

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-132610
(P2024-132610A)

(43)公開日 令和6年10月1日(2024.10.1)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z	
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全57頁)

(21)出願番号 特願2023-43452(P2023-43452)	(71)出願人 599104196
(22)出願日 令和5年3月17日(2023.3.17)	株式会社サンセイアールアンドディ
	愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
	(74)代理人 100160691
	弁理士 田邊 淳也
	(72)発明者 平 勇輝
	愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
	(72)発明者 山本 健弘
	愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
	F ターム (参考) 2C088 AA35 AA36 AA79 EA10
	最終頁に続く

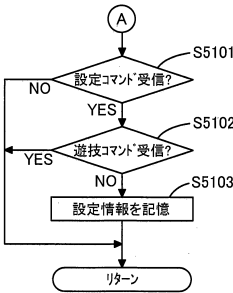
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】主制御手段と、当該主制御手段から送信されるコマンドを受信するサブ制御手段とを備える遊技機において、主制御手段は、遊技に関連する遊技関連情報を含む情報コマンドをサブ制御手段へ送信し、サブ制御手段は、主制御手段から送信された情報コマンドを受信すると、情報コマンドに含まれる遊技関連情報を記憶し、記憶した遊技関連情報に基づいて演出を実行するものであり、サブ制御手段は、所定条件が成立している場合には、主制御手段から情報コマンドが送信された場合であっても、記憶した遊技関連情報を更新しない。

【選択図】 図 2 7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

主制御手段と、当該主制御手段から送信されるコマンドを受信するサブ制御手段とを備える遊技機であって、

前記主制御手段は、遊技に関連する遊技関連情報を含む情報コマンドを前記サブ制御手段へ送信し、

前記サブ制御手段は、前記主制御手段から送信された前記情報コマンドを受信すると、前記情報コマンドに含まれる前記遊技関連情報を記憶し、記憶した前記遊技関連情報に基づいて演出を実行するものであり、

前記サブ制御手段は、所定条件が成立している場合には、前記主制御手段から前記情報コマンドが送信された場合であっても、記憶した前記遊技関連情報を更新しない、ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技関連情報は、設定情報であり、

前記主制御手段は、遊技球の特定入球口への入球に伴う抽選を行うとき、前記設定情報を参照して当該設定情報に応じた抽選確率で抽選を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記所定条件とは、前記主制御手段から遊技の進行に関するコマンドである進行コマンドが送信されたことである、

ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の抽選確率のうち設定に基づく抽選確率で大当たり遊技への移行を抽選する遊技機が知られている。このような遊技機では、高設定であることを推測することが出来れば有利に立ち回ることができる。このような遊技機の中には、設定を示唆する設定示唆演出を実行する遊技機もあった（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】 特開 2022-089369 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。

40

【0005】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。

【0007】

50

〔適用例 1〕

主制御手段と、当該主制御手段から送信されるコマンドを受信するサブ制御手段とを備える遊技機であって、

前記主制御手段は、遊技に関連する遊技関連情報を含む情報コマンドを前記サブ制御手段へ送信し、

前記サブ制御手段は、前記主制御手段から送信された前記情報コマンドを受信すると、前記情報コマンドに含まれる前記遊技関連情報を記憶し、記憶した前記遊技関連情報に基づいて演出を実行するものであり、

前記サブ制御手段は、所定条件が成立している場合には、前記主制御手段から前記情報コマンドが送信された場合であっても、記憶した前記遊技関連情報を更新しない、
ことを特徴とする遊技機。

10

〔適用例 2〕

適用例 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技関連情報は、設定情報であり、

前記主制御手段は、遊技球の特定入球口への入球に伴う抽選を行うとき、前記設定情報を参照して当該設定情報に応じた抽選確率で抽選を行う、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例 3〕

適用例 1 または適用例 2 に記載の遊技機であって、

前記所定条件とは、前記主制御手段から遊技の進行に関するコマンドである進行コマンドが送信されたことである、

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】 遊技機の正面図である。

【図 2】 表示器類の拡大図である。

【図 3】 遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

30

【図 4】 遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 5】 メイン ROM、メイン RAM、サブ ROM およびサブ RAM を説明するための図である。

【図 6】 大当たり判定テーブルを説明するための図である。

【図 7】 大当たり種別判定テーブルの説明図である。

【図 8】 非時短状態時の変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 9】 時短状態時の変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 10】 主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 11】 メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 12】 特別動作処理のフローチャートである。

40

【図 13】 特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 14】 特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 15】 遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 16】 特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 17】 遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 18】 設定変更装置を説明するための図である。

【図 19】 設定変更処理のフローチャートである。

【図 20】 設定確認処理のフローチャートである。

【図 21】 (A) は通常起動処理のフローチャートであり、(B) は RAM クリア起動処理のフローチャートである。

50

【図 2 2】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図 2 3】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図 2 4】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図 2 5】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図 2 6】設定関連処理のフローチャートの前半部分である。
【図 2 7】設定関連処理のフローチャートの後半部分である。
【図 2 8】設定関連処理の際の表示例を示す説明図である。
【図 2 9】設定関連処理のフローチャートの後半部分の別例である。
【図 3 0】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図 3 1】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図 3 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図 3 3】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図 3 4】設定関連処理のフローチャートである。
【図 3 5】コマンド対応テーブルの一例を示す説明図である。
【図 3 6】コマンド統合テーブルの一例を示す説明図である。
【図 3 7】（A）は接続確認コマンド送信処理のフローチャートであり、（B）は接続確認コマンド受信処理のフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0010】

<第1実施形態>

20

1. 遊技機の構造

図 1 は、本発明の一実施形態としての遊技機 1 の正面図である。以下では、遊技機 1 の左右方向を、遊技機 1 に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機 1 の前方向は、遊技機 1 から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機 1 の後方向は、遊技者から遊技機 1 に向かう方向として説明する。

【0011】

遊技機 1 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 50 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 50 は、前枠（前枠部）53 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）53 は、外枠および内枠の前方向側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、剣部材 64 と、剣ボタン 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、セレクトボタン 68 と、枠可動体 600 とを備えている。前枠 53 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

30

【0012】

ハンドル 60 は、前枠 53 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）61 は、前枠 53 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62 は、打球供給皿（上皿）61 の下方に配置され、打球供給皿（上皿）61 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 63 は、打球供給皿（上皿）61 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が下方向に押し込むことができる。剣ボタン 65 は、剣部材 64 の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣部材 64 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタン 65 を押圧する第 2 の操作の異なる 2 つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ 66 は、前枠 53 の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ 67 は、前枠 53 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。セレクトボタン 68 は、

40

50

いわゆる十字キーとなっており、左ボタン、右ボタン、上ボタン、および、下ボタンから構成され、各種入力を可能にする。枠可動体 600 は、前枠 53 の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体 600 は、前枠 53 の内部に格納されている格納状態から、前枠 53 の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。

【0013】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、センター装飾体 10 と、固定入賞装置（ヘソ）19 と、普通可変入賞装置（電チュー）22 と、ゲート（スルーチャッカー）28 と、大入賞装置（アタッカー）31 と、一般入賞口 27（普通入賞口 27）と、アウト口 16 と、表示器類 40 と、を備えている。

【0014】

遊技領域 3 は、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材 4 は、遊技領域 3 の左側端部に配置され、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球を遊技領域 3 の上方に向けて誘導する。盤ランプ 5 は、遊技領域 3 の背面側に配置され、遊技領域 3 の背面側から光を照射する。

【0015】

画像表示装置 7 は、遊技領域 3 の中央付近に設けられ、表示画面 7a を備えている。画像表示装置 7 は、液晶表示装置であってもよいし、有機 EL 表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置 7 の表示画面 7a は、演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8R が可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像 9A、9B が表示される保留画像表示領域と、保留消化画像 9C が表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像 9A、9B は、保留を表す画像であり、保留アイコン 9A、9B とも呼ぶ。保留消化画像 9C は、当該保留を表す画像であり、当該保留画像 9C、または、当該保留アイコン 9C とも呼ぶ。さらに、保留消化画像 9C は、厳密に言えば保留を示すものではないため、当該変動画像 9C、または、当該変動アイコン 9C とも呼ぶ。

【0016】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）8L が表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）8C が表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右装飾図柄）8R が表示される。演出図柄 8L、8C、8R は、例えば「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄 8L、8C、8R の変動表示は、後述する第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置 7 は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、後述の第 1 特別図柄表示器 41a および第 2 特別図柄表示器 41b によって表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【0017】

例えば、大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第 1 特別図柄表示器 41a や第 2 特別図柄表示器 41b のほか、画像表示装置 7 によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄 8L、8C、8R を表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を 1 回の変動演出としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄

10

20

30

40

50

を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【0018】

画像表示装置7は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置7は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面7aに表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域3に設けられたLEDなどの発光器によって表示させてもよい。

10

【0019】

保留画像表示領域は、後述の第1特図保留の記憶数に応じて保留画像9Aを表示する第1保留表示エリアと、後述の第2特図保留の記憶数に応じて保留画像9Bを表示する第2保留表示エリアとを含んでいる。保留画像9A、9Bの表示によって、後述の第1特図保留表示器43aに表示される第1特図保留の記憶数と、第2特図保留表示器43bに表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像9Cを表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄（演出図柄8L、8C、8R）に対応しており、保留消化画像9Cの表示によって、第1特図保留または第2特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

20

【0020】

センター装飾体10は、遊技領域3の中央付近であって、画像表示装置7の前方に配置されている。センター装飾体10の下部には、ステージ部11が形成されている。ステージ部11は、ステージ部11の上面を転動する遊技球を後述の第1始動口20へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体10の左下方には、ワープ部12が設けられている。ワープ部12は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部11に流出させる。

【0021】

固定入賞装置（ヘソ）19は、遊技領域3における画像表示装置7の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口（第1始動入賞口、第1入球口、固定始動口）20を備えている。第1始動口20への遊技球の入賞は、第1特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第1始動口20への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

30

【0022】

普通可変入賞装置（電チュー）22は、遊技領域3における第1始動口20の下方に配置され、第2始動口（第2始動入賞口、第2入球口、可変始動口）21を備えている。第2始動口21への遊技球の入賞は、第2特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。電チュー22は、第2始動口21の前方に可動部材23を備えており、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉する。可動部材23は、電チューソレノイド24（図3）によって駆動される。第2始動口21は、可動部材23が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー22は、可動部材23が開状態のときの方が閉状態のときよりも第2始動口21への入球が容易であればよく、閉状態のときに第2始動口21への入球が可能であってもよい。

40

【0023】

ゲート（スルーチャッカー）28は、遊技領域3における大入賞装置（アタッカー）31の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート28への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート28への遊技球の通過は、普通図柄乱数（当たり乱数）の取得および当たり判定等の契機となっている。

50

【0024】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第1始動口20または第2始動口21に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第1特別図柄表示器41aまたは第2特別図柄表示器41bにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置7では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。繰り返される特別図柄の変動表示を数える場合、「回転」や「変動」で表現することもある。例えば、「大当たり後の3回転」、「大当たり後の3変動」と表現するという具合である。特別図柄の変動回数は特に「ゲーム数」として管理される。

10

【0025】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート28を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート28を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器42において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

20

【0026】

大入賞装置（アタッカー、特別可変入賞装置）31は、遊技領域3における第1始動口20の右上方に配置され、大入賞口（特別入賞口）30と、を備えている。大入賞口30は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第1特別入賞口開閉部材）32を備えている。開閉部材32は、大入賞口ソレノイド33（図3）によって駆動される。大入賞口30は、開閉部材32が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【0027】

大入賞口センサ30a（図3）は、大入賞口30への遊技球の入賞を検知する。本実施形態の大入賞装置31は、さらに、大入賞装置31から排出される遊技球数を計数する大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。

30

【0028】

一般入賞口27は、遊技領域3の下部に設けられている。アウト口16は、遊技領域3の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3の外へ排出する。表示器類40は、遊技盤2の右側中央付近に配置されている。表示器類40の詳細については後述する。

【0029】

遊技領域3には、左右方向の中央より左側の左遊技領域3Aと、右側の右遊技領域3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機1では、左打ちにて第1始動口20への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート28の通過、第2始動口21、大入賞口30への入賞を狙うことができるように構成されている。

40

【0030】

図2は、表示器類40の拡大図である。表示器類40は、第1特別図柄表示器41aと、第2特別図柄表示器41bと、普通図柄表示器42と、第1特図保留表示器43aと、第2特図保留表示器43bと、普図保留表示器44と、を含んでいる。第1特別図柄表示器41aは、第1特別図柄を可変表示する。第2特別図柄表示器41bは、第2特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器42は、普通図柄を可変表示する。第1特図保留表示器

50

4 3 a は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する。第 2 特図保留表示器 4 3 b は、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器 4 4 は、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示器 4 1」とも呼ぶ。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示器 4 3」とも呼ぶ。

【0031】

特別図柄表示器 4 1 は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口 3 0 を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、特別遊技における大入賞口 3 0 の開放パターンについては後述する。

【0032】

特別図柄表示器 4 1 は、横並びに配された 8 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯してもよい。変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全 L E D が一斉に点滅してもよい。

【0033】

遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域 8 4 e（図 5）に一旦記憶される。具体的には、第 1 始動口 2 0 への入賞であれば、第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶領域に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入賞であれば、第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶領域に記憶される。各々の特図保留記憶領域 8 4 e に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第 1 特図保留記憶領域、第 2 特図保留記憶領域ともにそれぞれ 4 個となっている。特図保留記憶領域 8 4 e に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器 4 3 に表示される。第 1 特図保留表示器 4 3 a と第 2 特図保留表示器 4 3 b は、例えばそれぞれ 4 個の L E D で構成されている。各特図保留表示器 4 3 は、特図保留の数だけ L E D を点灯させることによって特図保留の数を表示する。

10

20

30

40

50

【0034】

普通図柄の可変表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器42は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンで第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

【0035】

普通図柄表示器42は、2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両LEDが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のLEDのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両LEDが交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全LEDが一斉に点滅してもよい。

【0036】

遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域84f（図5）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域84fに記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は4個となっている。普図保留記憶領域84fに記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。普図保留表示器44は、例えば、4個のLEDで構成されており、普図保留の数だけLEDを点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【0037】

2. 遊技機の電氣的構成

図3、図4に基づいて、遊技機1の電氣的構成について説明する。図3は、遊技機1の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。図4は、遊技機1のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。遊技機1は、主制御基板80（図3）と、サブ制御基板90（図4）と、画像制御基板100（図4）と、ランプ制御基板107（図4）と、音声制御基板106（図4）と、払出制御基板110（図3）と、を備えている。主制御基板80は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御をおこなう遊技制御基板であり、メイン制御部を構成する。サブ制御基板90は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板100、ランプ制御基板107、音声制御基板106とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板90を備えていれば構成可能である。

【0038】

主制御基板80は、遊技制御用マイコン81と、入出力回路87と、を備えている。遊技制御用マイコン81は、主制御基板80に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機1の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン81は、遊技

10

20

30

40

50

の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメインROM 83と、ワークメモリとして使用されるメインRAM 84と、メインROM 83に記憶されているプログラムを実行するメインCPU 82と、を含んでいる。メインROM 83に記憶されているデータの詳細、および、メインRAM 84に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メインROM 83は外付けROMとして構成されていてもよい。遊技制御用マイコン81は、入出力回路（I/Oポート部）87を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路87は、遊技制御用マイコン81に内蔵されていてもよい。

【0039】

主制御基板80には、入出力回路87および中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板80は、各センサから出力された信号を入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板88を介して接続されるセンサ類としては、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、大入賞口センサ30a、一般入賞口センサ27a、および、アウトカウンタ25が例示される。中継基板88を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド24、および、大入賞口ソレノイド33が例示される。第1始動口センサ20aは、第1始動口20の内部に設けられ、第1始動口20に入賞した遊技球を検出する。第2始動口センサ21aは、第2始動口21の内部に設けられ、第2始動口21に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ28aは、ゲート28の内部に設けられ、ゲート28を通過した遊技球を検出する。大入賞口センサ30aは、大入賞口30の内部に設けられ、大入賞口30に入賞した遊技球を検出する。一般入賞口センサ27aは、一般入賞口27の内部に設けられ、一般入賞口27に入賞した遊技球を検出する。アウトカウンタ25は、遊技盤2の最下流に設けられ、遊技領域3へ打ち出された遊技球のすべてを検出する。電チューソレノイド24は、電チュー22の可動部材23を駆動する。大入賞口ソレノイド33は、大入賞装置31の開閉部材32を駆動する。

【0040】

主制御基板80には、入出力回路87を介して表示器類40が接続されている。遊技制御用マイコン81は、第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b、普通図柄表示器42、第1特図保留表示器43a、第2特図保留表示器43b、普図保留表示器44についての表示制御をおこなう。

【0041】

主制御基板80には、入出力回路87を介して外部端子板70が接続されている。主制御基板80は、外部端子板70に対し、賞球情報、扉または枠の開放情報、第1特別図柄または第2特別図柄の変動回数、第1始動口20、第2始動口21への遊技球の入賞、大当たり中であるか否か、および、セキュリティー信号などを出力する。

【0042】

主制御基板80には、入出力回路87を介して払出制御基板110が接続されている。主制御基板80は、払出制御基板110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球払出装置120と、貸球払出装置130と、カードユニット135と、が接続され、発射制御回路111を介して発射装置112が接続されている。賞球払出装置120は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板110は、遊技制御用マイコン81からの信号に基づいて、賞球払出装置120の賞球モータ121を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ122によって検知される。貸球払出装置130は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板110は、遊技機1に接続されたカードユニット135からの信号に基づいて、貸球払出装置130の貸球モータ131を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ132によって検知される。カードユニット135は、遊技機1に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置112は、ハンドル60（図1）と、発射モータ113と、タッチスイッチ114と、発射ボリウム115と、を備えている。発射装置112は、遊技者によるハンドル60の操作があっ

た場合に、タッチスイッチ 114 によってハンドル 60 の接触を検知し、発射ボリューム 115 によってハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ 113 を駆動する。

【0043】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介して設定変更装置 79 が接続されている。設定変更装置 79 によって設定 1～6 のいずれかが選択可能となっている。設定ごとに当たり確率が予め決められている（図 6）。

【0044】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介してサブ制御基板 90（図 4）が接続されている。主制御基板 80 は、サブ制御基板 90 に対して各種コマンドを送信する。主制御基板 80 とサブ制御基板 90 との接続は、主制御基板 80 からサブ制御基板 90 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 80 とサブ制御基板 90 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0045】

サブ制御基板 90 は、演出制御用マイコン 91 と、入出力回路 96 と、を備えている。演出制御用マイコン 91 は、サブ制御基板 90 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 91 は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブ ROM 93 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 94 と、サブ ROM 93 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 92 と、を含んでいる。サブ ROM 93 に記憶されているデータの詳細、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブ ROM 93 は外付け ROM として構成されていてもよい。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路（I/O ポート部）96 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 96 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 90 には、入出力回路 96 を介して、画像制御基板 100 と、音声制御基板 106 と、ランプ制御基板 107 と、中継基板 108 と、が接続されている。

【0046】

画像制御基板 100 は、画像制御用マイコン 101 と、入力回路 105a と、出力回路 105b とを備えている。画像制御用マイコン 101 は、画像制御基板 100 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置 7 の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン 101 は、CPU 102 と、ROM 103 と、RAM 104 とを含んでいる。ROM 103 には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。RAM 104 は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。CPU 102 は、ROM 103 に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン 101 に画像表示装置 7 の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM 103 から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

【0047】

音声制御基板 106 には、スピーカ 67 が接続されており、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ 67 から出力される音声等の音響データは、サブ制御基板 90 のサブ ROM 93 に格納されている。なお、音声制御基板 106 は、CPU を実装していてもよく、その CPU にコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板 106 は、ROM を実装していてもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67 を画像制御基板 100 に接続し、画像制御基板 100 の CPU 102 に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板 1

10

20

30

40

50

00のROM103に音響データを格納してもよい。

【0048】

ランプ制御基板107には、枠ランプ66と、盤ランプ5と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のサブROM93に格納されているデータが用いられる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づいてランプの点灯制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板107はROMを実装していてもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

【0049】

中継基板108には、演出ボタン63と、セレクトボタン68と、枠可動体600と、が接続されている。演出ボタン63は、遊技者によって押圧（押下）操作されると、中継基板108を介してサブ制御基板90にスイッチ信号を出力する。また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づき、演出ボタン63を動作させる。演出ボタン63は、押圧操作可能であるだけでなく、ボタン本体部の上面部分がわずかに突出する通常位置（埋没位置）と、ボタン本体部の大部分が突出する突出位置とに位置変化可能となっている。つまり、演出の一つとして演出ボタン63がせり上がるようになっている。演出制御用マイコン91は、演出ボタン63の位置を変化させる位置変化データ（駆動データ）を作成し、位置変化データに従って演出ボタン63の動作を制御する。位置変化データの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。セレクトボタン68は、遊技者によって押圧（押下）されると、中継基板108を介してサブ制御基板90にスイッチ信号を出力する。

20

【0050】

演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠可動体600を動作させる。枠可動体600は、前枠53（図1）の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン91は、枠可動体600の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って枠可動体600の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。なお、中継基板108には、前枠53に設けられ、人体が接触すると検出信号を出力するタッチセンサなどが接続されていてもよい。

30

【0051】

3. 遊技機のデータ構成

図5に基づいて、遊技機1のデータ構成について説明する。図5（A）は、メインROM83を説明するための図である。図5（B）は、メインRAM84に設けられている記憶領域を説明するための図である。図5（C）は、サブROM93を説明するための図である。図5（D）は、サブRAM94に設けられている記憶領域を説明するための図である。

40

【0052】

メインROM83（図5（A））には、プログラム記憶領域83a、テーブル記憶領域83bが設けられている。テーブル記憶領域83bには、大当たり判定テーブル、リーチ判定テーブル、普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄変動パターン判定テーブル、大当たり種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、電チュー開放パターン判定テーブル、大入賞口開放パターン判定テーブル、などが格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン81によって参照される。

【0053】

50

メインRAM 84 (図5 (B)) には、コマンドセット領域 84 a と、フラグセット領域 84 b と、カウンタセット領域 84 c と、特別動作ステータスセット領域 84 d と、特図保留記憶領域 84 e と、普図保留記憶領域 84 f と、が設けられている。

【0054】

コマンドセット領域 84 a は、主制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側からサブ制御部側へ出力されるコマンドがセットされる領域 (出力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンドなどがセットされる。

【0055】

フラグセット領域 84 b は、主制御メイン処理 (後述) において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、確変フラグ、時短フラグ、などがセットされる。

【0056】

カウンタセット領域 84 c は、主制御メイン処理 (後述) において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタ、ゲームカウンタなどがセットされる。

【0057】

特別動作ステータスセット領域 84 d は、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域 84 e は、第1特図保留が記憶される第1特図保留記憶領域と、第2特図保留が記憶される第2特図保留記憶領域とを含んでいる。第1特図保留記憶領域には、第1特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群 (保留情報) を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。第2特図保留記憶領域には、第2特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する乱数値群 (保留情報) を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。

【0058】

普図保留記憶領域 84 f は、普図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数 (あたり乱数) 等の乱数値群 (保留情報) を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。

【0059】

サブROM 93 (図5 (C)) には、プログラム記憶領域 93 a、テーブル記憶領域 93 b が設けられている。テーブル記憶領域 93 b には、先読み演出パターン決定テーブル、基幹演出パターン決定テーブル、チャンスアップ演出パターン決定テーブル、設定示唆演出決定テーブル、停止図柄パターン決定テーブル、などが格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン 91 が実行するサブ制御メイン処理 (後述) において、演出制御用マイコン 91 によって参照される。

【0060】

サブRAM 94 (図5 (D)) には、コマンド記憶領域 94 a と、演出コマンドセット領域 94 b と、カウンタセット領域 94 c と、情報記憶領域 94 d と、が設けられている。

【0061】

コマンド記憶領域 94 a は、サブ制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域 (入力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、などが格納される。

【0062】

演出コマンドセット領域 94 b は、サブ制御メイン処理 (後述) において、サブ制御基

10

20

30

40

50

板 90 から画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107、中継基板 108 に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。

【0063】

カウンタセット領域 94c は、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタ、ゲームカウンタなどがセットされる。

情報記憶領域 94d は、各種の情報を記憶する領域である。

10

【0064】

ここで遊技機 1 において遊技制御用マイコン 81 が取得する各種乱数について説明する。

遊技制御用マイコン 81 は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数（当たり乱数）」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。いずれも、メイン RAM 84 のカウンタセット領域 84c の乱数カウンタの値として取得する。乱数カウンタはそれぞれに対応させて複数個用意されている。

「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選（大当たり判定）に用いられる乱数であり、0～65535 までの範囲の値をとる。

20

「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選（大当たり種別判定）に用いられる乱数であり、0～127 までの範囲の値をとる。

「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0～127 までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り 1 つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「7 ↓ 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 7a 内で揺れているように表示されてもよい。

【0065】

30

「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127 の範囲の値をとる。

「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、電チュー 22 を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄乱数は、0～255 までの範囲の値をとる。

「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第 1 始動口 20 または第 2 始動口 21）への入球に基づいて取得される。第 1 始動口 20 への入球に基づいて取得された乱数値群は第 1 特図保留記憶領域に記憶され、第 2 始動口 21 への入球に基づいて取得された乱数値群は第 2 特図保留記憶領域に記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート 28 の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域 84f に記憶される。

40

【0066】

次に遊技機 1 において演出制御用マイコン 91 が取得する各種乱数について説明する。

演出制御用マイコン 91 は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、「示唆演出乱数」と、を取得するように構成されている。いずれも、サブ RAM 94 のカウンタセット領域 94c の乱数カウンタの値として取得する。乱数カウンタはそれぞれに対応させて複数個用意されている。

【0067】

「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127 の範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御

50

部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブRAM94に記憶される。

【0068】

「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127の範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0069】

「示唆演出乱数」は、変動演出時の設定示唆演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127の範囲の値をとる。「示唆演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0070】

4. 各種テーブルの説明

図6は、大当たり判定テーブルを説明するための図である。

大当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（0～65535のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。大当たり判定テーブルにおける大当たり判定は、遊技機1の遊技状態に基づいておこなわれる。また、大当たり判定テーブルにおける大当たり判定は、遊技機1の設定に基づいておこなわれる。

【0071】

例えば、低確率状態において設定1の場合は大当たり乱数値が「0～409」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。同様に、低確率状態において設定2の場合は大当たり乱数値が「0～437」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されており、低確率状態において設定3の場合は大当たり乱数値が「0～469」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されており、低確率状態において設定4の場合は大当たり乱数値が「0～504」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されており、低確率状態において設定5の場合は大当たり乱数値が「0～546」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されており、低確率状態において設定6の場合は大当たり乱数値が「0～595」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。低確率状態における確率は、設定1では約 $1/160$ となっており、設定2では約 $1/150$ となっており、設定3では約 $1/140$ となっており、設定4では約 $1/130$ となっており、設定5では約 $1/120$ となっており、設定6では約 $1/110$ となっている。

【0072】

例えば、高確率状態において設定1の場合は大当たり乱数値が「0～936」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。同様に、高確率状態において設定2の場合は大当たり乱数値が「0～1008」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されており、高確率状態において設定3の場合は大当たり乱数値が「0～1092」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されており、高確率状態において設定4の場合は大当たり乱数値が「0～1191」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されており、高確率状態において設定5の場合は大当たり乱数値が「0～1310」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されており、高確率状態において設定6の場合は大当たり乱数値が「0～1456」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。高確率状態における確率は、設定1では約 $1/70$ となっており、設定2では約 $1/65$ となっ

おり、設定 3 では約 1 / 6 0 となっており、設定 4 では約 1 / 5 5 となっており、設定 5 では約 1 / 5 0 となっており、設定 6 では約 1 / 4 5 となっている。

【0073】

このように、低確率状態においても高確率情報においても設定が大きくなるほど（設定 6 に近づくほど）有利になっている。以下では、設定 1 ～ 6 の設定値を「設定値」、「設定情報」あるいは単に「設定」と呼ぶ。

【0074】

リーチ判定テーブルは、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（0 ～ 1 2 7 のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。リーチ判定テーブルにおけるリーチ判定は、遊技機 1 の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「0 ～ 1 3」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0 ～ 1 3 以外の数値（1 4 ～ 1 2 7）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「0 ～ 5」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0 ～ 5 以外の数値（6 ～ 1 2 7）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。

【0075】

普通図柄当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄乱数値（0 ～ 2 5 5 のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。普通図柄当たり判定テーブルにおける判定は、遊技機 1 の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、普通図柄乱数値が「0 ～ 2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0 ～ 2 以外の数値（3 ～ 2 5 5）」の場合には、「ハズレ」と判定される。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「0 ～ 2 5 4」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0 ～ 2 5 4 以外の数値（2 5 5）」の場合には、「ハズレ」と判定される。

【0076】

普通図柄変動パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「3 0 秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「1 秒」と判定される。

【0077】

図 7 は、大当たり種別判定テーブルを説明するための図である。大当たり種別判定テーブルは、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0 ～ 1 2 7 のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」を判定するために参照されるテーブルである。

【0078】

図 7 では、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「0 ～ 6 3」の場合には、大当たり種別が「1 0 R 確変大当たり」と判定され、大当たり種別乱数値が「6 4 ～ 9 5」の場合には、大当たり種別が「7 R 通常大当たり（時短 1 0 0 回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「9 6 ～ 1 2 7」の場合には、大当たり種別が「4 R 通常大当たり（時短 1 0 0 回）」と判定される。第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値が「0 ～ 6 3」の場合には、大当たり種別が「1 0 R 確変大当たり」と判定され、大当たり種別乱数値が「6 4 ～ 9 5」の場合には、大当たり種別が「7 R 通常大当たり（時短 1 0 0 回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「9 6 ～ 1 2 7」の場合には、大当たり種別が「4 R 通常大当たり（時短 1 0 0 回）」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブルにおいて、特別遊技の「オープニング（OP）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ED）コマンド」も特定するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 9 】

図 8 は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 9 は、時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

図 8 では、例えば、非時短状態において第 1 始動口 2 0 に入賞し、大当たり判定テーブルにおいて「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルにおいて「リーチ有り」と判定され、変動パターン乱数値が「0 ～ 2 0」の場合には、変動パターンが「P 4」と判定されることが示されている。

【 0 0 8 0 】

図 9 では、例えば、時短状態において第 2 始動口 2 1 に入賞し、大当たり判定テーブルにおいて「大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0 ～ 6 3」の場合には、変動パターンが「P 2 1」と判定されることが示されている。

【 0 0 8 1 】

図 8、9 に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（S P リーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチを経て発展的に実行されるリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる 3 種類のスーパーリーチ（S P 1、S P 2、S P 3）が設定されている。

【 0 0 8 2 】

電チュー開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー 2 2 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「非時短状態」のとき、電チュー 2 2 の開放パターンは「開放パターン 1 1」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン 1 2」と判定される。開放パターン 1 1 では、開放回数 1 回、開放時間 0 . 2 秒の電チュー 2 2 の開放をおこなう。開放パターン 1 2 では、開放回数が 3 回、1 回あたりの開放時間 2 . 0 秒、インターバル（開放間隔）1 . 0 秒の電チュー 2 2 の開放をおこなう。ただし、この電チュー 2 2 の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大 1 0 個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【 0 0 8 3 】

大入賞口開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、大入賞口 3 0 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「4 R 大当たり」の場合、「開放パターン 2 1」と判定される。「開放パターン 2 1」では、1 ～ 4 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこなう。また、「7 R 大当たり」の場合、「開放パターン 2 2」と判定される。「開放パターン 2 2」では、1 ～ 7 R 目において開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこなう。「1 0 R 大当たり」の場合、「開放パターン 2 3」と判定される。「開放パターン 2 3」では、1 ～ 1 0 R 目において開放回数 1 回、開放時間 2 9 . 5 秒の大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこなう。

【 0 0 8 4 】

5 . 大当たり等の説明

遊技機 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、大当たりの種類に応じた開放パターンにて、大入賞口（大入賞口 3 0）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（O P）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（E D）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前

10

20

30

40

50

のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。

【0085】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別には、「10R確変大当たり」、「7R通常大当たり（時短100回）」、「4R通常大当たり（時短100回）」の3つがある。「確変大当たり」は、大当たり遊技後に、高確時短状態（高確高ベース状態）となる。一方「通常大当たり」は、大当たり遊技後に、低確時短状態（低確高ベース状態）となる。この低確時短状態の継続する回数が100回となる。

【0086】

6. 遊技状態の説明

遊技機1の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41に表示する特別図柄および普通図柄表示器42に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多い大当たり判定テーブル（図7）を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、特別図柄表示器41による特別図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【0087】

また、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン81は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブル（図8、図9）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

【0088】

遊技制御用マイコン81は、普通図柄表示器42の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器41の特別図柄に対する変動時間短縮制御に並行して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン81は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン81は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン81が普通図柄表示器42の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器42による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変

10

20

30

40

50

動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン81は、電チュー22に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン81は、電チュー22に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン81が、普通図柄表示器42の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー22に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー22が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー22により第2始動口21への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器42の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器42の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー22に対する開放時間延長制御、および、電チュー22に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー22が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

10

20

【0089】

遊技機1では、10R確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、「高確時短状態」または「確変遊技状態」という。高確高ベース状態は、10000回継続するため、実質的に、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0090】

また、7R通常大当たり、4R通常大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、低確率状態（通常確率状態）かつ時短状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」または「時短遊技状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（ここでは100回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

30

【0091】

遊技機1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、低確率状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」または「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。

【0092】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域3B（図1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御によって、低ベース状態と比べて電チュー22が開放されやすくなっており、第1始動口20への入賞よりも第2始動口21への入賞の方が容易となっているためである。このことから、高ベース状態では、普通図柄抽選の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお、遊技機1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域3A（図1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー22が開放されにくくなっており、第2始動口21への入賞よりも第1始動口20への入賞の方

40

50

が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【0093】

7. 遊技制御用マイコン81の動作

次に、主制御基板80（図3）に設けられた遊技制御用マイコン81の動作について説明する。遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメインRAM84に設けられている。

【0094】

〔主制御メイン処理〕

図10は、主制御メイン処理のフローチャートである。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、初期化处理をおこなう（ステップS001）。初期化处理では、例えば、メインCPU82の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期化处理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0095】

初期化处理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップS002）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップS003）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン81は、種々の乱数カウンタ値（大当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値）を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【0096】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップS004）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップS005）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、4msec周期）でメインCPU82に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば4msec周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインCPU82に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【0097】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕

図11は、メイン側タイマ割り込み処理（図10のステップS005）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップS101）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図11）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。

【0098】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、入力処理をおこなう（ステップS102）。入力処理では、遊技制御用マイコン81は、遊技機1に取り付けられている各種セ

10

20

30

40

50

ンサが検出した検出信号を読み込む。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、入賞口、すなわち、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、大入賞口 3 0、一般入賞口 2 7 に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメイン R A M 8 4 の出力バッファにセットする。

【 0 0 9 9 】

入力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検出処理（ステップ S 1 0 3）をおこなう。始動口センサ検出処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、ゲート 2 8 の遊技球の通過を判定し、普通図柄乱数カウンタの値を取得し、取得した乱数値をメイン R A M 8 4 の普図保留記憶領域 8 4 f の第 1 ～第 4 記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を判定し、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域の第 1 ～第 4 記憶領域うち、現在の特図 1 保留球数に応じた記憶領域に格納する。さらにまた、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を判定し、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域の第 1 ～第 4 記憶領域うち、現在の特図 2 保留球数に応じた記憶領域に格納する。

10

【 0 1 0 0 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検出処理において、大当たりの事前判定をおこなう。上述の乱数値群に基づき、大当たりであるか否か、大当たりである場合には大当たり種別、また、変動パターンを事前に判定する。そして、事前判定結果から事前判定コマンドを作成してメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットする。

20

【 0 1 0 1 】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通動作処理（ステップ S 1 0 4）をおこなう。普通動作処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 の作動を制御する。具体的に、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かの判定をおこない、保留球数が 1 以上である場合、普通図柄当たり判定テーブルを参照して当たり判定をおこなう。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄変動パターン判定テーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう。遊技制御用マイコン 8 1 は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる。その後、変動表示を停止させ、「当たり」の場合には電チュー開放パターン判定テーブルを参照して電チュー開放パターンのセットをおこない、電チュー 2 2 を作動させる。

30

【 0 1 0 2 】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作処理をおこなう（ステップ S 1 0 5）。この特別動作処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理（ステップ S 1 0 6）をおこなう。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、メイン R A M 8 4 に記憶されている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットする。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板 9 0 に通知するためのコマンドであり、特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。

40

【 0 1 0 3 】

保留球数処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、出力処理をおこなう（ステップ S 1 0 7）。出力処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、上述の各処理においてメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットしたコマンド等をサブ制御基板 9 0 に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 1 0 8）。その他の処理では、例えば、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 4 3 b をその数を示す表示態様に制御し、特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御する。

50

【0104】

〔特別動作処理〕

図12は、特別動作処理（図11：ステップS105）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器41および大入賞装置（大入賞装置31）に関する処理を4つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップS1301：YES）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップS1302）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップS1301：NO、ステップS1303：YES）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップS1304）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこない、変動時間が経過している場合は変動停止コマンドをセットし特別動作ステータスを「3」にセットする。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップS1301、S1303：NO、ステップS1305：YES）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップS1306）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、遊技状態管理処理を実行する。遊技状態管理処理とは、ST回数（確変遊技状態に制御される変動回数）や時短回数（時短遊技状態に制御される変動回数）を管理するための処理である。次に、遊技制御用マイコン81は、大当たりフラグがOFFである場合、特別動作ステータスを「1」にセットする。一方、大当たりフラグがONである場合、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン81は、遊技状態リセット処理をおこなう。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットするための処理である。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットする。その後、特別動作ステータスを「4」にセットする。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップS1301、S1303、S1305：NO）、特別電動役物処理をおこなう（ステップS1308）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。具体的には、大入賞口30の開放を、ラウンドカウンタに基づき開放パターンに従って制御し、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドのセットを行う。また、大当たりの終了時には、時短カウンタ、確変カウンタのセットを行う。

10

20

30

【0105】

〔特別図柄待機処理〕

図13は、特別図柄待機処理（図12：ステップS1302）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップS1401）。特図2保留球数が「0」である場合（ステップS1401：YES）、すなわち、第2特図保留記憶領域に、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1407に移行する。特図2保留球数が「1」以上である場合（ステップS1401：NO）、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理（ステップS1402）を実行する。大当たり判定処理では、大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて行われる。そして、遊技制御用マイコン81は、大当たりか否かを判定し、大当たりであると判定された場合、大当たりフラグをONにし、大当たり種別を判定して、その後、大当たり判定処理を終了する。

40

【0106】

次に遊技制御用マイコン81は、変動パターン選択処理（ステップS1403）を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル（図8、図9）を参照し、遊技機1の遊技状態（時短状態か非時短状態か）、大当たり判定処理（ステップS1402）の判定結果、保留球数および変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。変動パターン選択処理の後、特図2保留球数をデクリメントする（ステップS1404）

50

。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 特図保留記憶領域の第 1 ～第 4 記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 0 5）。例えば、第 1 ～第 3 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 3 記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第 1 ～第 4 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 4 記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第 2 特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 2 特図保留記憶領域の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、一番左端の保留画像 9 B）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 2 特図保留記憶領域の第 2 ～第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 B）がそれぞれ左側に 1 つシフトする（図 1）。これにより、遊技者は、第 2 特図保留が 1 つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 変動開始処理をおこなう（ステップ S 1 4 0 6）。特図 2 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図 2 変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図 2 変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 3）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

10

20

30

40

50

【0107】

ステップ S 1 4 0 1 において、特図 2 保留球数が「0」の場合（ステップ S 1 4 0 1：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 0 7）。特図 1 保留球数が「0」である場合（ステップ S 1 4 0 7：Y E S）、すなわち、第 1 特図保留記憶領域に、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、ステップ S 1 4 1 3 へ移行する。特図 1 保留球数が「1」以上である場合（ステップ S 1 4 0 7：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）を実行する。大当たり判定処理では、大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて行われる。そして、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりか否かを判定し、大当たりであると判定された場合、大当たりフラグを O N にし、大当たり種別を判定して、その後、大当たり判定処理を終了する。

【0108】

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル（図 8、図 9）を参照し、遊技機 1 の遊技状態（時短状態か非時短状態か）、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）の判定結果、保留球数および変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。変動パターン選択処理の後、特図 1 保留球数をデクリメントする（ステップ S 1 4 1 0）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 特図保留記憶領域の第 1 ～第 4 記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 1 1）。上記ステップによって、第 1 特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 1 特図保留記憶領域の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A（4 つの保留画像 9 A のうち、一番右端の保留画像 9 A）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 1 特図保留記憶領域の第 2 ～第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A（4 つの保留画像 9 A のうち、右から 2、3、4 番目の保留画像 9 A）がそれぞれ右側に 1

つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第１特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４１２）。特図１変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第１特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする。なお、特図１変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

10

【０１０９】

ステップＳ１４１３において、遊技制御用マイコン８１は、所定時間が経過したか否かを判定する。ここでは特図１、２の保留球数が０になってから所定時間（例えば３０秒）が経過したか否かを判定する。ここで所定時間が経過したと判定されて場合（ステップＳ１４１３：ＹＥＳ）、客待ちコマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし（ステップＳ１４１４）、その後、特別図柄待機処理を終了する。一方、所定時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ１４１３：ＮＯ）、ステップＳ１４１４の処理を実行せず、特別図柄待機処理を終了する。

【０１１０】

上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第２特図保留が「０」の場合に限って実行される。すなわち、第２特図保留の消化は、第１特図保留の消化に優先して実行される。

20

【０１１１】

〔特別図柄確定処理〕

図１４は特別図柄確定処理（図１２のステップＳ１３０６）のフローチャートである。

特別図柄確定処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態管理処理を実行する（ステップＳ１５０１）。遊技状態管理処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ１５０２）。大当たりフラグは、メインＲＡＭ８４のフラグセット領域８４ｂに格納されている。ここで大当たりフラグがＯＮであると判定された場合（ステップＳ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１５０３へ移行する。一方、大当たりフラグがＯＮでないと判定された場合（ステップＳ１５０２：ＮＯ）、すなわち、大当たりフラグがＯＦＦである場合には、特別動作ステータスを「１」にセットして（ステップＳ１５０７）、特別図柄確定処理を終了する。

30

【０１１２】

ステップＳ１５０３において、遊技制御用マイコン８１は、開放パターンをセットする。開放パターンは、上述した通りであり、４Ｒ大当たりであれば開放パターン２１、８Ｒ大当たりであれば開放パターン２２、１０Ｒ大当たりであれば開放パターン２３をセットする。

40

次に、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態リセット処理を実行する（ステップＳ１５０４）。この処理は、確変フラグ、時短フラグをリセットする処理である。

次に遊技制御用マイコン８１は、オープニングコマンドをセットし（ステップＳ１５０５）、特別動作ステータスを「４」にセットして（ステップＳ１５０６）、特別図柄確定処理を終了する。オープニングコマンドは、メインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットされる。

【０１１３】

〔遊技状態管理処理〕

図１５は遊技状態管理処理（図１４：ステップＳ１５０１）のフローチャートである。

遊技状態管理処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグがＯＮであるか

50

否かを判定する（ステップ S 1 6 0 1）。ここで確変フラグが O N であると判定された場合（ステップ S 1 6 0 1：Y E S）、確変カウンタをデクリメントし（ステップ S 1 6 0 2）、ステップ S 1 6 0 3 へ移行する。一方、確変フラグが O N でないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 1：N O）、すなわち確変フラグが O F F である場合には、ステップ S 1 6 0 5 へ移行する。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 6 0 3 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、確変カウンタが「 0 」であるか否かを判定する。ここで確変カウンタが「 0 」であると判定された場合（ステップ S 1 6 0 3：Y E S）、確変フラグを O F F にして（ステップ S 1 6 0 4）、ステップ S 1 6 0 5 へ移行する。一方、確変カウンタが「 0 」でないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 3：N O）、ステップ S 1 6 0 4 の処理を実行せず、ステップ S 1 6 0 5 へ移行する。

10

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 6 0 5 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグが O N であるか否かを判定する。ここで時短フラグが O N であると判定された場合（ステップ S 1 6 0 5：Y E S）、時短カウンタをデクリメントして（ステップ S 1 6 0 6）、ステップ S 1 6 0 7 へ移行する。一方、時短カウンタが O N でないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 5：N O）、すなわち時短カウンタが O F F である場合には、ステップ S 1 6 0 9 へ移行する。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 6 0 7 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短カウンタが「 0 」であるか否かを判定する。ここで時短カウンタが「 0 」であると判定された場合（ステップ S 1 6 0 7：Y E S）、時短フラグを O F F にして（ステップ S 1 6 0 8）、ステップ S 1 6 0 9 へ移行する。一方、時短カウンタが「 0 」でないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 7：N O）、ステップ S 1 6 0 8 の処理を実行せず、ステップ S 1 6 0 9 へ移行する。

20

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 6 0 9 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをセットし、遊技状態管理処理を終了する。遊技状態指定コマンドは、メイン R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットされる。

30

【 0 1 1 8 】

〔特別電動役物処理〕

図 1 6 は、特別電動役物処理（図 1 2 のステップ S 1 3 0 8）のフローチャートである。

特別電動役物処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりのオープニング処理を実行する（ステップ S 1 7 0 1）。

【 0 1 1 9 】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放処理を実行する（ステップ S 1 7 0 2）。大入賞口開放処理では、大入賞口 3 0 の開放期間であるか否かを判定し、大入賞口 3 0 の開放期間であると判定された場合、大入賞口 3 0 を開放し、大当たりのラウンド指定コマンドをセットする。

40

【 0 1 2 0 】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口 3 0 への入賞があったか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 3）。この処理は、大入賞口センサ 3 0 a からの信号に基づき、大入賞口 3 0 への入賞があったか否かを判定する処理である。ここで入賞があったと判定された場合（ステップ S 1 7 0 3：Y E S）、入賞コマンドをセットし（ステップ S 1 7 0 4）、ステップ S 1 7 0 5 へ移行する。一方、入賞がないと判定された場合（ステップ S 1 7 0 3：N O）、ステップ S 1 7 0 4 の処理を実行せず、ステップ S 1 7 0 5 へ移行する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 7 0 5 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口閉鎖処理を実行す

50

る。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口30の閉鎖条件が成立したか否かを判定し、成立している場合には、大入賞口30を閉鎖する処理である。また、大入賞口30を閉鎖した場合、ラウンド処理を実行する。ラウンド処理では、ラウンドカウンタをデクリメントする。

【0122】

次に、遊技制御用マイコン81は、大当たり終了であるか否かを判定する（ステップS1706）。この処理は、ラウンドカウンタが「0」であるか否かを判定する処理である。ここで大当たり終了であると判定された場合（ステップS1706：YES）、ステップS1707へ移行する。一方、大当たり終了でないと判定された場合（ステップS1706：NO）、以降の処理を実行せず、特別電動役物処理を終了する。

【0123】

ステップS1707において、遊技制御用マイコン81は、大当たりのエンディング処理を実行する。大当たりのエンディング処理では、エンディング時間が経過したか否かを判定し、経過している場合、大当たりフラグをOFFにし、遊技状態設定処理を実行する（ステップS1708）。エンディング処理では、エンディングコマンドがメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットされる。

【0124】

〔遊技状態設定処理〕

図17は、遊技状態設定処理（図16のステップS1708）のフローチャートである。

遊技状態設定処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、確変大当たりか否かを判定する（ステップS1801）。ここで確変大当たりであると判定された場合（ステップS1801：YES）、確変フラグをONにし（ステップS1802）、確変カウンタを10000にセットして（ステップS1803）、ステップS1804へ移行する。一方、確変大当たりでないと判定された場合（ステップS1801：NO）、ステップS1802、ステップS1803の処理を実行せず、ステップS1804へ移行する。

【0125】

ステップS1804において、遊技制御用マイコン81は、時短フラグをONにする。次に、遊技制御用マイコン81は、時短カウンタに100をセットし（ステップS1805）する。次に、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをセットし（ステップS1806）、その後、遊技状態設定処理を終了する。

【0126】

8. 設定変更装置の説明

図18は、設定変更装置79を説明するための図である。設定変更装置79は、主制御基板80が収納される主基板ケース89に設けられている。設定変更装置79は、設定表示LED79a、設定キースイッチ79b、設定スイッチ79cを具備している。設定表示LED79aは、7セグLEDであり、4桁まで表示可能となっている。設定情報は、「1」～「6」の設定値を示し、最も右側の桁に表示される。以下では、設定情報の示す設定値を単に「設定情報」ともいう。設定表示LED79aは、性能表示モニタとしても使用される。設定キースイッチ79bは、設定キーとシリンダとで構成されている。設定情報を変更／確認する場合には設定キーをシリンダに差し込んで右方へ回動させる。これにより、設定キースイッチ79bはONとなる。設定情報の変更／確認が終了した場合には設定キーを左方へ回動させる。これにより、設定キースイッチ79bはOFFとなる。設定スイッチ79cは、設定情報を変更するためのスイッチである。設定変更が可能な状態で設定スイッチ79cを押下するたび、設定情報は、インクリメントされて設定表示LED79aに表示される。例えば、設定情報が「3」である場合、設定変更が可能な状態で設定スイッチ79cを押下するたび、設定情報が設定表示LED79aに「4」→「5」→「6」→「1」→・・・という順序で表示される。設定スイッチ79cは、RAMクリアスイッチとしても使用される。以下では、設定スイッチ79cをRAMクリアスイッチ79cとも呼ぶ。

【0127】

〔設定変更処理〕

図 19 は、設定変更処理のフローチャートである。設定変更処理は、設定キースイッチ 79b が ON の状態で、かつ、RAM クリアスイッチ（設定スイッチ）79c が押された状態で、遊技機 1 の電源ボタン（不図示）が ON になった場合に実行される。

〔0128〕

設定変更処理では、まず、遊技制御用マイコン 81 は、通信待機処理を行う（ステップ S1901）。この処理は、サブ制御基板 90 の起動、すなわち演出制御用マイコン 91 の起動を待つ処理である。

次に、遊技制御用マイコン 81 は、設定変更中コマンドをサブ制御基板 90 へ送信する（ステップ S1902）。これにより、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 が設定変更状態にあることを認識することが可能となる。

10

〔0129〕

次に、遊技制御用マイコン 81 は、設定スイッチ 79c が押下されたか否かを判定する（ステップ S1903）。ここれ設定スイッチ 79c が押下されたと判定された場合（ステップ S1903：YES）、設定情報をインクリメントして（ステップ S1904）、ステップ S1905 へ移行する。一方、設定スイッチ 79c が押下されていないと判定された場合（ステップ S1903：NO）、ステップ S1907 へ移行する。

〔0130〕

ステップ S1904 において、遊技制御用マイコン 81 は、設定情報が 6 を上回ったか否かを判定する。ここで設定情報 > 6 であると判定された場合（ステップ S1904：YES）、設定情報を「1」にして（ステップ S1906）、ステップ S1907 へ移行する。一方、設定情報 ≤ 6 であると判定された場合（ステップ S1904：NO）、ステップ S1906 の処理を実行せず、ステップ S1907 へ移行する。

20

〔0131〕

ステップ S1907 において、遊技制御用マイコン 81 は、設定情報を設定表示 LED 79a に表示し、その後、ステップ S1908 へ移行する。

ステップ S1908 において、遊技制御用マイコン 81 は、設定キースイッチ 79b が OFF であるか否かを判定する。ここで設定キースイッチ 79b が OFF であると判定された場合（ステップ S1908：YES）、ステップ S1909 へ移行する。一方、設定キースイッチ 79b が OFF でないとは判定された場合（ステップ S1908：NO）、すなわち設定キースイッチ 79b が ON である場合には、ステップ S1903 からの処理を繰り返す。

30

〔0132〕

ステップ S1909 において、遊技制御用マイコン 81 は、設定コマンドをサブ制御基板 90 へ送信する。その後、遊技制御用マイコン 81 は、設定表示 LED 79a に表示された設定情報を非表示とし（ステップ S1910）、設定変更処理を終了して、主制御メイン処理へ移行する。

〔0133〕

〔設定確認処理〕

図 20 は、設定確認処理のフローチャートである。設定確認処理は、設定キースイッチ 79b が ON の状態で、かつ、RAM クリアスイッチ（設定スイッチ）79c が押されていない状態で、遊技機 1 の電源ボタン（不図示）が ON になった場合に実行される。RAM クリアスイッチ（設定スイッチ）79c が押されていない状態で電源ボタンが ON になった場合には、前回の設定情報が保持される。

40

〔0134〕

設定確認処理では、まず、遊技制御用マイコン 81 は、通信待機処理を行う（ステップ S2001）。この処理は、サブ制御基板 90 の起動、すなわち演出制御用マイコン 91 の起動を待つ処理である。

次に、遊技制御用マイコン 81 は、設定確認中コマンドをサブ制御基板 90 へ送信する（ステップ S2002）。これにより、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 が設

50

定確認状態にあることを認識することが可能となる。

【0135】

次に、遊技制御用マイコン81は、設定情報を設定表示LED79aに表示し（ステップS2003）、その後、ステップS2004へ移行する。

ステップS2004において、遊技制御用マイコン81は、設定キースイッチ79bがOFFであるか否かを判定する。ここで設定キースイッチ79bがOFFであると判定された場合（ステップS2004：YES）、ステップS2005へ移行する。一方、設定キースイッチ79bがOFFでないと判定された場合（ステップS2004：NO）、すなわち設定キースイッチ79bがONである場合には、ステップS2004からの処理を繰り返す。

10

【0136】

ステップS2005において、遊技制御用マイコン81は、設定コマンドをサブ制御基板90へ送信する。その後、遊技制御用マイコン81は、設定表示LED79aに表示された設定情報を非表示とし（ステップS2006）、設定変更処理を終了して、主制御メイン処理へ移行する。

【0137】

〔通常起動処理〕

図21（A）は、通常起動処理のフローチャートである。通常起動処理は、設定キースイッチ79bがOFFの状態、かつ、RAMクリアスイッチ（設定スイッチ）79cが押されていない状態で、遊技機1の電源ボタン（不図示）がONになった場合に実行される。RAMクリアスイッチ（設定スイッチ）79cが押されていない状態で電源ボタンがONになった場合には、前回の設定情報が保持される。

20

【0138】

通常起動処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、通信待機処理を行う（ステップS2101）。この処理は、サブ制御基板90の起動、すなわち演出制御用マイコン91の起動を待つ処理である。

次に、遊技制御用マイコン81は、設定コマンドをサブ制御基板90へ送信する（ステップS2102）。その後、遊技制御用マイコン81は、通常起動処理を終了し、主制御メイン処理へ移行する。

【0139】

〔RAMクリア起動処理〕

図21（A）は、通常起動処理のフローチャートである。通常起動処理は、設定キースイッチ79bがOFFの状態、かつ、RAMクリアスイッチ（設定スイッチ）79cが押された状態で、遊技機1の電源ボタン（不図示）がONになった場合に実行される。

30

【0140】

RAMクリア起動処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、通信待機処理を行う（ステップS2111）。この処理は、サブ制御基板90の起動、すなわち演出制御用マイコン91の起動を待つ処理である。

次に、遊技制御用マイコン81は、RAMクリアを実行する（ステップS2112）。RAMクリアとは、遊技機1を初期状態に戻す処理である。ただし、設定情報はクリアされない。

40

【0141】

次に、遊技制御用マイコン81は、RAMクリアコマンドをサブ制御基板90へ送信する（ステップS2113）。これにより、演出制御用マイコン91は、主制御基板80がRAMクリア状態にあることを認識することが可能となる。

次に、遊技制御用マイコン81は、設定コマンドをサブ制御基板90へ送信する（ステップS2114）。その後、遊技制御用マイコン81は、RAMクリア起動処理を終了し、主制御メイン処理へ移行する。

【0142】

9．演出制御用マイコン91の動作

50

次に、サブ制御基板 90（図 4）に設けられた演出制御用マイコン 91 の動作について説明する。演出制御用マイコン 91 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブ RAM 94 に設けられている。

【0143】

〔サブ制御メイン処理〕

図 22 は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン 91 は、遊技機 1 の電源がオンされると、サブ ROM 93 からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン 91 は、まず、初期化処理をおこなう（ステップ S4000）。初期化処理では、例えば、サブ CPU 92 の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0144】

初期化処理の後、演出制御用マイコン 91 は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップ S4001）、乱数更新処理（ステップ S4002）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン 91 は、乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、1 ずつ加算する以外に、2 以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【0145】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン 91 は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップ S4003）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップ S4004）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブ CPU 92 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

【0146】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

図 23 は、サブ側タイマ割り込み処理（図 18 のステップ S4004）のフローチャートである。演出制御用マイコン 91 は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップ S4101）。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン 91 は、変動演出中処理をおこなう（ステップ S4102）。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン 91 は、スイッチ処理をおこなう（ステップ S4103）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン 91 は、演出ボタン 63 から出力されたスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて、表示画面 7a の表示内容の設定等をおこなう。

【0147】

スイッチ処理の後、演出制御用マイコン 91 は、コマンド送信処理をおこなう（ステップ S4104）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン 91 は、受信コマンド解析処理等でサブ RAM 94 の演出コマンドセット領域 94b（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107、中継基板 108 に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板 100 は、画像表示装置 7 を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板 106 は、受信したコマンドに応じて、スピーカ 67 から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板 107 は、受信したコマンドに応じて盤ランプ 5 や枠ランプ 66 の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン 91 は、その他の処理をおこない（ステップ S410

5)、本処理を終える。その他の処理では、乱数更新処理等がおこなわれる。

【0148】

〔受信コマンド解析処理〕

図24は、受信コマンド解析処理（図23のステップS4101）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、主制御基板80から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4201）。受信している場合（ステップS4201：YES）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップS4202）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。具体的には、演出制御用マイコン91は、先読み演出乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルを参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。一方、受信していない場合（ステップS4201：NO）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域84eに新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

10

【0149】

次に、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4203）。受信している場合（ステップS4203：YES）、保留表示処理をおこなう（ステップS4204）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブRAM94のカウンタセット領域94cに設けられた、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板80側だけでなく、サブ制御基板90側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン91は、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面7aに表示されている保留画像9A、9Bの更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップS4203：NO）、上述の保留表示処理をスキップする。

20

【0150】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4205）。受信している場合（ステップS4205：YES）、変動演出開始処理をおこなう（ステップS4206）。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。一方、受信していない場合（ステップS4205：NO）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

30

【0151】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4207）。受信している場合（ステップS4207：YES）、変動演出終了処理をおこなう（ステップS4208）。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン91は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図1または特図2に対応する演出図柄が停止表示される。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップS4207：NO）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

40

【0152】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から当たり関連コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4209）。当たり関連コマンドには、大当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、小当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドなどが含まれる。こ

50

ここで、受信している場合（ステップ S 4 2 0 9：Y E S）、各コマンドに対応する当たり関連演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 2 1 0）。例えば、大当たりのオープニングコマンドを受信している場合、大当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（ステップ S 4 1 0 4）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、所定のオープニング演出画像を読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。他のコマンドでも同様である。一方、受信していない場合（ステップ S 4 2 0 9：N O）、上述の当たり関連演出パターン決定処理をスキップする。

10

【 0 1 5 3 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から客待ちコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 2 1 1）。ここで、客待ちコマンドを受信している場合（ステップ S 4 2 1 1：Y E S）、客待ち待機処理を実行する（ステップ S 4 2 1 2）。客待ち待機処理は、例えば、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にてデモ演出を実行する処理である。具体的には、客待ちコマンドを受信している場合、デモ演出を実行するためのデモ演出開始コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたデモ演出開始コマンドがコマンド送信処理（ステップ S 4 1 0 4）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、所定のデモ演出画像を読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。一方、客待ちコマンドを受信していない場合（ステップ S 4 2 1 1：N O）、上述の客待ち待機処理をスキップする。

20

【 0 1 5 4 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から設定関連コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 2 1 3）。ここで、設定関連コマンドを受信している場合（ステップ S 4 2 1 3：Y E S）、設定関連処理を実行する（ステップ S 4 2 1 4）。設定関連コマンドには、設定コマンド、設定変更中コマンド、設定確認中コマンド、R A M クリアコマンドが含まれる。一方、設定関連コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 2 1 3：N O）、上述の設定関連処理をスキップする。

次に、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理を実行し（ステップ S 4 2 1 5）、受信コマンド解析処理を終了する。

30

【 0 1 5 5 】

〔変動演出開始処理〕

図 2 5 は、変動演出開始処理（図 2 4 のステップ S 4 2 0 6）のフローチャートである。

演出制御用マイコン 9 1 は、まず、変動開始コマンドを解析する（ステップ S 4 3 0 1）。ここでは、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブ R A M 9 4 にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図 1 または特図 2 の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された情報は、演出制御用マイコン 9 1 により適宜参照され得る。

40

【 0 1 5 6 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 3 0 2）。基幹演出パターン決定処理は、基幹演出パターン決定テーブルを用いて変動演出の基本的な構成を決定する処理である。変動演出の基本的な構成は、例えば、画像表示装置 7 における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ 6 7 を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御などを含む。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。

【 0 1 5 7 】

50

続いて、演出制御用マイコン91は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4303）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出としてのチャンスアップ演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン91は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出パターンを決定する。

【0158】

続いて、演出制御用マイコン91は、設定示唆演出決定処理をおこなう（ステップS4304）。設定示唆演出決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出としての設定示唆演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン91は、示唆演出乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている設定示唆演出決定テーブルと、サブRAM94の情報記憶領域94dに記憶されている設定情報とを参照して、設定示唆演出を決定する。設定示唆演出は、設定情報に関連する演出の一例である。例えば、偶数設定および奇数設定のいずれであるかを示唆したり、比較的高設定であることと比較的低設定であることを示唆したり、過去の設定と比較して上がったか下がったかを示唆したりするという具合である。

【0159】

演出制御用マイコン91は、上記ステップS4301～S4304にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットする（ステップS4404）。サブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、変動演出画像を読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

【0160】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出タイマをセットして（ステップS4305）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターンに応じた変動時間がセットされる。

【0161】

〔設定関連処理〕

図26は、設定関連処理（図24のステップS4214）のフローチャートである。

演出制御用マイコン91は、まず、設定変更中コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS5001）。ここで設定変更中コマンドを受信したと判定された場合（ステップS5001：YES）、設定変更中表示を行い（ステップS5002）、ステップS5003へ移行する。設定変更中表示は、図28（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に「設定変更中です」というメッセージ画像MSGを表示するものである。一方、設定変更中コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS5001：NO）、ステップS5002の処理を実行せず、ステップS5003へ移行する。

【0162】

ステップS5003において、演出制御用マイコン91は、設定確認中コマンドを受信したか否かを判定する。ここで設定確認中コマンドを受信したと判定された場合（ステップS5003：YES）、設定確認中表示を行い（ステップS5004）、ステップS5005へ移行する。設定確認中表示は、図28（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に「設定確認中です」というメッセージ画像MSGを表示するものである。一方、設定確認中コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS5003：NO）、ステップS5004の処理を実行せず、ステップS5005へ移行する。

【0163】

ステップS5005において、演出制御用マイコン91は、RAMクリアコマンドを受信したか否かを判定する。ここでRAMクリアコマンドを受信したと判定された場合（ステップS5005：YES）、RAMクリア表示を行い（ステップS5006）、図27のステップS5101へ移行する。RAMクリア表示は、図28（C）に示すように、画

像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央部に「RAM クリア起動中です」というメッセージ画像 MSG を表示するものである。一方、RAM クリアコマンドを受信していないと判定された場合（ステップ S 5 0 0 5 : NO）、ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行せず、図 2 7 のステップ S 5 1 0 1 へ移行する。

【0164】

ステップ S 5 1 0 1 において、演出制御用マイコン 9 1 は、設定コマンドを受信したか否かを判定する。ここで設定コマンドを受信したと判定された場合（ステップ S 5 1 0 1 : YES）、ステップ S 5 1 0 2 へ移行する。一方、設定コマンドを受信していない場合（ステップ S 5 1 0 1 : NO）、以降の処理を実行せず、設定関連処理を終了する。

【0165】

ステップ S 5 1 0 2 において、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技コマンドを受信したか否かを判定する。遊技コマンドは遊技に関連するコマンドである。本実施形態では、客待ちコマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドを「遊技コマンド」とした。もちろん、これらの一部を「遊技コマンド」としてもよい。あるいは、これらに代えまたは加え、事前判定コマンド、保留球数コマンド、ラウンド指定コマンドを「遊技コマンド」としてもよい。遊技コマンドを受信したか否かの判定は、例えば、図 2 4 の受信コマンド解析処理のステップ S 4 2 0 6、ステップ S 4 2 0 8、ステップ S 4 2 1 0、ステップ S 4 2 1 2 にてフラグを立てることで行う。ここで遊技コマンドを受信したと判定された場合（ステップ S 5 1 0 2 : YES）、ステップ S 5 1 0 3 の処理を実行せず、設定関連処理を終了する。一方、遊技コマンドを受信していないと判定された場合（ステップ S 5 1 0 2 : NO）、設定情報を記憶し（ステップ S 5 1 0 3）、設定関連処理を終了する。設定情報は、サブ RAM 9 4 の情報記憶領域 9 4 d に記憶される。

【0166】

< 第 2 実施形態 >

第 2 実施形態では、第 1 実施形態とは、設定関連処理が異なる。そこで、第 2 実施形態の設定関連処理について説明する。

【0167】

〔設定関連処理〕

図 2 6 は、設定関連処理（図 2 4 のステップ S 4 2 1 4）のフローチャートである。

演出制御用マイコン 9 1 は、まず、設定変更中コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 0 0 1）。ここで設定変更中コマンドを受信したと判定された場合（ステップ S 5 0 0 1 : YES）、設定変更中表示を行い（ステップ S 5 0 0 2）、ステップ S 5 0 0 3 へ移行する。設定変更中表示は、図 2 8（A）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央部に「設定変更中です」というメッセージ画像 MSG を表示するものである。特に、第 2 実施形態では、設定変更中表示を行うことに加え、起動タイマを停止させる。起動タイマについては後述する。一方、設定変更中コマンドを受信していないと判定された場合（ステップ S 5 0 0 1 : NO）、ステップ S 5 0 0 2 の処理を実行せず、ステップ S 5 0 0 3 へ移行する。

【0168】

ステップ S 5 0 0 3 において、演出制御用マイコン 9 1 は、設定確認中コマンドを受信したか否かを判定する。ここで設定確認中コマンドを受信したと判定された場合（ステップ S 5 0 0 3 : YES）、設定確認中表示を行い（ステップ S 5 0 0 4）、ステップ S 5 0 0 5 へ移行する。設定確認中表示は、図 2 8（B）に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央部に「設定確認中です」というメッセージ画像 MSG を表示するものである。特に、第 2 実施形態では、設定変更中表示を行うことに加え、起動タイマを停止させる。起動タイマについては後述する。一方、設定確認中コマンドを受信していないと判定された場合（ステップ S 5 0 0 3 : NO）、ステップ S 5 0 0 4 の処理を実行せず、ステップ S 5 0 0 5 へ移行する。

【0169】

ステップS5005において、演出制御用マイコン91は、RAMクリアコマンドを受信したか否かを判定する。ここでRAMクリアコマンドを受信したと判定された場合（ステップS5005：YES）、RAMクリア表示を行い（ステップS5006）、図29（A）のステップS5201へ移行する。RAMクリア表示は、図28（C）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に「RAMクリア起動中です」というメッセージ画像MSGを表示するものである。一方、RAMクリアコマンドを受信していないと判定された場合（ステップS5005：NO）、ステップS5006の処理を実行せず、図29（A）のステップS5201へ移行する。

【0170】

図29（A）のステップS5201において、演出制御用マイコン91は、設定コマンドを受信したか否かを判定する。ここで設定コマンドを受信したと判定された場合（ステップS5201：YES）、ステップS5202へ移行する。一方、設定コマンドを受信していない場合（ステップS5201：NO）、以降の処理を実行せず、設定関連処理を終了する。

【0171】

ステップS5202において、演出制御用マイコン91は、起動から所定秒数が経過しているか否かを判定する。起動タイマは、RAM94のカウンタセット領域94cに格納される。起動タイマは、初期化処理（図22のステップS4000）で初期化されて「0」となり、その後、フリーランカウンタの値を示す。演出制御用マイコン91は、起動タイマの値に基づいて起動から所定秒数（例えば30秒）が経過しているか否かを判定する。ここで起動から所定秒数が経過していると判定された場合（ステップS5202：YES）、ステップS5203の処理を実行せず、設定関連処理を終了する。一方、起動から所定秒数が経過していないと判定された場合（ステップS5202：NO）、設定情報を記憶し（ステップS5203）、設定関連処理を終了する。設定情報は、サブRAM94の情報記憶領域94dに記憶される。

【0172】

<第3実施形態>

第3実施形態では、第1実施形態および第2実施形態とは、設定関連処理が異なる。そこで、第3実施形態の設定関連処理について説明する。

【0173】

〔設定関連処理〕

図26は、設定関連処理（図24のステップS4214）のフローチャートである。

演出制御用マイコン91は、まず、設定変更中コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS5001）。ここで設定変更中コマンドを受信したと判定された場合（ステップS5001：YES）、設定変更中表示を行い（ステップS5002）、ステップS5003へ移行する。設定変更中表示は、図28（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に「設定変更中です」というメッセージ画像MSGを表示するものである。一方、設定変更中コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS5001：NO）、ステップS5002の処理を実行せず、ステップS5003へ移行する。

【0174】

ステップS5003において、演出制御用マイコン91は、設定確認中コマンドを受信したか否かを判定する。ここで設定確認中コマンドを受信したと判定された場合（ステップS5003：YES）、設定確認中表示を行い（ステップS5004）、ステップS5005へ移行する。設定確認中表示は、図28（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に「設定確認中です」というメッセージ画像MSGを表示するものである。一方、設定確認中コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS5003：NO）、ステップS5004の処理を実行せず、ステップS5005へ移行する。

【0175】

ステップS5005において、演出制御用マイコン91は、RAMクリアコマンドを受信したか否かを判定する。ここでRAMクリアコマンドを受信したと判定された場合（ス

10

20

30

40

50

テップ S 5 0 0 5 : Y E S) 、 R A M クリア表示を行い (ステップ S 5 0 0 6) 、図 2 9 (B) のステップ S 5 3 0 1 へ移行する。 R A M クリア表示は、図 2 8 (C) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央部に「 R A M クリア起動中です」というメッセージ画像 M S G を表示するものである。一方、 R A M クリアコマンドを受信していないと判定された場合 (ステップ S 5 0 0 5 : N O) 、ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行せず、図 2 9 (B) のステップ S 5 3 0 1 へ移行する。

【 0 1 7 6 】

図 2 9 (B) のステップ S 5 3 0 1 において、演出制御用マイコン 9 1 は、設定コマンドを受信したか否かを判定する。ここで設定コマンドを受信したと判定された場合 (ステップ S 5 3 0 1 : Y E S) 、ステップ S 5 3 0 2 へ移行する。一方、設定コマンドを受信していない場合 (ステップ S 5 3 0 1 : N O) 、以降の処理を実行せず、設定関連処理を終了する。

10

【 0 1 7 7 】

ステップ S 5 3 0 2 において、演出制御用マイコン 9 1 は、設定情報を保持しているか否かを判定する。演出制御用マイコン 9 1 が設定コマンドを受信している場合、すでに設定情報はサブ R A M 9 4 の情報記憶領域 9 4 d に記憶されている。ここで設定情報を保持していると判定された場合 (ステップ S 5 3 0 2 : Y E S) 、ステップ S 5 2 0 3 の処理を実行せず、設定関連処理を終了する。一方、設定情報を保持していないと判定された場合 (ステップ S 5 3 0 2 : N O) 、設定情報を記憶し (ステップ S 5 3 0 3) 、設定関連処理を終了する。設定情報は、サブ R A M 9 4 の情報記憶領域 9 4 d に記憶される。

20

【 0 1 7 8 】

< 第 4 実施形態 >

第 4 実施形態では、第 1 ~ 3 実施形態とは、遊技制御用マイコン 8 1 が実行する特別図柄待機処理、特別図柄変動中処理、特別図柄確定処理、特別電動役物処理が異なっている。また、演出制御用マイコン 9 1 が実行する設定関連処理が異なっている。そこで、これらの処理について順に説明する。

【 0 1 7 9 】

〔特別図柄待機処理〕

図 3 0 は、特別図柄待機処理 (図 1 2 のステップ S 1 3 0 2) のフローチャートである。特に第 4 実施形態では、ステップ S 1 4 0 6、ステップ S 1 4 1 2、ステップ S 1 4 1 4 の処理が、第 1 ~ 3 実施形態とは異なっている。

30

【 0 1 8 0 】

第 4 実施形態では、ステップ S 1 4 0 6、ステップ S 1 4 1 2 において、遊技制御用マイコン 8 1 が、変動開始コマンドをセットするとともに、設定コマンドをセットする。つまり、変動開始コマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、装飾図柄の変動が開始されるたびに設定コマンドが送信される。

【 0 1 8 1 】

第 4 実施形態では、ステップ S 1 4 1 4 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、客待ちコマンドをセットするとともに、設定コマンドをセットする。つまり、客待ちコマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、装飾図柄が変動していないときにも設定コマンドが送信される。

40

【 0 1 8 2 】

〔特別図柄変動中処理〕

図 3 1 は、特別図柄変動中処理 (図 1 2 のステップ S 1 3 0 4) のフローチャートである。特別図柄変動中処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、変動時間が経過したか否かを判定する (ステップ S 2 2 0 1) 。ここで特別図柄の変動時間が経過したと判定された場合 (ステップ S 2 2 0 1 : Y E S) 、変動停止コマンドをセットするとともに設定コマンドをセットし (ステップ S 2 2 0 2) 、特別図柄変動中処理を終了する。一方、特別図柄の変動時間が経過していないと判定された場合 (ステップ S 2 2 0 1 : N O) 、ステップ S 2 2 0 2 の処理を実行せず、特別図柄変動中処理を終了する。つまり、変動停止

50

コマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、変動の停止時（図柄の確定時）にも設定コマンドが送信されることになる。

【0183】

〔特別図柄確定処理〕

図32は、特別図柄確定処理（図12のステップS1306）のフローチャートである。特に第4実施形態では、ステップS1505の処理が、第1～3実施形態とは異なっている。第4実施形態では、ステップS1505において、遊技制御用マイコン81が、オープニングコマンドをセットするとともに、設定コマンドをセットする。つまり、オープニングコマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、大当たり遊技の最初にも、設定コマンドが送信されることになる。

10

【0184】

〔特別電動役物処理〕

図33は、特別電動役物処理（図12のステップS1308）のフローチャートである。特に第4実施形態では、ステップS1707の処理が、第1～3実施形態とは異なっている。第4実施形態では、ステップS1707において、遊技制御用マイコン81が、エンディングコマンドをセットするとともに、設定コマンドをセットする。つまり、エンディングコマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、大当たり遊技の最後にも、設定コマンドが送信されることになる。

【0185】

〔設定関連処理〕

図34は、設定関連処理（図24のステップS4214）のフローチャートである。

演出制御用マイコン91は、まず、設定変更中コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS5001）。ここで設定変更中コマンドを受信したと判定された場合（ステップS5001：YES）、設定変更中表示を行い（ステップS5002）、ステップS5003へ移行する。設定変更中表示は、図28（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に「設定変更中です」というメッセージ画像MSGを表示するものである。一方、設定変更中コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS5001：NO）、ステップS5002の処理を実行せず、ステップS5003へ移行する。

20

【0186】

ステップS5003において、演出制御用マイコン91は、設定確認中コマンドを受信したか否かを判定する。ここで設定確認中コマンドを受信したと判定された場合（ステップS5003：YES）、設定確認中表示を行い（ステップS5004）、ステップS5005へ移行する。設定確認中表示は、図28（B）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に「設定確認中です」というメッセージ画像MSGを表示するものである。一方、設定確認中コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS5003：NO）、ステップS5004の処理を実行せず、ステップS5005へ移行する。

30

【0187】

ステップS5005において、演出制御用マイコン91は、RAMクリアコマンドを受信したか否かを判定する。ここでRAMクリアコマンドを受信したと判定された場合（ステップS5005：YES）、RAMクリア表示を行い（ステップS5006）、ステップS5401へ移行する。RAMクリア表示は、図28（C）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aの中央部に「RAMクリア起動中です」というメッセージ画像MSGを表示するものである。一方、RAMクリアコマンドを受信していないと判定された場合（ステップS5005：NO）、ステップS5006の処理を実行せず、ステップS5401へ移行する。

40

【0188】

ステップS5401において、演出制御用マイコン91は、設定コマンドを受信したか否かを判定する。ここで設定コマンドを受信したと判定された場合（ステップS5401：YES）、設定情報を記憶し（ステップS5402）、設定関連処理を終了する。一方、設定コマンドを受信していない場合（ステップS5401：NO）、ステップS540

50

2 の処理を実行せず、設定関連処理を終了する。設定情報は、サブ R A M 9 4 の情報記憶領域 9 4 d に記憶される。

【0189】

このように第 4 実施形態では、演出制御用マイコン 9 1 は、設定コマンドを受信した場合（ステップ S 5 4 0 1 : Y E S）、無条件に設定情報を記憶する（ステップ S 5 4 0 2）。

【0190】

<第 5 実施形態>

第 5 実施形態では、設定コマンドの送信契機によって設定コマンドが異なる設定情報を示す。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、コマンド対応テーブルを参照することによって、設定情報および送信契機に基づいて設定コマンドを決定する。

【0191】

図 3 5 は、コマンド対応テーブルの一例を示す説明図である。コマンド対応テーブルは、メイン R O M 8 3 のテーブル記憶領域 8 3 a、および、サブ R O M 9 3 のテーブル記憶領域 9 3 a に記憶されているものとする。

【0192】

最上段の最も左の欄は「設定コマンド」となっており、送信される設定コマンドが羅列されている。最上段の残りの欄は、「設定」、「客待ち」、「変動開始」、「変動停止」、「O P」、「E D」となっており、設定コマンドの送信契機が示されている。「設定」とは、設定変更などで設定コマンドだけが送信される場合であり（図 1 9 のステップ S 1 9 0 9、図 2 0 のステップ S 2 0 0 5、図 2 1（A）のステップ S 2 1 0 2、図 2 1（B）のステップ S 2 1 1 4）、「客待ち」とは客待ちコマンドとともに設定コマンドが送信される場合であり（図 3 0 のステップ S 1 4 1 4）、「変動開始」とは変動開始コマンドとともに設定コマンドが送信される場合であり（図 3 0 のステップ S 1 4 0 6、ステップ S 1 4 1 2）、「変動停止」とは変動停止コマンドとともに設定コマンドが送信される場合であり（図 3 1 のステップ S 2 2 0 2）、「O P」とはオープニングコマンドとともに設定コマンドが送信される場合であり（図 3 2 のステップ S 1 5 0 5）、「E D」とはエンディングコマンドとともに設定コマンドが送信される場合である（図 3 3 のステップ S 1 7 0 7）。

【0193】

例えば、遊技制御用マイコン 8 1 が「設定 3」を示す設定コマンドを送信する場合、設定コマンドだけで送信される場合、設定コマンドは「8 1 h 0 3 h」となり、客待ちコマンドとともに設定コマンドが送信される場合、設定コマンドは「8 1 h 0 4 h」となり、変動開始コマンドとともに設定コマンドが送信される場合、設定コマンドは「8 1 h 0 5 h」となり、変動停止コマンドとともに設定コマンドが送信される場合、設定コマンドは「8 1 h 0 6 h」となり、オープニングコマンドとともに設定コマンドが送信される場合、設定コマンドは「8 1 h 0 1 h」となり、エンディングコマンドとともに設定コマンドが送信される場合、設定コマンドは「8 1 h 0 2 h」となる。

【0194】

一方で、演出制御用マイコン 9 1 は、受信コマンド解析処理（図 2 3 のステップ S 4 1 0 1）の最初に、例えば図 2 4 のステップ S 4 2 0 1 よりも前に、コマンド解析処理を行うようにする。具体的には、設定コマンドが送られてきた場合、一緒に送られてきたコマンドを基に、図 3 5 と同様のコマンド対応テーブルを参照し、設定情報を取得する。そして、取得した設定情報をサブ R A M 9 4 の情報記憶領域 9 4 d に記憶する（図 3 4 のステップ S 5 4 0 2）。例えば、設定コマンド「8 1 h 0 4 h」が送られてきた場合、一緒に送られてきたコマンドが「客待ちコマンド」であれば、設定情報は「設定 3」となり、この設定情報が記憶される。

【0195】

<第 6 実施形態>

第 6 実施形態では、第 4、5 実施形態とは、遊技制御用マイコン 8 1 が実行する特別図

10

20

30

40

50

柄待機処理、特別図柄変動中処理、特別図柄確定処理、特別電動役物処理が異なっている。そこで、これらの処理について順に説明する。

【0196】

〔特別図柄待機処理〕

図30は、特別図柄待機処理（図12のステップS1302）のフローチャートである。第6実施形態では、ステップS1406、ステップS1412において、遊技制御用マイコン81が、変動開始コマンドと設定コマンドとを1つのコマンドとしてセットする。つまり、変動開始コマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、装飾図柄の変動が開始されるたびに設定コマンドが送信される。また、第6実施形態では、ステップS1414において、遊技制御用マイコン81が、客待ちコマンドと設定コマンドとを1つのコマンドとしてセットする。つまり、客待ちコマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、装飾図柄が変動していないときにも設定コマンドが送信される。

10

【0197】

〔特別図柄変動中処理〕

図31は、特別図柄変動中処理（図12のステップS1304）のフローチャートである。第6実施形態では、ステップS2202において、遊技制御用マイコン81が、変動停止コマンドと設定コマンドとを1つのコマンドとしてセットする。つまり、変動停止コマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、変動の停止時（図柄の確定時）にも設定コマンドが送信されることになる。

20

【0198】

〔特別図柄確定処理〕

図32は、特別図柄確定処理（図12のステップS1306）のフローチャートである。第6実施形態では、ステップS1505において、遊技制御用マイコン81が、オープニングコマンドと設定コマンドとを1つのコマンドとしてセットする。つまり、オープニングコマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、大当たり遊技の最初にも、設定コマンドが送信されることになる。

【0199】

〔特別電動役物処理〕

図33は、特別電動役物処理（図12のステップS1308）のフローチャートである。第6実施形態では、ステップS1707において、遊技制御用マイコン81が、エンディングコマンドと設定コマンドとを1つのコマンドとしてセットする。つまり、エンディングコマンドの送信に伴って設定コマンドが送信される。これにより、大当たり遊技の最後にも、設定コマンドが送信されることになる。

30

【0200】

遊技制御用マイコン81は、2つのコマンドを1つのコマンドとして送信する場合、コマンド統合テーブルを参照する。図35は、コマンド統合テーブルの一例を示す説明図である。コマンド統合テーブルは、メインROM83のテーブル記憶領域83a、および、サブROM93のテーブル記憶領域93aに記憶されている。例えば、客待ちコマンドと設定コマンドとを1つのコマンドとして送信する場合、設定1であれば「ACh11h」というコマンドとなり、設定2であれば「ACh12h」というコマンドとなり、設定3であれば「ACh13h」というコマンドとなり、設定4であれば「ACh14h」というコマンドとなり、設定5であれば「ACh15h」というコマンドとなり、設定6であれば「ACh16h」というコマンドとなる。また例えば、変動開始コマンドと設定コマンドとを1つのコマンドとして送信する場合、設定1であれば「ADh31h」というコマンドとなり、設定2であれば「ADh32h」というコマンドとなり、設定3であれば「ADh33h」というコマンドとなり、設定4であれば「ADh34h」というコマンドとなり、設定5であれば「ADh35h」というコマンドとなり、設定6であれば「ADh36h」というコマンドとなる。例えば、変動停止コマンドと設定コマンドとを1つのコマンドとして送信する場合、設定1であれば「AFh21h」というコマンドとなり

40

50

、設定2であれば「A F h 2 2 h」というコマンドとなり、設定3であれば「A F h 2 3 h」というコマンドとなり、設定4であれば「A F h 2 4 h」というコマンドとなり、設定5であれば「A F h 2 5 h」というコマンドとなり、設定6であれば「A F h 2 6 h」というコマンドとなる。他のコマンドも同様に定義できる。

【0201】

一方で、演出制御用マイコン91は、受信コマンド解析処理（図23のステップS4101）の最初に、例えば図24のステップS4201よりも前に、コマンド解析処理を行うようにする。具体的には、図35と同様のコマンド統合テーブルを参照し、例えば「A C h 1 1 h」を受信した場合、客待ちコマンドと、設定1を示す設定コマンドとに分解する。また例えば「A D h 3 3 h」を受信した場合、変動開始コマンドと、設定3を示す設定コマンドとに分解する。例えば「A F h 2 6 h」を受信した場合、変動停止コマンドと、設定6を示す設定コマンドとに分解する。

10

【0202】

<第7実施形態>

第7実施形態では、遊技制御用マイコン81が一定時間間隔で接続確認コマンドを送信し、演出制御用マイコン91が接続確認コマンドを受信する。そして、演出制御用マイコン91は、一定時間間隔で接続確認コマンドを受信しない場合、異常出力を行う。

【0203】

具体的には、遊技制御用マイコン81は、メイン側タイマ割り込み処理（図11）のその他の処理（ステップS108）の中で、接続確認コマンド送信処理を実行する。一方、演出制御用マイコン91は、サブ側タイマ割り込み処理（図23）のその他の処理（ステップS4105）の中で、接続確認コマンド受信処理を実行する。これらの処理について以下説明する。

20

【0204】

[接続確認コマンド送信処理]

図37（A）は、接続確認コマンド送信処理のフローチャートである。

接続確認コマンド送信処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、一定時間が経過したか否かを判定する（ステップS3701）。ここで一定時間が経過したと判定された場合（ステップS3701：YES）、接続確認コマンドをセットして（ステップS3702）、接続確認コマンド送信処理を終了する。一方、一定時間が経過していないと判定された場合（ステップS3701：NO）、ステップS3702の処理を実行せず、接続確認コマンド送信処理を終了する。

30

【0205】

[接続確認コマンド受信処理]

図37（B）は、接続確認コマンド受信処理のフローチャートである。

接続確認コマンド受信処理では、演出制御用マイコン91は、まず、接続確認コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS3711）。ここで接続確認コマンドを受信していると判定された場合（ステップS3711：YES）、接続タイマをリセットして「0」とし（ステップS3714）、接続コマンド受信処理を終了する。接続タイマは、フリーランカウンタの値を示すタイマであり、RAM94のカウンタセット領域94cに格納される。一方、接続確認コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS3711：NO）、ステップS3712へ移行する。

40

【0206】

ステップS3712において、演出制御用マイコン91は、接続タイマが一定時間を超えたか否かを判定する。ここで一定時間を超えたと判定された場合（ステップS3712：YES）、異常出力処理を実行し（ステップS3713）、接続確認コマンド受信処理を終了する。一方、一定時間を超えていないと判定された場合（ステップS3712：NO）、ステップS3713の処理を実行せず、接続確認コマンド受信処理を終了する。

【0207】

異常出力処理は、スピーカ67や画像表示装置7の表示画面7aを用いて外部に異常を

50

報知する処理とすることが考えられる。また、異常があったことをサブ R A M 9 4 の情報記憶領域 9 4 d に記憶する処理としてもよい。この場合、情報記憶領域 9 4 d が不揮発性の領域であることが好ましい。

【0208】

一定時間は、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 の間のハーネスの抜き差しに要する時間よりも短い時間とする。例えば 3 0 秒や 1 分とすることが考えられる。もちろん、送信側の一定時間間隔を 3 0 秒とした場合、送信遅延などの状況を考えて、受信側の一定時間間隔を 3 5 秒とすることが考えられる。

【0209】

10. 本実施形態の効果例、変形例、態様例

〔効果例〕

以下に、第 1 ～ 3 実施形態の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記第 1 ～ 3 実施形態の遊技機 1 では、演出制御用マイコン 9 1 が、主制御基板 8 0 から送信された設定コマンドを受信すると、設定コマンドに含まれる設定情報を記憶し、記憶した設定情報に基づいて設定を示唆する示唆演出を実行する。ここで特に、演出制御用マイコン 9 1 は、所定条件が成立している場合には（図 2 7、2 9）、主制御基板 8 0 から設定コマンドが送信された場合であっても、記憶した設定情報を更新しない。この構成によれば、主制御基板 8 0 とは別の主制御基板から、あるいは、専用治具を用いて、不正な設定コマンドが送信された場合であっても、不正な設定コマンドに含まれる設定情報に基づく示唆演出が行われない。したがって、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0210】

〔効果 2〕

上記第 1 実施形態の遊技機 1 では、遊技の進行に関するコマンドとしての客待ちコマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドが送信された後は、主制御基板 8 0 から設定コマンドが送信された場合であっても、記憶した設定情報を更新しない（図 2 7 のステップ S 5 1 0 2）。この構成によれば、主制御基板 8 0 とは別の主制御基板から、あるいは、専用治具を用いて、不正な設定コマンドが送信された場合であっても、一度、遊技の進行に関するコマンドが送信された後は、不正な設定コマンドに含まれる設定情報に基づく示唆演出が行われない。したがって、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0211】

〔効果 3〕

上記第 2 実施形態の遊技機 1 では、遊技機 1 への電源供給が開始され、演出制御用マイコン 9 1 での計時処理が可能になった時点から所定時間（例えば 3 0 秒）が経過すると、主制御基板 8 0 から設定コマンドが送信された場合であっても、記憶した設定情報を更新しない（図 2 9（A）のステップ S 5 2 0 2）。この構成によれば、主制御基板 8 0 とは別の主制御基板から、あるいは、専用治具を用いて、不正な設定コマンドが送信された場合であっても、起動後に所定時間が経過した後は、不正な設定コマンドに含まれる設定情報に基づく示唆演出が行われない。したがって、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0212】

なお、所定時間の経過は起動タイマを用いて行われるが、設定変更中コマンドを受信した場合（図 2 6 のステップ S 5 0 0 1：YES）、設定確認中コマンドを受信した場合（ステップ S 5 0 0 3：YES）は、起動タイマを停止する。この構成によれば、計時処理が可能になった時点から所定時間経過後は主制御基板 8 0 から設定コマンドが送信された場合であっても記憶した設定情報を更新しないという構成が実効性の高いものとなる。

【0213】

〔効果 4〕

上記第3実施形態の遊技機1では、設定情報が既にサブRAM94の情報記憶領域94dに保持されている場合、主制御基板80から設定コマンドが送信された場合であっても、記憶した設定情報を更新しない(図29(B)のステップS5302)。この構成によれば、主制御基板80とは別の主制御基板から、あるいは、専用治具を用いて、不正な設定コマンドが送信された場合であっても、設定情報を保持している場合には、不正な設定コマンドに含まれる設定情報に基づく示唆演出が行われない。したがって、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0214】

〔変形例〕

本第1～3実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記第1～第3実施形態、および、第7実施形態のうちの少なくとも2つの実施形態の構成を組み合わせてもよい。

【0215】

〔変形例2〕

上記実施形態では、設定情報が設定1～6までとなっていたが、設定情報は、高設定と低設定とで少なくとも2つ有していればよい。

〔変形例3〕

上記第1～3実施形態では所定条件が成立した後は設定情報を更新しないようにしていたが、所定条件が成立した後で設定コマンドが送信された場合は、第7実施形態のように、異常出力処理(図37のステップS3713)を行うようにしてもよい。

【0216】

〔態様例〕

本第1～3実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様A1〕

主制御手段と、当該主制御手段から送信されるコマンドを受信するサブ制御手段とを備える遊技機であって、

前記主制御手段は、遊技に関連する遊技関連情報を含む情報コマンドを前記サブ制御手段へ送信し、

前記サブ制御手段は、前記主制御手段から送信された前記情報コマンドを受信すると、前記情報コマンドに含まれる前記遊技関連情報を記憶し、記憶した前記遊技関連情報に基づいて演出を実行するものであり、

前記サブ制御手段は、所定条件が成立している場合には、前記主制御手段から前記情報コマンドが送信された場合であっても、記憶した前記遊技関連情報を更新しない、

ことを特徴とする遊技機。

【0217】

ここで、遊技制御用マイコン81が「主制御手段」に相当し、演出制御用マイコン91が「サブ制御手段」に相当する。「情報コマンド」としては、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、設定コマンドなどが挙げられる。したがって、これらのコマンドに含まれる情報が「遊技関連情報」である。したがって、例えば、情報コマンドが事前判定コマンドの場合、サブ制御手段は、事前判定コマンドに含まれる遊技関連情報(大当たりか否かの当落結果、大当たりである場合の大当たり種別、および、変動パターン)に基づいて先読み演出を行う。また例えば、情報コマンドが遊技状態指定コマンドの場合、サブ制御手段は、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技関連情報(確変状態、時短状態、通常状態という遊技状態、および、確変の場合の継続回数、時短の場合の継続回数)に基づいて特定の背景画像を表示する演出を行う。

【0218】

〔態様A2〕

10

20

30

40

50

態様 A 1 に記載の遊技機であって、
前記遊技関連情報は、設定情報であり、
前記主制御手段は、遊技球の特定入球口への入球に伴う抽選を行うとき、前記設定情報を参照して当該設定情報に応じた抽選確率で抽選を行う、
ことを特徴とする遊技機。

【0219】

この場合、遊技関連情報が設定情報であるため、サブ制御手段は、設定コマンドに含まれる遊技状態関連情報としての設定情報（例えば、設定 1～設定 6 の設定値を示す情報）に基づいて遊技機の設定を示唆する示唆演出を行う。上記実施形態の始動口 20、21 が「特定入球口」に相当する。

【0220】

〔態様 A 3〕

態様 A 1 または態様 A 2 に記載の遊技機であって、
前記所定条件とは、前記主制御手段から遊技の進行に関するコマンドである進行コマンドが送信されたことである、
ことを特徴とする遊技機。

【0221】

「遊技の進行に関するコマンドである進行コマンド」には、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、などが含まれる。もちろん、これ以外のコマンドを含むこととしてもよい。客待ちコマンドは、広い意味で遊技の進行に関するコマンドに含めてよい。上記実施形態では、客待ちコマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドを例に挙げた。

【0222】

〔態様 A 4〕

態様 A 1 または態様 A 2 に記載の遊技機であって、
前記所定条件とは、遊技機への電源供給が開始され前記サブ制御手段にて計時処理が可能になった時点から所定時間が経過したことを前記サブ制御手段が判定したことである、
ことを特徴とする遊技機。

【0223】

〔態様 A 5〕

態様 A 1 または態様 A 2 に記載の遊技機であって、
前記所定条件とは、前記主制御手段から前記情報コマンドが送信され、前記遊技関連情報を記憶したことである、
ことを特徴とする遊技機。

【0224】

サブ制御手段は、所定の記憶領域（上記実施形態ではサブ RAM 94 の情報記憶領域 94d）に設定情報を記憶する。したがって、所定の記憶領域に設定情報が記憶されていることが所定条件となる。

【0225】

〔効果例〕

以下に、第 4～7 実施形態の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記第 4～6 実施形態の遊技機 1 では、設定情報を含む設定コマンドをサブ制御基板 90 へ繰り返し送信し（図 30 のステップ S 1406、ステップ S 1412、ステップ S 1414、図 31 のステップ S 2202、図 31 のステップ S 1505、図 32 のステップ S 1707）、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から送信された設定コマンドに含まれる設定情報を用いて既に記憶している設定情報を更新し（図 34 のステップ S 5401：YES、ステップ S 5402）、更新した設定情報に基づいて演出を実行する（

10

20

30

40

50

図 25 のステップ S 4304)。この構成によれば、主制御基板 80 とは別の主制御基板から、あるいは、専用治具を用いて、不正な設定コマンドが送信された場合であっても、主制御基板 80 とサブ制御基板 90 とのハーネスの抜き差しの前後で設定変更を行った場合であっても、設定情報が上書きされるため、不正な設定情報に基づく示唆演出が行われない。したがって、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0226】

〔効果 2〕

上記第 4 実施形態の遊技機 1 では、遊技コマンドとしての客待ちコマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドとともに、設定コマンドを送信する図 30 のステップ S 1406、ステップ S 1412、ステップ S 1414、図 31 のステップ S 2202、図 31 のステップ S 1505、図 32 のステップ S 1707)。この構成によれば、主制御基板 80 とは別の主制御基板から、あるいは、専用治具を用いて、不正な設定コマンドが送信された場合であっても、主制御基板 80 とサブ制御基板 90 とのハーネスの抜き差しの前後で設定変更を行った場合であっても、設定情報が短時間のうちに上書きされるため、不正な設定情報に基づく示唆演出が行われない。したがって、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0227】

〔効果 3〕

上記第 5 実施形態の遊技機 1 では、設定コマンドだけが送られる場合、客待ちコマンドとともに設定コマンドが送られる場合、変動開始コマンドとともに設定コマンドが送られる場合、変動停止コマンドとともに設定コマンドが送られる場合、オープニングコマンドとともに設定コマンドが送られる場合、エンディングコマンドとともに設定コマンドが送られる場合で設定コマンドに含まれる設定情報（の示す設定値）が変わる（図 35）。この構成によれば、主制御基板 80 とは別の主制御基板から、あるいは、専用治具を用いて、不正な設定コマンドが送信された場合であっても、主制御基板 80 とサブ制御基板 90 とのハーネスの抜き差しの前後で設定変更を行った場合であっても、設定情報が短時間のうちに上書きされるため、不正な設定情報に基づく示唆演出が行われない。さらに、送信途中のコマンドが抜き取られた場合であっても設定情報を推測することが困難となる。したがって、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0228】

〔効果 4〕

上記第 6 実施形態の遊技機 1 では、遊技コマンドとしての客待ちコマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドのいずれかと設定コマンドとを送信する場合に、各コマンドと設定コマンドとを統合した統合コマンドを送信する。具体的には、設定コマンドとともに送信されるコマンドが、客待ちコマンドであるか、変動開始コマンドであるか、変動停止コマンドであるか、オープニングコマンドであるか、エンディングコマンドであるか、で個別に統合コマンドを用意する（図 36）。この構成によれば、主制御基板 80 とは別の主制御基板から、あるいは、専用治具を用いて、不正な設定コマンドが送信された場合であっても、主制御基板 80 とサブ制御基板 90 とのハーネスの抜き差しの前後で設定変更を行った場合であっても、設定情報が短時間のうちに上書きされるため、不正な設定情報に基づく示唆演出が行われない。さらに、送信途中のコマンドが抜き取られた場合であっても設定情報を推測することが困難となる。したがって、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0229】

〔効果 5〕

上記第 7 実施形態の遊技機 1 では、設定コマンドとは別に、遊技制御用マイコン 81 が一定間隔で繰り返し接続確認コマンドを送信し（図 37（A））、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から一定間隔で送信される接続確認コマンドを受信しない場合、異常であると判断する（図 37（B））。この構成によれば、主制御基板 80 とサブ制御基板 90 とのハーネスの抜き差しの前後で設定変更を行った場合、不正を早い段階で発見で

きる可能性が高く、公正な遊技が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0230】

〔変形例〕

本第4～7実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記第4～7実施形態のうちの少なくとも2つの実施形態の構成を組み合わせてもよい。

【0231】

〔変形例2〕

上記第4～7実施形態では、設定情報が設定1～6までとなっていたが、設定情報は、高設定と低設定とで少なくとも2つ有していればよい。

【0232】

〔態様例〕

本第4～7実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様B1〕

主制御手段と、当該主制御手段から送信されるコマンドを受信するサブ制御手段とを備える遊技機であって、

前記主制御手段は、遊技に関連する遊技関連情報を含む遊技関連コマンドを前記サブ制御手段へ繰り返し送信し、

前記サブ制御手段は、前記主制御手段から送信された前記遊技関連コマンドに含まれる前記遊技関連情報を用いて既に記憶している前記遊技関連情報を更新し、更新した前記遊技関連情報に基づいて演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0233】

ここで、遊技制御用マイコン81が「主制御手段」に相当し、演出制御用マイコン91が「サブ制御手段」に相当する。「遊技関連コマンド」としては、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、設定コマンドなどが挙げられる。したがって、これらのコマンドに含まれる情報が「遊技関連情報」である。したがって、サブ制御手段は、例えば、遊技関連コマンドが事前判定コマンドの場合、事前判定コマンドに含まれる遊技関連情報（大当たりか否かの当落結果、大当たりである場合の大当たり種別、および、変動パターン）に基づいて先読み演出を行う。また例えば、遊技関連コマンドが遊技状態指定コマンドの場合、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技関連情報（確変状態、時短状態、通常状態という遊技状態、および、確変の場合の継続回数、時短の場合の継続回数）に基づいて特定の背景画像を表示する演出を行う。

【0234】

〔態様B2〕

態様B1に記載の遊技機であって、

前記遊技関連情報は、設定情報であり、

前記主制御手段は、遊技球の特定入球口への入球に伴う抽選を行うとき、前記設定情報を参照して当該設定情報に応じた抽選確率で抽選を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【0235】

この場合、遊技関連情報が設定情報であるため、サブ制御手段は、設定コマンドに含まれる遊技状態関連情報としての設定情報（例えば、設定1～設定6の設定値を示す情報）に基づいて遊技機の設定を示唆する示唆演出を行う。上記実施形態の始動口20、21が「特定入球口」に相当する。

【0236】

〔態様B3〕

態様 B 2 に記載の遊技機であって、

前記主制御手段は、遊技の進行に関連するコマンドとともに前記遊技関連コマンドを前記サブ制御手段へ送信する、
ことを特徴とする遊技機。

【0237】

「遊技の進行に関するコマンド」には、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、などが含まれる。もちろん、これ以外のコマンドを含むこととしてもよい。客待ちコマンドは、広い意味で遊技の進行に関するコマンドに含めてよい。上記実施形態では、客待ちコマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドを例に挙げた。

10

【0238】

〔態様 B 4〕

態様 B 3 に記載の遊技機であって、

前記主制御手段は、遊技の進行に関連するコマンドおよび前記遊技関連コマンドを統合した統合コマンドを前記サブ制御手段へ送信する、
ことを特徴とする遊技機。

【0239】

〔態様 B 5〕

態様 B 3 に記載の遊技機であって、

前記サブ制御手段は、前記主制御手段から送信された遊技の進行に関連するコマンドの内容と前記遊技関連コマンドの内容とで前記設定情報の示す設定値を特定する、
ことを特徴とする遊技機。

20

【0240】

〔態様 B 5-2〕

態様 B 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、同一の前記遊技関連コマンドを受信した場合であっても、当該遊技関連コマンドとともに受信した前記遊技の進行に関連するコマンドが異なる場合、異なる設定値を前記設定情報として更新する、
ことを特徴とする遊技機。

30

【0241】

〔態様 B 6〕

主制御手段と、当該主制御手段から送信されるコマンドを受信するサブ制御手段とを備える遊技機であって、

前記主制御手段は、遊技に関連する遊技関連情報を含む遊技関連コマンドを前記サブ制御手段へ送信し、

前記サブ制御手段は、前記主制御手段から送信された前記遊技関連コマンドに含まれる前記遊技関連情報を記憶し、記憶した前記遊技関連情報に基づいて演出を実行するものであり、

前記主制御手段は、前記遊技関連コマンドとは別に、接続確認コマンドを一定間隔で繰り返し前記サブ制御手段へ送信し、

40

前記サブ制御手段は、前記主制御手段から一定間隔で送信される前記接続確認コマンドを受信しない場合、異常であると判断する、
ことを特徴とする遊技機。

【0242】

〔その他の変形例〕

「設定情報に関連する演出」の一例を「設定情報を示唆する示唆演出」としたが、例えば高設定であるか低設定であるかを示唆する画像を表示する演出としてもよい。この画像には、背景画像も含まれる。

「遊技の途中で所定条件の成立によって（例えば変動回数によって、また例えば大当た

50

りを契機として) 設定情報が変更される場合も、第 4～第 7 実施形態の遊技機 1 の構成は適用できる。この場合、設定コマンドとあるのを「遊技状態指定コマンド」と読み替えてもよい。

【0243】

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【0244】

上記実施形態の遊技機 1 は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機 1 をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

10

【0245】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出すための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【0246】

また、上述した複数の演出例および／または変形例のうち、2 つ以上の演出例および／または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7 の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。

20

【0247】

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

【0248】

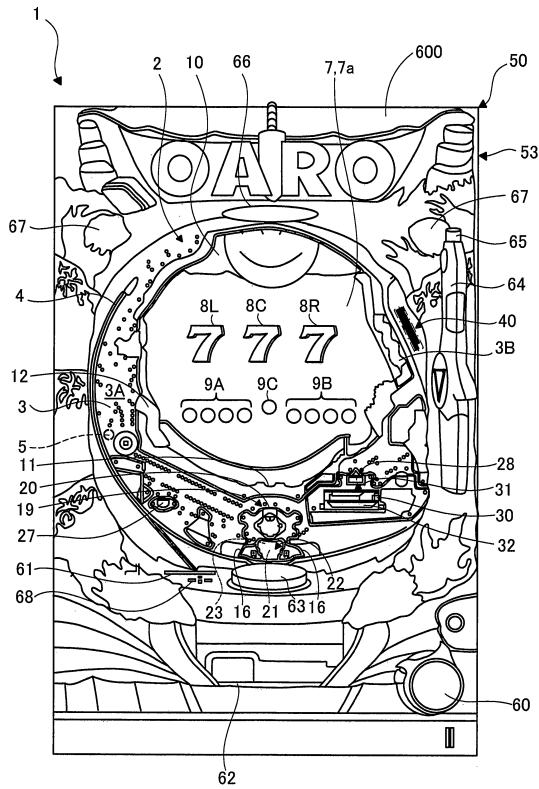
- 1 … 遊技機
- 7 … 画像表示装置
- 7 a … 表示画面
- 8 1 … 遊技制御用マイコン
- 9 1 … 演出制御用マイコン
- 1 0 1 … 画像制御用マイコン

30

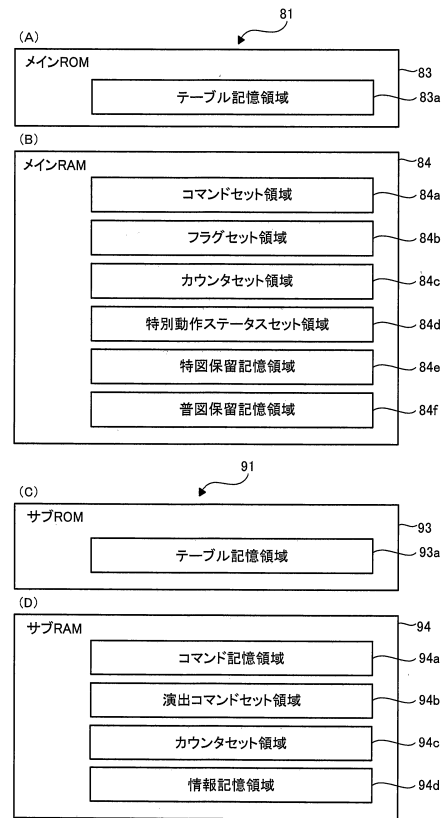
40

50

【図面】
【図 1】



【図 5】



【図 6】

大当たり判定テーブル

状態	設定	大当たり乱数値	判定結果	確率
低確率状態	1	0~409	大当たり	約1/160
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	2	0~437	大当たり	約1/150
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	3	0~469	大当たり	約1/140
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	4	0~504	大当たり	約1/130
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	5	0~546	大当たり	約1/120
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	6	0~595	大当たり	約1/110
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
高確率状態	1	0~936	大当たり	約1/70
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	2	0~1008	大当たり	約1/65
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	3	0~1092	大当たり	約1/60
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	4	0~1191	大当たり	約1/55
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	5	0~1310	大当たり	約1/50
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	
	6	0~1456	大当たり	約1/45
		0~65535のうち上記以外	ハズレ	

【図 7】

大当たり種別判定テーブル

特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	振分率(%)
特図1	0~63	10R確変大当たり	50
	64~95	7R通常大当たり(時短100回)	25
	96~127	4R通常大当たり(時短100回)	25
特図2	0~63	10R確変大当たり	50
	64~95	7R通常大当たり(時短100回)	25
	96~127	4R通常大当たり(時短100回)	25

【図 8】

変動パターン判定テーブル(非時短状態)

開始口	状態	判定結果	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(s)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	0~63	P1	40	SP1
			64~100	P2	45	SP2
		ハズレ	101~127	P3	50	SP3
			0~20	P4	15	ノーマルリーチ
	非時短状態	大当たり	21~83	P5	40	SP1
			94~114	P6	45	SP2
		ハズレ	115~127	P7	50	SP3
			0~127	P8	6	リーチ無し/ハズレ
第2始動口	非時短状態	大当たり	0~63	P1	40	SP1
			64~100	P2	45	SP2
		ハズレ	101~127	P3	50	SP3
			0~20	P4	15	ノーマルリーチ
	非時短状態	大当たり	21~83	P5	40	SP1
			94~114	P6	45	SP2
		ハズレ	115~127	P7	50	SP3
			0~127	P8	6	リーチ無し/ハズレ

10

20

30

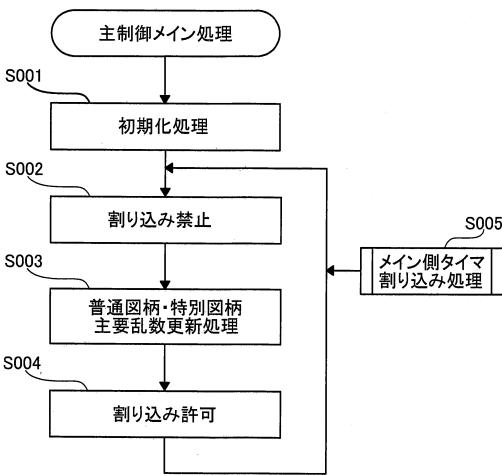
40

50

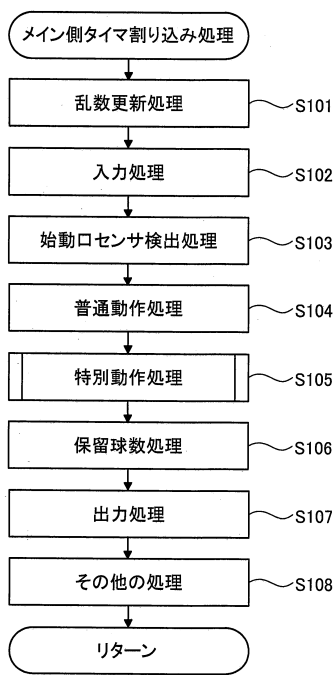
【図 9】

変動パターン判定テーブル(時短状態)				変動パターン	変動時間(s)	基幹演出パターン
始動口	状態	判定結果	変動パターン乱数値			
第1始動口	時短状態	大当たり	0~63	P21	40	SP1
			64~100	P22	45	SP2
			101~127	P23	50	SP3
		ハズレ	0~20	P24	10	ノーマルリーチ
			21~93	P25	40	SP1
			94~114	P26	45	SP2
第2始動口	時短状態	大当たり	115~127	P27	50	SP3
			0~127	P28	2	リーチ無しハズレ
			0~63	P31	40	SP1
	ハズレ	大当たり	64~100	P32	45	SP2
			101~127	P33	50	SP3
			0~20	P34	10	ノーマルリーチ
第3始動口	時短状態	大当たり	21~93	P35	40	SP1
			94~114	P36	45	SP2
			115~127	P37	50	SP3
	ハズレ	大当たり	0~127	P38	2	リーチ無しハズレ
			0~63	P31	40	SP1
			64~100	P32	45	SP2

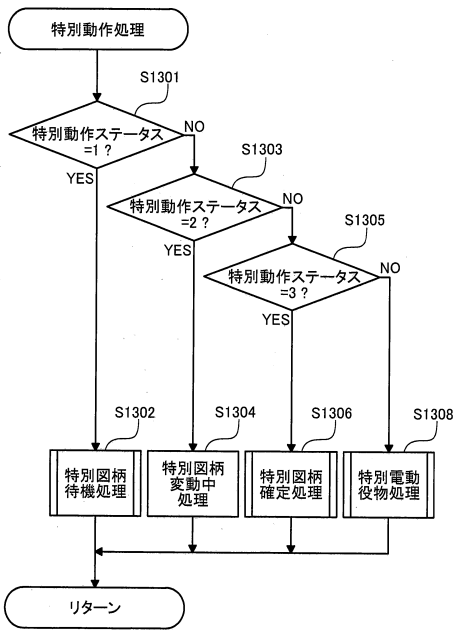
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

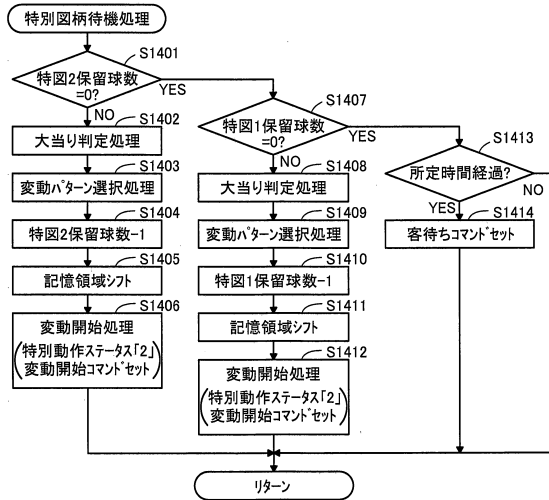
20

30

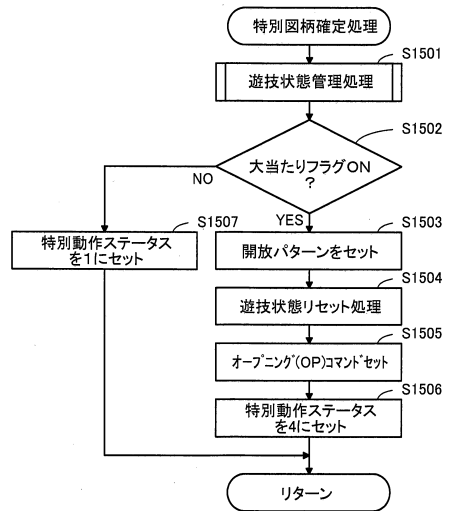
40

50

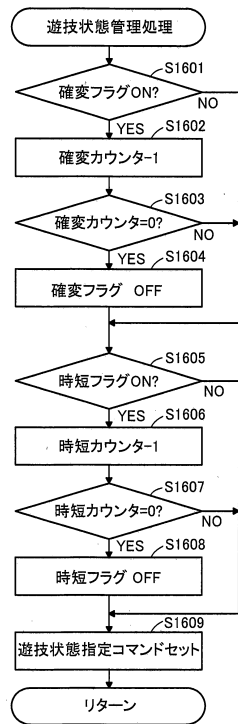
【図 13】



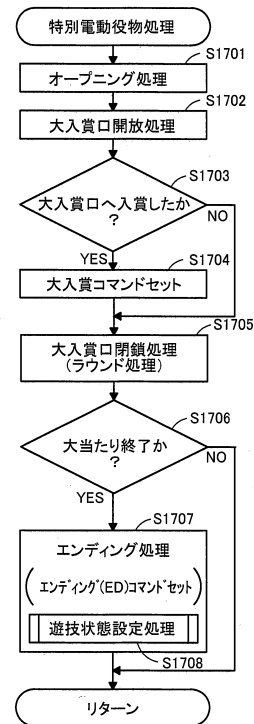
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

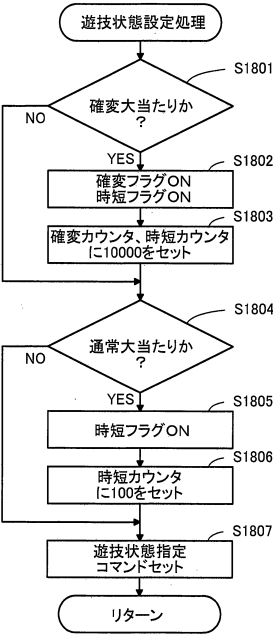
20

30

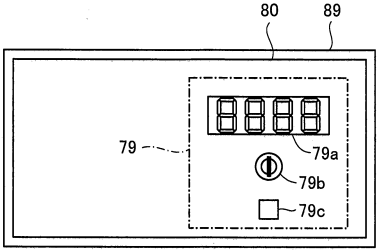
40

50

【図 17】

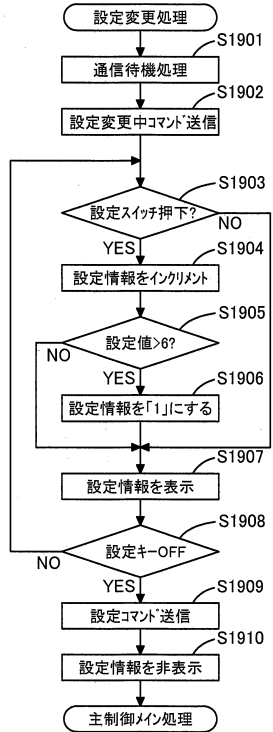


【図 18】

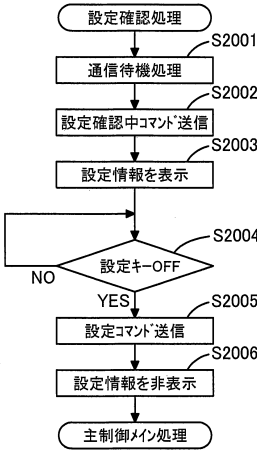


10

【図 19】



【図 20】



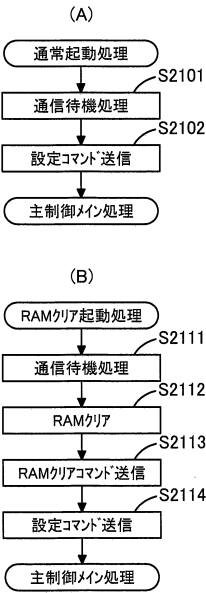
20

30

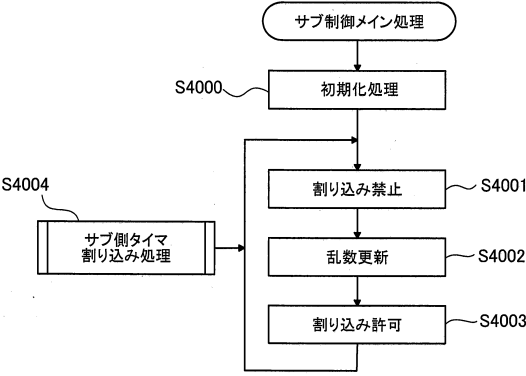
40

50

【図 2 1】

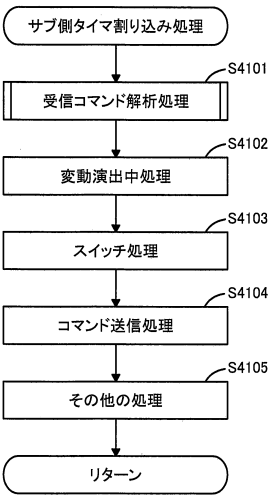


【図 2 2】

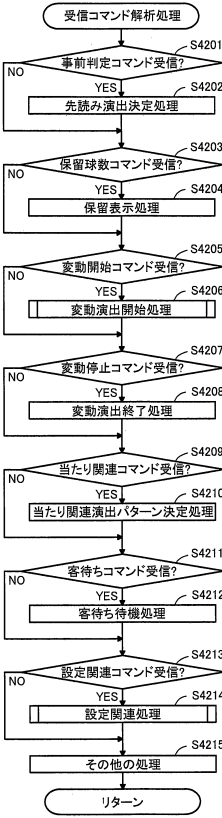


10

【図 2 3】



【図 2 4】



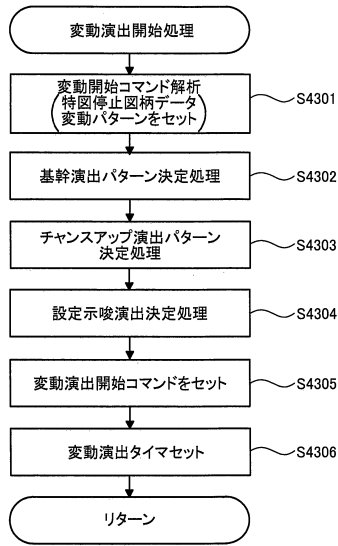
20

30

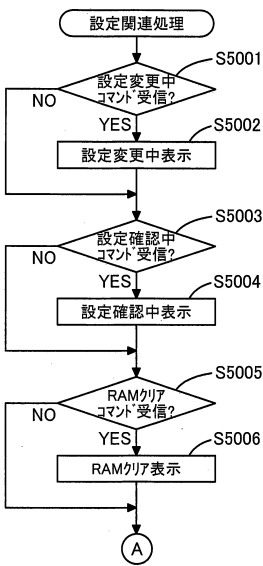
40

50

【図 25】

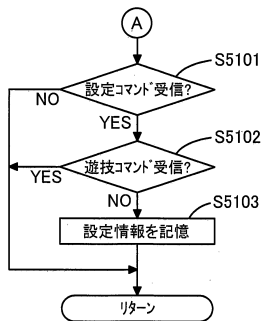


【図 26】

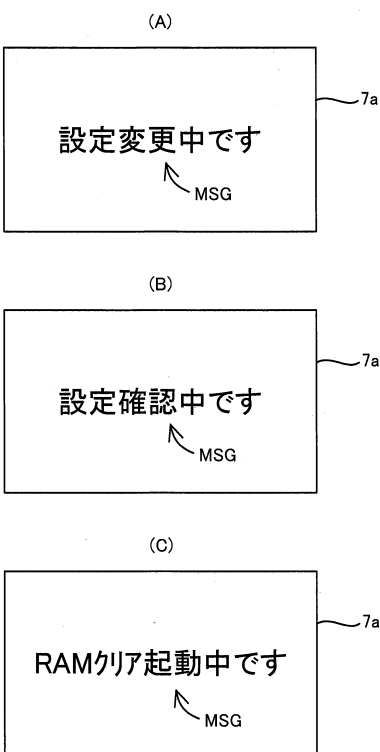


10

【図 27】



【図 28】



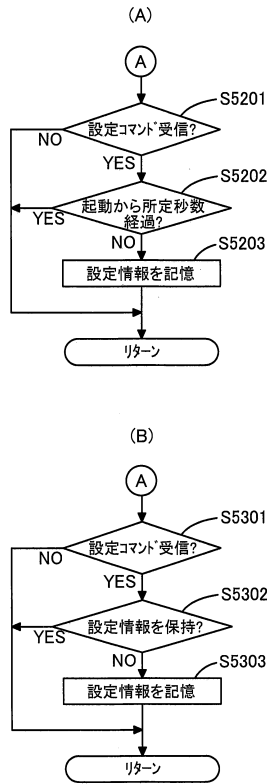
20

30

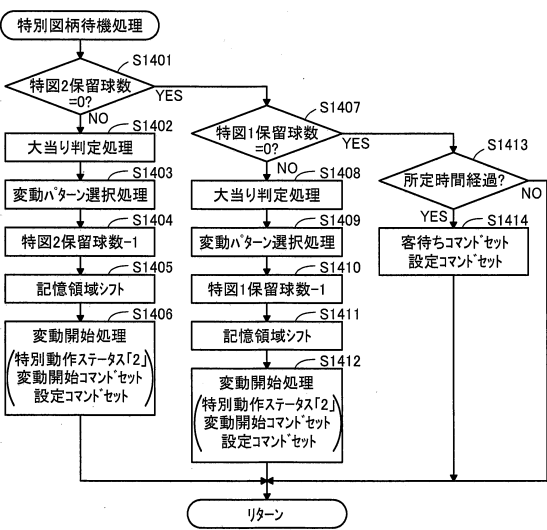
40

50

【図 29】



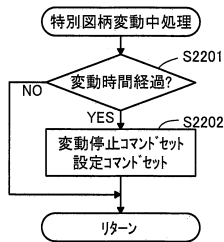
【図 30】



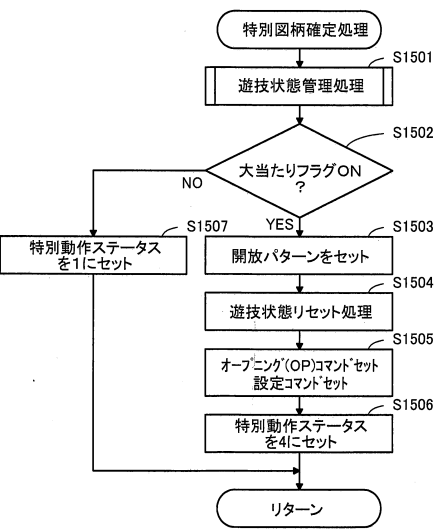
10

20

【図 31】



【図 32】

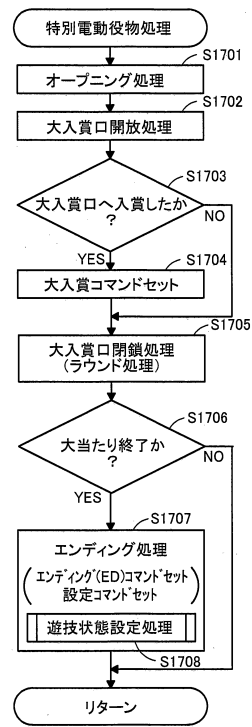


30

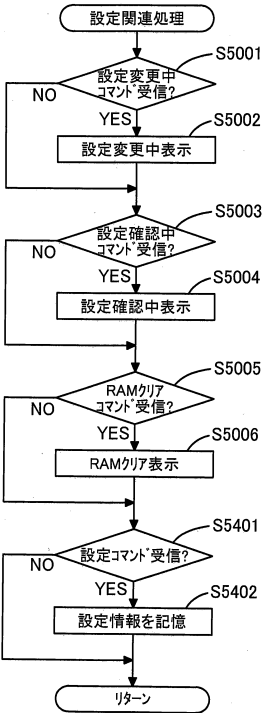
40

50

【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】

コマンド対応テーブル

設定コマンド	設定	客待ち	変動開始	変動停止	OP	ED
81h01h	設定1	設定6	設定5	設定4	設定3	設定2
81h02h	設定2	設定1	設定6	設定5	設定4	設定3
81h03h	設定3	設定2	設定1	設定6	設定5	設定4
81h04h	設定4	設定3	設定2	設定1	設定6	設定5
81h05h	設定5	設定4	設定3	設定2	設定1	設定6
81h06h	設定6	設定5	設定4	設定3	設定2	設定1

【図 3 6】

コマンド統合テーブル

コマンド内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定5
客待ち + 設定	ACh11h	ACh12h	ACh13h	ACh14h	ACh15h	ACh16h
変動開始 + 設定	ADh31h	ADh32h	ADh33h	ADh34h	ADh35h	ADh36h
変動停止 + 設定	AFh21h	AFh22h	AFh23h	AFh24h	AFh25h	AFh26h
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

10

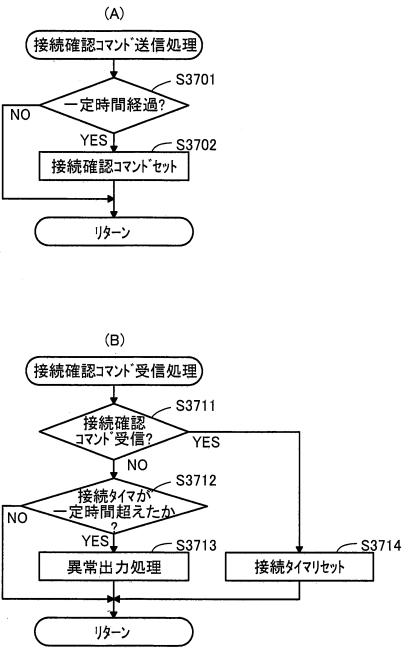
20

30

40

50

【図 37】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

Fターム (参考) 2C333 AA11 CA71 CA83