPSP特定予告演出選択処理内のSPSP特定予告演出実行判定処理（図102のS1650-1）で参照するテーブル（図103（a））では、大当たり抽選結果が大当たりである場合におけるSPSP特定予告演出を実行することを示すデータの選択率が5%となっており、大当たり抽選結果がハズレである場合におけるSPSP特定予告演出を実行することを示すデータの選択率が0%となっている。このような処理の流れ及びテーブルの構成により、演出制御基板120は、特別図柄の変動表示中において、ハズレリーチ演出の後に大当たり報知演出又はハズレ報知演出が実行される場合に、SPSP特定予告演出が実行されることを規制し、ハズレリーチ演出の後にSPSPリーチ演出の実行を経て大当たり報知演出が実行される場合に、SPSP特定予告演出の実行を可能とする。

10

【0570】

図104は、セリフ操作演出操作結果決定処理（図91のステップS1652）の詳細を示すフローチャートである。図104において、サブCPU120aは、セリフ発言者決定処理を行う（S1652-1）。セリフ発言者決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値9を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bのセリフ発言者決定テーブルを参照し、演出用乱数値9に基づいて、セリフ発言者となるキャラクタを決定する。

20

【0571】

図105（a）は、セリフ発言者決定テーブルを示す図である。セリフ発言者決定テーブルには、演出用乱数値9とキャラクタA、B、C、及びDの組が記憶されている。具体的には、キャラクタA、B、C、及びDの各々に25個の演出用乱数値9が対応付けられている。

【0572】

ステップS1652-2において、サブCPU120aは、セリフ決定処理を行う。セリフ決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値10を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bのセリフ決定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、及び、演出用乱数値10に基づいて、セリフを決定する。

30

【0573】

図105（b）は、セリフ決定テーブルを示す図である。セリフ決定テーブルには、演出用乱数値10とセリフの各組が、大当たり抽選結果が大当たりのときに参照するものと、大当たり抽選結果がハズレのときに参照するものとに分けて記憶されている。

【0574】

具体的には、大当たり抽選結果が大当たりの場合については、「激熱だよ」に50個（0～49）の演出用乱数値10が、「チャンスだよ」に50個（50～99）の演出用乱数値10が、それぞれ対応付けられている。「・・・」には、演出用乱数値10が1つも対応付けられていない。大当たり抽選結果がハズレの場合については、「激熱だよ」に34個（0～33）の演出用乱数値10が、「チャンスだよ」に33個（34～66）の演出用乱数値10が、「・・・」に33個（67～99）の演出用乱数値10が、それぞれ対応付けられている。

40

【0575】

ステップS1652-3において、サブCPU120aは、セリフ発言者決定処理において決定したキャラクタとセリフ決定処理において決定したセリフの組み合わせと対応する操作結果の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0576】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1652-3において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、セリフ操作演出内において演出ボタン

50

36が操作されるのを待ち、演出ボタン36の操作の直後に、コマンドが指定する操作結果の演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0577】

図106は、セリフ操作特定予告演出選択処理(図91のステップS1655)の詳細を示すフローチャートである。図106において、サブCPU120aは、セリフ操作特定予告演出実行判定処理を行う(S1655-1)。セリフ操作特定予告演出実行判定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値11を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bのセリフ操作特定予告演出実行判定テーブルを参照し、当該変動内におけるセリフ操作演出の実行タイミングと演出用乱数値11に基づいて、セリフ操作特定予告演出の実行の要否を判定する。ここで、上述したように、変動演出パターン決定テーブル内の図柄変動演出パターンの中には、図柄の変動開始直後にセリフ操作演出を実行するもの(図柄変動演出パターン111、112、121、122、011、012など)と、リーチ成立後にセリフ操作演出を実行するもの(図柄変動演出パターン114、123など)とがある。変動演出パターン決定処理(図91のステップS1646)において図柄変動演出パターン111、112、121、122、011、012などが決定された場合、セリフ操作演出の実行タイミングは当該変動の開始直後となり、図柄変動演出パターン114、123などが決定された場合、セリフ操作演出の実行タイミングはリーチ成立後となる。

【0578】

図107(a)は、セリフ操作特定予告演出実行判定テーブルを示す図である。セリフ操作特定予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値11と実行の要否(「実行する」及び「実行しない」)を示すデータの組が、セリフ操作演出の実行タイミングが変動開始直後であるときに参照するものとリーチ成立後であるときに参照するものとに分けて記憶されている。具体的には、変動開始直後については、100個(0~99)の演出用乱数値11がセリフ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。セリフ操作特定予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値11が1つも対応付けられていない。リーチ成立後については、30個(0~29)の演出用乱数値11がセリフ操作特定予告演出を実行することを示すデータと、70個(30~99)の演出用乱数値11がセリフ操作特定予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。

【0579】

ステップS1655-2において、サブCPU120aは、セリフ操作特定予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブCPU120aは、判定結果が「実行する」である場合(S1655-2:Yes)、ステップS1655-3に進む。判定結果が「実行しない」である場合(S1655-2:No)、今回のセリフ操作特定予告演出選択処理を終了する。

【0580】

ステップS1655-3において、サブCPU120aは、セリフ操作特定予告演出実行タイミング決定処理を行い、その後にステップS1655-4に進む。セリフ操作特定予告演出実行タイミング決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値12を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bのセリフ操作特定予告演出実行タイミング決定テーブルを参照し、セリフ操作演出操作結果決定処理内のセリフ決定処理(図104のS1652-2)において決定したセリフ、及び、演出用乱数値12に基づいて、セリフ操作特定予告演出の演出パターンを決定する。

【0581】

図107(b)は、セリフ操作特定予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。セリフ操作特定予告演出実行タイミング決定テーブルには、演出用乱数値12とセリフ操作特定予告演出タイミングデータの組が、セリフが「・・・」のときに参照するもの、「チャンスだよ」のときに参照するもの、「激熱だよ」のときに参照するものに分けて

10

20

30

40

50

記憶されている。

【0582】

具体的には、このテーブルの選択肢には、セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 1、S R Y 1 2、及び S R Y 1 3 がある。セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 1 は、当該変動の変動開始直後にセリフ操作特定予告演出を実行するものである。セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 2 は、当該変動のノーマル変動中にセリフ操作特定予告演出を実行するものである。セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 3 は、当該変動のリーチ成立後にセリフ操作特定予告演出を実行するものである。「激熱だよ」については、セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 2 に 40 個 (0 ~ 39) の演出用乱数値 1 2 が、セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 3 に 60 個 (40 ~ 99) の演出用乱数値 1 2 が、それぞれ対応付けられている。セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 1 には、演出用乱数値 1 2 が 1 つも対応付けられていない。「チャンスだよ」については、セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 2 には 50 個 (0 ~ 49) の演出用乱数値 1 2 が、セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 3 には 50 個 (50 ~ 99) の演出用乱数値 1 2 が、それぞれ対応付けられている。セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 1 には、演出用乱数値 1 2 が 1 つも対応付けられていない。「・・・」については、セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 2 に 90 個 (0 ~ 89) の演出用乱数値 1 2 が、セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 3 に 10 個 (90 ~ 99) の演出用乱数値 1 2 が、それぞれ対応付けられている。セリフ操作特定予告演出タイミングデータ S R Y 1 1 には、演出用乱数値 1 2 が 1 つも対応付けられていない。

【0583】

ステップ S 1 6 5 5 - 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、セリフ操作特定予告演出実行タイミング決定処理において決定したタイミングでのセリフ操作特定予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0584】

画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、ステップ S 1 6 5 5 - 4 において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、コマンドが指定するタイミングにおいて、セリフ操作特定予告演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【0585】

ここで、図 1 6 に示したように、セリフ操作演出は、操作促進演出 (演出ボタン 3 5 を模した画像、操作受付有効期間を示すインジケータ画像、及び「押せ!」の画像を出現させる演出) と、そこから進展する操作結果演出 (キャラクタ A、B、C、又は D が現れ、吹き出し枠内に、セリフが表示される演出) とからなる。セリフ操作特定予告演出選択処理内の特定予告演出実行判定処理 (S 1 6 5 5 - 1) で参照するテーブル (図 1 0 7 (a)) では、セリフ操作演出の実行タイミングが特別図柄の変動表示の開始直後である場合におけるセリフ特定予告演出を実行することを示すデータの選択率が 0 % となっており、セリフ操作演出の実行タイミングがリーチの成立後である場合におけるセリフ特定予告演出を実行することを示すデータの選択率が 30 % となっている。また、セリフ操作特定予告演出実行タイミング決定処理 (S 1 6 5 5 - 3) で参照するテーブル (図 1 0 7 (b)) では、操作結果であるセリフが「・・・」の場合、「チャンスだよ」の場合、及び「激熱だよ」の場合におけるセリフ操作特定予告演出の実行タイミングを変動開始直後とするデータの選択率がいずれも 0 % となっている。このような処理の流れ及びテーブルの構成により、演出制御基板 1 2 0 は、特別図柄の変動表示の開始直後にセリフ操作特定予告演出が実行されることを規制する。演出制御基板 1 2 0 は、特別図柄の変動表示の開始直後は、セリフ操作特定予告演出を伴わない操作促進演出のみを実行可能とし、特別図柄の変動表示の開始直後を除くタイミングにおいては、セリフ操作特定予告演出をともなう操作促進演出とセリフ操作特定予告演出をともなわない操作促進演出の両方を実行可能とする

。

【0586】

図108は、短縮変動予告演出選択処理（図92のステップS1666）の詳細を示すフローチャートである。図108において、サブCPU120aは、短縮変動予告演出実行判定処理を行う（S1666-1）。短縮変動予告演出実行判定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値13を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bの短縮変動予告演出実行判定テーブルを参照し、演出用乱数値13に基づいて、短縮変動予告演出の実行の要否を判定する。

【0587】

図109（a）は、短縮変動予告演出実行判定テーブルを示す図である。短縮変動予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値13と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が記憶されている。具体的には、30個（0～29）の演出用乱数値13が短縮変動予告演出を実行することを示すデータと、70個（30～99）の演出用乱数値13が短縮変動予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。

10

【0588】

ステップS1666-2において、サブCPU120aは、短縮変動予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブCPU120aは、判定結果が「実行する」である場合（S1666-2：Yes）、ステップS1666-3に進む。判定結果が「実行しない」である場合（S1666-2：No）、今回の短縮変動予告演出選択処理を終了する。

20

【0589】

ステップS1666-3において、サブCPU120aは、短縮変動予告演出実行タイミング決定処理を行い、その後にステップS1666-4に進む。短縮変動予告演出実行タイミング決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値14を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bの短縮変動予告演出実行タイミング決定テーブルを参照し、演出用乱数値14に基づいて、短縮変動予告演出の演出パターンを決定する。

【0590】

図109（b）は、短縮変動予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。短縮変動予告演出実行タイミング決定テーブルには、演出用乱数値14と短縮変動予告演出タイミングデータの組が記憶されている。

30

【0591】

具体的には、このテーブルの選択肢には、短縮変動予告演出タイミングデータTSY11、TSY12、及びTSY13がある。短縮変動予告演出タイミングデータTSY11は、当該変動の変動開始直後に短縮変動予告演出を実行するものである。短縮変動予告演出タイミングデータTSY12は、当該変動の変動中（変動開始直後よりも遅く変動停止直前よりも早いタイミング）に短縮変動予告演出を実行するものである。短縮変動予告演出タイミングデータTSY13は、当該変動の変動停止直前に短縮変動予告演出を実行するものである。短縮変動予告演出タイミングデータTSY12には90個（0～89）の演出用乱数値14が、短縮変動予告演出タイミングデータTSY13には10個（90～99）の演出用乱数値14が、それぞれ対応付けられている。短縮変動予告演出タイミングデータTSY11には、演出用乱数値14が1つも対応付けられていない。

40

【0592】

ステップS1666-4において、サブCPU120aは、短縮変動予告演出実行タイミング決定処理において決定したタイミングでの短縮変動予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0593】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1666-4において送

50

信バッファにセットされたコマンドを受信すると、コマンドが指定するタイミングにおいて、短縮変動予告演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【0594】

ここで、短縮変動予告演出選択処理内の短縮変動予告演出実行タイミング決定処理（S 1666 - 3）で参照するテーブル（図 109（b））では、短縮変動予告演出の実行タイミングを変動開始直後とするデータの選択率が 0%となっている。このような処理の流れ及びテーブルの構成により、演出制御基板 120 は、特別図柄の変動表示の開始直後に短縮変動予告演出が実行されることを規制する。演出制御基板 120 は、特別図柄の変動表示の開始直後に短縮変動予告演出が実行されることを規制し、特別図柄の変動表示の開始直後を除くタイミングにおいて、短縮変動予告演出を実行させる。

10

【0595】

図 110 は、はずれ予告演出選択処理（図 92 のステップ S 1667）の詳細を示すフローチャートである。図 110 において、サブ CPU 120 a は、はずれ予告演出実行判定処理を行う（S 1667 - 1）。はずれ予告演出実行判定処理では、サブ CPU 120 a は、ステップ S 1100 で更新した演出用乱数値 15 を取得する。サブ CPU 120 a は、サブ ROM 120 b のはずれ予告演出実行判定テーブルを参照し、演出用乱数値 15 に基づいて、はずれ予告演出の実行の要否を判定する。

【0596】

図 111（a）は、はずれ予告演出実行判定テーブルを示す図である。はずれ予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値 15 と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、大当たり抽選結果が大当たりのときに参照するものとハズレのときに参照するものとに分けて記憶されている。具体的には、大当たりについては、100 個（0～99）の演出用乱数値 15 がはずれ予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。はずれ予告演出を実行することを示すデータには演出用乱数値 15 が 1 つも対応付けられていない。ハズレについては、30 個（0～29）の演出用乱数値 15 がはずれ予告演出を実行することを示すデータと、70 個（30～99）の演出用乱数値 15 がはずれ予告演出を実行しないことを示すデータと、それぞれ対応付けられている。

20

【0597】

ステップ S 1667 - 2 において、サブ CPU 120 a は、はずれ予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブ CPU 120 a は、判定結果が「実行する」である場合（S 1667 - 2：Yes）、ステップ S 1667 - 3 に進む。判定結果が「実行しない」である場合（S 1667 - 2：No）、今回のはずれ予告演出選択処理を終了する。

30

【0598】

ステップ S 1667 - 3 において、サブ CPU 120 a は、はずれ予告演出実行タイミング決定処理を行い、その後ステップ S 1667 - 4 に進む。はずれ予告演出実行タイミング決定処理では、サブ CPU 120 a は、ステップ S 1100 で更新した演出用乱数値 16 を取得する。サブ CPU 120 a は、サブ ROM 120 b のはずれ予告演出実行タイミング決定テーブルを参照し、当該変動におけるリーチ成立の有無と演出用乱数値 16 に基づいて、はずれ予告演出の演出パターンを決定する。

40

【0599】

図 111（b）は、はずれ予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。はずれ予告演出実行タイミング決定テーブルには、演出用乱数値 16 とはずれ予告演出タイミングデータの組が、当該変動がリーチ成立なし（通常変動及び短縮変動のいずれか）のときに参照するものと、当該変動がリーチ成立ありのときに参照するものとに分けて記憶されている。

【0600】

具体的には、このテーブルの選択肢には、はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 1

50

、 H Z Y 1 2、 H Z Y 1 3、 及び H Z Y 1 4 がある。はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 1 は、当該変動の変動開始直後にはずれ予告演出を実行するものである。はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 2 は、当該変動のノーマル変動中にはずれ予告演出を実行するものである。はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 3 は、当該変動のリーチ成立後にはずれ予告演出を実行するものである。はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 4 は、当該変動の変動停止直前にはずれ予告演出を実行するものである。リーチ成立なしについては、はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 2 に 9 0 個 (0 ~ 8 9) の演出用乱数値 1 6 が、はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 4 に 1 0 個 (9 0 ~ 9 9) の演出用乱数値 1 6 が、それぞれ対応付けられている。はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 1 及び H Z Y 1 3 には、演出用乱数値 1 6 が 1 つも対応付けられていない。リーチ成立ありについては、はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 2 に 2 個 (0 ~ 1) の演出用乱数値 1 6 が、はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 3 に 2 個 (2 ~ 3) の演出用乱数値 1 6 が、はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 4 に 9 6 個 (4 ~ 9 9) の演出用乱数値 1 6 が、それぞれ対応付けられている。はずれ予告演出タイミングデータ H Z Y 1 1 には、演出用乱数値 1 6 が 1 つも対応付けられていない。

10

【 0 6 0 1 】

ステップ S 1 6 6 7 - 4 において、サブ C P U 1 2 0 a は、はずれ予告演出実行タイミング決定処理において決定したタイミングではずれ予告演出の実行を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

20

【 0 6 0 2 】

画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、ステップ S 1 6 6 7 - 4 において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、コマンドが指定するタイミングにおいて、はずれ予告演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【 0 6 0 3 】

ここで、はずれ予告演出選択処理内のはずれ予告演出実行タイミング決定処理 (S 1 6 6 7 - 3) で参照するテーブル (図 1 1 1 (b)) では、はずれ予告演出の実行タイミングを変動開始直後とするデータの選択率が 0 % となっている。このような処理の流れ及びテーブルの構成により、演出制御基板 1 2 0 は、特別図柄の変動表示の開始直後にはずれ予告演出が実行されることを規制する。演出制御基板 1 2 0 は、特別図柄の変動表示の開始直後にはずれ予告演出が実行されることを規制し、特別図柄の変動表示の開始直後を除くタイミングにおいて、はずれ予告演出を実行させる。

30

【 0 6 0 4 】

図 1 1 2 は、モード演出制御処理 (図 9 2 のステップ S 1 6 6 8) の詳細を示すフローチャートである。図 1 1 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の特訓モード実行中フラグ記憶領域に特訓モード実行中フラグがセットされているか否かを判定する (S 1 6 6 8 - 1)。サブ C P U 1 2 0 a は、特訓モード実行中フラグがセットされている場合 (S 1 6 6 8 - 1 : Y e s)、ステップ S 1 6 6 8 - 2 に進む。特訓モード実行中フラグがセットされていない場合 (S 1 6 6 8 - 1 : N o)、今回のモード演出制御処理を終了する。特訓モード実行中フラグは、特訓モードの実行中であることを示すフラグである。特訓モード実行中フラグは、通常当たりに当選した場合、特別遊技後の特訓モード開始制御処理 (図 9 3 の S 1 6 9 7) 内のステップ S 1 6 9 7 - 2 (図 1 2 6) においてセットされる。

40

【 0 6 0 5 】

ステップ S 1 6 6 8 - 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の特訓モード残り回数カウンタが 0 であるか否かを判定する。サブ C P U 1 2 0 a は、特訓モード残り回数カウンタが 0 でない場合 (S 1 6 6 8 - 2 : N o)、ステップ S 1 6 6 8 - 3 に進む。特訓モード残り回数カウンタが 0 である場合 (S 1 6 6 8 - 2 : Y e s)、ステップ S 1 6 6 8 - 4 に進む。特訓モード残り回数カウンタは、通常当たりに当選した場合

50

、特別遊技後の特訓モード開始制御処理（図93のS1697）内のステップS1697-3（図126）において100がセットされる。

【0606】

ステップS1668-3において、サブCPU120aは、特訓モード残り回数カウンタを-1して更新する。その後、今回のモード演出制御処理を終了する。

【0607】

ステップS1668-4において、サブCPU120aは、特訓モード終了演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。次のステップS1668-5において、サブCPU120aは、特訓モード実行中フラグ記憶領域の特訓モード実行中フラグをクリアする。その後、今回のモード演出制御処理を終了する。

10

【0608】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1668-4において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、特訓モード終了演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0609】

図113は、ステージチェンジ判定処理（図90のステップS1623）の詳細を示すフローチャートである。図113において、サブCPU120aは、現在の遊技モードが通常モードであるか否かを判定する（S1623-1）。サブRAM120cの遊技状態記憶領域内の遊技状態情報が、非時短遊技状態且つ低確率遊技状態のものであれば、このステップの判定結果は「Yes」になる。サブCPU120aは、現在の遊技モードが通常モードである場合（S1623-1：Yes）、ステップS1632-2に進む。現在の遊技モードが特訓モード及びライブモードの何れかである場合（S1623-1：No）、今回のステージチェンジ判定処理を終了する。

20

【0610】

ステップS1623-2において、サブCPU120aは、始動入賞指定コマンド記憶処理において演出情報記憶領域に記憶した始動入賞指定コマンドがハズレの入賞情報のものであるか否かを判定する。サブCPU120aは、始動入賞指定コマンドがハズレの入賞情報のものである場合（S1623-2：Yes）、ステップS1623-3に進む。始動入賞指定コマンドが大当たりの入賞情報のものである場合（S1623-2：No）、今回のステージチェンジ判定処理を終了する。

30

【0611】

ステップS1623-3において、サブCPU120aは、サブRAM120cのステージチェンジ予告待機フラグ記憶領域にステージチェンジ予告待機フラグがセットされているか否かを判定する。ステージチェンジ予告待機フラグがセットされていない場合（S1623-3：No）、ステップS1623-4に進む。ステージチェンジ予告待機フラグがセットされている場合（S1623-3：Yes）、今回のステージチェンジ判定処理を終了する。ステージチェンジ予告待機フラグは、ステージチェンジ予告演出の実行待ちであることを示すフラグである。

40

【0612】

ステップS1623-4において、サブCPU120aは、保留内の全てがハズレであるか否かを判定する。演出情報記憶領域の記憶部内の始動入賞指定コマンドの全てがハズレの入賞情報のものであるか否かを判定する。演出情報記憶領域の記憶部内の始動入賞指定コマンドの中に大当たりの入賞情報のものがあれば、このステップの判定結果は「Yes」となる。演出情報記憶領域の記憶部内の始動入賞指定コマンドの中に大当たりの入賞情報のものがあれば、このステップの判定結果が「No」となる。サブCPU120aは、保留内の全てがハズレである場合（S1623-4：Yes）、ステップS1623-5に進む。サブCPU120aは、保留内に大当たりがある場合（S1623-4：No）、今回のステージチェンジ判定処理を終了する。

【0613】

50

ステップ S 1 6 2 3 - 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ実行判定処理を行う。ステージチェンジ実行判定処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、ステップ S 1 1 0 0 で更新した演出用乱数値 1 7 を取得する。サブ CPU 1 2 0 a は、サブ ROM 1 2 0 b のステージチェンジ実行判定テーブルを参照し、前回のステージチェンジからの変動回数、及び、演出用乱数値 1 7 に基づいて、ステージチェンジの実行の要否を判定する。

【 0 6 1 4 】

図 1 1 4 は、ステージチェンジ実行判定テーブルを示す図である。ステージチェンジ実行判定テーブルには、演出用乱数値 1 7 と実行の要否（「実行する」及び「実行しない」）を示すデータの組が、前回のステージチェンジからの変動回数が 0 ~ 9 回のときに参照するものと、前回のステージチェンジからの変動回数が 1 0 回 ~ 1 9 回のときに参照するものと、前回のステージチェンジからの変動回数が 2 0 回以上のときに参照するものに分けて記憶されている。このテーブルでは、前回のステージチェンジからの変動回数が多いほど、ステージチェンジを実行することを示すデータが選択され易くなっている。具体的には、0 ~ 9 回については、2 0 個（0 ~ 1 9）の演出用乱数値 1 7 がステージチェンジを実行することを示すデータと対応付けられており、8 0 個（2 0 ~ 9 9）の演出用乱数値がステージチェンジを実行しないことを示すデータと対応付けられている。1 0 ~ 1 9 回については、5 0 個（0 ~ 4 9）の演出用乱数値 1 7 がステージチェンジを実行することを示すデータと対応付けられており、5 0 個（5 0 ~ 9 9）の演出用乱数値 1 7 がステージチェンジを実行しないことを示すデータと対応付けられている。2 0 回以上については、8 0 個（0 ~ 7 9）の演出用乱数値 1 7 がステージチェンジを実行することを示すデータと対応付けられており、2 0 個（8 0 ~ 9 9）の演出用乱数値 1 7 がステージチェンジを実行しないことを示すデータと対応付けられている。

10

20

【 0 6 1 5 】

ステップ S 1 6 2 3 - 6 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブ CPU 1 2 0 a は、判定結果が「実行する」である場合（S 1 6 2 3 - 6 : Y e s）、ステップ S 1 6 2 3 - 7 に進む。判定結果が「実行しない」である場合（S 1 6 2 3 - 6 : N o）、今回のステージチェンジ判定処理を終了する。

【 0 6 1 6 】

ステップ S 1 6 2 3 - 7 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のステージチェンジ待機フラグ記憶領域にステージチェンジ待機フラグをセットする。その後、ステップ S 1 6 2 3 - 8 に進む。

30

【 0 6 1 7 】

ステップ S 1 6 2 3 - 8 において、サブ CPU 1 2 0 a は、新ステージ決定処理を行う。新ステージ決定処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、ステップ S 1 1 0 0 で更新した演出用乱数値 1 8 を取得する。新ステージ決定処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ ROM 1 2 0 b の新ステージ決定テーブルを参照し、演出用乱数値 1 8 に基づいて、新ステージを決定する。

【 0 6 1 8 】

図 1 1 5 は、新ステージ決定テーブルを示す図である。新ステージ決定テーブルには、演出用乱数値 1 8 と、ステージチェンジにおける変更後の新ステージを示すステージデータの各組が、現在の滞在ステージと対応するもの毎に記憶されている。

40

【 0 6 1 9 】

具体的には、現在のステージがマリンステージの場合の選択肢には、サバンナステージとコスモステージがあり、現在のステージがサバンナステージの場合の選択肢には、マリンステージとコスモステージがあり、現在のステージがコスモステージの場合の選択肢には、マリンステージとサバンナステージがある。各選択肢には、それぞれ 5 0 個の演出用乱数値 1 8 が対応付けられている。

【 0 6 2 0 】

ステップ S 1 6 2 3 - 9 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジタイミン

50

グ決定処理を行う。ステージチェンジタイミング決定処理は、当該変動、及び保留内の変動の何れにおいてステージチェンジをするか決定する処理である。サブCPU120aは、ステップS1100で更新した演出用乱数値19を取得する。ステージチェンジタイミング決定処理では、サブCPU120aは、サブROM120bのステージチェンジタイミング決定テーブルを参照し、第1特別図柄の変動の保留数、及び演出用乱数値19に基づいて、ステージチェンジのタイミングを決定する。

【0621】

図116は、ステージチェンジタイミング決定テーブルを示す図である。ステージチェンジタイミング決定テーブルには、演出用乱数値19とステージチェンジタイミングデータの組が、第1特別図柄の変動の保留数の各々に対応するものに記憶されている。

10

【0622】

保留数0個と対応する選択肢には、ステージチェンジタイミングデータSTC10がある。ステージチェンジタイミングデータSTC10は、当該変動においてステージチェンジを実行することを示す。ステージチェンジタイミングデータSTC10には、100個(0~99)の演出用乱数値19が対応付けられている。

【0623】

保留数1個と対応する選択肢には、ステージチェンジタイミングデータSTC10及びSTC11がある。ステージチェンジタイミングデータSTC11は、ステージチェンジタイミング決定処理の実行時点(始動入賞時点)の第1保留の変動まで変動消化が進んでからステージチェンジすることを示す。ステージチェンジタイミングデータSTC10には、50個(0~49)の演出用乱数値19が、ステージチェンジタイミングデータSTC11には、50個(50~99)の演出用乱数値19が、それぞれ対応付けられている。

20

【0624】

保留数2個と対応する選択肢には、ステージチェンジタイミングデータSTC10、STC11、及びSTC12がある。ステージチェンジタイミングデータSTC12は、ステージチェンジタイミング決定処理の実行時点(始動入賞時点)の第2保留の変動まで変動消化が進んでからステージチェンジすることを示す。ステージチェンジタイミングデータSTC10には、34個(0~33)の演出用乱数値19が、ステージチェンジタイミングデータSTC11には、33個(34~66)の演出用乱数値19が、ステージチェンジタイミングデータSTC12には、33個(67~99)の演出用乱数値19が、それぞれ対応付けられている。

30

【0625】

保留数3個と対応する選択肢には、ステージチェンジタイミングデータSTC10、STC11、STC12、及びSTC13がある。ステージチェンジタイミングデータSTC13は、ステージチェンジタイミング決定処理の実行時点(始動入賞時点)の第3保留の変動まで消化順が進んでからステージチェンジすることを示す。ステージチェンジタイミングデータSTC10には、25個(0~24)の演出用乱数値19が、ステージチェンジタイミングデータSTC11には、25個(25~49)の演出用乱数値19が、ステージチェンジタイミングデータSTC12には、25個(50~74)の演出用乱数値19が、ステージチェンジタイミングデータSTC13には、25個(75~99)の演出用乱数値19が、それぞれ対応付けられている。

40

【0626】

保留数4個と対応する選択肢には、ステージチェンジタイミングデータSTC10、STC11、STC12、STC13、及びSTC14がある。ステージチェンジタイミングデータSTC14は、ステージチェンジタイミング決定処理の実行時点(始動入賞時点)の第4保留の変動まで変動消化が進んでからステージチェンジすることを示す。ステージチェンジタイミングデータSTC10には、20個(0~19)の演出用乱数値19が、ステージチェンジタイミングデータSTC11には、20個(20~39)の演出用乱数値19が、ステージチェンジタイミングデータSTC12には、20個(40~59)の

50

演出用乱数値 19 が、ステージチェンジタイミングデータ S T C 13 には、20 個 (60 ~ 79) の演出用乱数値 19 が、ステージチェンジタイミングデータ S T C 14 には、20 個 (80 ~ 99) の演出用乱数値 19 が、それぞれ対応付けられている。

【0627】

ステップ S 1623 - 10 において、サブ C P U 120 a は、新ステージ決定処理とステージチェンジタイミング決定処理の決定に従い、新ステージのステージデータを生成し、このステージデータを演出情報記憶領域の該当の記憶部に記憶する。具体的には、サブ C P U 120 a は、当該変動においてステージチェンジする場合は演出情報記憶領域の第 0 記憶部を、第 1 保留の変動においてステージチェンジする場合は第 1 演出情報記憶領域の第 1 記憶部を、第 2 保留の変動においてステージチェンジする場合は第 1 演出情報記憶領域の第 2 記憶部を、第 3 保留の変動においてステージチェンジする場合は第 1 演出情報記憶領域の第 3 記憶部を、第 4 保留の変動においてステージチェンジする場合は第 1 演出情報記憶領域の第 4 記憶部を、データの格納先とし、データの格納先の記憶部に新ステージのステージデータを記憶する。ここで、ステージデータの格納先が演出情報記憶領域の第 1 記憶部 ~ 第 4 記憶部の何れかである場合、記憶部に記憶されたステージデータは、記憶領域シフト処理 (図 90 の S 1641) の度に 1 つ前の記憶部にシフトされる。

10

【0628】

図 117、図 118、及び図 119 は、ステージチェンジ予告演出選択処理 (図 90 のステップ S 1625) の詳細を示すフローチャートである。図 117 において、サブ C P U 120 a は、ステージチェンジタイミング決定処理 (図 113 のステップ S 1623 - 9) において、当該変動でステージチェンジすることを決定したか、それとも、保留内の変動でステージチェンジすることを決定したを確認する (S 1625 - 1)。サブ C P U 120 a は、当該変動でステージチェンジする場合 (S 1625 - 1 : Y e s)、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。保留内の変動でステージチェンジする場合 (S 1625 - 1 : N o)、ステップ S 1625 - 2 に進む。

20

【0629】

ステップ S 1625 - 2 において、サブ C P U 120 a は、ステージチェンジ予告演出実行判定処理を行う。ステージチェンジ予告演出実行判定処理では、サブ C P U 120 a は、ステップ S 1100 で更新した演出用乱数値 20 を取得する。サブ C P U 120 a は、サブ R O M 120 b のステージチェンジ予告演出実行判定テーブルを参照し、演出用乱数値 20 に基づいて、ステージチェンジ予告演出の実行の要否を判定する。

30

【0630】

図 120 は、ステージチェンジ予告演出実行判定テーブルを示す図である。ステージチェンジ予告演出実行判定テーブルには、演出用乱数値 20 と実行の要否 (「実行する」及び「実行しない」) を示すデータの組が記憶されている。具体的には、20 個 (0 ~ 19) の演出用乱数値 20 がステージチェンジ予告演出を実行することを示すデータと対応付けられており、80 個 (20 ~ 99) の演出用乱数値 20 がステージチェンジ予告演出を実行しないことを示すデータと対応付けられている。

【0631】

ステップ S 1625 - 3 において、サブ C P U 120 a は、ステージチェンジ予告演出実行判定処理の判定結果が「実行する」及び「実行しない」の何れであったかを確認する。サブ C P U 120 a は、判定結果が「実行する」である場合 (S 1625 - 3 : Y e s)、ステップ S 1625 - 4 に進む。判定結果が「実行しない」である場合 (S 1625 - 3 : N o)、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

40

【0632】

ステップ S 1625 - 4 において、サブ C P U 120 a は、サブ R A M 120 c のステージチェンジ予告待機フラグ記憶領域にステージチェンジ予告待機フラグをセットする。その後、ステップ S 1625 - 5 に進む。ステージチェンジ予告待機フラグは、ステージチェンジ予告演出の実行待ちであることを示すフラグである。

【0633】

50

ステップ S 1 6 2 5 - 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理を行う。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理は、どのタイミングでステージチェンジ予告演出を行うかを決定する処理である。サブ CPU 1 2 0 a は、ステップ S 1 1 0 0 で更新した演出用乱数値 2 1 を取得する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ ROM 1 2 0 b のステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブルを参照し、ステージチェンジ判定処理内のステージチェンジタイミング決定処理（図 1 1 3 の S 1 6 2 3 - 9）において決定したステージチェンジの実行タイミング、及び、演出用乱数値 2 1 に基づいて、ステージチェンジのタイミングを決定する。

【 0 6 3 4 】

図 1 2 1 は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブルには、演出用乱数値 2 1 とステージチェンジ予告演出実行タイミングデータの組が、ステージチェンジの実行タイミングと対応するもの毎に記憶されている。

【 0 6 3 5 】

ステージチェンジの実行タイミングが第 1 保留の変動表示中である場合の選択肢には、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 1、S C Y 1 2、及び S C Y 1 3 がある。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 1 は、第 1 保留の変動表示の開始直後にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 2 は、第 1 保留の変動表示の停止直前にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 3 は、第 1 保留の変動表示の停止直後にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 1 には、1 0 0 個（0 ~ 9 9）の演出用乱数値 2 1 が対応付けられている。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 2 及び S C Y 1 3 には、演出用乱数値 2 1 が 1 つも対応付けられていない。

【 0 6 3 6 】

ステージチェンジの実行タイミングが第 2 保留の変動表示中である場合の選択肢には、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 1、S C Y 1 2、S C Y 1 3、S C Y 2 1、S C Y 2 2、及び S C Y 2 3 がある。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 2 1 は、第 2 保留の変動表示の開始直後にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 2 2 は、第 2 保留の変動表示の停止直前にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 2 3 は、第 2 保留の変動表示の停止直後にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 2 には、3 4 個（0 ~ 3 3）の演出用乱数値 2 1 が、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 3 には、3 3 個（3 4 ~ 6 6）の演出用乱数値 2 1 が、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 2 1 には、3 3 個（6 7 ~ 9 9）の演出用乱数値 2 1 が、それぞれ対応付けられている。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 1、S C Y 2 2、及び S C Y 2 3 には、演出用乱数値 2 1 が 1 つも対応付けられていない。

【 0 6 3 7 】

ステージチェンジの実行タイミングが第 3 保留の変動表示中である場合の選択肢には、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 1、S C Y 1 2、S C Y 1 3、S C Y 2 1、S C Y 2 2、S C Y 2 3、S C Y 3 1、S C Y 3 2、及び S C Y 3 3 がある。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 3 1 は、第 3 保留の変動表示の開始直後にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 3 2 は、第 3 保留の変動表示の停止直前にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータ S C Y 3 3 は、第 3 保留の変動表示の停止直後にステージチェンジ予告演出を実行することを示

10

20

30

40

50

す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY22には、34個(0~33)の演出用乱数値21が、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY23には、33個(34~66)の演出用乱数値21が、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY31には、33個(67~99)の演出用乱数値21が、それぞれ対応付けられている。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY11、SCY12、SCY13、SCY21、SCY32、及びSCY33には、演出用乱数値21が1つも対応付けられていない。

【0638】

ステージチェンジの実行タイミングが第4保留の変動表示中である場合の選択肢には、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY11、SCY12、SCY13、SCY21、SCY22、SCY23、SCY31、SCY32、SCY33、SCY41、SCY42、及びSCY43がある。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY41は、第4保留の変動表示の開始直後にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY42は、第4保留の変動表示の停止直前にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY43は、第4保留の変動表示の停止直後にステージチェンジ予告演出を実行することを示す。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY32には、34個(0~33)の演出用乱数値21が、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY33には、33個(34~66)の演出用乱数値21が、ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY41には、33個(67~99)の演出用乱数値21が、それぞれ対応付けられている。ステージチェンジ予告演出実行タイミングデータSCY11、SCY12、SCY13、SCY21、SCY22、SCY23、SCY31、SCY42、及びSCY43には、演出用乱数値21が1つも対応付けられていない。

10

20

【0639】

ここで、このテーブルでは、第1保留の変動表示中にステージチェンジする場合については、第1保留の変動表示の開始直後をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータSCY11の選択率が100%、それ以外の予告演出実行タイミングデータSCY12、13の選択率が0%となっている。

【0640】

また、第2保留の変動表示中にステージチェンジする場合については、消化順が1つ前の第1保留の変動表示の停止直前をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータSCY12、第1保留の変動表示の停止直後をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータSCY13、及び第2保留の変動表示の開始直後をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータSCY21の選択率が33%~34%、それ以外の予告演出実行タイミングデータSCY11、SCY22、及びSCY23の選択率が0%となっている。

30

【0641】

また、第3保留の変動表示中にステージチェンジする場合については、消化順が1つ前の第2保留の変動表示の停止直前をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータSCY22、第2保留の変動表示の停止直後をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータSCY23、及び第3保留の変動表示の開始直後をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータSCY31の選択率が33%~34%、それ以外の予告演出実行タイミングデータSCY11、SCY12、SCY13、SCY21、SCY32、及びSCY33の選択率が0%となっている。

40

【0642】

また、第4保留の変動表示中にステージチェンジする場合については、消化順が1つ前の第3保留の変動表示の停止直前をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予

50

告演出実行タイミングデータ S C Y 3 2、第 3 保留の変動表示の停止直後をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータ S C Y 3 3、及び第 4 保留の変動表示の開始直後をステージチェンジ予告演出の実行タイミングとする予告演出実行タイミングデータ S C Y 4 1 の選択率が 3 3 % ~ 3 4 %、それ以外の予告演出実行タイミングデータ S C Y 1 1、S C Y 1 2、S C Y 1 3、S C Y 2 1、S C Y 2 2、S C Y 2 3、S C Y 3 1、S C Y 4 2、及び S C Y 4 3 の選択率が 0 % となっている。

【 0 6 4 3 】

テーブルのこのような構成により、演出制御基板 1 2 0 は、始動入賞を契機とするステージチェンジ判定処理内のステージチェンジ実行判定処理（図 1 1 3 の S 1 6 2 3 - 5）においてステージチェンジの実行が決定され、それに続くステージチェンジ予告演出選択処理内のステージチェンジ予告演出実行判定処理（図 1 1 7 の S 1 6 2 5 - 2）においてステージチェンジ予告演出の実行が決定されている場合、ステージチェンジの実行が予定されている変動表示よりも消化順が前の変動表示の開始直後に、当該変動表示の次の変動表示においてステージチェンジが変わることを示唆する演出がステージチェンジ予告演出として実行されることを規制する。演出制御基板 1 2 0 は、この場合、ステージチェンジの実行が予定されている変動表示よりも消化順が前の変動表示の停止表示の直前又は直後に、当該変動表示の次の変動表示においてステージチェンジが変わることを示唆する演出がステージチェンジ予告演出として実行されることを可能とする。

10

【 0 6 4 4 】

ステップ S 1 6 2 5 - 6 において、サブ C P U 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第 1 保留の変動表示の開始直後であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル（図 1 2 1）内のタイミングデータ S C Y 1 1 が選択されていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。第 1 保留の変動表示の開始直後である場合（ S 1 6 2 5 - 6 : Y e s ）、ステップ S 1 6 2 5 - 7 に進む。第 1 保留の変動表示の開始直後でない場合（ S 1 6 2 5 - 6 : N o ）、ステップ S 1 6 2 5 - 9 に進む。

20

【 0 6 4 5 】

ステップ S 1 6 2 5 - 7 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 1 をセットする。ステージチェンジ予告待機カウンタは、ステージチェンジ予告演出の実行までの残りの変動表示回数を示すカウンタである。次のステップ S 1 6 2 5 - 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の変動開始直後タイミングフラグ記憶領域に変動開始直後タイミングフラグをセットする。変動開始直後タイミングフラグは、ステージチェンジ予告演出の実行タイミングが変動表示の開始直後であることを示すフラグである。その後、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

30

【 0 6 4 6 】

ステップ S 1 6 2 5 - 9 において、サブ C P U 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第 1 保留の変動表示の停止直前であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル（図 1 2 1）内のタイミングデータ S C Y 1 2 が選択されていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。第 1 保留の変動表示の停止直前である場合（ S 1 6 2 5 - 9 : Y e s ）、ステップ S 1 6 2 5 - 1 0 に進む。第 1 保留の変動表示の停止直前でない場合（ S 1 6 2 5 - 9 : N o ）、ステップ S 1 6 2 5 - 1 2 に進む。

40

【 0 6 4 7 】

ステップ S 1 6 2 5 - 1 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 1 をセットする。次のステップ S 1 6 2 5 - 1 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の変動停止直前タイミングフラグ記憶領域に変動停止直前タイミングフラグをセットする。変動停止直前タイミングフラグは、ステージチェンジ予告演出の実行タイミングが変動表示の停止直前であることを示すフラグである。その後、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

50

【0648】

ステップS1625-12において、サブCPU120aは、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第1保留の変動表示の停止直後であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル(図121)内のタイミングデータSCY13が選択されていれば、このステップの判定結果は「Yes」になる。第1保留の変動表示の停止直後である場合(S1625-12:Yes)、ステップS1625-13に進む。第1保留の変動表示の停止直後でない場合(S1625-12:No)、ステップS1625-14に進む。

【0649】

ステップS1625-13において、サブCPU120aは、サブRAM120cのステージチェンジ予告待機カウンタに1をセットする。その後、何れのタイミングフラグのセットもせずに、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

10

【0650】

ステップS1625-14において、サブCPU120aは、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第2保留の変動表示の開始直後であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル(図121)内のタイミングデータSCY21が選択されていれば、このステップの判定結果は「Yes」になる。第2保留の変動表示の開始直後である場合(S1625-14:Yes)、ステップS1625-15に進む。第2保留の変動表示の開始直後でない場合(S1625-14:No)、ステップS1625-17に進む。

20

【0651】

ステップS1625-15において、サブCPU120aは、サブRAM120cのステージチェンジ予告待機カウンタに2をセットする。次のステップS1625-16において、サブCPU120aは、サブRAM120cの変動開始直後タイミングフラグ記憶領域に変動開始直後タイミングフラグをセットする。その後、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

【0652】

ステップS1625-17において、サブCPU120aは、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第2保留の変動表示の停止直前であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル(図121)内のタイミングデータSCY22が選択されていれば、このステップの判定結果は「Yes」になる。第2保留の変動表示の停止直前である場合(S1625-17:Yes)、ステップS1625-18に進む。第2保留の変動表示の停止直前でない場合(S1625-17:No)、ステップS1625-20に進む。

30

【0653】

ステップS1625-18において、サブCPU120aは、サブRAM120cのステージチェンジ予告待機カウンタに2をセットする。次のステップS1625-19において、サブCPU120aは、サブRAM120cの変動停止直前タイミングフラグ記憶領域に変動停止直前タイミングフラグをセットする。その後、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

40

【0654】

ステップS1625-20において、サブCPU120aは、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第2保留の変動表示の停止直後であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル(図121)内のタイミングデータSCY23が選択されていれば、このステップの判定結果は「Yes」になる。第2保留の変動表示の停止直後である場合(S1625-20:Yes)、ステップS1625-21に進む。第2保留の変動表示の停止直後でない場合(S1625-20:No)、図119のステップS1625-22に進む。

【0655】

50

ステップ S 1 6 2 5 - 2 1 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 2 をセットする。その後、何れのタイミングフラグのセットもせずに、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

【 0 6 5 6 】

図 1 1 9 のステップ S 1 6 2 5 - 2 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第 3 保留の変動表示の開始直後であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル (図 1 2 1) 内のタイミングデータ S C Y 3 1 が選択されていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。第 3 保留の変動表示の開始直後である場合 (S 1 6 2 5 - 2 2 : Y e s)、ステップ S 1 6 2 5 - 2 3 に進む。第 3 保留の変動表示の開始直後でない場合 (S 1 6 2 5 - 2 2 : N o)、ステップ S 1 6 2 5 - 2 5 に進む。

10

【 0 6 5 7 】

ステップ S 1 6 2 5 - 2 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 3 をセットする。次のステップ S 1 6 2 5 - 2 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c の変動開始直後タイミングフラグ記憶領域に変動開始直後タイミングフラグをセットする。その後、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

【 0 6 5 8 】

ステップ S 1 6 2 5 - 2 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第 3 保留の変動表示の停止直前であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル (図 1 2 1) 内のタイミングデータ S C Y 3 2 が選択されていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。第 3 保留の変動表示の停止直前である場合 (S 1 6 2 5 - 2 5 : Y e s)、ステップ S 1 6 2 5 - 2 6 に進む。第 3 保留の変動表示の停止直前でない場合 (S 1 6 2 5 - 2 5 : N o)、ステップ S 1 6 2 5 - 2 8 に進む。

20

【 0 6 5 9 】

ステップ S 1 6 2 5 - 2 6 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 3 をセットする。次のステップ S 1 6 2 5 - 2 7 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c の変動停止直前タイミングフラグ記憶領域に変動停止直前タイミングフラグをセットする。その後、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

30

【 0 6 6 0 】

ステップ S 1 6 2 5 - 2 8 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第 3 保留の変動表示の停止直後であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル (図 1 2 1) 内のタイミングデータ S C Y 3 3 が選択されていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。第 3 保留の変動表示の停止直後である場合 (S 1 6 2 5 - 2 8 : Y e s)、ステップ S 1 6 2 5 - 2 9 に進む。第 3 保留の変動表示の停止直後でない場合 (S 1 6 2 5 - 2 8 : N o)、ステップ S 1 6 2 5 - 3 0 に進む。

40

【 0 6 6 1 】

ステップ S 1 6 2 5 - 2 9 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 3 をセットする。その後、何れのタイミングフラグのセットもせずに、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

【 0 6 6 2 】

ステップ S 1 6 2 5 - 3 0 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第 4 保留の変動表示の開始直後であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル (図 1 2 1) 内のタイミングデータ S C Y 4 1 が選択されていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。第 4 保留の変動表示の開始直後である場合 (

50

S 1 6 2 5 - 3 0 : Y e s)、ステップ S 1 6 2 5 - 3 1 に進む。第 4 保留の変動表示の開始直後でない場合 (S 1 6 2 5 - 3 0 : N o)、ステップ S 1 6 2 5 - 3 3 に進む。

【 0 6 6 3 】

ステップ S 1 6 2 5 - 3 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 4 をセットする。次のステップ S 1 6 2 5 - 3 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の変動開始直後タイミングフラグ記憶領域に変動開始直後タイミングフラグをセットする。その後、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

【 0 6 6 4 】

ステップ S 1 6 2 5 - 3 3 において、サブ C P U 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第 4 保留の変動表示の停止直前であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル (図 1 2 1) 内のタイミングデータ S C Y 4 2 が選択されていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。第 4 保留の変動表示の停止直前である場合 (S 1 6 2 5 - 3 3 : Y e s)、ステップ S 1 6 2 5 - 3 4 に進む。第 4 保留の変動表示の停止直前でない場合 (S 1 6 2 5 - 3 3 : N o)、ステップ S 1 6 2 5 - 3 6 に進む。

10

【 0 6 6 5 】

ステップ S 1 6 2 5 - 3 4 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 4 をセットする。次のステップ S 1 6 2 5 - 3 5 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の変動停止直前タイミングフラグ記憶領域に変動停止直前タイミングフラグをセットする。その後、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

20

【 0 6 6 6 】

ステップ S 1 6 2 5 - 3 6 において、サブ C P U 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理で決定したステージチェンジ予告演出のタイミングが、第 4 保留の変動表示の停止直後であるか否かを確認する。ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル (図 1 2 1) 内のタイミングデータ S C Y 4 3 が選択されていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。第 4 保留の変動表示の停止直後である場合 (S 1 6 2 5 - 3 6 : Y e s)、ステップ S 1 6 2 5 - 3 7 に進む。第 4 保留の変動表示の停止直後でない場合 (S 1 6 2 5 - 3 6 : N o)、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

30

【 0 6 6 7 】

ステップ S 1 6 2 5 - 3 7 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタに 4 をセットする。その後、何れのタイミングフラグのセットもせずに、今回のステージチェンジ予告演出選択処理を終了する。

【 0 6 6 8 】

図 1 2 2 は、図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理 (図 9 2 のステップ S 1 6 6 9) の詳細を示すフローチャートである。図 1 2 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機フラグ記憶領域にステージチェンジ予告待機フラグがセットされているか否かを判定する (S 1 6 6 9 - 1)。ステージチェンジ予告演出選択処理内のステージチェンジ予告演出実行判定処理 (図 1 1 7 の S 1 6 2 5 - 4) においてステージチェンジ予告待機フラグセットされていれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。サブ C P U 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告待機フラグがセットされている場合 (S 1 6 6 9 - 1 : Y e s)、ステップ S 1 6 6 9 - 2 に進む。ステージチェンジ予告待機フラグがセットされていない場合 (S 1 6 6 9 - 1 : N o)、今回の図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。

40

【 0 6 6 9 】

ステップ S 1 6 6 9 - 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタが 1 以上であるか否かを判定する。サブ C P U 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告待機カウンタが 1 以上である場合 (S 1 6 6 9 - 2 : Y e s)、

50

今回の図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。ステージチェンジ予告待機カウンタが0である場合（S 1 6 6 9 - 2 : N o）、ステップS 1 6 6 9 - 3に進む。

【0670】

ステップS 1 6 6 9 - 3において、サブCPU 1 2 0 aは、サブRAM 1 2 0 cの変動停止直前タイミングフラグ記憶領域に変動停止直前タイミングフラグがセットされているか否かを判定する。ステージチェンジ予告演出選択処理内のステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理（図117のS 1 6 2 5 - 5）において、変動停止直前の実行タイミングのタイミングデータSCY 1 2、SCY 2 2、SCY 3 2、又はSCY 4 2が選択されていれば、このステップの判定結果は「Y e s」になる。変動停止直前タイミングフラグがセットされている場合（S 1 6 6 9 - 3 : Y e s）、ステップS 1 6 6 9 - 8に進む。変動停止直前タイミングフラグがセットされていない場合（S 1 6 6 9 - 3 : N o）、ステップS 1 6 6 9 - 4に進む。

10

【0671】

ステップS 1 6 6 9 - 4において、サブCPU 1 2 0 aは、サブRAM 1 2 0 cの変動開始直後タイミングフラグ記憶領域に変動開始直後タイミングフラグがセットされているか否かを判定する。ステージチェンジ予告演出選択処理内のステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理（図117のS 1 6 2 5 - 5）において、変動開始直後の実行タイミングのタイミングデータSCY 1 1、SCY 2 1、SCY 3 1、又はSCY 4 1が選択されていれば、このステップの判定結果は「Y e s」になる。変動停止直後の実行タイミングのタイミングデータSCY 1 3、SCY 2 3、SCY 3 3、又はSCY 4 3が選択されていれば、このステップの判定結果は「N o」になる。変動開始直後タイミングフラグがセットされている場合（S 1 6 6 9 - 4 : Y e s）、ステップS 1 6 6 9 - 5に進む。変動開始直後タイミングフラグがセットされていない場合（S 1 6 6 9 - 4 : N o）、今回の図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。

20

【0672】

ステップS 1 6 6 9 - 5において、サブCPU 1 2 0 aは、演出情報記憶領域内のステージデータに基づいて、ステージチェンジにおける変更後の新ステージを求め、新ステージに関わるキャラクタを出現キャラクタとし、このキャラクタを出現させるステージチェンジ予告演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。次のステップS 1 6 6 9 - 6において、サブCPU 1 2 0 aは、ステージチェンジ予告待機フラグ記憶領域のステージチェンジ予告待機フラグをクリアする。次のステップ1 6 6 7 - 7において、サブCPU 1 2 0 aは、変動開始直後タイミングフラグをクリアする。その後、今回の図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。

30

【0673】

ステップS 1 6 6 9 - 8において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動表示の停止直前の所定タイミングまでの残り時間を求め、この時間を2ミリ秒で除算した値をサブRAM 1 2 0 cの変動停止直前タイマカウンタにセットする。その後、今回の図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。変動停止直前タイマカウンタは、タイマ更新処理（図89のS 1 5 0 0）においてカウントダウンされ、当該変動表示の停止直前の所定タイミングにおいて0になる。

40

【0674】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS 1 6 6 9 - 8において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、直ちに（変動表示の開始直後に）、ステージチェンジ予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0675】

図123は、図柄停止中ステージチェンジ予告演出制御処理（図93のステップS 1 6 7 2）の詳細を示すフローチャートである。図123において、サブCPU 1 2 0 aは、

50

サブRAM120cのステージチェンジ予告待機フラグ記憶領域にステージチェンジ予告待機フラグがセットされているか否かを判定する(S1672-1)。サブCPU120aは、ステージチェンジ予告待機フラグがセットされている場合(S1672-1:Yes)、ステップS1672-2に進む。ステージチェンジ予告待機フラグがセットされていない場合(S1672-1:No)、今回の図柄停止中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。

【0676】

ステップS1672-2において、サブCPU120aは、サブRAM120cのステージチェンジ予告待機カウンタが1以上であるか否かを判定する。サブCPU120aは、ステージチェンジ予告待機カウンタが1以上である場合(S1672-2:Yes)、ステップS1672-3に進む。ステージチェンジ予告待機カウンタが0である場合(S1672-2:No)、ステップS1672-4に進む。

10

【0677】

ステップS1672-3において、サブCPU120aは、サブRAM120cのステージチェンジ予告待機カウンタを-1して更新する。その後、今回の図柄停止中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。

【0678】

ステップS1672-4において、サブCPU120aは、サブRAM120cの変動停止直前タイミングフラグ記憶領域に変動停止直前タイミングフラグがセットされているか否かを判定する。変動停止直前タイミングフラグがセットされている場合(S1672-4:Yes)、今回の図柄停止中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。変動停止直前タイミングフラグがセットされていない場合(S1672-4:No)、ステップS1672-5に進む。

20

【0679】

ステップS1672-5において、サブCPU120aは、サブRAM120cの変動開始直後タイミングフラグ記憶領域に変動開始直後タイミングフラグがセットされているか否かを判定する。変動開始直後タイミングフラグがセットされている場合(S1672-5:Yes)、今回の図柄変動中ステージチェンジ演出制御処理を終了する。変動開始直後タイミングフラグがセットされていない場合(S1672-5:No)、ステップS1672-6に進む。

30

【0680】

ステップS1672-6において、サブCPU120aは、ステージチェンジにおける変更後の新ステージを求め、新ステージに関わるキャラクタを出現キャラクタとし、このキャラクタを出現させるステージチェンジ予告演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。次のステップS1672-7において、サブCPU120aは、ステージチェンジ予告待機フラグ記憶領域のステージチェンジ予告待機フラグをクリアする。その後、今回のモード演出制御処理を終了する。

【0681】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1672-6において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、直ちに(変動表示の停止直後に)、ステージチェンジ予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

40

【0682】

図124は、特別遊技演出選択処理(図93のステップS1691)の詳細を示すフローチャートである。図124において、サブCPU120aは、今回の特別遊技の契機となった当たりの種類が2R確変当たりであるか否かを判定する(S1691-1)。当たりの種類が2R確変当たりである場合(S1691-1:Yes)、ステップS1691-2に進む。2R確変当たりでない場合(S1691-1:No)、ステップS1691-3に進む。

50

【0683】

ステップS1691-2において、サブCPU120aは、2R当たりのオープニング演出を行うことを決定し、2R当たりのオープニング演出パターンを演出パターン記憶領域に記憶する。

【0684】

ステップS1691-3において、サブCPU120aは、今回の特別遊技の契機となった大当たりの種類が16R確変当たりであるか否かを判定する。大当たりの種類が16R確変当たりである場合(S1691-3:Yes)、ステップS1691-4に進む。16R確変当たりでない場合(S1691-3:No)、ステップS1691-5に進む。

10

【0685】

ステップS1691-4において、サブCPU120aは、16R当たりのオープニング演出を行うことを決定し、16R当たりのオープニング演出パターンを演出パターン記憶領域に記憶する。

【0686】

ステップS1691-5において、サブCPU120aは、今回の特別遊技の契機となった大当たりの種類が8R確変当たりであるか否かを判定する。大当たりの種類が8R確変当たりである場合(S1691-5:Yes)、ステップS1691-6に進む。8R通常当たりである場合(S1691-5:No)、ステップS1691-7に進む。

20

【0687】

ステップS1691-6において、サブCPU120aは、ランクアップ成功演出を行うことを決定し、サブRAM120cの第4ラウンドのラウンド別演出情報記憶領域に、ランクアップ成功演出を実行することを示すランクアップ演出実行データを記憶する。

【0688】

ステップS1691-7において、サブCPU120aは、ランクアップ失敗演出を行うことを決定し、サブRAM120cの第4ラウンドのラウンド別演出情報記憶領域に、ランクアップ失敗演出を実行することを示すランクアップ演出実行データを記憶する。

【0689】

ステップS1691-6又はS1691-7の実行後、サブCPU120aは、8R当たりのオープニング演出を行うことを決定し、8R当たりのオープニング演出パターンの情報を演出パターン記憶領域に記憶する(S1691-8)。

30

【0690】

ステップS1691-9において、サブCPU120aは、ステップS1691-2、S1691-4、又はS1691-8で決定したオープニング演出の演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、今回の特別遊技選択処理を終了する。

【0691】

図125は、ラウンド演出制御処理(図93のステップS1693)の詳細を示すフローチャートである。図125において、サブCPU120aは、受信バッファ内のラウンド開始コマンドが第4ラウンドのものであるか否かを判定する(S1693-1)。サブCPU120aは、受信バッファ内のラウンド開始コマンドが第4ラウンドのものである場合(S1693-1:Yes)、ステップS1693-2に進む。第4ラウンド以外のラウンドのものである場合(S1693-1:No)、ステップS1963-6に進む。

40

【0692】

ステップS1693-2において、サブCPU120aは、サブRAM120cのラウンド別演出情報記憶領域にランクアップ演出実行データが記憶されているか否かを判定する。サブCPU120aは、ランクアップ演出実行データが記憶されている場合(S1693-2:Yes)、ステップS1693-3に進む。ランクアップ演出実行データが記憶されていない場合(S1693-2:No)、ステップS1693-6に進む。

【0693】

ステップS1693-3において、サブCPU120aは、ラウンド別演出情報記憶領

50

域内のランクアップ演出実行データがランクアップ成功演出の実行を示すものか、それとも、ランクアップ失敗演出の実行を示すものであるかを判定する。サブCPU120aは、ランクアップ演出実行データがランクアップ成功演出の実行を示すものである場合（S1693-3:Yes）、ステップS1693-4に進む。ランクアップ演出実行データがランクアップ失敗演出の実行を示すものである場合（S1693-3:No）、ステップS1693-5に進む。

【0694】

ステップS1693-4において、サブCPU120aは、サブRAM120cのランクアップ演出成功待機フラグ記憶領域にランクアップ成功演出待機フラグをセットする。その後、ステップS1693-5に進む。ランクアップ成功演出待機フラグは、ランクアップ成功演出の実行待ちであることを示すフラグである。

10

【0695】

ステップS1693-5において、サブCPU120aは、今回のラウンド（第4ラウンド）のランクアップ演出における操作受付有効期間の開始時刻までの残り時間を求め、この時間を2ミリ秒で除算した値をサブRAM120cのランクアップ演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタにセットする。また、サブCPU120aは、今回のラウンドのランクアップ演出における操作受付有効期間の終了時刻までの残り時間を求め、この時間を2ミリ秒で除算した値をサブRAM120cのランクアップ演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタにセットする。操作受付有効期間開始タイマカウンタ及び操作受付有効期間終了タイマカウンタは、ステップS1500のタイマ更新処理の実行の度にカウントダウンされる。操作受付有効期間開始タイマカウンタは、操作受付有効期間の開始時刻において0になる。操作受付有効期間終了タイマカウンタは、操作受付有効期間の終了時刻において0になる。

20

【0696】

ステップS1693-6において、サブCPU120aは、今回のラウンドのラウンド演出の演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0697】

図126は、特訓モード開始制御処理（図93のステップS1697）の詳細を示すフローチャートである。図126において、サブCPU120aは、サブRAM120cの特訓モード実行中フラグ記憶領域に特訓モード実行中フラグがセットされているか否かを判定する（S1697-1）。サブCPU120aは、特訓モード実行中フラグがセットされていない場合（S1697-1:No）、ステップS1697-2に進む。特訓モード実行中フラグがセットされている場合（S1697-1:Yes）、ステップS1697-2をスキップして、次のステップS1697-3に進む。

30

【0698】

ステップS1697-2において、サブCPU120aは、特訓モード実行中フラグ記憶領域に特訓モード実行中フラグをセットする。次のステップS1697-3において、サブCPU120aは、サブRAM120cの特訓モード残り回数カウンタに100をセットする。次のステップS1697-4において、サブCPU120aは、特訓モードの演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

40

【0699】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1697-4において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、以降の図柄変動演出において、特訓モードの背景画像の表示に関わる演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0700】

図127は、ライブモード開始制御処理（図93のステップS1698）の詳細を示すフローチャートである。図127において、サブCPU120aは、サブRAM120cの特訓モード実行中フラグ記憶領域に特訓モード実行中フラグがセットされているか否か

50

を判定する (S 1 6 9 8 - 1)。サブ CPU 1 2 0 a は、特訓モード実行中フラグがセットされていない場合 (S 1 6 9 8 - 1 : N o)、今回のライブモード開始制御処理を終了する。特訓モード実行中フラグがセットされている場合 (S 1 6 9 8 - 1 : N o)、ステップ S 1 6 9 7 - 2 に進む。

【 0 7 0 1 】

ステップ S 1 6 9 8 - 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、特訓モード実行中フラグ記憶領域の特訓モード実行中フラグをクリアする。次のステップ S 1 6 9 8 - 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c の特訓モード残り回数カウンタをクリアする。次のステップ S 1 6 9 8 - 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ライブモードの演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファ

10

【 0 7 0 2 】

画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、ステップ S 1 6 9 8 - 4 において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、以降の図柄変動演出において、ライブモードの背景画像の表示に関わる演出を画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【 0 7 0 3 】

図 1 2 8、図 1 2 9、及び図 1 3 0 は、演出入力制御処理 (図 8 9 のステップ S 1 7 0 0) の詳細を示すフローチャートである。図 1 2 8 において、サブ CPU 1 2 0 a は、操作情報記憶領域更新処理を行う (S 1 7 0 1)。操作情報記憶領域更新処理は、サブ RAM 1 2 0 c の操作情報記憶領域の情報を更新する処理である。

20

【 0 7 0 4 】

図 1 3 1 (a) は、操作情報記憶領域を示す図である。図 1 3 1 (b) は、操作情報記憶領域の更新例を示す図である。図 1 3 1 (a) に示すように、操作情報記憶領域は、上カーソルキーサンプリング信号記憶領域、下カーソルキーサンプリング信号記憶領域、左カーソルキーサンプリング信号記憶領域、右カーソルキーサンプリング信号記憶領域、中央キーサンプリング信号記憶領域、演出ボタンサンプリング信号記憶領域、演出ボタンオンエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ数記憶領域、及び演出ボタンオン - オフエッジ間信号数記憶領域を有している。

【 0 7 0 5 】

演出ボタンサンプリング信号記憶領域、演出ボタンオンエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ数記憶領域、及び演出ボタンオン - オフエッジ間信号数記憶領域の各々は、最新のサンプリングタイミングの情報を記憶する最新サンプリング記憶部と、1つ前 (2 ミリ秒前) のサンプリングタイミングの情報を記憶する前サンプリング記憶部とを有している。

30

【 0 7 0 6 】

操作情報記憶領域更新処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、上カーソルキー 3 9 A の検出スイッチ 3 9 a の入力信号に基づいて、上カーソルキーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、下カーソルキー 3 9 B の検出スイッチ 3 9 b の入力信号に基づいて、下カーソルキーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、左カーソルキー 3 9 C の検出スイッチ 3 9 c の入力信号に基づいて、左カーソルキーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、右カーソルキー 3 9 D の検出スイッチ 3 9 d の入力信号に基づいて、右カーソルキーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、中央キー 3 9 E の検出スイッチ 3 9 e の入力信号に基づいて、中央キーサンプリング信号記憶領域を更新する。また、演出ボタン 3 5 の検出スイッチ 3 5 a の入力信号に基づいて、演出ボタンサンプリング信号記憶領域、演出ボタンオンエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ記憶領域、及び演出ボタンオン - オフエッジ間信号数記憶領域を更新する。

40

【 0 7 0 7 】

より具体的に説明すると、2 ミリ秒毎のサンプリングタイミングにおいて、サブ CPU 1 2 0 a は、検出スイッチ 3 9 a の入力信号が ON ならば上カーソルキーサンプリング信

50

号記憶領域に1を書き込み、検出スイッチ39aの入力信号がOFFならば上カーソルキーサンプリング信号記憶領域に0を書き込む。また、検出スイッチ39bの入力信号がONならば下カーソルキーサンプリング信号記憶領域に1を書き込み、検出スイッチ39bの入力信号がOFFならば下カーソルキーサンプリング信号記憶領域に0を書き込む。また、検出スイッチ39cの入力信号がONならば左カーソルキーサンプリング信号記憶領域に1を書き込み、検出スイッチ39cの入力信号がOFFならば左カーソルキーサンプリング信号記憶領域に0を書き込む。また、検出スイッチ39dの入力信号がONならば右カーソルキーサンプリング信号記憶領域に1を書き込み、検出スイッチ39dの入力信号がOFFならば右カーソルキーサンプリング信号記憶領域に0を書き込む。また、検出スイッチ39eの入力信号がONならば中央キーサンプリング信号記憶領域に1を書き込み、検出スイッチ39eの入力信号がOFFならば中央キーサンプリング信号記憶領域に0を書き込む。

10

【0708】

サブCPU120aは、演出ボタンサンプリング信号記憶領域、演出ボタンオンエッジ記憶領域、演出ボタンオフエッジ記憶領域、及び演出ボタンオン-オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング記憶部の情報を、前サンプリング記憶部にそれぞれコピーする。その上で、図131(b)の更新例に示すように、サブCPU120aは、検出スイッチ35aの入力信号がONならば演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に1を書き込み、検出スイッチ35aの入力信号がOFFならば演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に0を書き込む。サブCPU120aは、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の前サンプリング信号記憶部が0で最新サンプリング記憶部が1であれば、演出ボタンオンエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に1を書き込み、それ以外の組み合わせ(前サンプリング信号が1 最新サンプリング信号が1、前サンプリング信号が0 最新サンプリング信号が0、又は、前サンプリング信号が1 最新サンプリング信号が0)であれば、演出ボタンオンエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に0を書き込む。

20

【0709】

サブCPU120aは、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の前サンプリング信号記憶部が1で最新サンプリング記憶部が0であれば、演出ボタンオフエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に1を書き込み、それ以外の組み合わせ(前サンプリング信号が1 最新サンプリング信号が1、前サンプリング信号が0 最新サンプリング信号が0、又は、前サンプリング信号が0 最新サンプリング信号が1)であれば、演出ボタンオフエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に0を書き込む。

30

【0710】

サブCPU120aは、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に1を書き込んだならば、演出ボタンオン-オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング記憶部の数を+1した数に書き換え、演出ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に0を書き込んだならば、演出ボタンオン-オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング記憶部を0にリセットする。

40

【0711】

図128のステップS1702において、サブCPU120aは、サブRAM120cのセリフ操作演出操作結果待機フラグ記憶領域にセリフ操作演出操作結果待機フラグがセットされているかを確認する。サブCPU120aは、セリフ操作演出操作結果待機フラグがセットされている場合(S1702:Yes)、ステップS1703に進む。セリフ操作演出操作結果待機フラグがセットされていない場合(S1702:No)、図129のステップS1708に進む。

【0712】

ステップS1703において、サブCPU120aは、セリフ操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが0であるかを判定する。セリフ操作演出の操作受付有効期間の開始時刻以後は、このステップの判定結果は「Yes」になる。サブCPU120aは

50

、操作受付有効期間開始タイマカウンタが0である場合（S 1 7 0 3 : Y e s ）、ステップ S 1 7 0 4 に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが0でない場合（S 1 7 0 3 : N o ）、図 1 2 9 のステップ S 1 7 0 8 に進む。

【 0 7 1 3 】

ステップ S 1 7 0 4 において、サブ C P U 1 2 0 a は、セリフ操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが0であるかを判定する。セリフ操作演出の操作受付有効期間内であれば、このステップの判定結果は「N o」となり、セリフ操作演出の操作受付有効期間の終了時刻において、このステップの判定結果は「Y e s」になる。サブ C P U 1 2 0 a は、操作受付有効期間終了タイマカウンタが0でない場合（S 1 7 0 4 : N o ）、ステップ S 1 7 0 5 に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが0である場合（S 1 7 0 4 : Y e s ）、ステップ S 1 7 0 7 に進む。

10

【 0 7 1 4 】

ステップ S 1 7 0 5 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に1が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン35が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Y e s」となる。サブ C P U 1 2 0 a は、1が書き込まれている場合（S 1 7 0 5 : Y e s ）、ステップ S 1 7 0 6 に進む。1が書き込まれていない場合（S 1 7 0 5 : N o ）、図 1 2 9 のステップ S 1 7 1 0 に進む。

【 0 7 1 5 】

ステップ S 1 7 0 6 において、サブ C P U 1 2 0 a は、セリフ操作演出の操作結果への進展を指示する操作指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップ S 1 7 0 7 に進む。ステップ S 1 7 0 7 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のセリフ操作演出操作結果待機フラグをクリアする。その後、ステップ S 1 7 0 8 に進む。

20

【 0 7 1 6 】

画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、ステップ S 1 7 0 6 において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、セリフ操作演出の操作結果の演出（セリフ操作演出操作結果決定処理内のセリフ発言者決定処理（図 1 0 4 の S 1 6 5 2 - 1 ）で決定したキャラクタが出現してセリフ決定処理（図 1 0 4 の S 1 6 5 2 - 2 ）で決定したセリフを発言する演出）を、画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

30

【 0 7 1 7 】

図 1 2 9 のステップ S 1 7 0 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のチャレンジ演出（成功）待機フラグ記憶領域にチャレンジ演出（成功）待機フラグがセットされているかを確認する。サブ C P U 1 2 0 a は、チャレンジ演出（成功）待機フラグがセットされている場合（S 1 7 0 8 : Y e s ）、ステップ S 1 7 0 9 に進む。チャレンジ演出（成功）待機フラグがセットされていない場合（S 1 7 0 8 : N o ）、ステップ S 1 7 1 6 に進む。

【 0 7 1 8 】

ステップ S 1 7 0 9 において、サブ C P U 1 2 0 a は、チャレンジ演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが0であるかを判定する。チャレンジ演出の操作受付有効期間の開始時刻以後は、このステップの判定結果は「Y e s」になる。サブ C P U 1 2 0 a は、操作受付有効期間開始タイマカウンタが0である場合（S 1 7 0 9 : Y e s ）、ステップ S 1 7 1 0 に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが0でない場合（S 1 7 0 9 : N o ）、ステップ S 1 7 1 6 に進む。

40

【 0 7 1 9 】

ステップ S 1 7 1 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、チャレンジ演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが0であるかを判定する。チャレンジ演出の操作受付有効期間内であれば、このステップの判定結果は「N o」となり、チャレンジ演出の操作受付有効期間の終了時刻において、このステップの判定結果は「Y e s」になる。サブ C P U 1 2

50

0 a は、操作受付有効期間終了タイマカウンタが 0 でない場合 (S 1 7 1 0 : N o)、ステップ S 1 7 1 1 に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが 0 である場合 (S 1 7 1 0 : Y e s)、ステップ S 1 7 1 2 に進む。

【 0 7 2 0 】

ステップ S 1 7 1 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に 1 が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン 3 5 が押された直後であれば、このステップの判定結果は「 Y e s 」となる。サブ C P U 1 2 0 a は、1 が書き込まれている場合 (S 1 7 1 1 : Y e s)、ステップ S 1 7 1 2 に進む。1 が書き込まれていない場合 (S 1 7 1 1 : N o)、ステップ S 1 7 1 6 に進む。

【 0 7 2 1 】

ステップ S 1 7 1 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の第 1 役物降下待機フラグ記憶領域に第 1 役物降下待機フラグがセットされているかを確認する。サブ C P U 1 2 0 a は、第 1 役物降下待機フラグがセットされている場合 (S 1 7 1 2 : Y e s)、ステップ S 1 7 1 3 に進む。第 1 役物降下待機フラグがセットされていない場合 (S 1 7 1 2 : N o)、ステップ S 1 7 1 6 に進む。

【 0 7 2 2 】

ステップ S 1 7 1 3 において、サブ C P U 1 2 0 a は、操作結果への進展を指示する操作指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップ S 1 7 1 4 に進む。

【 0 7 2 3 】

画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、ステップ S 1 7 1 3 において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、チャレンジ復活演出 (第 1 可動役物 3 3 0 a の動作、短当たり報知演出画像の表示、及び短当たり報知演出音の出力をともなう演出) を、画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【 0 7 2 4 】

ステップ S 1 7 1 4 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のチャレンジ演出 (成功) 待機フラグ記憶領域のチャレンジ演出 (成功) 待機フラグをクリアする。次のステップ S 1 7 1 5 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の第 1 役物降下待機フラグ記憶領域の第 1 役物降下待機フラグをクリアする。その後、ステップ S 1 7 1 6 に進む。

【 0 7 2 5 】

ステップ S 1 7 1 6 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のサブライズ操作演出待機フラグ記憶領域にサブライズ操作演出待機フラグがセットされているかを確認する。サブ C P U 1 2 0 a は、サブライズ操作演出待機フラグがセットされている場合 (S 1 7 1 6 : Y e s)、ステップ S 1 7 1 7 に進む。サブライズ操作演出待機フラグがセットされていない場合 (S 1 7 1 6 : N o)、図 1 3 0 のステップ S 1 7 2 4 に進む。

【 0 7 2 6 】

ステップ S 1 7 1 7 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブライズ操作演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが 0 であるかを判定する。サブライズ操作演出の操作受付有効期間の開始時刻以後は、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。サブ C P U 1 2 0 a は、操作受付有効期間開始タイマカウンタが 0 である場合 (S 1 7 1 7 : Y e s)、ステップ S 1 7 1 8 に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが 0 でない場合 (S 1 7 1 7 : N o)、図 1 3 0 のステップ S 1 7 2 4 に進む。

【 0 7 2 7 】

ステップ S 1 7 1 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブライズ操作演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが 0 であるかを判定する。サブライズ操作演出の操作受付有効期間内であれば、このステップの判定結果は「 N o 」となり、サブライズ操作演出の操作受付有効期間の終了時刻において、このステップの判定結果は「 Y e s 」になる。サブ C P U 1 2 0 a は、操作受付有効期間終了タイマカウンタが 0 でない場合 (S 1 7 1 8

10

20

30

40

50

: No)、ステップS 1719に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが0である場合(S 1718: Yes)、ステップS 1720に進む。

【0728】

ステップS 1719において、サブCPU 120aは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に1が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン35が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Yes」となる。サブCPU 120aは、1が書き込まれている場合(S 1719: Yes)、ステップS 1720に進む。1が書き込まれていない場合(S 1719: No)、図130のステップS 1724に進む。

【0729】

ステップS 1720において、サブCPU 120aは、サブRAM 120cの第1役物降下待機フラグ記憶領域に第1役物降下待機フラグがセットされているかを確認する。第1役物降下待機フラグがセットされている場合(S 1720: Yes)、ステップS 1721に進む。第1役物降下待機フラグがセットされていない場合(S 1720: No)、図130のステップS 1724に進む。

【0730】

ステップS 1721において、サブCPU 120aは、サブライズ操作演出の操作結果への進展を指示する操作指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS 1722に進む。

【0731】

ステップS 1722において、サブCPU 120aは、サブRAM 120cのサブライズ操作演出待機フラグ記憶領域のサブライズ操作演出待機フラグをクリアする。次のステップS 1723において、サブCPU 120aは、サブRAM 120cの第1役物降下待機フラグ記憶領域の第1役物降下待機フラグをクリアする。その後、図130のステップS 1724に進む。

【0732】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS 1721において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、サブライズ操作演出の操作結果の演出(第1可動役物330aの動作、大当たり報知演出画像の表示、及び大当たり報知演出音の出力をとまなう演出)を、画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0733】

図130のステップS 1724において、サブCPU 120aは、ランクアップ演出用の操作受付有効期間開始タイマカウンタが0であるかを判定する。ランクアップ演出内の連打演出の操作受付有効期間の開始時刻以後は、このステップの判定結果は「Yes」になる。サブCPU 120aは、操作受付有効期間開始タイマカウンタが0である場合(S 1724: Yes)、ステップS 1725に進む。操作受付有効期間開始タイマカウンタが0でない場合(S 1724: No)、ステップS 1735に進む。

【0734】

ステップS 1725において、サブCPU 120aは、ランクアップ演出用の操作受付有効期間終了タイマカウンタが0であるかを判定する。ランクアップ演出の操作受付有効期間内であれば、このステップの判定結果は「No」となり、操作受付有効期間の終了時刻において、このステップの判定結果は「Yes」となる。サブCPU 120aは、操作受付有効期間終了タイマカウンタが0でない場合(S 1725: No)、ステップS 1726に進む。操作受付有効期間終了タイマカウンタが0である場合(S 1725: Yes)、ステップS 1731に進む。

【0735】

ステップS 1726において、サブCPU 120aは、演出ボタンオン・オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上であるか否かを判定する。このステップにおける所定値は、演出ボタン35が継続操作されている(押しっぱなし

10

20

30

40

50

にされている)と判定するのに十分な期間(例えば、1秒間とする)を2ミリ秒で除算した値とする。演出ボタン35が1秒以上に渡って継続操作(押しっぱなし)されていれば、このステップの判定結果は「Yes」となる。サブCPU120aは、演出ボタンオン-オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値未満である場合(S1726:No)、ステップS1727に進む。演出ボタンオン-オフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング信号記憶部の値が所定値以上である場合(S1726:Yes)、ステップS1735に進む。

【0736】

ステップS1727において、サブCPU120aは、演出ボタンオンエッジ記憶領域の最新サンプリング信号記憶部に1が書き込まれているか否かを判定する。演出ボタン35が押された直後であれば、このステップの判定結果は「Yes」となる。サブCPU120aは、1が書き込まれている場合(S1727:Yes)、ステップS1728に進む。0が書き込まれている場合(S1727:No)、ステップS1735に進む。

10

【0737】

ステップS1728において、サブCPU120aは、サブRAM120cの連打数記憶領域の連打数 N_{RD} を+1して更新する。その後、ステップS1729に進む。

【0738】

ステップS1729において、サブCPU120aは、更新後の連打数 N_{RD} が30に達したか否かを判定する。「連打!」の案内画像の表示後の演出ボタン35の押下の回数が30回に達したならば、このステップの判定結果は「Yes」となり、30回に達していないならば、このステップの判定結果は「No」となる。サブCPU120aは、連打数 N_{RD} が30に達していない場合(S1729:No)、ステップS1730に進む。連打数 N_{RD} が30に達した場合(S1729:Yes)、ステップS1731に進む。

20

【0739】

ステップS1730において、サブCPU120aは、演出進展指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS1734に進む。

【0740】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1730において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、ゲージ画像のゲージ進展量を所定量だけ右に進める演出を、画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

30

【0741】

ステップS1731において、サブRAM120cのランクアップ成功演出待機フラグ記憶領域にランクアップ成功演出待機フラグがセットされているかを確認する。ランクアップ成功演出待機フラグは、8R確変当たりの特別遊技における第4ラウンドのラウンド遊技の開始時にセットされるものである。サブCPU120aは、ランクアップ成功演出待機フラグがセットされている場合(S1731:Yes)、ステップS1732に進む。ランクアップ成功演出待機フラグがセットされていない場合(S1731:No)、ステップS1733に進む。

【0742】

ステップS1732において、サブCPU120aは、ランクアップ失敗演出の実行を指示するランクアップ失敗演出指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップS1735に進む。

40

【0743】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1732において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、ランクアップ失敗演出を、画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0744】

ステップS1733において、サブCPU120aは、ランクアップ成功演出の実行を

50

指示するランクアップ成功演出指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、ステップ S 1 7 3 4 に進む。

【 0 7 4 5 】

画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、ステップ S 1 7 3 3 において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、ランクアップ成功演出を、画像表示装置 3 1、音声出力装置 3 2、演出用駆動装置 3 3 a、3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置 3 4 に実行させる。

【 0 7 4 6 】

ステップ S 1 7 3 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のランクアップ演出待機フラグ記憶領域をクリアする。その後、ステップ S 1 7 3 5 に進む。

10

【 0 7 4 7 】

ステップ S 1 7 3 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、又は中央キー 3 9 E の操作に応じた操作指定コマンドを生成し、生成した操作指定コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 7 4 8 】

画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 は、ステップ S 1 7 2 9 において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、又は中央キー 3 9 E の操作に応じた演出を実行する。

【 0 7 4 9 】

図 1 3 2 は、タイマ更新処理（図 8 9 のステップ S 1 5 0 0 ）の詳細を示すフローチャートである。図 1 3 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のタイマカウンタに 0 でないものがあればそれを - 1 して更新する（S 1 5 0 1 ）。

20

【 0 7 5 0 】

次のステップ S 1 5 0 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のステージチェンジ予告待機カウンタが 1 以上であるか否かを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジ予告待機カウンタが 1 以上である場合（S 1 5 0 2 : Y e s ）、ステップ S 1 5 0 3 に進む。ステージチェンジ予告待機カウンタが 0 である場合（S 1 5 0 2 : N o ）、今回のタイマ更新処理を終了する。

【 0 7 5 1 】

次のステップ S 1 5 0 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c の変動停止直前タイミングフラグ記憶領域に変動停止直前タイミングフラグがセットされているか否かを判定する。変動停止直前タイミングフラグは、ステージチェンジ予告演出選択処理内のステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理（図 1 1 7 の S 1 6 2 5 - 5 ）において、その処理の実行時の第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、又は、第 4 保留の変動の変動停止直前の実行タイミングのタイミングデータ S C Y 1 2、S C Y 2 2、S C Y 3 2、又は S C Y 4 2 が選択されている場合、その変動まで変動消化が進んだときの図柄変動中ステージ予告演出制御処理内（図 1 2 2 の S 1 6 6 9 - 8 ）においてセットされる。サブ CPU 1 2 0 a は、変動停止直前タイミングフラグがセットされている場合（S 1 5 0 3 : Y e s ）、ステップ S 1 5 0 4 に進む。変動停止直前タイミングフラグがセットされていない場合（S 1 5 0 3 : N o ）、今回のタイマ更新処理を終了する。

30

40

【 0 7 5 2 】

次のステップ S 1 5 0 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c の変動停止直前タイマカウンタが 0 であるか否かを判定する。変動停止直前タイマカウンタが 0 である場合（S 1 5 0 4 : Y e s ）、イマカウンタが 0 でない場合（S 1 5 0 4 : N o ）、今回のタイマ更新処理を終了する。

【 0 7 5 3 】

次のステップ S 1 5 0 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、ステージチェンジにおける変更後の新ステージを求め、新ステージに関わるキャラクタを出現キャラクタとし、このキャラクタを出現させるステージチェンジ予告演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。次のステップ S 1 5

50

06において、サブCPU120aは、ステージチェンジ予告待機フラグ記憶領域のステージチェンジ予告待機フラグをクリアする。次のステップ1667-7において、サブCPU120aは、変動開始直前タイミングフラグをクリアする。その後、今回の図柄変動中ステージチェンジ予告演出制御処理を終了する。

【0754】

画像制御基板150及びランプ制御基板140は、ステップS1505において送信バッファにセットされたコマンドを受信すると、直ちに(変動表示の停止直前に)、ステージチェンジ予告演出を画像表示装置31、音声出力装置32、演出用駆動装置33a、33b、33c、及び演出用照明装置34に実行させる。

【0755】

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

【0756】

<第2実施形態>

本発明の第2実施形態を説明する。上記第1実施形態では、演出制御基板120は、ステージチェンジをすることになっている変動表示の1つ前の変動表示の停止直前、停止直後、及びステージチェンジをすることになっている変動表示の開始直後の何れかのタイミングにおいて、ステージチェンジ予告演出を実行するようになっていた。これに対し、本実施形態では、演出制御基板120は、ステージチェンジをすることになっている変動表示の開始直後のタイミングにおいてのみ、当該変動表示においてステージチェンジすることを示唆するステージチェンジ予告演出の実行を可能とする。

【0757】

図133は、ステージチェンジ予告演出選択処理内のステージチェンジ予告演出実行タイミング決定処理(図117のS1625-5)で参照するステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブルを示す図である。図133のテーブルでは、第1保留の変動表示中にステージチェンジする場合については、第1保留の変動表示の開始直後を実行タイミングとするタイミングデータSCY11以外のタイミングデータSCY12、SCY13の選択率が0%になっている。第2保留の変動表示中にステージチェンジする場合については、第2保留の変動表示の開始直後を実行タイミングとするタイミングデータSCY21以外のタイミングデータSCY11、SCY12、SCY13、SCY22、SCY23の選択率が0%になっている。第3保留の変動表示中にステージチェンジする場合については、第3保留の変動表示の開始直後を実行タイミングとするタイミングデータSCY31以外のタイミングデータSCY11、SCY12、SCY13、SCY21、SCY22、SCY23、SCY32、SCY33の選択率が0%になっている。第4保留の変動表示中にステージチェンジする場合については、第4保留の変動表示の開始直後を実行タイミングとするタイミングデータSCY41以外のタイミングデータSCY11、SCY12、SCY13、SCY21、SCY22、SCY23、SCY31、SCY32、SCY33、SCY42、SCY43の選択率が0%になっている。

【0758】

本実施形態によると、ステージチェンジをすることになっている変動表示の開始直後のタイミング以外のタイミングでのステージチェンジ予告演出の実行が規制される。よって、本実施形態によると、ステージチェンジを伴う演出の興趣をより一層高めることができる。

【0759】

<第3実施形態>

本発明の第3実施形態を説明する。本実施形態では、サブROM120b内のコマンド実行態様決定テーブルの内容が第1～第2実施形態のもの異なる。

【0760】

図134は、図62の設定変更中特殊コマンド解析処理のステップS1146-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図134のコマンド実行態様決

10

20

30

40

50

定テーブルの各特殊コマンドのレコードの内容は、設定変更モードにおける設定変更報知画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、背景音楽の停止の有無に関わらず、設定変更報知画像を消去して視認不能にするものになっている。

【0761】

より詳細に説明すると、図134のテーブルの「皿満タンエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。「皿満タンエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

10

【0762】

よって、例えば、図135に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、設定変更報知画像を消去し、画面中央に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去すると共に設定変更報知画像を再び視認可能にし、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

20

【0763】

図134のテーブルの「扉開放エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。「扉開放エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0764】

よって、例えば、図136に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、設定変更報知画像を消去し、画面中央に扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去すると共に設定変更報知画像を再び視認可能にし、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

30

【0765】

図134のテーブルの「磁石検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。「磁石検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。

40

【0766】

よって、例えば、図137に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、設定変更報知画像を消去し、画面中央に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、磁石検出エラーコマ

50

ンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去すると共に設定変更報知画像を再び視認可能にし、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

【0767】

図134のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0768】

よって、例えば、図138に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、設定変更報知画像を消去し、画面中央に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持する。

【0769】

図134のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0770】

よって、例えば、図139に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、設定変更報知画像を消去し、画面中央に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持する。

【0771】

図140は、図70の設定変更中遊技コマンド解析処理のステップS1147-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図140のコマンド実行態様決定テーブルの各遊技コマンドのレコードの内容は、設定変更モードにおける設定変更報知画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、背景音楽の停止の有無に関わらず、設定変更報知画像の表示を維持するものになっている。

【0772】

より詳細に説明すると、図140のテーブルの「変動開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。

【0773】

よって、例えば、図141に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置31において設定変更報知画像の表示を維持し、画面中央の「設定変更中」の文字上に変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を重ねて表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【0774】

図140のテーブルの「始動入賞指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0775】

よって、例えば、図142に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、設定変更報知画像の表示を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制

10

20

30

40

50

する。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出音の出力を規制する。つまり、設定変更報知画像の表示中に始動入賞指定コマンドを受信した場合、画像の表示と音声の出力について、始動入賞指定コマンドを無視する。

【0776】

図140のテーブルの「特別遊技開始コマンド(オープニング指定コマンド)」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0777】

よって、例えば、図143に示すように、画像制御基板150は、設定変更報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンド(オープニング指定コマンド)である場合、画像表示装置31において設定変更報知画像の表示を維持し、画面中央の「設定変更中」の文字上に特別遊技開始コマンド(オープニング指定コマンド)と対応する演出画像を重ねて表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、特別遊技開始コマンド(オープニング指定コマンド)と対応する演出音を出力させる。

10

【0778】

図144は、図77の設定確認中特殊コマンド解析処理のステップS1156-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図144のコマンド実行態様決定テーブルの各特殊コマンドのレコードの内容は、設定確認モードにおける設定確認報知画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、背景音楽の停止の有無に関わらず、設定確認報知画像を消去して視認不能にするものになっている。

20

【0779】

より詳細に説明すると、図144のテーブルの「皿満タンエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。「皿満タンエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

30

【0780】

よって、例えば、図145に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、設定確認報知画像を消去し、画面中央に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去すると共に設定確認報知画像を再び視認可能にし、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

【0781】

40

図144のテーブルの「扉開放エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。「扉開放エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0782】

よって、例えば、図146に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、設

50

定確認報知画像を消去し、画面中央に扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去すると共に設定確認報知画像を再び視認可能にし、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

【0783】

図144のテーブルの「磁石検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」となっている。「磁石検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。

10

【0784】

よって、例えば、図147に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、設定確認報知画像を消去し、画面中央に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去すると共に設定確認報知画像を再び視認可能にし、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止する。

20

【0785】

図144のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0786】

よって、例えば、図148に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、設定確認報知画像を消去し、画面中央に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持する。

30

【0787】

図144のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0788】

よって、例えば、図149に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、設定確認報知画像を消去し、画面中央に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持する。

40

【0789】

図150は、図84の設定確認中遊技コマンド解析処理のステップS1157-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図150のコマンド実行態様決定テーブルの各遊技コマンドのレコードの内容は、設定確認モードにおける設定確認報知画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、背景音楽の停止の有無に関わらず、設定確認報知画像の表示を維持するものになっている。

【0790】

50

より詳細に説明すると、図150のテーブルの「変動開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」となっている。

【0791】

よって、例えば、図151に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置31において設定確認報知画像の表示を維持し、画面中央の「設定確認中」の文字上に変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を重ねて表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

10

【0792】

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

【0793】

よって、例えば、図152に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、設定確認報知画像の表示を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出音の出力を規制する。つまり、設定確認報知画像の表示中に始動入賞指定コマンドを受信した場合、画像の表示と音声の出力について、始動入賞指定コマンドを無視する。

20

【0794】

図150のテーブルの「特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」となっている。

【0795】

よって、例えば、図153に示すように、画像制御基板150は、設定確認報知画像の表示中に演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）である場合、画像表示装置31において設定確認報知画像の表示を維持し、画面中央の「設定確認中」の文字上に特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応する演出画像を重ねて表示させる。また、この場合、起動中背景音楽の出力を停止し、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応する演出音を出力させる。本実施形態によると、遊技機1における主制御基板110及び演出制御基板120間の連携をより一層円滑に行うことができる。

30

【0796】

< 第4実施形態 >

本発明の第4実施形態を説明する。本実施形態では、設定変更モードにおける設定の確定の手順が第1～第3実施形態のものと異なる。上記第1～第3実施形態では、設定変更モードにおいて電源スイッチ172をOFFにする操作が大当たり抽選の設定を確定する操作であった。これに対し、本実施形態では、設定キー177とRAMクリアスイッチ174の操作により設定を確定する。具体的には、図154(B)に示すように、設定を確定したい場合は、設定キー177をON状態からOFF状態に戻し、電源スイッチ127をOFF状態にしたまま、RAMクリアスイッチ174を押す。この操作が行われると、その時点のモニタ178の数と対応する設定(図154(B)の例では、「0002」と対応する設定2)が大当たり抽選確率の新たな設定として確定し、この設定の設定情報がメインRAM110cの設定情報記憶領域に書き込まれる。この書き込みの後、電源断の処理を経ずに客待ち状態に移行する。また、図155(B)に示すように、設定変更モードから客待ち状態への移行は行わずに、電源スイッチ127をOFFにして再起動する操

40

50

作を改めて行うようにしてもよい。

【0797】

<第5実施形態>

本発明の第5実施形態を説明する。本実施形態では、主制御基板110のカバー119の内側の構成が第1～第4実施形態のもの(図23)と異なる。図156に示すように、本実施形態では、主制御基板110におけるカバー119の内側に、RAMクリアスイッチ174、設定スイッチ175、及びモニタ178がある。設定スイッチ175は、第1～第4実施形態における設定キー177の代わりに役割を果たす操作手段である。

【0798】

本実施形態における通常起動操作、RAMクリア起動操作、第1特別起動操作、及び第2特別起動操作の手順は以下の通りである。

10

【0799】

図157に示すように、通常起動操作では、設定スイッチ175をOFF状態にし、RAMクリアスイッチ174をOFF状態にし、電源スイッチ172をONにする。通常起動操作がされると、遊技機1は、初期化処理において、メインRAM110c内のデータを復元し、初期化処理の終了後に、通常モードの処理を行う。

【0800】

図158に示すように、RAMクリア起動操作では、設定スイッチ175をOFF状態にし、RAMクリアスイッチ174をON状態にし、電源スイッチ172をONにする。RAMクリア起動操作がされると、遊技機1は、初期化処理において、メインRAM110cをクリアし、初期化処理の終了後に、通常モードの処理を行う。

20

【0801】

図159(A)に示すように、第1特別起動操作では、設定スイッチ175をON状態にし、RAMクリアスイッチ174をOFF状態にし、電源スイッチ172をONにする。第1特別起動操作がされると、遊技機1は、初期化処理において、設定変更モードの処理を行う。

【0802】

図159(B)に示すように、設定変更モードにおいて大当たり抽選確率の設定を変更したい場合は、RAMクリアスイッチ174を押す。RAMクリアスイッチ174が一度押される度に、モニタ178の数は、「0002」「0003」「0004」「0005」「0006」「0001」というようにサイクリックに変化する。大当たり抽選確率の設定を確定したい場合は、電源スイッチ172をOFFにする。

30

【0803】

図160に示すように、第2特別起動操作では、設定スイッチ175をON状態にし、RAMクリアスイッチ174をON状態にし、電源スイッチ172をONにする。第2特別起動操作がされると、遊技機1は、初期化処理において、設定確認モードの処理を行う。

【0804】

<第6実施形態>

本発明の第6実施形態を説明する。本実施形態では、設定変更モードにおける設定の確定の手順が第5実施形態のものとは異なる。上記第5実施形態では、設定変更モードにおいて電源スイッチ172をOFFにする操作が大当たり抽選の設定を確定する操作であった。これに対し、本実施形態では、設定スイッチ175の操作により設定を確定する。具体的には、図161(B)に示すように、設定を確定したい場合は、RAMクリアスイッチ174をOFF状態にし、電源スイッチ127をON状態にしたまま、設定スイッチ175を押す。この操作が行われると、その時点のモニタ178の数と対応する設定(図161(B)の例では、「0002」と対応する設定2)が大当たり抽選確率の新たな設定として確定し、この設定の設定情報がメインRAM110cの設定情報記憶領域に書き込まれる。この書き込みの後、電源断の処理を経ずに客待ち状態に移行する。また、図162(B)に示すように、RAMクリアスイッチ174の押下を設定を変更する操作とし、設

40

50

定スイッチ 175 の押下を設定を確定する操作とし、設定変更モードから客待ち状態への移行は行わずに、電源スイッチ 127 を OFF にして再起動する操作を改めて行うようにしてもよい。

【0805】

< 第 7 実施形態 >

本発明の第 7 実施形態を説明する。本実施形態では、設定変更モードにおける設定の変更の操作と設定の確定の操作が上記第 6 実施形態と逆になっている。具体的には、図 163 (B) に示すように、設定スイッチ 175 の押下を設定を変更する操作とし、RAM クリアスイッチ 174 の押下を設定を確定する操作とし、この確定操作の後に客待ち状態に移行する。また、図 164 (B) に示すように、設定スイッチ 175 の押下を設定を変更する操作とし、RAM クリアスイッチ 174 の押下を設定を確定する操作とし、設定変更モードから客待ち状態への移行は行わずに、電源スイッチ 127 を OFF にして再起動する操作を改めて行うようにしてもよい。

10

【0806】

< 第 8 実施形態 >

本発明の第 7 実施形態を説明する。本実施形態は、設定変更中特殊コマンド解析処理 (図 62) のステップ S1146-1 で参照するコマンド実行態様決定テーブルが、第 1 ~ 第 7 実施形態のものとは異なる。図 165 は、ステップ S1146-1 で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図 165 のコマンド実行態様決定テーブルの各特殊コマンドのレコードの内容は、設定変更報知画像の表示中に、特定の特殊コマンド (磁石検出エラーコマンドと振動検出エラーコマンド) を受信した場合、設定変更報知画像を消去し、特定の特殊コマンド以外の特殊コマンドを受信した場合、設定変更報知画像の表示を維持するものになっている。

20

【0807】

具体的には、図 165 のテーブルの「磁石検出エラーコマンド」と「振動検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」となっている。ほかのレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」となっている。

30

【0808】

< 第 9 実施形態 >

本発明の第 8 実施形態を説明する。本実施形態は、設定変更中遊技コマンド解析処理 (図 70) のステップ S1147-1 で参照するコマンド実行態様決定テーブルが、第 1 ~ 第 8 実施形態のものとは異なる。図 166 は、ステップ S1147-1 で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図 166 のコマンド実行態様決定テーブルの各遊技コマンドのレコードの内容は、設定変更報知画像の表示中に、特定の遊技コマンド (変動開始コマンドとオープニング指定コマンド) を受信した場合、設定変更報知画像を消去し、特定の遊技コマンド以外の特殊コマンドを受信した場合、設定変更報知画像の表示を維持するものになっている。

40

【0809】

具体的には、図 166 のテーブルの「変動開始コマンド」と「オープニング指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」となっている。ほかのレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」となっている。

【0810】

< 第 10 実施形態 >

本発明の第 9 実施形態を説明する。本実施形態は、設定確認中特殊コマンド解析処理 (図 77) のステップ S1156-1 で参照するコマンド実行態様決定テーブルが、第 1 ~ 第 9 実施形態のものとは異なる。図 167 は、ステップ S1156-1 で参照されるコマンド

50

実行態様決定テーブルを示す図である。図 167 のコマンド実行態様決定テーブルの各特殊コマンドのレコードの内容は、設定確認報知画像の表示中に、特定の特殊コマンド（磁石検出エラーコマンドと振動検出エラーコマンド）を受信した場合、設定確認報知画像を消去し、特定の特殊コマンド以外の特殊コマンドを受信した場合、設定確認報知画像の表示を維持するものになっている。

【0811】

具体的には、図 167 のテーブルの「磁石検出エラーコマンド」と「振動検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」となっている。ほかのレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」となっている。

10

【0812】

<第11実施形態>

本発明の第10実施形態を説明する。本実施形態は、設定確認中遊技コマンド解析処理（図84）のステップS1157-1で参照するコマンド実行態様決定テーブルが、第1～第10実施形態のものとは異なる。図168は、ステップS1157-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図168のコマンド実行態様決定テーブルの各遊技コマンドのレコードの内容は、設定確認報知画像の表示中に、特定の遊技コマンド（変動開始コマンドとオープニング指定コマンド）を受信した場合、設定確認報知画像を消去し、特定の遊技コマンド以外の特殊コマンドを受信した場合、設定確認報知画像の表示を維持するものになっている。

20

【0813】

具体的には、図 167 のテーブルの「変動開始コマンド」と「オープニング指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去あり」となっている。ほかのレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」となっている。

【0814】

以上、本発明の第1～第11実施形態について説明したが、かかる実施形態に以下の変形を加えてもよい。

30

(1) 上記第1～第11実施形態は、本発明をパチンコ遊技機に適用したものであった。しかし、本発明をスロット遊技機に適用してもよい。

【0815】

(2) 上記第1～第11実施形態におけるS1146-6、S1147-6、S1156-6、S11157-6では、表示画像（設定変更報知画像、設定確認報知画像）の消去を指示する消去指定コマンドに替えて、表示画像の描画層の上の層に単一色画像などの別の画像を描画することを指示するコマンドをセットするようにしてもよい。表示画像を視認不能にすることができるコマンドであれば、表示画像自体の消去を指示するコマンド送信してもよいし、表示画像に別の画像を上書きすることを指示するコマンドであってもよい。

40

【0816】

(3) 上記第1～第11実施形態では、設定変更報知画像又は設定確認報知画像の表示中に主制御基板110からサブCPU120aにコマンドが送られた場合におけるコマンドと対応するメッセージ画像の表示位置は、画面中央と画面右上隅の何れかであった。しかし、メッセージ画像の表示位置を右下隅にしてもよいし、左上隅にしてもよいし、左下隅にしてもよい。

【0817】

(4) 上記第1～第11実施形態では、第1特別起動操作がされた場合に、主制御基板110から演出制御基板120に設定変更コマンドが送信され、設定変更コマンドの送信を契機として設定変更変更画像が表示されるようになっていた。また、第2特別起動操作が

50

された場合に、主制御基板 110 から演出制御基板 120 に設定確認コマンドが送信され、設定確認コマンドの送信を契機として設定確認報知画像が表示されるようになっていた。しかし、第 1 特別起動操作や第 2 特別起動操作がされた場合に、主制御基板 110 から演出制御基板 120 に設定変更コマンドや設定確認コマンドが送信されないようにし、設定変更モードや設定確認モードの間も、遊技待機画像（図 57）が表示され続けるようにしてもよい。さらに、所定のコマンドと対応する画像の表示中に、設定変更コマンドや設定確認コマンドを受信した場合、所定のコマンドと対応する画像を視認不能してもよい。また、所定のコマンドと対応する画像の表示中に、設定変更コマンドや設定確認コマンドを受信した場合、所定のコマンドと対応する画像の表示を維持してもよい。

【0818】

（5）上記第 1～第 11 実施形態では、コマンド実行態様決定テーブルにおける受信コマンドと対応するレコードが、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」のものであった場合、設定変更報知画像や設定確認報知画像の文字が一部見えるような態様で、受信コマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させた。しかし、設定変更報知画像や設定確認報知画像の文字が完全に隠れるような態様で、受信コマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させてもよい。要するに、設定変更報知画像や設定確認報知画像の少なくとも一部に、受信コマンドと対応する画像を重ねて表示させればよい。

10

【0819】

（6）上記第 1～第 11 実施形態では、はずれ予告演出は、大当たり判定結果がハズレの場合にのみ、所定の確率で実行されるようになっていた。これに対し、はずれ予告演出を、いわゆる矛盾演出の一部として実行してもよい。この変形例では、ハズレリーチ演出（左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R をリーチ態様にしてからハズレ態様で仮停止させる演出）、チャレンジ失敗演出、バトル失敗演出といったハズレ態様で確定しそうになる演出の後に、復活演出であるサプライズ操作演出の実行を経て大当たり報知演出が実行される場合のみ、所定の確率でハズレ予告演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0820】

この変形例によると、はずれ予告演出が実行された場合でも、極めて低い確率で、そのままハズレ報知演出に進まずに、サプライズ操作演出を経て大当たり報知演出に進むことがある。よって、はずれ予告演出が実行された場合でも、遊技者の期待を損なわずに遊技を進めることができる。

30

【0821】

（7）上記第 1～第 11 実施形態では、「・・・」のセリフは、大当たり判定結果が大当たりのときは選択されないようになっており、操作促進演出から「・・・」の操作結果に進む演出は、左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R をハズレ態様で確定（完全停止）することを予告するハズレ予告演出であった。これに対し、操作促進演出から「・・・」のセリフに進むハズレ予告演出を、いわゆる矛盾演出の一部として実行してもよい。この変形例では、操作促進演出から「・・・」の操作結果に進むハズレ予告演出の後、左図柄 36L、中図柄 36C、右図柄 36R をハズレ態様で仮停止させる演出、チャレンジ失敗演出、バトル失敗演出といったハズレ態様で確定しそうになる演出を実行し、その後に復活演出であるサプライズ操作演出の実行を経て大当たり報知演出が実行される場合のみ、所定の確率で、操作促進演出から「・・・」の操作結果に進む演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0822】

この変形例によると、「・・・」のセリフが出現する演出が実行された場合でも、そのままハズレ報知演出に進まずに、サプライズ操作演出を経て大当たり報知演出に進むことがある。よって、「・・・」のセリフが出現する演出が実行された場合でも、遊技者の期待を損なわずに遊技を進めることができる。

【0823】

50

(8) 上記第1～第11実施形態では、図柄の変動表示中における左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rの確定前の停止の態様は全て仮停止（僅かに揺れながらの停止）であった。しかし、図柄の変動表示中における確定前に、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rをリーチ態様で完全に停止させてから再変動させる演出をリーチ演出としてもよい。また、左図柄36L、中図柄36C、右図柄36Rをハズレ態様で完全に停止させてから再変動させる演出をハズレ仮停止演出としてもよい。

【0824】

(9) 上記第1～第11実施形態では、ライブモード（確変当たりに当選した場合に移行する特殊モード）は、大当たりに再び当選するまで継続するようになっていた。しかし、ライブモードを、大当たりに再び当選するか、大当たりに当選しないまま図柄の変動の回数が所定回数になったときまで継続するものとしてもよい。

10

【0825】

(10) 上記第1～第11実施形態では、ステージチェンジ実行判定処理の実行時点（始動入賞時）において、当該変動においてステージチェンジを実行することが決定された場合、ステージチェンジ予告演出実行判定処理に進まず、ステージチェンジ予告演出が実行されることが無かった。しかし、当該変動において、ステージチェンジを実行する場合でも、その前にステージチェンジ予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、当該変動の開始直後においてのみ、当該変動においてステージチェンジすることを予告するステージチェンジ予告演出を実行するようにするとよい。

【0826】

20

(10) 上記第1～第11実施形態では、デバッグ専用基板、工場出荷用基板、又は検査用パーソナルコンピュータが生成して演出制御基板120に送信される動作確認用コマンドとして、変動開始コマンドと磁石検出用コマンドを挙げた。しかし、デバッグ専用基板、工場出荷用基板、又は検査用パーソナルコンピュータが生成するコマンドは、図柄指定コマンド、特別図柄保留数指定コマンド、変動停止コマンド、客待ち指定コマンド、始動入賞指定コマンド、ラウンド開始コマンド、オープニング指定コマンド、エンディング指定コマンド、遊技状態指定コマンド、電源投入指定コマンド、RAMクリア指定コマンド、電源復旧指定コマンド、皿満タンエラーコマンド、カウンターケースエラーコマンド、計数スイッチ断線エラーコマンド、球無しエラーコマンド、払出超過エラーコマンド、払出コマンドエラーコマンド、扉開放エラーコマンド、スイッチ未接続エラーコマンド、異常入賞エラーコマンド、排出エラーコマンド、振動検出エラーコマンド、皿満タンエラー解消コマンド、カウンターケースエラー解消コマンド、計数スイッチ断線エラー解消コマンド、球無しエラー解消コマンド、払出超過エラー解消コマンド、払出コマンドエラー解消コマンド、扉開放エラー解消コマンド、スイッチ未接続エラー解消コマンド、異常入賞エラー解消コマンド、排出エラー解消コマンド、磁石検出エラー解消コマンド、及び振動検出エラー解消コマンドのうち1又は複数のコマンドであってよい。この場合において、演出制御基板120は、コマンドを生成したのが、主制御基板110であるか、それとも、デバッグ専用基板、工場出荷用基板、又は検査用パーソナルコンピュータであるか否かに関わらず、同様の処理を行うとよい。

30

【0827】

40

(11) 上記第1～第11実施形態では、設定変更報知画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合、設定変更中の文字を維持したまま電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させ、起動中背景音楽の出力を停止するか（図67）、定変更中の文字を消去して電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させ、起動中背景音楽の出力を維持するか（図138）のどちらかであった。しかし、設定変更中の文字を維持し、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させ、起動中背景音楽の出力を停止してもよい。要するに、電源投入指定コマンドの受信前の処理をすべて終了し、電源投入指定コマンドと対応する処理をやり直すようにしてもよい。

【0828】

(12) 上記第1～第11実施形態では、設定確認報知画像の表示中に電源投入指定コマ

50

ンドを受信した場合、設定確認中の文字を維持したまま電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させ、起動中背景音楽の出力を停止するか（図 8 2）、定変更中の文字を消去して電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させ、起動中背景音楽の出力を維持するか（図 1 4 8）のどちらかであった。しかし、設定確認中の文字を維持し、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示させ、起動中背景音楽の出力を停止してもよい。要するに、電源投入指定コマンドの受信前の処理をすべて終了し、電源投入指定コマンドと対応する処理をやり直すようにしてもよい。

【符号の説明】

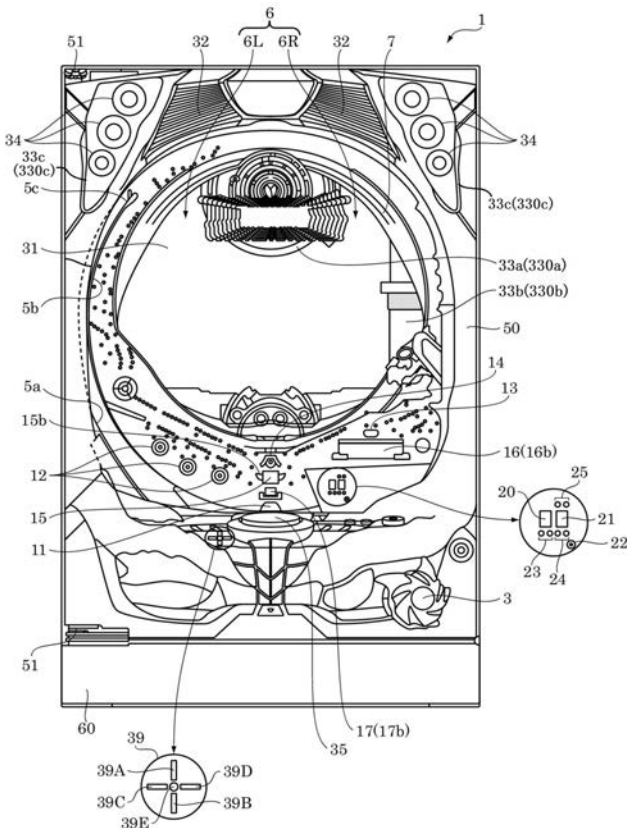
【 0 8 2 9 】

1 ... 遊技機、 2 ... 遊技盤、 1 4 ... 第 1 始動口、 1 4 a ... 第 1 始動口検出スイッチ、 1 5 ... 第 2 始動口、 1 5 a ... 第 2 始動口検出スイッチ、 1 6 ... 第 1 大入賞口、 1 6 a ... 第 1 大入賞口検出スイッチ、 1 7 ... 第 2 大入賞口、 1 7 a ... 第 2 大入賞口検出スイッチ、 2 0 ... 第 1 特別図柄表示装置、 2 1 ... 第 2 特別図柄表示装置、 3 1 ... 画像表示装置、 1 1 0 ... 主制御基板、 1 1 0 a ... メイン CPU、 1 1 0 b ... メイン ROM、 1 1 0 c ... メイン RAM、 1 2 0 ... 演出制御基板、 1 2 0 a ... サブ CPU、 1 2 0 b ... サブ ROM、 1 2 0 c ... サブ RAM、 1 5 0 ... 画像制御基板

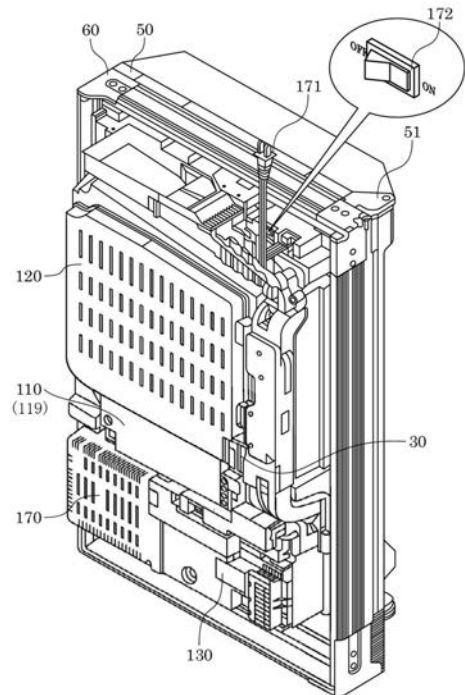
10

20

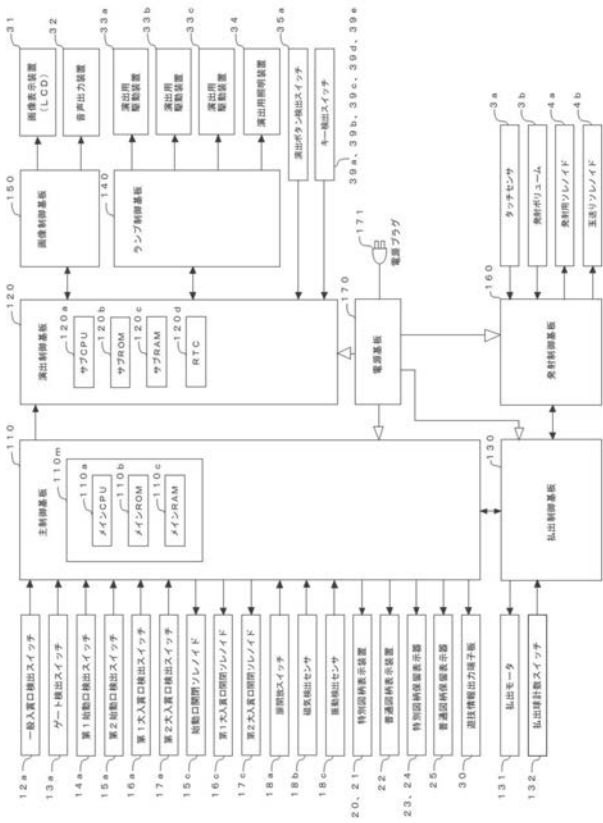
【 図 1 】



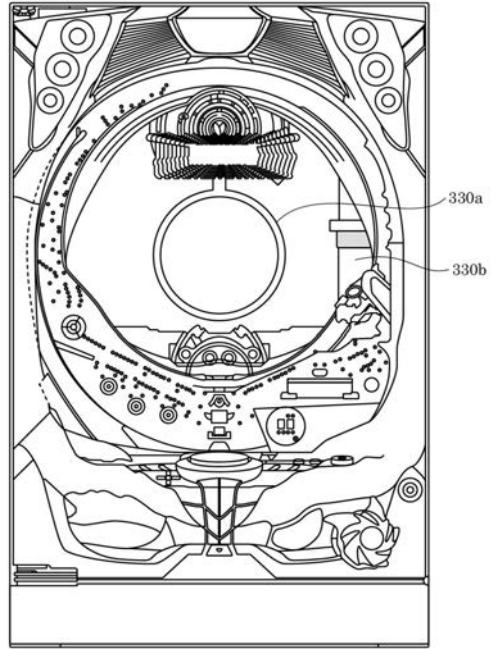
【 図 2 】



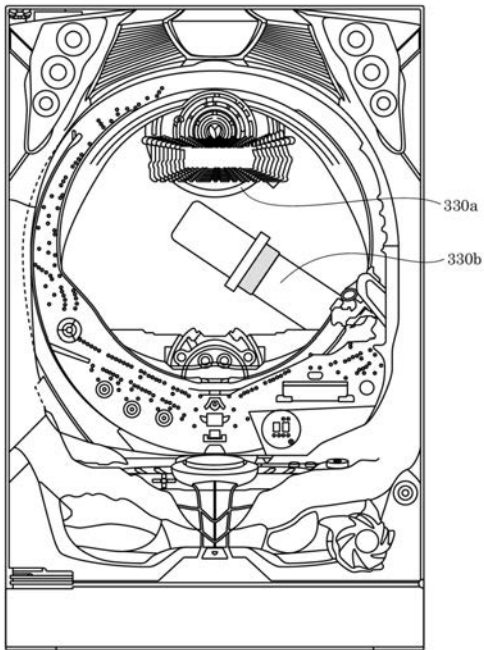
【 図 3 】



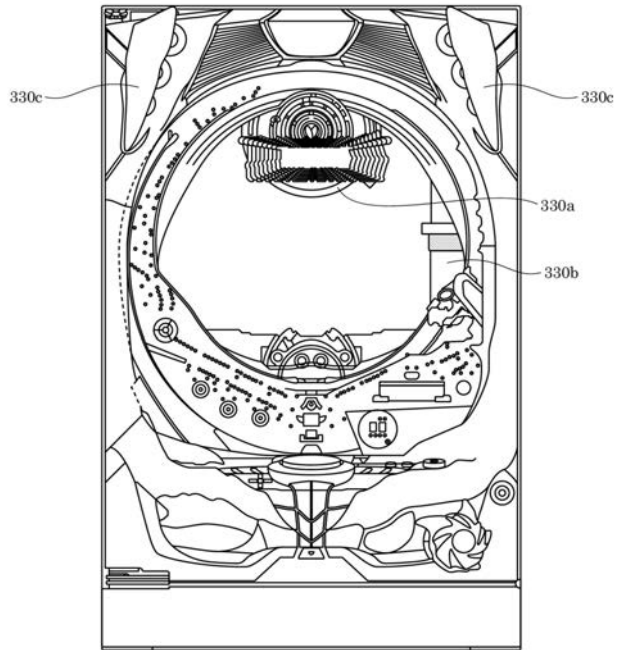
【 図 4 】



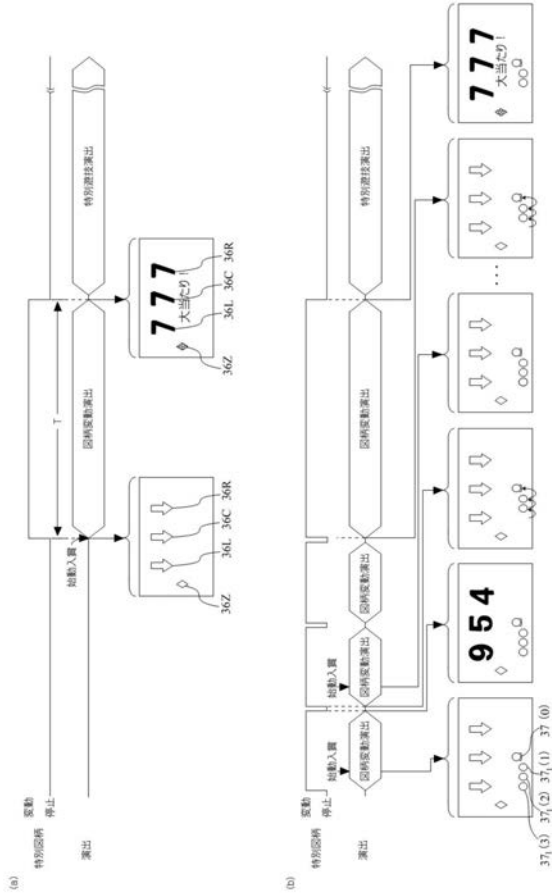
【 図 5 】



【 図 6 】



【図7】



【図8】

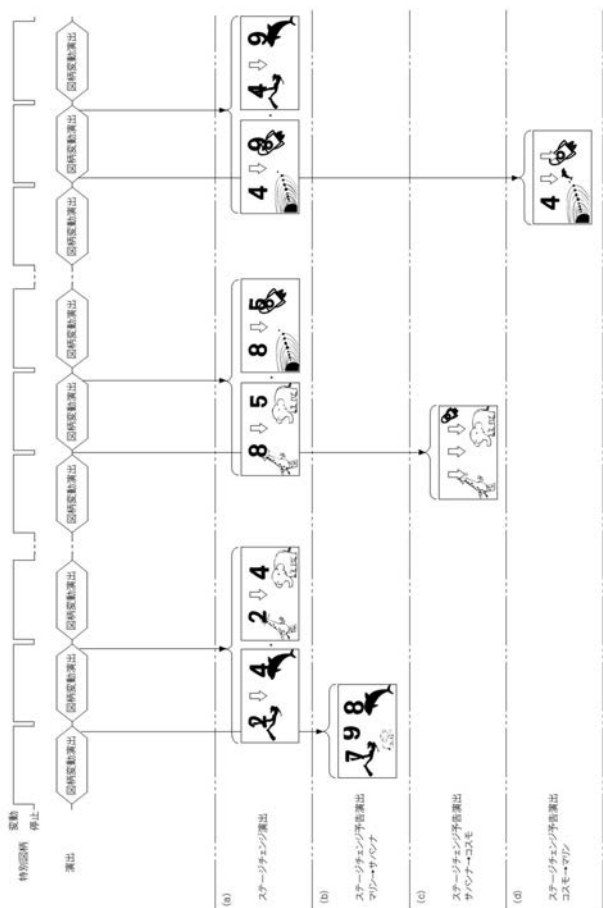
大当たりの種類と演出図柄の組み合わせとの関係

大当たりの種類	演出図柄			
	左図柄	中図柄	右図柄	第4図柄
16R 確変当たり	3	3	3	第3表示態様
	7	7	7	第3表示態様
8R 確変当たり	1	1	1	第2表示態様
	2	2	2	第2表示態様
	4	4	4	第2表示態様
	5	5	5	第2表示態様
	6	6	6	第2表示態様
	8	8	8	第2表示態様
8R 通常当たり	9	9	9	第2表示態様
	1	1	1	第1表示態様
	2	2	2	第1表示態様
	4	4	4	第1表示態様
	5	5	5	第1表示態様
2R 通常当たり	6	6	6	第1表示態様
	8	8	8	第1表示態様
	9	9	9	第1表示態様
	1	3	5	第1表示態様
ハズレ	上記以外の組み合わせ			

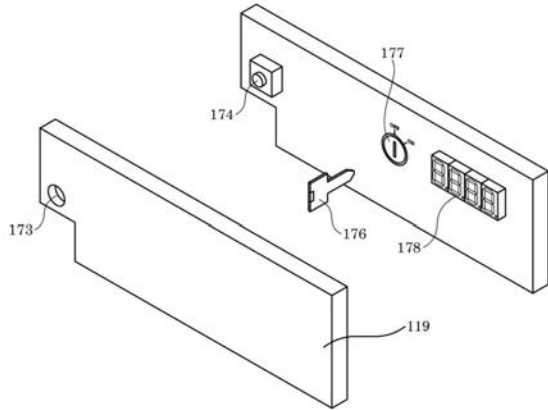
【図9】

モード	遊技状態	
通常モード	低確率遊技状態 非時短遊技状態	
ライブモード	高確率遊技状態 時短遊技状態	
特訓モード	低確率遊技状態 時短遊技状態	
設定変更中	なし	第1特別起動操作によってのみ移行し得る特殊モード
設定変更モード		
設定確認中	なし	第2特別起動操作によってのみ移行し得る特殊モード
設定確認モード		

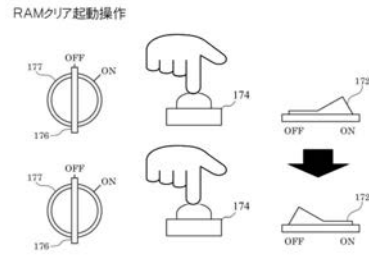
【図10】



【図 2 3】

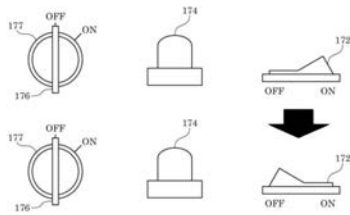


【図 2 5】



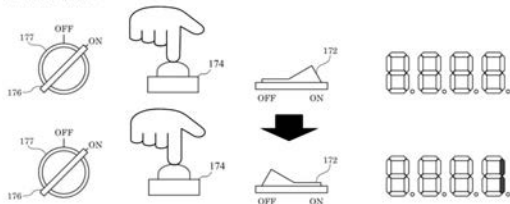
【図 2 4】

通常起動操作

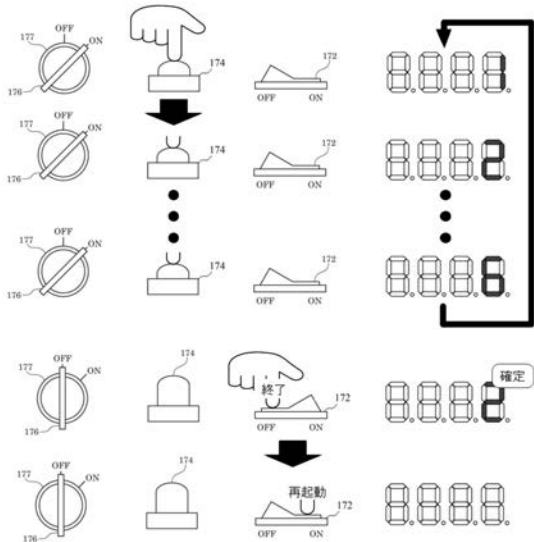


【図 2 6】

(A) 第1特別起動操作

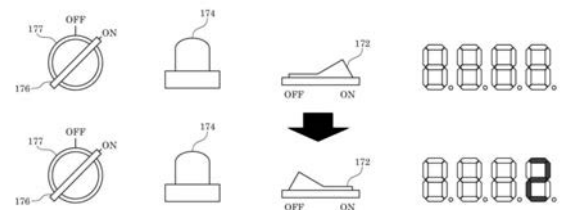


(B) 変更操作



【図 2 7】

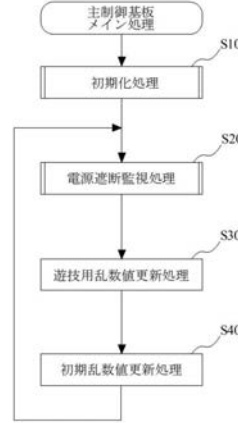
第2特別起動操作



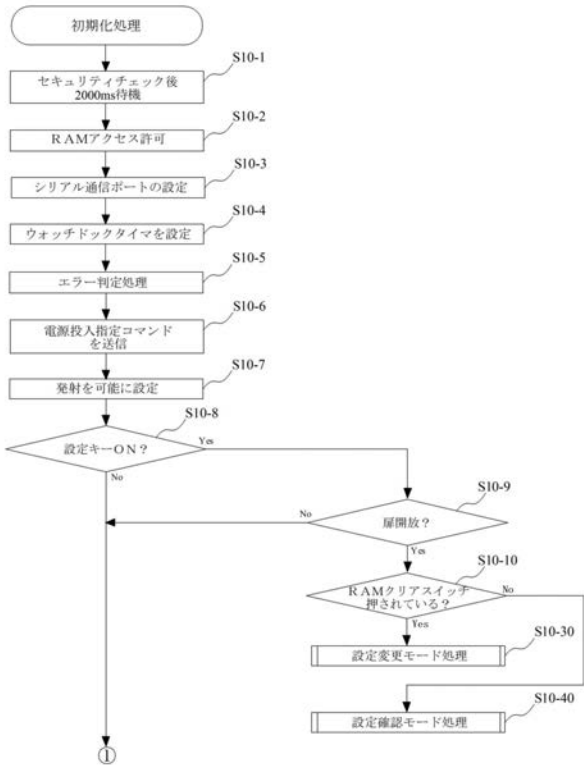
【図 28】

MODE	コマンド	DATA	名称	遷移タイミング				
E 0H	0 0H		ハブス図柄指定コマンド	特別図柄 0 を決定後の変動開始時	遊技コマンド			
	0 1H		第 1 確変長当たり図柄指定コマンド	特別図柄 1 を決定後の変動開始時				
	0 2H		第 1 確変短当たり 1 図柄指定コマンド	特別図柄 2 を決定後の変動開始時				
E 1H	0 0H		第 1 特別図柄保留数 0 指定コマンド	第 1 特別図柄表示装置に対応する保留数値の切替時		特殊コマンド		
	0 1H		第 1 特別図柄保留数 1 指定コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄保留数 0 指定コマンド	第 2 特別図柄表示装置に対応する保留数値の切替時				
0 1H		第 2 特別図柄保留数 1 指定コマンド						
E 2H	0 0H		電源投入コマンド	電源投入時		特殊コマンド		
	0 1H		RAMクリア指定コマンド	電源投入時				
	0 2H		電源復帰 1 指定コマンド	電源復帰時 (低確率、時短)				
	0 3H		電源復帰 2 指定コマンド	電源復帰時 (低確率、時短)				
E 3H	0 0H		遊技停止コマンド	特別図柄の変動停止時			特殊コマンド	
	0 1H		電源投入指定コマンド	電源投入時				
	0 2H		電源復帰 3 指定コマンド	電源復帰時 (高確率、時短)				
E 4H	0 0H		電源復帰 4 指定コマンド	電源復帰時 (高確率、時短)				特殊コマンド
	0 1H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時					
	0 2H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始時					
E 5H	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時		特殊コマンド			
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E 6H	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時			特殊コマンド		
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E 7H	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時				特殊コマンド	
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E 8H	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時					特殊コマンド
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E 9H	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時		特殊コマンド			
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E AH	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時			特殊コマンド		
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E BH	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時				特殊コマンド	
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E CH	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時					特殊コマンド
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E EH	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時		特殊コマンド			
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E FH	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時			特殊コマンド		
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					
E GH	0 0H		各種特別図柄表示装置の表示装置が異なる時				特殊コマンド	
	0 1H		第 1 特別図柄表示装置の変動開始 1 コマンド					
	0 2H		第 2 特別図柄表示装置の変動開始 2 コマンド					

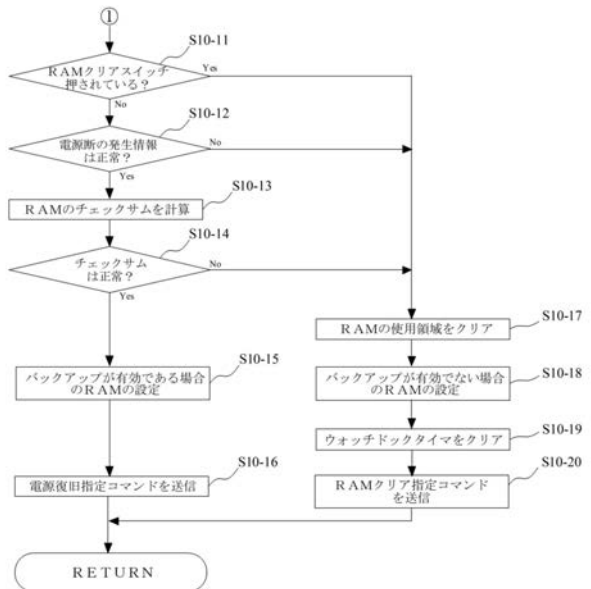
【図 29】



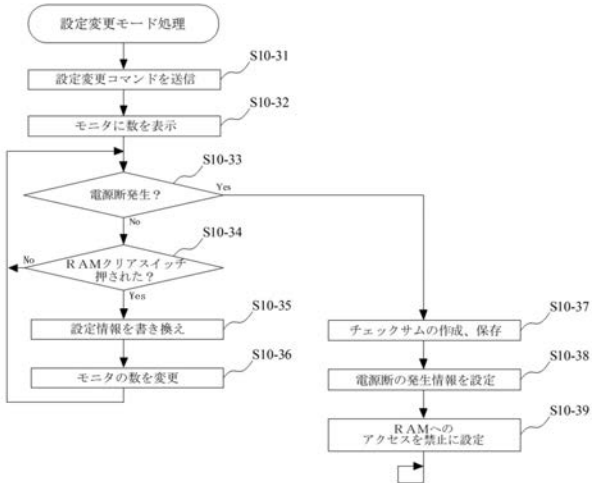
【図 30】



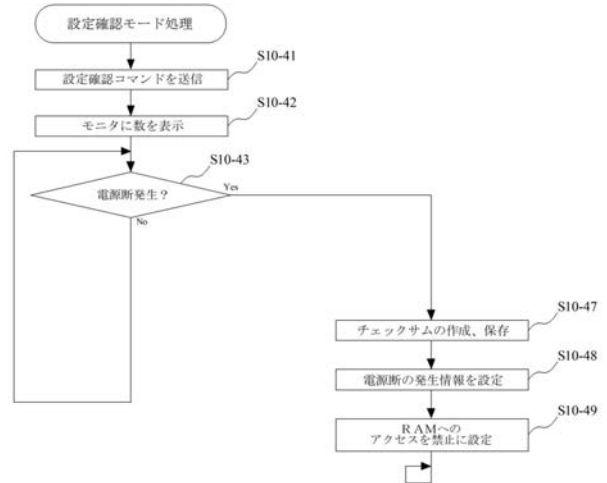
【図 31】



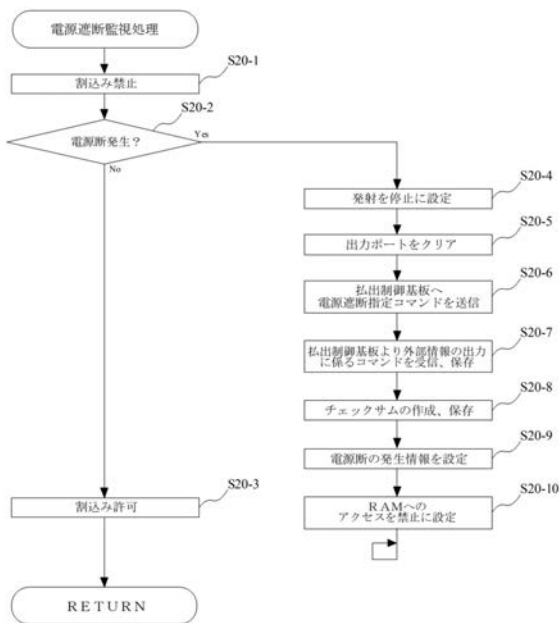
【図 3 2】



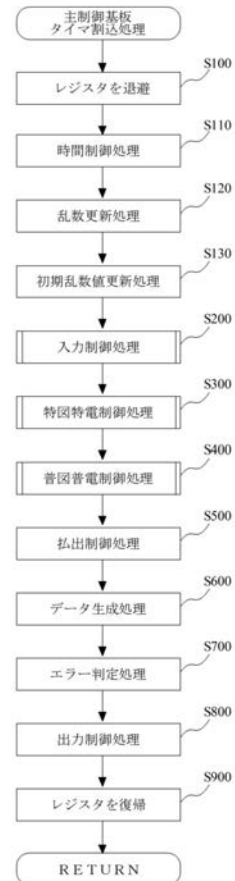
【図 3 3】



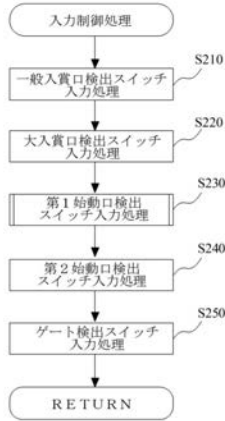
【図 3 4】



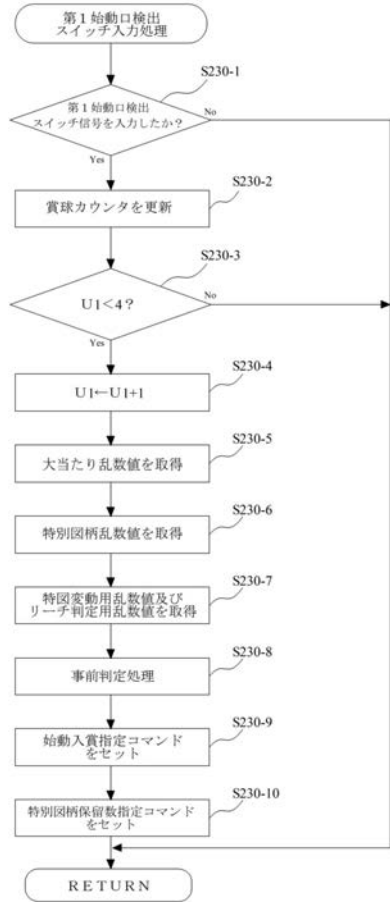
【図 3 5】



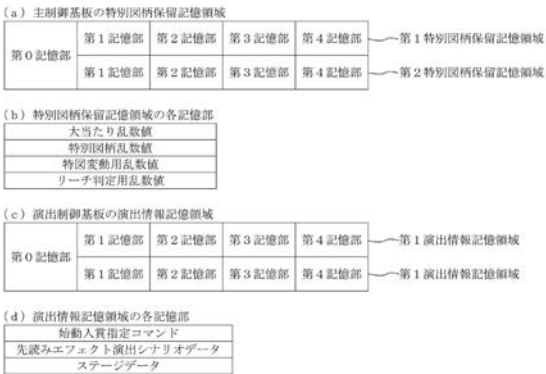
【図36】



【図37】



【図38】



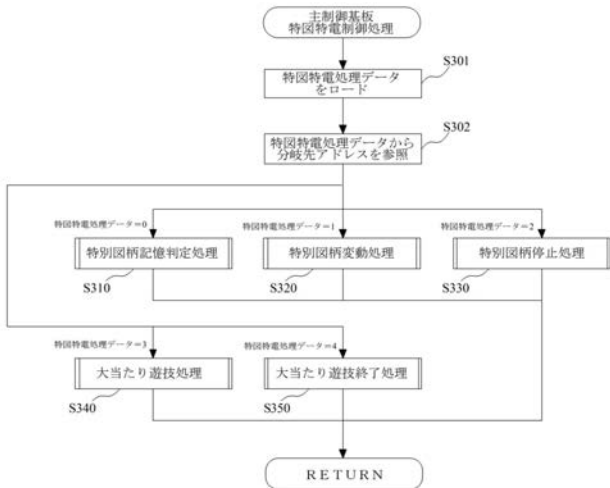
【図39】

特別図柄の事前判定テーブル

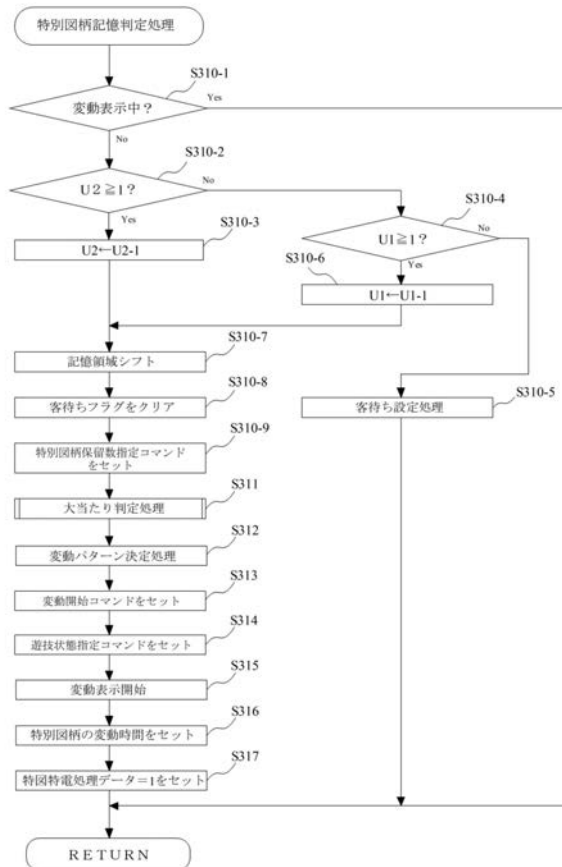
特別図柄表示位置 (始動口の番号)	大当たり乱数値	特別図柄乱数値	遊技状態	リーチ 判定用 乱数値	特図変動用 乱数値	入賞情報	始動入賞指定コマンド MODE DATA	
第1特別図柄 表示領域	低確率遊技状態=7.8 (大当たり)	0~39	-	-	0~5	入賞情報1.1	E.8H 1.1H	
					6~15	入賞情報1.2	E.8H 1.2H	
					16~30	入賞情報1.3	E.8H 1.3H	
					31~48	入賞情報1.4	E.8H 1.4H	
					49~70	入賞情報1.5	E.8H 1.5H	
					71~96	入賞情報1.6	E.8H 1.6H	
	高確率遊技状態=7~28 (大当たり)	40~64	-	-	-	0~5	入賞情報2.1	E.8H 2.1H
						6~15	入賞情報3.1	E.8H 3.1H
						16~30	入賞情報4.1	E.8H 4.1H
						31~48	入賞情報5.1	E.8H 5.1H
						49~70	入賞情報6.1	E.8H 6.1H
						71~96	入賞情報7.1	E.8H 7.1H
第2特別図柄 表示領域	上記以外 (ハズレ)	-	-	-	0~58	入賞情報9	E.9H 0.9H	
					59~73	入賞情報1	E.8H 0.1H	
					74~83	入賞情報2	E.8H 0.2H	
					84~90	入賞情報3	E.8H 0.3H	
					91~94	入賞情報4	E.8H 0.4H	
					95~97	入賞情報5	E.8H 0.5H	
	上記以外 (ハズレ)	-	-	-	-	0~58	入賞情報9	E.9H 0.9H
						59~73	入賞情報1	E.8H 0.1H
						74~83	入賞情報2	E.8H 0.2H
						84~90	入賞情報3	E.8H 0.3H
						91~94	入賞情報4	E.8H 0.4H
						95~97	入賞情報5	E.8H 0.5H
第1特別図柄 表示領域	低確率遊技状態=7.8 (大当たり)	0~39	-	-	0~5	入賞情報1.1	E.9H 1.1H	
					6~15	入賞情報1.2	E.9H 1.2H	
					16~30	入賞情報1.3	E.9H 1.3H	
					31~48	入賞情報1.4	E.9H 1.4H	
					49~70	入賞情報1.5	E.9H 1.5H	
					71~96	入賞情報1.6	E.9H 1.6H	
	高確率遊技状態=7~28 (大当たり)	40~74	-	-	-	0~5	入賞情報2.1	E.9H 2.1H
						6~15	入賞情報3.1	E.9H 3.1H
						16~30	入賞情報4.1	E.9H 4.1H
						31~48	入賞情報5.1	E.9H 5.1H
						49~70	入賞情報6.1	E.9H 6.1H
						71~96	入賞情報7.1	E.9H 7.1H
第2特別図柄 表示領域	上記以外 (ハズレ)	-	-	-	0~58	入賞情報9	E.9H 0.9H	
					59~73	入賞情報1	E.9H 0.1H	
					74~83	入賞情報2	E.9H 0.2H	
					84~90	入賞情報3	E.9H 0.3H	
					91~94	入賞情報4	E.9H 0.4H	
					95~97	入賞情報5	E.9H 0.5H	
	上記以外 (ハズレ)	-	-	-	-	0~58	入賞情報9	E.9H 0.9H
						59~73	入賞情報1	E.9H 0.1H
						74~83	入賞情報2	E.9H 0.2H
						84~90	入賞情報3	E.9H 0.3H
						91~94	入賞情報4	E.9H 0.4H
						95~97	入賞情報5	E.9H 0.5H

※「-」は、参照しません

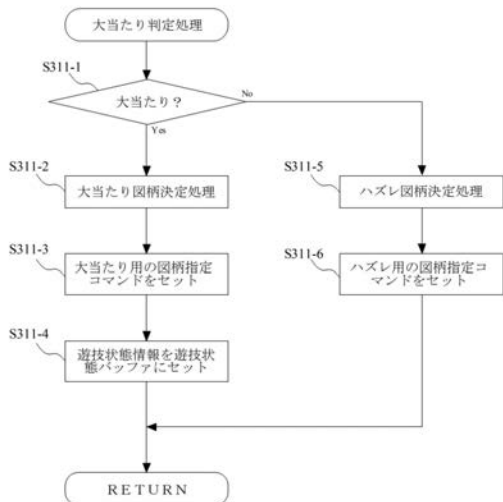
【 図 4 0 】



【 図 4 1 】



【 図 4 2 】



【 図 4 3 】

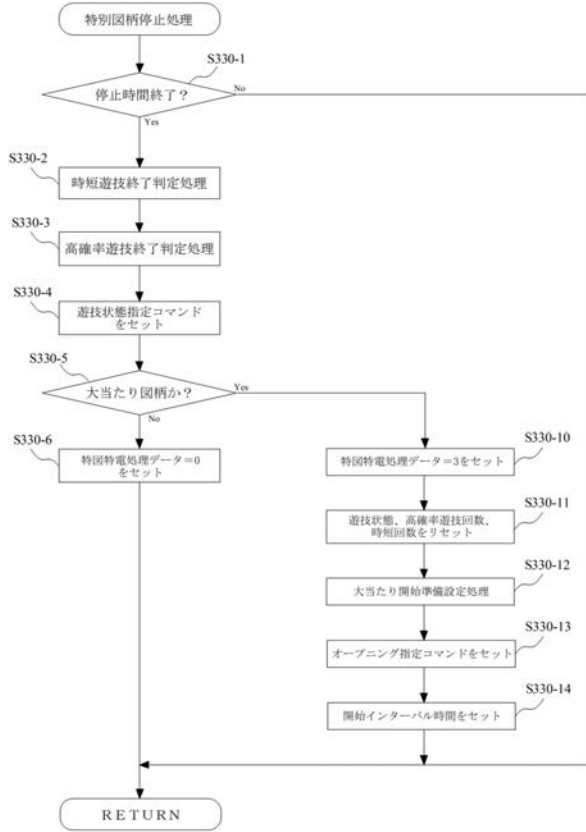
(a) Special lottery display device main lottery judgment determination data table

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

(b) Common lottery display device common lottery judgment determination data table

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

【図48】



【図49】

特別遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間 (s)	大入賞口閉閉制御テーブル	エンディング時間 (s)	※備考
0 1	1 0. 0	0 1	1 0. 0	第1の16R確変当たり
0 2	1 0. 0	0 2	1 0. 0	第1の8R確変当たり
0 3	1 0. 0	0 2	1 0. 0	第1の8R通常当たり
0 4	8. 0	0 3	8. 0	第1の2R確変当たり
0 5	1 0. 0	0 1	1 0. 0	第2の16R確変当たり
0 6	1 0. 0	0 2	1 0. 0	第2の8R確変当たり
0 7	1 0. 0	0 2	1 0. 0	第2の8R通常当たり

【図50】

(a) 16R当たり用大入賞口閉閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号 (R)	開放時間 (s)	閉鎖時間 (s)	大入賞口
0 1	1	2 9. 5	2. 0	1
	2	2 9. 5	2. 0	1
	3	2 9. 5	2. 0	1
	4	2 9. 5	2. 0	1
	5	2 9. 5	2. 0	1
	6	2 9. 5	2. 0	1
	7	2 9. 5	2. 0	1
	8	2 9. 5	2. 0	1
	9	2 9. 5	2. 0	1
	10	2 9. 5	2. 0	1
	11	2 9. 5	2. 0	1
	12	2 9. 5	2. 0	1
	13	2 9. 5	2. 0	1
	14	2 9. 5	2. 0	1
	15	2 9. 5	2. 0	1
	16	2 9. 5	2. 0	1

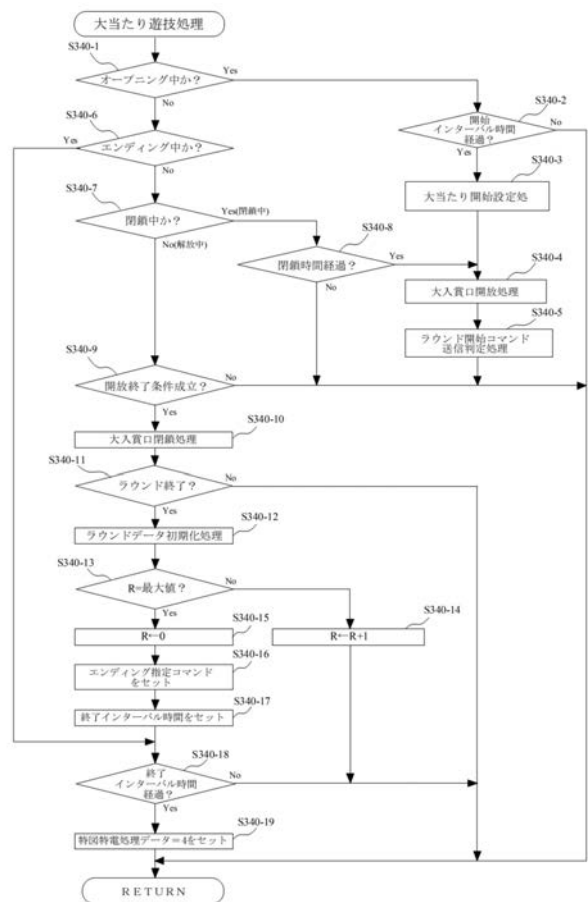
(b) 8R当たり用大入賞口閉閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号 (R)	開放時間 (s)	閉鎖時間 (s)	大入賞口
0 2	1	2 9. 5	2. 0	2
	2	2 9. 5	2. 0	2
	3	2 9. 5	2. 0	2
	4	2 9. 5	2. 0	2
	5	2 9. 5	2. 0	2
	6	2 9. 5	2. 0	2
	7	2 9. 5	2. 0	2
	8	2 9. 5	2. 0	2

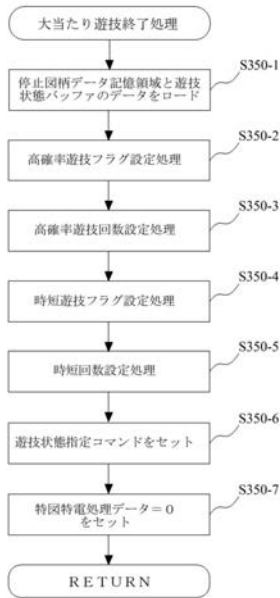
(c) 2R当たり用大入賞口閉閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号 (R)	開放時間 (s)	閉鎖時間 (s)	大入賞口
0 3	1	0. 4	2. 0	2
	2	0. 4	2. 0	2

【図51】



【図52】

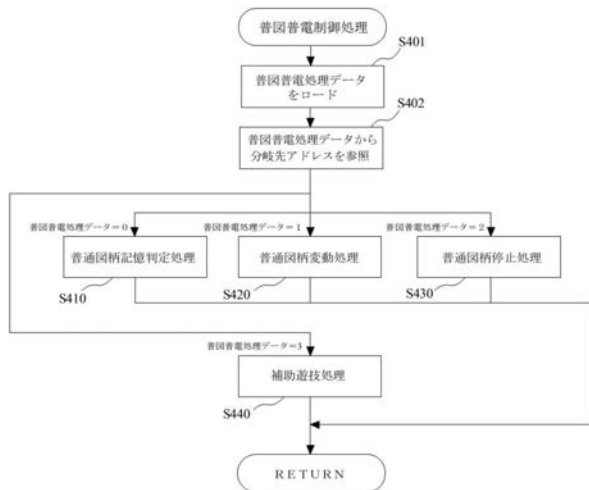


【図53】

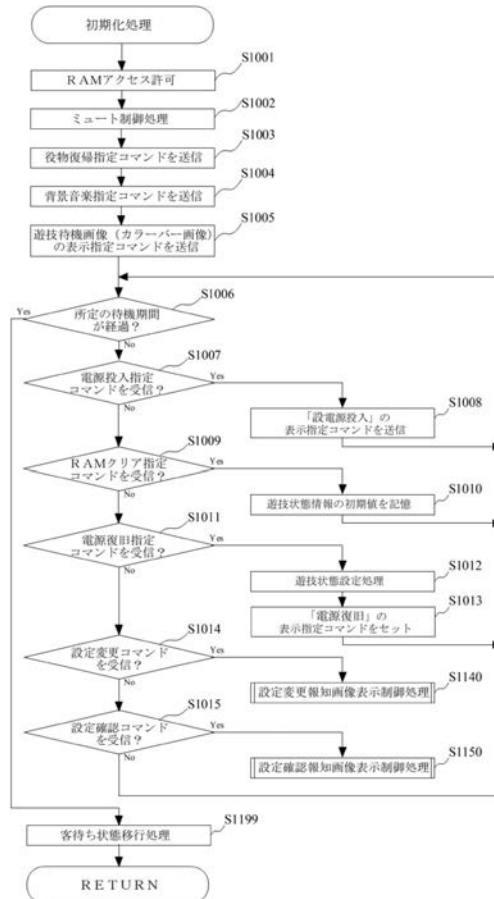
特別遊技終了時設定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	遊技状態バッファ	時短遊技状態	時短遊技回数 (J)	高確率遊技状態	高確率遊技回数 (X)
第1特別図柄表示装置	特別図柄1	01	000(低確・時短無)	時短遊技状態	1000	高確率遊技状態	1000回
		02	010(高確・時短有)				
		03	020(低確・時短有)				
	特別図柄2	04	000(低確・時短無)	時短遊技状態	1000	高確率遊技状態	1000回
		05	010(高確・時短有)				
		06	020(低確・時短有)				
	特別図柄3	07	000(低確・時短無)	時短遊技状態	100	低確率遊技状態	0回
		08	010(高確・時短有)				
		09	020(低確・時短有)				
	特別図柄4	10	000(低確・時短無)	時短遊技状態	1000	高確率遊技状態	1000回
		11	010(高確・時短有)				
		12	020(低確・時短有)				
第2特別図柄表示装置	特別図柄5	13	000(低確・時短無)	時短遊技状態	1000	高確率遊技状態	1000回
		14	010(高確・時短有)				
		15	020(低確・時短有)				
	特別図柄6	16	000(低確・時短無)	時短遊技状態	1000	高確率遊技状態	1000回
		17	010(高確・時短有)				
		18	020(低確・時短有)				
	特別図柄7	19	000(低確・時短無)	時短遊技状態	100	低確率遊技状態	0回
		20	010(高確・時短有)				
		21	020(低確・時短有)				

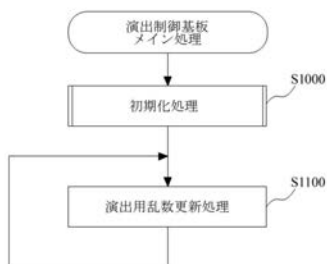
【図54】



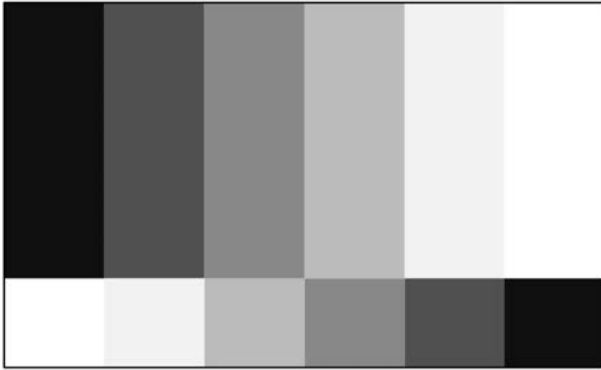
【図56】



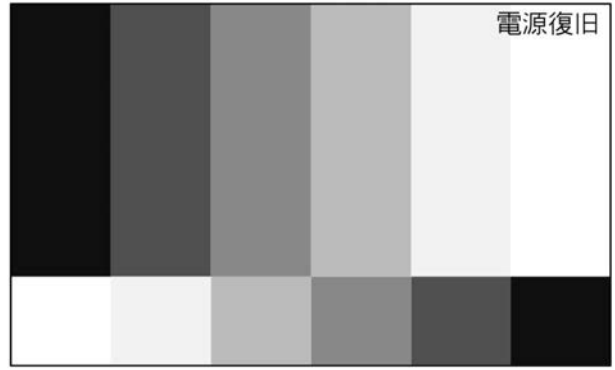
【図55】



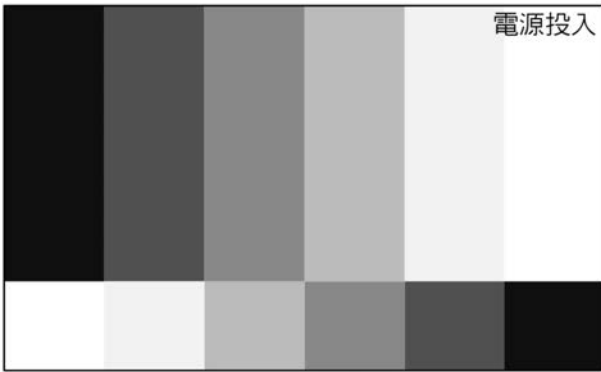
【図57】



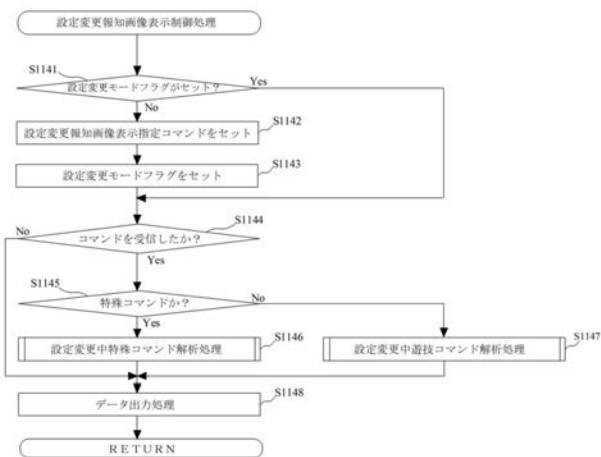
【図59】



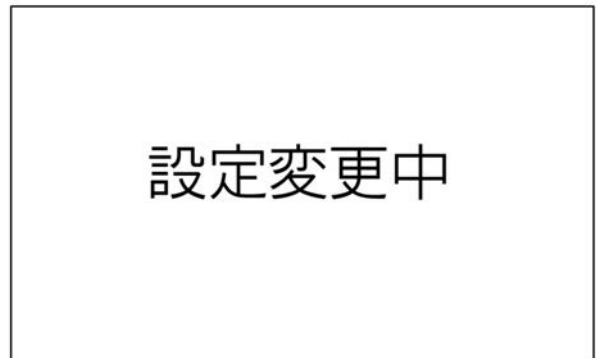
【図58】



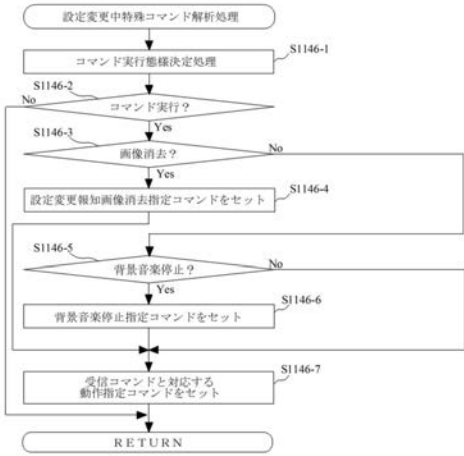
【図60】



【図61】



【図62】

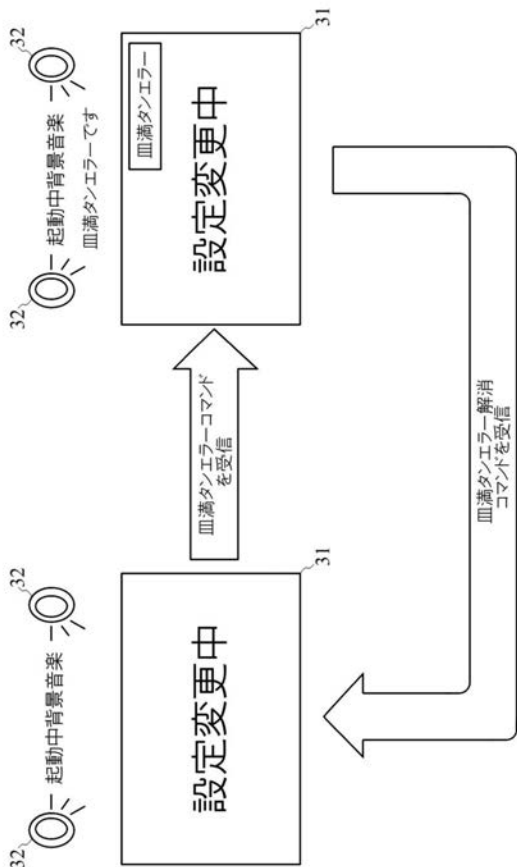


【図63】

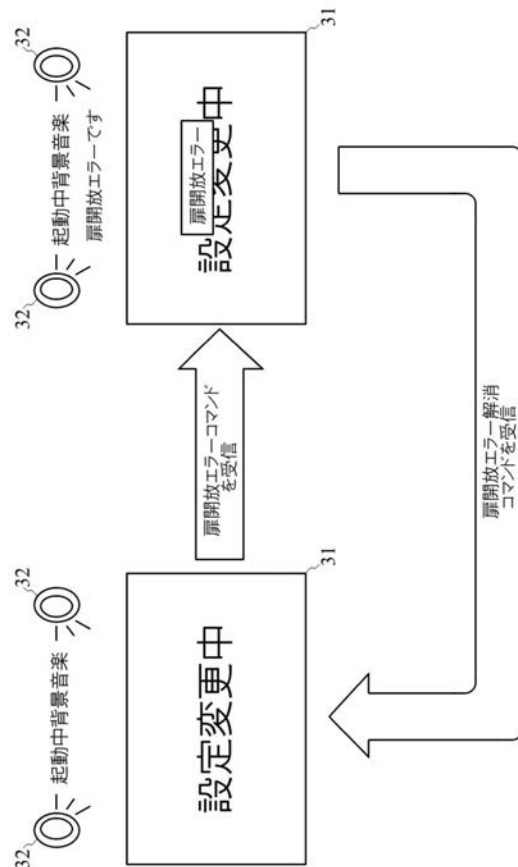
設定変更報知画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

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

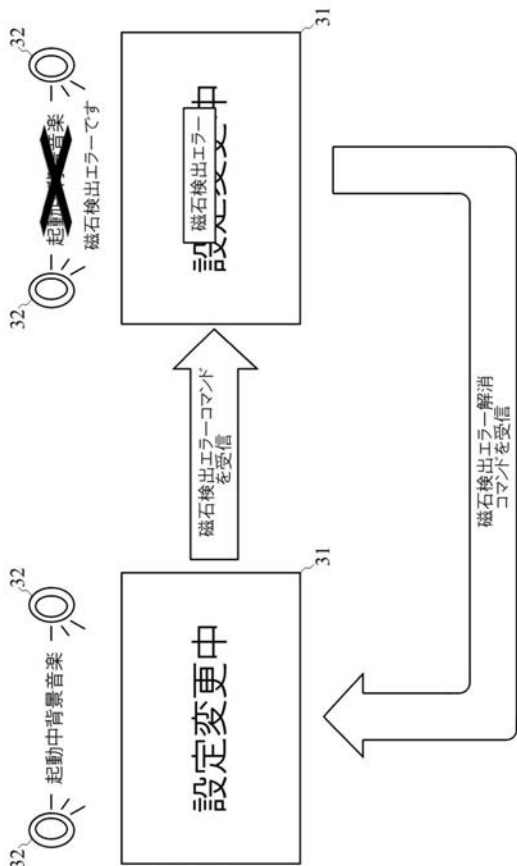
【図64】



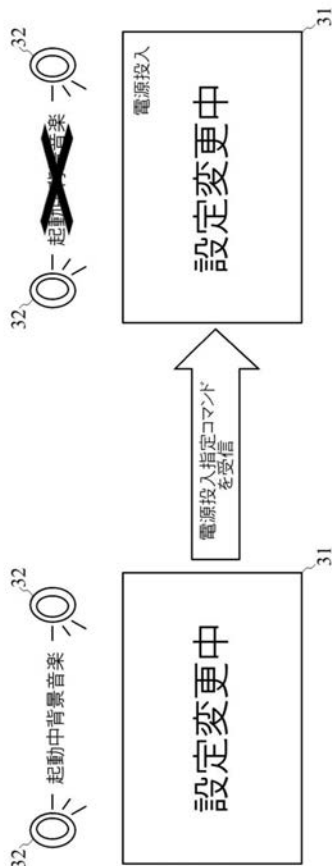
【図65】



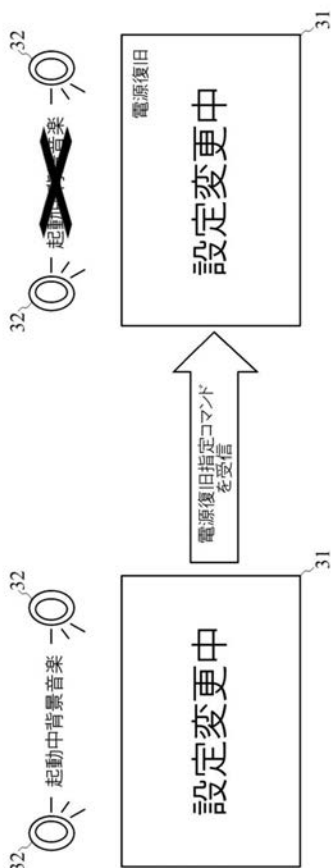
【 図 6 6 】



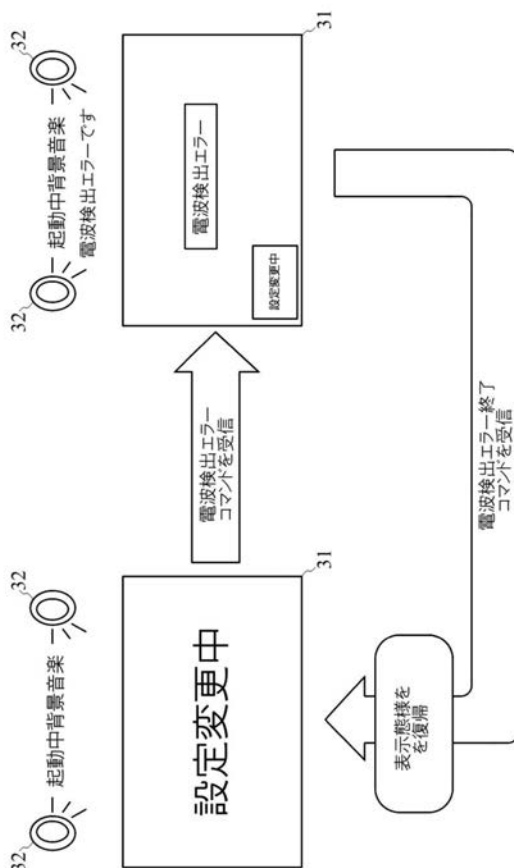
【 図 6 7 】



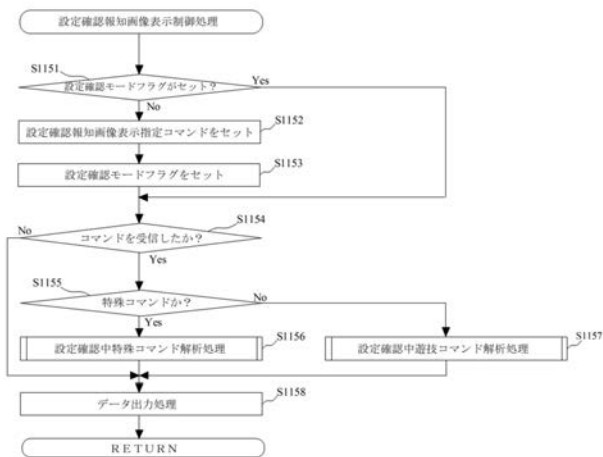
【 図 6 8 】



【 図 6 9 】



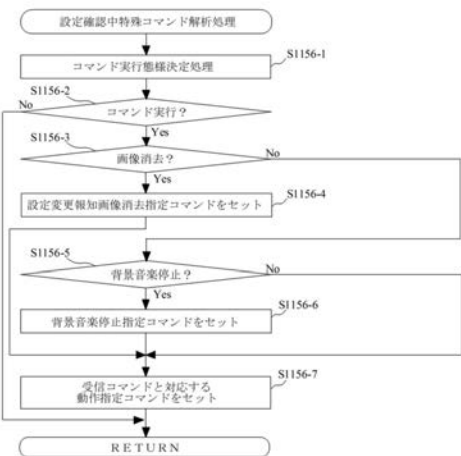
【 図 7 5 】



【 図 7 6 】



【 図 7 7 】

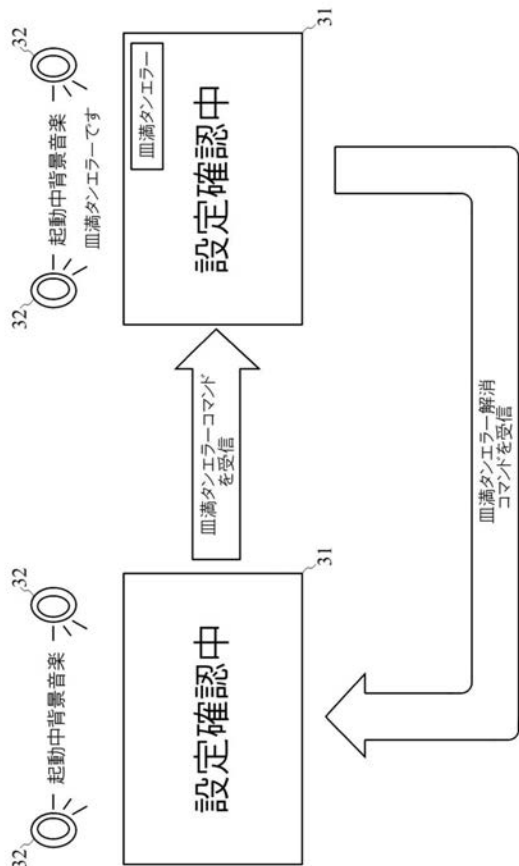


【 図 7 8 】

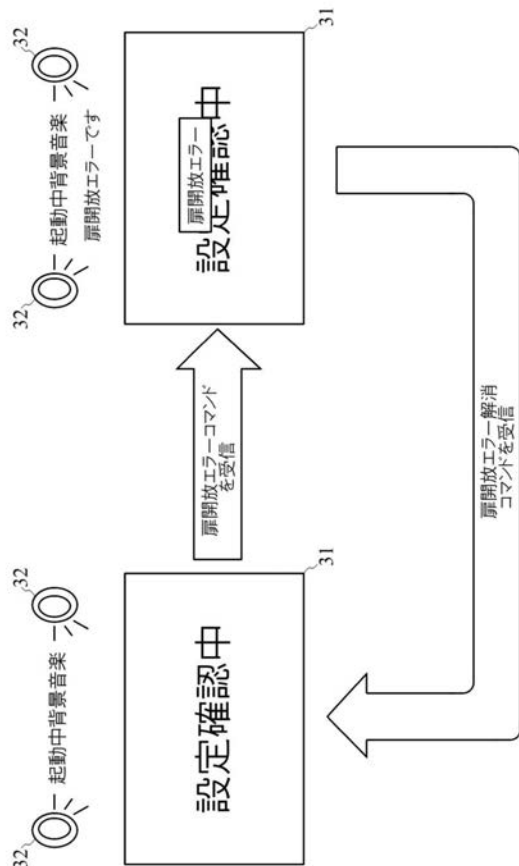
設定確認通知画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

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

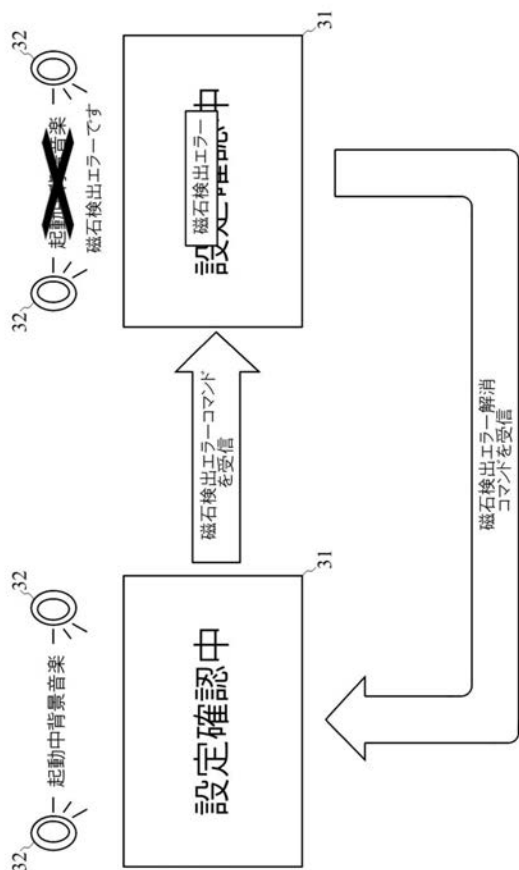
【 図 7 9 】



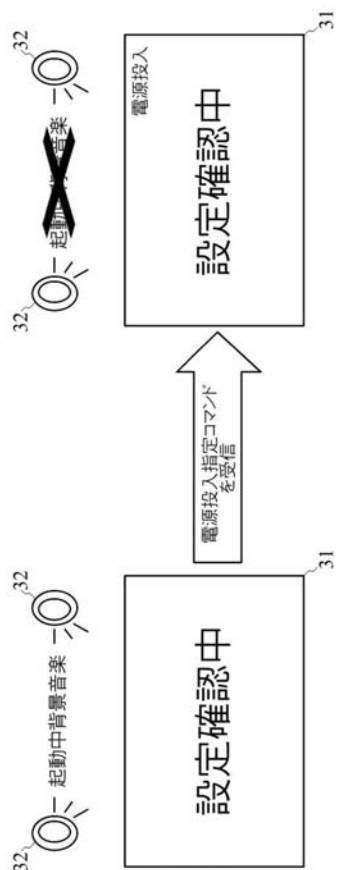
【 図 8 0 】



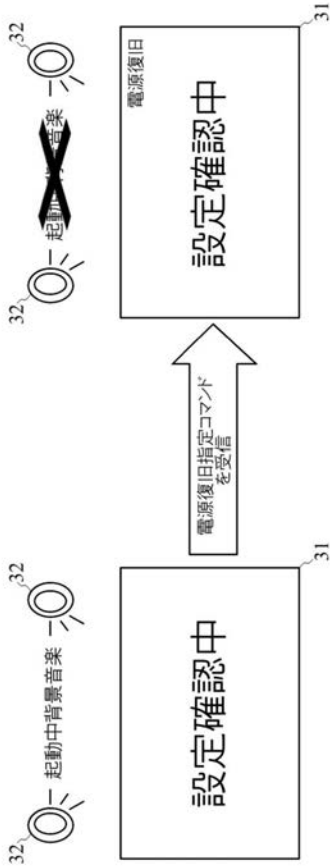
【 図 8 1 】



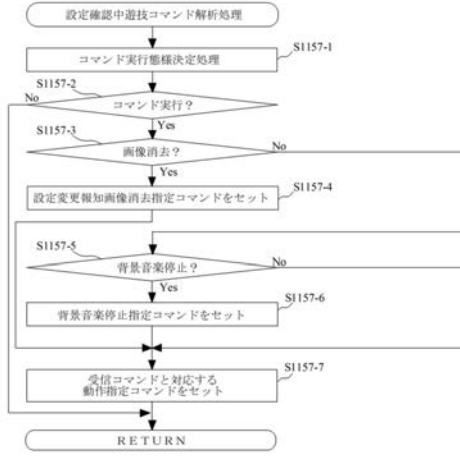
【 図 8 2 】



【 図 8 3 】



【 図 8 4 】

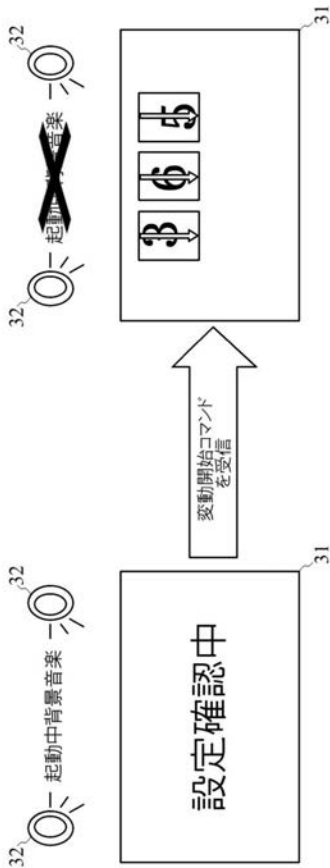


【 図 8 5 】

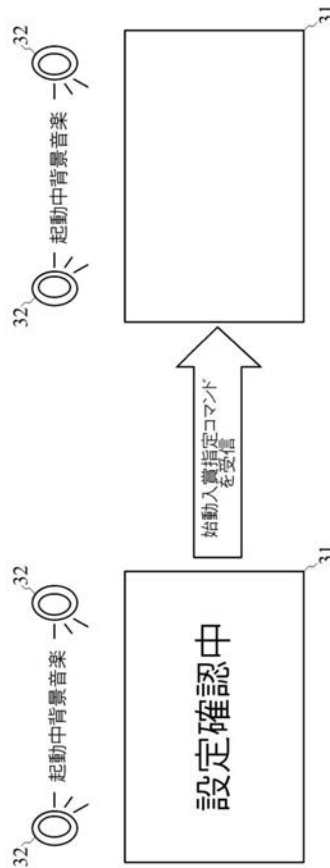
設定確認報知画像の表示中の遊技コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

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

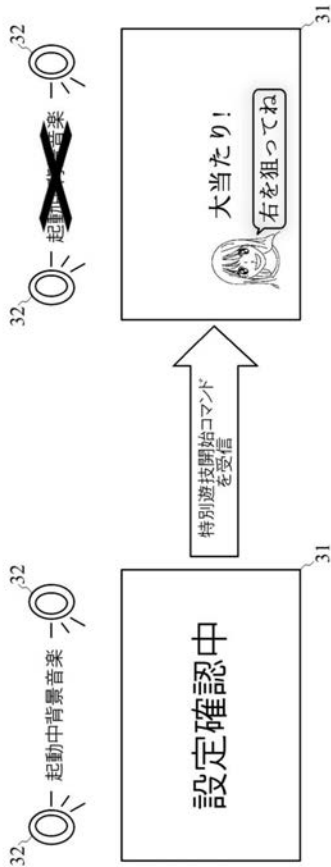
【 図 8 6 】



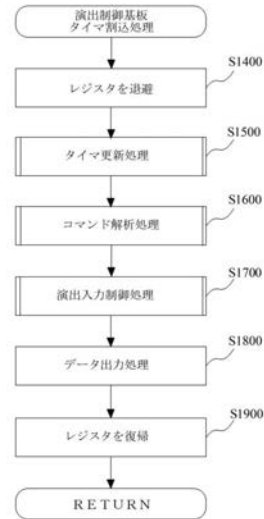
【 図 8 7 】



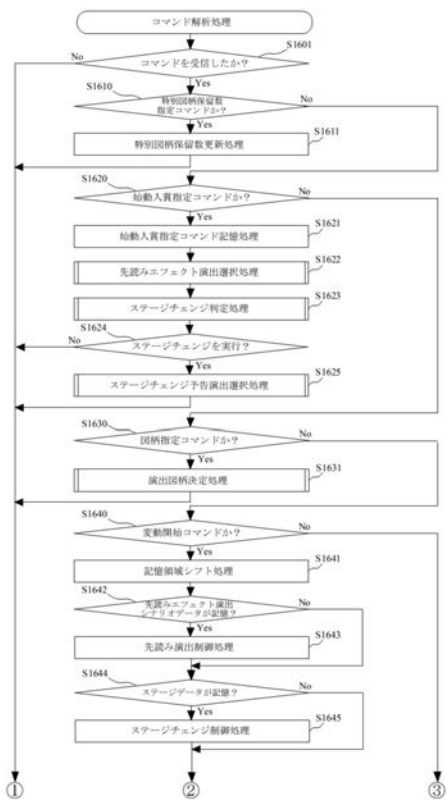
【図 88】



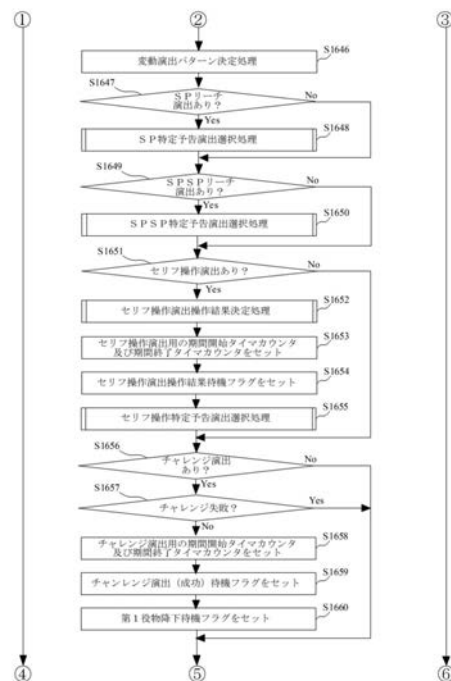
【図 89】



【図 90】



【図 91】



【図 96】

(a) 先読みエフェクト演出実行判定テーブル

事前判定結果	演出用乱数値 2 (選択率)	先読みエフェクト演出の実行の要否
大当たり	0~59 (60%)	実行する
	60~99 (40%)	実行しない
ハズレ	0~39 (40%)	実行する
	40~99 (60%)	実行しない

(b) 最終段階エフェクト決定テーブル

事前判定結果	演出用乱数値 3 (選択率)	最終段階のエフェクト
大当たり	0~9 (10%)	青エフェクト
	10~39 (30%)	緑エフェクト
	40~59 (20%)	赤エフェクト
ハズレ	0~59 (60%)	青エフェクト
	60~89 (30%)	緑エフェクト
	90~99 (10%)	赤エフェクト

【図 97】

事前判定結果が大当たりの場合の先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル

最終段階のエフェクト	保留数	演出用乱数値 4 (選択率)	先読みエフェクト演出シナリオ	演出内容 (奇数奇)				
				最終変動の 3つ前の変動	最終変動の 2つ前の変動	最終変動の 1つ前の変動	最終変動	
青エフェクト	1	0~99 (100%)	シナリオ E B 1 1	—	—	—	青エフェクト	
		0~49 (50%)	シナリオ E B 2 1	—	—	青エフェクト	×	
		50~99 (50%)	シナリオ E B 3 1	—	—	×	青エフェクト	
	3	0~79 (30%)	シナリオ E B 3 2	—	—	×	×	
		80~99 (20%)	シナリオ E B 3 3	×	×	×	青エフェクト	
		0~39 (40%)	シナリオ E B 4 1	青エフェクト	×	×	×	
	4	40~49 (10%)	シナリオ E B 4 2	×	青エフェクト	×	×	
		50~59 (10%)	シナリオ E B 4 3	×	×	青エフェクト	×	
		60~99 (40%)	シナリオ E B 4 4	×	×	×	青エフェクト	
	緑エフェクト	1	0~99 (100%)	シナリオ E G 1 1	—	—	—	緑エフェクト
			0~69 (70%)	シナリオ E G 2 1	—	—	—	青エフェクト
			70~99 (30%)	シナリオ E G 2 2	—	—	—	緑エフェクト
3		0~12 (20%)	シナリオ E G 3 1	—	—	—	青エフェクト	
		13~99 (87%)	シナリオ E G 3 2	×	×	×	緑エフェクト	
		95~99 (5%)	シナリオ E G 3 8	—	—	—	緑エフェクト	
4		0~8 (20%)	シナリオ E G 4 1	青エフェクト	×	×	緑エフェクト	
		9~99 (90%)	シナリオ E G 4 2	×	×	×	緑エフェクト	
		95~99 (5%)	シナリオ E G 4 8	緑エフェクト	×	×	×	
赤エフェクト		1	0~99 (100%)	シナリオ E R 1 1	—	—	—	赤エフェクト
			0~39 (40%)	シナリオ E R 2 1	—	—	—	青エフェクト
			40~49 (10%)	シナリオ E R 2 2	—	—	—	赤エフェクト
	2	50~59 (10%)	シナリオ E R 2 3	—	—	—	赤エフェクト	
		60~99 (40%)	シナリオ E R 2 4	—	—	—	赤エフェクト	
		0~19 (20%)	シナリオ E R 3 1	—	—	—	青エフェクト	
	3	20~99 (80%)	シナリオ E R 3 2	—	—	—	赤エフェクト	
		90~99 (10%)	シナリオ E R 3 4	—	—	—	赤エフェクト	
		0~6 (10%)	シナリオ E R 4 1	青エフェクト	×	×	赤エフェクト	
	4	7~9 (15%)	シナリオ E R 4 2	赤エフェクト	×	×	×	
		10~99 (90%)	シナリオ E R 4 3	青エフェクト	×	×	赤エフェクト	
		91~98 (8%)	シナリオ E R 4 8	赤エフェクト	×	×	×	
99 (1%)	シナリオ E R 4 9	青エフェクト	×	×	赤エフェクト			

※「×」はエフェクト無し

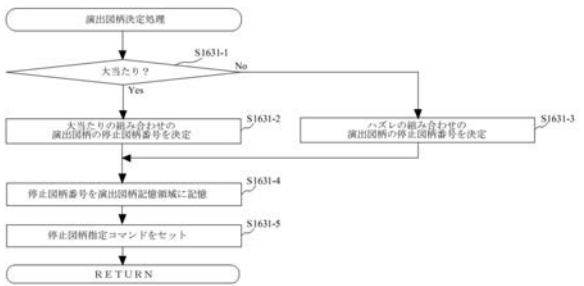
【図 98】

事前判定結果がハズレの場合の先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル

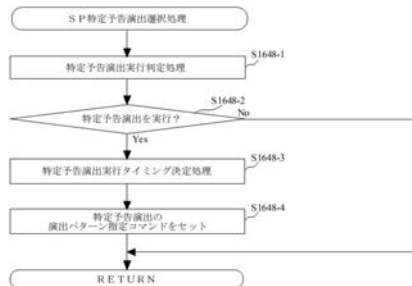
最終段階のエフェクト	保留数	演出用乱数値 4 (選択率)	先読みエフェクト演出シナリオ	演出内容 (奇数奇)				
				最終変動の 3つ前の変動	最終変動の 2つ前の変動	最終変動の 1つ前の変動	最終変動	
青エフェクト	1	0~99 (100%)	シナリオ E B 1 1	—	—	—	青エフェクト	
		0~69 (70%)	シナリオ E B 2 1	—	—	—	青エフェクト	
		70~99 (30%)	シナリオ E B 2 2	—	—	—	青エフェクト	
	3	0~49 (50%)	シナリオ E B 3 1	—	—	—	×	
		50~79 (30%)	シナリオ E B 3 2	—	—	—	青エフェクト	
		80~99 (20%)	シナリオ E B 3 3	×	×	×	青エフェクト	
	4	0~39 (40%)	シナリオ E B 4 1	青エフェクト	×	×	×	
		40~49 (10%)	シナリオ E B 4 2	×	青エフェクト	×	×	
		50~99 (60%)	シナリオ E B 4 3	×	×	×	青エフェクト	
	緑エフェクト	1	0~99 (100%)	シナリオ E G 1 1	—	—	—	緑エフェクト
			0~69 (70%)	シナリオ E G 2 1	—	—	—	青エフェクト
			70~99 (30%)	シナリオ E G 2 2	—	—	—	緑エフェクト
3		0~12 (20%)	シナリオ E G 3 1	—	—	—	青エフェクト	
		13~99 (87%)	シナリオ E G 3 2	×	×	×	緑エフェクト	
		95~99 (5%)	シナリオ E G 3 8	—	—	—	緑エフェクト	
4		0~8 (20%)	シナリオ E G 4 1	青エフェクト	×	×	緑エフェクト	
		9~99 (90%)	シナリオ E G 4 2	×	×	×	緑エフェクト	
		95~99 (5%)	シナリオ E G 4 8	緑エフェクト	×	×	×	
赤エフェクト		1	0~99 (100%)	シナリオ E R 1 1	—	—	—	赤エフェクト
			0~39 (40%)	シナリオ E R 2 1	—	—	—	青エフェクト
			40~49 (10%)	シナリオ E R 2 2	—	—	—	赤エフェクト
	2	50~59 (10%)	シナリオ E R 2 3	—	—	—	赤エフェクト	
		60~99 (40%)	シナリオ E R 2 4	—	—	—	赤エフェクト	
		0~19 (20%)	シナリオ E R 3 1	—	—	—	青エフェクト	
	3	20~99 (80%)	シナリオ E R 3 2	—	—	—	赤エフェクト	
		90~99 (10%)	シナリオ E R 3 4	—	—	—	赤エフェクト	
		0~6 (10%)	シナリオ E R 4 1	青エフェクト	×	×	赤エフェクト	
	4	7~9 (15%)	シナリオ E R 4 2	赤エフェクト	×	×	×	
		10~99 (90%)	シナリオ E R 4 3	青エフェクト	×	×	赤エフェクト	
		91~98 (8%)	シナリオ E R 4 8	赤エフェクト	×	×	×	
99 (1%)	シナリオ E R 4 9	青エフェクト	×	×	赤エフェクト			

※「×」はエフェクト無し

【図 99】



【図 100】



【図101】

(a) S P 特定予告演出実行判定テーブル

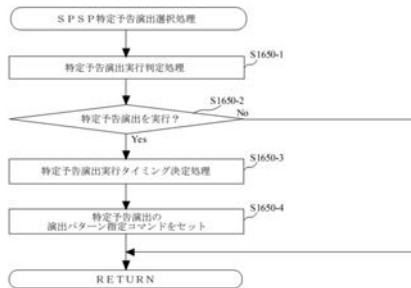
大当たり抽選結果	演出乱数値5 (選択率)	S P 特定予告演出 の実行の要否
大当たり	0~4 (5%)	実行する
ハズレ	5~99 (95%)	実行しない
ハズレ	—	実行する
ハズレ	0~99 (100%)	実行しない

(b) S P 特定予告演出実行タイミング決定テーブル

演出乱数値6 (選択率)	演出実行 タイミングデータ	演出実行タイミング (※参考)	
		変動開始 直後	ノーマル 変動中
0~2 (3%)	S P Y 1 1	○	×
3~99 (97%)	S P Y 1 2	×	○

※「○」は特定予告演出を実行、「×」は特定予告演出を実行しない

【図102】



【図103】

(a) S P S P 特定予告演出実行判定テーブル

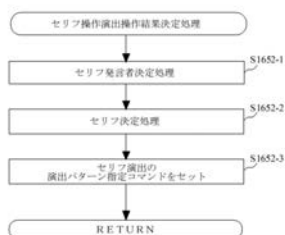
大当たり抽選結果	演出乱数値7 (選択率)	S P S P 特定予告演出 の実行の要否
大当たり	0~4 (5%)	実行する
ハズレ	5~99 (95%)	実行しない
ハズレ	—	実行する
ハズレ	0~99 (100%)	実行しない

(b) S P S P 特定予告演出実行タイミング決定テーブル

演出乱数値8 (選択率)	演出実行 タイミングデータ	演出実行タイミング (※参考)		
		変動開始 直後	ノーマル 変動中	リーチ 成立後
—	S P Y 2 1	○	×	×
0~2 (3%)	S P Y 2 2	×	○	×
3~99 (97%)	S P Y 2 3	×	×	○

※「○」は特定予告演出を実行、「×」は特定予告演出を実行しない

【図104】



【 図 1 0 5 】

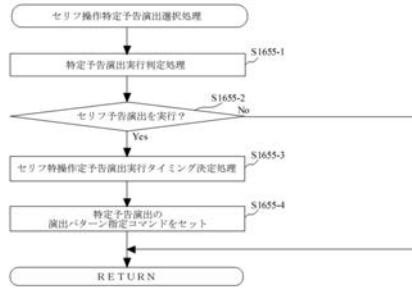
(a) セリフ発言者決定テーブル

演出用乱数値 9 (選択率)	発言者
0~24 (25%)	キャラクターA
25~49 (25%)	キャラクターB
50~74 (25%)	キャラクターC
75~99 (25%)	キャラクターD

(b) セリフ決定テーブル

大当たり判定結果	演出用乱数値 10	セリフ
大当たり	0~49 (50%)	激熟だよ
	50~99 (50%)	チャンスだよ
	—	・・・
ハズレ	0~33 (34%)	激熟だよ
	34~66 (33%)	チャンスだよ
	67~99 (33%)	・・・

【 図 1 0 6 】



【 図 1 0 7 】

(a) セリフ操作特定予告実行判定テーブル

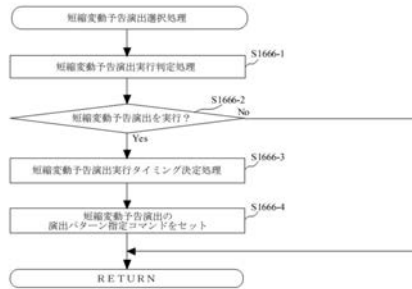
セリフ操作演出の実行タイミング	演出用乱数値 11 (選択率)	セリフ操作特定予告演出の実行の要否
変動開始直後	0~99 (100%)	実行しない
リーチ成立後	0~29 (30%)	実行する
	30~99 (70%)	実行しない

(b) セリフ操作特定予告演出実行タイミング決定テーブル

セリフ	演出用乱数値 12	演出実行 タイミングデータ	セリフ操作特定予告演出の実行タイミング		
			変動開始直後	フール変動中	リーチ成立後
激熟だよ	—	S R Y 1 1	○	×	×
	0~39 (40%)	S R Y 1 2	×	○	×
	40~99 (60%)	S R Y 1 3	×	×	○
チャンスだよ	—	S R Y 1 1	○	×	×
	0~49 (50%)	S R Y 1 2	×	○	×
	50~99 (50%)	S R Y 1 3	×	×	○
・・・	—	S R Y 1 1	○	×	×
	0~89 (90%)	S R Y 1 2	×	○	×
	90~99 (10%)	S R Y 1 3	×	×	○

※ 「○」は特定予告演出を実行、「×」は特定予告演出を実行しない

【 図 1 0 8 】



【図109】

(a) 短縮変動予告実行判定テーブル

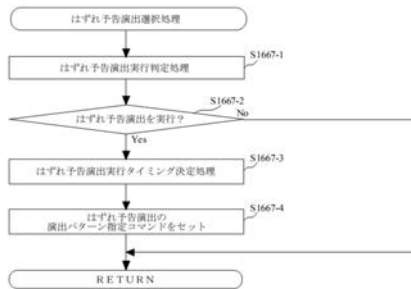
演出用乱数値 13 (選択率)	短縮変動予告演出の実行の要否
0~29 (30%)	実行する
30~99 (70%)	実行しない

(b) 短縮変動予告演出実行タイミング決定テーブル

演出用乱数値 14	演出実行タイミングデータ	短縮変動予告演出の実行タイミング		
		変動開始直後	変動中	変動停止直前
—	T S Y 1 1	○	×	×
0~89 (90%)	T S Y 1 2	×	○	×
90~99 (10%)	T S Y 1 3	×	×	○

※「○」は短縮変動予告演出を実行、「×」は短縮変動予告演出を実行しない

【図110】



【図111】

(a) はずれ予告演出実行判定テーブル

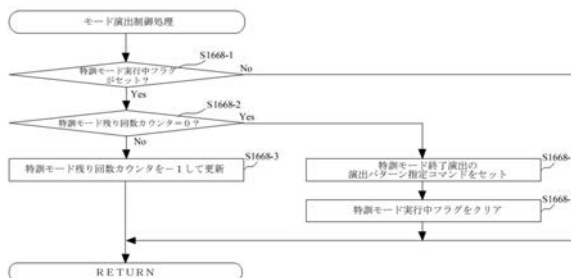
大当たり抽選結果	演出用乱数値 15 (選択率)	はずれ予告演出の実行の要否
大当たり	—	実行する
ハズレ	0~99 (100%)	実行しない
	0~49 (50%)	実行する
	50~49 (50%)	実行しない

(b) はずれ予告演出実行タイミング決定テーブル

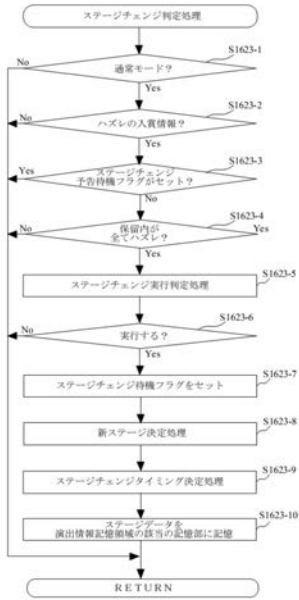
リーチ成立の有無	演出用乱数値 16	演出実行タイミングデータ	はずれ予告演出の実行タイミング			
			変動開始直後	ノーマル変動中	リーチ成立後	変動停止直前
なし	—	H Z Y 1 1	○	×	×	×
	0~89 (90%)	H Z Y 1 2	×	○	×	×
	—	H Z Y 1 3	×	×	○	×
	90~99 (10%)	H Z Y 1 4	×	×	×	○
あり	—	H Z Y 1 1	○	×	×	×
	0~1 (2%)	H Z Y 1 2	×	○	×	×
	2~3 (2%)	H Z Y 1 3	×	×	○	×
	4~99 (96%)	H Z Y 1 4	×	×	×	○

※「○」ははずれ予告演出を実行、「×」ははずれ予告演出を実行しない

【図112】



【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

ステージチェンジ実行判定テーブル

前回のステージチェンジからの変動回数	演出用乱数値 17 (選択率)	ステージチェンジの実行の要否
0 回 ~ 0 回	0 ~ 19 (20%)	実行する
	20 ~ 99 (80%)	実行しない
1 0 回 ~ 1 9 回	0 ~ 49 (50%)	実行する
	50 ~ 99 (50%)	実行しない
2 0 回以上	0 ~ 79 (80%)	実行する
	80 ~ 99 (20%)	実行しない

【図 1 1 5】

新ステージ決定テーブル

現在のステージ	演出用乱数値 18 (選択率)	新ステージ
マリナ	0 ~ 49 (50%)	サバシナ
	50 ~ 99 (50%)	コスモ
サバシナ	0 ~ 49 (50%)	マリナ
	50 ~ 99 (50%)	コスモ
コスモ	0 ~ 49 (50%)	マリナ
	50 ~ 99 (50%)	サバシナ

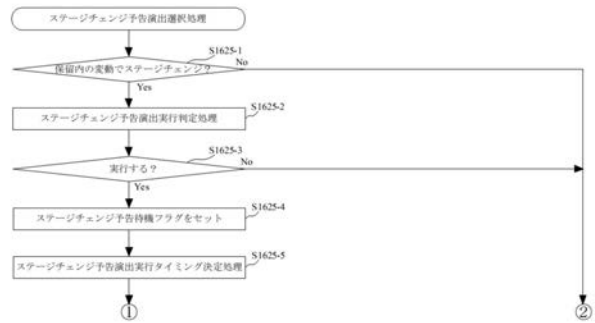
【図 1 1 6】

ステージチェンジタイミング決定テーブル

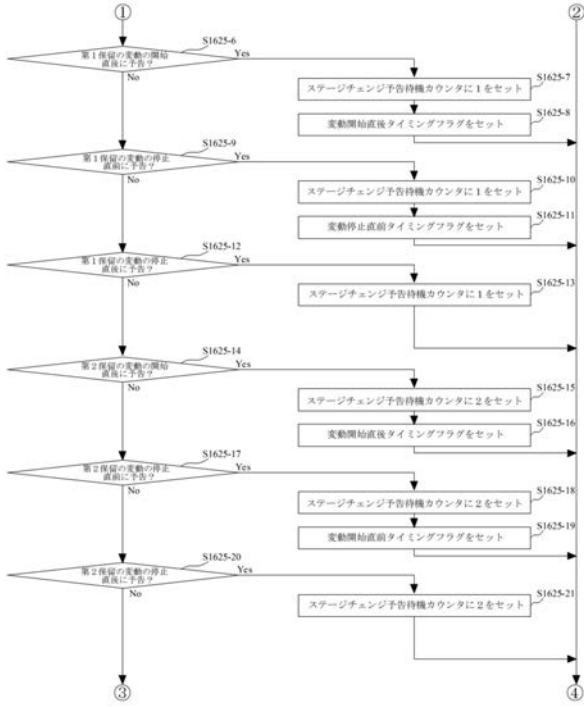
保留数	演出用乱数値 19 (選択率)	ステージチェンジの演出タイミング (※参考)			
		当該変動	第1保留の変動	第2保留の変動	第3保留の変動
0	0 ~ 99 (100%)	○	○	○	○
	0 ~ 49 (50%)	○	○	○	○
	50 ~ 99 (50%)	○	○	○	○
	0 ~ 33 (34%)	○	○	○	○
1	34 ~ 76 (33%)	○	○	○	○
	77 ~ 99 (33%)	○	○	○	○
	0 ~ 24 (25%)	○	○	○	○
	25 ~ 49 (25%)	○	○	○	○
2	50 ~ 74 (25%)	○	○	○	○
	75 ~ 99 (25%)	○	○	○	○
	0 ~ 19 (20%)	○	○	○	○
	20 ~ 39 (20%)	○	○	○	○
3	40 ~ 59 (20%)	○	○	○	○
	60 ~ 79 (20%)	○	○	○	○
	80 ~ 99 (20%)	○	○	○	○
	0 ~ 19 (20%)	○	○	○	○
4	20 ~ 39 (20%)	○	○	○	○
	40 ~ 59 (20%)	○	○	○	○
	60 ~ 79 (20%)	○	○	○	○
	80 ~ 99 (20%)	○	○	○	○

※ 「○」はステージチェンジを実行する 「×」はステージチェンジを実行しない 「-」は存在しない保留

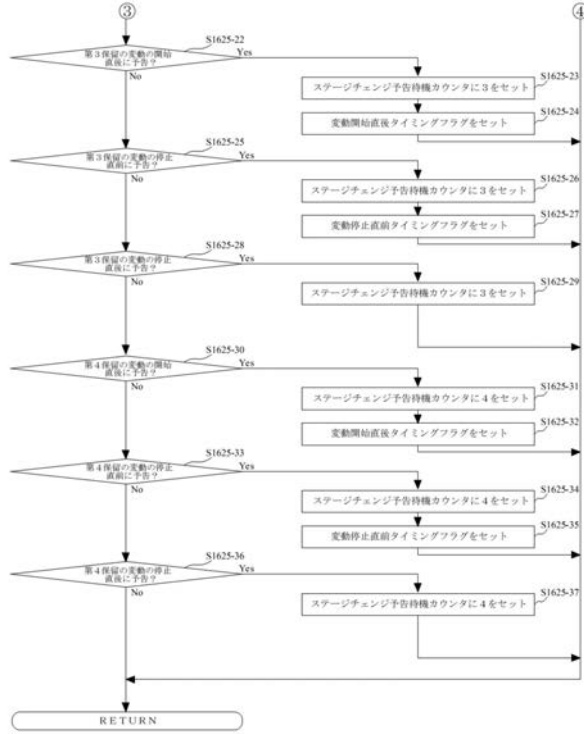
【図 1 1 7】



【図118】



【図119】



【図120】

ステージチェンジ予告演出実行判定テーブル

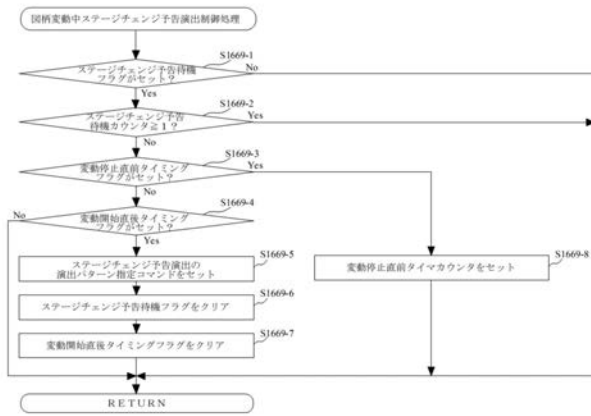
演出用乱数値 20 (選択率)	ステージチェンジ予告演出の実行の要否
0~19 (20%)	実行する
20~99 (80%)	実行しない

【図121】

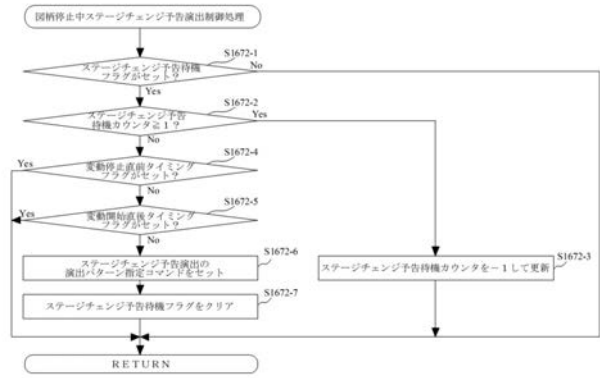
ステージチェンジの発動タイミング	演出用乱数値 21 (選択率)	予告演出実行タイミングカウンタ	ステージチェンジ予告演出の実行タイミング (参考)											
			第1保留の発動			第2保留の発動			第3保留の発動			第4保留の発動		
			開始	停止	直後	開始	停止	直後	開始	停止	直後	開始	停止	直後
第1保留の発動	0~99 (100%)	SCY11	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
		SCY12	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
		SCY13	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
第2保留の発動	0~33 (34%)	SCY11	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	34~66 (33%)	SCY12	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	67~99 (33%)	SCY21	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
第3保留の発動	0~33 (34%)	SCY11	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	34~66 (33%)	SCY22	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	67~99 (33%)	SCY31	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
第4保留の発動	0~33 (34%)	SCY11	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	34~66 (33%)	SCY32	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	67~99 (33%)	SCY41	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※「○」は特定予告演出を実行する「×」は特定予告演出を実行しない「-」は存在しない保留

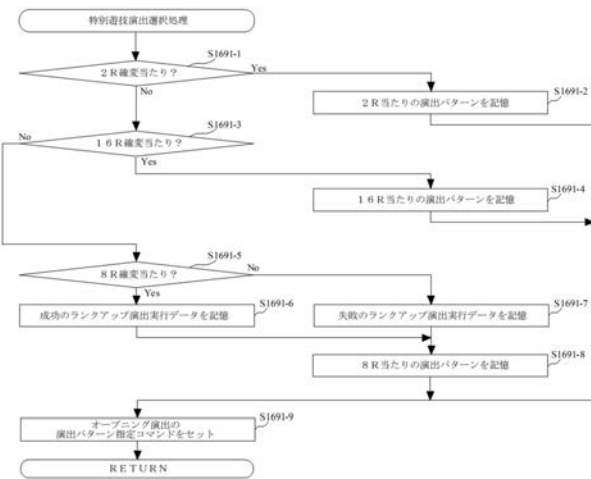
【図 1 2 2】



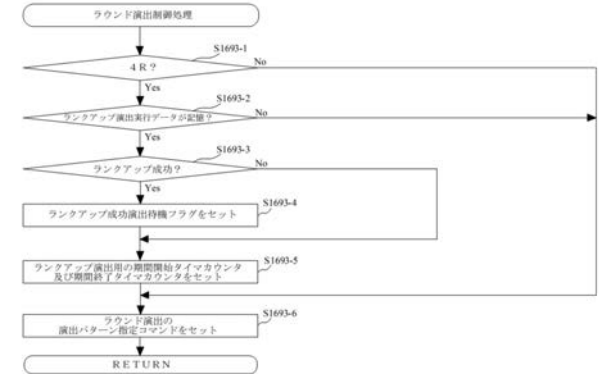
【図 1 2 3】



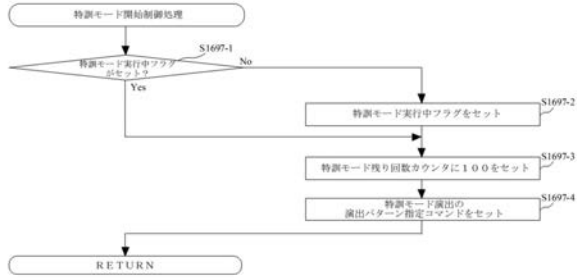
【図 1 2 4】



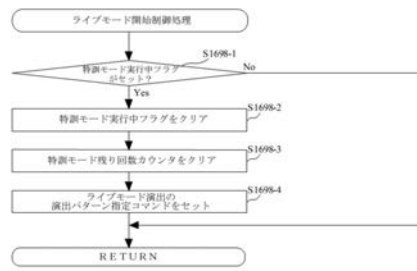
【図 1 2 5】



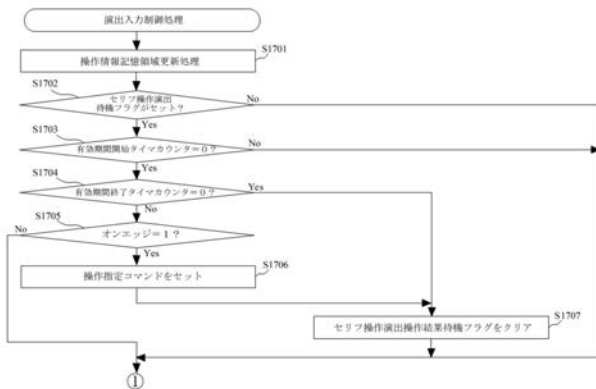
【図126】



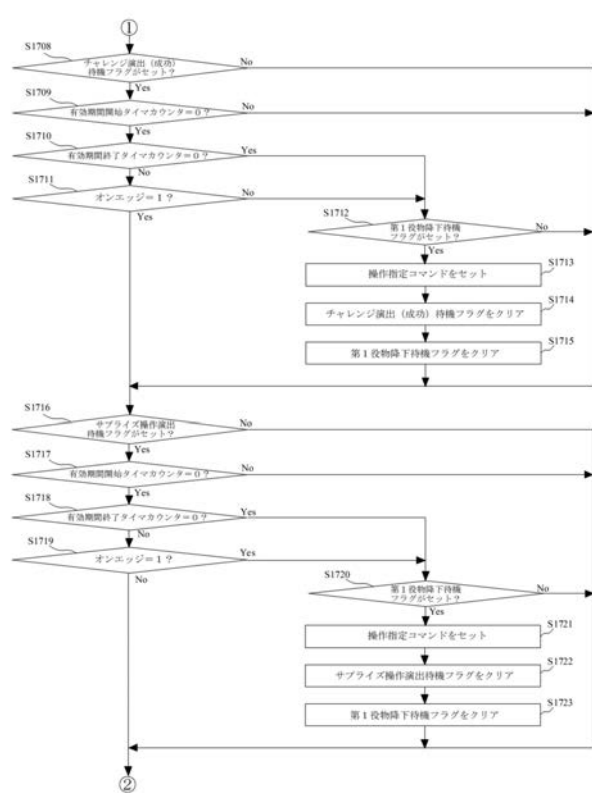
【図127】



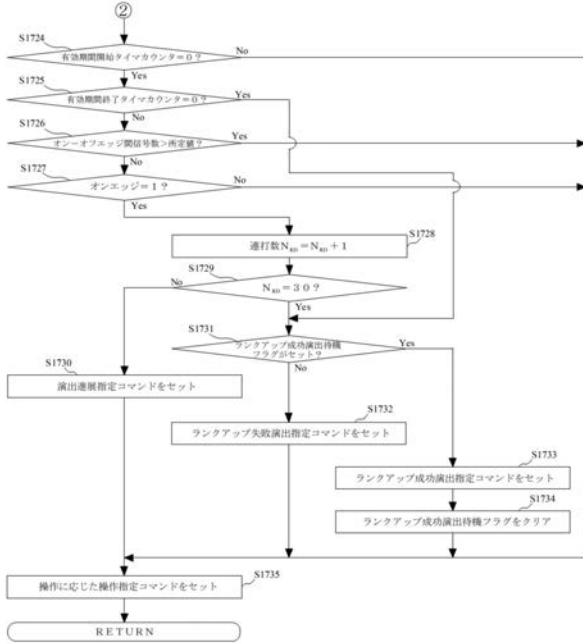
【図128】



【図129】



【図 130】



【図 131】

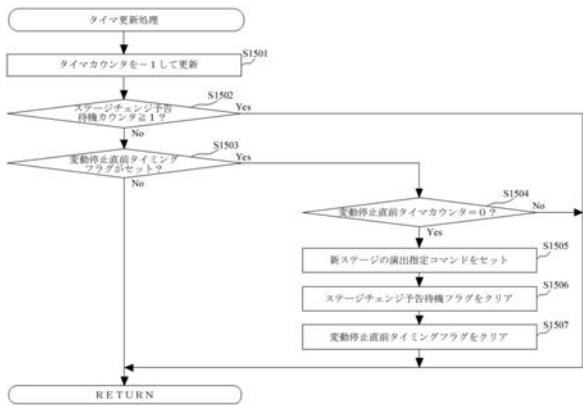
(a)演出制御部の操作情報記憶領域

上カーソルキー	サンプリング信号記憶領域	
下カーソルキー	サンプリング信号記憶領域	
左カーソルキー	サンプリング信号記憶領域	
右カーソルキー	サンプリング信号記憶領域	
中央キー	サンプリング信号記憶領域	
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	演出ボタンサンプリング信号記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	演出ボタンオンエッジ記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	演出ボタンオフエッジ記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	演出ボタンオン・オフエッジ間信号数記憶領域

(b)操作情報記憶領域の更新例

サンプリングタイミング	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
演出ボタンの検出スイッチの入力信号	オン																
演出ボタンサンプリング信号記憶領域(最新サンプリング)	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
演出ボタンサンプリング信号記憶領域(前サンプリング)	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
演出ボタンオンエッジ記憶領域	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0
演出ボタンオフエッジ記憶領域	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0
演出ボタンオン・オフエッジ間信号数記憶領域	0	0	0	1	2	3	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2

【図 132】



【図 133】

ステージチェンジ予告演出実行タイミング決定テーブル

ステージチェンジの演出タイミング	演出用乱数値 乱数発生 (演算)	平均演出実行 タイミングデータ	ステージチェンジ予告演出の実行タイミング (※参考)			
			第1保留の変動	第2保留の変動	第3保留の変動	第4保留の変動
第1保留の変動	0~99 (100%)	SCY11	開始直後	開始直後	開始直後	開始直後
		SCY12	停止直前	停止直前	停止直前	停止直前
		SCY13	開始直後	開始直後	開始直後	開始直後
		SCY14	停止直前	停止直前	停止直前	停止直前
第2保留の変動	0~99 (100%)	SCY21	開始直後	開始直後	開始直後	開始直後
		SCY22	停止直前	停止直前	停止直前	停止直前
		SCY23	開始直後	開始直後	開始直後	開始直後
		SCY24	停止直前	停止直前	停止直前	停止直前
第3保留の変動	0~99 (100%)	SCY31	開始直後	開始直後	開始直後	開始直後
		SCY32	停止直前	停止直前	停止直前	停止直前
		SCY33	開始直後	開始直後	開始直後	開始直後
		SCY34	停止直前	停止直前	停止直前	停止直前
第4保留の変動	0~99 (100%)	SCY41	開始直後	開始直後	開始直後	開始直後
		SCY42	停止直前	停止直前	停止直前	停止直前
		SCY43	開始直後	開始直後	開始直後	開始直後
		SCY44	停止直前	停止直前	停止直前	停止直前

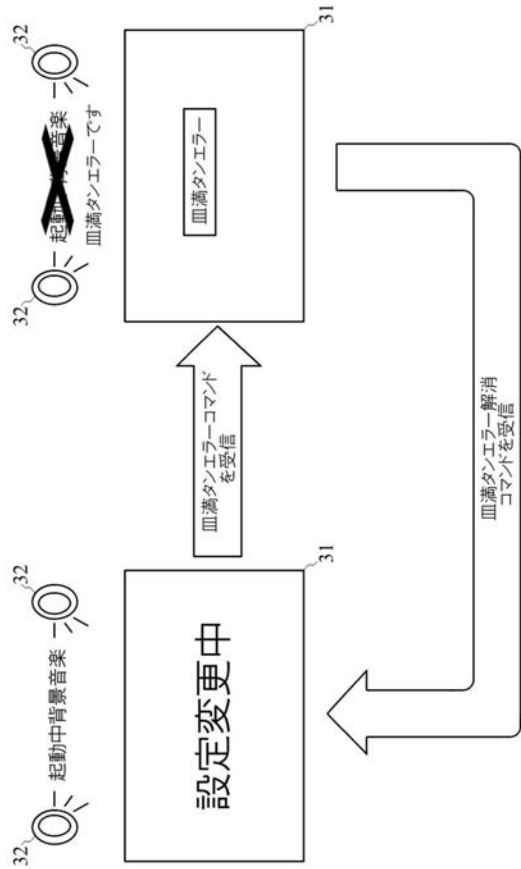
※ 「○」は特定予告演出を実行する 「×」は特定予告演出を実行しない 「-」は存在しない保留

【図 1 3 4】

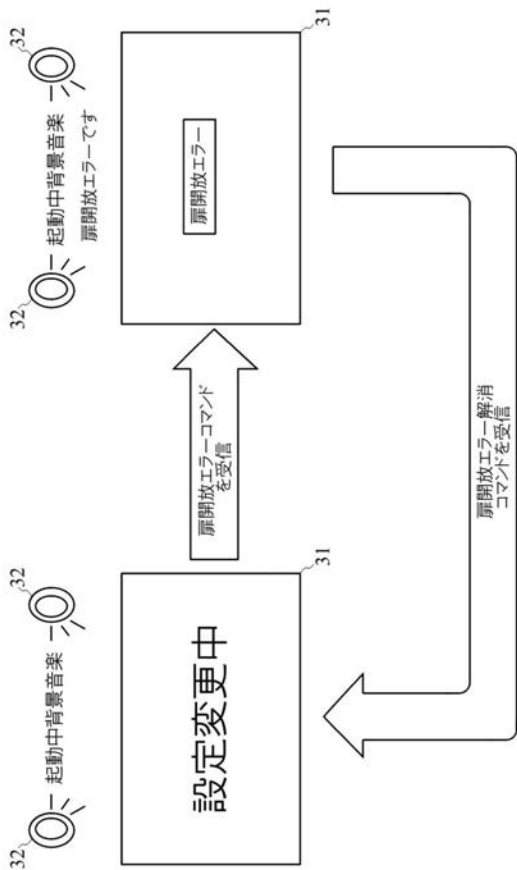
設定変更告知画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド 実行要否	画像消去	コマンド 画像位置	背景音楽 停止
血満タンエラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
カウンターケースエラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
計数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
球無しエラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
払出超過エラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
払出コマンドエラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
扉開放エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
異常入賞エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
排出エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
磁石検出エラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
振動検出エラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
血満タンエラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
カウンターケースエラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
計数スイッチ断線エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
球無しエラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
払出超過エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
払出コマンドエラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
扉開放エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
スイッチ未接続エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
異常入賞エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
排出エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
磁石検出エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
振動検出エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
電源投入指定コマンド	○	消去あり	—	停止なし
電源復帰指定コマンド	○	消去あり	—	停止なし

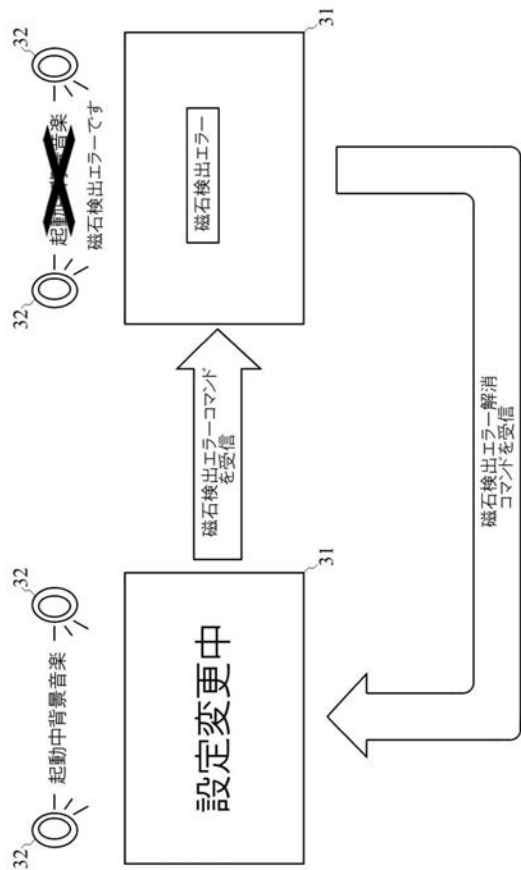
【図 1 3 5】



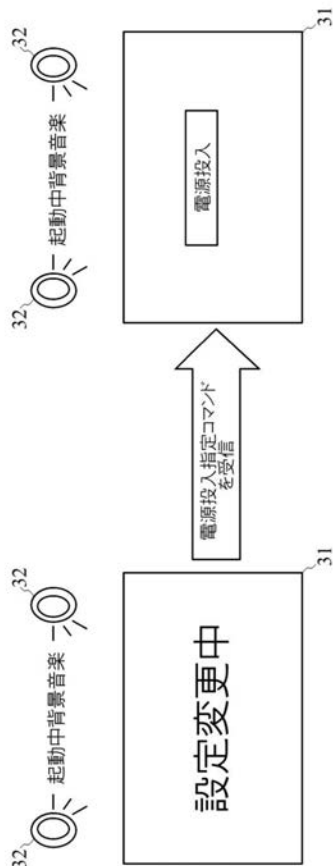
【図 1 3 6】



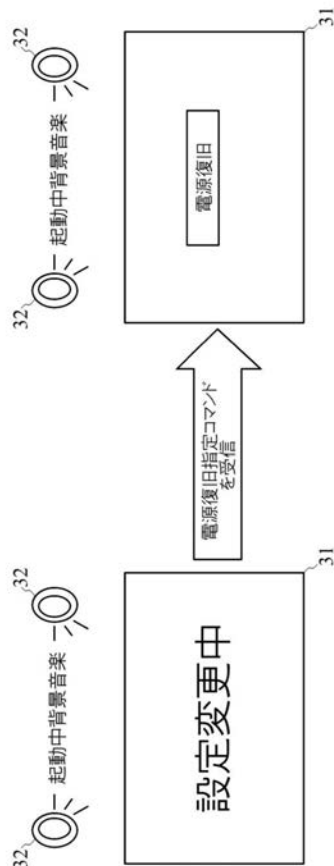
【図 1 3 7】



【図 1 3 8】



【図 1 3 9】

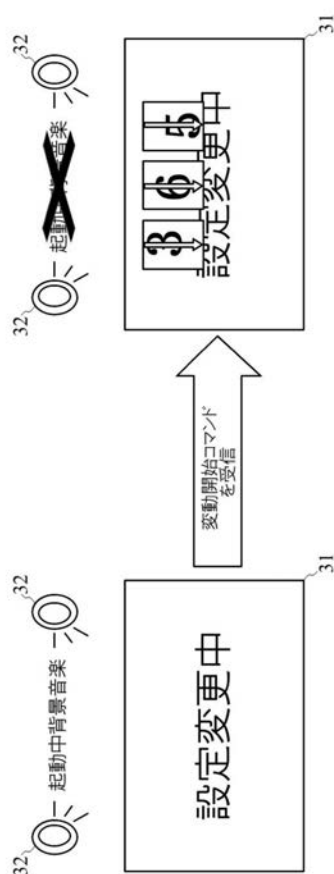


【図 1 4 0】

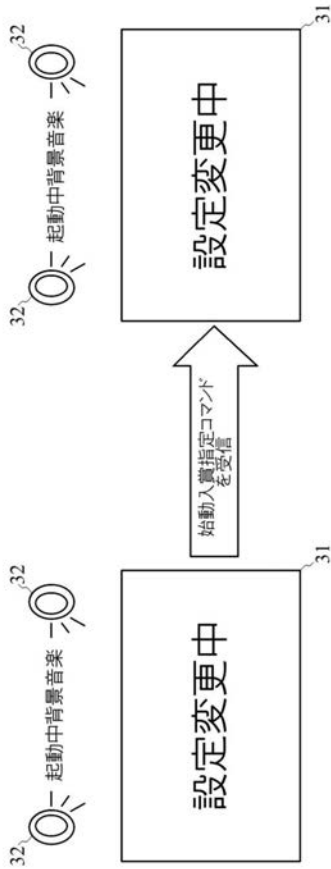
設定変更報知画像の表示中の遊技コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

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

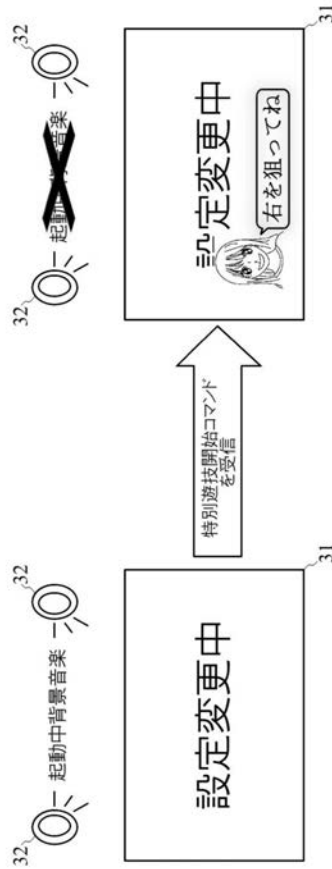
【図 1 4 1】



【図 1 4 2】



【図 1 4 3】

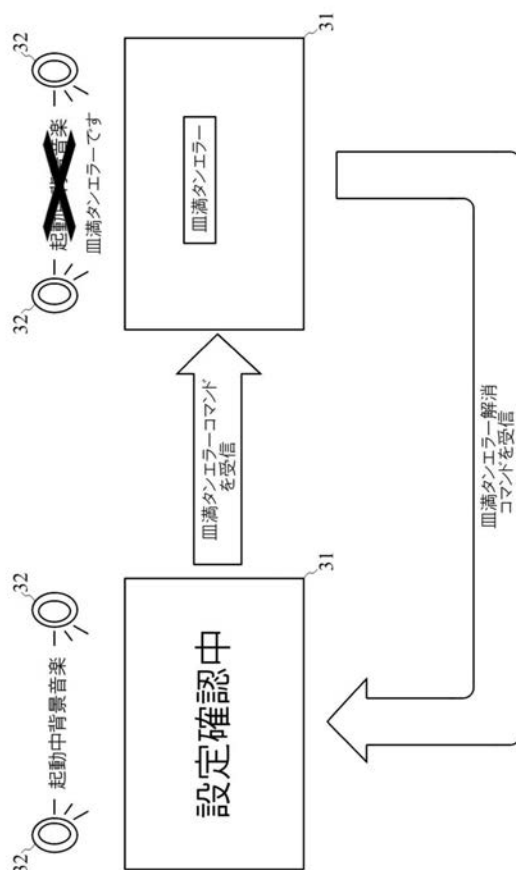


【図 1 4 4】

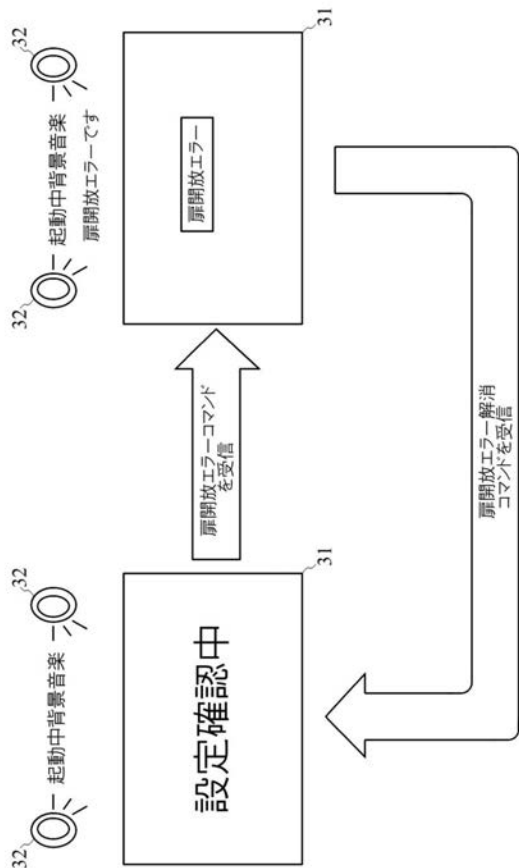
設定確認報知画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド実行要否	画像消去	コマンド画像位置	背景音楽
血満タンエラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
カウンターゲースエラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
計数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
球無しエラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
払出超過エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
払出コマンドエラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
扉開放エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
異常入賞エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
排出エラーコマンド	○	消去あり	—	停止なし
磁石検出エラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
振動検出エラーコマンド	○	消去あり	—	停止あり
血満タンエラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
カウンターゲースエラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
計数スイッチ断線エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
球無しエラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
払出超過エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
払出コマンドエラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
扉開放エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
スイッチ未接続エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
異常入賞エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
排出エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
磁石検出エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
振動検出エラー解消コマンド	○	消去あり	—	停止なし
電源投入指定コマンド	○	消去あり	—	停止なし
電源復旧指定コマンド	○	消去あり	—	停止なし

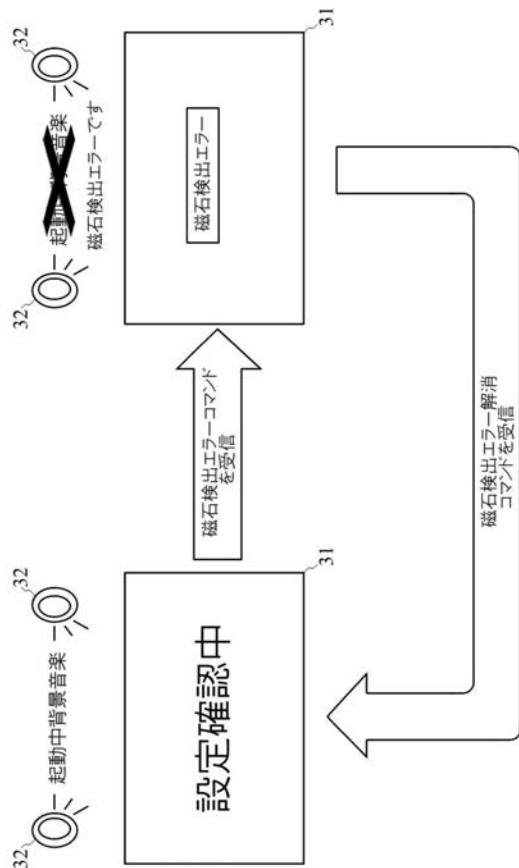
【図 1 4 5】



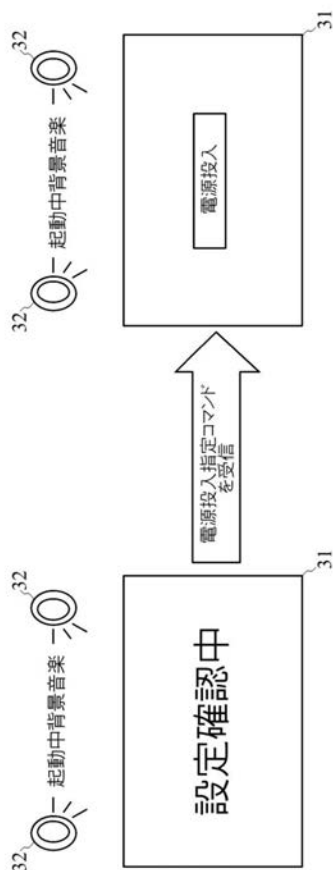
【 図 1 4 6 】



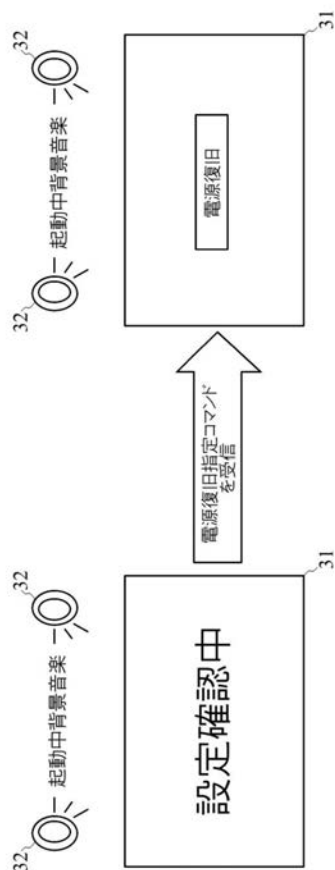
【 図 1 4 7 】



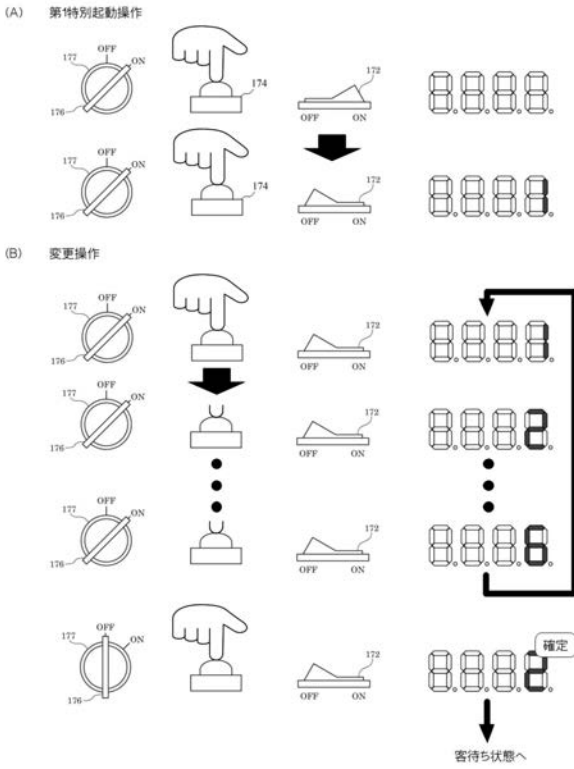
【 図 1 4 8 】



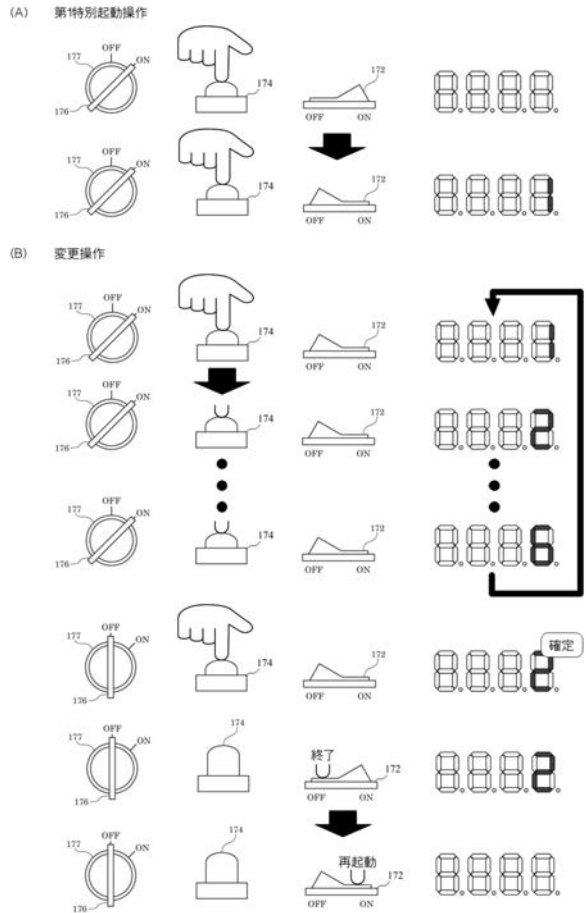
【 図 1 4 9 】



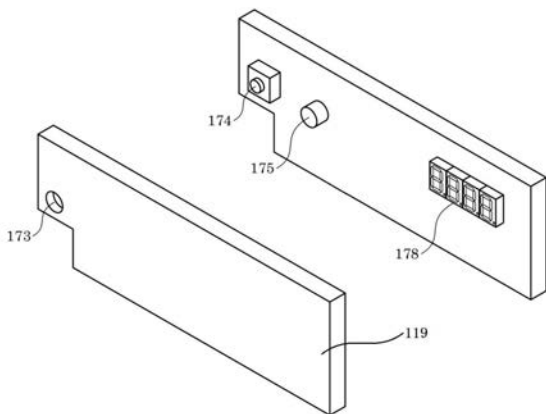
【図154】



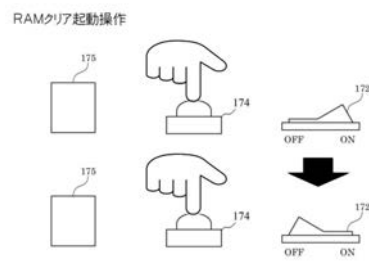
【図155】



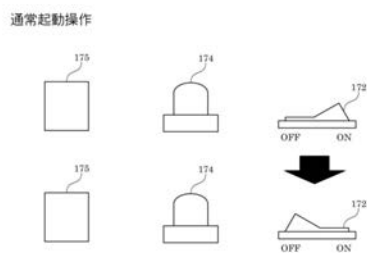
【図156】



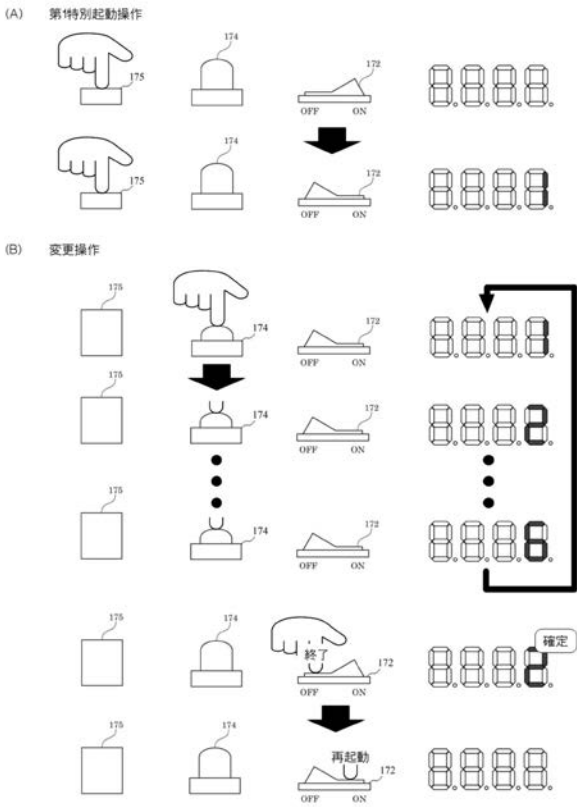
【図158】



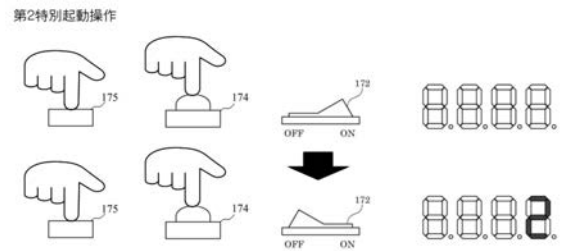
【図157】



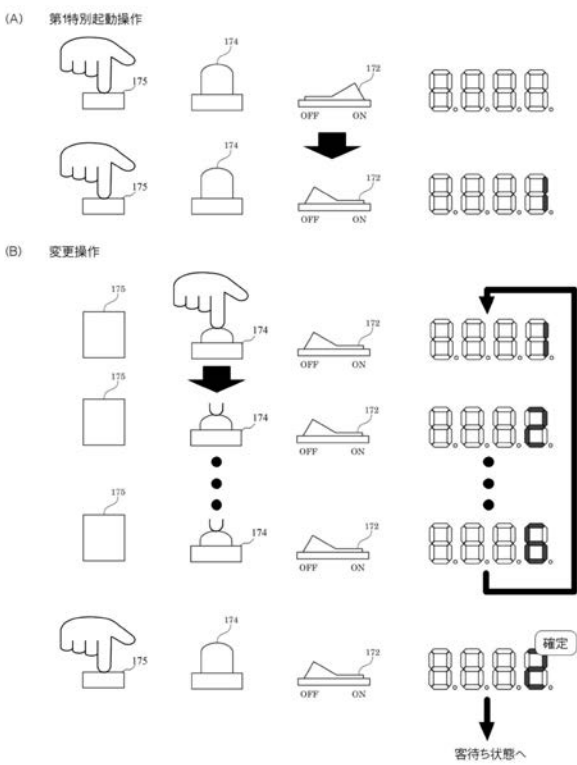
【図159】



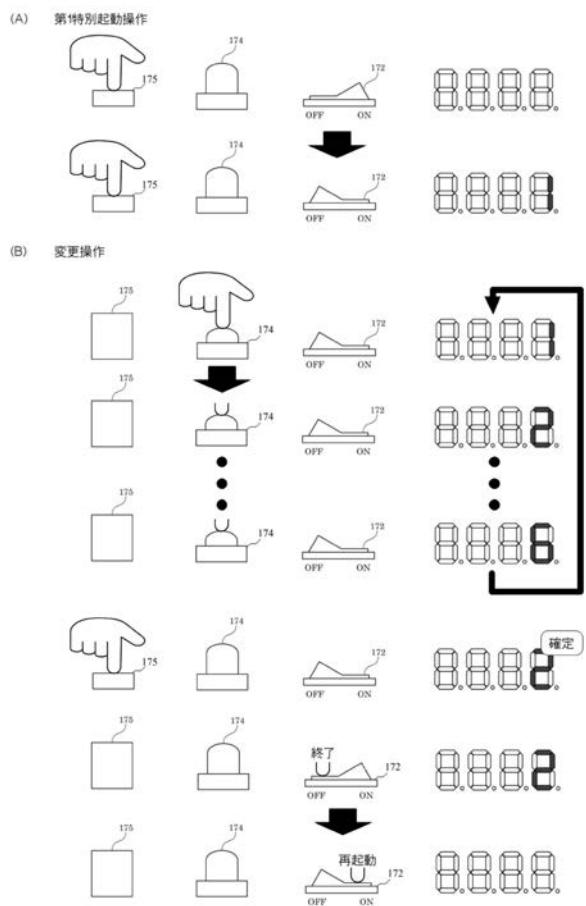
【図160】



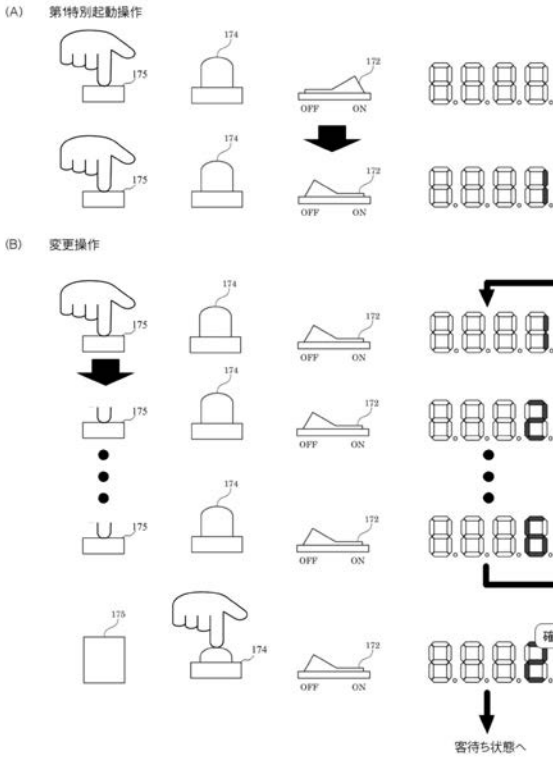
【図161】



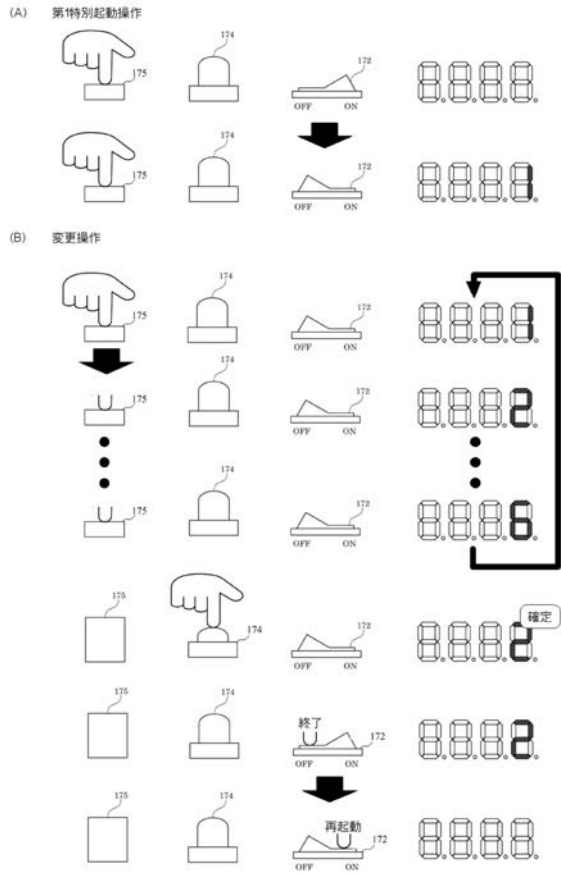
【図162】



【図163】



【図164】



【図165】

設定変更告知画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

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

【図167】

設定確認告知画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

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

【図166】

設定変更告知画像の表示中の遊技コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

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

【図168】

設定確認告知画像の表示中の遊技コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

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