(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2021-53243
(P2021-53243A)
(43)公開日　令和3年4月8日(2021.4.8)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	326Z	2C088
		A63F	7/02	333Z	
		A63F	7/02	304D	

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 140 頁）

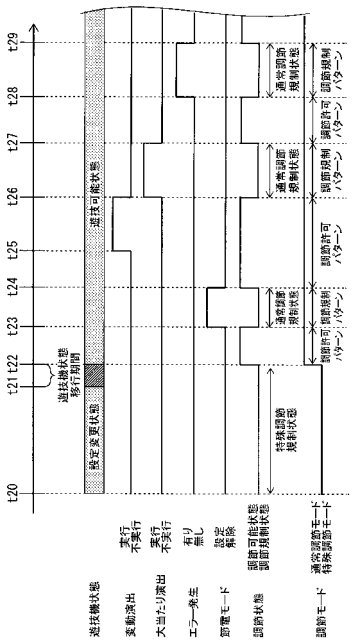
(21)出願番号　特願2019-180731 (P2019-180731)
(22)出願日　令和1年9月30日 (2019.9.30)

(71)出願人　000154679
株式会社平和
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
(74)代理人　100103850
弁理士　田中　秀▲てつ▼
(74)代理人　100066980
弁理士　森　哲也
(72)発明者　井本　武臣
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社平和内
(72)発明者　切本　敦史
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社平和内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】本発明は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。
【解決手段】遊技機１００において発光装置（演出表示装置２００、演出照明装置２０４）は、設定変更処理が実行されている状態において光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に基づく輝度調節動作を規制する特殊調節モードと、設定変更処理が実行されていない状態において輝度調節操作に基づく輝度調節動作を許容可能な通常調節モードとを含む輝度調節モードに基づいて制御され、設定変更処理の実行に基づいて、輝度調節モードは特殊調節モードとなり、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、輝度調節モードは通常調節モードとなり、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、輝度調節モードは通常調節モードから特殊調節モードに移行しない。
【選択図】図６３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数段階の設定値のうち設定中の一の設定値に応じて遊技を進行させる遊技制御手段と、
前記設定中の一の設定値を前記複数段階の設定値のいずれかに変更する設定変更処理を実行可能な設定変更手段と、
輝度設定値によって輝度が制御される発光装置と、
前記輝度設定値を調節する輝度調節操作を受け付け可能な輝度調節装置と、
を備え、
前記発光装置は、
遊技の進行または前記輝度調節装置の前記輝度調節操作に対応する前記輝度設定値に基づいて輝度を調節する輝度調節動作を実行可能であり、
前記設定変更処理が実行されている状態において前記輝度調節操作に基づく前記輝度調節動作を規制する特殊調節モードと、前記設定変更処理が実行されていない状態において前記輝度調節操作に基づく前記輝度調節動作を許容可能な通常調節モードとを含む輝度調節モードに基づいて制御され、
前記設定変更処理の実行に基づいて、前記輝度調節モードは前記特殊調節モードとなり、
前記設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、前記輝度調節モードは前記通常調節モードとなり、
前記設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、前記輝度調節モードは前記通常調節モードから前記特殊調節モードに移行しないこと
を特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記設定変更処理を実行可能な状態は、特定操作が行われたことに基づいて終了し、
前記輝度調節モードは、前記特定操作が行われない限りは前記特殊調節モードに維持されること
を特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記輝度調節モードは、前記通常調節モード中において所定の移行契機が発生することにより、前記輝度調節操作に基づく前記発光装置の前記輝度調節動作を規制する特定調節状態に移行する場合があり、
前記特定調節状態は、所定の演出を実行可能な演出装置において特定態様の報知が実行されていない場合に特定調節状態終了条件が成立したことに基づいて終了し、
前記特定調節状態の終了後の前記通常調節モードでは、前記発光装置において前記輝度調節操作に基づく前記輝度調節動作が許容されること
を特徴とする請求項１または２記載の遊技機。
【請求項４】
前記発光装置は、前記調節モードが前記通常調節モードの場合に前記輝度調節操作に基づく前記輝度調節動作が規制されないこと
を特徴とする請求項１または２記載の遊技機。
【請求項５】
前記発光装置は、
輝度が抑制されることにより、電力消費が低減される節電状態となる場合があり、前記設定変更処理の実行中において前記節電状態には移行しないこと
を特徴とする請求項１から４のいずれか１項に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）に代表される遊技機に関する。

【０００２】
従来、有利度合いを異にする複数段階の設定値に基づいて遊技の進行を行う遊技機が開示されている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－７２０７５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、従来の遊技機は、設定値の変更処理時において設定値の入力精度が十分でないという問題がある。
【０００５】
本発明は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記課題を解決するために、本発明の一態様による遊技機は、複数段階の設定値のうち設定中の一の設定値に応じて遊技を進行させる遊技制御手段と、前記設定中の一の設定値を前記複数段階の設定値のいずれかに変更する設定変更処理を実行可能な設定変更手段と、輝度設定値によって輝度が制御される発光装置と、前記輝度設定値を調節する輝度調節操作を受け付け可能な輝度調節装置と、を備え、前記発光装置は、遊技の進行または前記輝度調節装置の前記輝度調節操作に対応する前記輝度設定値に基づいて輝度を調節する輝度調節動作を実行可能であり、前記設定変更処理が実行されている状態において前記輝度調節操作に基づく前記輝度調節動作を規制する特殊調節モードと、前記設定変更処理が実行されていない状態において前記輝度調節操作に基づく前記輝度調節動作を許容可能な通常調節モードとを含む輝度調節モードに基づいて制御され、前記設定変更処理の実行に基づいて、前記輝度調節モードは前記特殊調節モードとなり、前記設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、前記輝度調節モードは前記通常調節モードとなり、前記設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、前記輝度調節モードは前記通常調節モードから前記特殊調節モードに移行しないことを特徴とする。
【０００７】
また、上記本発明の一態様による遊技機において、前記設定変更処理を実行可能な状態は、特定操作が行われたことに基づいて終了し、前記輝度調節モードは、前記特定操作が行われない限りは前記特殊調節モードに維持されてもよい。
【０００８】
また、上記本発明の一態様による遊技機において、前記輝度調節モードは、前記通常調節モード中において所定の移行契機が発生することにより、前記輝度調節操作に基づく前記発光装置の前記輝度調節動作を規制する特定調節状態に移行する場合があり、前記特定調節状態は、所定の演出を実行可能な演出装置において特定態様の報知が実行されていない場合に特定調節状態終了条件が成立したことに基づいて終了し、前記特定調節状態の終了後の前記通常調節モードでは、前記発光装置において前記輝度調節操作に基づく前記輝度調節動作が許容されてもよい。
【０００９】
また、上記本発明の一態様による遊技機において、前記発光装置は、前記調節モードが前記通常調節モードの場合に前記輝度調節操作に基づく前記輝度調節動作が規制されなくてもよい。
【００１０】
また、上記本発明の一態様による遊技機において、前記発光装置は、輝度が抑制されることにより、電力消費が低減される節電状態となる場合があり、前記設定変更処理の実行

中において前記節電状態には移行しなくてもよい。
【発明の効果】
【００１１】
本発明によれば、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１２】
【図１】扉が開放された状態を示す遊技機の概略構成の斜視図である。
【図２】遊技機の正面図である。
【図３】遊技機に設けられた遊技盤の正面図である。
【図４】裏カバーを取り除いた状態の遊技機の裏面図である。
【図５】裏カバーを取り付けた状態の遊技機の裏面図である。
【図６】遊技機のブロック図である。
【図７】メインＲＡＭのメモリ領域の用途例を示す図である。
【図８】低確時大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図９】高確時大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図１０】当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。
【図１１】リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図１２】リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図１３】変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。
【図１４】変動時間決定テーブルを説明する図である。
【図１５】特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。
【図１６】遊技状態設定テーブルを説明する図である。
【図１７】当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図１８】（ａ）は普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、（ｂ）は開閉制御パターンテーブルを説明する図である。
【図１９】主制御基板におけるＣＰＵ初期化処理を説明するフローチャート（その１）である。
【図２０】主制御基板におけるＣＰＵ初期化処理を説明するフローチャート（その２）である。
【図２１】主制御基板におけるメインループ処理を説明するフローチャートである。
【図２２】主制御基板における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。
【図２３】主制御基板におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
【図２４】主制御基板における設定値関連処理を説明するフローチャートである。
【図２５】主制御基板におけるスイッチ管理処理を説明するフローチャートである。
【図２６】主制御基板におけるゲート通過処理を説明するフローチャートである。
【図２７】主制御基板における第１始動口通過処理を説明するフローチャートである。
【図２８】主制御基板における第２始動口通過処理を説明するフローチャートである。
【図２９】主制御基板における特別図柄乱数取得処理を説明するフローチャートである。
【図３０】主制御基板における取得時演出判定処理を説明するフローチャートである。
【図３１】特別遊技管理フェーズを説明する図である。
【図３２】主制御基板における特別遊技管理処理を説明するフローチャートである。
【図３３】主制御基板における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。
【図３４】主制御基板における特別図柄変動番号決定処理を説明するフローチャートである。
【図３５】主制御基板における特別図柄変動中処理を説明するフローチャートである。
【図３６】主制御基板における特別図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。
【図３７】主制御基板における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。
【図３８】主制御基板における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【図３９】主制御基板における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。
【図４０】主制御基板における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。
【図４１】主制御基板における大入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。
【図４２】変動演出決定テーブルを説明する図である。
【図４３】副制御基板におけるサブＣＰＵ初期化処理を説明するフローチャートである。
【図４４】副制御基板におけるサブタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
【図４５】副制御基板における客待ちコマンド受信処理を説明するフローチャートである。
【図４６】副制御基板における変動コマンド受信処理を説明するフローチャートである。
【図４７】副制御基板における客待ち終了処理を説明するフローチャートである。
【図４８】副制御基板における大当たり時オープニング指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。
【図４９】副制御基板における設定関連終了指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。
【図５０】副制御基板における客待ち中処理を説明するフローチャートである。
【図５１】副制御基板におけるタイムスケジュール管理処理を説明するフローチャートである。
【図５２】副制御基板における入力状態制御処理を説明するフローチャートである。
【図５３】副制御基板における演出ボタン検出制御処理を説明するフローチャートである。
【図５４】演出ボタン制御処理中における入力時動作制御処理を説明するフローチャートである。
【図５５】演出操作装置の入力状態および演出装置の動作モードの遷移の一例を時系列で説明する図である。
【図５６】設定変更状態中における演出装置の状態の一例を示す図である。
【図５７】節電モード中における演出装置の状態の一例を示す図である。
【図５８】演出操作装置の入力状態および演出装置の動作モードの遷移の他の例を時系列で説明する図である。
【図５９】設定確認状態中における演出装置の状態の一例を示す図である。
【図６０】副制御基板における調節状態制御処理を説明するフローチャートである。
【図６１】副制御基板における調節ボタン検出制御処理を説明するフローチャートである。
【図６２】調節ボタン制御処理中における調節時動作制御処理を説明するフローチャートである。
【図６３】調節ボタンの調節状態および演出装置の動作モードの遷移の一例を時系列で説明する図である。
【図６４】調節ボタンの調節状態および演出装置の動作モードの遷移の他の例を時系列で説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。また、以下、本実施形態による遊技機の説明において、遊技機に相対するようにして着席した遊技者から見て左側を左とし、遊技者から見て右側を右とし、遊技者から見て上側を上とし、遊技者から見て下側を下とし、遊技者から見て手前側を前とし、遊技者から見て奥側を後とする。

【００１４】
（第１実施形態）
本発明の第１実施形態（以降、「本実施形態」という）の理解を容易にするため、まず、遊技機の機械的構成および電気的構成を簡単に説明し、その後、各基板における具体的な処理を説明する。
【００１５】
図１は、本実施形態の遊技機１００の斜視図であり、扉が開放された状態を示している。図示のように、遊技機１００は、略矩形状に組まれた四辺によって囲繞空間が形成される外枠１０２と、外枠１０２にヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた内枠１０４と、内枠１０４に、ヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた前枠１０６と、を備えている。
【００１６】
内枠１０４は、外枠１０２と同様に、略矩形状に組まれた四辺によって囲繞空間が形成されており、囲繞空間に遊技盤１０８が保持されている。また、前枠１０６には、ガラス製または樹脂製の透過板１１０が保持されている。そして、これら内枠１０４および前枠１０６を外枠１０２に対して閉じると、遊技盤１０８と透過板１１０とが所定の間隔を維持して略平行に対面するとともに、遊技機１００の正面側から、透過板１１０を介して遊技盤１０８が視認可能となる。
【００１７】
（遊技機の詳細な構成）
次に、遊技機１００の詳細な構成について図２および図３を用いて説明する。図２では、遊技盤１０８に設けられている第２始動口１２２、第２大入賞口１２８、釘１３１および風車１３３（いずれも後述する）の図示は省略されている。また、図２では、閉状態の第１大入賞口１２６（後述する）が図示され、図３では、開状態の第２始動口１２２、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８が図示されている。
【００１８】
図２は、遊技機１００の正面図である。図２に示すように、前枠１０６の下部には、遊技機１００の正面側に突出する操作ハンドル１１２が設けられている。操作ハンドル１１２は、遊技者が回転操作可能に設けられており、遊技者が操作ハンドル１１２を回転させて発射操作を行うと、当該操作ハンドル１１２の回転角度に応じた強度で、不図示の発射機構によって遊技球が発射される。このようにして発射された遊技球は、遊技盤１０８に設けられたレール１１４ａ，１１４ｂ間を上昇して遊技領域１１６に導かれることとなる。
【００１９】
遊技領域１１６は、遊技盤１０８と透過板１１０との間隔に形成される空間であって、遊技球が流下または転動可能な領域である。図３に示すように、遊技盤１０８には、多数の釘１３１や１つの風車１３３が設けられており、遊技領域１１６に導かれた遊技球が釘や風車に衝突して、不規則な方向に流下、転動するようにしている。なお、図３では、遊技領域１１６に設けられた多数の釘１３１が白丸で図示され、多数の釘１３１のうちの１つの釘１３１のみに参照符号が付されている。
【００２０】
図２および図３に示すように、遊技領域１１６は、発射機構の発射強度に応じて遊技球の進入度合いを互いに異にする第１遊技領域１１６ａおよび第２遊技領域１１６ｂを備えている。第１遊技領域１１６ａは、遊技機１００に正対した遊技者から見て遊技領域１１６の左側に位置し、第２遊技領域１１６ｂは、遊技機１００に正対した遊技者から見て遊技領域１１６の右側に位置している。レール１１４ａ，１１４ｂが遊技領域１１６の左側にあることから、発射機構によって所定の強度未満の発射強度で発射された遊技球は第１遊技領域１１６ａに進入し、所定の強度以上の発射強度で発射された遊技球は第２遊技領域１１６ｂに進入することとなる。
【００２１】

また、遊技領域１１６には、遊技球が入球可能な一般入賞口１１８、第１始動口１２０、第２始動口１２２（図２では不図示）が設けられており、一般入賞口１１８、第１始動口１２０、第２始動口１２２に遊技球が入球すると、それぞれ所定の賞球が遊技者に払い出される。遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数は、入賞口ごとに異なっていてもよい。

【００２２】

なお、詳しくは後述するが、第１始動口１２０内には第１始動領域が設けられ、また、第２始動口１２２内には第２始動領域が設けられている。そして、第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球して第１始動領域または第２始動領域に遊技球が進入すると、予め設けられた複数の特別図柄の中からいずれか１の特別図柄を決定するための抽選が行われる。各特別図柄には、遊技者にとって有利な大役遊技の実行可否や、以後の遊技状態をどのような遊技状態にするかといった種々の遊技利益が対応付けられている。したがって、遊技者は、第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、所定の賞球を獲得するのと同時に、種々の遊技利益を受ける権利獲得の機会を獲得することとなる。

【００２３】

第１始動口１２０は、遊技領域１１６の下部であって、第１遊技領域１１６ａを流下する遊技球のみが入球可能であるか、または、第１遊技領域１１６ａに進入した遊技球の方が、第２遊技領域１１６ｂに進入した遊技球よりも進入しやすい位置に配置されている。

【００２４】

また、図３に示すように、第２始動口１２２は、第１始動口１２０の右隣であって第２遊技領域１１６ｂに位置している。第２始動口１２２は、第２遊技領域１１６ｂを流下する遊技球のみが入球可能であるか、または、第２遊技領域１１６ｂに進入した遊技球の方が、第１遊技領域１１６ａに進入した遊技球よりも進入しやすい位置に配置されている。第２始動口１２２は、可動片１２２ａを有する始動可変入賞装置によって構成されており、第２始動口１２２への遊技球の進入容易性が可変するようになっている。具体的には、第２始動口１２２は、可動片１２２ａが開閉可能に設けられており、可動片１２２ａが閉状態にあるときには、第２始動口１２２への遊技球の進入が不可能または困難となっている。これに対して、第２遊技領域１１６ｂに設けられたゲート１２４を遊技球が通過すると、後述する普通図柄の抽選が行われ、この抽選によって当たりに当選すると、可動片１２２ａが所定時間、開状態に制御される。このように、可動片１２２ａが開状態になると、可動片１２２ａが遊技球を第２始動口１２２に導く受け皿として機能し、第２始動口１２２への遊技球の入球が容易となる。

【００２５】

さらに、第２遊技領域１１６ｂには、第２遊技領域１１６ｂを流下する遊技球のみが入球可能であるか、または、第２遊技領域１１６ｂに進入した遊技球の方が、第１遊技領域１１６ａに進入した遊技球よりも進入しやすい位置に第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８が設けられている。なお、以下、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８をまとめて単に大入賞口ともよぶ。第１大入賞口１２６には、開閉扉１２６ａおよび開閉扉１２６ｂが開閉可能に設けられている。通常、開閉扉１２６ｂが第１大入賞口１２６を閉鎖して、第１大入賞口１２６への遊技球の入球が不可能となっている。また、開閉扉１２６ａは、開閉扉１２６ｂが第１大入賞口１２６を閉鎖している時に下方に向かって下がった状態になっている（図２参照）。これにより、第１大入賞口１２６に遊技球が入球不可能な状態では、開閉扉１２６ａと開閉扉１２６ｂとの間には、第２遊技領域１１６ｂを流下する遊技球が通過可能な空間が生じる。これに対して、前述の大役遊技が実行されると、開閉扉１２６ｂが開放され、開閉扉１２６ａが開閉扉１２６ｂに向かって傾斜した状態に立ち上がる（図３参照）。開閉扉１２６ａの先端と開閉扉１２６ｂの先端との間には、遊技球の直径よりも長さの短い間隙が形成される。このため、開閉扉１２６ａおよび開閉扉１２６ｂが受け皿として機能し、第２遊技領域１１６ｂを流下する遊技球は第１大入賞口１２６への入球が可能となる。そして、第１大入賞口１２６に遊技球が入球すると

、所定の賞球が遊技者に払い出される。
【００２６】
また、第２大入賞口１２８は、開閉扉１２８ａが開閉可能に設けられており、通常、開閉扉１２８ｂが第２大入賞口１２８を閉鎖して、第２大入賞口１２８への遊技球の入球が不可能となっている。これに対して、前述の大役遊技が実行されると、開閉扉１２８ａが開放されて、開閉扉１２８ａが受け皿として機能し、第２大入賞口１２８への遊技球の入球が可能となる。そして、第２大入賞口１２８に遊技球が入球すると、所定の賞球が遊技者に払い出される。大入賞口への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数は、大入賞口ごとに異なっていてもよい。
【００２７】
第１遊技領域１１６ａには、第１始動口１２０の左側に２つの一般入賞口１１８が設けられている。また、第２遊技領域１１６ｂには、第１大入賞口１２６と第２始動口１２２との間に１つの一般入賞口１１８が設けられている。
【００２８】
図３に示すように、第１遊技領域１１６ａには、２つの一般入賞口１１８を挟んで、遊技球を遊技領域１１６から遊技盤１０８の背面側に排出する２つの排出口１３０が設けられている。２つの排出口１３０の一方は、一般入賞口１１８の左上に隣接して設けられ、２つの排出口１３０の他方は、遊技領域１１６の最下部の中心部（第１始動口１２０の直下）に設けられている。また、第２遊技領域１１６ｂには、一般入賞口１１８の下方に１つの排出口１３０が設けられている。複数の排出口１３０により、一般入賞口１１８、第１始動口１２０、第２始動口１２２、第１大入賞口１２６、第２大入賞口１２８のいずれにも入球しなかった遊技球が、遊技領域１１６から遊技盤１０８の背面側に排出される。
【００２９】
そして、遊技機１００には、遊技の進行中等に演出に応じた動作を行う演出装置として、液晶表示装置からなる演出表示装置２００、可動装置からなる演出役物装置２０２、さまざまな点灯態様や発光色に制御されるランプからなる演出照明装置２０４、スピーカからなる音声出力装置２０６、遊技者の入力操作を受け付ける演出操作装置２０８が設けられている。本実施形態において、演出装置は、遊技の進行または演出操作装置２０８の入力操作に対応する動作を実行可能に構成されている。
【００３０】
演出表示装置（発光装置の一例）２００は、画像を表示する画像表示部からなる演出表示部２００ａと、演出表示部２００ａの光源であるバックライトおよび当該バックライトの制御部で構成されるバックライトユニット（不図示）とを備えている。遊技機１００において演出表示装置２００は、輝度制御値によって輝度（具体的には演出表示部２００ａの輝度）が制御される。輝度制御値は、例えばバックライトの明るさを調節して演出表示部２００ａの輝度を制御するための制御値である。本実施形態において、輝度制御値は遊技者によって調節可能に構成されている。本実施形態の遊技機は、例えば「１」～「７」の７段階で遊技者による輝度制御値の調節が可能となっている。輝度制御値が「１」から「７」へ上昇するにつれて、演出表示部２００ａは画像の表示時においてより高い輝度で発光する。輝度制御値の調節の詳細については後述する。
【００３１】
図３に示すように、演出表示装置２００は、この演出表示部２００ａを、遊技盤１０８の略中央部分において、遊技機１００の正面側から視認可能に配置している。演出表示部２００ａには、図３に示すように演出図柄２１０ａ，２１０ｂ，２１０ｃが変動表示され、これら各演出図柄２１０ａ，２１０ｂ，２１０ｃの停止表示態様によって大役抽選結果が遊技者に報知される変動演出が実行されることとなる。
【００３２】
演出役物装置２０２は、演出表示部２００ａよりも前面に配置され、通常、遊技盤１０８の背面側に退避しているが、上記の演出図柄２１０ａ，２１０ｂ，２１０ｃの変動表示中などに、演出表示部２００ａの前面まで可動して、遊技者に大当たりの期待感を付与す

るものである。

【００３３】

演出照明装置２０４は、演出役物装置２０２や遊技盤１０８等に設けられており、演出表示部２００ａに表示される画像等に合わせて、さまざまに点灯制御される。演出照明装置２０４は例えばフルカラーＬＥＤ等を有している。図２および図３には、一例として、遊技盤１０８の上部中央および第２遊技領域１１６ｂの下部のそれぞれに設けられた２つの演出照明装置２０４が図示されている。

【００３４】

音声出力装置２０６は、前枠１０６の上部位置や外枠１０２の最下部位置に設けられ、演出表示部２００ａに表示される画像等に合わせて、遊技機１００の正面側に向けてさまざまな音声を出力する。遊技機１００において音声出力装置２０６は音量制御値によって音量が制御される。音量制御値は、音声出力装置２０６の有するスピーカから出力される音声の音量を制御するための制御値である。本実施形態において、音量制御値は遊技者によって調節可能に構成されている。本実施形態の遊技機は、例えば「１」～「７」の７段階で遊技者による音量制御値の調節が可能となっている。音量制御値が「１」から「７」へ上昇するにつれて音声出力装置２０６からはより大きな音声が出力される。音量制御値の調節の詳細については後述する。

【００３５】

本実施形態において、これらの演出装置は、複数の動作モード（例えば、演出操作装置２０８の入力操作に応じた動作を行うか否かに係るモード）によって制御される。動作モードの詳細は後述する。

【００３６】

図２に示すように演出操作装置２０８は、遊技者の押下操作を受け付ける演出ボタン２０８ａと、遊技者による入力操作（例えば、手前側に引く操作）を受け付ける演出レバー２０８ｂと、演出レバー２０８ｂの入力操作に伴って回転する回転部２０８ｃと、十字ボタン２１８との複数の操作手段を有している。演出ボタン２０８ａおよび演出レバー２０８ｂは、遊技者が操作可能な操作装置に相当する。演出操作装置２０８は、遊技機１００の幅方向略中央位置であって、かつ、透過板１１０（図１参照）よりも下方位置に設けられている。演出操作装置２０８は、操作有効期間（例えば待機中や所定演出の実行中等）に有効化され、操作有効期間内に遊技者の操作を受け付けると、当該操作に応じて、さまざまな演出が実行される。

【００３７】

遊技機１００は、演出ボタン２０８ａの右側に隣接して設けられた十字ボタン２１８を備えている。十字ボタン２１８は、遊技者の押下操作を受け付ける、上ボタン、下ボタン、左ボタンおよび右ボタンを備えた十字キーボタンで構成されている。十字ボタン２１８は、上下左右の４方向それぞれに対して押下操作が可能に構成されている。十字ボタン２１８は主に、操作有効期間内に演出ボタン２０８ａが押下されたことに基づいて演出表示部２００ａに表示されるメニュー画面における選択操作等を行うために設けられている。このため本実施形態では、十字ボタン２０９は、演出操作装置２０８の有効化に合わせて有効化される。

【００３８】

また、遊技機１００は、演出ボタン２０８ａと十字ボタンとの間に設けられた調節ボタン２０９を備えている。調節ボタン２０９は、遊技者の押下操作を受け付ける音量調節ボタン（音量調節装置の一例）２０９ａおよび光量調節ボタン（輝度調節装置の一例）２０９ｂとで構成されている。音量調節ボタン２０９ａは、音声出力装置２０６から出力される音声の音量を調節するために設けられている。具体的には、音量調節ボタン２０９ａの操作により、音量制御値が既定の範囲内（例えば１～７）で増減されて音声出力装置２０６から出力される音声の音量が調節される。また、光量調節ボタン２０９ｂは、例えば演出表示部２００ａの発光の強さを調節するために設けられている。具体的には、光量調節ボタン２０９ｂの操作により、輝度制御値が既定の範囲内（例えば１～７）で増減されて

演出表示部２００ａの輝度が調節される。以下、調節ボタン２０９の各ボタン（音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂ）を押下して、音声出力装置２０６の音量や演出表示部２００ａの輝度を調節する操作を調節操作という。つまり、遊技機１００は、遊技者による音量制御値の調節操作を受け付け可能な音量調節ボタン２０９ａ、および遊技者による輝度制御値の調節操作を受け付け可能な光量調節ボタン２０９ｂを備えている。

【００３９】

調節ボタン２０９の各ボタンも、演出操作装置２０８と同様に、所定の操作有効期間において有効化される。例えば音量調節ボタン２０９ａが、操作有効時間内に遊技者の操作を受け付けると、当該操作に応じて、音声出力装置２０６から出力される音声の音量が設定された値（音量制御値）に調節される。また例えば、光量調節ボタン２０９ｂが、操作有効時間内に遊技者の操作を受け付けると、当該操作に応じて、演出表示部２００ａの輝度が設定された値（輝度制御値）に調節される。本実施形態において、遊技者による出力値の調整が可能な演出装置（音声出力装置２０６、演出表示装置２００）は、複数の調節モード（例えば、調節ボタン２０９の調節操作に応じた動作を行うか否かに係るモード）によって制御される。調節モードの詳細は後述する。つまり、本実施形態において、音声出力装置２０６は、遊技の進行または音量調節ボタン２０９ａの調節操作に対応する音量制御値に基づいて音量を調節する音量調節動作を実行可能である。また、演出表示装置２００は、遊技の進行または光量調節ボタン２０９ｂの調節操作に対応する輝度制御値に基づいて演出表示部２００ａの輝度を調節する輝度調節動作を実行可能である。

なお、遊技機１００は、光量調節ボタン２０９ｂの調節操作によって、演出照明装置２０４の光量を調節可能に構成されていてもよい。

【００４０】

演出操作装置２０８の後ろ側（遊技盤１０８側）には、遊技機１００から払い出される賞球や、遊技球貸出装置から貸し出される遊技球が導かれる上皿１３２が設けられている。上皿１３２が遊技球で一杯になると、遊技球は下皿１３４に導かれることとなる。また、この下皿１３４の底面には、当該下皿１３４から遊技球を排出するための球抜き孔（不図示）が形成されている。この球抜き孔は、通常、開閉板（不図示）によって閉じられているが、球抜きつまみ１３４ａを図中左右方向にスライドさせることにより、当該球抜きつまみ１３４ａと一体となって開閉板がスライドし、球抜き孔から下皿１３４の下方に遊技球を排出することが可能となっている。

【００４１】

また、遊技盤１０８には、遊技領域１１６の外方であって、かつ、遊技者が視認可能な位置に、第１特別図柄表示器１６０、第２特別図柄表示器１６２、第１特別図柄保留表示器１６４、第２特別図柄保留表示器１６６、普通図柄表示器１６８、普通図柄保留表示器１７０、右打ち報知表示器１７２が設けられている。これら各表示器１６０～１７２は、遊技に係る種々の状況を表示するための装置であるが、その詳細については後述する。

【００４２】

（遊技機裏面の構成）

図４は、裏カバー３０２を取り除いた状態の遊技機１００の裏面図である。図４では、理解を容易にするため、主制御基板３００に実装され且つ主制御基板ケース３１１で覆われた複数の構成要素のうちの性能表示器３００ｄが図示されている。図５は、裏カバー３０２を取り付けた状態の遊技機１００の裏面図である。

【００４３】

図４に示すように、遊技機１００の裏面側には、主制御基板ケース３１１、遊技情報出力端子板３１２、賞球貯留タンク３１５、賞球払出流路３１７、副制御基板ケース３１９、払出球計数スイッチ３１６ｓ、裏カバー３０２（図４では不図示、図５参照）、払出制御基板ケース３１３および内枠開放スイッチ１４５ｓ等が設置されている。この他に遊技機１００の裏側には、遊技機１００の電源系統や制御系統を構成する各種の電子機器類（図示しない制御コンピュータを含む）、電源プラグを備えた電源コード及び接続配線等（

いずれも不図示）が設置されている。

【００４４】

遊技機１００の裏面側中央には、遊技機１００における遊技の基本動作を制御する主制御基板３００が一部分を露出した状態で主制御基板ケース（ケース部材の一例）３１１に収容されて配置されている。主制御基板３００の構成の詳細は後述する。主制御基板ケース３１１から露出した主制御基板３００の一部分には、有利度合いが段階的に設定された設定値に関する操作に用いられる設定値操作部３０１が設けられている。設定値操作部３０１は、ＲＡＭクリアボタン３０５と、ＲＡＭクリアボタン３０５と隣り合わせて配置された設定キー差込口３０６とを有している。ＲＡＭクリアボタン３０５は、設定値に関する操作以外に、主制御基板３００に設けられたメインＲＡＭ３００ｃ（図４では不図示）の初期化などにも用いられる。一方、設定キー差込口３０６は、設定値の変更および参照という設定値に関する操作のみに用いられる。設定値操作部３０１の詳細は後述する。また、主制御基板ケース３１１から露出した主制御基板３００の一部分には、設定値操作部３０１以外に、主制御基板３００に実装されたメインＣＰＵ３００ａ（図４では不図示）などの電子部品に入力される所定信号や電力が供給される電子コネクタが設けられている。

【００４５】

主制御基板ケース３１１の上方には、副制御基板ケース３１９が配置されている。副制御基板ケース３１９は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する副制御基板３３０が一部分を露出した状態で副制御基板ケース３１９に収容されて配置されている。副制御基板ケース３１９から露出した副制御基板３３０の一部分には、副制御基板３３０に実装されたサブＣＰＵ３３０ａなどの電子部品に入力される所定信号や電力が供給される電子コネクタなどが設けられている。

【００４６】

遊技情報出力端子板３１２は、遊技機１００の外部の電子機器（例えばデータ表示装置、ホールコンピュータ等）に接続されている。遊技機１００の遊技進行状態やメンテナンス状態等を表す各種の外部情報信号（例えば賞球情報、エラー情報、大当たり情報、始動口情報等）は、遊技情報出力端子板３１２から外部の電子機器に向けて出力される。

【００４７】

賞球貯留タンク３１５は、図示しない補給経路から補給された遊技球を蓄えることができる。賞球の払出しが行われる際には、賞球貯留タンク３１５に蓄えられた遊技球は、賞球払出流路３１７を通って遊技機１００の前面側の上皿１３２（図２参照）に導かれる。払出球計数スイッチ３１６ｓは、賞球払出流路３１７を通って払い出される遊技球数を検出する。

【００４８】

払出制御基板ケース３１３は、遊技球を発射させるための制御、および、賞球を払い出すための制御を行う払出制御基板３１０が収められたケース部材である。副制御基板３３０及び払出制御基板３１０の詳細は後述する。

【００４９】

払出制御基板ケース３１３の左下領域には、内枠開放スイッチ１４５ｓが設けられている。内枠開放スイッチ１４５ｓについては後述する。また、電源コード（不図示）は、例えば遊技店の島設備に設置された電源装置（例えばＡＣ２４Ｖ）に接続される。これにより、遊技機１００の動作に必要な電源（電力）が確保される。

【００５０】

図５に示すように、遊技機１００は、主制御基板３００（いずれも図５では不図示、図４参照）を主制御基板ケース３１１ごと覆って設けられた裏カバー（カバー部材の一例）３０２を備えている。さらに、裏カバー３０２は、副制御基板３３０（いずれも図５では不図示、図４参照）を副制御基板ケース３１９ごと覆って設けられている。裏カバー３０２は、主制御基板３００および副制御基板３３０に容易に触れることができないように主制御基板ケース３１１および副制御基板ケース３１９を覆うカバー部材である。裏カバー

３０２は、遊技機１００の背面側に着脱可能に取り付けられている。
【００５１】
遊技機１００は、設定値操作部３０１（図５では不図示、図４参照）が操作される場合に少なくとも、設定値操作部３０１を露出可能に覆う可動カバー（可動カバー部の一例）３０９を備えている。裏カバー３０２には、設定値操作部３０１を囲んで配置された開口部３２１が形成されている。可動カバー３０９は、開口部３２１が形成された場所に取り付けられている。これにより、可動カバー３０９は、設定値操作部３０１と対応する位置で裏カバー３０２に設けられる。可動カバー３０９は、左上角部に設けられた軸部３９２Ｌおよび右上角部に設けられた軸部３９２Ｒを回転軸として、回転可能に裏カバー３０２に取り付けられている。可動カバー３０９は、裏カバー３０２に形成された開口部３２１を覆うことができる大きさを有している。このため、可動カバー３０９は、閉じられた状態（閉状態）にあると、図５に示すように、設定値操作部３０１の後側に配置される。これにより、設定値操作部３０１に触れることができなくなる。一方、可動カバー３０９は、可動カバー３０９の軸部３９２Ｌ，３９２Ｒを回転軸として回転させられて開かれた状態（開状態）にあると、設定値操作部３０１の後側から退避される（図示は省略）。これにより、設定値操作部３０１は、裏カバー３０２の開口部３２１において露出されるので、設定値操作部３０１は、開口部３２１を介して操作可能になる。このため、作業者は、設定値操作部３０１に触れることができるので、設定値に関する操作を行うことができる。詳細は後述するが、設定値に関する操作には、設定値を変更するための操作と、設定値を確認するための操作がある。
【００５２】
（主制御基板の構成）
主制御基板３００上の左上領域には、性能表示器３００ｄが設けられている。本実施形態における性能表示器３００ｄは、４つのデシマルポイント付きの７セグメントＬＥＤ表示器で構成されている。具体的には、性能表示器３００ｄは、４つの表示領域３６１，３６２，３６３，３６４を有している。表示領域３６１～３６４の７セグメントＬＥＤ表示器を構成する各セグメントには番号（カウンタ値）が対応付けられている。表示領域３６１～３６４は、カウンタ値に対応する各セグメントを点灯制御することで数字およびアルファベットを表示できる。
したがって、性能表示器３００ｄは、最大４つの英数字を表示することができる。４つの表示領域３６１，３６２，３６３，３６４を有する性能表示器３００ｄは、後述する設定値や賞球数に基づく算出処理結果の値（例えば、ベース値等）を表示する。
【００５３】
性能表示器３００ｄは、例えばベース値を確認する者（警察官等）が表示内容を誤認なく確認できれば、図４に示す位置に限られず、主制御基板３００上における主制御基板３００の他の構成と重なり合うことのない確認容易な位置に設けられていてもよい。主制御基板ケース１０３は、内部に収容した主制御基板３００が外部から視認できるように透明の材料（例えばポリカーボネート）で形成されている。
【００５４】
性能表示器３００ｄの下側には、メインＩＣ３００ｘが配置されている。メインＩＣ３００ｘは、例えばＶ５チップであって、メインＣＰＵ３００ａ、メインＲＯＭ３００ｂ及びメインＲＡＭ３００ｃ（図４では不図示、図６参照）を内蔵している。メインＣＰＵ３００ａ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ＲＯＭ３００ｂ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ともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは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。また、メインＲＡＭ３００ｃは、メインＣＰＵ３００ａ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。
【００５５】
主制御基板３００上の左下端部には、ＲＡＭクリアボタン３０５が設けられている。主制御基板ケース１０３を封止した状態でＲＡＭクリアボタン３０５が操作できるように、

ＲＡＭクリアボタン３０５は主制御基板ケース１０３から外部に露出した状態で配置されている。ＲＡＭクリアボタン３０５が押圧操作されると、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓ（図６参照）がＲＡＭクリアボタン３０５の押圧操作を検出し、ＲＡＭクリア信号が出力される。ＲＡＭクリア信号は、例えば電源投入時において、メインＣＰＵ３００ａがメインＲＡＭ３００ｃの初期化を行うか否かの判定等に用いられる。

【００５６】

（設定キー操作）

主制御基板３００には、ＲＡＭクリアボタン３０５の他に設定キー差込口３０６が設けられている。設定キー差込口３０６は、後述する設定値の変更や設定値の参照に用いられる専用鍵（設定キー）を差し込むための差込口（鍵穴）である。本実施形態による遊技機１００は、設定キーの操作とともにＲＡＭクリアボタン３０５を押下することによって、設定値を１～６の６段階に設定可能に構成されている。詳しくは後述するが、遊技機１００は、設定中の設定値に応じて遊技が進行するものであり、設定値ごとに有利度合いが異なっている。

【００５７】

設定キー差込口３０６は、シリンダを有するシリンダ錠で構成されている。また、設定キー差込口３０６のシリンダは、主制御基板ケース１０３を貫通した状態（シリンダの周囲が主制御基板ケース１０３によって囲まれた状態）で設けられている。したがって、主制御基板３００が主制御基板ケース１０３に封止された状態のままで設定キー差込口３０６に設定キーを差し込んで回転操作をすることが可能である。

【００５８】

（制御手段の内部構成）

図６は、遊技の進行を制御する制御手段の内部構成を示すブロック図である。

【００５９】

主制御基板３００は遊技の基本動作を制御する。主制御基板３００は、メインＣＰＵ３００ａ、メインＲＯＭ３００ｂ、メインＲＡＭ３００ｃを備えている。メインＣＰＵ３００ａ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ＲＯＭ３００ｂ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ともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは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。また、メインＣＰＵ３００ａは、演算処理時において、メインＲＡＭ３００ｃやメインＣＰＵ３００ａの内部レジスタ（不図示）をデータのワークエリアとして用いる。

【００６０】

ここで、メインＣＰＵ３００ａがワークエリアとして用いるメモリ領域のうち、メインＲＡＭ３００ｃに割り当てられたメモリ領域（Ｆ０００Ｈ～Ｆ３ＦＦＨ）の用途例について図７を参照して説明する。

図７に示すように、本実施形態による遊技機１００において、アドレスＦ０００Ｈ～Ｆ１ＦＦＨの領域は、格納するデータの種類に応じて第一領域から第四領域の４つの領域に分けられる。第一領域は、設定値に関連する情報（設定値関連情報）および遊技状態に関する情報（遊技状態関連情報）を格納する領域である。第二領域は、メインＣＰＵ３００ａの初期化処理において電源復帰に係る誤り検出に用いられるチェックサム関連情報およびバックアップ関連情報を格納する領域である。第三領域は、エラー関連情報および第一通常遊技状態情報を格納する領域である。第４領域は、第二通常遊技情報を格納する領域およびスタックエリアとして用いられる領域である。

第一領域から第４領域を含むアドレスＦ０００Ｈ～Ｆ１ＦＦＨの領域を、使用領域という。使用領域は、遊技機の進行に必須の情報（データ）を格納するメモリ領域であって、遊技規則によって使用容量が制限されている。

【００６１】

メインＲＡＭ３００ｃにおいて、アドレスＦ３００Ｈ～Ｆ３ＦＦＨの領域は、遊技の進行に必須でない情報の格納に用いる領域であって、使用外領域という。本例では、使用外領域には、性能表示器３００ｄの表示制御等に係る情報（性能表示関連情報）が格納され

る。また、使用外領域には、試験信号の出力制御に係る情報が格納されてもよい。試験信号は、遊技機１００の現在の内部状態（例えば、特別遊技管理フェーズ、普通遊技管理フェーズ、発射位置指定の状態、大役遊技の実行状況、遊技状態（高確率、低確率、時短、非時短）等）を即時的（リアルタイム）に主制御基板３００の外部に通知するために出力される信号である。

【００６２】

また、図７に示すように、使用領域と使用外領域との間の領域（アドレスＦ２００Ｈ～Ｆ２ＦＦの領域）は、データの格納に用いられない未使用領域である。

このように、遊技機１００において、メインＲＡＭ３００ｃは、使用領域、使用外領域および未使用領域で構成されている。本例において、メインＲＡＭ３００ｃには１バイトごとの領域にアドレス値が割り振られている。したがって、未使用領域として２５６バイトに相当する領域が割り当てられている。なお、未使用領域としては、少なくとも１６バイト以上の領域が割り当てられていればよい。

【００６３】

図６に戻って、本実施形態の遊技機１００が実行する遊技は主に、第１始動口１２０または第２始動口１２２への遊技球の入球によって開始される特別遊技と、ゲート１２４を遊技球が通過することによって開始される普通遊技とに大別される。そして、主制御基板３００のメインＲＯＭ３００ｂには、特別遊技および普通遊技を進行するための種々のプログラムや、各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

【００６４】

上記主制御基板３００には、一般入賞口１１８に遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出スイッチ１１８ｓ、第１始動口１２０に遊技球が入球したことを検出する第１始動口検出スイッチ１２０ｓ、第２始動口１２２に遊技球が入球したことを検出する第２始動口検出スイッチ１２２ｓ、ゲート１２４を遊技球が通過したことを検出するゲート検出スイッチ１２４ｓ、第１大入賞口１２６に遊技球が入球したことを検出する第１大入賞口検出スイッチ１２６ｓ、第２大入賞口１２８に遊技球が入球したことを検出する第２大入賞口検出スイッチ１２８ｓが接続されており、これら各検出スイッチから主制御基板３００に検出信号が入力されるようになっている。

【００６５】

また、主制御基板３００には、第２始動口１２２の可動片１２２ｂを作動する普通電動役物ソレノイド１２２ｃと、開閉扉１２６ａを作動する開閉扉ソレノイド１２６ｃ１と、第１大入賞口１２６を開閉する開閉扉１２６ｂを作動する第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２と、第２大入賞口１２８を開閉する開閉扉１２８ｂを作動する第２大入賞口ソレノイド１２８ｃと、が接続されており、主制御基板３００によって、第２始動口１２２、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の開閉制御がなされるようになっている。

【００６６】

さらに、主制御基板３００には、第１特別図柄表示器１６０、第２特別図柄表示器１６２、第１特別図柄保留表示器１６４、第２特別図柄保留表示器１６６、普通図柄表示器１６８、普通図柄保留表示器１７０、右打ち報知表示器１７２が接続されており、主制御基板３００によって、これら各表示器の表示制御がなされるようになっている。

【００６７】

また、遊技機１００には、前枠開放スイッチ１４１ｓ、アウト検出スイッチ１４３ｓおよび内枠開放スイッチ１４５ｓが接続されている。以下、内枠開放スイッチ１４５ｓと前枠開放スイッチ１４１ｓとを総称して開閉枠部材開放スイッチと称する場合がある。開閉枠部材開放スイッチは、内枠１０４や前枠１０６といった開閉枠部材が開放されていることを遊技機１００に発生していることを検出するスイッチである。

【００６８】

前枠開放スイッチ１４１ｓは、前枠１０６が開放されていることを検出すると、主制御基板３００に開放検出信号（オン信号）を出力する。また、内枠開放スイッチ１４５ｓは、内枠１０４が外枠１０２に対して開放されていることを検出すると、主制御基板３００

に開放検出信号（オン信号）を出力する。

【００６９】

また、図６には図示しないが、遊技機１００には、開閉枠部材開放スイッチの他にも、遊技機１００の各構成の異常または各構成に対する不正の可能性があることを検出する種々の異常検出スイッチが設けられていてもよい。例えば、遊技機１００には、異常検出スイッチとして、電波を検出する電波検出スイッチ、磁気を検出する磁気検出スイッチ等が設けられていてもよい。

【００７０】

アウト検出スイッチ１４３ｓは、遊技領域１１６へ発射された遊技球が遊技機１００の外部に排出されるときに通過する遊技球排出経路（不図示）を通過したことを検出すると、主制御基板３００にアウト球検出信号（オン信号）を出力する。

一般入賞口１１８、第１始動口１２０、第２始動口１２２、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の何れかに入球した遊技球、並びに何れの入賞口にも入球せずに排出口１３０へ入球した遊技球が、上述の遊技機球排出経路を通過する。つまり、遊技領域１１６へ発射された後に集約されて外部へ排出される全ての遊技球が、遊技球排出経路においてアウト検出スイッチ１４３ｓによって検出される。

【００７１】

さらに、遊技盤１０８の背面には、設定キースイッチ１８０ｓおよびＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓが設けられている。設定キースイッチ１８０ｓは、上述の設定キーによってアクセスが可能に構成されている。設定キースイッチ１８０ｓは、設定キー差込口３０６に差し込まれた設定キーの回転操作を検出すると、回転操作の状態（回転状態）を示す設定キー回転検出信号（オン信号）を主制御基板３００に出力する。

【００７２】

また、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓは、ＲＡＭクリアボタン３０５の押圧操作によってアクセス可能に構成されている。ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓは、ＲＡＭクリアボタン３０５の押下（押圧操作）を検出すると、押圧検出信号（オン信号）を主制御基板３００に出力する。

【００７３】

本実施形態による遊技機１００は、設定キースイッチ１８０ｓにアクセス可能な設定キーおよびＲＡＭクリアボタン３０５を用いることで、設定値の変更が可能となっている。

ここで、設定値の変更手順について説明する。

【００７４】

（設定値変更手順）

設定値に関する操作のうちの設定値を変更するための操作の手順について説明する。

まず、遊技機１００の電源が未投入（電源断）の状態において、設定変更を行う作業者は、専用の鍵を用いて外枠１０２に対して内枠１０４を開放する。これにより、遊技機１００の裏面に配置された主制御基板３００等の構成要素が視認可能となる。

遊技機１００の裏面には、上述のように設定キーを挿入するための設定キー差込口３０６と、ＲＡＭクリアボタン３０５とが設けられている（図４参照）。作業者は設定キー差込口３０６に設定キーを挿入し、設定キーを一の方向（例えば、時計回り方向）に回転操作（変更操作）する。変更操作により、例えば通常は縦向きである設定キー差込口３０６は、横向きになる。さらに、作業者は、ＲＡＭクリアボタン３０５を押下する。

【００７５】

次いで、作業者は、設定キーを回転操作し、かつＲＡＭクリアボタン３０５を押下した状態で遊技機１００に電源を投入する。

電源が投入されると、内枠１０４が外枠１０２に対して開放されていることが内枠開放スイッチ１４５ｓによって検出され、開放検出信号（オン信号）が主制御基板３００に入力される。また、電源投入によって設定キーが時計回りに回転される変更操作により設定キー差込口３０６が横向きになっていることが設定キースイッチ１８０ｓによって検出され、設定キー回転検出信号（オン信号）が主制御基板３００に入力される。さらに、電源

投入によってＲＡＭクリアボタンが押下されたことがＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓによって検出され、押圧検出信号（オン信号）が主制御基板３００に入力される。内枠開放スイッチ１４５ｓ、設定キースイッチ１８０ｓおよびＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓによって、主制御基板３００にオン信号が入力されたことに基づいて、遊技機１００は設定値の変更（切替え）が可能な状態（設定変更状態）となる。

【００７６】

作業者は、設定変更状態においてＲＡＭクリアボタン３０５を任意の回数だけ押下し、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓにアクセスすることにより、複数段階（例えば６段階）のうちいずれかの段階に設定値を変更することができる。このとき、設定値は、例えば、性能表示器３００ｄの表示領域３６１～３６４に表示される。

【００７７】

作業者は、設定値を任意の値に変更すると、変更操作時に時計回りに回転させた設定キーを、反時計回りに回転させて元の位置に戻す（復帰操作）。復帰操作により、変更操作によって横向きになっていた設定キー差込口３０６が縦向きに戻り、設定キーが元の位置に復帰したことが設定キースイッチ１８０ｓによって検出されると、当該検出を示す信号（オフ信号）が設定キースイッチ１８０ｓから主制御基板３００に入力される。主制御基板３００は、当該オフ信号の入力に基づいて設定値の変更を確定する。なお、設定キースイッチ１８０ｓは、回転操作の検出に基づいて、定期的に設定キー回転検出信号（オン信号）を主制御基板３００に出力し、復帰操作が検出されるまではオン信号の出力を継続し、復帰操作を検出すると主制御基板３００への設定キー回転検出信号（オン信号）の出力を停止してもよい。この場合、主制御基板３００は、当該オン信号の入力が停止したことに基づいて、設定値の変更を確定すればよい。

【００７８】

設定値の変更が確定し、作業者が設定キーを設定キー差込口３０６から抜き取ると、性能表示器３００ｄに表示されていた設定値が消去され、設定値の表示が終了する（設定値が非表示となる）。最後に、作業者は、遊技機１００の内枠１０４を閉じて専用の鍵によって施錠する。これにより、設定の変更作業が完了する。設定の変更作業が完了すると、通常の遊技が開始される。

【００７９】

詳細は後述するが、設定値が変更された場合、主制御基板３００のメインＣＰＵ３００ａは、変更後の設定値をメインＲＡＭ３００ｃの所定の領域（例えば、バックアップの対象となる使用領域のうち第一領域）に記憶する。これにより、遊技中において設定中の設定値を参照することができる。

【００８０】

このように、遊技機１００は、電源投入時に設定キースイッチ１８０ｓにおいて設定キーの変更操作を検出（設定キーＯＮ）し、内枠開放スイッチ１４５ｓにおいて内枠１０４が解放されたこと（内枠開放状態）を検出し、かつＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓにおいてＲＡＭクリアボタン３０５が押圧操作されたことを検出（ＲＡＭクリア押下状態）した場合に、設定変更状態（設定変更モード）となる。

設定変更状態では、特別遊技および普通遊技等の情報を表示する各表示器１６０～１７２の表示は行われず、遊技球の発射や遊技球の賞球等の通常の遊技ができない状態となる。なお、設定変更状態において、各表示器１６０～１７２は、消灯状態を維持してもよいし、または設定変更状態中において専用の（特定の）点灯パターンを維持して通常の表示とは異なる表示態様にしてもよい。

【００８１】

（設定確認状態）

以上、設定値の変更について説明したが、遊技機１００では設定値を変更せずに現在設定中の設定値を確認することができる。

具体的には、上述の設定変更手順において設定キーを変更操作（時計回り方向に回転操作）した状態で、ＲＡＭクリアボタン３０５を押下せずに、遊技機１００に電源を投入す

ると、現在設定中の設定値の確認が可能な状態（設定確認状態）となる。
【００８２】
つまり、遊技機１００は、電源投入時に設定キースイッチ１８０ｓにおいて設定キーの変更操作を検出（設定キーＯＮ）し、内枠開放スイッチ１４５ｓにおいて内枠１０４画解放されたこと（内枠開放状態）を検出し、かつＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓにおいてＲＡＭクリアボタン３０５が押圧操作されたことを検出していない（ＲＡＭクリア未押下状態）場合に、設定確認状態（設定確認モード）となる。
設定変更状態と同様に、設定確認状態では、各表示器１６０～１７２の表示は行われず、遊技球の発射や遊技球の賞球等の通常の遊技ができない状態となる。なお、設定確認状態において、各表示器１６０～１７２は、消灯状態を維持してもよいし、または設定確認中において専用の（特定の）点灯パターンを維持して通常の表示とは異なる表示態様にしてもよい。また、設定確認状態において、各表示器１６０～１７２は、専用の（特定の）点灯パターンを維持して設定変更状態とは異なる表示態様にしてもよい。
【００８３】
図６に示すように、主制御基板３００には、払出制御基板３１０および副制御基板３３０が接続されている。
【００８４】
払出制御基板３１０は、遊技球を発射させるための制御、および、賞球を払い出すための制御を行う。払出制御基板３１０も、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭを備えており、主制御基板３００に対して双方向に通信可能に接続されている。払出制御基板３１０には遊技情報出力端子板３１２が接続されており、主制御基板３００から出力される遊技進行上の種々の情報が、払出制御基板３１０および遊技情報出力端子板３１２を介して、遊技店のホールコンピュータ等に出力されることとなる。
【００８５】
また、払出制御基板３１０には、貯留部に貯留された遊技球を賞球として遊技者に払い出すための払出モータ３１４が接続されている。払出制御基板３１０は、主制御基板３００から送信された払出個数指定コマンドに基づいて払出モータ３１４を制御して所定の賞球を遊技者に払い出すように制御する。このとき、遊技球の払い出しが払出検知スイッチ３１５ｓによって検出され、払い出された遊技球数が払出球計数スイッチ３１６ｓによって検出され、払い出すべき賞球が遊技者に払い出されたかが把握されるようになっている。払出モータ３１４の駆動により実際に賞球が払い出されると、その都度、払出検知スイッチ３１５ｓからの検知信号および払出球計数スイッチ３１６ｓからの計数信号が払出制御基板３１０に入力される。
【００８６】
また、払出制御基板３１０には、下皿１３４の満タン状態を検出する皿満タン検出スイッチ３１８ｓが接続されている。皿満タン検出スイッチ３１８ｓは、賞球として払い出される遊技球を下皿１３４に導く通路に設けられており、当該通路を遊技球が通過するたびに、遊技球検出信号が払出制御基板３１０に入力されるようになっている。
【００８７】
そして、下皿１３４に所定量以上の遊技球が貯留されて満タン状態になると、下皿１３４に向かう通路内に遊技球が滞留し、皿満タン検出スイッチ３１８ｓから払出制御基板３１０に向けて、遊技球検出信号が連続的に入力される。払出制御基板３１０は、遊技球検出信号が所定時間連続して入力された場合に、下皿１３４が満タン状態であると判断し、皿満タンコマンドを主制御基板３００に送信する。一方、皿満タンコマンドを送信した後、遊技球検出信号の連続入力が途絶えた場合には、満タン状態が解除されたと判断し、皿満タン解除コマンドを主制御基板３００に送信する。
【００８８】
また、払出制御基板３１０には、発射制御基板３２０が双方向に通信可能に接続されている。発射制御基板３２０は、払出制御基板３１０から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。発射制御基板３２０は、操作ハンドル１１２に設けられ、操作ハンドル１

１２に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ１１２ｓと、操作ハンドル１１２の操作角度を検出する操作ボリューム１１２ａと、が接続されている。そして、タッチセンサ１１２ｓおよび操作ボリューム１１２ａから信号が入力されると、発射制御基板３２０において、遊技球発射装置に設けられた発射用ソレノイド１１２ｃを通電して遊技球を発射させる制御がなされる。

【００８９】

副制御基板３３０は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。副制御基板３３０は、サブＣＰＵ３３０ａ、サブＲＯＭ３３０ｂ、サブＲＡＭ３３０ｃ、画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０を備えている。サブＣＰＵ３３０ａ、画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０は、それぞれ個別の回路で構成されていてもよい。また、サブＣＰＵ３３０ａ、画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０は、少なくとも２つ以上が１つの回路で構成（例えば１パッケージ化または１チップ化）され、この回路の機能ブロックとして構成されていてもよい。

【００９０】

副制御基板３３０は、主制御基板３００に対して、主制御基板３００から副制御基板３３０への一方向に通信可能に接続されている。サブＣＰＵ３３０ａは、主制御基板３００から送信されたコマンドやタイマからの入力信号等に基づいて、サブＲＯＭ３３０ｂ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ともに、演出を実行するためのコマンドを、画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０の少なくとも１つに送信する。このとき、サブＲＡＭ３３０ｃは、サブＣＰＵ３３０ａ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。

【００９１】

画像制御部３４０は、演出表示装置２００の演出表示部２００ａに画像を表示させる画像表示制御を行うものであり、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、ＶＲＡＭを備えている。画像制御部３４０のＲＯＭには、演出表示部２００ａに表示される図柄や背景等の画像データが多数格納されており、副制御基板３３０から送信されたコマンドに基づいて、ＣＰＵが、画像データをＲＯＭからＶＲＡＭに読み出して、演出表示部２００ａの画像表示を制御する。

【００９２】

音声制御部３５０は、副制御基板３３０から送信されたコマンドに基づいて、音声出力装置２０６から音声を出力させる音声出力制御を行う。また、照明制御部３６０は、副制御基板３３０から送信されるコマンドに基づいて、演出照明装置２０４を点灯させる点灯制御を行う。可動体制御部３７０は、副制御基板３３０から送信されたコマンドに基づいて、演出役物装置２０２を可動したり、演出操作装置２０８の演出ボタン２０８ａを遊技者側に飛び出させて可動したりする動作制御を行う。また可動体制御部３７０は、演出役物装置２０２の可動状況（例えば可動位置等）を示す検出信号が入力されると、所定のコマンドあるいは制御信号を副制御基板３３０に送信する。

【００９３】

さらに、可動体制御部３７０は、演出ボタン２０８ａが押下操作されたことを検出するボタン操作検出スイッチ２０８ｓ１または演出操作装置２０８の演出レバー２０８ｂが入力操作されたことを検知するレバー操作検出スイッチ２０８ｓ２、十字ボタン２１８が押下操作されたことを検知する十字ボタン操作検出スイッチ２１８ｓから操作検出信号が入力された際に、所定のコマンドあるいは制御信号を副制御基板３３０に送信する。また、可動体制御部３７０は、音量調節ボタン２０９ａが押下操作されたことを検出する音量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ１、光量調節ボタン２０９ｂが押下操作されたことを検出する光量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ２から操作検出信号が入力された際に、所定のコマンドあるいは制御信号を副制御基板３３０に送信する。

【００９４】

なお、各基板には、不図示の電源基板が接続されており、電源基板を介して商用電源か

ら各基板に電力供給がなされている。また、電源基板にはコンデンサからなるバックアップ電源が設けられている。

【００９５】

次に、本実施形態の遊技機１００における遊技について、メインＲＯＭ３００ｂに記憶されている各種テーブルと併せて説明する。

【００９６】

前述したように、本実施形態の遊技機１００は、特別遊技と普通遊技の２種類の遊技が並行して進行するものであり、これら両遊技を進行する際の遊技状態として、低確率遊技状態または高確率遊技状態のいずれかの遊技状態と、非時短遊技状態または時短遊技状態のいずれかの遊技状態と、が組み合わされたいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

【００９７】

各遊技状態の詳細については後述するが、低確率遊技状態というのは、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８が開放される大役遊技を実行する権利獲得の確率が低く設定された遊技状態であり、高確率遊技状態というのは、大役遊技を実行する権利獲得の確率が高く設定された遊技状態である。

【００９８】

また、非時短遊技状態というのは、可動片１２２ｂが開状態になりにくく、第２始動口１２２に遊技球が入球しにくい遊技状態であり、時短遊技状態というのは、非時短遊技状態よりも可動片１２２ｂが開状態になりやすく、第２始動口１２２に遊技球が入球しやすい遊技状態である。なお、遊技機１００の初期状態は、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定され、この遊技状態を本実施形態では通常遊技状態と称する。

【００９９】

遊技者が操作ハンドル１１２を操作して遊技領域１１６に遊技球を発射させるとともに、遊技領域１１６を流下する遊技球が第１始動口１２０または第２始動口１２２に入球すると、遊技者に遊技利益を付与するか否かの抽選（以下、「大役抽選」という）が行われる。この大役抽選において、大当たりに当選すると、第１大入賞口１２６（または第２大入賞口１２８）が開放されるとともに第１大入賞口１２６（または第２大入賞口１２８）への遊技球の入球が可能となる大役遊技が実行され、また、当該大役遊技の終了後の遊技状態が、上記のいずれかの遊技状態に設定される。以下では、大役抽選方法について説明する。

【０１００】

なお、詳しくは後述するが、第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、この入球を契機に大役抽選に用いられる種々の乱数（大当たり決定乱数、当たり図柄乱数、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数）の乱数値が取得されるとともに、これら各乱数値がメインＲＡＭ３００ｃの特図保留記憶領域に記憶される。以下では、第１始動口１２０に遊技球が入球して特図保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特１保留とよび、第２始動口１２２に遊技球が入球して特図保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特２保留とよぶ。

【０１０１】

メインＲＡＭ３００ｃの特図保留記憶領域は、第１特図保留記憶領域と第２特図保留記憶領域とを備えている。第１特図保留記憶領域および第２特図保留記憶領域は、それぞれ４つの記憶部（第１～第４記憶部）を有している。そして、第１始動口１２０に遊技球が入球すると、特１保留を第１特図保留記憶領域の第１記憶部から順に記憶し、第２始動口１２２に遊技球が入球すると、特２保留を第２特図保留記憶領域の第１記憶部から順に記憶する。

【０１０２】

例えば、第１始動口１２０に遊技球が入球したとき、第１特図保留記憶領域の第１～第４記憶部のいずれにも保留が記憶されていない場合には、第１記憶部に特１保留を記憶する。また、例えば、第１記憶部～第３記憶部に特１保留が記憶されている状態で、第１始動口１２０に遊技球が入球した場合には、特１保留を第４記憶部に記憶する。また、第２

始動口１２２に遊技球が入球した場合にも、上記と同様に、第２特図保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部の中で、特２保留が記憶されていない、最も番号（序数）の小さい記憶部に特２保留が記憶される。

【０１０３】

ただし、第１特図保留記憶領域および第２特図保留記憶領域に記憶可能な特１保留数（Ｘ１）および特２保留数（Ｘ２）は、それぞれ４つに設定されている。したがって、例えば、第１始動口１２０に遊技球が入球したときに、第１特図保留記憶領域に既に４つの特１保留が記憶されている場合には、当該第１始動口１２０への遊技球の入球によって新たに特１保留が記憶されることはない。同様に、第２始動口１２２に遊技球が入球したときに、第２特図保留記憶領域に既に４つの特２保留が記憶されている場合には、当該第２始動口１２２への遊技球の入球によって新たに特２保留が記憶されることはない。

【０１０４】

次に、遊技機１００における大役抽選に用いる大当たり判定テーブルについて図８および図９を用いて説明する。

図８は、低確時大当たり判定テーブルを説明する図であり、図９は高確時大当たり判定テーブルを説明する図である。遊技機１００において、第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～６５５３５の比較数値範囲内から１つの大当たり決定乱数が取得される。そして、大役抽選を開始するとき、すなわち、大当たりの判定を行うときの遊技状態、および、設定中の設定値に応じて大当たり判定テーブル（大当たりの判定に用いる比較数値範囲）が選択され、当該選択された大当たり判定テーブルと取得された大当たり決定乱数とによって大役抽選が行われる。

【０１０５】

低確率遊技状態において、特１保留および特２保留について大役抽選を開始する場合には、図８（ａ）から図８（ｆ）に示す低確時大当たり判定テーブルが参照される。ここで、本実施形態では、有利度合いが段階的（本実施形態では６段階）に設定された設定値が設けられており、低確時大当たり判定テーブルは、設定値ごとに設けられている。遊技中は、設定値が６段階のうちのいずれかに設定されており、現在設定されている設定値に対応する低確時大当たり判定テーブルを参照して大役抽選が行われる。

【０１０６】

低確率遊技状態において、設定値＝１に設定されている場合には、図８（ａ）に示す低確時大当たり判定テーブルａを参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり判定テーブルａによれば、大当たり決定乱数が１０００１～１０２１８であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／３００となる。

【０１０７】

設定値＝２に設定されている場合には、図８（ｂ）に示す低確時大当たり判定テーブルｂを参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり判定テーブルｂによれば、大当たり決定乱数が１０００１～１０２４３であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／２７０となる。

【０１０８】

設定値＝３に設定されている場合には、図８（ｃ）に示す低確時大当たり判定テーブルｃを参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり判定テーブルｃによれば、大当たり決定乱数が１０００１～１０２７３であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／２４０となる。

【０１０９】

設定値＝４に設定されている場合には、図８（ｄ）に示す低確時大当たり判定テーブルｄを参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり判定テーブルｄによれば、大当たり決定乱数が１０００１～１０３１２であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／２１０となる。

【０１１０】

設定値＝５に設定されている場合には、図８（ｅ）に示す低確時大当たり判定テーブル

ｅを参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり判定テーブルｅによれば、大当たり決定乱数が１００００１～１０３６４であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／１８０となる。

【０１１１】

設定値＝６に設定されている場合には、図８（ｆ）に示す低確時大当たり判定テーブルｆを参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり判定テーブルｆによれば、大当たり決定乱数が１００００１～１０４３７であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／１５０となる。

【０１１２】

また、高確率遊技状態において、特１保留および特２保留について大役抽選を開始する場合には、図９（ａ）から図９（ｆ）に示す高確時大当たり判定テーブルが参照される。ここで、本実施形態では、低確時大当たり判定テーブルと同様に高確時大当たり判定テーブルが設定値ごとに設けられている。このため、高確率遊技状態において、現在設定されている設定値に対応する高確時大当たり判定テーブル（大当たりの判定に用いる比較数値範囲）を参照して大当たりの判定が行われる。

【０１１３】

高確率遊技状態において、設定値＝１に設定されている場合には、図９（ａ）に示す高確時大当たり判定テーブルａを参照して大役抽選が行われる。高確時大当たり判定テーブルａによれば、大当たり決定乱数が１００００１～１０６５５であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／１００となる。

【０１１４】

設定値＝２に設定されている場合には、図９（ｂ）に示す高確時大当たり判定テーブルｂを参照して大役抽選が行われる。高確時大当たり判定テーブルｂによれば、大当たり決定乱数が１００００１～１０７２８であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／９０となる。

【０１１５】

設定値＝３に設定されている場合には、図９（ｃ）に示す高確時大当たり判定テーブルｃを参照して大役抽選が行われる。高確時大当たり判定テーブルｃによれば、大当たり決定乱数が１００００１～１０８１９であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／８０となる。

【０１１６】

設定値＝４に設定されている場合には、図９（ｄ）に示す高確時大当たり判定テーブルｄを参照して大役抽選が行われる。高確時大当たり判定テーブルｄによれば、大当たり決定乱数が１００００１～１０９３６であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／７０となる。

【０１１７】

設定値＝５に設定されている場合には、図９（ｅ）に示す高確時大当たり判定テーブルｅを参照して大役抽選が行われる。高確時大当たり判定テーブルｅによれば、大当たり決定乱数が１００００１～１１０９２であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／６０となる。

【０１１８】

設定値＝６に設定されている場合には、図９（ｆ）に示す高確時大当たり判定テーブルｆを参照して大役抽選が行われる。高確時大当たり判定テーブルｆによれば、大当たり決定乱数が１００００１～１１３１０であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／５０となる。

【０１１９】

以上のように、本実施形態による遊技機１００は、低確率遊技状態および高確率状態のいずれに設定されている場合にも、設定中の設定値に応じて大役抽選が行われる。本実施形態において大役抽選は、上述の設定値に応じて大当たりの当選確率が異なっており、設定値が高い場合の方が低い場合に比べて大当たりに当選しやすくなっている。また、本実

施形態では、大当たり判定テーブルにおける比較数値範囲（大当たり決定乱数と比較する数値範囲）の下限値は同一の値（１００００１）となっている。これにより遊技機１００は、大役抽選時において大当たり判定に係る制御処理手順を効率化することができる。大当たり判定の制御処理手順については後述する。

【０１２０】

また、遊技機１００において、高確率遊技状態である場合には、低確率遊技状態である場合に比べて、大当たりの当選確率が高くなる。また、ここでは、大当たりの当選確率は、設定値ごとに異なる構成としたが、低確率遊技状態または高確率遊技状態のいずれかにおける大当たりの当選確率を、全設定値で共通としてもよい。

また、図８では設定値ごとに低確時大当たり判定テーブルが設けられている例を示しているが、例えば遊技機１００の記憶領域（例えばメインＲＯＭ３００ｂ）において低確時大当たり判定テーブルは、設定ごとに異なる比較数値範囲を規定する一のテーブルとして構成されてもよい。また、高確時大当たり判定テーブルも同様に、設定ごとに異なる比較数値範囲を規定する一のテーブルとして構成されてもよい。

【０１２１】

また、高確率遊技状態である場合には、低確率遊技状態である場合に比べて、大当たりの当選確率が高くなる。ここでは、高確率遊技状態における大当たりの当選確率は、全設定値で共通としたが、高確率遊技状態における大当たりの当選確率を、設定値ごとに異ならせてもよい。この場合であっても、相対的に低い設定値において大当たりに当選する大当たり決定乱数の当選範囲が、相対的に高い設定値での大当たりに当選する大当たり決定乱数の当選範囲に含まれるように、大当たりに当選する大当たり決定乱数の当選範囲が設定されていればよい。

【０１２２】

図１０は、当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～９９の範囲内から１つの当たり図柄乱数が取得される。そして、上記の大役抽選により「大当たり」の判定結果が導出された場合に、取得している当たり図柄乱数と当たり図柄乱数判定テーブルとによって、特別図柄の種別が決定される。このとき、特１保留によって「大当たり」に当選した場合には、図１０（ａ）に示すように、特１用当たり図柄乱数判定テーブルが選択され、特２保留によって「大当たり」に当選した場合には、図１０（ｂ）に示すように、特２用当たり図柄乱数判定テーブルが選択される。以下では、当たり図柄乱数によって決定される特別図柄、すなわち、大当たりの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄を大当たり図柄とよび、ハズレの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄をハズレ図柄とよぶ。

【０１２３】

図１０（ａ）に示す特１用当たり図柄乱数判定テーブル、図１０（ｂ）に示す特２用当たり図柄乱数判定テーブルによれば、取得した当たり図柄乱数の値に応じて、図示のとおり、特別図柄の種別（大当たり図柄）が決定される。また、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に、当該抽選結果が特１保留によって導出されたときは、抽選を行うことなくハズレ図柄として特別図柄Ｘが決定され、当該抽選結果が特２保留によって導出されたときは、抽選を行うことなくハズレ図柄として特別図柄Ｙが決定される。つまり、当たり図柄乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「大当たり」であった場合にのみ参照され、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に参照されることはない。

【０１２４】

図１１は、リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。このリーチグループ決定乱数判定テーブルは複数設けられており、保留種別や保留数、さらには遊技状態に対応付けて設定される変動状態等に応じて１のテーブルが選択される。第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～１０００６の範囲内から１つのリーチグループ決定乱数が取得される。上記のように、大役抽選結果が導出されると、当該大役抽選結果を報知する変動演出パターンを決定する処理が行われる。本実施形態では、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に、変動演出パターンを決定するにあたって、ま

ず、リーチグループ決定乱数とリーチグループ決定乱数判定テーブルとによってグループ種別が決定される。

【０１２５】

例えば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されており、変動状態が通常１変動状態に設定されているときに、特１保留に基づいて「ハズレ」の大役抽選結果が導出された場合において、大役抽選を行うときの特１保留数（以下、単に「保留数」という）が０個であれば、図１１（ａ）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル１が選択される。同様に、保留数が１個であれば、図１１（ｂ）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル２が選択され、保留数が２、３個であれば、図１１（ｃ）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル３が選択される。なお、図１１において、グループ種別の欄に記載しているグループｘは、任意のグループ番号を示している。したがって、取得したリーチグループ決定乱数と、参照するリーチグループ決定乱数判定テーブルの種類とに応じて、グループ種別として種々のグループ番号が決定されることとなる。

【０１２６】

このように、本実施形態では、変動演出パターンを決定するためのテーブルが、設定されている遊技状態に加えて、変動状態に基づいて決定される。つまり、変動状態とは、いずれのテーブルを参照して変動演出パターンを決定するかが規定されたものであり、遊技状態とは別に設定される概念である。

【０１２７】

なお、大役抽選結果が「大当たり」であった場合には、変動演出パターンを決定するにあたってグループ種別を決定することはない。つまり、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合にのみ参照され、大役抽選結果が「大当たり」であった場合に参照されることはない。

【０１２８】

図１２は、リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。このリーチモード決定乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に選択されるハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルと、大役抽選結果が「大当たり」であった場合に選択される大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとに大別される。なお、ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルは、上記のように決定されたグループ種別ごとに設けられており、大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルは、保留種別ごとに設けられている。また、各リーチモード決定乱数判定テーブルは、遊技状態や図柄の種別ごとにも設けられている。ここでは、所定の遊技状態および図柄種別において参照されるグループｘ用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図１２（ａ）に示し、特１用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図１２（ｂ）に示し、特２用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図１２（ｃ）に示す。

【０１２９】

第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～２５０の範囲内から１つのリーチモード決定乱数が取得される。そして、上記の大役抽選の結果が「ハズレ」であった場合には、図１２（ａ）に示すように、上記のグループ種別の抽選により決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択されたハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。また、上記の大役抽選の結果が「大当たり」であった場合には、図１２（ｂ）、（ｃ）に示すように、読み出された保留種別に対応する大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択された大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。

【０１３０】

また、各リーチモード決定乱数判定テーブルにおいては、リーチモード決定乱数に、変動モード番号とともに、後述する変動パターン乱数判定テーブルが対応付けられており、変動モード番号が決定されるのと同時に、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

なお、図１０において、変動パターン乱数判定テーブルの欄に記載しているテーブルｘは、任意のテーブル番号を示している。したがって、取得したリーチグループ決定乱数と、参照するリーチモード決定乱数判定テーブルの種類とに応じて、変動モード番号と、変動パターン乱数判定テーブルのテーブル番号とが決定されることとなる。また、本実施形態において、変動モード番号および後述する変動パターン番号は、１６進数で設定されている。以下において、１６進数を示す場合には「Ｈ」を付するが、図１２～図１４に「○○Ｈ」と記載しているのは、１６進数で示される任意の値を示すものである。

【０１３１】

以上のように、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合には、まず、図１１に示すリーチグループ決定乱数判定テーブルとリーチグループ決定乱数とによってグループ種別が決定される。そして、決定されたグループ種別と遊技状態に応じ、図１２（ａ）に示すハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とによって、変動モード番号および変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

【０１３２】

一方、大役抽選結果が「大当たり」であった場合には、決定された大当たり図柄（特別図柄の種別）、大当たり当選時の遊技状態等に応じ、図１２（ｂ）および図１２（ｃ）に示す大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とによって、変動モード番号、変動パターン乱数判定テーブルが決定されることとなる。

【０１３３】

図１３は、変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。ここでは、所定のテーブル番号ｘの変動パターン乱数判定テーブルｘを示すが、変動パターン乱数判定テーブルは、この他にも、テーブル番号ごとに多数設けられている。

【０１３４】

第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～２３８の範囲内から１つの変動パターン乱数が取得される。そして、上記の変動モード番号と同時に決定された変動パターン乱数判定テーブルと、取得した変動パターン乱数とに基づいて、図示のように変動パターン番号が決定される。

【０１３５】

このように、大役抽選が行われると、大役抽選結果、決定された図柄種別、遊技状態、保留数、保留種別等に応じて、変動モード番号、変動パターン番号が決定される。これら変動モード番号、変動パターン番号は、変動演出パターンを特定するものであり、そのそれぞれに、変動演出の態様および時間が対応付けられている。なお、以下では、変動モード番号および変動パターン番号を総称して変動情報と呼ぶ場合がある。

【０１３６】

図１４は、変動時間決定テーブルを説明する図である。上記のように、変動モード番号が決定されると、図１４（ａ）に示す変動時間１決定テーブルにしたがって変動時間１が決定される。この変動時間１決定テーブルによれば、変動モード番号ごとに変動時間１が対応付けられており、決定された変動モード番号に応じて、対応する変動時間１が決定される。

【０１３７】

また、上記のように、変動パターン番号が決定されると、図１４（ｂ）に示す変動時間２決定テーブルにしたがって変動時間２が決定される。この変動時間２決定テーブルによれば、変動パターン番号ごとに変動時間２が対応付けられており、決定された変動パターン番号に応じて、対応する変動時間２が決定される。このようにして決定された変動時間１、２の合計時間が、大役抽選結果を報知する変動演出の時間、すなわち、変動時間となる。

【０１３８】

以上のようにして変動モード番号が決定されると、当該決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンドが副制御基板３３０に送信され、変動パターン番号が決定されると、当該決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが副制御基板３

３０に送信される。副制御基板３３０においては、受信した変動モードコマンドに基づいて、主に変動演出の前半の態様が決定され、受信した変動パターンコマンドに基づいて、主に変動演出の後半の態様が決定されることとなる。以下では、変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを総称して変動コマンドと呼ぶ場合があるが、その詳細については後述する。

【０１３９】

図１５は、特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。この特別電動役物作動ラムセットテーブルは、大役遊技を制御するための各種データが記憶されたものであり、大役遊技中は、この特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２および第２大入賞口ソレノイド１２８ｃが通電制御される。なお、実際は、特別電動役物作動ラムセットテーブルは、大当たり図柄の種別ごとに複数設けられており、決定された大当たり図柄の種別に応じて、対応するテーブルが大役遊技の開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、１つのテーブルに全ての大当たり図柄の制御データを示す。

【０１４０】

大当たり図柄である特別図柄Ａ～Ｄが決定されると、図１５に示すように、特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して大役遊技が実行される。大役遊技は、第１大入賞口および第２大入賞口１２８が所定回数開閉される複数回のラウンド遊技で構成されている。この特別電動役物作動ラムセットテーブルによれば、オープニング時間（最初のラウンド遊技が開始されるまでの待機時間）、特別電動役物最大作動回数（１回の大役遊技中に実行されるラウンド遊技の回数）、特別電動役物開閉切替回数（１ラウンド中の第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の開放回数）、ソレノイド通電時間（第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の開放回数ごとの開閉扉ソレノイド１２６ｃ１、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２および第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電時間、すなわち、１回の第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の開放時間）、規定数（１回のラウンド遊技における第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８への最大入賞可能数）、大入賞口閉鎖有効時間（ラウンド遊技間の第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の閉鎖時間、すなわち、インターバル時間）、エンディング時間（最後のラウンド遊技が終了してから、通常の特別遊技（後述する特別図柄の変動表示）が再開されるまでの待機時間）が、大役遊技の制御データとして、大当たり図柄の種別ごとに、図示のように予め記憶されている。

【０１４１】

図１２に示すように、本実施形態による遊技機１００において、大役抽選によって特別図柄Ａ，Ｂが決定された場合には２回のラウンド遊技が実行され、特別図柄Ｃが決定された場合には８回のラウンド遊技が実行され、特別図柄Ｄが決定された場合には１０回のラウンド遊技が実行される。１回のラウンド遊技は、第２大入賞口１２８に規定数（本例では８個）の遊技球が入球するか、予め設定された開放時間（本例では、２９秒）が経過すると終了する。また、本実施形態による遊技機１００では、第２大入賞口１２８へ入球した遊技球１個につき、所定数（本例では１０個）の賞球が払い出される。このため、本例において１回のラウンド遊技では、最大で合計８０個（＝１０個×規定数８）の賞球が払い出され、最大数（本例では１０回）のラウンド遊技では、最大で合計８００個（＝８０個×１０ラウンド）の賞球が払い出される。このように、遊技者は、大当たりに基づく大役遊技において実行するラウンド数に応じた賞球を獲得することができる。

【０１４２】

図１６は、大役遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルを説明する図である。図１６に示すとおり、特別図柄Ａが決定された場合には、大役遊技の終了後に低確率遊技状態に設定され、特別図柄Ｂ～Ｄが決定された場合には、大役遊技の終了後に高確率遊技状態に設定されるとともに、次に大当たりに当選するまでの期間、高確率遊技状態が継続されるように設定される。この場合、次に大当たりに当選した場合には、再度、遊技状態の設定が行われることとなる。したがって、本実施形態による遊技機１０

０において、高確率遊技状態の継続回数（以下、「高確回数」という）は大当たりに当選するまでの大役抽選結果の導出回数に応じて異なる。なお、遊技機１００は、一の高確率遊技状態における予め定められた大役抽選結果の導出回数（例えば１００回）を高確回数として設定してもよい。この場合、大役遊技の終了後に高確率遊技状態に設定された場合に、当該高確率遊技状態において大当たりの抽選結果が導出されることなく、ハズレの抽選結果が１００００回導出されると、低確率遊技状態に遊技状態が変更されることとなる。

【０１４３】

また、大当たり図柄として特別図柄Ｂ～Ｄが決定された場合には、大役遊技の終了後に遊技状態が時短遊技状態に設定されるとともに、次に大当たりに当選するまでの期間、時短遊技状態が継続されるように設定される。この場合、次に大当たりに当選した場合には、再度、遊技状態の設定が行われることとなる。したがって、時短遊技状態の継続回数（以下、「時短回数」という）は大当たりに当選するまでの大役抽選結果の導出回数に応じて異なる。なお、遊技機１００は、一の時短遊技状態における予め定められた大役抽選結果の導出回数（例えば５０回）を時短回数として設定してもよい。この場合、時短回数は一の時短遊技状態における最大継続回数を示すものであり、上記の継続回数に到達するまでの間に大当たりに当選した場合には、再度、遊技状態の設定が行われることとなる。また、大当たり図柄として特別図柄Ａが決定された場合、大役遊技の終了後に非時短遊技状態に設定される。したがって、本実施形態による遊技機１００において特別図柄Ａが決定された場合、遊技状態は遊技機１００の初期状態と同様の通常遊技状態となる。

【０１４４】

このように、本実施形態による遊技機１００は、大当たり図柄の種別（当たり種別）に応じて、大役遊技後の遊技状態が設定される。また、遊技機１００には、大役遊技におけるラウンド遊技の回数や大役遊技後に設定される遊技状態が異なる複数種類（本例では、４種類）の大当たり図柄の種別（特別図柄Ａ～Ｄ）が用意されている。すなわち、遊技機１００における大役抽選では、遊技利益（遊技者が獲得可能な賞球数、有利遊技状態の生起等）が異なる複数種類の当たり種別の中から一の当たり種別が決定される。以降、特別図柄Ａによる大当たりの当たり種別を「通常大当たり」、特別図柄Ｂ～Ｄによる大当たりの当たり種別を「確変時短大当たり」と称する。

【０１４５】

なお、遊技機１００において、大当たり図柄の種別に応じて、遊技状態や高確回数、時短回数を設定してもよいし、大当たり図柄の種別と大当たり当選時の遊技状態との双方に応じて、大役遊技の終了後の遊技状態および高確回数、時短回数を設定してもよい。

【０１４６】

図１７は、当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。遊技領域１１６を流下する遊技球がゲート１２４を通過すると、第２始動口１２２の可動片１２２ｂを通電制御するか否かが対応付けられた普通図柄の判定処理（以下、「普図抽選」という）が行われる。

【０１４７】

なお、詳しくは後述するが、遊技球がゲート１２４を通過すると、０～９９の範囲内から１つの当たり決定乱数が取得されるとともに、この乱数値がメインＲＡＭ３００ｃの普図保留記憶領域に４つを上限として記憶される。つまり、普図保留記憶領域は、当たり決定乱数をセーブする４つの記憶部を備えている。したがって、普図保留記憶領域の４つの記憶部全てに当たり決定乱数が記憶された状態で、遊技球がゲート１２４を通過した場合には、当該遊技球の通過に基づいて当たり決定乱数が記憶されることはない。以下では、ゲート１２４を遊技球が通過して普図保留記憶領域に記憶された当たり決定乱数を普図保留とよぶ。

【０１４８】

非時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図１７（ａ）に示すように、非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この非時短遊技状態用当たり

決定乱数判定テーブルによれば、当たり決定乱数が０であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、当たり決定乱数が１～９９であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、非時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率は１／１００となる。詳しくは後述するが、この普図抽選において当たり図柄が決定されると、第２始動口１２２の可動片１２２ｂが開状態に制御され、ハズレ図柄が決定された場合には、第２始動口１２２の可動片１２２ｂが閉状態に維持される。

【０１４９】

また、時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図１７（ｂ）に示すように、時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルによれば、当たり決定乱数が０～９８であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、当たり決定乱数が９９であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率は９９／１００となる。このように、非時短遊技状態中は、普図抽選の当選確率が時短遊技状態中と比較して低確率の状態（普図低確率遊技状態）となり、時短遊技状態中は普図抽選の当選確率が非時短遊技状態中と比較して高確率の状態（普図高確率遊技状態）となる。

【０１５０】

図１８（ａ）は、普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、図１８（ｂ）は、開閉制御パターンテーブルを説明する図である。上記のように、普図抽選が行われると、普通図柄の変動時間が決定される。普通図柄変動時間データテーブルは、普図抽選によって当たり図柄もしくはハズレ図柄が決定されたときに、当該普通図柄の変動時間を決定する際に参照されるものである。この普通図柄変動時間データテーブルによれば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が１０秒に決定され、遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が１秒に決定される。このようにして変動時間が決定されると、当該決定された時間にわたって普通図柄表示器１６８が変動表示（点滅表示）される。そして、当たり図柄が決定された場合には普通図柄表示器１６８が点灯し、ハズレ図柄が決定された場合には普通図柄表示器１６８が消灯する。

【０１５１】

そして、普図抽選によって当たり図柄が決定されるとともに、普通図柄表示器１６８が点灯した場合には、第２始動口１２２の可動片１２２ｂが、図１７（ｂ）に示すように、開閉制御パターンテーブルを参照して通電制御される。なお、実際は、開閉制御パターンテーブルは、遊技状態ごとに設けられており、普通図柄が決定されたときの遊技状態に応じて、対応するテーブルが普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、１つのテーブルに各遊技状態に対応する制御データを示す。

【０１５２】

当たり図柄が決定されると、図１８（ｂ）に示すように、開閉制御パターンテーブルを参照して第２始動口１２２が開閉制御される。この開閉制御パターンテーブルによれば、普電開放前時間（第２始動口１２２の開放が開始されるまでの待機時間）、普通電動役物最大開閉切替回数（第２始動口１２２の開放回数）、ソレノイド通電時間（第２始動口１２２の開放回数ごとの普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電時間、すなわち、１回の第２始動口１２２の開放時間）、規定数（第２始動口１２２の全開放中における第２始動口１２２への最大入賞可能数）、普電閉鎖有効時間（第２始動口１２２の各開放間の閉鎖時間、すなわち、休止時間）、普電有効状態時間（第２始動口１２２の最後の開放終了からの待機時間）、普電終了ウェイト時間（普電有効状態時間の経過後、後述する普通図柄の変動表示が再開されるまでの待機時間）が、第２始動口１２２の制御データとして、遊技状態ごとに、図示のように予め記憶されている。

【０１５３】

このように、非時短遊技状態および時短遊技状態には、それぞれ、第２始動口１２２を

開閉するための開閉制御条件が、遊技進行条件として対応付けられており、時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも第２始動口１２２に遊技球が入球しやすくなる。つまり、時短遊技状態においては、ゲート１２４を遊技球が通過する限りにおいて、次々と普図抽選がなされるとともに、第２始動口１２２が頻繁に開放状態となるため、遊技者は遊技球の費消を低減しながら、大役抽選を行うことが可能となる。

【０１５４】

なお、第２始動口１２２の開閉条件は、普通図柄の当選確率、普通図柄の変動表示の時間、第２始動口１２２の開放時間の３つの要素を規定するものである。そして、本実施形態では、この３つの要素のうち２つの要素において、非時短遊技状態よりも時短遊技状態の方を有利に設定することで、時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも、第２始動口１２２に遊技球が入球しやすくなるように設定した。しかしながら、上記３つの要素のうち、１つまたは３つの要素について、時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも有利に設定してもよい。いずれにしても、時短遊技状態の方が非時短遊技状態に比べて、少なくとも１つの要素について有利となることで、総合的に時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも第２始動口１２２に遊技球が容易に入球するようにすればよい。つまり、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合に、第１の条件にしたがって可動片１２２ｂが開閉制御され、遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合に、第１の条件よりも開状態になりやすい第２の条件にしたがって可動片１２２ｂが開閉制御されればよい。

【０１５５】

次に、遊技機１００における遊技の進行に伴う主制御基板３００の主な処理について、フローチャートを用いて説明する。

【０１５６】

（主制御基板３００のＣＰＵ初期化処理）

図１９および図２０は、主制御基板３００におけるＣＰＵ初期化処理（Ｓ１００）を説明するフローチャートである。

【０１５７】

電源基板より電源が供給されると、メインＣＰＵ３００ａにシステムリセットが発生し、メインＣＰＵ３００ａは、以下のＣＰＵ初期化処理（Ｓ１００）を行う。

【０１５８】

本実施形態による遊技機１００において、電源投入時の状態（以降、「電源投入時モード」という）を４つに分けている。４つの電源投入時モードの判定には、設定キースイッチ１８０ｓ、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓおよび内枠開放スイッチを用いる。

４つの電源投入時モードの判定条件の一例は以下のとおりである。

【０１５９】

電源投入時にＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓがオフ状態（ＲＡＭクリアボタン３０５の押圧操作を検出していない）、かつ設定キースイッチ１８０ｓがオフ状態（設定キーの変更操作を検出していない）または内枠開放スイッチ１４５ｓがオフ状態（内枠１０４の開放が検出されていない）の場合、通常復帰モードと判定する。通常復帰モードは、通常の遊技を開始し、かつメインＲＡＭ３００ｃにおいて一部を除き電源断前にバックアップされた情報の維持を意図して電源投入されたことを示すモードである。

【０１６０】

電源投入時にＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓがオン状態（ＲＡＭクリアボタン３０５の押圧操作を検出している）かつ設定キースイッチ１８０ｓまたは内枠開放スイッチ１４５ｓのいずれかがオフ状態の場合、ＲＡＭクリア復帰モードと判定する。ＲＡＭクリア復帰モードは、通常の遊技を開始し、かつメインＲＡＭ３００ｃにおいて電源断前にバックアップされた情報の初期化（クリア）を意図して電源投入されたことを示すモードである。

【０１６１】

また、上述したが、電源投入時に設定キースイッチ１８０ｓおよび内枠開放スイッチ１４５ｓがオン状態、かつＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓがオフ状態の場合、設定確認

モードと判定する。設定確認モードは、通常の遊技を開始せずに、性能表示器３００ｄにおける設定値を確認することを意図して電源投入されたことを示すモードである。
【０１６２】
　また、上述したが、電源投入時に設定キースイッチ１８０ｓ、内枠開放スイッチ１４５ｓおよびＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓがいずれもオン状態の場合、設定変更モードと判定する。設定変更モードは、通常の遊技を開始せずに、ＲＡＭクリアボタン３０５の押下によって設定値を変更することを意図して電源投入されたことを示すモードである。
【０１６３】
　このように、電源投入時における設定キースイッチ１８０ｓ、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓおよび内枠開放スイッチの操作によって４つの電源投入モードを分けることができる。
【０１６４】
（ステップＳ１００－１）
　メインＣＰＵ３００ａは、電源投入に応じて、初期設定処理として、メインＲＯＭ３００ｂから起動プログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な設定処理を行い、ステップＳ１００－３に処理を移す。また、電源投入時において、内枠開放スイッチ１４５ｓ、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓおよび設定キースイッチ１８０ｓからの入力信号の読み込みを行う。また、内部レジスタとして使用するレジスタ数節約のため、メインＣＰＵ３００ａは、内枠１０４が閉鎖状態（内枠開放スイッチ１４５ｓがオフ状態）である場合、設定変更キー回転信号（オン信号）が入力されても設定キースイッチ１８０ｓをオフ状態に読み換える。
【０１６５】
（ステップＳ１００－３）
　メインＣＰＵ３００ａは、タイマカウンタにウェイト処理時間（例えば、３．１秒間）を設定して、ステップＳ１００－５に処理を移す。
【０１６６】
（ステップＳ１００－５）
　メインＣＰＵ３００ａは、電源断予告信号を検出しているかを判定する。なお、主制御基板３００には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、上記ステップＳ１００－３に処理を移し改めてウェイト処理時間を設定する。また、電源断予告信号を検出していない場合には、ステップＳ１００－７に処理を移す。
【０１６７】
（ステップＳ１００－７）
　メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ１００－３で設定したウェイト時間が経過したか否かを判定する。その結果、ウェイト時間が経過したと判定した場合にはステップＳ１００－９に処理を移し、ウェイト時間は経過していないと判定した場合には上記ステップＳ１００－５に処理を移す。
【０１６８】
（ステップＳ１００－９）
　メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃへのアクセス（読み書き）を許可するために必要な処理（例えば、ＲＡＭプロテクトの解除処理）を実行してステップＳ１００－１１に処理を移す。
【０１６９】
（ステップＳ１００－１１）
　メインＣＰＵ３００ａは、電源断前の遊技機の状態を確認してステップＳ１００－１３に処理を移す。遊技機の状態（遊技機状態）には、設定変更状態、設定確認状態、遊技可能状態および異常状態の４種類の状態がある。
　設定変更状態は電源投入時モードが設定変更モードであって、上述のとおり設定値の変更が可能な状態である。

変更確認状態は電源投入時モードが設定確認モードであって、上述のとおり設定値の確認が可能な状態である。
また、遊技可能状態は電源投入時モードが通常復帰モードまたはＲＡＭクリアモードであって、遊技球の発射や遊技球の賞球等の通常の遊技が可能な状態である。
異常状態はメインＲＡＭ３００ｃにおいてバックアップ異常やリードライト異常、および設定値が予め定められた範囲（本例では１～６）に含まれない値である状態（設定値異常）等の所定の不具合が発生している状態を示す。電源投入時モードが、４種類（設定変更モード、設定確認モード、通常復帰モードまたはＲＡＭクリアモード）のいずれのモードであっても、メインＲＡＭ３００ｃに不具合が検出された場合は遊技機状態が異常状態に設定される。
また、遊技可能状態以外の遊技機状態（設定変更状態、設定確認状態、異常状態）は、通常の遊技が実行できない状態（遊技停止状態）に該当する。

【０１７０】

本実施形態による遊技機１００において、遊技機状態は遊技機状態フラグの値として保持されている。遊技機状態フラグは、メインＲＡＭ３００ｃの使用領域（図７参照）のうち設定値関連情報および遊技状態関連情報が格納されている第一領域（アドレスＦ０００Ｈ～Ｆ１ＦＦＨ）に記憶されている。メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃにおける使用領域の第一領域から遊技機状態フラグを既定の内部レジスタにロードして、電源断前の遊技機状態を確認する。

【０１７１】

（ステップＳ１００－１３）

メインＣＰＵ３００ａは、バックアップフラグが有効であり、かつチェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ３００ａは、電源断時においてセーブされたバックアップフラグの値をメインＲＡＭ３００ｃの使用領域における第二領域からロードする。また、チェックサムを算出するために必要な処理を実行する。さらに、メインＣＰＵ３００ａは、ロードしたバックアップフラグの値が、バックアップが有効であることを示す値（本例では「Ａ５Ｈ」）であるか否か判定し、また、算出したチェックサムが電源断時に保存されたチェックサムと一致しているかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、バックアップフラグの値が「Ａ５Ｈ」であり、かつチェックサムが一致している場合にはステップＳ１００－１５に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、バックアップフラグの値が「Ａ５Ｈ」でない、またはチェックサムが一致していない場合にはステップＳ１００－２９に処理を移す。

【０１７２】

（ステップＳ１００－１５）

メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃのうち、電源復帰時（メインＲＡＭ３００ｃをクリアせずに、電源断前のデータを維持するとき）にクリアすべきクリア対象の領域を示すアドレスを内部レジスタにセットして、ステップＳ１００－１７に処理を移す。本例では、メインＲＡＭ３００ｃの使用領域のうち、図７に示す第二領域および第三領域に該当するアドレスがセットされる。

【０１７３】

（ステップＳ１００－１７）

メインＣＰＵ３００ａは、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓがオン状態か否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓからオン信号が入力されていて、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓがオン状態である（ＲＡＭクリアボタン３０５が押下されている）と判定すると図２０のステップＳ１００－３５に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓからオン信号が入力されていて、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓがオン状態でない（ＲＡＭクリアボタン３０５が押下されていない）と判定するとステップＳ１００－１９に処理を移す。

【０１７４】

（ステップＳ１００－１９）

メインＣＰＵ３００ａは、遊技機状態が遊技可能状態、または設定キースイッチ１８０ｓおよび内枠開放スイッチ１４５ｓからオン信号が入力されているか否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、ステップＳ１００－１０でロードした遊技機状態フラグの値を参照し遊技可能状態であると判定した場合にステップＳ１００－２１に処理を移す。また、メインＣＰＵ３００ａは、遊技機状態が遊技可能状態でないと判定した場合でも、設定キースイッチ１８０ｓおよび内枠開放スイッチ１４５ｓからオン信号が入力されていると判定すると同様にステップＳ１００－２１に処理を移す。

一方、メインＣＰＵ３００ａは、遊技機状態が遊技可能状態でなく、かつ設定キースイッチ１８０ｓおよび内枠開放スイッチ１４５ｓからオン信号が入力されていないと判定した場合には、ステップＳ１００－２３に処理を移す。

【０１７５】

（ステップＳ１００－２１）

メインＣＰＵ３００ａは、遊技機状態を設定確認状態に設定する。具体的には、メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにロードした遊技機状態フラグの値を、設定確認状態を示す値に設定し、ステップＳ１００－２３に処理を移す。

【０１７６】

（ステップＳ１００－２３）

メインＣＰＵ３００ａは、電源復帰時にクリアすべきクリア対象のデータ、すなわちステップＳ１００－１２でセットしたメインＲＡＭ３００ｃのアドレスの領域のデータをクリアする初期化処理を行い、ステップＳ１００－２５に処理を移す。

【０１７７】

（ステップＳ１００－２５）

メインＣＰＵ３００ａは、電源断から復帰したことを副制御基板３３０に伝達するためのサブコマンド（電源復帰指定コマンド）の送信処理（コマンドを送信バッファに格納）を行う。ここで、電源復帰指定コマンドには、電源復帰時の遊技機状態を示す情報（遊技状態種別）が含まれる。具体的には、メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにおける遊技機状態フラグの値に基づいて電源復帰指定コマンドを生成する。このため、ステップＳ１００－２１において遊技機状態が設定確認状態に設定された場合、本ステップで生成される電源復帰指定コマンドには、設定確認状態を示す内容の遊技機状態種別が含まれる。

【０１７８】

（ステップＳ１００－２７）

メインＣＰＵ３００ａは、電源断から復帰したことを払出制御基板３１０に伝達するための払出コマンド（電源復帰指定コマンド）の送信処理（コマンドを送信バッファに格納）を行うと、ステップＳ１００－５３（図２０参照）に処理を移す。

【０１７９】

（ステップＳ１００－２９）

メインＣＰＵ３００ａは、既定の内部レジスタ（Ｄレジスタ）にチェックサムが異常状態であること（バックアップ異常）を示すデータを格納し、ステップＳ１００－３１に処理を移す。

【０１８０】

（ステップＳ１００－３１）

メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃの使用外領域についてリードライトチェック処理を実行し、書き込み読み出し結果の一致性を確認する。メインＲＡＭ３００ｃは、チェック結果を既定の内部レジスタに格納するとステップＳ１００－３３に処理を移す。

【０１８１】

（ステップＳ１００－３３）

メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃのうち、ＲＡＭ異常時にクリアすべきクリア対象の領域を示すアドレスを内部レジスタにセットしてステップＳ１００－３５に処理を移す。本例では、メインＲＡＭ３００ｃのメモリ領域のうち、図７に示す使用領域

および使用外領域に該当するアドレスがセットされる。つまり、バックアップ異常時には、メインＲＡＭ３００ｃの全ての領域のデータがクリアされることとなる。

【０１８２】

（ステップＳ１００－３５）

図２０に示すようにメインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃの使用領域についてリードライトチェック処理を実行し、チェック結果を既定の内部レジスタに格納してステップＳ１００－３７に処理を移す。また、メインＲＡＭ３００ｃは、ステップＳ１００－１５またはステップＳ１００－３３でセットしたメインＲＡＭ３００ｃのアドレスの領域のデータをクリアする。

【０１８３】

（ステップＳ１００－３７）

メインＣＰＵ３００ａは、ステップＳ１００－３５における使用領域のリードライトチェック処理の結果が正常であるか否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、使用領域のリードライトチェック処理の結果が正常であると判定するとステップＳ１００－３９に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、使用領域のリードライトチェック処理の結果が正常でないと判定するとステップＳ１００－４５に処理を移す。

【０１８４】

（ステップＳ１００－３９）

メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにおいて遊技機状態として設定確認状態が設定されているか否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタに設定確認状態を示す値が設定されており、内部レジスタにおいて遊技機状態が設定確認状態に設定されていると判定すると、ステップＳ１００－４１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタに設定確認状態以外を示す値が内部レジスタに設定されており、内部レジスタにおいて遊技機状態が設定確認状態以外に設定されていると判定すると、ステップＳ１００－４３に処理を移す。

【０１８５】

（ステップＳ１００－４１）

メインＣＰＵ３００ａは、遊技機状態に対応する値として遊技可能状態を示す値を内部レジスタに設定してステップＳ１００－４３に処理を移す。

【０１８６】

（ステップＳ１００－４３）

メインＣＰＵ３００ａは、設定変更が可能な条件が満たされているか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ３００ａは、設定キースイッチ１８０ｓ、内枠開放スイッチ１４５ｓおよびＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓからオン信号が入力されていると判定すると、設定変更が可能な条件が満たされていると判定してステップＳ１００－４７に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、設定キースイッチ１８０ｓ、内枠開放スイッチ１４５ｓおよびＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓの少なくとも１つからオン信号が入力されていないと判定すると、設定変更が可能な条件が満たされていないと判定してステップＳ１００－４９に処理を移す。

【０１８７】

（ステップＳ１００－４５）

メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにロードした遊技機状態フラグの値に、遊技機状態を示す値として設定変更状態を示す値を設定し、ステップＳ１００－４９に処理を移す。

（ステップＳ１００－４７）

メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにロードした遊技機状態フラグの値に、遊技機状態を示す値としてＲＡＭ異常が発生している異常状態（ＲＡＭ異常状態）を示す値を設定し、ステップＳ１００－４９に処理を移す。

【０１８８】

（ステップＳ１００－４９）

メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタに設定されている遊技機状態に対応する値を、メインＲＡＭ３００ｃの使用領域の第一領域に記憶されている遊技機状態フラグにセーブしてステップＳ１００－５１に処理を移す。

【０１８９】

（ステップＳ１００－５１）

メインＣＰＵ３００ａは、ＲＡＭクリア時の初期化処理を実行する。ここで、ＲＡＭクリア時とは、電源投入モードが設定変更モードまたはＲＡＭクリアモードである場合（ステップＳ１００－１７のＹＥＳ）、およびバックアップ異常が発生した場合（ステップＳ１００－１３のＮＯまたはステップＳ１００－３７のＮＯ）に相当する。ＲＡＭクリア時の初期化処理においてメインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃがクリアされたことを副制御基板３３０に伝達するためのサブコマンド（ＲＡＭクリア指定コマンド）の送信処理（コマンドを送信バッファに格納）、およびメインＲＡＭ３００ｃがクリアされたことを払出制御基板３１０に伝達するための払出コマンド（ＲＡＭクリア指定コマンド）の送信処理（コマンドを送信バッファに格納）を行い、ステップＳ１００－５３に処理を移す。

【０１９０】

ここで、ＲＡＭクリア指定コマンドには、ＲＡＭクリア時の遊技機状態を示す情報（遊技機状態種別）が含まれる。具体的には、メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにおける遊技機状態フラグの値に基づいてＲＡＭクリア指定コマンドを生成する。このため、例えばステップＳ１００－４５において遊技機状態が設定変更状態に設定された場合、本ステップで生成されるＲＡＭクリア指定コマンドには、設定変更状態を示す遊技機状態種別が含まれる。また、ステップＳ１００－４７において遊技機状態が異常状態（ＲＡＭ異常状態）に設定された場合、本ステップで生成されるＲＡＭクリア指定コマンドには、異常状態を示す遊技機状態種別が含まれる。

【０１９１】

（ステップＳ１００－５３）

メインＣＰＵ３００ａは、電源投入時の初期状態の演出制御に必要な各種演出コマンドを副制御基板３３０に送信するための電源投入時サブコマンドセット処理（コマンドを送信バッファに格納）を実行する。本処理では、例えば、機種指定コマンド、電源投入時特フェーズ指定コマンド、発射位置指定コマンド、特１保留数（Ｘ１）を示す特図１保留指定コマンド、特２保留数（Ｘ２）を示す特図２保留指定コマンド、特図１図柄確認指定コマンド、特図２図柄確認指定コマンド等が送信バッファにセットされる。なお、メインＣＰＵ３００ａは、演出コマンドに対し、電源復帰時とＲＡＭクリア時とで異なる値をセットすることもできる。

また、本電源投入時サブコマンドセット処理において、メインＣＰＵ３００ａは、現在設定中の設定値を副制御基板３３０に伝達するための設定値指定コマンドも送信バッファに格納される。

また、メインＣＰＵ３００ａは、本処理において各種の入力ポートのスイッチ状態を初期化する処理も実行する。

【０１９２】

例えば、電源復帰時において、メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃの第一領域（図７参照）で保持されているバックアップ情報に基づいて、各演出コマンドの値を設定し、送信バッファにセットする。これらの演出コマンドが副制御基板３３０に対して送信されることにより、サブＣＰＵ３３０ａは、前回の電源遮断時に実行中であった演出（例えば、変動演出や大役遊技の実行に伴う大当たり演出）を再開させることができる。なお、電源断時には副制御基板３３０のサブＲＡＭ３３０ｃはクリアされる。このため、電源復帰時における演出コマンドに基づいて再開される演出においては、演出表示部２００ａにおける表示態様や音声出力装置２０６での音声出力態様、演出照明装置２０４の点灯態様等が電源遮断時とは異なる態様となる場合がある。電源復帰時における演出制御については後述する。

メインＣＰＵ３００ａは、電源投入時サブコマンドセット処理を実行した後に、ステップＳ４００－５５に処理を移す。

【０１９３】

（ステップＳ１００－５５）

メインＣＰＵ３００ａは、タイマ割込みの周期（本例では、４ミリ秒）を設定しステップＳ２００に処理を移す。

【０１９４】

（ステップＳ２００）

メインＣＰＵ３００ａは、メインループ処理を開始する。メインループ処理の詳細は、後述する。

【０１９５】

次に、主制御基板３００におけるメインループ処理について説明する。図２１は、メインループ処理を説明するフローチャートである。遊技機１００は、電力供給が保たれている間は、主制御基板３００においてメインループ処理を繰り返し実行する。

【０１９６】

（ステップＳ２００－１）

メインＣＰＵ３００ａは、割込みを禁止するための処理を行う。

【０１９７】

（ステップＳ２００－３）

メインＣＰＵ３００ａは、当たり図柄乱数用初期値更新乱数を更新する。なお、当たり図柄乱数用初期値更新乱数は、当たり図柄乱数の初期値および終了値を決定するためのものである。つまり、後述する当たり図柄乱数の更新処理によって当たり図柄乱数が、当たり図柄乱数用初期値更新乱数から、当該当たり図柄乱数用初期値更新乱数－１まで１周すると、当たり図柄乱数は、そのときの当たり図柄乱数用初期値更新乱数に更新されることとなる。

【０１９８】

（ステップＳ２００－５）

メインＣＰＵ３００ａは、シリアル通信受信割込み処理により保存した払出制御基板３１０から受信した受信データ（主コマンド）を解析し、受信データに応じた種々の処理を実行する。なお、シリアル通信受信割込み処理は主コマンドの保存を行う割込み処理であるが、詳細な説明は省略する。

【０１９９】

（ステップＳ２００－７）

メインＣＰＵ３００ａは、送信バッファに格納されている未送信のサブコマンドを副制御基板３３０に送信するための処理を行う。

【０２００】

（ステップＳ２００－９）

メインＣＰＵ３００ａは、割込みを許可するための処理を行う。

【０２０１】

（ステップＳ２００－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を更新し、以後、上記ステップＳ２００－１からステップＳ２００－１１の順に処理を繰り返す。なお、以下では、変動演出パターンを決定するためのリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を総称して変動演出用乱数と呼ぶ。

【０２０２】

次に、主制御基板３００における割込み処理について説明する。ここでは、電源断時退避処理（ＸＩＮＴ割込み処理）およびタイマ割込み処理について説明する。

【０２０３】

（主制御基板３００の電源断時退避処理（ＸＩＮＴ割込み処理））

図２２は、主制御基板３００における電源断時退避処理（ＸＩＮＴ割込み処理）を説明

するフローチャートである。メインＣＰＵ３００ａは、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、メインループ処理の割込み許可期間中（ステップＳ２００－１とステップＳ２００－１１の処理の間）に割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【０２０４】
（ステップＳ３００－１）
電源断予告信号が入力されると、メインＣＰＵ３００ａは、レジスタを退避する。

【０２０５】
（ステップＳ３００－３）
メインＣＰＵ３００ａは、電源断予告信号をチェックする。

【０２０６】
（ステップＳ３００－５）
メインＣＰＵ３００ａは、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップＳ３００－１１に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップＳ３００－７に処理を移す。

【０２０７】
（ステップＳ３００－７）
メインＣＰＵ３００ａは、レジスタを復帰させてメインループ処理に戻る。

【０２０８】
（ステップＳ３００－９）
メインＣＰＵ３００ａは、出力ポートの出力を停止する出力ポートクリア処理を実行する。

【０２０９】
（ステップＳ３００－１１）
メインＣＰＵ３００ａは、バックアップ有効フラグにバックアップが有効であることを示す値（「Ａ５Ｈ」）をセットするバックアップ有効設定処理を実行する。バックアップ有効フラグは、メインＲＡＭ３００ｃの使用領域（図７参照）のうち第二領域に記憶されている。

【０２１０】
（ステップＳ３００－１３）
メインＣＰＵ３００ａは、チェックサムを算出して保存するチェックサム設定処理を実行する。メインＣＰＵ３００ａは、チェックサム設定処理において、メインＲＡＭ３００ｃに割り当てられた全てのメモリ領域（使用領域および使用外領域）のチェックサムを、使用領域のうち第二領域に保存する。

【０２１１】
（ステップＳ３００－１５）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃへのアクセスを禁止するために必要なＲＡＭプロテクト設定処理を実行する。

【０２１２】
（ステップＳ３００－１７）
メインＣＰＵ３００ａは、電源断発生監視時間を設定すべく、電源断監視タイマをセットする電源断発生監視時間の設定処理を実行する。本実施形態による遊技機１００は、電源断監視タイマにより所定の電源断発生監視時間（例えば１０ミリ秒間）を計時する。

【０２１３】
（ステップＳ３００－１９）
メインＣＰＵ３００ａは、電源断予告信号をチェックする。

【０２１４】
（ステップＳ３００－２１）
メインＣＰＵ３００ａは、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電

源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップＳ３００－１７に処理を移して新たに電源断発生監視時間の計時を開始し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップＳ３００－２３に処理を移す。

【０２１５】

（ステップＳ３００－２３）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ３００－１７でセットした電源断発生監視時間が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ３００ａは、電源断監視タイマのタイマカウンタの値を１減算し、減算後のタイマカウンタが示す値に基づいて電源断発生監視時間の経過を判定する。メインＣＰＵ３００ａは、電源断発生監視時間が経過したと判定するとステップＳ３００－３に処理を移す。これにより、電源断発生監視時間が経過するまで電源断予告信号を検出していない（予告信号がオフ状態である）ことから、電源断時退避処理を終了してメインループ処理に戻る（ステップＳ３００－５のＹＥＳからステップＳ３００－７の流れ）。一方、メインＣＰＵ３００ａは、電源断発生監視時間が経過していないと判定するとステップＳ３００－１９に処理を移す。

【０２１６】

なお、通常の電源断時には、電源断予告信号のチェックを繰り返して（ステップＳ３００－１７～ステップＳ３００－２１の処理をループして）、電圧低下による電源断を待機することになる。

【０２１７】

（主制御基板３００のタイマ割込み処理）

図２３は、主制御基板３００におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。主制御基板３００には、所定の周期（本実施形態では４ミリ秒、以下「４ｍｓ」という）毎にクロックパルスを発生させるリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。そして、リセット用クロックパルス発生回路によって、クロックパルスが発生すると、ＣＰＵ初期化処理（ステップＳ１００）に割り込んで、以下のタイマ割込み処理が実行される。

【０２１８】

（ステップＳ４００－１）

メインＣＰＵ３００ａは、レジスタを退避する。

【０２１９】

（ステップＳ４００－３）

メインＣＰＵ３００ａは、割込みを許可するための処理を行う。メインＣＰＵ３００ａは、割込みを許可するにあたり、割込みフラグの初期化を実行する。割込みフラグは、所定のタイマ割込み周期（本例では、４ｍｓ）でセット（値「１」を設定）されるフラグである。割込みフラグがセットされている期間はタイマ割込みの発生が許可されない期間であり、割込みフラグを初期化（値「０」を設定）することでタイマ割込みが許可される。

【０２２０】

（ステップＳ４００－５）

メインＣＰＵ３００ａは、コモン出力バッファにセットされたコモンデータを出力ポートに出力し、第１特別図柄表示器１６０、第２特別図柄表示器１６２、第１特別図柄保留表示器１６４、第２特別図柄保留表示器１６６、普通図柄表示器１６８、普通図柄保留表示器１７０、右打ち報知表示器１７２、および性能表示器３００ｄを点灯制御するダイナミックポート出力処理を実行する。

【０２２１】

（ステップＳ４００－７）

メインＣＰＵ３００ａは、各種の入力ポート情報を読み込み、最新のスイッチ状態を正確に取得するためのポート入力処理を実行する。ポート入力処理においてメインＣＰＵ３００ａは、例えば入力ポートに入力された各種スイッチ信号を読み込むと、当該信号を正論理に変換してメインＲＡＭ３００ｃに保存する。また、各種スイッチ信号に関し、前回入力値と今回入力値とを元に、オン検出フラグ（オフ状態からオン状態への切り替わりの

検出を示すフラグ）を生成して保存する。これにより、各種スイッチ信号の前回からの変化を踏まえた正確なスイッチ状態を把握することができる。

【０２２２】

（ステップＳ４００－９）

メインＣＰＵ３００ａは、遊技機状態フラグをロードして、現在の遊技機状態を内部レジスタにセットする。

【０２２３】

（ステップＳ４００－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、ロードした遊技機状態が遊技可能状態か否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、ロードした遊技機状態が遊技可能状態であると判定するとステップＳ４００－１５に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、ロードした遊技機状態が遊技可能状態でないと判定するとステップＳ４００－１３に処理を移す。

【０２２４】

（ステップＳ４００－１３）

メインＣＰＵ３００ａは、ロードした遊技機状態が異常状態か否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、ロードした遊技機状態が異常状態であると判定するとステップＳ４００－２９に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、ロードした遊技機状態が異常状態でないと判定するとステップＳ４１０に処理を移す。

【０２２５】

（ステップＳ４１０）

メインＣＰＵ３００ａは、設定値関連処理を実行してステップＳ４００－２９に処理を移す。設定値関連処理は、設定値の確認または変更を行うための処理であって、遊技機状態が遊技可能状態および異常状態のいずれでもない（ステップＳ４００－１１のＮＯかつステップＳ４００－１３のＮＯ）、すなわち設定変更状態または設定確認状態であることに基づいて実行される。本実施形態において、上述の設定変更手順の開始から終了までに実行される設定値の変更に係る操作（例えば、ＲＡＭクリアボタン３０５の押下）および、当該操作に基づく主制御基板３００における制御処理を「設定変更処理」と称する場合がある。また、上述の設定確認手順の開始から終了までに実行される主制御基板３００における制御処理を「設定確認処理」と称する場合がある。設定値関連処理については後述する。

【０２２６】

（ステップＳ４００－１５）

メインＣＰＵ３００ａは、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を行う。ここで、各種タイマカウンタは、特に断る場合を除き、当該主制御基板３００のタイマ割込み処理の度に減算され、０になると減算を停止する。

【０２２７】

（ステップＳ４００－１７）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ２００－３と同様、当たり図柄乱数用初期値更新乱数の更新処理を実行する。

【０２２８】

（ステップＳ４００－１９）

メインＣＰＵ３００ａは、当たり図柄乱数を更新する処理を行う。具体的には、乱数カウンタを１加算して更新し、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを０に戻し、乱数カウンタが１周した場合には、その時の当たり図柄乱数用初期値更新乱数の値から乱数を更新する。

【０２２９】

なお、詳しい説明は省略するが、本実施形態では、大当たり決定乱数および当たり決定乱数は、主制御基板３００に内蔵されたハードウェア乱数生成部によって更新されるハードウェア乱数を用いている。ハードウェア乱数生成部は、大当たり決定乱数および当たり決定乱数を、いずれも一定の規則にしたがって更新し、乱数列が一巡するごとに自動的に

乱数列を変更するとともに、システムリセット毎にスタート値を変更している。
【０２３０】
（ステップＳ５００）
メインＣＰＵ３００ａは、第１始動口検出スイッチ１２０ｓ、第２始動口検出スイッチ１２２ｓ、ゲート検出スイッチ１２４ｓから信号の入力があったか否か判定するスイッチ管理処理を実行する。なお、このスイッチ管理処理の詳細については後述する。
【０２３１】
（ステップＳ６００）
メインＣＰＵ３００ａは、上記の特別遊技を進行制御するための特別遊技管理処理を実行する。なお、この特別遊技管理処理の詳細については後述する。
【０２３２】
（ステップＳ７００）
メインＣＰＵ３００ａは、上記の普通遊技を進行制御するための普通遊技管理処理を実行する。なお、この普通遊技管理処理の詳細については後述する。
【０２３３】
（ステップＳ４００－２１）
メインＣＰＵ３００ａは、各種エラーの判定およびエラー判定結果に応じた設定を行うためのエラー管理処理を実行する。エラー管理処理では、例えば磁気、電波等の監視や各種センサ、スイッチの検知状態のチェックを行い、異常や不具合といったエラーを検知する。さらにメインＣＰＵ３００ａは、エラー管理処理において、エラー発生時のサブコマンド（エラー発生コマンド）や当該エラーの解除時のサブコマンド（エラー解除コマンド）を設定（送信バッファにセット）する。
【０２３４】
（ステップＳ４００－２３）
メインＣＰＵ３００ａは、一般入賞口検出スイッチ１１８ｓ、第１始動口検出スイッチ１２０ｓ、第２始動口検出スイッチ１２２ｓ、第１大入賞口検出スイッチ１２６ｓ、第２大入賞口検出スイッチ１２８ｓのチェックを行い、各入賞口の検出スイッチに該当する賞球制御用のカウンタ等を加算するための入賞口スイッチ処理を実行する。
【０２３５】
（ステップＳ４００－２５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ４００－２３でセットされた賞球制御用のカウンタのカウンタ値等に基づく払出コマンドの作成および送信を行うための払出制御管理処理を実行する。
【０２３６】
（ステップＳ４００－２７）
メインＣＰＵ３００ａは、遊技の進行状況（特別遊技や普通遊技の進行状況）に基づいて遊技球の発射位置を決定する発射位置指定管理処理を実行する。本処理においてメインＣＰＵ３００ａは、後述する特別遊技管理フェーズや普通遊技管理フェーズに基づいて、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２および第２大入賞口ソレノイド１２８ｃや普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電状況、すなわち第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８や第２始動口１２２の可動片１２２ｂの開閉状況を判断し、発射位置（右打ち、又は左打ち）を決定する。なお、本処理は、特別遊技管理処理の中で実行してもよい。
【０２３７】
（ステップＳ４００－２９）
メインＣＰＵ３００ａは、遊技情報出力端子板３１２から外部（例えば、遊技店に設置されているホールコンピュータ）へ出力する外部情報用の出力データをセットするための外部情報管理処理を実行する。外部情報管理処理では、遊技機状態が遊技停止状態（設定変更状態、設定確認状態、異常状態のいずれか）である期間中も、継続的に外部情報を出力して遊技機１００の状態を外部に報知するための処理が実行される。

【０２３８】
（ステップＳ４００－３１）
メインＣＰＵ３００ａは、第１特別図柄表示器１６０、第２特別図柄表示器１６２、第１特別図柄保留表示器１６４、第２特別図柄保留表示器１６６、普通図柄表示器１６８、普通図柄保留表示器１７０、右打ち報知表示器１７２等の各種表示器（ＬＥＤ）を点灯制御するためのコモンデータをコモン出力バッファにセットするＬＥＤ表示設定処理を実行する。また、例えばＬＥＤ表示設定処理において、メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃの設定値バッファから設定値データをロードして、性能表示器３００ｄに設定値を表示するための表示データを生成しコモン出力バッファにセットする。これにより、性能表示器３００ｄの表示領域３６１～３６４において設定値の表示切替え等を行うことができる。なお、性能表示器３００ｄにおける出球率（ベース）の点灯制御は、後述するステップＳ４００－４１の性能表示モニタ制御処理で行う。
【０２３９】
（ステップＳ４００－３３）
メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物ソレノイド１２２ｃ、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２および第２大入賞口ソレノイド１２８ｃのソレノイド出力イメージを合成し、出力ポートバッファに格納するためのソレノイド出力イメージ合成処理を実行する。
【０２４０】
（ステップＳ４００－３５）
メインＣＰＵ３００ａは、各出力ポートバッファに格納されたコモン出力バッファの値を出力ポートに出力するためのポート出力処理を実行する。
【０２４１】
（ステップＳ４００－３７）
メインＣＰＵ３００ａは、割込みを禁止するための処理（割込みフラグのセット）を行う。
【０２４２】
（ステップＳ４００－３９）
メインＣＰＵ３００ａは、試験信号出力処理を実行する。本処理において、メインＣＰＵ３００ａは、遊技機１００の現在の内部状態を表す各種の試験信号を生成し、これらをポート出力する。この試験信号により、例えば遊技機１００の試験時等に、主制御基板３００の外部でメインＣＰＵ３００ａの内部状態を確認することができる。
【０２４３】
（ステップＳ４００－４１）
メインＣＰＵ３００ａは、性能表示モニタ制御処理を実行する。本処理においてメインＣＰＵ３００ａは、出玉率（ベース）に関する情報を性能表示器３００ｄに表示するためのコモンデータを生成してコモン出力バッファにセットする。これにより、性能表示器３００ｄの表示領域３６１～３６４においてベース値の表示切替等を行うことができる。また、メインＣＰＵ３００ａは性能表示モニタ制御処理において、性能表示器３００ｄに表示するベース値に関する演算処理を行ってもよい。
【０２４４】
（ステップＳ４００－４３）
メインＣＰＵ３００ａは、レジスタを復帰してタイマ割込み処理を終了する。
【０２４５】
以下に、上記したタイマ割込み処理のうち、ステップＳ４１０の設定値関連処理、ステップＳ５００のスイッチ管理処理、ステップＳ６００の特別遊技管理処理、ステップＳ７００の普通遊技管理処理について、詳細に説明する。
【０２４６】
図２４は、主制御基板３００における設定値関連処理を説明するフローチャートである。

【０２４７】
（ステップＳ４１０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、タイマ割込み処理（図２３参照）のステップＳ４００－９でロードした遊技機状態が設定変更状態か否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、遊技機状態が設定変更状態であると判定するとステップＳ４１０－３に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、遊技機状態が設定変更状態でない、すなわち設定確認状態であると判定するとステップＳ４１０－１５に処理を移す。
【０２４８】
（ステップＳ４１０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃの第一領域（図７参照）から設定値バッファをロードし、現在の設定値に対応する設定値データを内部レジスタにセットする。設定値データは「０」～「５」の６つの数値データであって、この順に、６段階の設定値（設定１～設定６）に対応している。本実施形態による遊技機１００は、設定値データ（数値「０」～「５」）によって設定値の管理を行っている。
【０２４９】
（ステップＳ４１０－５）
メインＣＰＵ３００ａは、ＲＡＭクリアボタン３０５が押下されたか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ３００ａは、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓから入力信号（オン信号）が入力され、かつＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓのオン検出フラグがセット（値「１」が設定）されており入力信号の状態の切り替わりが検出されたと判定すると、オン検出フラグをクリア（値「０」を設定）してステップＳ４１０－７に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、ＲＡＭクリア検出スイッチ３０５ｓのオン検出フラグがクリアされており、オフ状態からオン状態への切り替わりが検出されていないと判定するとステップＳ４１０－９に処理を移す。
【０２５０】
（ステップＳ４１０－７）
メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにセットされた設定値データを、現在の設定値データに１加算した値に更新する。例えば、ステップＳ４１０－３でロードした設定値データが「３」（設定４を示すデータ）であった場合、メインＣＰＵ３００ａは、本処理において内部レジスタの設定値データを「４」（設定５を示すデータ）に更新する。
【０２５１】
（ステップＳ４１０－９）
メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにセットされている設定値データが設定比較値未満か否かを判定する。ここで、設定比較値は設定値データの最大値（設定値６に対応する設定値データ「５」）よりも１大きい数値（本例では「６」）である。メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにセットされている設定値データが設定比較値未満であると判定するとステップＳ４１０－１３に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにセットされている設定値データが設定比較値以上であると判定するとステップＳ４１０－１１に処理を移す。
【０２５２】
（ステップＳ４１０－１１）
メインＣＰＵ３００ａは、設定値データとして数値「０」を内部レジスタにセットする。これにより、例えば最大の設定値６に対応する設定値データ「５」から最小の設定値１に対応する設定値データ「０」への更新が可能となる。このようにして、遊技機１００は、ＲＡＭクリアボタン３０５を押下するごとに、設定値を１～６（設定値データ「０」～「５」）に順次更新し、設定値６の次はまた設定値１まで戻るループ処理のように設定値の更新を行うことができる。なお、ステップＳ４１０－７の処理で更新した設定値データが「６」（設定比較値と同値）だった場合に、同ステップにおいて設定値データを「０」として更新してもよい。これにより、ステップＳ４１０－９、ステップＳ４１０－１１の処理は不要となる。

【０２５３】
（ステップＳ４１０－１３）
メインＣＰＵ３００ａは、内部レジスタにセットされている設定値データをメインＲＡＭ３００ｃの設定値バッファにセーブする。これにより、設定値データがバックアップ対象として保持される。
【０２５４】
（ステップＳ４１０－１５）
メインＣＰＵ３００ａは、設定キー差込口３０６において設定キーが回転操作または復帰操作されたタイミングか否かを判定するためのオン検出フラグ（設定キースイッチ１８０ｓのオン検出フラグ）を確認する。
【０２５５】
（ステップＳ４１０－１７）
メインＣＰＵ３００ａは、設定キースイッチ１８０ｓからの入力信号（オン信号）の有無とオン検出フラグに基づいて、設定キー差込口３０６において設定キーが復帰操作されたタイミングか否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、設定キースイッチ１８０ｓから入力信号が入力されず、かつオン検出フラグがセットされており、設定キースイッチ１８０ｓからの入力信号についてオン状態からオフ状態（入力信号なし）への切り替わりが検出されたと判定すると、オン検出フラグをクリア（値「０」を設定）してステップＳ４１０－１９に処理を移す。一方、メインＣＰＵ３００ａは、設定キースイッチ１８０ｓから入力信号が入力されており、かつオン検出フラグがクリアされており、設定キースイッチ１８０ｓのオン状態が継続されていると判定すると、ステップＳ４１０－１９以降の処理を実行せずに本処理を終了して、タイマ割込み処理（図２３参照）に戻る。
【０２５６】
（ステップＳ４１０－１９）
メインＣＰＵ３００ａは、設定変更状態または設定確認状態を終了することを示すサブコマンドである設定関連終了指定コマンドをセットする。設定関連終了指定コマンドには、例えば設定変更状態および設定確認状態のうち何れの終了に基づいて設定値が確定したかという情報や、設定値に関する情報を含めることができる。
【０２５７】
（ステップＳ４１０－２１）
メインＣＰＵ３００ａは、サブコマンド群セット処理を実行する。サブコマンド群セット処理では、設定変更状態および設定確認状態が終了して通常の遊技が開始されることに伴って、上述の設定関連終了指定コマンド以外のサブコマンド（例えば演出の実行制御に係る種々のサブコマンド（例えば、機種コード指定コマンド、発射位置指定コマンド、特図１図柄確認指定コマンド、特図１保留指定コマンド、特図２保留指定コマンド、電源投入時特フェーズ指定コマンド、設定値指定コマンド等））が送信バッファにセットされる。
【０２５８】
（ステップＳ４１０－２３）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃから設定関連終了時ラムセットテーブルのアドレスを取得して内部レジスタにセットする。
【０２５９】
（ステップＳ４１０－２５）
メインＣＰＵ３００ａは、設定関連終了時ラムセットテーブルに基づくラムセット処理を実行する。
【０２６０】
（ステップＳ４１０－２７）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃの遊技機状態フラグに遊技可能状態を示す値をセットして、本処理を終了しタイマ割込み処理に戻る。これにより、遊技機状態が本処理開始時の状態（設定変更状態または設定確認状態）から通常の遊技が可能な遊技

可能状態に変更される。
【０２６１】
図２５は、主制御基板３００におけるスイッチ管理処理（ステップＳ５００）を説明するフローチャートである。
【０２６２】
（ステップＳ５００－１）
メインＣＰＵ３００ａは、ゲート検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、ゲート１２４を遊技球が通過してゲート検出スイッチ１２４ｓからの検出信号がオンされたかを判定する。その結果、ゲート検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップＳ５１０に処理を移し、ゲート検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップＳ５００－３に処理を移す。
【０２６３】
（ステップＳ５１０）
メインＣＰＵ３００ａは、ゲート１２４への遊技球の通過に基づいてゲート通過処理を実行する。なお、このゲート通過処理の詳細については後述する。
【０２６４】
（ステップＳ５００－３）
メインＣＰＵ３００ａは、第１始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第１始動口１２０に遊技球が入球して第１始動口検出スイッチ１２０ｓから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第１始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップＳ５２０に処理を移し、第１始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップＳ５００－５に処理を移す。
【０２６５】
（ステップＳ５２０）
メインＣＰＵ３００ａは、第１始動口１２０への遊技球の入球に基づいて第１始動口通過処理を実行する。なお、この第１始動口通過処理の詳細については後述する。
【０２６６】
（ステップＳ５００－５）
メインＣＰＵ３００ａは、第２始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第２始動口１２２に遊技球が入球して第２始動口検出スイッチ１２２ｓから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第２始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップＳ５３０に処理を移し、第２始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップＳ５００－７に処理を移す。
【０２６７】
（ステップＳ５３０）
メインＣＰＵ３００ａは、第２始動口１２２への遊技球の入球に基づいて第２始動口通過処理を実行する。なお、この第２始動口通過処理の詳細については後述する。
【０２６８】
（ステップＳ５００－７）
メインＣＰＵ３００ａは、大入賞口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８に遊技球が入球して第１大入賞口検出スイッチ１２６ｓおよび第２大入賞口検出スイッチ１２８ｓのいずれか一方から検出信号が入力されたかを判定する。その結果、大入賞口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップＳ５００－９に処理を移し、大入賞口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合には当該スイッチ管理処理を終了する。
【０２６９】
（ステップＳ５００－９）
メインＣＰＵ３００ａは、現在、大役遊技中であるか否かを判定し、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８への遊技球の入球が適正になされたものであるかを判定する。ここでは、大役遊技中ではないと判定した場合には、所定の不正検出処理を実行し、大

役遊技中であり、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８への遊技球の入球が適正になされたと判定した場合には、大入賞口入賞球数カウンタおよび大役中入球数カウンタを１加算して、当該スイッチ管理処理（ステップＳ５００）を終了する。

【０２７０】

図２６は、主制御基板３００におけるゲート通過処理（ステップＳ５１０）を説明するフローチャートである。

【０２７１】

（ステップＳ５１０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、ハードウェア乱数生成部によって更新された当たり決定乱数をロードする。

【０２７２】

（ステップＳ５１０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、普通図柄保留球数カウンタのカウンタ値が最大値以上であるか、つまり、普通図柄保留球数カウンタのカウンタ値が４以上であるかを判定する。その結果、普通図柄保留球数カウンタのカウンタ値が最大値以上であると判定した場合には当該ゲート通過処理を終了し、普通図柄保留球数カウンタは最大値以上ではないと判定した場合にはステップＳ５１０－５に処理を移す。

【０２７３】

（ステップＳ５１０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、普通図柄保留球数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新する。

【０２７４】

（ステップＳ５１０－７）

メインＣＰＵ３００ａは、普図保留記憶領域の４つの記憶部のうち、取得した当たり決定乱数をセーブする対象となる対象記憶部を算定する。

【０２７５】

（ステップＳ５１０－９）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５１０－１で取得した当たり決定乱数を、上記ステップＳ５１０－７で算定した対象記憶部にセーブする。

【０２７６】

（ステップＳ５１０－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、普図保留記憶領域に記憶されている普図保留数を示す普図保留指定コマンドを送信バッファにセットし、当該ゲート通過処理を終了する。

【０２７７】

図２６は、主制御基板３００における第１始動口通過処理（ステップＳ５２０）を説明するフローチャートである。

【０２７８】

（ステップＳ５２０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄識別値として「００Ｈ」をセットする。なお、特別図柄識別値は、保留種別として特１保留および特２保留のいずれであるかを識別するためのもので、特別図柄識別値（００Ｈ）は特１保留を示し、特別図柄識別値（０１Ｈ）は特２保留を示す。

【０２７９】

（ステップＳ５２０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄１保留球数カウンタのアドレスをセットする。

【０２８０】

（ステップＳ５３５）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄乱数取得処理を実行して、当該第１始動口通過処理を終了する。なお、この特別図柄乱数取得処理は、第２始動口通過処理（ステップＳ５３０）と共通のモジュールを利用して実行される。したがって、特別図柄乱数取得処理の詳

細は、第２始動口通過処理の説明後に説明する。
【０２８１】
図２８は、主制御基板３００における第２始動口通過処理（ステップＳ５３０）を説明するフローチャートである。
【０２８２】
（ステップＳ５３０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄識別値として「０１Ｈ」をセットする。
【０２８３】
（ステップＳ５３０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄２保留球数カウンタのアドレスをセットする。
【０２８４】
（ステップＳ５３５）
メインＣＰＵ３００ａは、後述する特別図柄乱数取得処理を実行する。
【０２８５】
（ステップＳ５３０－５）
メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズをロードする。なお、詳しくは後述するが、普通遊技管理フェーズは、普通遊技の実行処理の段階、すなわち、普通遊技の進行状況を示すものであり、普通遊技の実行処理の段階に応じて更新される。
【０２８６】
（ステップＳ５３０－７）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３０－５でロードした普通遊技管理フェーズが「０４Ｈ」ではないかを判定する。なお、普通遊技管理フェーズの「０４Ｈ」は、普通電動役物入賞口開放制御処理中であることを示すものである。この普通電動役物入賞口開放制御処理においては、普通電動役物ソレノイド１２２ｃが通電されて第２始動口１２２の可動片１２２ｂが開状態に制御されることから、ここでは、第２始動口１２２が適正に開放され得る状態にあるかを判定することとなる。その結果、普通遊技管理フェーズが「０４Ｈ」ではないと判定した場合には当該第２始動口通過処理を終了し、普通遊技管理フェーズが「０４Ｈ」であると判定した場合にはステップＳ５３０－９に処理を移す。
【０２８７】
（ステップＳ５３０－９）
メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物入賞球数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新し、当該第２始動口通過処理を終了する。
【０２８８】
図２９は、主制御基板３００における特別図柄乱数取得処理（ステップＳ５３５）を説明するフローチャートである。この特別図柄乱数取得処理は、上記した第１始動口通過処理（ステップＳ５２０）および第２始動口通過処理（ステップＳ５３０）において、共通のモジュールを用いて実行される。
【０２８９】
（ステップＳ５３５－１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５２０－１またはステップＳ５３０－１でセットした特別図柄識別値をロードする。
【０２９０】
（ステップＳ５３５－３）
メインＣＰＵ３００ａは、対象特別図柄保留球数をロードする。ここでは、上記ステップＳ５３５－１でロードした特別図柄識別値が「００Ｈ」であれば、特別図柄１保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特１保留数をロードする。また、上記ステップＳ５３５－１でロードした特別図柄識別値が「０１Ｈ」であれば、特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特２保留数をロードする。
【０２９１】
（ステップＳ５３５－５）

メインＣＰＵ３００ａは、ハードウェア乱数生成部によって更新された大当たり決定乱数をロードする。

【０２９２】

（ステップＳ５３５－７）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３５－３でロードした対象特別図柄保留球数が上限値以上であるかを判定する。その結果、上限値以上であると判定した場合には、ステップＳ５３５－２３に処理を移し、上限値以上ではないと判定した場合には、ステップＳ５３５－９に処理を移す。

【０２９３】

（ステップＳ５３５－９）

メインＣＰＵ３００ａは、対象特別図柄保留球数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新する。

【０２９４】

（ステップＳ５３５－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、特図保留記憶領域の記憶部のうち、取得した大当たり決定乱数をセーブする対象となる対象記憶部を算定する。

【０２９５】

（ステップＳ５３５－１３）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３５－５でロードした大当たり決定乱数、上記ステップＳ４００－１３で更新された当たり図柄乱数、上記ステップＳ２００－１１で更新されたリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を取得し、上記ステップＳ５３５－１１で算定した対象記憶部に格納する。

【０２９６】

（ステップＳ５３５－１５）

メインＣＰＵ３００ａは、特図保留記憶領域に記憶されている特１保留および特２保留の入賞順序を更新して記憶する特別図柄保留球入賞順序設定処理を行う。

【０２９７】

（ステップＳ５３６）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３５－１３で対象記憶部に格納した各種の乱数に基づいて、取得時演出判定処理を実行する。この取得時演出判定処理の詳細は後述する。

【０２９８】

（ステップＳ５３５－１７）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄１保留球数カウンタおよび特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値をロードする。

【０２９９】

（ステップＳ５３５－１９）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３５－１７でロードしたカウンタ値に基づいて、特図保留指定コマンドを送信バッファにセットする。ここでは、特別図柄１保留球数カウンタのカウンタ値（特１保留数）に基づいて特図１保留指定コマンドをセットし、特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値（特２保留数）に基づいて特図２保留指定コマンドをセットする。これにより、特１保留または特２保留が記憶されるたびに、特１保留数および特２保留数が副制御基板３３０に伝達されることとなる。

【０３００】

（ステップＳ５３５－２１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３５－１５で記憶した特１保留および特２保留の入賞順序に対応する特別図柄入賞順序コマンドを送信バッファにセットする。

【０３０１】

（ステップＳ５３５－２３）

メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズをロードする。

【０３０２】
（ステップＳ５３５－２５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３５－２３でロードした普通遊技管理フェーズを確認し、後述する普通電動役物入賞口開放制御状態未満（普通遊技管理フェーズ＜０４Ｈ）であるかを判定する。その結果、普通電動役物入賞口開放制御状態未満であると判定した場合にはステップＳ５３５－２７に処理を移し、普通電動役物入賞口開放制御状態未満ではないと判定した場合には当該特別図柄乱数取得処理を終了する。
【０３０３】
（ステップＳ５３５－２７）
メインＣＰＵ３００ａは、各始動口において異常入賞があったか否かを判定するとともに、異常入賞があったと判定した場合には、所定の処理を行う始動口異常入賞エラー処理を実行し、当該特別図柄乱数取得処理（ステップＳ５３５）を終了する。
【０３０４】
図３０は、主制御基板３００における取得時演出判定処理（ステップＳ５３６）を説明するフローチャートである。
【０３０５】
（ステップＳ５３６－１）
メインＣＰＵ３００ａは、高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるかを識別する特別図柄確率状態フラグをロードし、ロードした特別図柄確率状態フラグに基づいて、低確率遊技状態であるかを判定する。その結果、低確率遊技状態であると判定した場合にはステップＳ５３６－３に処理を移し、低確率遊技状態でないと判定した場合には当該取得時演出判定処理を終了する。
【０３０６】
（ステップＳ５３６－３）
メインＣＰＵ３００ａは、設定中の設定値に基づいて、対応する大当たり決定乱数判定テーブル（図８（ａ）～図８（ｆ）参照）のいずれかを選択する。そして、メインＣＰＵ３００ａは、選択したテーブルと、上記ステップＳ５３５－１３で対象記憶部に記憶した大当たり決定乱数とに基づいて、大当たりまたはハズレのいずれかを仮判定する特別図柄当たり仮判定処理を行う。
【０３０７】
（ステップＳ５３６－５）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄を仮決定するための特別図柄図柄仮判定処理を実行する。ここでは、上記ステップＳ５３６－３の仮大役抽選の結果（特別図柄当たり仮判定処理によって導出された結果）が大当たりであった場合には、上記ステップＳ５３５－１３で対象記憶部に記憶した当たり図柄乱数、保留種別をロードし、対応する当たり図柄乱数判定テーブル（図７参照）を選択して特別図柄判定データを抽出し、抽出した特別図柄判定データ（大当たり図柄の種別）をセーブする。また、上記ステップＳ５３６－３の仮大役抽選の結果がハズレであった場合には、保留種別に対応するハズレ用の特別図柄判定データ（ハズレ図柄の種別）をセーブする。
【０３０８】
（ステップＳ５３６－７）
メインＣＰＵ３００ａは、ステップＳ５３６－５でセーブした特別図柄判定データに対応する先読み図柄種別指定コマンド（先読み指定コマンド）を送信バッファにセットする。
【０３０９】
（ステップＳ５３６－９）
メインＣＰＵ３００ａは、詳しくは後述するように、上記ステップＳ５３５－１３で対象記憶部に記憶した大当たり決定乱数が、複数の乱数識別範囲のうちのいずれの乱数識別範囲に含まれているかを示す乱数識別範囲指定コマンドを決定する。
【０３１０】

（ステップＳ５３６－１１）
　メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３６－９で決定した乱数識別範囲指定コマンド（先読み指定コマンド）を送信バッファにセットする。
【０３１１】
（ステップＳ５３６－１３）
　メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３６－３の特別図柄当たり仮判定処理によって導出された結果が、大当たりであるかを判定する。その結果、大当たりであると判定した場合にはステップＳ５３６－１５に処理を移し、大当たりではない（ハズレである）と判定した場合にはステップＳ５３６－１７に処理を移す。
【０３１２】
（ステップＳ５３６－１５）
　メインＣＰＵ３００ａは、保留種別に基づいて特１用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル（図１２（ｂ）参照）または特２用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル（図１２（ｃ）参照）をセットし、ステップＳ５３６－２５に処理を移す。
【０３１３】
（ステップＳ５３６－１７）
　メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３５－１３で対象記憶部に記憶したリーチグループ決定乱数をロードする。
【０３１４】
（ステップＳ５３６－１９）
　メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３６－１７でロードしたリーチグループ決定乱数が固定値（８５００以上）であるかを判定する。ここで、グループ種別は、リーチグループ決定乱数判定テーブルを参照して決定されるが、このリーチグループ決定乱数判定テーブルは、記憶されている保留数に応じて選択される。このとき、リーチグループ決定乱数は、０～１００００６の範囲から取得され、リーチグループ決定乱数の値が８５００以上であれば、保留数に拘わらず、同一のリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択され、リーチグループ決定乱数の値が８５００未満であれば、保留数に応じて異なるリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択される。以下では、リーチグループ決定乱数のうち、保留数に応じて異なるリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択される０～８４９９の範囲の値を不定値とし、保留数に拘わらず同一のリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択される８５００～１００００６の範囲の値を固定値と呼ぶ。上記ステップＳ５３６－１７でロードしたリーチグループ決定乱数が固定値（８５００以上）であると判定した場合にはステップＳ５３６－２１に処理を移し、上記ステップＳ５３６－１７でロードしたリーチグループ決定乱数が固定値（８５００以上）ではないと判定した場合にはステップＳ５３６－３３に処理を移す。
【０３１５】
（ステップＳ５３６－２１）
　メインＣＰＵ３００ａは、確率状態識別カウンタのカウンタ値および保留種別に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブル（図１１参照）をセットする。なお、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、保留数に応じて複数種類設けられているが、ここでは、保留数が０のときに用いられるテーブルが選択される。そして、セットしたリーチグループ決定乱数判定テーブルと、上記ステップＳ５３５－１３で対象記憶部に記憶したリーチグループ決定乱数とに基づいて、リーチグループ（グループ種別）を仮決定する。
【０３１６】
（ステップＳ５３６－２３）
　メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３６－２１で仮決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル（図１２（ａ）参照）をセットし、ステップＳ５３６－２１に処理を移す。
【０３１７】

（ステップＳ５３６－２５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３６－１５または上記ステップＳ５３６－２３でセットしたリーチモード決定乱数判定テーブルと、上記ステップＳ５３５－１３で対象記憶部に記憶したリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号を仮決定する。また、ここでは、変動モード番号とともに、変動パターン乱数判定テーブルが仮決定される。

【０３１８】
（ステップＳ５３６－２７）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３６－２５で仮決定した変動モード番号に対応する先読み指定変動モードコマンド（先読み指定コマンド）を送信バッファにセットする。

【０３１９】
（ステップＳ５３６－２９）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３６－２５で仮決定した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップＳ５３５－１３で対象記憶部に記憶した変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を仮決定する。

【０３２０】
（ステップＳ５３６－３１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３６－２９で仮決定した変動パターン番号に対応する先読み指定変動パターンコマンド（先読み指定コマンド）を送信バッファにセットし、当該取得時演出判定処理を終了する。

【０３２１】
（ステップＳ５３６－３３）
メインＣＰＵ３００ａは、対象記憶部に新たに記憶された保留について、当該保留が読み出されたときの保留数に応じて、グループ種別、すなわち、変動演出パターンが変化することを示す不定値コマンド（先読み指定変動モードコマンドおよび先読み指定変動パターンコマンド＝７ＦＨ）を送信バッファにセットし、当該取得時演出判定処理を終了する。

【０３２２】
以上のように、上記の取得時演出判定処理によれば、記憶された保留が大当たりに当選する保留であった場合、および、記憶された保留がハズレとなる保留であり、かつ、リーチグループ決定乱数が固定値であった場合には、先読み指定コマンドとして、先読み指定変動モードコマンドおよび先読み指定変動パターンコマンドが副制御基板３３０に送信される。一方、記憶された保留がハズレとなる保留であり、かつ、リーチグループ決定乱数が不定値であった場合には、先読み指定コマンドとして不定値コマンドが副制御基板３３０に送信されることとなる。

【０３２３】
図３１は、特別遊技管理フェーズを説明する図である。既に説明したとおり、本実施形態では、第１始動口１２０または第２始動口１２２への遊技球の入球を契機とする特別遊技と、ゲート１２４への遊技球の通過を契機とする普通遊技とが、同時並行して進行する。特別遊技に係る処理は、段階的に、かつ、繰り返し実行されるが、主制御基板３００では、こうした特別遊技に係る各処理を特別遊技管理フェーズによって管理している。

【０３２４】
図３１に示すように、メインＲＯＭ３００ｂには、特別遊技を実行制御するための複数の特別遊技制御モジュールが格納されており、これら特別遊技制御モジュールごとに、特別遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、特別遊技管理フェーズが「００Ｈ」である場合には、「特別図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「０１Ｈ」である場合には、「特別図柄変動中処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「０２Ｈ」である場合には、「特別図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管

理フェーズが「０３Ｈ」である場合には、「大入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「０４Ｈ」である場合には、「大入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「０５Ｈ」である場合には、「大入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「０６Ｈ」である場合には、「大入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

【０３２５】

図３２は、主制御基板３００における特別遊技管理処理（ステップＳ６００）を説明するフローチャートである。

【０３２６】

（ステップＳ６００－１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズをロードする。

【０３２７】

（ステップＳ６００－３）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６００－１でロードした特別遊技管理フェーズに対応する特別遊技制御モジュールを選択する。

【０３２８】

（ステップＳ６００－５）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６００－３で選択した特別遊技制御モジュールをコールして処理を開始する。

【０３２９】

（ステップＳ６００－７）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技の制御時間を管理する特別遊技タイマをロードし、当該特別遊技管理処理を終了する。

【０３３０】

図３３は、主制御基板３００における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動待ち処理は、特別遊技管理フェーズが「００Ｈ」であった場合に実行される。

【０３３１】

（ステップＳ６１０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特２保留数（Ｘ２）が「１」以上であるかを判定する。その結果、特２保留数（Ｘ２）が「１」以上であると判定した場合にはステップＳ６１０－７に処理を移し、特２保留数（Ｘ２）は「１」以上ではないと判定した場合にはステップＳ６１０－３に処理を移す。

【０３３２】

（ステップＳ６１０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄１保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特１保留数（Ｘ１）が「１」以上であるかを判定する。その結果、特１保留数（Ｘ１）が「１」以上であると判定した場合にはステップＳ６１０－７に処理を移し、特１保留数（Ｘ１）は「１」以上ではないと判定した場合にはステップＳ６１０－５に処理を移す。

【０３３３】

（ステップＳ６１０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、客待ちコマンドを送信バッファにセットするとともに、客待ち状態に設定するための客待ち設定処理を実行し、当該特別図柄変動待ち処理を終了する。

【０３３４】

（ステップＳ６１０－７）

メインＣＰＵ３００ａは、第２特図保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特２保留、または、第１特図保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特１保留を、１つ序数の小さい記憶部にブロック転送する。具体的には、上記ステッ

プＳ６１０－１において、特別図柄２保留球数が「１」以上であると判定した場合には、第２特図保留記憶領域の第２記憶部～第４記憶部に記憶されている特２保留を、第１記憶部～第３記憶部に転送する。また、メインＲＡＭ３００ｃには、処理対象となる第０記憶部が設けられており、第１記憶部に記憶されている特２保留を、第０記憶部にブロック転送する。また、上記ステップＳ６１０－３において、特別図柄１保留球数が「１」以上であると判定した場合には、第１特図保留記憶領域の第２記憶部～第４記憶部に記憶されている特１保留を、第１記憶部～第３記憶部に転送するとともに、第１記憶部に記憶されている特１保留を、第０記憶部にブロック転送する。なお、この特別図柄記憶エリアシフト処理においては、第０記憶部に転送された保留種別に対応する対象特別図柄保留球数カウンタのカウンタ値を「１」減算するとともに、特１保留または特２保留が「１」減算したことを示す、保留減指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０３３５】

（ステップＳ６１０－９）

メインＣＰＵ３００ａは、第０記憶部に転送された大当たり決定乱数、保留種別、高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるかを識別する特別図柄確率状態フラグをロードし、対応する大当たり決定乱数判定テーブルを選択して大役抽選を行い、その抽選結果を記憶する特別図柄当たり判定処理を実行する。

【０３３６】

（ステップＳ６１０－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄を決定するための特別図柄判定処理を実行する。ここでは、上記ステップＳ６１０－９の大役抽選結果が大当たりであった場合には、第０記憶部に転送された当たり図柄乱数、保留種別をロードし、対応する当たり図柄乱数判定テーブルを選択して特別図柄判定データを抽出し、抽出した特別図柄判定データ（大当たり図柄の種別）をセーブする。また、上記ステップＳ６１０－９の大役抽選結果がハズレであった場合には、保留種別に対応するハズレ用の特別図柄判定データ（ハズレ図柄の種別）をセーブする。このようにして、特別図柄判定データをセーブしたら、当該特別図柄判定データに対応する図柄種別指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０３３７】

（ステップＳ６１０－１３）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１０－１１で抽出した特別図柄判定データに対応する特別図柄停止図柄番号をセーブする。なお、第１特別図柄表示器１６０および第２特別図柄表示器１６２は、それぞれ７セグで構成されており、７セグを構成する各セグメントには番号（カウンタ値）が対応付けられている。ここで決定する特別図柄停止図柄番号は、最終的に点灯するセグメントの番号（カウンタ値）を示すものである。

【０３３８】

（ステップＳ６１１）

メインＣＰＵ３００ａは、変動モード番号および変動パターン番号を決定する特別図柄変動番号決定処理を実行する。この特別図柄変動番号決定処理の詳細は後述する。

【０３３９】

（ステップＳ６１０－１５）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１で決定された変動モード番号および変動パターン番号をロードするとともに、変動時間決定テーブルを参照して、変動時間１および変動時間２を決定する。そして、決定した変動時間１、２の合計時間を、特別図柄変動タイマにセットする。

【０３４０】

（ステップＳ６１０－１７）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１０－９における大役抽選結果が大当たりであるか否かを判定し、大当たりであった場合には、上記ステップＳ６１０－１１でセーブした特別図柄判定データをロードして、大当たり図柄の種別を確認する。そして、遊技状態設定テーブルを参照して、大役遊技終了後に設定される遊技状態を判定し、その判定

結果を特別図柄確率状態予備フラグにセーブする。また、ここでは、大当たり当選時に設定されている遊技状態が記憶される。

【０３４１】

（ステップＳ６１０－１９）

メインＣＰＵ３００ａは、第１特別図柄表示器１６０または第２特別図柄表示器１６２において、特別図柄の変動表示を開始するために、特別図柄表示図柄カウンタを設定する処理を実行する。第１特別図柄表示器１６０および第２特別図柄表示器１６２を構成する７セグの各セグメントにはカウンタ値が対応付けられており、特別図柄表示図柄カウンタに設定されたカウンタ値に対応するセグメントが点灯制御される。ここでは、特別図柄の変動表示の開始時に点灯させるセグメントに対応するカウンタ値が特別図柄表示図柄カウンタに設定されることとなる。なお、特別図柄表示図柄カウンタは、第１特別図柄表示器１６０に対応する特別図柄１表示図柄カウンタと、第２特別図柄表示器１６２に対応する特別図柄２表示図柄カウンタとが別個に設けられており、ここでは、保留種別に対応するカウンタにカウンタ値が設定される。

【０３４２】

（ステップＳ６１０－２１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄１保留球数カウンタおよび特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値をロードし、特図保留指定コマンドを送信バッファにセットする。ここでは、特別図柄１保留球数カウンタのカウンタ値（特１保留数）に基づいて特図１保留指定コマンドをセットし、特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値（特２保留数）に基づいて特図２保留指定コマンドをセットする。また、ここでは、上記ステップＳ６１０－７で記憶した特１保留および特２保留の入賞順序に対応する特別図柄入賞順序コマンドを送信バッファにセットする。これにより、特１保留または特２保留が消化されるたびに、特１保留数および特２保留数、ならびに、これら各保留の入賞順序が副制御基板３３０に伝達されることとなる。

【０３４３】

（ステップＳ６１０－２３）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０１Ｈ」に更新し、当該特別図柄変動待ち処理を終了する。

【０３４４】

図３４は、主制御基板３００における特別図柄変動番号決定処理を説明するフローチャートである。

【０３４５】

（ステップＳ６１１－１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１０－９における大役抽選の結果が大当たりであるかを判定する。その結果、大当たりであると判定した場合にはステップＳ６１１－３に処理を移し、大当たりではない（ハズレである）と判定した場合にはステップＳ６１１－５に処理を移す。

【０３４６】

（ステップＳ６１１－３）

メインＣＰＵ３００ａは、現在の変動状態、大当たり図柄の種別、保留種別に対応する大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルをセットする。

【０３４７】

（ステップＳ６１１－５）

メインＣＰＵ３００ａは、読み出した保留の保留種別が特２保留である場合には、特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値を確認し、読み出した保留の保留種別が特１保留である場合には、特別図柄１保留球数カウンタのカウンタ値を確認する。

【０３４８】

（ステップＳ６１１－７）

メインＣＰＵ３００ａは、現在の変動状態、上記ステップＳ６１１－５で確認した保留

数、保留種別に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブルをセットする。そして、セットしたリーチグループ決定乱数判定テーブルと、上記ステップＳ６１０－７で第０記憶部に転送したリーチグループ決定乱数とに基づいて、リーチグループ（グループ種別）を決定する。

【０３４９】

（ステップＳ６１１－９）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１－７で決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルをセットする。

【０３５０】

（ステップＳ６１１－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１－３または上記ステップＳ６１１－９でセットしたリーチモード決定乱数判定テーブルと、上記ステップＳ６１０－７で第０記憶部に転送したリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号を決定する。また、ここでは、変動モード番号とともに、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

【０３５１】

（ステップＳ６１１－１３）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１－１１で決定した変動モード番号に対応する変動モードコマンドを送信バッファにセットする。

【０３５２】

（ステップＳ６１１－１５）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１－１１で決定した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップＳ６１０－７で第０記憶部に転送した変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を決定する。

【０３５３】

（ステップＳ６１１－１７）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１－１５で決定した変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを送信バッファにセットして、当該特別図柄変動番号決定処理を終了する。

【０３５４】

図３５は、主制御基板３００における特別図柄変動中処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動中処理は、特別遊技管理フェーズが「０１Ｈ」であった場合に実行される。

【０３５５】

（ステップＳ６２０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄変動ベースカウンタを更新する処理を実行する。なお、特別図柄変動ベースカウンタは、所定周期（例えば１００ｍｓ）で１周するようにカウンタ値が設定される。具体的には、特別図柄変動ベースカウンタのカウンタ値が「０」であった場合には、所定のカウンタ値（例えば２５）がセットされ、カウンタ値が「１」以上であった場合には、現在のカウンタ値から「１」減算した値にカウンタ値を更新する。

【０３５６】

（ステップＳ６２０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６２０－１で更新した特別図柄変動ベースカウンタのカウンタ値が「０」であるかを判定する。その結果、カウンタ値が「０」であった場合にはステップＳ６２０－５に処理を移し、カウンタ値が「０」ではなかった場合にはステップＳ６２０－９に処理を移す。

【０３５７】

（ステップＳ６２０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１０－１５で設定された特別図柄変動タイマのタイマ値を所定値減算する特別図柄変動タイマ更新処理を行う。

【０３５８】
（ステップＳ６２０－７）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６２０－５で更新した特別図柄変動タイマのタイマ値が「０」であるかを判定する。その結果、タイマ値が「０」であった場合にはステップＳ６２０－１５に処理を移し、タイマ値が「０」ではなかった場合にはステップＳ６２０－９に処理を移す。
【０３５９】
（ステップＳ６２０－９）
メインＣＰＵ３００ａは、第１特別図柄表示器１６０および第２特別図柄表示器１６２を構成する７セグの各セグメントの点灯時間を計時する特別図柄表示タイマを更新する。具体的には、特別図柄表示タイマのタイマ値が「０」であった場合には、所定のタイマ値がセットされ、タイマ値が「１」以上であった場合には、現在のタイマ値から「１」減算した値にタイマ値を更新する。
【０３６０】
（ステップＳ６２０－１１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄表示タイマのタイマ値が「０」であるかを判定する。その結果、特別図柄表示タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６２０－１３に処理を移し、特別図柄表示タイマのタイマ値が「０」でないと判定した場合には当該特別図柄変動中処理を終了する。
【０３６１】
（ステップＳ６２０－１３）
メインＣＰＵ３００ａは、更新対象の特別図柄表示図柄カウンタのカウンタ値を更新する。これにより、７セグを構成する各セグメントが、所定時間おきに順次点灯することとなる。
【０３６２】
（ステップＳ６２０－１５）
メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０２Ｈ」に更新する。
【０３６３】
（ステップＳ６２０－１７）
メインＣＰＵ３００ａは、対象の特別図柄表示図柄カウンタに、上記ステップＳ６１０－１３で決定した特別図柄停止図柄番号（カウンタ値）をセーブする。これにより、第１特別図柄表示器１６０または第２特別図柄表示器１６２に、決定された特別図柄が停止表示されることとなる。
【０３６４】
（ステップＳ６２０－１９）
メインＣＰＵ３００ａは、第１特別図柄表示器１６０または第２特別図柄表示器１６２に特別図柄が停止表示されたことを示す特図停止指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０３６５】
（ステップＳ６２０－２１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄を停止表示する時間である特別図柄変動停止時間を特別遊技タイマにセットし、当該特別図柄変動中処理を終了する。
【０３６６】
図３６は、主制御基板３００における特別図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。この特別図柄停止図柄表示処理は、特別遊技管理フェーズが「０２Ｈ」であった場合に実行される。
【０３６７】
（ステップＳ６３０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６２０－２１でセットした特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「０」で

はないと判定した場合には当該特別図柄停止図柄表示処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６３０－３に処理を移す。

【０３６８】

（ステップＳ６３０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、大役抽選の結果を確認する。

【０３６９】

（ステップＳ６３０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、大役抽選の結果が大当たりであるかを判定する。その結果、大当たりであると判定した場合にはステップＳ６３０－１７に処理を移し、大当たりではないと判定した場合にはステップＳ６３０－９に処理を移す。

【０３７０】

（ステップＳ６３０－９）

メインＣＰＵ３００ａは、変動状態を更新する変動状態更新処理を実行する。

【０３７１】

（ステップＳ６３０－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄が確定したときの遊技状態を示す特図確定時遊技状態確認指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０３７２】

（ステップＳ６３０－１５）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「００Ｈ」に更新し、当該特別図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、１の保留に基づく特別遊技管理処理が終了し、特１保留または特２保留が記憶されている場合には、次の保留に基づく特別図柄の変動表示を開始するための処理が行われることとなる。

【０３７３】

（ステップＳ６３０－１７）

メインＣＰＵ３００ａは、確定した特別図柄の種別に応じて、特別電動役物作動ラムセットテーブルのデータをセットする。

【０３７４】

（ステップＳ６３０－１９）

メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物最大作動回数設定処理を行う。具体的には、上記ステップＳ６３０－１７でセットしたデータを参照し、特別電動役物最大作動回数カウンタに、カウンタ値として所定数（特別図柄の種別に対応するカウンタ値＝ラウンド数）をセットする。なお、この特別電動役物最大作動回数カウンタは、これから開始する大役遊技において実行可能なラウンド数を示すものである。一方、メインＲＡＭ３００ｃには、特別電動役物連続作動回数カウンタが設けられており、各ラウンド遊技の開始時に、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値を「１」加算することで、現在のラウンド遊技数が管理される。ここでは、大役遊技の開始に伴って、この特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値をリセット（「０」に更新）する処理が併せて実行される。

【０３７５】

（ステップＳ６３０－２１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６３０－１７でセットしたデータを参照し、特別遊技タイマに、タイマ値として所定のオープニング時間をセーブする。

【０３７６】

（ステップＳ６３０－２３）

メインＣＰＵ３００ａは、大役遊技の開始を副制御基板３３０に伝達するためのオープニング指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０３７７】

（ステップＳ６３０－２５）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０３Ｈ」に更新し、当該特別図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、大役遊技が開始されることとなる。

【０３７８】
図３７は、主制御基板３００における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放前処理は、特別遊技管理フェーズが「０３Ｈ」であった場合に実行される。
【０３７９】
（ステップＳ６４０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６３０－２１でセットした特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合には当該大入賞口開放前処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６４０－３に処理を移す。
【０３８０】
（ステップＳ６４０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新する。
【０３８１】
（ステップＳ６４０－５）
メインＣＰＵ３００ａは、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の開放開始（ラウンド遊技の開始）を副制御基板３３０に伝達するための大入賞口開放指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０３８２】
（ステップＳ６４１）
メインＣＰＵ３００ａは、大入賞口開閉切替処理を実行する。この大入賞口開閉切替処理については後述する。
【０３８３】
（ステップＳ６４０－７）
メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０４Ｈ」に更新し、当該大入賞口開放前処理を終了する。
【０３８４】
図３８は、主制御基板３００における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。
【０３８５】
（ステップＳ６４１－１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数（１回のラウンド遊技中における第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の開閉回数）の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合には当該大入賞口開閉切替処理を終了し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップＳ６４１－３に処理を移す。
【０３８６】
（ステップＳ６４１－３）
メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物作動ラムセットテーブルのデータを参照し、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値に基づいて、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１および第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２並びに第２大入賞口ソレノイド１２８ｃを通電制御するためのソレノイド制御データと、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１および第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２並びに第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電時間もしくは通電停止時間であるタイマデータを抽出する。
【０３８７】
（ステップＳ６４１－５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６４１－３で抽出したソレノイド制御データに基づいて、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１および第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２並びに第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電を開始するか、または、開閉扉ソレノイド１２

６ｃ１および第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２並びに第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電を停止するための大入賞口ソレノイド通電制御処理を実行する。この大入賞口ソレノイド通電制御処理の実行により、上記ステップＳ４００－２５およびステップＳ４００－２７において、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１および第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２並びに第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電開始もしくは通電停止の制御がなされることとなる。

【０３８８】

（ステップＳ６４１－７）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６４１－３で抽出したタイマデータに基づくタイマ値を、特別遊技タイマにセーブする。なお、ここで特別遊技タイマにセーブされるタイマ値は、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の１回の最大開放時間となる。

【０３８９】

（ステップＳ６４１－９）

メインＣＰＵ３００ａは、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１および第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２並びに第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電開始状態か、すなわち、上記ステップＳ６４１－５において、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１および第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２並びに第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電を開始する制御処理がなされたかを判定する。その結果、通電開始状態であると判定した場合にはステップＳ６４１－１１に処理を移し、通電開始状態ではないと判定した場合には当該大入賞口開閉切替処理を終了する。

【０３９０】

（ステップＳ６４１－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新し、当該大入賞口開閉切替処理を終了する。

【０３９１】

図３９は、主制御基板３００における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放制御処理は、特別遊技管理フェーズが「０４Ｈ」であった場合に実行される。

【０３９２】

（ステップＳ６５０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６４１－７でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合にはステップＳ６５０－５に処理を移し、特別遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６５０－３に処理を移す。

【０３９３】

（ステップＳ６５０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合にはステップＳ６５０－７に処理を移し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップＳ６４１に処理を移す。

【０３９４】

（ステップＳ６４１）

上記ステップＳ６５０－３において、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限値ではないと判定した場合には、メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６４１の処理を実行する。

【０３９５】

（ステップＳ６５０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５００－９で更新された大入賞口入賞球数カウンタのカウンタ値が規定数に到達していないか、すなわち、第１大入賞口１２６または

第２大入賞口１２８に、１ラウンド中の最大入賞可能数と同数の遊技球が入球していないかを判定する。その結果、規定数に到達していないと判定した場合には当該大入賞口開放制御処理を終了し、規定数に到達したと判定した場合には大入賞口入賞球数カウンタを０に戻して（初期化して）ステップＳ６５０－７に処理を移す。

【０３９６】

（ステップＳ６５０－７）

メインＣＰＵ３００ａは、開閉扉ソレノイド１２６ｃ１および第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ２並びに第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電を停止して第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８を閉鎖するために必要な大入賞口閉鎖処理を実行する。これにより、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８が閉鎖状態となる。

【０３９７】

（ステップＳ６５０－９）

メインＣＰＵ３００ａは、大入賞口閉鎖有効時間（インターバル時間）を特別遊技タイマにセーブする。

【０３９８】

（ステップＳ６５０－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０５Ｈ」に更新する。

【０３９９】

（ステップＳ６５０－１３）

メインＣＰＵ３００ａは、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖指定コマンドを送信バッファにセットし、当該大入賞口開放制御処理を終了する。

【０４００】

図４０は、主制御基板３００における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この大入賞口閉鎖有効処理は、特別遊技管理フェーズが「０５Ｈ」であった場合に実行される。

【０４０１】

（ステップＳ６６０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６５０－９でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないと判定した場合には当該大入賞口閉鎖有効処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６６０－３に処理を移す。

【０４０２】

（ステップＳ６６０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物最大作動回数カウンタのカウンタ値と一致するか、すなわち、予め設定された回数のラウンド遊技が終了したかを判定する。その結果、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物最大作動回数カウンタのカウンタ値と一致すると判定した場合にはステップＳ６６０－９に処理を移し、一致しないと判定した場合にはステップＳ６６０－５に処理を移す。

【０４０３】

（ステップＳ６６０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０３Ｈ」に更新する。

【０４０４】

（ステップＳ６６０－７）

メインＣＰＵ３００ａは、所定の大入賞口閉鎖時間を特別遊技タイマにセーブし、当該大入賞口閉鎖有効処理を終了する。これにより、次のラウンド遊技が開始されることとなる。

【０４０５】

（ステップＳ６６０－９）

メインＣＰＵ３００ａは、エンディング時間を特別遊技タイマにセーブするエンディング時間設定処理を実行する。

【０４０６】

（ステップＳ６６０－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０６Ｈ」に更新する。

【０４０７】

（ステップＳ６６０－１３）

メインＣＰＵ３００ａは、エンディングの開始を示すエンディング指定コマンドを送信バッファにセットし、当該大入賞口閉鎖有効処理を終了する。

【０４０８】

図４１は、主制御基板３００における大入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。この大入賞口終了ウェイト処理は、特別遊技管理フェーズが「０６Ｈ」であった場合に実行される。

【０４０９】

（ステップＳ６７０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６６０－９でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合には当該大入賞口終了ウェイト処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６７０－３に処理を移す。

【０４１０】

（ステップＳ６７０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、大役遊技終了後の遊技状態を設定するための状態設定処理を実行する。ここでは、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄に基づいて、大役遊技終了後の遊技状態が設定される。具体的には、メインＣＰＵ３００ａは、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄が特別図柄Ｂ～Ｄである場合には、高確率遊技状態および時短遊技状態に設定（特別図柄確率状態フラグおよび普通図柄時短状態フラグに「１」をセット）する。特別図柄確率状態フラグは、セットされた値（「０」または「１」）によって遊技状態が低確率遊技状態（「０」）であるか高確率遊技状態（「１」）であるかを識別するためのフラグである。また、普通図柄時短状態フラグは、セットされた値（「０」または「１」）によって遊技状態が非時短遊技状態（「０」）であるか時短遊技状態（「１」）であるかを識別するためのフラグである。特別図柄確率状態フラグおよび普通図柄時短状態フラグは、例えばメインＲＡＭ３００ｃの所定の記憶領域に記憶されている。また、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄が特別図柄Ａである場合には、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定する（特別図柄確率状態フラグを「０」および普通図柄時短状態フラグを「０」にセット）。

【０４１１】

（ステップＳ６７０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、大役遊技の終了後に設定される遊技状態を伝達するための大役後遊技状態変化指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０４１２】

（ステップＳ６７０－７）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「００Ｈ」に更新し、当該大入賞口終了ウェイト処理を終了する。これにより、特１保留または特２保留が記憶されている場合には、特別図柄の変動表示が再開されることとなる。

【０４１３】

（普通遊技）

既に説明したとおり、本実施形態では、ゲート１２４への遊技球の通過を契機とする普通遊技に係る処理が、段階的に、かつ、繰り返し実行されるが、主制御基板３００では、こうした普通遊技に係る各処理を普通遊技管理フェーズによって管理している。

【０４１４】

メインＲＯＭ３００ｂには、普通遊技を実行制御するための複数の普通遊技制御モジュールが格納されており、これら普通遊技制御モジュールごとに、普通遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、普通遊技管理フェーズが「００Ｈ」である場合には、「普通図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「０１Ｈ」である場合には、「普通図柄変動中処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「０２Ｈ」である場合には、「普通図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「０３Ｈ」である場合には、「普通電動役物入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「０４Ｈ」である場合には、「普通電動役物入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「０５Ｈ」である場合には、「普通電動役物入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「０６Ｈ」である場合には、「普通電動役物入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

【０４１５】

ここで、普通遊技制御モジュールの各処理について説明する。本実施形態では、主制御基板３００における普通遊技管理処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズをロードし、ロードした普通遊技管理フェーズに対応する普通遊技制御モジュールを選択する。

【０４１６】

主制御基板３００における普通遊技管理処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズとして「００Ｈ」をロードして普通遊技制御モジュールとして普通図柄変動待ち処理を選択し、普図保留が「０」であるかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、普図保留が「０」であると判定した場合、普通図柄変動待ち処理を終了する。一方、メインＣＰＵ３００ａは、普図保留が「０」でないと判定した場合、普図保留記憶領域の第１記憶部に記憶されていた普図保留（当り決定乱数）について普図抽選を行う普通図柄当り判定処理、普図抽選の結果に対応し最終的に普通図柄表示器１６８を点灯するか否かを示す普通図柄停止図柄番号の設定処理、普通図柄変動時間を決定する普通図柄変動時間の決定処理、普通図柄の変動表示を開始するための普通図柄表示図柄カウンタの設定処理、普通図柄当たり判定処理によって決定された図柄種別（当たり図柄またはハズレ図柄）に基づく普通図柄指定コマンドの送信バッファへの設定処理などを実行する。また、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズを「０１Ｈ」に更新し、当該普通図柄変動待ち処理を終了する。

【０４１７】

主制御基板３００における普図遊技管理処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズとして「０１Ｈ」をロードして普通遊技制御モジュールとして普通図柄変動中処理を選択し、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であるかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないと判定した場合、普通図柄表示器１６８の点灯および消灯を繰り返すために、普通図柄表示図柄カウンタのカウンタ値（普通図柄表示器１６８の消灯または点灯を示すカウンタ値）の更新設定処理を実行し、普通図柄変動待ち処理を終了する。普通図柄表示図柄カウンタが消灯を示すカウンタ値と点灯を示すカウンタ値とが交互に更新設定されることにより、普通図柄表示器１６８は、普通図柄変動時間にわたって、所定時間おきに点灯、消灯を繰り返す（点滅する）こととなる。

【０４１８】

一方、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合、普通図柄表示図柄カウンタに、普通図柄表示待ち処理において決定していた普通図柄停止図柄番号（カウンタ値）をセーブする。これにより、普図抽選の結果が報知されることとなる。また、メインＣＰＵ３００ａは、普通図柄を停止表示する時間である普通図柄変動停止時間の設定処理や普通図柄の停止表示が開始されたことを示す普図停止指定コマンドの送信バッファへの設定処理などを実行し、さらに、普通遊技管理フェーズを「０

２Ｈ」に更新し、当該普通図柄変動中処理を終了する。
【０４１９】
主制御基板３００における普図遊技管理処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズとして「０２Ｈ」をロードして普通遊技制御モジュールとして普通図柄停止図柄表示処理を選択し、普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないと判定した場合、普通図柄停止図柄表示処理を終了する。
【０４２０】
一方、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定し、普図抽選の結果が当たりではない（ハズレである）と判定した場合、普通遊技管理フェーズを「００Ｈ」に更新して普通図柄停止図柄表示処理を終了する。また、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定し、普図抽選の結果が当たりであると判定した場合、普通遊技タイマのタイマ値として普電開放前時間をセーブするとともに普通遊技管理フェーズを「０３Ｈ」に更新して普通図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、第２始動口１２２の開閉制御が開始されることとなる。
【０４２１】
主制御基板３００における普図遊技管理処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズとして「０３Ｈ」をロードして普通遊技制御モジュールとして普通電動役物入賞口開放前処理を選択し、普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないと判定した場合、普通電動役物入賞口開放前処理を終了する。
【０４２２】
一方、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合、普通電動役物入賞口開閉切替処理を実行する。普通電動役物入賞口開閉切替処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、普通電動役物開閉切替回数（１回の開閉制御中における第２始動口１２２の可動片１２２ａの開閉回数）の上限値であると判定すると普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了する。一方、当メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が普通電動役物開閉切替回数の上限値でないと判定すると、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電開始または通電停止するための普通電動役物ソレノイド通電制御処理を実行する。この普通電動役物ソレノイド通電制御処理の実行により、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電開始または通電停止の制御がなされることとなる。
【０４２３】
メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値に基づいて、第２始動口１２２の１回の最大開放時間となるタイマ値を普通遊技タイマにセーブする。メインＣＰＵ３００ａは、上述の普通電動役物ソレノイド通電制御処理において普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電開始制御処理を実行したと判定した場合、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値を現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新して普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了する。一方、メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電開始制御処理を実行していないと判定した場合、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値を更新せずに普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了する。
【０４２４】
メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了し、普通遊技管理フェーズを「０４Ｈ」に更新して、普通電動役物入賞口開放前処理を終了する。
【０４２５】
主制御基板３００における普図遊技管理処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズとして「０４Ｈ」をロードして普通遊技制御モジュールとして普通電動役物入賞口開放制御処理を選択し、普通電動役物入賞開閉切替処理においてセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、普

通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が普通電動役物開閉切替回数の上限値であるかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が上限値であると判定した場合、後述する普通電動役物閉鎖処理を実行する。また、メインＣＰＵ３００ａは、当該カウンタ値が上限値でないと判定した場合、上述の普通電動役物入賞開閉切替処理を実行する。

【０４２６】

一方、メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物入賞開閉切替処理においてセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないと判定した場合、上述の第２始動口通過処理で更新された普通電動役物入賞球数カウンタのカウンタ値が規定数に到達し、１回の開閉制御中の最大入賞可能数と同数の遊技球が第２始動口１２２に入球しているかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、入球数が規定数に到達していないと判定した場合、普通電動役物入賞口開放制御処理を終了する。一方、メインＣＰＵ３００ａは、入球数が規定数に到達していると判定した場合、第２始動口１２２を閉鎖状態とするために、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電を停止して普通電動役物閉鎖処理を実行し、普電有効状態時間を普通遊技タイマにセーブするとともに、普通遊技管理フェーズを「０５Ｈ」に更新して普通電動役物入賞口開放制御処理を終了する。

【０４２７】

主制御基板３００における普図遊技管理処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズとして「０５Ｈ」をロードして普通遊技制御モジュールとして普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を選択し、上述の普通電動役物入賞口開放制御処理でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合、普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了する。

【０４２８】

一方、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合、普電終了ウェイト時間を普通遊技タイマにセーブし、普通遊技管理フェーズを「０６Ｈ」に更新して普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了する。

【０４２９】

主制御基板３００における普図遊技管理処理において、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズとして「０６Ｈ」をロードして普通遊技制御モジュールとして普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を選択し、上述の普通電動役物入賞口閉鎖有効処理でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合、普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を終了する。

【０４３０】

一方、メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合、普通遊技管理フェーズを「００Ｈ」に更新して普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を終了する。これにより、普図保留が記憶されている場合には、普通図柄の変動表示が再開されることとなる。

【０４３１】

以上のように、主制御基板３００において各種の処理が実行されることにより、特別遊技および普通遊技が進行することとなるが、こうした遊技の進行中には、主制御基板３００から送信されるコマンドに基づいて、副制御基板３３０において、さまざまな演出を実行するための制御が行われる。

【０４３２】

（演出決定テーブルの一例）

次に、演出表示部２００ａにおいて実行される変動演出の態様の決定方法について説明する。図４２（ａ）は、前半変動演出決定テーブルを説明する図であり、図４２（ｂ）は、後半変動演出決定テーブルを説明する図である。本実施形態では、変動モード番号（変

動モードコマンド）に基づいて前半の変動演出（以下、「前半変動演出」と称する）の態様が決定され、変動パターン番号（変動パターンコマンド）に基づいて後半変動演出（以下、「後半変動演出」と称する）の態様が決定される。具体的には、リーチ変動パターンの変動演出においては、所定の動画（リーチ発展演出）が再生表示されるまでの変動演出の態様（演出表示部２００ａに表示される画像パターン）が、変動モード番号（変動モードコマンド）に基づいて決定され、動画（リーチ発展演出）の画像パターンが、変動パターン番号（変動パターンコマンド）に基づいて決定される。したがって、例えば、後述するリーチ変動パターンの変動演出においては、演出図柄の変動表示の開始からリーチ演出までの変動演出の態様（例えば画像パターン）が変動モード番号（変動モードコマンド）に基づいて決定されており、リーチ発展演出の変動演出の態様（例えば動画）が変動パターン番号（変動パターンコマンド）に基づいて決定されている。

【０４３３】

なお、リーチなしパターンの変動演出は、前半変動演出が実行されないことを示す変動モード番号（変動モードコマンド）と、所定の変動パターン番号（変動パターンコマンド）とが決定された場合に実行される。例えば、前半変動演出が実行されないことを示す「００Ｈ」の変動モード番号に対応する変動モードコマンドを受信すると、副制御基板３３０では、必ず、前半変動演出の態様として「なし」が決定される。また、同時に受信した変動パターンコマンドに基づいて、開始から終了までの変動演出の態様が決定される。したがって、リーチなしパターンの変動演出の態様（画像パターン）は、変動パターン番号（変動パターンコマンド）に基づいて決定されることとなる。

【０４３４】

図４２（ａ）に示すように、副制御基板３３０のサブＲＯＭ３３０ｂには、受信し得る変動モードコマンド（変動モード番号）のそれぞれに、前半変動演出の態様が対応付けられた前半変動演出決定テーブルが記憶されている。この前半変動演出決定テーブルは、演出モードごとに設けられており、副制御基板３３０では、変動モードコマンドを受信すると、０～２４９の範囲から１の演出乱数を取得するとともに、現在設定されている演出モードに対応する前半変動演出決定テーブルをセットする。そして、取得した演出乱数および変動モードコマンド（変動モード番号）に基づいて、前半変動演出の態様が決定される。

【０４３５】

なお、図４２（ａ）において、変動モード番号と前半変動演出の態様とが対応付けられた各選択領域に記された数字は、当該選択領域に割り振られた乱数の範囲、すなわち、当該選択領域の選択比率を示している。例えば、変動モード番号＝００Ｈに対応する変動モードコマンドを受信した場合には、前半変動演出の態様として、必ず、「なし」が決定され、変動モード番号＝０１Ｈに対応する変動モードコマンドを受信した場合には、前半変動演出の態様として、必ず、「リーチＡ」の変動演出が決定され、変動モード番号＝０２Ｈに対応する変動モードコマンドを受信した場合には、前半変動演出の態様として、必ず、「リーチＢ」の変動演出が決定され、変動モード番号＝０３Ｈに対応する変動モードコマンドを受信した場合には、前半変動演出の態様として、必ず、「リーチＣ」の変動演出が決定されることとなる。また、変動モード番号＝０４Ｈに対応する変動モードコマンドを受信した場合には、前半変動演出の態様として、「リーチＣ」および「リーチＤ」の何れかの変動演出がそれぞれ５０％の確率で決定される。

【０４３６】

ここで、前半変動演出の態様のうち「なし」は、前半変動演出を実行しないことを示しており、この「なし」が決定された場合には、後述する変動パターンコマンドに基づいて決定される後半変動演出のみが実行されることとなる。また、図４２（ａ）において、前半変動演出の態様における「リーチＡ」や「リーチＢ」、「リーチＣ」、「リーチＤ」は、それぞれ、リーチ変動パターンの変動演出のうち、演出図柄２１０ａ、２１０ｂ、２１０ｃがリーチ態様になるまでの、演出表示部２００ａに表示される画像パターンを示している。これらの画像パターンは、変動モード番号に対応付けられた特別図柄の変動表示の

時間と一致するように予め設計されている。
【０４３７】
したがって、演出表示部２００ａにおいて、リーチなしパターンの変動演出が実行される場合には、必ず、変動モード番号＝００Ｈに対応する変動モードコマンドを受信していることとなる。換言すれば、変動モード番号＝００Ｈに対応する変動モードコマンドを受信すると、必ず、演出表示部２００ａにおいて、リーチなしパターンの変動演出が実行されることとなる。これに対して、演出表示部２００ａにおいて、リーチ変動パターンの変動演出が実行される場合には、必ず、変動モード番号＝００Ｈ以外の変動モード番号に対応する変動モードコマンドを受信していることとなる。換言すれば、変動モード番号＝００Ｈに対応する変動モードコマンド以外の変動モードコマンドを受信すると、必ず、演出表示部２００ａにおいて、リーチ変動パターンの変動演出が実行されることとなる。
【０４３８】
また、図４２（ｂ）に示すように、副制御基板３３０のサブＲＯＭ３３０ｂには、受信し得る変動パターンコマンド（変動パターン番号）のそれぞれに、後半変動演出の態様が対応付けられた後半変動演出決定テーブルが記憶されている。この後半変動演出決定テーブルは、演出モードごとに設けられており、副制御基板３３０では、変動パターンコマンドを受信すると、０～２４９の範囲から１の演出乱数を取得するとともに、現在設定されている演出モードに対応する後半変動演出決定テーブルをセットする。そして、取得した演出乱数および変動パターンコマンド（変動パターン番号）に基づいて、後半変動演出の態様が決定される。
【０４３９】
なお、図４２（ｂ）において、変動パターン番号と後半変動演出の態様とが対応付けられた各選択領域に記された数字は、図４２（ａ）と同様に、当該選択領域に割り振られた乱数の範囲、すなわち、当該選択領域の選択比率を示している。例えば、変動パターン番号＝００Ｈに対応する変動パターンコマンドを受信した場合には、後半変動演出の態様として、必ず、「ハズレ４秒」の変動演出が実行され、変動パターン番号＝０１Ｈに対応する変動パターンコマンドを受信した場合には、後半変動演出の態様として、必ず、「ハズレ８秒」の変動演出が実行され、変動パターン番号＝０２Ｈに対応する変動パターンコマンドを受信した場合には、後半変動演出の態様として、必ず、「ハズレ１２秒」の変動演出が実行されることとなる。
【０４４０】
なお、「ハズレ４秒」、「ハズレ８秒」、「ハズレ１２秒」の変動演出の態様は、演出図柄２１０ａ、２１０ｂ、２１０ｃが、変動表示を開始してから、リーチ態様になることなく、それぞれ４秒、８秒、１２秒で、ハズレを報知する態様で停止表示するものである。したがって、主制御基板３００において、「００Ｈ」、「０１Ｈ」、「０２Ｈ」の変動パターン番号が決定される場合には、前半変動演出の態様として「なし」が決定されるように、必ず、「００Ｈ」の変動モード番号（変動モードコマンド）が決定されるように設計されている。
【０４４１】
また、主制御基板３００において、例えば、変動パターン番号＝０３Ｈが決定された場合には、後半変動演出の態様として、「パターン１」が決定される。例えば、変動パターン番号＝０４Ｈが決定された場合には、後半変動演出の態様として、「パターン１」および「パターン２」のいずれかが決定される。「パターン１」、「パターン２」は、リーチ発展演出における例えば動画の種類を示すものであり、演出表示部２００ａに表示される画像は異なるものの、その構成時間は、変動パターン番号＝０４Ｈに対応付けられた変動表示の時間と一致している。
【０４４２】
上記のように、副制御基板３３０においては、設定されている演出モードに応じて、前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルが選択され、当該選択したテーブルに基づいて、演出表示部２００ａに表示される変動演出の態様が決定される。

【０４４３】
以下に、上記の演出を実行するための副制御基板３３０における処理について説明する。
【０４４４】
（副制御基板３３０のサブＣＰＵ初期化処理）
図４３は、副制御基板３３０のサブＣＰＵ初期化処理（Ｓ１０００）を説明するフローチャートである。
【０４４５】
（ステップＳ１０００－１）
サブＣＰＵ３３０ａは、電源投入または主制御基板３００のＲＡＭクリアに応じた初期化処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、主制御基板３００から電源断から復帰したことを示す電源復帰指定コマンドまたはＲＡＭクリア指定コマンドを受信すると、サブＲＯＭ３３０ｂからＣＰＵ初期化処理プログラムを読み込むとともに、サブＲＡＭ３３０ｃに記憶されるフラグ等の初期化、設定処理を行い、ステップＳ１００－３に処理を移す。これにより、例えば停電等を原因とする電源断後に遊技機１００に電源が投入された際に、電源断時において実行されていた各種演出の態様等の情報はクリアされる。
【０４４６】
（ステップＳ１０００－３）
サブＣＰＵ３３０ａは、初期化処理時の遊技機状態が設定変更状態か否かを判定する。具体的には、サブＰＣＵ３３０ａは、ＲＡＭクリア指定コマンドを受信しており、かつＲＡＭクリアコマンドに設定変更状態を示す遊技機状態種別が含まれていると判定するとステップＳ１００－５に処理を移す。一方、サブＰＣＵ３３０ａは、ＲＡＭクリア指定コマンドを受信していないか、またはＲＡＭクリア指定コマンドに含まれる遊技機状態種別が設定変更状態を示していないと判定すると、ステップＳ１０００－７に処理を移す。
【０４４７】
（ステップＳ１０００－５）
サブＣＰＵ３３０ａは、遊技機状態が設定変更状態であるか否かを示す設定変更状態フラグをオン状態に設定してステップＳ１０００－１１に処理を移す。設定変更状態フラグは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶されており、オン状態である場合に遊技機状態が設定変更状態であることを示し、オフ状態である場合に設定変更状態でないことを示す。
【０４４８】
（ステップＳ１０００－７）
サブＣＰＵ３３０ａは、初期化処理時の遊技機状態が設定確認状態か否かを判定する。具体的には、サブＰＣＵ３３０ａは、電源復帰指定コマンドを受信しており、かつ電源復帰指定コマンドに設定確認状態を示す遊技機状態種別が含まれていると判定するとステップＳ１００－９に処理を移す。一方サブＣＰＵ３３０ａは、電源復帰指定コマンドを受信していないか、または電源復帰指定コマンドに含まれる遊技機状態種別が設定変確認状態を示していないと判定すると、ステップＳ１０００－１１に処理を移す。
【０４４９】
（ステップＳ１０００－９）
サブＣＰＵ３３０ａは、遊技機状態が設定確認状態であるか否かを示す設定確認状態フラグをオン状態に設定してステップＳ１０００－１１に処理を移す。設定確認状態フラグは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶されており、オン状態である場合に遊技機状態が設定確認状態であることを示し、オフ状態である場合に設定確認状態でないことを示す。
【０４５０】
（ステップＳ１０００－１１）
サブＣＰＵ３３０ａは、各演出装置において設定関連報知演出を開始するための設定関連報知開始コマンドを作成して、送信バッファにセットする。設定関連報知演出は、遊技

機状態が設定変更状態または設定確認状態のいずれかであることを報知する演出である。また、設定関連報知開始コマンドには、遊技機状態が設定変更状態または設定確認状態のいずれであるかを示す情報（設定種別情報）が含まれている。設定関連報知開始コマンドは、割込み処理（後述するサブタイマ割込み処理）の開始に伴って、画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０に送信される。これにより、演出表示部２００ａ、音声出力装置２０６および演出照明装置２０４を用いて設定関連報知演出が実行され、遊技機状態が設定変更状態または設定確認状態のいずれかが生起されていることが報知される。設定関連報知演出の詳細は後述する。

【０４５１】

（ステップＳ１０００－１３）

サブＣＰＵ３３０ａは、演出装置の初期化処理を実行し、ステップＳ１０００－１５に処理を移す。演出装置の初期化処理は、遊技機１００の電源投入時やＲＡＭクリア時において演出装置を初期化するための処理である。当該初期化処理には、例えば演出役物装置２０２にイニシャル動作（例えば初期位置から所定位置まで可動し、再度初期位置に戻る動作）を行わせるイニシャル動作制御処理が含まれる。サブＣＰＵ３３０ａは、イニシャル動作制御データを含んだコマンド（イニシャル動作コマンド）を作成し、送信バッファにセットする。送信バッファにセットされたイニシャル動作コマンドは、サブタイマ割込み処理の開始に伴って、可動体制御部３７０に送信される。可動体制御部３７０は、当該コマンドを受信するとイニシャル動作制御データに含まれる演出役物装置２０２用のモータ（不図示）のステップ数、加速度、駆動速度、回転方向などのデータを参照して、演出役物装置２０２イニシャル動作を実行させる。

【０４５２】

なお、演出装置の初期化処理には、演出表示部２００ａの輝度および演出照明装置２０４の光量を既定値に設定する処理や、音声出力装置２０６の音量を既定値に設定する処理等が含まれてもよい。

【０４５３】

（ステップＳ１０００－１５）

次に、サブＣＰＵ３３０ａは、各演出乱数を更新する処理を行うとともに、以後は、割込み処理が行われるまで当該ステップＳ１０００－３の処理を繰り返し行う。なお、演出乱数は複数種類設けられており、ここでは、それぞれの演出乱数が非同期的に更新されている。

【０４５４】

（副制御基板３３０のサブタイマ割込み処理）

図４４は、副制御基板３３０のサブタイマ割込み処理（Ｓ１１００）を説明するフローチャートである。副制御基板３３０には、所定の周期でクロックパルスを発生するリセット用クロックパルス発生回路（不図示）が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブＣＰＵ３３０ａはタイマ割込み処理プログラムを読み込んで当該サブタイマ割込み処理を開始する。

【０４５５】

（ステップＳ１１００－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、レジスタを退避する。

【０４５６】

（ステップＳ１１００－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、割込みを許可するための処理を行う。

【０４５７】

（ステップＳ１１００－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、副制御基板３３０で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。ここで、各種タイマカウンタは、特に断る場合を除き、当該副制御基板３３０のサブタイマ割込み処理の度に１ずつ減算され、０になると減算を停止する。

【０４５８】

（ステップＳ１２００）
サブＣＰＵ３３０ａは、サブＲＡＭ３３０ｃの受信バッファに格納されているコマンドを解析するとともに、受信したコマンドに応じた種々の処理を行う。副制御基板３３０においては、主制御基板３００からコマンドが送信されると、コマンド受信割込み処理が行われ、主制御基板３００から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。ここでは、コマンド受信割込み処理によって受信バッファに格納されたコマンドを解析することとなる。なお本実施形態において、遊技機状態が設定変更状態および設定確認状態のいずれかである場合、通常の遊技は行われない。このため、設定変更状態中および設定確認状態中に主制御基板３００からは送信されるコマンドは、設定値の変更、確認に関連するコマンドとなり、サブタイマ割込み処理において設定関連報知演出以外の演出の制御は行われない。

【０４５９】
（ステップＳ１３００）
サブＣＰＵ３３０ａは、遊技の待機中である客待ち状態において演出表示部２００ａ、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６といった各種演出装置を制御する客待ち中処理を実行する。客待ち中処理の詳細は後述する。

【０４６０】
（ステップＳ１４００）
サブＣＰＵ３３０ａは、遊技機１００において実行される変動演出の経過時間を計時するとともに、変動演出ごとにセットされるタイムテーブルを参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行するタイムスケジュール管理処理を行う。タイムスケジュール管理処理の詳細は後述する。

【０４６１】
（ステップＳ１５００）
サブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８（演出ボタン２０８ａ、演出レバー２０８ｂおよび十字ボタン２１８）の入力操作に係る状態（入力状態）の制御を行う入力状態制御処理を実行する。入力状態制御処理の詳細は後述する。

【０４６２】
（ステップＳ１６００）
サブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８を構成する演出ボタン２０８ａに対する入力操作（押下操作）の検出に係る制御を行う演出ボタン検出制御処理を実行する。演出ボタン検出制御処理の詳細は後述する。

【０４６３】
（ステップＳ１７００）
サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節操作に係る状態（調節状態）の制御を行う調節状態制御処理を実行する。調節状態制御処理の詳細は後述する。

【０４６４】
（ステップＳ１８００）
サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９に対する調節操作の検出に係る制御を行う調節ボタン検出制御処理を実行する。調節ボタン検出制御処理の詳細は後述する。

【０４６５】
（ステップＳ１１００－７）
サブＣＰＵ３３０ａは、サブＲＡＭ３３０ｃの送信バッファにセットされているコマンドを、画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０のうちの指定した制御部へ送信する。

【０４６６】
（ステップＳ１１００－９）
サブＣＰＵ３３０ａは、レジスタを復帰して当該サブタイマ割込み処理を終了する。

【０４６７】

（コマンド解析処理）
図４５は、上記コマンド解析処理のうち、客待ちコマンドを受信した際に実行される客待ちコマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、客待ちコマンドは、主制御基板３００において、図３３のステップＳ６１０－５でセットされた後、ステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。
【０４６８】
（ステップＳ１２１０－１）
サブＣＰＵ３３０ａは、まず、客待ち状態に移行してからの経過時間である客待ち時間を計時するための客待ちタイマのタイマ値（Ｔ）をリセットする。ここでリセットとは、例えばタイマ値（Ｔ）に「０」を設定することである。
【０４６９】
（ステップＳ１２１０－３）
サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち状態であることを示す客待ち中フラグをオンして、当該客待ちコマンド受信処理を終了する。
【０４７０】
図４６は、上記コマンド解析処理のうち、変動コマンドを受信した際に実行される変動コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、変動コマンドは、主制御基板３００において、図３４のステップＳ６１１－１３、ステップＳ６１１－１７で送信バッファにセットされ、ステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。
【０４７１】
（ステップＳ１２２０－１）
サブＣＰＵ３３０ａは、変動コマンドを受信すると、ステップＳ１２２０－１においてサブＣＰＵ３３０ａは、まず、客待ち中フラグがオンしているかを判定する。その結果、客待ち中フラグがオン状態であると判定した場合にはステップＳ１２２１に処理を移し、客待ち中フラグがオン状態でなくオフ状態であると判定した場合にはステップＳ１２２０－３に処理を移す。
【０４７２】
（ステップＳ１２２１）
サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち状態を終了するための客待ち終了処理を実行してステップＳ１２２０－３に処理を移す。客待ち終了処理については後述する。
【０４７３】
（ステップＳ１２２０－３）
サブＣＰＵ３３０ａは、受信した変動パターンコマンドを解析して、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン番号を記憶し、ステップＳ１２２０－５に処理を移す。
【０４７４】
（ステップＳ１２２０－５）
サブＣＰＵ３３０ａは、上記ステップＳ１０００－３で更新された演出乱数（０～２４９）を取得し、当該取得した演出乱数と変動パターン番号とに基づいて、後半変動演出決定テーブル（図４２（ｂ）参照）を用いて後半の変動演出の実行パターン（演出態様）を決定、記憶し、ステップＳ１２２０－７に処理を移す。
【０４７５】
（ステップＳ１２２０－７）
サブＣＰＵ３３０ａは、受信した変動モードコマンドを解析して、変動モードコマンドに含まれる変動モード番号を記憶し、ステップＳ１２２０－９に処理を移す。
【０４７６】
（ステップＳ１２２０－９）
サブＣＰＵ３３０ａは、上記ステップＳ１０００－３で更新された演出乱数（０～２４９）を取得し、当該取得した演出乱数と変動モード番号とに基づいて、前半変動演出決定

テーブル（図４２（ａ）参照）を用いて前半の変動演出の実行パターン（演出態様）を決定、記憶し、ステップＳ１２２０－１１に処理を移す。

【０４７７】

（ステップＳ１２２０－１１）

サブＣＰＵ３３０ａは、上記各ステップの決定に基づいて変動演出のタイムテーブルのタイムデータをセットし、ステップＳ１２２０－１３に処理を移す。なお、ここでセットされたタイムテーブルに基づいて、上記のステップＳ１４００のタイムスケジュール管理処理において、変動演出画像を演出表示部２００ａに表示する処理や、変動演出画像に対応する音声出力装置２０６の音声出力処理、演出照明装置２０４の点灯制御処理、演出役物装置２０２および演出操作装置２０８の可動制御処理等の演出実行制御がなされることとなる。当該演出実行制御時においてサブＣＰＵ３３０ａは、画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０のうち制御対象となる制御部に対して、制御内容を含む制御コマンドを送信する。

【０４７８】

各制御部は、制御コマンドを受信すると、当該制御コマンドに基づく動作を行う。具体的には、音声制御部３５０は、制御コマンドを受信すると、受信した制御コマンドに対応する音声を音声出力装置２０６（すなわちスピーカ）から出力するための制御を実行する。照明制御部３６０は、制御コマンドを受信すると、受信した制御コマンドに対応する光を演出照明装置２０４等に設けられた光源で発光するための制御を実行する。可動体制御部３７０は、制御コマンドを受信すると、受信した制御コマンドに対応する動作で演出ボタン２０８ａや演出役物装置２０２を可動するための制御を実行する。

【０４７９】

（ステップＳ１２２０－１３）

サブＣＰＵ３３０ａは、変動演出に係る制御の開始を示す変動演出開始フラグをオン状態に設定して、変動コマンド受信処理を終了する。変動演出開始フラグは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶されており、オン状態の場合に変動演出の制御が実行されていること（変動演出中であること）を示し、オフ状態の場合に変動演出の制御が実行されていないことを示す。なお変動演出開始フラグは、サブＣＰＵ３３０ａが、特別図柄が停止表示されたことを示す特図停止指定コマンドを受信した場合にオフ状態に設定される。

【０４８０】

図４７は、客待ち状態が終了する場合に実行される客待ち終了処理を説明するフローチャートである。本実施形態において客待ち終了処理は、上記変動コマンド開始処理や後述する演出ボタン検出制御処理において実行される。

【０４８１】

（ステップＳ１２２１－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、節電モード中か否かを判定する。節電モードは上述した演出装置の動作モードの一態様であって、演出装置の動作による遊技機１００の電力消費を低減させる動作状態を示す。サブＣＰＵ３３０ａは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶され、各演出装置が節電モード中であるか否かを示す節電モードフラグがオン状態である場合に、節電モード中であると判定してステップＳ１２２１－３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、節電モードフラグがオフ状態である場合に節電モード中でないと判定してステップＳ１２２１－７に処理を移す。

【０４８２】

（ステップＳ１２２１－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、各演出装置において節電モードを終了させるための節電モード終了処理を実行する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、節電モード終了処理において、節電モード終了コマンドを作成して送信バッファにセットし、ステップＳ１２２１－５に処理を移す。節電モード終了コマンドには、例えば各演出装置の消費電力が最小限となる動作状態を終了させて、通常の動作状態に制御するための制御データが含まれている。

送信バッファにセットされた節電モード終了コマンドは、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０の各制御部に送信される。各制御部は、節電モード終了コマンドを受信すると、節電モード終了コマンドに含まれる制御データに基づいて、演出表示部２００ａ、音声出力装置２０６、演出照明装置２０４および演出役物装置２０２のそれぞれを通常モードで制御する。通常モードでの動作状態については後述する。

【０４８３】

（ステップＳ１２２１－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、節電モードフラグをオフ状態に設定して、ステップＳ１２２１－９に処理を移す。

【０４８４】

（ステップＳ１２２１－７）

サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中において節電モードの開始前において所定画像を表示するデモ演出を終了するための画像表終了処理を実行する。デモ演出については後述する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、デモ演出終了処理において、デモ演出終了コマンドを作成して送信バッファにセットし、ステップＳ１２２１－９に処理を移す。送信バッファにセットされたデモ演出終了コマンドは、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において例えば画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０等の各制御部に送信される。画像制御部３４０は、デモ終了コマンドを受信すると、例えばデモ演出において演出表示部２００ａに表示していた所定画像を非表示とする。これにより、演出表示部２００ａにはデモ演出終了後に実行される演出等に係る画像が表示可能となる。また、音声制御部３５０および照明制御部３６０は、デモ演出中に出力していた音声や照明装置の発光を停止する。これにより、デモ演出後に実行される演出等に係る音声や発光態様が実行可能となる。

【０４８５】

（ステップＳ１２２１－９）

サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中コマンドをオフ状態に設定して、客待ち終了処理を終了し、呼び出し元の処理（例えば、変動コマンド受信処理（図４６参照））に戻る。

【０４８６】

客待ち状態終了処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中フラグおよび節電モードフラグをオフ状態に設定する。節電モードフラグは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶されており、各演出装置が節電モード中であるか否かを示すフラグである。節電モードフラグは、オン状態である場合に演出装置の動作状態が節電モードであることを示し、オフ状態である場合に演出装置の動作状態を示す動作モードが節電モードでないことを示す。節電モードについては後述する。さらに、客待ち終了処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中において実行されるデモ演出を終了させるための客待ち中演出終了コマンドを作成して送信バッファにセットする。

【０４８７】

図４８は、上記コマンド解析処理のうち、大役遊技の開始を示すオープニング指定コマンドを受信した際に実行される大当たり時オープニング指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、オープニング指定コマンドは、主制御基板３００において、図３６のステップＳ６３０－２３で送信バッファにセットされ、ステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。大当たり時オープニング指定コマンド受信処理では、大役遊技の開始時において、大当たり図柄の種別に基づいて大当たり演出の態様が決定される。

【０４８８】

（ステップＳ１２３０－１）

ステップＳ１２３０－１においてサブＣＰＵ３３０ａは、特別図柄（大当たり図柄）の種別に応じた大当たり演出態様を決定してステップＳ１２３０－３に処理を移す。サブＣＰＵ３３０ａは、主制御基板３００において、図３３のステップＳ６１０－１１の処理で

送信バッファにセットされた図柄種別指定コマンドの受信時において当該コマンドから大当たり図柄の情報を取得し、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の領域に記憶している。遊技機１００では、大当たり図柄Ａ～Ｄのそれぞれについて、演出表示部２００ａの表示態様や音声出力装置２０６における音声出力態様や、演出役物装置２０２の可動態様が異なる固有の大当たり演出が用意されている。サブＣＰＵ３３０ａは、サブＲＡＭ３３０ｃに記憶されている大当たり図柄を読み込むと、大当たり図柄に対応する大当たり演出態様をサブＲＯＭ３３０ｂで保持されている所定の大当たり演出決定テーブルから取得し、大当たり演出態様を決定する。

【０４８９】

（ステップＳ１２３０－３）

ステップＳ１２３０－３においてサブＣＰＵ３３０ａは、決定した大当たり演出態様に対応するタイムテーブルのタイムデータをセットしてステップＳ１２３０－５に処理を移す。ここでセットされたタイムテーブルに基づいて、上記のステップＳ１４００のタイムスケジュール管理処理において、大当たり図柄に対応する大当たり演出画像（動画像を含む）を演出表示部２００ａに表示する処理や、大当たり演出画像に対応する音声出力装置２０６の音声出力処理、演出照明装置２０４の点灯制御処理、演出役物装置２０２および演出操作装置２０８の可動制御処理等の演出実行制御がなされることとなる。また、詳しくは後述するが、本実施形態による遊技機１００において、大当たり演出の本来の演出効果を発揮するため、大当たり演出中は遊技者が調節ボタン２０９の調節操作によって、音声出力装置２０６から出力される音声（例えばＢＧＭやキャラクタのセリフ音声等）や演出表示部２００ａの輝度を調節することは規制（例えば、停止）されている。一方で、大当たり演出中には一時的に、調節操作が許容される期間（特定期間）が設けられている。本実施形態において、この特定期間もタイムデータに含まれていてもよい。これにより、特定期間の開始および終了をタイムスケジュール管理処理によって制御することができる。

【０４９０】

（ステップＳ１２３０－５）

ステップＳ１２３０－５においてサブＣＰＵ３３０ａは、大当たり演出に係る制御の開始を示す大当たり開始フラグをオン状態に設定して、大当たり時オープニング指定コマンド受信処理を終了する。大当たり開始フラグは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶されており、オン状態の場合に大当たり演出の制御が実行されていること（大当たり演出中であること）を示し、オフ状態の場合に大当たり演出の制御が実行されていないことを示す。なお大当たり開始フラグは、サブＣＰＵ３３０ａが、エンディング時間の終了時において主制御基板３００から、大役遊技の終了後に設定される遊技状態を示す大役後遊技状態変化指定コマンドを受信した場合にオフ状態に設定される。大役後遊技状態変化設定変更状態指定コマンドは、図４１のステップＳ６７０－５において送信バッファにセットされると、ステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。

【０４９１】

図４９は、上記コマンド解析処理のうち、設定変更状態または設定確認状態を終了することを示す設定関連終了指定コマンドを受信した際に実行される設定関連終了指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、設定関連終了指定コマンドは、主制御基板３００において、図２４のステップＳ４１０－１９で送信バッファにセットされ、ステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理によって副制御基板３３０に送信される。

【０４９２】

（ステップＳ１２４０－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態の終了タイミングか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、受信した設定関連終了指定コマンドを解析し、設定変更状態および設定確認状態のいずれの終了タイミングであるかを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは

、設定関連終了指定コマンドの解析に基づいて設定変更状態の終了タイミングであると判定すると、ステップＳ１２４０－３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、設定関連終了指定コマンドの解析に基づいて設定変更状態の終了タイミングでなく、設定確認処理の終了タイミングであると判定すると、ステップＳ１２４０－３に処理を移す。

【０４９３】

（ステップＳ１２４０－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態フラグをオフ状態に設定し、ステップＳ１２４０－７に処理を移す。

【０４９４】

（ステップＳ１２４０－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、設定確認状態フラグをオフ状態に設定し、ステップＳ１２４０－７に処理を移す。

【０４９５】

（ステップＳ１２４０－７）

サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態または設定確認状態の終了に基づいて設定関連報知演出を終了することを示す設定関連報知終了コマンドを送信バッファにセットしてステップＳ１２４０－９に処理を移す。設定関連報知終了コマンドは、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において画像制御部３４０、音声制御部３５０および照明制御部３６０の各演出装置に送信される。各演出装置は、設定示唆終了コマンドを受信すると、設定関連報知演出に係る動作を終了する。

【０４９６】

（ステップＳ１２４０－９）

サブＣＰＵ３３０ａは、演出装置の初期化処理を実行して、設定関連終了指定コマンド受信処理を終了する。本ステップにおける演出装置の初期化処理は、サブＣＰＵ初期化処理（図４３参照）のステップＳ１０００－１３における初期化処理と同等の処理である。

【０４９７】

（客待ち中処理）

図５０は、副制御基板３３０のサブタイマ割込み処理（図４４参照）において実行される客待ち中処理（ステップＳ１３００）の一例を説明するフローチャートである。客待ち中処理は、遊技の待機中（客待ち状態中）において、演出表示部２００ａに所定の画像を表示するデモ演出の実行や遊技機１００の電力消費を低減させるための節電モードでの演出装置の動作を制御するための処理である。節電モードは、演出装置の動作状態を制御するための動作モードの一態様である。

【０４９８】

本実施形態による遊技機１００において、遊技機状態が設定変更状態または設定確認状態の場合、メインＣＰＵ３００ａは客待ちコマンドは特別図柄変動待ち処理（図３３参照）を実行しない。このため、設定変更処理が実行中である設定変更状態では、客待ちコマンドが副制御基板３３０に送信されることはない。したがって、設定変更処理の実行中において演出装置が節電モードで制御されることはない。また、設定確認処理の実行中である設定確認状態においても同様に、演出装置が節電モードで制御されることはない。

【０４９９】

（ステップＳ１３００－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中であるか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中フラグがオン状態である場合に客待ち中であると判定してステップＳ１３００－３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中フラグがオフ状態である場合に客待ち中で内と判定して客待ち中処理を終了し、サブタイマ割込み処理に戻る。

【０５００】

（ステップＳ１３００－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、節電モード中であるか否かを判定する。具体的には、サブＣＰ

Ｕ３３０ａは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶されており各演出装置が節電モード中であるか否かを示す節電モードフラグを参照し、節電モードフラグがオン状態である場合に節電モード中であると判定して客待ち中処理を終了し、サブタイマ割込み処理（図４４参照）に戻る。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、節電モードフラグがオフ状態である場合に節電モード中でないと判定してステップＳ１３００－５に処理を移す。

【０５０１】

（ステップＳ１３００－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、客待ちタイマのタイマ値（Ｔ）をインクリメント（本例では、１加算）して、ステップＳ１３００－７に処理を移す。

【０５０２】

（ステップＳ１３００－７）

サブＣＰＵ３３０ａは、節電モードの開始タイミングか否かを判定する。本実施形態による遊技機１００は、客待ち状態が開始されてから所定期間後に節電モードによる演出装置の制御を開始するように構成されている。サブＣＰＵ３３０ａは、例えば客待ちタイマのタイマ値（Ｔ）を参照し、客待ち状態の開始から所定時間（客待ち満了時間）が経過している場合に、節電モードの開始タイミングであると判定してステップＳ１３００－１１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち状態の開始から客待ち満了時間が経過していない場合に、節電モードの開始タイミングでないと判定してステップＳ１３００－９に処理を移す。

【０５０３】

（ステップＳ１３００－９）

サブＣＰＵ３３０ａは、節電モード開始処理を実行して、ステップＳ１３００－１１に処理を移す。具体的にはサブＣＰＵ３３０ａは、節電モード開始処理において、演出装置の動作状態を節電モードで制御を開始するための節電モード開始コマンドを作成して、送信バッファにセットする。節電モード開始コマンドには、例えば各演出装置を消費電力が最小限となる動作状態に制御するための制御データが含まれている。節電モード開始コマンドは、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において各制御部（画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０）に送信される。各制御部は、節電モード開始コマンドを受信すると、節電モード開始コマンドに含まれる制御データに基づいて、演出表示部２００ａ、音声出力装置２０６、演出照明装置２０４および演出役物装置２０２のそれぞれを節電モードで制御する。節電モード中における演出装置の動作状態については後述する。

【０５０４】

（ステップＳ１３００－１１）

サブＣＰＵ３３０ａは、節電モードフラグをオン状態に設定して客待ち中処理を終了し、サブタイマ割込み処理（図４４参照）に戻る。

【０５０５】

（ステップＳ１３００－１３）

サブＣＰＵ３３０ａは、ステップＳ１３００－７の処理において節電モードの開始タイミングでないと判定したことに基づいて、デモ演出を開始するためのデモ演出開始処理を実行し、客待ち中処理を終了してサブタイマ割込み処理に戻る。デモ演出は、例えば演出表示部２００ａに遊技の待機中であることを示す所定のデモ画像（例えば遊技機１００の機種の紹介や、キャラクタを示すデモ画像）を表示する態様の演出である。なお、デモ演出において、遊技機１００は、音声出力装置２０６からの所定音声やＢＧＭ等の出力、演出照明装置２０４の所定態様での発光等を行ってもよい。

【０５０６】

サブＣＰＵ３３０ａは、例えばデモ演出開始処理においてデモ画像の表示を開始することを示すデモ画像表示開始コマンドを作成し、送信バッファにセットする。デモ画像表示開始コマンドは、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において画像制御部３４０に送信される。画像制御部３４０は、デモ画像表示開始コマンドを受信すると、演出表示部２

００ａに所定のデモ画像を表示する。これにより、客待ち中において、デモ画像が表示されるデモ演出が開始される。デモ演出は、客待ち状態の開始から所定時間経過後に節電モードが開始されるまで繰り返し実行される。

【０５０７】

次に、サブタイマ割込み処理（図４４参照）におけるタイムスケジュール管理処理（ステップＳ１４００）について説明する。図５１は、タイムスケジュール管理処理の流れの一例を説明するフローチャートである。

【０５０８】

（ステップＳ１４００－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、まず、変動時間計時タイマのカウンタ値を加算し、変動演出の実行時間を更新する。

【０５０９】

（ステップＳ１４００－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、変動演出の実行中においてセットされるタイムテーブルを参照し、現在の変動演出の実行時間に応じて、各種のコマンドを送信バッファにセットしたり、各種のフラグをＯＮ／ＯＦＦしたりする制御処理を実行し、タイムスケジュール管理処理を終了してサブタイマ割込み処理に戻る。

【０５１０】

例えば、サブＣＰＵ３３０ａは、タイムスケジュール管理処理のステップＳ１４００－３において、タイムテーブルを参照し、変動演出に合わせて実行される種々の演出の制御を行う。当該演出には、例えば、操作演出（遊技者に演出操作装置２０８の各構成の少なくとも１つの入力操作を促し、当該入力操作に基づいて演出装置を動作させる演出）や、所定の予告演出が含まれる。例えば操作演出の制御を行う場合、サブＣＰＵ３３０ａは、タイムテーブルを参照し、操作演出の開始タイミングであると判定すると、操作演出の実行有無を示す操作演出フラグをオン状態に設定する。また、サブＣＰＵ３３０ａは、タイムテーブルを参照し、操作演出の終了タイミングであると判定すると、操作演出開始フラグをオフ状態に設定する。これにより、サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出フラグがオン状態の期間（操作演出実行期間）におて、操作演出に係る制御を実行することができる。

【０５１１】

また、例えば、サブＣＰＵ３３０ａは、タイムスケジュール管理処理のステップＳ１４００－３において、タイムテーブルを参照し、大当たり演出中において演出装置（本例では、音声出力装置２０６、演出表示装置２００）の調節操作を許容する期間である特定期間の開始、終了の制御を行う。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、タイムテーブルを参照し、特定期間の開始タイミングであると判定すると、特定期間の開始を示す特定期間開始フラグをオン状態に設定する。また、サブＣＰＵ３３０ａは、タイムテーブルを参照し、特定期間の終了タイミングであると判定すると、特定期間終了フラグをオフ状態に設定する。これにより、サブＣＰＵ３３０ａは、特定期間開始フラグがオン状態の期間（特定期間）におて、調節ボタン２０９の調節操作による、音声出力装置２０６および演出表示装置２００の出力（音量及び輝度）の調節制御を行うことができる。

【０５１２】

次に、サブタイマ割込み処理（図４４参照）における入力状態制御処理（ステップＳ１５００）について説明する。図５２は、入力状態制御処理の流れの一例を説明するフローチャートである。入力状態制御処理は、演出操作装置２０８の各構成（演出ボタン２０８ａ、演出レバー２０８ｂおよび十字ボタン２１８）の入力操作の受付可否を示す入力状態を、主制御基板３００が決定した遊技機状態や副制御基板３３０における演出の実行制御の状態に基づいて制御する処理である。

【０５１３】

（ステップＳ１５００－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、現在の遊技機状態が設定変更状態か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態フラグがオン状態である場合に、現在の遊技機状態が設定変

更状態であると判定してステップＳ１５００－７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態フラグがオフ状態である場合に、現時点の遊技状態が設定変更状態でないと判定してステップＳ１５００－３に処理を移す。

【０５１４】

（ステップＳ１５００－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、遊技機１００においてエラーが発生しているか否かを判定する。例えばサブＣＰＵ３３０ａは、主制御基板３００からエラーの発生を示すエラー発生コマンドを受信し、かつエラー解除コマンドを受信していない場合にエラー発生中であると判定してステップＳ１５００－７に処理を移す。エラー発生コマンドは、主制御基板３００のステップＳ４００－２１（図２３参照）において送信バッファにセットされた後、ステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。一方サブＣＰＵ３３０ａは、エラー発生コマンドを受信していないか、またはエラー解除コマンドを受信しておりエラー発生中でないと判定すると、ステップＳ１５００－５に処理を移す。エラー発生コマンドは、主制御基板３００のステップＳ４００－２１（図２３参照）において送信バッファにセットされた後、エラー発生コマンドと同様に副制御基板３３０に送信される。

【０５１５】

なお、サブＣＰＵ３３０ａは、エラー発生コマンドを受信すると、演出表示装置２００、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６等の演出装置を用いてエラーの報知（特定態様の報知の一例）を行うエラー報知演出の制御を実行する。エラー報知演出は、例えば通常の演出態様とは異なる態様で演出装置を動作させることによってエラー（異常状態）の発生を報知する演出である。エラー報知演出は、エラー解除コマンドを受信してエラーが解除されると終了する。したがって、本例においてエラーの発生中は、エラー報知演出の実行中に相当する。また、エラー報知演出は、エラーの発生から所定時間後に終了してもよい。

【０５１６】

（ステップＳ１５００－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、変動演出の実行中か否かを判定する。例えばサブＣＰＵ３３０ａは、変動演出開始フラグがオン状態であり、変動演出に係る制御が開始されていると判定するとステップＳ１５００－７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、変動演出開始フラグがオフ状態であり、変動演出に係る制御が開始されていないと判定するとステップＳ１５００－９に処理を移す。

【０５１７】

（ステップＳ１５００－７）

サブＣＰＵ３３０ａは、第一入力許可フラグをオフ状態に設定して入力状態制御処理を終了する。第一入力許可フラグは、オン状態の場合に演出操作装置２０８の各構成（演出ボタン２０８ａ、演出レバー２０８ｂおよび十字ボタン２１８）の入力状態が遊技者等による入力操作の受付が許可（許容）されている状態（入力可能状態）であることを示し、オフ状態の場合に当該入力状態が遊技者等による入力操作の受付けが規制されている状態（入力規制状態）であることを示す。なお、第一許可フラグは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶されている。本例において入力規制状態は、原則として入力操作の受付を停止している状態を示す。本ステップにおいて第一許可フラグがオフ状態に設定されることで、以降、演出操作装置２０８の各構成の入力状態は、入力規制状態に設定される。

【０５１８】

（ステップＳ１５００－９）

サブＣＰＵ３３０ａは、第一入力許可フラグをオン状態に設定して入力状態制御処理を終了する。これにより、以降、演出操作装置２０８の各構成の入力状態は、入力可能状態に設定される。

【０５１９】

このように、本実施形態において、遊技機状態が設定変更状態である場合（ステップＳ１５００－１のＹＥＳ）、演出操作装置２０８の入力状態は入力規制状態となり、入力操作の受付けが規制（本例では停止）される。また、本実施形態による遊技機１００において、遊技機状態が設定変更状態以外（ステップＳ１５００－３のＹＥＳまたはステップＳ１５００－５のＹＥＳ）の場合も、演出操作装置２０８の入力状態は入力規制状態となる。

【０５２０】

具体的には、上述の入力状態制御処理（図５２参照）において演出操作装置２０８は、所定条件（入力規制条件）が成立している場合に、遊技者等による入力操作の受付けが規制される入力規制状態に設定され、上述の入力規制条件が成立していない場合に、遊技者等による入力操作の受付けが許可される入力可能状態に設定される。また、この入力状態制御処理は、サブタイマ割込み処理ごとに実行される。このため、入力規制条件が不成立となった（解除された）場合には、速やかに、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態に移行される。また同様に、入力規制条件が成立した場合には、速やかに、演出操作装置２０８の入力状態が入力規制状態に移行される。

【０５２１】

図５２に示すように、入力規制条件には、遊技機状態が設定変更状態であること（第一条件）、エラー発生中であること（第二条件）、または変動演出中であること（第三条件）が含まれ、これら３つの条件のうち少なくとも１つが成立している場合（ステップＳ１５００－１～Ｓ１５００－５のいずれかがＹＥＳとなる場合）に、演出操作装置２０８は入力規制状態となる（ステップＳ１５００－７）。つまり本実施形態において、遊技機１００には複数（本例では第一条件、第二条件および第三条件の３つ）の入力規制条件が設定され、サブＣＰＵ３３０ａは、複数の入力規制条件のうち少なくとも１つが成立することに基づいて、演出操作装置２０８の入力状態を入力規制状態とする。なお、本発明において、入力規制条件は上記の３つに限られない。入力規制条件には、設定変更状態であること（第一条件）が含まれていればよく、入力規制条件は３つ以上であってもよいし、３つ以下であってもよい。

【０５２２】

ここで、上述の３つの入力規制条件のうち、上述の第一条件が成立している場合、つまり遊技機１００が設定変更処理の実行中（設定変更状態）である場合における入力規制状態を、特殊入力規制状態という。これに対し、上述の第一条件が不成立であり、かつ上述の第二条件（エラー発生中であること）または第三条件（変動演出中であること）が成立している場合における演出操作装置２０８の入力規制状態を、通常入力規制状態という。

【０５２３】

特殊入力規制状態は、設定キーを用いた上述の設定変更処理に伴って設定される入力状態であるため、電源復帰や主制御基板３００におけるラムクリア時において設定される。つまり、特殊入力規制状態は、通常の遊技中や遊技の待機中（遊技機状態が遊技可能状態である場合）には設定されることはない。

【０５２４】

一方、通常入力規制状態は、通常の遊技中においてエラーの発生（第二条件の成立）や変動演出の開始（第三条件の成立）に伴って設定され、設定変更処理の実行中（設定変更状態）において設定されることはない。また、通常入力規制状態は、上述の第一条件、第二条件および第三条件すべてが不成立となった場合に終了し、以降、遊技中において再び第二条件または第三条件が成立した場合に再度設定される。つまり、通常入力規制状態と入力可能状態とは、遊技中において可逆的に移行可能となっている。これに対し、本実施器携帯における特殊入力規制状態は、設定変更処理の終了後の所定タイミング（例えば入力状態制御処理の実行タイミング）において終了し、以降、再び設定変更処理が実行されない限りは、入力可能状態または通常入力規制状態から特殊入力規制状態に移行することはない。

【０５２５】

また、通常入力規制状態では、演出操作装置２０８の入力操作の受付けが限定的に許可される状態（限定許可状態）が発生し得る。限定許可状態は、入力規制状態中において時間的、または機能的に限定された状態において、演出操作装置２０８の入力操作が受付可能となる状態を示す。本例では、変動演出に合わせて実行される操作演出の実行中において、限定許可状態が生起される。これに対し、特殊入力規制状態では限定許可状態は発生しない。つまり、特殊入力規制状態では常に入力操作の受付が規制された状態となる。

【０５２６】

また、本実施形態において上述の３つの入力規制条件のうち何れも成立していない場合（ステップＳ１５００－１～５のＮＯ）、演出操作装置２０８の入力状態は、入力可能状態となる（ステップＳ１５００－９）。入力可能状態では演出操作装置２０８への入力操作が受け付けられるため、サブＣＰＵ３３０ａは演出操作装置２０８の入力操作に応じて演出装置を動作させるといった制御を行うことができる。遊技機１００において、入力可能状態および限定許可状態である期間が、演出操作装置２０８の操作有効期間に該当する。

【０５２７】

本実施形態において、設定変更状態（設定変更処理の実行中）の場合以外に設定され得る、特殊入力規制状態以外の入力状態（入力可能状態または通常入力規制状態）を総称して「通常入力状態」という。

【０５２８】

本実施形態においてサブＣＰＵ３３０ａは、入力状態制御処理において設定した演出操作装置２０８の入力状態にしたがって、演出操作装置２０８に対する入力操作の検出制御を行う。これにより、遊技機１００において、演出操作装置２０８の入力状態に基づく入力制御が行われる。

【０５２９】

次に、入力状態に基づく演出操作装置２０８の入力検出制御処理の一例として、サブタイマ割込み処理（図４４参照）における演出ボタン検出制御処理（ステップＳ１６００）について説明する。図５３は、演出ボタン検出制御処理の流れの一例を説明するフローチャートである。演出ボタン検出制御処理は、演出操作装置２０８のうち演出ボタン２０８ａに係る入力検出制御処理である。

【０５３０】

（ステップＳ１６００－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、第一許可フラグがオン状態であって演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態であると判定すると、ステップＳ１６００－７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、第一許可フラグがオフ状態であって演出操作装置２０８の入力状態が入力規制状態であると判定すると、ステップＳ１６００－３に処理を移す。

【０５３１】

（ステップＳ１６００－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が、入力規制状態のうち特殊入力規制状態か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、第一許可フラグがオフ状態かつ設定変更状態フラグがオン状態であって特殊入力規制状態であると判定すると、ステップＳ１６００－５以降の処理を実行せずに、演出ボタン検出制御処理を終了してサブタイマ割込み処理に戻る。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、第一許可フラグがオフ状態かつ設定変更状態フラグがオフ状態であって通常入力規制状態であると判定すると、ステップＳ１６００－５に処理を移す。

【０５３２】

（ステップＳ１６００－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出の実行中か否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出開始フラグがオン状態であって操作演出の実行中であると判定すると、ステップＳ１６００－７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出開始

フラグがオフ状態であって操作演出の実行中でないと判定すると、ステップＳ１６００－７以降の処理を実行せずに演出ボタン検出制御処理を終了して、サブタイマ割込み処理に戻る。詳しくは後述するが、本実施形態において操作演出の実行中は、演出操作装置２０８の入力状態が、入力規制状態であっても限定的に入力操作が受け付られる限定許可状態となる。

【０５３３】

（ステップＳ１６００－７）

サブＣＰＵ３３０ａは、演出ボタン２０８ａが入力操作（本例では押下操作）されたか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、ボタン操作検出スイッチｓ１から検出信号が入力されている場合に演出ボタン２０８ａが入力操作されたと判定してステップＳ１６００－９に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、ボタン操作検出スイッチｓ１から検出信号が入力されていない場合に演出ボタン２０８ａが入力操作されていないと判定して演出ボタン検出制御処理を終了し、ステップＳ１６００－９以降の処理を実行せずにサブタイマ割込み処理（図４４参照）に戻る。このように、本実施形態において、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態または限定許可状態であることに基づいて、演出操作装置２０８（本例では、演出ボタン２０８ａ）に対する入力操作の検出が実行される。つまり、本ステップＳ１６００－７の処理は、演出ボタン２０８ａの操作検出処理に相当する。

【０５３４】

（ステップＳ１６００－９）

サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中フラグがオン状態であって現在が客待ち中であると判定すると、ステップＳ１６００－１１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中フラグがオフ状態であって現在が客待ち中でないと判定すると、ステップＳ１６００－１１を実行せずにステップＳ１６１０に処理を移す。

【０５３５】

（ステップＳ１６００－１１）

サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち終了処理を実行する。ここで実行する客待ち終了処理は、変動コマンド受信処理（図４６）のステップＳ１２２１で実行される客待ち終了処理（図４７）と同様であるため、説明は省略する。

【０５３６】

（ステップＳ１６１０）

サブＣＰＵ３３０ａは、演出ボタン２０８ａの入力操作（押下操作）に基づく各演出装置の動作を制御するための入力時動作制御処理を実行して演出ボタン検出制御処理を終了し、サブタイマ割込み処理に戻る。

【０５３７】

以上のように、本実施形態においてサブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態に基づいて演出ボタン２０８ａに対する入力操作の検出有無の制御を行う。また、演出ボタン検出制御処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、入力操作の検出に対応する動作の可否に係る動作モードによって演出装置の動作制御を行う。ここで、演出装置の動作モードには、入力状態が特殊規制状態中、すなわち設定変更処理が実行されている状態において演出操作装置２０８の入力操作に基づく動作を規制する特殊モードと、特殊規制状態中以外、すなわち設定変更処理が実行されていない状態において当該入力操作に基づく動作を許容可能な通常モードとが含まれる。

【０５３８】

つまり、本実施形態による遊技機１００において、演出装置は、設定変更処理が実行されている場合に演出操作装置２０８の入力操作に基づく動作を規制する特殊モードと、設定変更処理が実行されていない場合に当該入力操作に基づく動作を許容可能な通常モードとを含む動作モードに基づいて動作が制御される。

【０５３９】

具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が特殊入力規制状態である場合（ステップＳ１６００－１のＮＯ→ステップＳ１６００－３のＹＥＳ）に、演出ボタン２０８ａの入力操作（押下操作）の検出処理（ステップＳ１６００－７）を実行せず、さらに当該入力操作に基づく演出装置の動作制御も行わない。この一連の制御が、特殊モードによる演出装置の動作制御に該当する。つまり本実施形態において特殊モードは、特殊入力規制状態に基づく動作モードである。演出装置は、特殊モードに基づいて制御されることで、演出操作装置２０８（例えば演出ボタン２０８ａ）の入力操作（例えば押下操作）に基づく動作が規制される。

【０５４０】

またサブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が特殊入力規制状態でない場合（ステップＳ１６００－１のＹＥＳまたはステップＳ１６００－３のＮＯ）に、通常モードによる演出装置の制御を行う。ここで、通常モードによる演出装置の制御には、通常許可パターンと通常規制パターンとがある。サブＣＰＵ３３０ａは、入力状態が入力可能状態である場合（ステップＳ１６００－１のＹＥＳ）、または入力状態が限定許可状態である場合（ステップＳ１６００－１のＮＯ→ステップＳ１６００－３のＮＯ→ステップＳ１６００－５のＹＥＳ）に、演出ボタン２０８ａの入力操作（押下操作）の検出処理（ステップＳ１６００－７）を実行し、演出ボタン２０８ａの入力操作が行われた場合に当該入力操作に基づく演出装置の動作制御を行う（ステップＳ１６００－７のＹＥＳからステップＳ１６１０の流れ）。この一連の制御が、通常許可パターンの通常モードによる演出装置の動作制御に該当する。

【０５４１】

つまり本実施形態において通常許可パターンの通常モードは、入力可能状態、または通常入力規制状態における限定許可状態に基づく動作モードである。演出装置は、通常許可パターンの通常モードで制御されることで、例えば演出ボタン２０８ａの入力操作（押下操作）に基づく動作が許容される。

【０５４２】

また、サブＣＰＵ３３０ａは、入力状態が通常入力規制状態かつ限定許可状態でない場合（ステップＳ１６００－１のＮＯ→ステップＳ１６００－３のＮＯ→ステップＳ１６００－５のＮＯ）に、特殊モードと同様に演出ボタン２０８ａの入力操作（押下操作）検出処理（ステップＳ１６００－７）を実行せず、さらに当該入力操作に基づく演出装置の動作制御も行わない。この一連の制御が、通常規制パターンの通常モードによる演出装置の動作制御に該当する。

【０５４３】

このように、本実施形態において、遊技機状態が設定変更状態か否かに応じて、演出操作装置２０８（本例では、演出ボタン２０８ａ）の検出制御の流れに基づく動作モードの種別（特殊モードまたは通常モード）が異なる。本実施形態による遊技機１００において、演出装置の動作モードのうち通常モードには、通常許可パターンと通常規制パターンとがあり、当該２つのパターンは可逆的に移行可能である。つまり演出装置は、通常モード中において演出操作装置２０８の入力操作に基づく動作が許容される通常許可パターンから、当該入力操作に基づく動作が規制される通常規制パターンに移行する場合がある。また逆に、演出装置は、通常規制パターンから通常許可パターンに移行する場合もある。

【０５４４】

一方、遊技機１００は、通常モードと特殊モードとに可逆的に移行することはない。具体的には、遊技機１００は、設定変更処理の実行に基づいて動作モードが特殊モードとなる。また設定変更処理の終了以降の所定タイミング（例えば、入力状態制御処理（図５２参照））において、動作モードは通常モードとなる。つまり、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて動作モードが特殊モードから通常モードに移行する。また、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、動作モードは通常モードから特殊モードに移行しない。また本実施形態において、演出装置（演出表示装置２００、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）の動作モードには

上述の節電モードも含まれる。節電モードは、上述のように客待ち状態が発生した場合に設定され得るモードであり、通常許可パターンおよび通常規制パターンとは別の、通常モードの一態様である。

【０５４５】

なお、本例では、演出操作装置２０８に対する入力操作の検出制御処理の一例として、演出ボタン２０８検出制御処理について説明したが、演出操作装置２０８を構成する他の構成（演出レバー２０８ｂおよび十字ボタン２１８）についても、演出ボタン２０８ａと同様にして入力操作の検出制御処理が実行される。つまり、演出レバー２０８ｂおよび十字ボタン２１８それぞれの検出制御処理においても、演出ボタン２０８ａと同様に入力状態に基づく動作モードで演出装置の動作制御が行われる。このため、演出レバー２０８ｂおよび十字ボタン２１８の各構成に係る入力操作の検出制御処理の説明は割愛する。

【０５４６】

また本実施形態において、例えば特殊モードおよび通常規制パターンでの通常モードにおける、演出操作装置２０８の入力操作に基づく演出装置の動作の規制とは、演出操作装置２０８の入力に対応する動作を演出装置に行わせないことを示す。なお、本発明はこれに限られない。例えば、遊技機１００は、通常規制パターンでの通常モードにおける入力操作に基づく演出装置の動作の規制として、演出操作装置２０８の入力操作に対応する演出装置の動作を限定してもよい。この場合、遊技機１００は、演出装置の動作の規制時として、例えば種々の演出装置のうち一部の演出装置（例えば演出表示装置２００）について、演出ボタン２０８ａの入力操作に基づく動作を規制し、他の演出装置については演出ボタン２０８ａの入力操作に基づく動作を許容するように構成してもよい。

【０５４７】

次に、演出操作装置２０８の入力操作に基づいて演出装置（演出表示装置２００、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）の動作を制御するための入力時演出動作制御処理（ステップＳ１６１０）について説明する。図５４は、入力時演出動作制御処理の流れの一例を説明するフローチャートである。本実施形態において、入力時演出動作制御処理は、通常モードに基づいて演出装置の動作を制御する処理である。したがって、入力時演出動作制御処理は、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態または限定許可状態である場合に実行される。

【０５４８】

（ステップＳ１６１０－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、遊技機状態が設定確認状態か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、設定確認状態フラグがオン状態であると判定すると、ステップＳ１６１０－３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態フラグがオフ状態であると判定すると、ステップ１６１０－５に処理を移す。

【０５４９】

（ステップ１６１０－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、設定確認状態中に演出ボタン２０８ａが押下されたことに基づいて、演出表示部２００ａに管理者メニュー画面（不図示）を表示する管理者メニュー表示処理を実行し、入力時演出動作制御処理を終了して演出ボタン検出制御処理（図５３）に戻る。管理者メニュー画面は、設定確認状態中において遊技店の従業員が利用可能なメニュー画面であり、遊技機の時刻設定や、設定値の変更履歴の閲覧等が可能となっている。サブＣＰＵ３３０ａは管理者メニュー表示処理において、管理者メニュー表示コマンドを作成し、送信バッファにセットする。管理者メニュー表示コマンドは、送信バッファにセットされた後、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において画像制御部３４０に送信される。画像制御部３４０は、管理者メニュー表示コマンドを受信すると、管理者メニュー画面に該当する画像を演出表示部２００ａに表示する制御を行う。

【０５５０】

なお、サブＣＰＵ３３０ａは、例えば誤操作による管理者メニューの表示を防ぐため、演出ボタン２０８ａが所定時間（例えば５秒間）継続して入力操作（長押し操作）された

場合に管理者メニューを表示する制御を行ってもよい。この場合、サブＣＰＵ３３０ａは、例えば所定のタイマ（管理者メニュータイマ）を用いて演出ボタン２０８ａの入力操作の継続時間を計時してもよい。サブＣＰＵ３３０ａは、管理者メニュー表示処理において管理者メニュータイマのタイマ値を参照し、演出ボタン２０８ａの入力操作が所定時間継続されたと判定した場合に、管理者メニュー表示コマンドを作成すればよい。

【０５５１】

（ステップＳ１６１０－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出中か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出開始フラグがオン状態である場合に、操作演出中であると判定してステップＳ１６１０－７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出開始フラグがオフ状態である場合に、操作演出中でないと判定してステップＳ１６１０－９に処理を移す。

【０５５２】

（ステップＳ１６１０－７）

サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出中に演出ボタン２０８ａが入力操作されたことに基づいて、演出ボタン操作コマンドを作成して送信バッファにセットすると、入力時演出動作制御処理を終了して演出ボタン検出制御処理（図５３）に戻る。演出ボタン操作コマンドは、送信バッファにセットされた後、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において各制御部（画像制御部３４０、音声制御部３５０、照明制御部３６０および可動体制御部３７０）に送信される。例えば、画像制御部３４０は、操作演出中に演出ボタン操作コマンドを受信すると、演出ボタン２０８ａの入力操作に応じた画像を演出表示部２００ａに表示する。また、例えば音声制御部３５０は演出ボタン操作コマンドの受信に基づいて演出ボタン２０８ａの入力操作に応じた音声やＢＧＭを音声出力装置２０６から出力してもよいし、照明制御部３６０は演出ボタン操作コマンドの受信に基づいて演出ボタン２０８ａの入力操作に応じた態様（例えば発光色）で演出照明装置２０４を発光させてもよい。また、可動体制御部３７０は、演出ボタン操作コマンドの受信に基づいて演出ボタン２０８ａの入力操作に応じた動作態様で演出役物装置２０２を動作させてもよい。なお、サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出の態様に応じて、各制御部のうちの一部のみ（例えば、画像制御部３４０のみ又は可動体制御部３７０以外等）に演出ボタン操作コマンドを送信してもよい。

【０５５３】

このように、本実施形態による遊技機１００は、演出装置の動作モードが通常規制パターンでの通常モードである場合に、特定の演出（例えば操作演出）に対応する演出ボタン２０８ａの入力操作を受け付けて、当該入力操作に基づく演出装置の演出動作を実行可能に構成されている。なお、本発明はこれに限られず、遊技機１００は、操作演出以外の所定の演出の実行中において演出操作装置２０８の入力状態を限定許可状態として、入力操作に基づく演出装置の演出動作を実行可能に構成されてもよい。また、遊技機１００は、動作モードが通常規制パターンでの通常モードである場合に、操作演出とは異なる特定の演出（例えば演出表示部２００ａでの動画像（アニメーション画像等）の再生を伴う演出等）の実行中における演出操作装置２０８の入力操作を受け付けず、当該入力操作に基づく演出装置の動作を規制してもよい。

【０５５４】

（ステップＳ１６１０－９）

サブＣＰＵ３３０ａは、操作演出中以外に演出ボタン２０８ａが入力操作されたことに基づいて、演出表示部２００ａに実機カスタム画面（不図示）を表示する実機カスタム表示処理を実行し、入力時演出動作制御処理を終了して演出ボタン検出制御処理に戻る。実機カスタム画面は、遊技中や遊技の待機中において遊技者が利用可能なメニュー画面である。実機カスタム画面では、所定の演出（例えば特１保留および特２保留（保留情報）に基づく先読み演出）の態様や、出現頻度、演出内に登場するキャラクタの種類等が選択できる。また、実機カスタムにおいて、演出役物装置２０２の可動態様や、所定の演出に合わせた送風機構（不図示）からの送風の有無等も選択できる。つまり実機カスタムは、例

えば遊技者が遊技中の遊技機の演出態様をカスタマイズするためのメニューである。
【０５５５】
サブＣＰＵ３３０ａは実機カスタム表示処理において、実機カスタム表示コマンドを作成し、送信バッファにセットする。実機カスタム表示コマンドは、送信バッファにセットされた後、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において画像制御部３４０に送信される。画像制御部３４０は、実機カスタム表示コマンドを受信すると、実機カスタム画面に該当する画像を演出表示部２００ａに表示する制御を行う。
【０５５６】
（入力状態および動作モードの遷移の一例）
次に、図４３から図５４を参照しつつ、図５５を用いて本実施形態における演出操作装置２０８の入力状態および演出装置の動作モードの遷移の一例を説明する。図５５は、演出操作装置２０８の入力状態および演出装置の動作モードの遷移を時系列で説明するタイムチャートである。具体的には、図５５の１段目に示す時間軸は、時刻ｔ０から所定期間経過後の時刻ｔ８までの期間における時間の経過を、左から右に向かって図示している。また、図５５の２段目には、遊技機１００の遊技機状態の遷移を時系列で示している。また、図５５の３段目には、変動演出の実行状況の遷移を時系列で示している。また、図５５の４段目には、遊技機１００におけるエラー発生状況の遷移を時系列で示している。つまり、図５５の２段目から４段目には、演出操作装置２０８の入力状態の決定に係る入力規制条件の成立状況が図示されている。また、図５５の５段目は、当該入力規制条件の成立状況に応じた入力状態の遷移を時系列で示している。また、図５５の６段目は、当該入力状態に応じた演出装置（演出表示装置２００、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）の動作モードの遷移を時系列で示している。
【０５５７】
本例では、電源投入モードが設定変更モード（設定値を変更することを意図して電源投入された際のモード）である場合の、演出操作装置２０８の入力状態および演出装置の動作モードの遷移を時系列で説明する。
【０５５８】
図５５の２段目に示すように、時刻ｔ０における電源投入時において、遊技機状態は設定変更状態であり、図５５の３段目に示すように変動演出は実行されていない（不実行）。また、時刻ｔ０において遊技機１００ではエラーの発生は検知されていない（エラー無し）。 つまり、時刻ｔ０において入力規制条件のうち第一条件が成立している。したがって、図５５の５段目に示すように、時刻ｔ０において演出操作装置２０８の入力状態は特殊入力規制状態に設定され、これに伴って、図５５の６段目に示すように演出装置の動作モードは特殊モードとなっている。
【０５５９】
以下、図５５に示す時刻ｔ０における入力状態および動作モードの決定に関連する制御の流れを説明する。例えば時刻ｔ０において、遊技店の従業員は設定変更モード（内枠１０４を開放、設定キーを変更操作、かつＲＡＭクリアボタン３０５（図４参照）を押下した状態）で遊技機１００に電源を投入する。これにより、メインＣＰＵ３００ａは、ＣＰＵ初期化処理（図１９、図２０参照）においてＲＡＭクリア時の初期化処理を実行し、設定変更状態を示す遊技機状態種別を含むＲＡＭクリア指定コマンドを送信バッファに格納する（ステップＳ１００－１７のＹＥＳ→ステップＳ１００－４３のＹＥＳ→ステップＳ１００－５１の流れ）。これにより、メインループ処理（図２１参照）のステップＳ２００－７において、副制御基板３３０にＲＡＭクリア指定コマンドが送信される。
【０５６０】
次いで、サブＣＰＵ３３０ａはＲＡＭクリア指定コマンドを受信し、サブＣＰＵ初期化処理（図４３参照）を実行する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、初期設定処理を実行し（ステップＳ１０００－１）、設定変更状態を示す遊技機状態種別を含むＲＡＭクリア指定コマンドを受信していると判定し（ステップＳ１０００－３のＹＥＳ）、設定変更状態フラグをオン状態に設定する（ステップＳ１０００－５）。これにより、サブＣＰＵ

３３０ａは、設定変更状態に応じた制御を実行可能となる。さらに、サブＣＰＵ３３０ａは設定変更状態を示す設定種別情報を含む設定関連報知コマンドを作成して送信バッファにセットする。設定関連報知コマンドは、時刻ｔ０における電源投入後の最初のサブタイマ割込み処理（図４４参照）のステップＳ１１００－７において各制御部に送信される。これにより、設定変更状態が生起されていることを報知する設定関連報知演出（設定変更状態報知演出）が実行される。設定変更状態報知演出の詳細は後述する。

【０５６１】

また、時刻ｔ０において遊技機１００の遊技機状態は設定変更状態であるため、主制御基板３００からは遊技に関するコマンドは送信されない。したがって、サブＣＰＵ３３０ａは、特別図柄の変動表示の開始を示す変動コマンド（変動モードコマンド、変動パターンコマンド）を受信していない。このため、時刻ｔ０以降の最初のサブタイマ割込み処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、コマンド解析処理（ステップＳ１２００）における変動コマンド受信処理（図４６参照）を実行しない。これにより、図５５の３段目に示すように、時刻ｔ０では変動演出の実行制御は開始されない。

【０５６２】

また、時刻ｔ０において、メインＣＰＵ３００ａは、設定変更状態であることからタイマ割込み処理（図２３参照）において、エラーの判定等を行うエラー管理処理（ステップＳ４００－２１）を実行していない（ステップＳ４１０→ステップＳ４００－２９の流れ）。したがって、図５５の４段目に示すように、時刻ｔ０ではエラーの発生は検知されず、演出装置を用いたエラーの報知（エラー報知演出）も行われていない。

【０５６３】

また、時刻ｔ０以降の最初のサブタイマ割込み処理中の入力状態制御処理（図５２参照）において、サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態であると判定し（ステップＳ１５００－１のＹＥＳ）、第一入力許可フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ１５００－７）。これにより、図５５の２段目に示すように時刻ｔ０において遊技機状態が設定変更状態（設定変更処理中）であること、すなわち入力規制条件の第一条件が成立していることに基づいて、演出操作装置２０８の入力状態が入力規制状態のうちの特殊入力規制状態に設定される（図５５の５段目参照）。

【０５６４】

次いで、演出操作装置検出制御処理のうち演出ボタン検出制御処理（図５３参照）において、サブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が特殊入力規制状態であると判定し（ステップＳ１６００－１のＮＯ→ステップＳ１６００－３のＹＥＳ）、演出ボタン２０８ａの操作検出処理（ステップＳ１６００－７）を実行せずに演出ボタン検出制御処理を終了する。これにより、時刻ｔ０において、入力状態が特殊入力規制状態であること、すなわち設定変更状態であることに基づいて、演出装置の動作モードは特殊モードとなる（図５５の６段目参照）。つまり、サブＣＰＵ３３０ａは、少なくとも設定変更状態（設定変更処理の実行中）である期間において、演出操作装置２０８の入力操作に対応する動作を規制する特殊モードで演出装置の動作制御を行う。

【０５６５】

設定変更状態に基づく特殊モードによる演出装置の動作制御では、演出操作装置２０８の入力操作に対応する動作が規制されるため、上述の演出ボタン２０８ａの操作検出処理（ステップＳ１６００－７）のように入力操作を検出するための処理が実行されない。これにより、遊技機１００は設定値の変更処理が可能な状態において、設定変更に係る入力（例えば、ＲＡＭクリアボタン３０５の押下による設定値入力）以外の不要な入力操作を防止して入力誤り等が発生するおそれを低減することができる。したがって、遊技機１００は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる。

【０５６６】

ここで、図５６を用いて時刻ｔ０で開始される設定変更状態報知演出の一例について説明する。図５６は、設定変更状態の発生を報知する設定変更状態報知演出の態様の一例を

示す図である。例えば、画像制御部３４０は、サブＣＰＵ初期化処理（図４３参照）において作成された設定関連報知コマンドを受信すると、設定種別情報に基づいて設定変更状態が生起されていることを報知する文字列画像（設定変更報知画像）を演出表示部２００ａに表示する。本例では図５６に示すように、設定変更報知画像の一例として「設定変更中です」という文字列画像が表示されている。なお、例えば画像制御部３４０は、設定変更状態報知演出時において、演出表示部２００ａの背景色を黒色（暗色）とし、白色で設定変更報知画像を表示する。なお、図５６では、演出表示部２００ａにおける黒色の背景色を、下地とする点状網掛けによって図示している。後述の図５７、図５９においても同様である。

【０５６７】

また、音声制御部３５０は、設定関連報知コマンドを受信すると、設定変更状態が生起されていることを報知する警告音（例えば、ブザー音）を出力する。さらに、照明制御部３６０は、設定関連報知コマンドを受信すると演出照明装置２０４および前枠１０６（図２参照）において遊技盤１０８の露出部を囲むように設置された枠照明装置（不図示）を所定の発光色（例えば赤色）で点灯させる。なお、照明制御部３６０は、設定変更状態報知演出時において、演出照明装置２０４を消灯し、枠照明装置のみを点灯してもよい。このように、遊技機１００は、設定変更状態において設定変更状態報知演出を実行することで、設定変更処理が実行されていることを明確に報知することができる。

【０５６８】

図５５に戻って、時刻ｔ０から所定時間経過後の時刻ｔ１において、設定変更状態が終了し、遊技機状態が遊技可能状態に遷移する。以下、時刻ｔ１における入力状態および動作モードの決定に関連する制御の流れを説明する。

【０５６９】

具体的には、時刻ｔ１において遊技店の従業員が設定キーの復帰操作を行い、設定変更処理が終了している。このため、時刻ｔ１での設定値関連処理（図２４参照）において、メインＣＰＵ３００ａは、設定キーの復帰操作（設定キースイッチ１８０ｓからの入力信号のオン状態からオフ状態への切り替わり）を検出したことに基づいて、設定変更状態を終了することを示す設定関連終了指定コマンドを送信バッファにセットし、遊技機状態フラグに遊技可能状態を示す値をセットする（ステップＳ４１０－１７のＮＯ→ステップＳ４１０－１９→ステップＳ４１０－２７の流れ）。このように、設定キーの復帰操作（特定操作の一例）が行われたこと、具体的にはメインＣＰＵ３００ａ（設定変更手段の一例）が設定キーの復帰操作を検出したことに基づいて、設定変更状態（設定変更処理を実行可能な状態の一例）が終了し、これに伴って遊技機状態が通常の遊技を実施可能な遊技可能状態に移行する。

【０５７０】

時刻ｔ１において送信バッファにセットされた設定関連終了指定コマンドは、時刻ｔ２において実行されるメインループ処理（図２１参照）中のステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。つまり、主制御基板３００において設定変更状態が終了してから、設定関連終了指定コマンドを受信することでサブＣＰＵ３３０ａが設定変更状態の終了を認識するまでには、時間的な間隔が生じる。なお、時刻ｔ１から時刻ｔ２までの期間における時間経過はごくわずか（数ミリ秒程度）であるが、図５５の１段目では理解を容易にするため、時刻ｔ１と時刻ｔ２との間に所定間隔を設けて図示している。

【０５７１】

本例において、時刻ｔ１から時刻ｔ２までの所定期間を遊技機状態移行期間という。図５５の２段目では、遊技機状態が遊技可能状態に移行していることが副制御基板３３０に伝達されていない遊技機状態移行期間を斜線で示している。遊技機状態移行期間において、サブＣＰＵ３３０ａは、遊技機状態の変更を認識していない。したがって、図５５の５段目に示すように、時刻ｔ１において入力状態は時刻ｔ０と同様に特殊入力規制状態に維持される。同様に、図５５の６段目に示すように時刻ｔ１において動作モードは、特殊モ

ードに維持される。

【０５７２】

遊技機状態移行期間が終了した時刻ｔ２において、副制御基板３３０に設定関連終了指定コマンドが送信されている。以下、時刻ｔ２における入力状態および動作モードの決定に関連する制御の流れを説明する。サブＣＰＵ３３０ａは、設定関連終了指定コマンドを受信したことに基づいて設定関連終了指定受信処理（図４９参照）を実行する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは設定関連終了指定コマンドの解析により設定変更状態の終了タイミングであると判定し（ステップＳ１２４０－１のＹＥＳ）、設定変更状態フラグをオフ状態に設定し（ステップＳ１２４０－３）、設定関連報知終了コマンドを作成して送信バッファにセットし（ステップＳ１２４０－７）、演出装置の初期化処理を行う（ステップＳ１２４０－９）。これにより、時刻ｔ２において設定変更状態報知演出（図５６参照）が終了する。

【０５７３】

また、時刻ｔ２において、遊技者による遊技が行われていないため変動演出に係る制御は実行されていない（図５５の３段目参照）。また、時刻ｔ２において、遊技機１００にはエラーが発生しておらず、メインＣＰＵ３００ａは、タイマ割込み処理（図２３参照）におけるエラー管理処理（ステップＳ４００－２１）においてエラーを検知していない（図５５の４段目参照）。このため、時刻ｔ２では演出装置を用いたエラーの報知（エラー報知演出）も行われていない。これより、時刻ｔ２における入力状態制御処理（図５２参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、遊技状態が設定変更状態でないと判定し（ステップＳ１５００－１のＮＯ）、エラー発生中でないと判定し（ステップＳ１５００－３のＮＯ）、変動演出に係る制御が開始されていないと判定し（ステップＳ１５００－５ＮＯ）、第一入力許可フラグをオン状態に設定する。こうして、図５５の２段目に示すように時刻ｔ２において遊技機状態が遊技可能状態である（設定変更処理中でない）こと、エラーが発生していないこと、および変動演出が実行中でないこと、すなわち３つの入力規制条件の全てが不成立であることに基づいて、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態に設定される。

【０５７４】

また、時刻ｔ２における演出ボタン検出制御処理（図５３参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態であると判定し（ステップＳ１６００－１のＹＥＳ）、演出ボタン２０８ａが入力操作（押下操作）されたか否かを判定する操作検出処理を実行する（ステップＳ１６００－７）。これにより、時刻ｔ２において入力状態が入力可能状態となったことに基づいて、演出装置の動作モードは、通常許可パターンによる通常モードとなる（図５５の６段目参照）。つまり、サブＣＰＵ３３０ａは、少なくとも遊技可能状態である（設定変更処理中でない）期間において、演出操作装置２０８の入力操作に対応する動作を許容する通常モードで演出装置の動作制御を行う。なお、本例において時刻ｔ２では、演出ボタン２０８ａは押下操作されていない。したがって、サブＣＰＵ３３０ａは、演出ボタン検出制御処理において、演出ボタン２０８ａが入力操作されていないと判定し（ステップＳ１６００－７のＮＯ）、演出ボタン検出制御処理を終了する。

【０５７５】

このように、本実施形態による遊技機１００において演出操作装置２０８の入力状態は、時刻ｔ０における設定変更処理の実行に基づいて特殊入力規制状態となり、時刻ｔ１における設定変更処理の終了後、遊技機状態移行期間の終了タイミングである時刻ｔ２において、特殊入力規制状態から入力可能状態に移行する。また、遊技機１００において演出装置の動作モードは、時刻ｔ０における設定変更処理の実行に基づいて、特殊モードとなり、時刻ｔ１における設定変更処理の終了後における遊技機状態移行期間の終了タイミングである時刻ｔ２（設定変更処理の終了以降の所定タイミングの一例）において、特殊モードから、通常許可パターンでの通常モードに移行する。つまり、演出装置の動作モードは、演出操作装置２０８の入力状態の移行に従って移行する。また、上述したように、本

実施形態において遊技機状態移行期間は極めて短い。このため、実質的には主制御基板３００において設定キーの復帰操作が検出され設定変更状態が終了した直後に、副制御基板３３０において設定関連終了指定コマンドが受信されて設定変更状態に基づく制御が終了して遊技可能状態に基づく制御が開始される。つまり、演出装置の動作モードは、主制御基板３００において設定変更状態が終了した直後のタイミングで特殊モードから通常許可パターンでの通常モードに移行する。

【０５７６】

また、上述のように、遊技機状態移行期間は、メインＣＰＵ３００ａが設定キーの復帰操作を検出し、設定変更状態を終了する際に設定関連終了指定コマンドが送信されることで生じる。つまり、演出操作装置２０８の入力状態は、設定キーの復帰操作が行われない限り（具体的には、メインＣＰＵ３００ａが設定キーの復帰操作を検出しない限り）は、特殊入力規制状態に維持される。また、同様に、演出装置の動作モードは、設定キーの復帰操作が行われない限り（メインＣＰＵ３００ａが設定キーの復帰操作を検出しない限り）は、特殊モードに維持される。

【０５７７】

また、時刻ｔ２から時刻ｔ３までの期間の所定タイミングにおいて、サブＣＰＵ３３０ａは、主制御基板３００から客待ちコマンドを受信している。客待ちコマンドは、特別図柄変動待ち処理（図３３参照）において、特１保留および特２保留のいずれも記憶されていないことに基づいて送信バッファにセットされる（ステップＳ６１０－５）。客待ちコマンドを受信すると、客待ちコマンド受信処理（図４５）においてサブＣＰＵ３３０ａは、客待ちタイマをリセットし（ステップＳ１２１０－１）、客待ち中フラグをオン状態にセットする（ステップＳ１２１０－３）。さらに、客待ち中処理（図５０参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中であると判定し（ステップＳ１３００－１のＹＥＳ）、演出装置が節電モード中でないと判定し（ステップＳ１３００－３のＮＯ）、客待ちタイマのタイマ値を１加算し（ステップＳ１３００－５）、客待ち状態の開始から客待ち満了時間が経過していないと判定し（ステップＳ１３００－ＮＯ）、デモ演出を開始するためのデモ演出開始処理を実行する（ステップＳ１３００－１３）。これにより、例えば演出表示部２００ａにおいて、所定のデモ画像が表示されるデモ演出が開始される。

【０５７８】

なお、時刻ｔ２から所定時間後のデモ演出開始時において、遊技機状態は遊技可能状態に維持されており設定変更状態ではなく（ステップＳ１５００－１のＮＯ）、エラーも発生しておらず（ステップＳ１５００－３のＮＯ）、変動演出も実行されていない（ステップＳ１５００－５のＮＯ）。つまり、３つの入力規制条件の全てが不成立であり、第一入力許可フラグはオン状態に設定される（ステップＳ１５００－９）。したがって、デモ演出開始時において演出操作装置２０８の入力状態は入力可能状態に維持され、演出装置の動作モードは通常許可パターンでの通常モードに維持されている。

【０５７９】

時刻ｔ２後のデモ演出開始時から所定時間が経過した時刻ｔ３において、遊技機状態は遊技可能状態に維持されており設定変更状態ではなく（ステップＳ１５００－１のＮＯ）、遊技機１００においてエラーも発生しておらず（ステップＳ１５００－３のＮＯ）、変動演出も実行されていない（ステップＳ１５００－５のＮＯ）。つまり、デモ演出開始時と同様に入力規制条件のうち３つの条件の全てが不成立であり、第一入力許可フラグはオン状態に設定される（ステップＳ１５００－９）。したがって、時刻ｔ３において演出操作装置２０８の入力状態は入力可能状態に維持され（図５５の５段目参照）、これに伴って、時刻ｔ３において演出装置の動作モードは通常許可パターンでの通常モードに維持されている（図５５の６段目参照）。

【０５８０】

また、時刻ｔ３では、時刻ｔ２後のデモ演出開始時から所定時間が経過したことで、客待ち満了時間に到達している。したがって、時刻ｔ３における客待ち中処理（図５０参照）において、サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち満了時間が経過して節電モードの開始タイミ

ングであると判定し（ステップＳ１３００－７のＹＥＳ）、節電モード開始処理を実行する（ステップＳ１３００－９）。

【０５８１】

サブＣＰＵ３３０ａは、ステップＳ１３００－９の節電モード開始処理において、節電モード開始コマンドを送信バッファにセットする。各制御部は、節電モード開始コマンドを受信すると、各演出装置における消費電力を低減させる節電モードでの制御を行う。これに伴って時刻ｔ３において演出装置の動作モードは、消費電力を低減する動作態様で動作する節電モードとなる（図５５の６段目参照）。これにより、時刻ｔ３において演出装置の動作モードは、通常許可パターンでの通常モードと、節電モードとが並行した状態となる。つまり、節電モードと通常許可パターンでの通常モードとの並行状態においてサブＣＰＵ３３０ａは、消費電力を低減させ、かつ演出操作装置２０８の入力操作に基づく動作を許容するように演出装置の動作制御を行う。

【０５８２】

このように、本実施形態による遊技機１００において遊技機状態が遊技可能状態である場合、演出装置（演出表示装置２００、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）は、節電モードに移行可能であって、節電モードに基づく動作制御が行われ得る。一方、遊技機状態が設定変更状態または設定確認状態である場合、副制御基板３３０には客待ちコマンドが送信されず、客待ち中となることはない。したがって演出装置は、設定変更状態（設定変更処理の実行中）において節電モードには移行しない。また演出装置は、設定確認状態でも同様に、節電モードには移行しない。サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中処理（図５０参照）において節電モードフラグをオン状態に設定すると（ステップＳ１３００－１１）、客待ち中処理を終了してサブタイマ割込み処理（図４４参照）に戻る。

【０５８３】

ここで、図５７を用いて、節電モードにおける各演出装置の態様の一例を説明する。

本例において、例えば画像制御部３４０は、節電モード開始コマンドを受信すると演出表示部２００ａの背景色を黒色（暗色）とし、白色で節電モードであることを報知する画像（節電報知画像）を表示する。ここで、節電モードにおいては、演出表示装置２００のバックライト（不図示）の明るさを最低限度まで低減させてもよい。このとき、輝度制御値を遊技者が設定可能な最小値よりもさらに小さい値（下限値）としてもよいし、輝度制御値の設定とは別の制御によって演出表示部２００ａの輝度を一時的に節電モード用の輝度（極めて低い輝度）に設定してもよい。本例では、図５７に示すように節電報知画像の一例として、文字列画像「節電中です」が表示されている。また、節電モードにおいて画像制御部３４０は、節電報知画像と合わせて、節電モードからの復帰方法を示す補助メッセージ画像を表示する。本例では、補助メッセージ画像の一例として、文字列画像「演出ボタンを押すと復帰します」が表示されている。

【０５８４】

上述のように、節電モードにおいては、演出装置（本例では演出表示装置２００）の動作モードとして通常許可パターンでの通常モードによる制御も並行して行われる。したがって、節電モードにおいて演出ボタン２０８ａが押下操作されると、演出ボタン検出制御処理（図５３参照）のステップＳ１６００－７において演出ボタン２０８ａの押下操作が検出され、ステップＳ１６００－１１において客待ち終了処理が実行されて節電モードが終了する。

【０５８５】

このようにして、節電モード中において演出表示装置２００の動作に係る消費電力は、例えばデモ演出中におけるデモ画像の表示時や、変動演出および大当たり演出時よりも低減される。また、節電モードにおいて画像制御部３４０は、演出表示部２００ａの輝度を最小値に設定してもよい。この場合も、背景色が黒色且つ節電報知画像が白色であれば節電報知画像および補助メッセージ画像を十分に視認することができる。また、画像制御部３４０は、節電モードにおいて、演出表示装置２００を構成する液晶表示装置のバックラ

イトを消灯する制御を行ってもよい。
【０５８６】
また、例えば音声制御部３５０は、節電モード開始コマンドを受信すると、デモ演出時において出力していた音声を停止する制御（消音制御）を行う。これにより、節電モード中において、音声出力装置２０６の動作（音声出力）に係る消費電力が低減される。また、例えば照明制御部３６０は、演出照明装置２０４および不図示の枠照明装置の少なくとも一部を消灯する制御を行う。これにより、節電モード中において演出照明装置２０４および枠照明装置の発光による輝度が抑制されることにより、演出照明装置２０４および枠照明装置の動作（発光）に係る消費電力が低減される。なお遊技機１００は、節電モード中において演出照明装置２０４および不図示の枠照明装置を全て消灯するように構成されてもよい。また、例えば可動体制御部３７０は、演出役物装置２０２および演出ボタン２０８ａを初期位置に戻して可動を停止させる制御を行う。これにより、演出役物装置２０２に係る消費電力が低減される。なお、デモ演出において演出役物装置２０２および演出ボタン２０８ａが可動していない場合には、可動体制御部３７０は、節電モード開始コマンドを契機とする制御を行わなくてもよい。
【０５８７】
このように、節電モードに基づく演出装置の制御により、各演出装置の動作は電力消費を低減する態様となる。これにより、遊技機１００は、遊技の待機中において消費電力を低減させ、ひいては遊技店において遊技機の稼働コストを低減させることができる。
【０５８８】
時刻ｔ３から所定時間が経過した時刻ｔ４において、遊技店に来店した遊技者が節電モード中の遊技機１００において、演出ボタン２０８ａを押下したとする。これにより、図５５の６段目に示すように、演出装置の動作モードとして節電モードと通常許可パターンでの通常モードの並行状態が終了し、通常許可パターンでの通常モードのみが維持される。
【０５８９】
具体的には、時刻ｔ４における演出ボタン検出制御処理（図５３参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態であると判定し（ステップＳ１６００－１のＹＥＳ）、演出ボタン２０８ａが入力操作されたと判定し（ステップＳ１６００－７のＹＥＳ）、現在が客待ち中であると判定し（ステップＳ１６００－９のＹＥＳ）、客待ち終了処理を実行する（ステップＳ１６００－１１）。ここで、演出ボタン検出制御処理で実行する客待ち終了処理は、ステップＳ１２２１の客待ち処理（図４７参照）と同様である。そこで、時刻ｔ４における客待ち終了処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、節電モード中であると判定し（ステップＳ１２２１－１のＹＥＳ）、節電モード終了コマンドを作成して送信バッファにセットし（ステップＳ１２２１－３）、客待ち中フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ１２２１－９）。
【０５９０】
各制御部は、節電モード終了コマンドを受信すると、各演出装置（演出表示部２００ａ、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）の節電モードでの制御を終了し、通常モード単体での制御に復帰する。これにより、各演出装置は節電モードでの動作態様（図５７参照）を終了し、通常モードでの既定の動作態様（デフォルト動作態様）に復帰する。なお、通常モードでのデフォルト動作態様として、例えば演出表示装置２００の演出表示部２００ａには、演出図柄２１０ａ，２１０ｂ，２１０ｃが既定の停止表示態様で表示される。また、音声出力装置２０６からは例えばデフォルト動作態様に対応する所定の音声やＢＧＭが出力されてもよいし、演出照明装置２０４は、デフォルト動作態様に対応する点灯態様で点灯していてもよい。また、演出役物装置２０２のデフォルト動作態様に対応する可動態様は、初期位置での待機している態様でもよいし、所定位置まで可動している態様でもよい。
【０５９１】
なお、遊技機１００において、演出装置の節電モードが終了した場合、終了直後に通常

モードにおけるデフォルト態様での動作に移行してもよいし、デモ演出を介してデフォルト態様に移行してもよい。

【０５９２】

また時刻ｔ４では、時刻ｔ３と同様に上述の入力規制条件のうち３つの条件すべてが不成立となっている。このため、時刻ｔ４において演出操作装置２０８の入力状態は入力可能状態に維持され（図５５の５段目参照）、これに伴って、時刻ｔ４において、演出装置の動作モードは通常許可パターンでの通常モードに維持されている（図５５の６段目参照）。

【０５９３】

図５５に示すように、時刻ｔ２から時刻ｔ４の終了時（時刻ｔ５）までの期間において、演出装置の動作モードは、単なる通常許可パターンでの通常モードから当該通常モードと節電モードとが並行した状態に移行し、再度、単なる通常許可パターンでの通常モードに復帰するように移行する。つまり、節電モードと通常モードとの並行状態と、通常モード単体での状態とは可逆的に遷移可能である。一方、上述のように、設定変更状態では演出装置の動作モードは節電モードに移行しない、したがって、演出装置の動作モードは、特殊モードから節電モードに移行せず、同様に節電モードから特殊モードにも移行しない。

【０５９４】

時刻ｔ４以降において、遊技者は遊技機１００において遊技球を発射させる遊技を開始し、時刻ｔ５において、例えば第１始動口１２０に遊技球が入球したとする。これにより、図５５の３段目に示すように、変動演出が開始される。また、変動演出の開始に伴い、演出操作装置２０８の入力状態が通常入力規制状態に移行し（図５５の５段目参照）、これに対応して、演出装置の動作モードが通常規制パターンによる通常モードに移行する（図５５の６段目参照）。

【０５９５】

具体的には、時刻ｔ５においてメインＣＰＵ３００ａは、特別図柄変動待ち処理（図３３参照）において、第１始動口１２０への入球に基づいて大役抽選を行い（ステップＳ６１０－３のＹＥＳ→ステップＳ６１０－９の流れ）、特別図柄変動番号決定処理（ステップＳ６１１）を実行する。メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄変動番号決定処理（図３４参照）において大役抽選結果（本例では、ハズレ）に基づく変動モードコマンドを送信バッファにセットし（ステップＳ６１１－１３）、大役抽選結果に基づく変動パターンコマンドを送信バッファにセットする（ステップＳ６１１－１７）。変動コマンド（変動モードコマンド、変動パターンコマンド）はステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。

【０５９６】

変動コマンドを受信したことに基づいて、サブＣＰＵ３３０ａは変動コマンド受信処理（図４６）を実行する。具体的にはサブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中フラグがオン状態でなくオフ状態であると判定し（ステップＳ１２２０－１のＮＯ）、変動パターンコマンドに基づいて後半の変動演出の実行パターン（演出態様）を決定し（ステップＳ１２２０－３→ステップＳ１２２０－５の流れ）、変動モードコマンドに基づいて前半の変動演出の実行パターン（演出態様）を決定し（ステップＳ１２２０－７→ステップＳ１２２０－９の流れ）、変動演出のタイムテーブルのタイムデータをセットし（ステップＳ１２２０－１１）、変動演出開始フラグをオン状態に設定する（ステップＳ１２２０－１３）。これにより、図５５の３段目に示すように、時刻ｔ５において変動演出に係る制御が実行される。

【０５９７】

また、変動演出に係る制御が開始されたことで、入力規制条件の第三条件（変動演出中であること）が成立する。また、時刻ｔ５において、時刻ｔ４と同様に遊技機１００にはエラーが発生していない。このため、サブＣＰＵ３３０ａは、エラー発生コマンドを受信しておらず、演出装置によるエラー報知も行われない。したがって、時刻ｔ５での入力状

態制御処理（図５３）においてサブＣＰＵ３３０ａは、変動演出に係る制御が開始されていると判定し（ステップＳ１５００－５のＹＥＳ）、第一入力許可フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ１５００－７）。このように、遊技機状態が遊技可能状態であり、かつエラーの報知が行われておらず、さらに変動演出が開始されることにしたがって、第一入力許可フラグがオフ状態となる。このため、時刻ｔ５において演出操作装置２０８の入力状態が通常入力規制状態に設定される（図５５の５段目参照）。

【０５９８】

また、時刻ｔ５における演出ボタン検出制御処理（図５３）において、サブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が通常入力規制状態であると判定し（ステップＳ１６００－１のＮＯ→ステップＳ１６００－３のＮＯ）、さらに時刻ｔ５に開始された変動演出において操作演出が実行されておらず、限定許可状態でないと判定し（ステップＳ１６００－５のＮＯ）、演出ボタン２０８ａの操作検出処理（ステップ１６００－７）を実行せずに当該演出ボタン検出制御処理を終了する。これにより、演出操作装置２０８の入力状態が通常入力規制状態に設定されたことに伴い、演出装置の動作モードが通常モードにおける通常許可パターンから、通常規制パターンに移行する（図５５の６段目参照）。本例において、変動演出が開始されること（第三条件が成立すること）は、通常規制パターンの通常モードへの移行契機の一例である。このように、本実施形態において、演出装置の動作モードは、通常モード中において所定の移行契機が発生することにより、演出操作装置２０８（本例では、演出ボタン２０８ａ）の入力操作に基づく演出装置の動作を規制可能な通常規制パターンに移行する場合がある。

【０５９９】

図５５の２段目に示すように、時刻ｔ５から所定時間後の時刻ｔ６において、大役抽選結果がハズレであることを示す変動演出が終了する。具体的には、主制御基板３００から特別図柄が停止表示されたことを示す特図停止指定コマンドが送信され、サブＣＰＵ３３０ａは、変動演出開始フラグをオフ状態に設定する。また時刻ｔ６において、遊技機１００にはエラーが発生していない（副制御基板３３０にエラー発生コマンドが送信されていない）とする。これにより、時刻ｔ６において時刻ｔ２～ｔ４と同様に、演出操作装置２０８の入力状態の決定に係る３つの入力規制条件が全て不成立となる（図５５の２～４段目）。これにより、時刻ｔ６において、演出操作装置２０８の入力状態は通常入力規制状態から入力可能状態に復帰する（図５５の５段目参照）。また、時刻ｔ６において入力状態が入力可能状態となったことに伴い、演出装置の動作モードは通常規制パターンの通常モードから通常許可パターンの通常モードに復帰する（図５５の６段目参照）。

【０６００】

このように、通常モードにおける通常規制パターンは、入力状態が通常入力規制状態から入力可能状態に移行すること、すなわち入力規制条件のうち第一条件から第三条件の全てが不成立となることに基づいて終了する。ここで、第二条件が不成立の場合（エラーが発生していない場合）に、第三条件が成立状態から不成立状態になること、すなわち変動演出が終了することは、通常規制パターン終了条件（特定状態終了条件の一例）に相当する。つまり、通常モードにおける通常規制パターンは、上述の移行契機（例えば、変動演出の開始）と異なる終了契機（変動演出の終了）によって終了する。換言すれば、変動演出の開始に伴って開始された通常規制パターンの通常モードは、変動演出の実行時間の経過によって終了する。したがって、通常規制パターン終了条件には、所定時間（本例では、変動演出の実行時間）の経過も含まれる。サブＣＰＵ３３０ａは、通常規制パターンの終了を、終了契機の到来によって判定してもよいし、所定時間の経過によって判定してもよいし、終了契機の到来と所定時間の経過との両方を組み合わせて判定してもよい。

【０６０１】

つまり、通常規制パターンは、遊技機１００においてエラーが発生しておらず演出装置においてエラーの報知が実行されていない場合（ステップＳ１５００－３のＮＯ）に、通常規制パターン終了条件が成立したことに基づいて終了する。また、通常規制パターン終了後の、通常許可パターンでの通常モードでは、操作検出処理（ステップＳ１６００－７

）が実行されることにより、演出装置において演出操作装置２０８（本例では、演出ボタン２０８ａ）の入力操作（押下操作）に基づく動作が許容されることとなる。

【０６０２】

図５５の４段目に示すように、時刻ｔ６から所定時間経過後の時刻ｔ７において、遊技機１００にエラーが発生したとする。これに伴って、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態から通常入力規制状態に移行し、演出装置の動作モードは通常許可パターンの通常モードから通常規制パターンでの通常モードに移行する。つまり、エラーが発生していること（第二条件が成立していること）は、通常規制パターンの通常モードへの移行契機の一例である。

【０６０３】

具体的には、時刻ｔ６において、例えば下皿１３４に所定量以上の遊技球が貯留されて満タン状態となり、満タンコマンドが主制御基板３００に送信されたとする。これにより、メインＣＰＵ３００ａは、タイマ割込み処理（図２３参照）におけるエラー管理処理（ステップＳ４００－２１）においてエラー（本例では、下皿満タンエラー）を検知し、エラー発生コマンドを送信バッファにセットする。エラー発生コマンドはステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。

【０６０４】

エラー発生コマンドを受信したことに基づいて、サブＣＰＵ３３０ａは、コマンド解析処理（ステップＳ１２００）におけるエラーコマンド受信処理（不図示）を実行し、時刻ｔ７において演出装置におけるエラーの報知（エラー報知演出）を開始する。このとき、例えばサブＣＰＵ３３０ａは、エラー報知演出開始コマンドを作成して送信バッファにセットする。エラー報知演出開始コマンドを受信した各制御部は、当該コマンドに含まれる制御データに基づいて、演出装置をエラー報知態様で動作させる。

【０６０５】

また、エラー発生コマンドを受信しエラー報知演出に係る制御が開始されたことで、入力規制条件の第二条件（エラー発生中であること）が成立する。したがって、時刻ｔ７での入力状態制御処理（図５３参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、エラー発生中でありエラーの報知が実行されている（ステップＳ１５００－３のＹＥＳ）と判定し、第一入力許可フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ１５００－７）。このように、遊技機状態が遊技可能状態であり、かつエラーの報知が行われていることにしたがって、第一入力許可フラグがオフ状態となる。このため、時刻ｔ７において演出操作装置２０８の入力状態が、時刻ｔ５と同様に通常入力規制状態に設定される（図５５の５段目参照）。

【０６０６】

また、時刻ｔ７における演出ボタン検出制御処理（図５３）において、サブＣＰＵ３３０ａは、時刻ｔ５と同様に、演出操作装置２０８の入力状態が通常入力規制状態に設定されたことに伴い、演出装置の動作モードが通常モードにおける通常許可パターンから、通常規制パターンに移行する（図５５の６段目参照）。

【０６０７】

また、図５５の２段目に示すように、時刻ｔ７から所定時間後の時刻ｔ８において、時刻ｔ７において発生したエラー（本例では、下皿満タンエラー）が解除される。具体的には、時刻ｔ７においてメインＣＰＵ３００ａは、タイマ割込み処理（図２３参照）におけるエラー管理処理（ステップＳ４００－２１）において、下皿１３４の満タン状態が解除されたと判断しエラー解除コマンドを送信バッファにセットする。エラー発生コマンドはステップＳ２００－７のサブコマンド送信処理（図２１参照）によって副制御基板３３０に送信される。

【０６０８】

エラー解除コマンドを受信したことに基づいて、サブＣＰＵ３３０ａは、コマンド解析処理（ステップＳ１２００）におけるエラーコマンド受信処理（不図示）を実行し、時刻ｔ７において開始されたエラーの報知（エラー報知演出）を終了する。例えばサブＣＰＵ３３０ａは、エラー報知演出終了コマンドを作成して送信バッファにセットする。エラー

報知演出終了コマンドを受信した各制御部は、当該コマンドに含まれる制御データに基づいて、演出装置にエラー報知態様での動作を終了させる。

【０６０９】

また、時刻ｔ７から所定時間経過後の時刻ｔ８においてエラー解除コマンドを受信しエラー報知演出に係る制御が終了されたことで、入力規制条件の第二条件（エラー発生中であること）が不成立となる。また、時刻ｔ８では、遊技機状態は遊技可能状態に維持され、かつ変動演出に係る制御は開始されていない。これにより、時刻ｔ８において、時刻ｔ２～ｔ４および時刻ｔ６と同様に、演出操作装置２０８の入力状態の決定に係る３つの入力規制条件が全て不成立となる（図５５の２～４段目）。れにより、時刻ｔ８において、演出操作装置２０８の入力状態は通常入力規制状態から入力可能状態に復帰する（図５５の５段目参照）。また、時刻ｔ８において入力状態が入力可能状態となったことに伴い、演出装置の動作モードは通常規制パターンの通常モードから通常許可パターンの通常モードに復帰する（図５５の６段目参照）。これにより、演出装置において演出操作装置２０８（本例では、演出ボタン２０８ａ）の入力操作（押下操作）に基づく動作が許容されることとなる。

【０６１０】

このように、時刻ｔ８において、時刻ｔ６と同様に、通常モードにおける通常規制パターンは、入力状態が通常入力規制状態から入力可能状態に移行すること、すなわち入力規制条件のうち第一条件から第三条件の全てが不成立となることに基づいて終了する。ここで、第二条件が成立状態から不成立状態（エラーが解除される）こと、かつ第三条件が不成立（変動演出中でない）ことは、通常規制パターン終了条件の一例に相当する。つまり、通常モードにおける通常規制パターンは、上述の移行契機（本例では、エラーの発生）と異なる終了契機（本例ではエラーの解除）によって終了する。

【０６１１】

なお、本発明において、通常規制パターン終了条件には、遊技球が遊技領域１１６（図２参照）上の所定領域を通過することが含まれてもよい。これにより、遊技機１００は、演出操作装置２０８の入力状態の決定に係る入力規制条件と関連なく、通常規制パターンの通常モードを終了することができる。所定領域は、例えば遊技球の通過が普通図柄の抽選契機となるゲート１２４であってもよい。また、遊技機１００において遊技球の通過が大役遊技を構成するラウンド遊技の開始契機（第１大入賞口および第２大入賞口１２８の作動契機）となる特定領域（不図示）が設けられている場合、当該特定領域が通常規制パターン終了条件に係る所定領域であってもよい。また、遊技機１００においてゲート１２４が特定領域を兼ねていてもよい。

【０６１２】

また、時刻ｔ８から所定時間経過後の時刻ｔ９において、再度変動演出が開始される。時刻ｔ９においては、遊技機状態は遊技可能状態であり、遊技機１００にはエラーが発生していない。このため、時刻ｔ９において、変動演出が開始されることにしたがって、演出操作装置２０８の入力状態が通常入力規制状態に設定される（図５５の５段目参照）。また、時刻ｔ９において、演出操作装置２０８の入力状態が通常入力規制状態に設定されたことに伴い、演出装置の動作モードが通常モードにおける通常許可パターンから、通常規制パターンに移行する（図５５の６段目参照）。

【０６１３】

ここで、例えば時刻ｔ９から所定時間経過後の変動演出中において、遊技者に演出ボタン２０８ａの操作を促す操作演出が実行されたとする。具体的には、このとき、タイムスケジュール管理処理（図５１参照）のステップＳ１４００－３において、操作演出開始フラグがオン状態に設定されているとする。

【０６１４】

この場合、サブＣＰＵ３３０ａは、演出ボタン検出制御処理（図５３）において、演出操作装置２０８の入力状態が通常入力規制状態であると判定し（ステップＳ１６００－１のＮＯ→ステップＳ１６００－３のＮＯ）、さらに時刻ｔ５に開始された変動演出におい

て操作演出が実行中であって入力状態が限定許可状態であると判定し（ステップＳ１６００－５のＹＥＳ）、演出ボタン２０８ａの操作検出処理（ステップ１６００－７）を実行する。このように、本実施形態においてサブＣＰＵ３３０ａは、例えば操作演出の実行中の場合に演出操作装置２０８の入力状態が限定許可状態であると判定し、演出操作装置２０８（本例では、演出ボタン２０８ａ）の入力を操作演出の実行時間内に限定して受付可能とする。なお、操作演出の実行に伴う限定許可状態は、操作演出の実行が終了し、タイムスケジュール管理処理（図５１参照）のステップＳ１４００－３において、操作演出開始フラグがオフ状態に設定されることで終了し、入力状態は通常入力規制状態に復帰する。

【０６１５】

また、図５５に示すように、時刻ｔ９から開始された変動演出が時刻ｔ１０において終了する。このとき時刻ｔ６と同様に、遊技機１００においてエラーが発生していないとする。これにより、時刻ｔ１０において演出操作装置２０８の入力状態は、時刻ｔ２から時刻ｔ４および時刻ｔ６，ｔ８と同様に入力可能状態となる。またこれに伴って、時刻ｔ１０において演出装置の動作モードは、時刻ｔ２から時刻ｔ４および時刻ｔ６，ｔ８と同様に通常許可パターンでの通常モードとなる。

【０６１６】

このように、演出操作装置２０８の入力状態は、設定変更処理の実行に基づいて特殊入力規制状態となり、設定変更処理の終了以降の所定タイミング（本例では、時刻ｔ２での遊技状態移行期間の終了タイミング）において特殊入力規制状態から特殊入力規制状態以外の通常状態（入力可能状態または通常入力規制状態）に移行し、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、すなわち遊技機状態が遊技可能状態に維持される限りは、通常状態から特殊入力規制状態に移行しない。

【０６１７】

また、入力状態に基づいて制御される演出装置の動作モードは、設定変更処理の実行に基づいて特殊モードとなり、設定変更処理の終了以降の所定タイミング（本例では、時刻ｔ２での遊技状態移行期間の終了タイミング）において特殊モードから通常モードに移行し、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、すなわち遊技機状態が遊技可能状態に維持される限りは、通常モードから特殊モードに移行しない。

【０６１８】

つまり、本実施形態による遊技機１００において、演出操作装置２０８の入力状態は、遊技機状態が遊技可能状態に維持される限り、３つの入力規制条件の成立状態に基づいて、入力可能状態または通常入力規制状態に繰り返し移行する。また、遊技機状態が遊技可能状態に維持される限り、演出装置の動作モードは、通常モードにおける通常許可パターンでまたは通常規制パターンに繰り返し移行する。また、客待ち中には通常許可パターンでの通常モードと節電モードとが並行した状態となり得る。

【０６１９】

図５５を用いて説明したように、本実施形態による遊技機１００において、演出装置は、設定変更処理が実行可能な設定変更状態において、入力操作に基づく動作が規制される特殊モードで制御され、設定変更処理が実行可能でない状態（設定確認状態または遊技可能状態）において、入力操作に基づく動作を許容可能な通常モードに基づいて制御される。また、動作モードは、設定変更処理の実行に基づいて特殊モードとなる。また動作モードは、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、特殊モードから移行して通常モード（通常許可パターンまたは通常規制パターン）になる。また動作モードは、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限りは、通常モードから特殊モードに移行しない。つまり、遊技機１００は、設定変更処理の実行中（設定値の変更操作時）に演出装置の動作モードが特殊モードとなることにより、不要な入力操作を防止して入力誤り等が発生するおそれを低減することができる。したがって、遊技機１００は、設定値の変更操作が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる。

【０６２０】

次に、図５８を用いて本実施形態における演出操作装置２０８の入力状態および演出装置の動作モードの遷移の他の例を説明する。図５８は、図５５と同様に演出操作装置２０８の入力状態および演出装置の動作モードの遷移を時系列で説明するタイムチャートである。なお、図５８は、時刻ｔ０から時刻ｔ１において遊技状態が設定確認状態であること、すなわち電源投入モードが設定確認モード（設定値を確認することを意図して電源投入された際のモード）である点で、図５５と異なる。つまり、図５８に示す演出操作装置２０８の入力状態および演出装置の動作モードの遷移の状態は、時刻ｔ０から遊技機状態移行期間が終了する時刻ｔ２についてのみ、図５５に示す例と異なっている。

【０６２１】

図５８の２段目に示すように、時刻ｔ０における電源投入時において、遊技機状態は設定確認状態であり、図５８の３段目に示すように変動演出は実行されていない（不実行）。また、時刻ｔ０において遊技機１００ではエラーの発生は検知されていない（エラー無し）。 つまり、時刻ｔ０において３つの入力規制条件はすべて不成立となっている。したがって、図５８の５段目に示すように、時刻ｔ０において演出操作装置２０８の入力状態は入力可能状態に設定され、これに伴って、図５８の６段目に示すように演出装置の動作モードは通所許可パターンでの通常モードとなっている。

【０６２２】

以下、図５８に示す設定確認状態での時刻ｔ０における入力状態および動作モードの決定に関連する制御の流れを説明する。例えば時刻ｔ０において、遊技店の従業員は設定確認モード（内枠１０４を開放、設定キーを変更操作、かつＲＡＭクリアボタン３０５（図４参照）を押下していない状態）で遊技機１００に電源を投入する。これにより、メインＣＰＵ３００ａは、ＣＰＵ初期化処理（図１９、図２０参照）において副制御基板へのサブコマンド送信処理（ステップＳ１００－２５）を実行し、設定確認状態を示す電源復帰指定コマンドを送信バッファにセットする。これにより、メインループ処理（図２１参照）のステップＳ２００－７において、副制御基板３３０に電源復帰指定コマンドが送信される。

【０６２３】

次いで、サブＣＰＵ３３０ａは電源復帰指定コマンドを受信し、サブＣＰＵ初期化処理（図４３参照）を実行する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、初期設定処理を実行し（ステップＳ１０００－１）、設定確認状態を示す遊技機状態種別を含む電源復帰指定コマンドを受信していると判定し（ステップＳ１０００－３のＮＯ→ステップＳ１００－７のＹＥＳ）、設定確認状態フラグをオン状態に設定する（ステップＳ１０００－９）。これにより、サブＣＰＵ３３０ａは、設定確認状態に応じた制御を実行可能となる。

【０６２４】

さらに、サブＣＰＵ３３０ａは設定確認状態を示す設定種別情報を含む設定関連報知コマンドを作成して送信バッファにセットする。設定関連報知コマンドは、時刻ｔ０における電源投入後の最初のサブタイマ割込み処理（図４４参照）のステップＳ１１００－７において各制御部に送信される。これにより、設定確認状態が生起されていることを報知する設定関連報知演出（設定確認状態報知演出）が実行される。設定確認状態報知演出の詳細は後述する。

【０６２５】

また、設定確認状態での時刻ｔ０では遊技機１００において、設定変更状態での時刻ｔ０（図５５参照）と同様に、主制御基板３００からは遊技に関するコマンドは送信されない。したがって、設定確認状態での時刻ｔ０では変動演出の実行制御は開始されない（図５８の３段目参照）。また、図５８に示す設定確認状態での時刻ｔ０において、メインＣＰＵ３００ａは、設定変更状態中と同様に、エラー管理処理（ステップＳ４００－２１）を実行していない。したがって、図５８の４段目に示すように、設定確認状態での時刻ｔ０ではエラーの発生は検知されず、演出装置を用いたエラーの報知も行われていない。

【０６２６】

したがって、設定確認状態での時刻ｔ０以降の、最初のサブタイマ割込み処理中の入力

状態制御処理（図５２参照）において、サブＣＰＵ３３０ａは３つの入力規制条件はすべて不成立であると判定し（ステップＳ１５００－１のＮＯ→ステップＳ１５００－３のＮＯ→ステップＳ１５００－５のＮＯの流れ）、第一入力許可フラグをオン状態に設定する（ステップＳ１５００－９）。これにより、図５８の５段目に示すように設定確認状態での時刻ｔ０において、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態に設定される。

【０６２７】

次いで、設定確認状態での時刻ｔ０における演出ボタン検出制御処理（図５３参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態であると判定し（ステップＳ１６００－１のＹＥＳ）、演出ボタン２０８ａが入力操作（押下操作）されたか否かを判定する操作検出処理を実行する（ステップＳ１６００－７）。これにより、設定確認状態での時刻ｔ０において入力状態が入力可能状態となったことに基づいて、演出装置（演出表示装置２００、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）の動作モードは、通常許可パターンによる通常モードとなる（図５８の６段目参照）。

【０６２８】

つまり、サブＣＰＵ３３０ａは、少なくとも設定確認状態（設定確認処理の実行中）である期間において、演出操作装置２０８の入力操作に対応する動作を規制する特殊モードではなく、通常モード（本例では通常許可パターン）で演出装置の動作制御を行う。

【０６２９】

ここで、図５９を用いて設定確認中の時刻ｔ０で開始される設定確認状態報知演出の一例について説明する。図５９は、設定確認状態の発生を報知する設定確認状態報知演出の態様の一例を示す図である。例えば、画像制御部３４０は、サブＣＰＵ初期化処理（図４３参照）において作成された設定関連報知コマンドを受信すると、設定種別情報に基づいて設定確認状態が生起されていることを報知する文字列画像（設定確認報知画像）を演出表示部２００ａに表示する。図５９に示すように、本例では図５９に示すように、設定確認報知画像の一例として「設定確認中です」という文字列画像が表示されている。また、設定確認状態報知演出の制御において画像制御部３４０は、設定確認報知画像と合わせて、管理者メニューの表示方法を示すメニュー表示メッセージ画像を表示する。本例では、メニュー表示メッセージ画像の一例として、演出ボタン２０８ａの長押しによって管理者メニューを表示可能であることを報知する文字列画像「演出ボタン長押しで管理者メニューに突入します」が表示されている。

【０６３０】

上述のように、設定確認処理の実行中（設定確認状態）においては、演出装置は通常許可パターンでの通常モードで制御されている。例えば設定確認状態での時刻ｔ０から所定時間経過後であって、設定確認状態が維持されているタイミングで、遊技店の従業員が演出ボタン２０８ａを所定時間（例えば５秒）以上長押し操作したとする。この場合、演出ボタン検出制御処理（図５３参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態であると判定し（ステップＳ１６００－１のＹＥＳ）、演出ボタン２０８ａが入力操作（押下操作）されたか否かを判定する操作検出処理を実行して演出ボタン２０８ａが入力操作されたと判定し（ステップＳ１６００－７のＹＥＳ）、客待ち中でないと判定し（ステップＳ１６００－９のＮＯ）、入力時演出動作制御処理を実行する（ステップＳ１６１０）。

【０６３１】

さらに、入力時動作制御処理（図５４）において、サブＣＰＵ３３０ａは、設定確認状態フラグがオン状態であって遊技機状態が設定確認状態であると判定し（ステップＳ１６１０－１のＹＥＳ）、管理者メニュー表示処理を実行する（ステップＳ１６１０－３）。管理者メニュー表示処理において、サブＣＰＵ３３０ａは、管理者メニュータイマを用いて演出ボタン２０８ａの入力操作の継続時間を計時しており、演出ボタン２０８ａの入力操作が所定時間継続されたと判定した場合に、管理者メニュー表示コマンドを作成して送信バッファにセットする。画像制御部３４０は、管理者メニュー表示コマンドを受信する

と、管理者メニュー画面に該当する画像を演出表示部２００ａに表示する制御を行う。これにより、遊技機の時刻設定や、設定値の変更履歴の閲覧等が可能な管理者メニューが演出表示部２００ａに表示される。

【０６３２】

図５９に戻って、例えば画像制御部３４０は、設定確認状態報知演出時において、設定変更状態報知演出（図５６参照）と同様に、演出表示部２００ａの背景色を黒色（暗色）とし、白色で設定確認報知画像およびメニュー表示メッセージ画像を表示する。また、音声制御部３５０は、設定関連報知コマンドを受信すると、設定確認状態が生起されていることを報知する警告音（例えば、ブザー音）を出力する。さらに、照明制御部３６０は、設定関連報知コマンドを受信すると演出照明装置２０４および枠照明装置（不図示）を所定の発光色（例えば赤色）で点灯させる。また、照明制御部３６０は、演出ボタン２０８ａの上表面に不図示の照明装置（ボタン照明装置）が設けられている場合には、ボタン照明装置を所定の発光色（例えば、緑色）で点灯してもよい。なお、照明制御部３６０は、設定確認状態報知演出時において、演出照明装置２０４を消灯し、ボタン照明装置および枠照明装置のみを点灯してもよい。このように、遊技機１００は、設定確認状態において設定確認状態報知演出を実行することで、設定確認処理が実行されていることを明確に報知することができる。

【０６３３】

図５８に戻って、設定確認状態での時刻ｔ０から所定時間経過後の時刻ｔ１において、設定確認状態が終了し、遊技機状態が遊技可能状態に遷移する。以下、時刻ｔ１における入力状態および動作モードの決定に関連する制御の流れを説明する。

【０６３４】

具体的には、図５８に示す時刻ｔ１において遊技店の従業員が設定キーの復帰操作を行い、設定確認処理が終了している。このため、時刻ｔ１での設定値関連処理（図２４参照）において、メインＣＰＵ３００ａは、設定キーの復帰操作（設定キースイッチ１８０ｓからの入力信号のオン状態からオフ状態への切り替わり）を検出したことに基づいて、設定確認状態を終了することを示す設定関連終了指定コマンドを送信バッファにセットし、遊技機状態フラグに遊技可能状態を示す値をセットする（ステップＳ４１０－１７のＮＯ→ステップＳ４１０－１９→ステップＳ４１０－２７の流れ）。このように、メインＣＰＵ３００ａ（設定変更手段の一例）が設定キーの復帰操作を検出したことに基づいて、設定確認処理を実行可能な設定確認状態が終了する。また、これに伴って遊技機状態が遊技可能状態に移行する。

【０６３５】

図５８に示す時刻ｔ１において送信バッファにセットされた設定関連終了指定コマンドは、設定変更の終了時の時刻ｔ１からｔ２（図５５参照）と同様に、遊技機状態移行期間の終了タイミングである時刻ｔ２において副制御基板３３０に受信される。これにより、図５８に示す時刻ｔ２において、遊技機状態が遊技可能状態に移行していることが副制御基板３３０に伝達される。なお、図５８の２段目においても図５５と同様に、遊技機状態移行期間を斜線で示している。

【０６３６】

なお、図５８に示す時刻ｔ０から所定時間後の時刻ｔ１においても、遊技機状態は設定変更状態ではなく（ステップＳ１５００－１のＮＯ）、エラーも発生しておらず（ステップＳ１５００－３のＮＯ）、変動演出も実行されていない（ステップＳ１５００－５のＮＯ）。つまり、３つの入力規制条件の全てが不成立であり、第一入力許可フラグはオン状態に設定される（ステップＳ１５００－９）。したがって、図５８に示す時刻ｔ１において演出操作装置２０８の入力状態は入力可能状態に維持され、演出装置の動作モードは通常許可パターンでの通常モードに維持されている。

【０６３７】

また、遊技機状態移行期間が終了した時刻ｔ２においても時刻ｔ１と同様に、３つの入力規制条件の全てが不成立であり、第一入力許可フラグはオン状態に設定される（ステッ

プＳ１５００－９）。したがって、図５８に示す時刻ｔ１において演出操作装置２０８の入力状態は入力可能状態に維持され、演出装置の動作モードは通常許可パターンでの通常モードに維持される。図５８に示すように、電源投入時において遊技機状態が設定変更状態でない場合には、時刻ｔ０から遊技機状態移行期間が終了する時刻ｔ２の期間、および時刻ｔ２以降の期間も、演出操作装置２０８の入力状態が特殊入力規制状態に設定されることはない。したがって、演出装置の動作モードが特殊モードとなることもない。なお、図５８に示す時刻ｔ２以降の演出操作装置２０８の入力状態および演出装置の動作モードの遷移態様は、図５５に示す時刻ｔ２以降の遷移態様と同様であるため、説明は省略する。

【０６３８】

このように、演出操作装置２０８の入力状態は、設定確認処理の実行に基づいて入力可能状態となり、設定確認処理の終了以降の所定タイミング（本例では、時刻ｔ２での遊技状態移行期間の終了タイミング）においても特殊入力規制状態以外の通常状態（入力可能状態または通常入力規制状態）に維持され、設定確認処理の終了以降に電源断および電源投入に伴う設定変更処理が実行されない限り、すなわち遊技機状態が遊技可能状態に維持される限りは、通常状態から特殊入力規制状態に移行しない。

【０６３９】

また、演出装置の動作モードは、設定確認処理の実行に基づいて通常許可パターンでの通常モードとなり、設定確認処理の終了以降も通常モード（通常許可パターンまたは通常規制パターン）に維持され、設定確認処理の終了以降に電源断および電源投入に伴う設定変更処理が実行されない限り、通常モードから特殊モードに移行しない。つまり、遊技機１００は、設定変更処理（設定値の変更操作）が実行されない場合に演出装置の動作モードが特殊モードにならないことにより、演出操作装置（本例では演出ボタン２０８ａ）の入力操作（押下操作）を受け付けて、各種メニュー画面の表示や、操作演出における入力操作に基づく演出動作を実行することができる。

【０６４０】

これにより、遊技機１００は、遊技者に対して遊技中の遊技機に関する情報の閲覧、設定サービス（実機カスタム）を提供することや、変動演出中においてゲーム性を向上することができ、ひいては遊技の興趣の向上を図ることができる。また、遊技機１００は、遊技店の従業員に対して情報閲覧や設定機能（管理者メニュー）を提供することができ、遊技機の管理に関する利便性を向上することができる。

【０６４１】

以上説明したように、本実施形態による遊技機１００において、演出装置（演出表示装置２００、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）は、設定変更処理が実行されている状態において演出操作装置２０８の入力操作に基づく動作を規制する特殊モードと、設定変更処理が実行されていない状態において入力操作に基づく動作を許容可能な通常モードとを含む動作モードに基づいて動作が制御される。また、設定変更処理の実行に基づいて、動作モードは特殊モードとなり、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、動作モードは通常モードとなり、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、動作モードは通常モードから特殊モードに移行しない。これにより、遊技機１００は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる。また、遊技機１００は、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて特殊モードから通常モードに移行することで、設定値の入力精度の向上と、演出操作装置２０８の入力操作によるサービス性やゲーム性の向上とを両立することができる。

【０６４２】

（調節ボタンの調節状態および調節モードの制御）

次に、サブタイマ割込み処理（図４４参照）における調節状態制御処理（ステップＳ１７００）について説明する。図６０は、調節状態制御処理の流れの一例を説明するフローチャートである。調節状態制御処理は、調節ボタン２０９の各構成（音量調節ボタン２０

９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節操作の受付可否を示す調節状態を、主制御基板３００が決定した遊技機状態や副制御基板３３０における演出の実行制御の状態等に基づいて制御する処理である。

【０６４３】

（ステップＳ１７００－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、入力状態制御処理（図５２参照）のステップＳ１５００－１と同様にして現在の遊技機状態が設定変更状態か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態フラグがオン状態であって遊技機状態が設定変更状態であると判定するとステップＳ１７００－９に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態フラグがオフ状態であって遊技状態が設定変更状態でないと判定するとステップＳ１７００－３に処理を移す。

【０６４４】

（ステップＳ１７００－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、入力状態制御処理のステップＳ１５００－３と同様にして、遊技機１００においてエラーが発生しているか否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、エラー発生中であると判定するとステップＳ１７００－９に処理を移す。一方サブＣＰＵ３３０ａは、エラー発生中でないと判定すると、ステップＳ１７００－５に処理を移す。

【０６４５】

（ステップＳ１７００－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、大役遊技に伴う大当たり演出の実行中か否かを判定する。例えばサブＣＰＵ３３０ａは、大当たり演出開始フラグがオン状態であり、大当たり演出に係る制御が開始されていると判定するとステップＳ１７００－９に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、大当たり演出開始フラグがオフ状態であり、大当たり演出に係る制御が開始されていないと判定するとステップＳ１７００－７に処理を移す。

【０６４６】

（ステップＳ１７００－７）

サブＣＰＵ３３０ａは、節電モード中か否かを判定する。例えばサブＣＰＵ３３０ａは、節電モードフラグがオン状態であり、節電モード中であると判定するとステップＳ１７００－９に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、節電モードフラグがオフ状態であり、節電モード中でないと判定するとステップＳ１７００－１１に処理を移す。

【０６４７】

（ステップＳ１７００－９）

サブＣＰＵ３３０ａは、第二入力許可フラグをオフ状態に設定して調節状態制御処理を終了する。第二入力許可フラグは、オン状態の場合に調節ボタン２０９の各構成（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態が遊技者等による調節操作の受付が許可（許容）されている状態（調節可能状態）であることを示し、オフ状態の場合に当該調節状態が遊技者等による調節操作の受付けが規制されている状態（調節規制状態）であることを示す。なお、第二入力許可フラグは、サブＲＡＭ３３０ｃの所定の記憶領域に記憶されている。本例において調節規制状態は、原則として調節操作の受付を停止している状態を示す。本ステップにおいて第二入力許可フラグがオフ状態に設定されることで、以降、音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂのそれぞれは、調節規制状態に設定される。

【０６４８】

（ステップＳ１７００－１１）

サブＣＰＵ３３０ａは、第二入力許可フラグをオン状態に設定して調節状態制御処理を終了する。これにより、以降、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態は、調節可能状態に設定される。

【０６４９】

このように、本実施形態において、遊技機状態が設定変更状態である場合（ステップＳ１７００－１のＹＥＳ）、調節ボタン２０９の調節状態は調節規制状態となり、調節操作

の受付けが規制（本例では停止）される。また、本実施形態による遊技機１００において、遊技機状態が設定変更状態以外（ステップＳ１７００－３のＹＥＳ、ステップＳ１７００－５のＹＥＳまたはステップＳ１７００－７のＹＥＳ）の場合も、調節ボタン２０９の調節状態は調節規制状態となる。

【０６５０】

具体的には、上述の調節状態制御処理（図６０参照）において調節ボタン２０９は、所定条件（調節規制条件）が成立している場合に、遊技者等による調節操作の受付けが規制される調節規制状態に設定され、上述の調節規制条件が成立していない場合に、遊技者等による調節操作の受付けが許可される調節可能状態に設定される。また、この調節状態制御処理は、サブタイマ割込み処理ごとに実行される。このため、調節規制条件が不成立となった（解除された）場合には、速やかに、調節ボタン２０９の入力状態が調節可能状態に移行される。また同様に、調節規制条件が成立した場合には、速やかに、調節ボタン２０９の調節状態が調節規制状態に移行される。

【０６５１】

図６０に示すように、調節規制条件には、遊技機状態が設定変更状態であること（第一調節規制条件）、エラー発生中であること（第二調節規制条件）、大当たり演出中であること（第三調節規制条件）または節電モード中であること（第四調節規制条件）が含まれ、これら４つの条件のうち少なくとも１つが成立している場合（ステップＳ１７００－１～Ｓ１７００－７のいずれかがＹＥＳとなる場合）に、調節ボタン２０９は調節規制状態となる（ステップＳ１７００－９）。つまり本実施形態において、遊技機１００には複数（本例では第一調節規制条件、第二調節規制条件、第三調節規制条件および第四調節規制条件の４つ）の調節規制条件が設定され、サブＣＰＵ３３０ａは、複数の調節規制条件のうち少なくとも１つが成立することに基づいて、調節ボタン２０９の調節状態を調節規制状態とする。なお、本発明において、調節規制条件は上記の４つに限られない。調節規制条件には、設定変更状態であること（第一調節規制条件）が含まれていればよく、調節規制条件は４つ以上であってもよいし、４つ未満でもよい。例えば、調節規制条件には、第一調節規制条件の他に、第二調節規制条件から第四調節規制条件のうちの１つまたは２つが含まれていてもよい。

【０６５２】

また、本実施形態において、第一調節規制条件および第二調節規制条件は、上述の演出操作装置２０８の入力状態に係る３つの入力規制条件のうちの第一条件および第二条件と同一内容となっている。したがって、遊技機１００において、演出操作装置２０８と調節ボタン２０９とは、同一の事象（遊技機状態が遊技変更状態であること、またはエラー発生中であること）に基づいて操作（入力操作、調節操作）を受け付けない規制状態（入力規制状態、調節規制状態）になる場合がある。

【０６５３】

ここで、上述の４つの調節規制条件のうち、上述の第一調節規制条件が成立している場合、つまり遊技機１００が設定変更処理の実行中（設定変更状態）である場合における調節規制状態を、特殊調節規制状態という。これに対し、上述の第一調節規制条件が不成立であり、かつ上述の第二調節規制条件（エラー発生中であること）、第三調節規制条件（大当たり演出中であること）または第四条件（節電モード中であること）が成立している場合における調節ボタン２０９の調節規制状態を、通常調節規制状態という。

【０６５４】

特殊調節規制状態は、設定キーを用いた上述の設定変更処理に伴って設定される調節状態であるため、電源復帰や主制御基板３００におけるラムクリア時において設定される。つまり、特殊調節規制状態は、通常の遊技中や遊技の待機中（遊技機状態が遊技可能状態である場合）には設定されることはない。

【０６５５】

また、エラー発生中、大当たり演出中または節電モード中に設定され得る通常調節規制状態では、調節ボタン２０９の調節操作の受付が限定的に許可される状態（限定調節許可

状態）が発生し得る。限定調節許可状態は、通常調節規制状態中において時間的、または機能的に限定された状態において、調節ボタン２０９の調節操作が受付可能となる状態を示す。本例では、例えば大当たり演出の実行中の特定期間において限定調節許可状態が生起される。これに対し、特殊調節規制状態では限定調節許可状態は発生しない。つまり、特殊調節規制状態では常に調節操作の受付が規制された状態となる。

【０６５６】

また、本実施形態において上述の４つの調節規制条件のうち何れも成立していない場合（ステップＳ１７００－１～７のＮＯ）、第二入力許可フラグがオン状態に設定されることに基づいて調節ボタン２０９の調節状態は調節可能状態となる（ステップＳ１７００－１１）。調節可能状態では調節ボタン２０９への調節操作が受け付けられるため、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節操作に応じて音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作を制御することができる。遊技機１００において、調節可能状態および限定調節許可状態である期間が、調節ボタン２０９の操作有効期間に該当する。

【０６５７】

本実施形態において、設定変更状態（設定変更処理の実行中）の場合以外に設定され得る、特殊調節規制状態以外の調節状態（調節可能状態または通常調節規制状態）を総称して「通常調節状態」という。

【０６５８】

本実施形態においてサブＣＰＵ３３０ａは、調節状態制御処理において設定した調節ボタン２０９の調節状態にしたがって、調節ボタン２０９に対する調節操作の検出制御を行う。これにより、遊技機１００において、調節ボタン２０９の調節状態に基づく制御設定値（本例では音量制御値、輝度制御値）の入力制御が行われる。

【０６５９】

次に、調節状態に基づく調節ボタン２０９の調節検出制御処理の一例として、サブタイマ割込み処理（図４４参照）における調節ボタン検出制御処理（ステップＳ１８００）について説明する。図６１は、調節ボタン検出制御処理の流れの一例を説明するフローチャートである。調節ボタン検出制御処理は、調節ボタン２０９を構成する音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂに対する調節操作の検出制御処理である。

【０６６０】

（ステップＳ１８００－１）

サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節状態が調節可能状態か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、第二入力許可フラグがオン状態であって調節ボタン２０９の調節状態が調節可能状態であると判定すると、ステップＳ１８００－７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、第二入力許可フラグがオフ状態であって調節ボタン２０９の調節状態が調節規制状態であると判定すると、ステップＳ１８００－３に処理を移す。

【０６６１】

（ステップＳ１８００－３）

サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節状態が、調節規制状態のうち特殊調節規制状態か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、第二入力許可フラグがオフ状態かつ設定変更状態フラグがオン状態であって特殊調節規制状態であると判定すると、ステップＳ１８００－５以降の処理を実行せずに、調節ボタン検出制御処理を終了してサブタイマ割込み処理（図４４参照）に戻る。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、第二入力許可フラグがオフ状態かつ設定変更状態フラグがオフ状態であって通常調節規制状態であると判定すると、ステップＳ１８００－５に処理を移す。

【０６６２】

（ステップＳ１８００－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、調節状態が限定調節許可状態か否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは現在が大当たり演出の実行中における特定期間か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、特定期間開始フラグがオン状態であって現在が特定期間内である場合に限定許可調節状態であると判定し、ステップＳ１８００－７に処理を移す。一方、

サブＣＰＵ３３０ａは、特定期間開始フラグがオフ状態であって特定期間内でない場合に限定許可調節状態でないと判定し、ステップＳ１８００－７以降の処理を実行せずに調節ボタン検出制御処理を終了して、サブタイマ割込み処理に戻る。このように、本実施形態による遊技機１００は、例えば大当たり演出中の特定期間内において、調節ボタン２０９の調節状態が調節規制状態であっても限定的に調節操作が許可される限定調節許可状態となる。

【０６６３】

なお、本例では、通常調節規制状態中において限定調節許可状態が生起される特定期間を、大当たり演出の実行中の所定期間としているが、本発明はこれに限られない。例えば特定期間は、エラーの発生中においてエラー報知演出中に設けられてもよいし、節電モード中に設けられてもよい。また例えば、エラー報知演出中にエラー中特定期間を設けるか否かは、エラーの種類に応じて異なっていてもよい。

【０６６４】

（ステップＳ１８００－７）

サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９が調節操作（本例では押下操作）されたか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、音量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ１または光量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ２から検出信号が入力されている場合に調節ボタン２０９が調節操作されたと判定してステップＳ１８００－９に処理を移す。

【０６６５】

一方、サブＣＰＵ３３０ａは、音量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ１および光量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ２のいずれからも検出信号が入力されていない場合に、調節ボタン２０９が調節操作されていないと判定して調節ボタン検出制御処理を終了し、ステップＳ１８００－９以降の処理を実行せずにサブタイマ割込み処理に戻る。このように、本実施形態では、調節ボタン２０９の調節状態が調節可能状態または限定調節許可状態であることに基づいて、調節ボタン２０９（本例では、音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂ）に対する調節操作の検出が実行される。つまり、本ステップＳ１８００－７の処理は、調節ボタン２０９の操作検出処理に相当する。

【０６６６】

（ステップＳ１８００－９）

サブＣＰＵ３３０ａは、デモ演出中か否かを判定する。サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中フラグがオン状態であって現在がデモ演出中であると判定すると、ステップＳ１８００－１１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、客待ち中フラグがオフ状態であって現在がデモ演出中でないと判定すると、ステップＳ１８００－１１を実行せずにステップＳ１８１０に処理を移す。なお、上述のように、本実施形態において節電モード中は通常調節規制状態であるため、本ステップＳ１８００－９の処理は実行されない。したがって、本ステップにおいて節電モード中か否かの判定は不要である。

【０６６７】

（ステップＳ１８００－１１）

サブＣＰＵ３３０ａは、デモ演出終了処理を実行する。ここで実行するデモ演出終了処理は、客待ち終了処理（図４７）のステップＳ１２２１－７およびステップＳ１２２１－９と同様の処理であるため、説明は省略する。

【０６６８】

（ステップＳ１８１０）

サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節操作（押下操作）に基づく音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作（音量調節動作、輝度調節動作）を制御するための調節時動作制御処理を実行して調節ボタン検出制御処理を終了し、サブタイマ割込み処理（図４４）に戻る。詳しくは後述するが、調節時動作制御処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、ステップＳ１８００－７において入力が検出された検出信号に基づいて、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作を制御する。

【０６６９】

以上のように、本実施形態においてサブＣＰＵ３３０ａは、上述の調節状態制御処理（図６０参照）で設定した調節状態に基づいて、調節ボタン２０９を構成する音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂに対する調節操作の検出有無の制御を行う。また、上述の調節ボタン検出制御処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、調節操作の検出に対応する調節動作の可否に係る調節モードによって音声出力装置２０６、演出表示装置２００の動作制御を行う。ここで、音声出力装置２０６から出力する音量に関する調節モードを音量調節モードとし、演出表示装置２００における演出表示部２００ａの輝度に関する調節モードを輝度調節モードとする。また、単に「調節モード」という場合は、音量調節モードおよび輝度調節モードの総称を示す。

【０６７０】

音声出力装置２０６の音量調節モードには、調節状態が特殊調節規制状態である状態、すなわち設定変更処理が実行されている状態において音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に基づく音量調節動作（音量制御値に基づいて出力する音声の音量を調節する動作）を規制する特殊調節モードと、特殊調節規制状態でない状態、すなわち設定変更処理が実行されていない状態において当該音量調節操作に基づく音量調節動作を許容可能な通常調節モードとが含まれる。

【０６７１】

つまり、本実施形態による遊技機１００において、音声出力装置２０６は、音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に基づく音量調節動作が規制される特殊調節モードと、設定変更処理が実行されていない場合に当該音量調節操作に基づく音量調節動作が許容される通常モードとを含む音量調節モードに基づいて音量の調節動作が制御される。また、音声出力装置２０６は、設定変更処理が実行されている場合に、複数の音量調節モードのうち特殊調節モードに滞在する。

【０６７２】

また、同様に、演出表示装置２００の輝度調節モードには、調節状態が特殊調節規制状態である状態、すなわち設定変更処理が実行されている状態において光量調節ボタン２０９ｂの調節操作に基づく輝度調節動作（輝度制御値に基づいて演出表示部２００ａの輝度（バックライトの明るさ）を調節する動作）を規制する特殊調節モードと、特殊調節規制状態でない状態、すなわち設定変更処理が実行されていない状態において当該輝度調節操作に基づく輝度調節動作を許容可能な通常調節モードとが含まれる。

【０６７３】

つまり、本実施形態による遊技機１００において、演出表示装置２００は、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に基づく輝度調節動作が規制される特殊調節モードと、特殊調節規制状態でない場合、すなわち設定変更処理が実行されていない場合に当該輝度調節操作に基づく輝度調節動作が許容される通常モードとを含む輝度調節モードに基づいて輝度の調節動作が制御される。また、演出表示装置２００は、設定変更処理が実行されている場合に、複数の輝度調節モードのうち特殊調節モードに滞在する。

【０６７４】

具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態が特殊調節規制状態である場合（ステップＳ１８００－１のＮＯ→ステップＳ１８００－３のＹＥＳ）に、音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂの調節操作（押下操作）の検出処理（ステップＳ１８００－７）を実行せず、さらに当該調節操作に基づく音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節時動作制御処理（ステップＳ１８１０）も行わない。この一連の制御が、特殊調節モードによる音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作制御に該当する。つまり本実施形態において特殊調節モードは、特殊調節規制状態に基づく調節モードである。音声出力装置２０６、演出表示装置２００は、特殊調節モードに基づいて調節動作が制御されることで、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節操作（例えば押下操作）に基づく調節動作が規制される。

【０６７５】

またサブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節状態が特殊調節規制状態でない場合（ステップＳ１８００－１のＹＥＳまたはステップＳ１８００－３のＮＯ）に、通常調節モードによる音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作制御を行う。ここで、通常調節モードによる音声出力装置２０６、演出表示装置の調節動作制御には、通常調節許可パターンと通常調節規制パターンとがある。サブＣＰＵ３３０ａは、調節状態が調節可能状態である場合（ステップＳ１８００－１のＹＥＳ）、または調節状態が限定調節許可状態である場合（ステップＳ１８００－１のＮＯ→ステップＳ１８００－３のＮＯ→ステップＳ１８００－５のＹＥＳ）に、調節ボタン２０９の調節操作（押下操作）の検出処理（ステップＳ１８００－７）を実行し、音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂの調節操作（音量調節操作、輝度調節操作）が行われた場合に当該調節操作に基づく音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節時動作制御を行う（ステップＳ１８００－７のＹＥＳからステップＳ１８１０の流れ）。この一連の制御が、通常調節許可パターンの通常調節モードによる音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作制御に該当する。

【０６７６】

つまり本実施形態において通常調節許可パターンの通常調節モードは、調節可能状態、または通常調節規制状態における限定調節許可状態に基づく調節モードである。音声出力装置２０６は、音量調節モードのうち、通常調節許可パターンの通常調節モードで制御されることで、例えば音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作（押下操作）に基づく音量調節動作が許容される。また同様に、演出表示装置２００は、輝度調節モードのうち、通常調節許可パターンの通常モードで制御されることで、例えば光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作（押下操作）に基づく輝度調節動作が許容される。

【０６７７】

また、サブＣＰＵ３３０ａは、調節状態が通常調節規制状態かつ限定調節許可状態でない場合（ステップＳ１８００－１のＮＯ→ステップＳ１８００－３のＮＯ→ステップＳ１８００－５のＮＯ）に、特殊調節モードと同様に調節ボタン２０９の調節操作（押下操作）の検出処理（ステップＳ１８００－７）を実行せず、さらに当該調節操作に基づく音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節時動作制御処理（ステップＳ１８１０）も行わない。この一連の制御が、通常調節規制パターンの通常調節モードによる音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作制御に該当する。

【０６７８】

このように、本実施形態において、遊技機状態が設定変更状態か否かに応じて、調節ボタン２０９の検出制御の流れに基づく調節モードの種別（特殊調節モードまたは通常調節モード）が異なる。本実施形態による遊技機１００において、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モード（音量調節モード、輝度調節モード）の種別のうち、通常調節モードには、通常調節許可パターンと通常調節規制パターンとがあり、当該２つのパターンは可逆的に移行可能である。

【０６７９】

つまり音声出力装置２０６は、音量調節モードにおける通常調節モード中において、音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に基づく音量調節動作が許容される通常調節許可パターンから、当該音量調節操作に基づく音量調節動作が規制される通常調節規制パターンに移行する場合がある。また逆に、音声出力装置２０６は、音量調節モードにおける通常調節モード中において通常調節規制パターンから通常調節許可パターンに移行する場合もある。

【０６８０】

また、同様に、演出表示装置２００は、輝度調節モードにおける通常調節モード中において、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に基づく輝度調節動作が許容される通常調節許可パターンから、当該輝度調節操作に基づく輝度調節動作が規制される通常調節規制パターンに移行する場合がある。また逆に、演出表示装置２００は、輝度調節モードにおける通常調節モード中において通常調節規制パターンから通常調節許可パターンに移行す

る場合もある。
【０６８１】
一方、遊技機１００において調節モードは、通常調節モードと特殊調節モードとに可逆的に移行することはない。具体的には、遊技機１００において音声出力装置２０６は、設定変更処理の実行に基づいて、音量調節モードが特殊調節モードとなる。また設定変更処理の終了以降の所定タイミング（例えば、設定変更処理終了後の最初の調節状態制御処理（図６０参照）の実行時）において、音量調節モードは通常調節モードとなる。つまり、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、音量調節モードは特殊調節モードから通常調節モードに移行する。また、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、音量調節モードは通常調節モードから特殊調節モードに移行しない。
【０６８２】
同様に、遊技機１００において演出表示装置２００は、設定変更処理の実行に基づいて、輝度調節モードが特殊調節モードとなる。また、設定変更処理の終了以降の所定タイミング（例えば、設定変更処理終了後の最初の調節状態制御処理の実行時）において、輝度調節モードは通常調節モードとなる。つまり、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、輝度調節モードは特殊調節モードから通常調節モードに移行する。また、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、輝度調節モードは通常調節モードから特殊調節モードに移行しない。
【０６８３】
また本実施形態において、上述のように演出装置（演出表示装置２００、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）の動作モードには、演出装置の電力消費を低減させる節電モードが含まれる。
節電モードにおいて、音声出力装置２０６は、例えば音声が出力されない消音状態に設定され、電力消費が低減される状態（節電状態の一例）となる。上述のように遊技機１００は、設定変更処理の実行中に節電モードには移行しない。したがって、音声出力装置２０６は設定変更処理の実行中において、節電モードに伴う節電状態には移行しない。なお、音声出力装置２０６の音量調節モードは、節電モード中（調節規制条件の第四条件の成立中）は、通常調節規制パターンの通常調節モードとなっている。
【０６８４】
また同様に、節電モードにおいて演出表示装置２００は、例えば演出表示部２００ａの輝度が抑制されることにより、電力消費が低減される状態（節電状態の一例）となる。節電モード中は、例えば演出表示部２００ａの輝度（バックライトの輝度）が最低限度まで低減されてもよい。遊技機１００は、設定変更処理の実行中に節電モードには移行しないため、演出表示装置２００は設定変更処理の実行中において、節電モードに伴う節電状態には移行しない。なお、演出表示装置２００の輝度調節モードは、節電モード中（調節規制条件の第四条件の成立中）は、通常調節規制パターンの通常調節モードとなっている。
【０６８５】
また本実施形態において、例えば特殊調節モードおよび通常調節規制パターンでの通常調節モードにおける、調節ボタン２０９の調節操作に基づく音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作（音量調節動作、輝度調節動作）の規制とは、調節ボタン２０９の調節操作に対応する調節動作を音声出力装置２０６および演出表示装置２００に行わせないことを示す。なお、本発明はこれに限られない。例えば、遊技機１００は、通常調節規制パターンでの通常調節モードにおける調節操作に基づく音声出力装置２０６および演出表示装置２００の調節動作の規制として、調節ボタン２０９の調節操作に対応する調節動作を限定してもよい。この場合、遊技機１００は、音声出力装置２０６における音量調節操作に基づく音量調節動作の規制時において、例えば、設定可能な音量制御値を限定（例えば音量制御値「５」「６」「７」の範囲のみ設定可能等）してもよい。また、同様に遊技機１００は、演出表示装置２００における輝度調節操作に基づく輝度調節動作の規制時において、例えば、設定可能な輝度制御値を限定（例えば輝度制御値「５」「６」「７」の範囲のみ設定可能等）してもよい。

【０６８６】
次に、調節ボタン２０９の調節操作に基づいて、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作を制御するための調節時動作制御処理（ステップＳ１８１０）について説明する。図６２は、調節時動作制御処理の流れの一例を説明するフローチャートである。本実施形態において、調節時動作制御処理は、調節モード（音量調節モード、輝度調節モード）のうち通常調節許可パターンの通常調節モードに基づいて音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作（音量調節動作、輝度調節動作）を制御する処理である。したがって、調節時動作制御処理は、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節状態が調節可能状態または限定調節許可状態である場合に実行される。
【０６８７】
（ステップＳ１８１０－１）
サブＣＰＵ３３０ａは、音量調節ボタン２０９ａが押下（調節操作）されたか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン検出制御処理（図６１参照）のステップＳ１８００－７で検出された検出信号が音量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ１から入力された検出信号であると判定すると、音量調節ボタン２０９ａにおいて音量調節操作が実行されたと判定してステップＳ１８１０－３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ３３０ａは、ステップＳ１８００－７で検出された検出信号が音量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ１ではなく光量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ２から入力された検出信号であると判定すると、ステップＳ１８１０－５に処理を移す。
【０６８８】
（ステップＳ１８１０－３）
サブＣＰＵ３３０ａは、音量調節ボタン２０９ａが押下（調節操作）されたことに基づいて音量調節処理を実行する。音量調節処理は、音声出力装置２０６に音量調節動作を行わせて音量を調節する処理である。音量調節処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、音量調節コマンドを作成し、送信バッファにセットする。音量調節コマンドには、音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作の態様（どのように操作されたか）に基づく音量増減情報が含まれる。本実施形態において、音量調節ボタン２０９ａには、押下操作可能な操作領域として、上領域と下領域とが設けられている。サブＣＰＵ３３０ａは、音量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ１から入力された検出信号を解析し、音量調節ボタン２０９ａの上領域が押下操作されたと判定すると、音量制御値を現在の音量制御値より１段階大きい値（例えば「４」→「５」）に設定することを示す音量増減情報を含む音量調節コマンドを作成する。また、サブＣＰＵ３３０ａは、当該検出信号を解析し、音量調節ボタン２０９ａの下領域が押下操作されたと判定すると、音量制御値を現在の音量制御値より１段階小さい値（例えば「７」→「６」）に設定することを示す音量増減情報を含む音量調節コマンドを作成する。
【０６８９】
音量調節コマンドは、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において音声制御部３５０に送信される。音声制御部３５０は、音量調節コマンドに含まれる音量増減情報に基づいて、音声出力装置２０６の音量を示す音量制御値を設定する。これにより、音声出力装置２０６において、音量調節ボタン２０９ａの調節操作に対応する音量制御値に基づいて音量を調節する音量調節動作が実行される。なお、例えば、現在設定中の音量制御値が最大値（例えば「７」）である場合に、音量制御値を現在の音量制御値より１段階大きい値とする音量増減情報を含む音量調節コマンドを受信した場合、音声制御部３５０は、音量制御値を最大値に維持すればよい。また、逆に、現在設定中の音量制御値が最小値（例えば「１」）である場合に、音量制御値を現在の音量制御値より１段階小さい値とする音量増減情報を含む音量調節コマンドを受信した場合、音声制御部３５０は、音量制御値を最小値に維持すればよい。
【０６９０】
また、音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に基づいて、演出表示部２００ａに現在の音量制御値を示す棒状の音量表示画像（音量バー画像）を表示してもよい。例えば、音

量バー画像は、音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に基づいて、現在の音量制御値を示す本数で表示されてもよい。この場合、例えば現在の音量制御値が「３」であれば、３本の音量バー画像が表示される。また、音量バー画像は、表示態様（例えば表示色）によって、現在の音量制御値を示してもよい。この場合、音量調節操作時において演出表示部２００ａには例えば音量制御値の最大数と同じ本数（本例では７本）の音量バー画像が左右方向に並んで表示され、７本の音量バー画像のうち、初期設定（デフォルト）の表示色（例えば白色）と異なる表示色（例えば「赤色」）で表示されている本数によって、音量制御値を示してもよい。より詳細には、７本の音量バー画像は例えば左から右に向かって音量制御値「１」から「７」を昇順で示しており、現在の音量制御値が「２」である場合、７本の音量バー画像のうち左端から２本を赤色で表示し、残りの５本を白色（デフォルト表示色）で表示してもよい。

【０６９１】

音量調節操作時において演出表示部２００ａに音量表示画像を表示する場合、サブＣＰＵ３３０ａが作成した音量調節コマンドを画像制御部３４０にも送信すればよい。またこの場合、音量調節コマンドには、音量増減情報として新たに設定される音量制御値が含まれていればよい。これにより、画像制御部３４０は、音量調節操作に伴う音量調節処理（ステップＳ１８１０－３）に基づいて、新たに設定される音量制御値に対応する音量表示画像（例えば、音量バー画像）を演出表示部２００ａに表示させることができる。

【０６９２】

（ステップＳ１８１０－５）

サブＣＰＵ３３０ａは、光量調節ボタン２０９ｂが押下（調節操作）されたことに基づいて輝度調節処理を実行する。輝度調節処理は、演出表示装置２００に輝度調節動作を行わせて演出表示部２００ａの輝度を調節する処理である。輝度調節処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、輝度調節処理において輝度調節コマンドを作成し、送信バッファにセットする。輝度調節コマンドには、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作の態様（どのように操作されたか）に基づく輝度増減情報が含まれる。本実施形態において、光量調節ボタン２０９ｂには、音量調節ボタン２０９ａと同様に、押下操作可能な操作領域として上領域と下領域とが設けられている。サブＣＰＵ３３０ａは、光量ボタン操作検出スイッチ２０９ｓ２から入力された検出信号を解析し、光量調節ボタン２０９ｂの上領域が押下操作されたと判定すると、輝度制御値を現在の輝度制御値より１段階大きい値（例えば「４」→「５」）に設定することを示す輝度増減情報を含む輝度調節コマンドを作成する。また、サブＣＰＵ３３０ａは、当該検出信号を解析し、光量調節ボタン２０９ｂの下領域が押下操作されたと判定すると、輝度制御値を現在の輝度制御値より１段階小さい値（例えば「７」→「６」）に設定することを示す輝度増減情報を含む輝度調節コマンドを作成する。

【０６９３】

輝度調節コマンドは、ステップＳ１１００－７の出力制御処理において画像制御部３４０に送信される。画像制御部３４０は、輝度調節コマンドを解析し、輝度増減情報に基づく制御信号を演出表示装置２００のバックライトユニット（不図示）の制御部に出力する。これにより、演出表示装置２００が有するバックライトの明るさが制御信号に基づいて調節され、演出表示装置２００において、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に対応する輝度制御値に基づいて演出表示部２００ａの輝度を調節する輝度調節動作が実行される。なお、例えば、現在設定中の輝度制御値が最大値（例えば「７」）である場合に、輝度制御値を現在の輝度制御値より１段階大きい値とする輝度増減情報を含む輝度調節コマンドを受信した場合、画像制御部３４０は、輝度制御値を維持する旨の制御信号をバックライトユニットの制御部に送信すればよい。また、現在設定中の輝度制御値が最小値（例えば「１」）である場合に、輝度制御値を現在の輝度制御値より１段階小さい値とする輝度増減情報を含む輝度調節コマンドを受信した場合も同様に、画像制御部３４０は、輝度制御値を維持する旨の制御信号をバックライトユニットの制御部に送信すればよい。

【０６９４】

また、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に基づいて、演出表示部２００ａに現在の輝度制御値を示す棒状の輝度制御画像（光量バー画像）を表示してもよい。例えば、光量バー画像は、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に基づいて、現在の輝度制御値を示す本数で表示されてもよい。この場合、例えば現在の輝度制御値が「３」であれば、３本の光量バー画像が表示される。また、光量バー画像は、上述の音量バー画像と同様に、表示態様（例えば表示色）によって、現在の輝度制御値を示してもよい。この場合、例えば設定可能な輝度制御値の数値範囲を示す７本の光量バー画像は、左から右に向かって輝度制御値「１」から「７」を昇順で示しており、現在の輝度制御値が「２」である場合、７本の光量バー画像のうち左端から２本をデフォルト表示色以外の色（例えば赤色）で表示し、残りの５本をデフォルト表示色（例えば白色）で表示してもよい。

【０６９５】

輝度調節操作時において演出表示部２００ａに輝度制御画像を表示する場合、輝度調節コマンドには、輝度増減情報として新たに設定される輝度制御値が含まれていればよい。これにより、画像制御部３４０は、輝度調節操作に伴う輝度調節処理（ステップＳ１８１０－５）に基づいて、新たに設定される輝度制御値に対応する輝度表示画像（例えば、光量バー画像）を演出表示部２００ａに表示させることができる。

【０６９６】

（調節状態および調節モードの遷移の一例）

次に、図６０から図６２を参照しつつ、図６３を用いて本実施形態における調節ボタン２０９の調節状態および音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モード（音量調節モード、輝度調節モード）の遷移の一例を説明する。

【０６９７】

図６３は、調節ボタン２０９の調節状態および音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モード（音量調節モード、輝度調節モード）の遷移を時系列で説明するタイムチャートである。具体的には、図６３の１段目に示す時間軸は、時刻ｔ２０から所定期間経過後の時刻２９までの期間における時間の経過を、左から右に向かって図示している。また、図６３の２段目には、遊技機１００の遊技機状態の遷移を時系列で示している。また、図６３の３段目には、変動演出の実行状況の遷移を時系列で示し、４段目には大当たり演出の実行状況の遷移を時系列で示している。また、図６３の５段目には、遊技機１００におけるエラー発生状況の遷移を時系列で示しており、６段目には演出装置の動作モードにおける節電モードの設定状況の遷移を時系列で示している。

【０６９８】

つまり、図６３の２段目、および４段目から６段目には、調節ボタン２０９の調節状態の決定に係る調節規制条件の成立状況が図示されている。また、図６３の７段目は、当該調節規制条件の成立状況に応じた調節状態の遷移を時系列で示している。また、図６３の８段目は、当該調節状態に応じた音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードの遷移を時系列で示している。

【０６９９】

本例では、電源投入モードが設定変更モードである場合の、調節ボタン２０９の調節状態および音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードの遷移を時系列で説明する。

【０７００】

図６３の２段目に示すように、時刻ｔ２０における電源投入時において、遊技機状態は設定変更状態であり、図６３の３段目、４段目に示すように変動演出および大当たり演出は実行されていない（不実行）。また時刻ｔ２０においては、図６３の５段目に示すように遊技機１００ではエラーの発生は検知されておらず（エラー無し）、図６３の６段目に示すように演出装置の動作モードは節電モード中ではない。つまり、時刻ｔ２０において調節規制条件のうち第一調節規制条件（設定変更状態であること）のみが成立している。したがって、図６３の７段目に示すように、時刻ｔ２０において調節ボタン２０９の調節状態は特殊調節規制状態に設定され、これに伴って、図６３の８段目に示すように音声出

力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは特殊調節モードとなっている。
【０７０１】
以下、図６３に示す時刻ｔ２０における調節状態および調節モードの決定に関連する制御の流れを説明する。例えば、時刻ｔ２０において、遊技店の従業員は設定変更モード（内枠１０４を開放、設定キーを変更操作、かつＲＡＭクリアボタン３０５（図４参照）を押下した状態）で遊技機１００に電源を投入する。これにより、メインＣＰＵ３００ａは、図５５に示す時刻ｔ０と同様に、設定変更状態を示す遊技機状態種別を含むＲＡＭクリア指定コマンドを副制御基板３３０に送信する。これによりサブＣＰＵ３３０ａは、図５５に示す時刻ｔ０と同様にサブＣＰＵ初期化処理（図４３参照）を実行する。このため、時刻ｔ２０において設定変更状態フラグがオン状態に設定され（ステップＳ１０００－５）、設定変更状態を示す設定関連報知開始コマンドが送信バッファにセットされ（ステップＳ１０００－１１）、設定変更状態報知演出（図５６参照）が実行される。
【０７０２】
時刻ｔ２０において遊技機１００の遊技機状態は設定変更状態であるため、主制御基板３００からは遊技に関するコマンドは送信されない。したがって、時刻ｔ２０以降の最初のサブタイマ割込み処理においてサブＣＰＵ３３０ａは、図５５に示す時刻ｔ０と同様に、コマンド解析処理（ステップＳ１２００）における変動コマンド受信処理（図４６参照）および大当たり時オープニング指定コマンド受信処理（図４８参照）を実行しない。これにより、図６３の３段目、４段目に示すように、時刻ｔ２０では変動演出および大当たり演出の実行制御は開始されない。
【０７０３】
また、時刻ｔ２０において、メインＣＰＵ３００ａは、設定変更状態であることからタイマ割込み処理（図２３参照）において、図５５に示す時刻ｔ０と同様にエラーの判定等を行うエラー管理処理（ステップＳ４００－２１）を実行していない。したがって、図６３の５段目に示すように、時刻ｔ２０ではエラーの発生は検知されず、演出装置を用いたエラーの報知（エラー報知演出）も行われていない。また時刻ｔ２０では遊技機状態が設定変更状態であることから、図５５に示す時刻ｔ０と同様にメインＣＰＵ３００ａは特別図柄変動待ち処理（図３３参照）を実行していない（ステップＳ４１０→ステップＳ４００－２９の流れ）。したがって、図６３の６段目に示すように、時刻ｔ２０では、客待ちコマンドは送信されず、客待ち中処理（図５０）も実行されないため、演出装置の動作モードとして節電モードは設定されない。このように、時刻ｔ２０において４つの調節規制条件のうち第二調節規制条件から第四調節規制条件は成立していない。
【０７０４】
このため、時刻ｔ２０以降の最初のサブタイマ割込み処理中の調節状態制御処理（図６０参照）において、サブＣＰＵ３３０ａは、設定変更状態であると判定し（ステップＳ１７００－１のＹＥＳ）、第二入力許可フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ１７００－９）。これにより、時刻ｔ２０において遊技機状態が設定変更状態（設定変更処理中）であること、すなわち調節規制条件のうち第一調節規制条件が成立していることに基づいて、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態が調節規制状態のうちの特殊調節規制状態に設定される（図６３の７段目参照）。

【０７０５】
次いで、調節ボタン検出制御処理（図６１参照）において、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節状態が特殊調節規制状態であると判定し（ステップＳ１８００－１のＮＯ→ステップＳ１８００－３のＹＥＳ）、調節ボタン２０９の操作検出処理（ステップＳ１８００－７）を実行せずに調節ボタン検出制御処理を終了する。これにより、時刻ｔ２０において、調節状態が特殊調節規制状態であること、すなわち設定変更状態であることに基づいて、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは特殊調節モードとなる（図６３の８段目参照）。つまり、サブＣＰＵ３３０ａは、少なくとも設定変更状態（設定変更処理の実行中）である期間において、調節ボタン２０９（音量調節ボタン

２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節操作（音量調節操作、輝度調節操作）に対応する調節動作（音量調節動作、輝度調節動作）を規制する特殊調節モードで、音声出力装置２０６および演出表示装置２００の調節動作制御を行う。

【０７０６】

設定変更状態に基づく特殊調節モードによる音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作制御では、調節ボタン２０９の調節操作に対応する調節動作が規制されるため、上述の調節ボタン操作検出処理（ステップＳ１８００－７）のように調節操作を検出するための処理が実行されない。これにより、遊技機１００は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定変更に係る入力（例えば、ＲＡＭクリアボタン３０５の押下による設定値入力）以外の不要な入力操作を防止して入力誤り等が発生するおそれを低減することができる。したがって、遊技機１００は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる。

【０７０７】

また、図６３の１段目に示すように、時刻ｔ２０から所定時間経過後の時刻ｔ２１において、設定変更状態が終了し、遊技機状態が遊技可能状態に遷移する。具体的には、時刻ｔ２１において、遊技店の従業員が設定キーの復帰操作を行い、設定変更処理が終了している。これにより、時刻ｔ２１において、設定値関連処理（図２４参照）が実行され、図５５に示す時刻ｔ１と同様にメインＣＰＵ３００ａ（設定変更手段の一例）が設定キーの復帰操作（特定操作の一例）を検出したことに基づいて、設定変更状態（設定変更処理を実行可能な状態の一例）が終了し、これに伴って遊技機状態が通常の遊技を実施可能な遊技可能状態に移行する。

【０７０８】

図６３に示す時刻ｔ２１から時刻ｔ２２の期間は、図５５に示す時刻ｔ１から時刻ｔ２と同様の遊技機状態移行期間である。つまり、時刻ｔ２１において送信バッファにセットされた設定関連終了指定コマンドは、遊技機状態移行期間を経た時刻ｔ２２において、副制御基板３３０に受信される。このため、図６３の７段目に示すように、時刻ｔ２１において調節状態は時刻ｔ２０と同様に特殊調節規制状態に維持され、図６３の８段目に示すように調節モードは、特殊調節モードに維持される。なお、図５５に示す時刻ｔ１から時刻ｔ２の期間と同様に、時刻ｔ２１から時刻ｔ２２の期間はごくわずか（数ミリ秒程度）である。

【０７０９】

遊技機状態移行期間が終了した時刻ｔ２２において、副制御基板３３０に設定関連終了指定コマンドが送信されると、サブＣＰＵ３３０ａは、設定関連終了指定コマンドを受信したことに基づいて、図５５に示す時刻ｔ２と同様に設定関連終了指定コマンド受信処理（図４９参照）を実行して設定変更状態フラグをオフ状態に設定し（ステップＳ１２４０－３）、設定関連報知終了コマンドを作成して送信バッファにセットする（ステップＳ１２４０－７）。これにより、時刻ｔ２２において設定変更状態報知演出（図５６参照）が終了する。

【０７１０】

また、時刻ｔ２２において、遊技者による遊技が行われていないため変動演出および大当たり演出に係る制御は実行されていない（図６３の３段目、４段目参照）。また、時刻ｔ２２において、遊技機１００にはエラーが発生しておらず、メインＣＰＵ３００ａは、タイマ割込み処理（図２３参照）におけるエラー管理処理（ステップＳ４００－２１）においてエラーを検知していない（図６３の５段目参照）。このため、時刻ｔ２２では演出装置を用いたエラーの報知（エラー報知演出）も行われていない。また、時刻ｔ２２では、タイマ割込み処理における特別図柄変動待ち処理（図３３参照）が実行されておらず、客待ちコマンドも送信されていない。このため、サブＣＰＵ３３０ａは、演出装置の動作モードを節電モードに設定していない（図６３の６段目参照）。

【０７１１】

このように、時刻ｔ２２において、４つの調節規制条件が何れも成立していない。これ

より、時刻ｔ２２における調節状態制御処理（図６０参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、遊技状態が設定変更状態でないと判定し（ステップＳ１７００－１のＮＯ）、エラー発生中でないと判定し（ステップＳ１７００－３のＮＯ）、大当たり演出に係る制御が開始されていないと判定し（ステップＳ１７００－５のＮＯ）、節電モード中でないと判定して（ステップＳ１７００－７のＮＯ）、第二入力許可フラグをオン状態に設定する。こうして、図６３の７段目に示すように、時刻ｔ２２において調節ボタン２０９の調節状態が調節可能状態に設定される。

【０７１２】

また、時刻ｔ２２における調節ボタン検出制御処理（図６１参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節状態が入力可能状態であると判定し（ステップＳ１８００－１のＹＥＳ）、調節ボタン２０９が調節操作（押下操作）されたか否かを判定する操作検出処理を実行する（ステップＳ１８００－７）。これにより、時刻ｔ２２において調節状態が調節可能状態となったことに基づいて、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モード（音量調節モード、輝度調節モード）は、通常調節許可パターンによる通常調節モードとなる（図６３の８段目参照）。つまり、サブＣＰＵ３３０ａは、少なくとも遊技可能状態である（設定変更処理中でない）期間において、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節操作（音量調節操作、輝度調節操作）に対応する調節動作（音量調節動作、輝度調節動作）を許容する通常調節モードで音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作制御を行う。

【０７１３】

なお、本例において時刻ｔ２２では、音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂはいずれも押下操作（調節操作）されていない。したがって、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン検出制御処理において、調節ボタン２０９が調節操作されていないと判定し（ステップＳ１８００－７のＮＯ）、調節ボタン検出制御処理を終了する。

【０７１４】

このように、本実施形態による遊技機１００において調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態は、時刻ｔ２０における設定変更処理の実行に基づいて特殊調節規制状態となり、時刻ｔ２１における設定変更処理の終了後の所定タイミング（本例では、遊技機状態移行期間の終了タイミング）である時刻ｔ２２において、特殊調節規制状態から調節可能状態に移行する。

【０７１５】

また、遊技機１００において音声出力装置２０６の音量調節モードは、時刻ｔ２０における設定変更処理の実行に基づいて、特殊調節モードとなり、時刻ｔ２１における設定変更処理の終了後における遊技機状態移行期間の終了タイミングである時刻ｔ２２（設定変更処理の終了以降の所定タイミングの一例）において、特殊調節モードから、通常調節許可パターンでの通常調節モードに移行する。

【０７１６】

同様に、遊技機１００において演出表示装置２００の輝度調節モードは、時刻ｔ２０における設定変更処理の実行に基づいて、特殊調節モードとなり、時刻ｔ２１における設定変更処理の終了後における遊技機状態移行期間の終了タイミングである時刻ｔ２２（設定変更処理の終了以降の所定タイミングの一例）において、特殊調節モードから、通常調節許可パターンでの通常調節モードに移行する。つまり、音声出力装置２０６および演出表示装置２００の調節モードは、調節ボタン２０９の調節状態の移行に従って移行する。

【０７１７】

また、上述のように、遊技機状態移行期間は、メインＣＰＵ３００ａが設定キーの復帰操作を検出し、設定変更状態を終了する際に設定関連終了指定コマンドが送信されることで生じる。つまり、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態は、設定変更キーの復帰操作が行われない限り（メインＣＰＵ３００ａが設定キーの復帰操作を検出しない限り）は、特殊調節規制状態に維持される。また、同様に、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モード（音量調節モード、輝度調節

モード）は、設定変更キーの復帰操作が行われない限り（メインＣＰＵ３００ａが設定キーの復帰操作を検出しない限り）は、特殊調節モードに維持される。

【０７１８】

また、時刻ｔ２２から時刻ｔ２３までの期間の所定タイミングにおいて、サブＣＰＵ３３０ａは、主制御基板３００から客待ちコマンドを受信している。これにより、サブＣＰＵ３３０ａは、客待ちコマンド受信処理（図４５参照）において客待ちタイマをリセットし（ステップＳ１２１０－１）、客待ち中フラグをオン状態にセットする（ステップＳ１２１０－３）。さらに、客待ち中処理（図５０参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、現在が客待ち中であると判定して客待ちタイマのタイマ値を１加算し（ステップＳ１３００－１のＹＥＳからステップＳ１３００－５の流れ）、客待ち満了時間が経過しておらず節電モードの開始タイミングでないと判定し（ステップＳ１３００－７のＮＯ）、画像生じ処理を実行してデモ演出を開始する（ステップＳ１３００－１３）。これにより、例えば演出表示部２００ａにおいて、所定のデモ画像が表示されるデモ演出が開始される。

【０７１９】

なお、時刻ｔ２２から所定時間後のデモ演出開始時において、遊技機状態は遊技可能状態に維持されており設定変更状態ではなく（ステップＳ１７００－１のＮＯ）、エラーも発生しておらず（ステップＳ１７００－３のＮＯ）、大当たり演出も実行されておらず（ステップＳ１７００－５のＮＯ）、節電モード中でもない（ステップＳ１７００－７のＮＯ）。つまり、４つの調節規制条件の全てが不成立であり、第二入力許可フラグはオン状態に設定される（ステップＳ１７００－１１）。したがって、デモ演出開始時において調節ボタン２０９の調節状態は調節可能状態に維持され、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは通常調節許可パターンでの通常調節モードに維持されている。

【０７２０】

時刻ｔ２２後のデモ演出開始時から所定時間が経過した時刻ｔ２３において、デモ演出開始時から所定時間が経過したことで、客待ち満了時間に到達している。このため、図６３の６段目に示すように、遊技機１００において、図５５に示す時刻ｔ３と同様に動作モードとして節電モードが設定される。つまり時刻ｔ２３において、図５５に示す時刻ｔ３と同様に、演出装置は節電モード中の状態（図５７参照）となり、動作モードは通常許可パターンでの通常モードと、節電モードとが並行した状態となる。

【０７２１】

また、動作モードとして節電モードが設定されたことで、調節規制条件の第四条件（節電モード中であること）が成立する。また、時刻ｔ２３において、時刻ｔ２２と同様に遊技機１００にはエラーが発生しておらず演出装置によるエラー報知も行われない。さらに、時刻ｔ２３では大当たり演出も実行されていない。このため、サブＣＰＵ３３０ａは、時刻ｔ２３での調節状態制御処理（図６０）において、節電モード中であると判定し（ステップＳ１８００－１のＮＯ→ステップＳ１８００－３のＮＯ→ステップＳ１８００－５のＮＯ→ステップＳ１８００－７のＹＥＳ）、第二入力許可フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ１８００－９）。このように、遊技機状態が遊技可能状態であり、かつエラーの報知が行われておらず、さらに大当たり演出も実行されていない場合に節電モードが開始されることにしたがって、第二入力許可フラグがオフ状態となる。このため、時刻ｔ２３において調節ボタン２０９の調節状態が通常調節規制状態に設定される（図６３の７段目参照）。

【０７２２】

また、時刻ｔ２３における調節ボタン検出制御処理（図６１）において、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節状態が通常調節規制状態であると判定し（ステップＳ１８００－１のＮＯ→ステップＳ１８００－３のＮＯ）、さらに時刻ｔ２３において大当たり演出が実行されておらず特定期間が発生していないため、限定調節許可状態でないと判定し（ステップＳ１８００－５のＮＯ）、音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂの操作検出処理（ステップ１８００－７）を実行せずに当該調節ボタン検出制御処理を終了する。これにより、調節ボタン２０９の調節状態が通常調節規制状態に設定され

たことに伴い、音声出力装置２０６の音量調節モードおよび演出表示装置２００の輝度調節モードが通常調節モードにおける通常調節許可パターンから、通常調節規制パターンに移行する（図６３の８段目参照）。

【０７２３】

本例において、節電モードが開始されること（第四条件が成立すること）は、通常調節規制パターンの通常調節モードへの移行契機の一例である。このように、本実施形態において、音声出力装置２０６の音声調節モードは、通常調節モード中において所定の移行契機が発生することにより、音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に基づく音声出力装置２０６の音量調節動作を規制可能な通常調節規制パターンに移行する場合がある。また同様に、本実施形態において、演出表示装置２００の輝度調節モードは、通常調節モード中において所定の移行契機が発生することにより、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に基づく演出表示装置２００の輝度調節動作を規制可能な通常調節規制パターンに移行する場合がある。

【０７２４】

図６３に示すように、時刻ｔ２３から所定時間経過後の時刻ｔ２４において、遊技店に来店した遊技者が節電モード中の遊技機１００において、演出ボタン２０８ａを押下したとする。これにより、図５５に示す時刻ｔ４と同様に、演出装置の動作モードにおける節電モードが終了する（図６３の６段目参照）。このため、時刻ｔ２４では上述の調節規制条件のうち、４つ全てが不成立となっている。

【０７２５】

したがって、時刻ｔ２４において、時刻ｔ２２と同様に、調節ボタン２０９の調節状態が調節可能状態に設定され（図６３の７段目参照）、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モード（音量調節モード、輝度調節モード）は通常調節許可パターンによる通常調節モードに移行する（図６３の８段目参照）。

【０７２６】

時刻ｔ２４以降において、遊技者は、遊技機１００において遊技球を発射させる遊技を開始し、時刻ｔ２５において、例えば第１始動口１２０に遊技球が入球したとする。これにより、図５５に示す時刻ｔ５と同様に、大役抽選結果（本例では、大当たり）を報知する変動演出が開始される（図６３の３段目参照）。変動演出の実行有無は、調節ボタン２０９の調節状態に係る調節規制条件には関連していない。したがって、時刻ｔ２５においても時刻ｔ２４と同様に、調節状態は調節可能状態に維持され（図６３の７段目参照）、これに対応して、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードも通常調節許可パターンによる通常モードに維持される（図６３の８段目参照）。

【０７２７】

また上述のように、変動演出の実行中においては、調節ボタン２０９の調節状態は調節許可状態であり、音声出力装置２０６は通常調節許可パターンでの通常調節モードで制御されている。例えば、変動演出の開始時の時刻ｔ２５から所定時間経過後であって、変動演出実行中の所定タイミングで、遊技者が音量調節ボタン２０９ａの上領域を押下する音量調節操作を行ったとする。

【０７２８】

この場合、調節ボタン検出制御処理（図６１参照）において、サブＣＰＵ３３０ａは調節ボタン２０９の調節状態が調節可能状態であると判定し（ステップＳ１８００－１のＹＥＳ）、音量調節ボタン２０９ａが押下操作されたと判定し（ステップＳ１８００－７）、デモ演出中でないと判定し（ステップＳ１８００－９のＮＯ）、調節時動作制御処理を実行する（ステップＳ１８１０）。さらに調節時動作制御処理（図６２参照）において、サブＣＰＵ３３０ａは、音量調節ボタン２０９ａの上領域が押下操作されたと判定し（ステップＳ１８１０－１のＹＥＳ）、音量調節処理を実行する（ステップＳ１８１０－３）。本例の音量調節処理では、音量制御値が音量調節操作時の値よりも１段階大きい値に調節される（例えば音量制御値「４」→「５」）。このように、遊技者は音声出力装置２０６が通常調節許可パターンでの通常調節モードで制御されている場合（例えば変動演出中

）に、音声出力装置２０６から出力される音声（例えば、変動演出中におけるＢＧＭや演出用音声等）の音量を所望の音量に変更することができる。

【０７２９】

また、例えば、変動演出の開始時の時刻ｔ２５から所定時間経過後であって、変動演出実行中の所定タイミングで、遊技者が光量調節ボタン２０９ｂの下領域を押下する音量調節操作を行ったとする。この場合、調節ボタン検出制御処理において、サブＣＰＵ３３０ａは光量調節ボタン２０９ｂが押下操作されたと判定し（ステップＳ１８００－１のＹＥＳ→ステップＳ１８００－７の流れ）、調節時動作制御処理を実行する（ステップＳ１８００－９のＮＯ→ステップＳ１８１０の流れ）。さらに調節時動作制御処理において、サブＣＰＵ３３０ａは、光量調節ボタン２０９ｂの下領域が押下操作されたと判定し（ステップＳ１８１０－１のＮＯ）、輝度調節処理を実行する（ステップＳ１８１０－５）。本例の輝度調節処理では、輝度制御値が輝度調節操作時の値よりも１段階小さい値に調節される（例えば音量制御値「６」→「５」）。このように、遊技者は演出表示装置２００が通常調節許可パターンでの通常調節モードで制御されている場合（例えば変動演出中）に、演出表示装置２００の演出表示部２００ａの発光する輝度を所望の輝度に変更することができる。

【０７３０】

時刻ｔ２５から所定時間経過後の時刻ｔ２６において大役抽選結果が大当たりであることを報知して変動演出が終了すると、続いて大役遊技に伴う大当たり演出が開始される（図６３の３段目および４段目参照）。また、時刻ｔ２６において遊技機１００には、エラーは発生しておらず（図６３の５段目参照）、節電モード中でもない（図６３の６段目）。つまり、時刻ｔ２６において上述の調節規制条件のうち、第三調節規制条件が成立している。これにより、時刻ｔ２６において調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態は通常調節規制状態に移行し（図６３の７段目参照）、これに伴って音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは通常調節規制パターンによる通常モードに移行する（図６３の８段目参照）。

【０７３１】

具体的には、時刻ｔ２６においてメインＣＰＵ３００ａは、特別図柄の変動時間が終了したことに基づいてステップＳ６２０－１９で特図停止指定コマンドを送信バッファにセットし（図３５参照）し、特別図柄が停止表示されたことを副制御基板３３０に伝達する。また、続いてメインＣＰＵ３００ａは、大役抽選の結果が大当たりであることに基づいて、ステップＳ６３０－２３（図３６参照）において大役遊技の開始を副制御基板３３０に伝達するためのオープニング指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０７３２】

サブＣＰＵ３３０ａは、特図停止指定コマンドを受信すると変動演出開始フラグをオフ状態に設定する。これにより、変動演出に係る制御が終了する。またサブＣＰＵ３００ａは、オープニング指定コマンドを受信すると、大当たり時オープニング指定コマンド受信処理（図４８参照）を実行する。このとき、サブＣＰＵ３００ａは、変動演出の開始時に送信された図柄種別指定コマンドに含まれる大当たり図柄の種別（本例では、「特別図柄Ｂ」）に応じた大当たり演出態様を決定し（ステップＳ１２３０－１）、決定した大当たり演出態様に対応するタイムテーブルのタイムデータをセットし（ステップＳ１２３０－３）、大当たり開始フラグをオン状態に設定する（ステップＳ１２３０－５）。これにより、時刻ｔ２６において、変動演出に係る制御が終了するとともに、大当たり演出に係る制御が開始される。

【０７３３】

また、時刻ｔ２６での調節状態制御処理（図６０参照）において、サブＣＰＵ３００ａは、大当たり演出中であると判定して（ステップＳ１７００－１のＮＯ→ステップＳ１７００－３のＮＯ→ステップＳ１７００－５のＹＥＳの流れ）、第二入力許可フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ１７００－９）。これにより、時刻ｔ２６において、調節ボタン２０９の調節状態が通常調節規制状態に移行する（図６３の７段目参照）。このよう

に、本例において、大当たりが開始されること（第三条件が成立すること）は、通常規制パターンの通常モードへの移行契機の一例である。つまり、遊技機１００において調節モードは特定の演出（本例では大当たり演出）の実行中において通常調節規制パターンでの通常調節モードとなり、音声出力装置２０６および演出表示装置２００の調節動作が制限されることとなる。なお、本発明において、例えば通常調節規制パターンでの通常調節モードでは、特定の演出（例えば大当たり演出）の実行中において音声出力装置２０６の音量調節動作のみ許容し、演出表示装置２００の輝度調節動作を規制してもよい。また、逆に特定の演出の実行中において、演出表示装置２００の輝度調節動作のみ許容し、音声出力装置２０６の音量調節動作を規制してもよい。

【０７３４】

ここで、例えば時刻ｔ２６から所定時間経過後の大当たり演出中において、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節操作による、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作が限定的に許可される期間である特定期間が開始されたとする。具体的には、このとき、タイムスケジュール管理処理（図５１参照）のステップＳ１４００－３において、特定期間開始フラグがオン状態に設定される。

【０７３５】

この場合、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン検出制御処理（図６１）において、調節ボタン２０９の調節状態が通常調節規制状態であると判定し（ステップＳ１８００－１のＮＯ→ステップＳ１８００－３のＮＯ）、さらに時刻ｔ２６に開始された大当たり演出中において特定期間が開始されており調節状態が限定調節許可状態であると判定し（ステップＳ１８００－５のＹＥＳ）、音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂの操作検出処理（ステップ１８００－７）を実行する。このように、本実施形態においてサブＣＰＵ３３０ａは、例えば大当たり演出中に特定期間が開始された場合に調節ボタン２０９の調節状態が限定調節許可状態であると判定し、調節ボタン２０９の調節操作を特定期間内に限定して受付可能とする。なお、特定期間の開始に伴う限定調節許可状態は、特定期間が終了し、タイムスケジュール管理処理（図５１参照）のステップＳ１４００－３において、特定期間開始フラグがオフ状態に設定されることで終了し、調節状態は通常調節規制状態に復帰する。

【０７３６】

図６３の４段目に示すように、時刻ｔ２６から開始された大当たり演出は時刻ｔ２７において終了する。具体的には、主制御基板３００から大役遊技の終了後に設定される遊技状態を示す大役後遊技状態変化指定コマンドが送信され（ステップＳ６７０－５）、サブＣＰＵ３３０ａは、大当たり開始フラグをオフ状態に設定する。また時刻ｔ２７において、遊技機１００にはエラーが発生しておらず（図６３の５段目参照）、節電モードも開始されていないとする（図６３の６段目参照）。これにより、時刻ｔ２７において時刻ｔ２２、時刻ｔ２４と同様に、調節ボタン２０９の調節状態の決定に係る４つの調節規制条件が全て不成立となる（図６３の２段目、４～６段目）。これにより、時刻ｔ２７において、調節ボタン２０９の調節状態は通常調節規制状態から調節可能状態に移行（復帰）する（図６３の７段目参照）。また、時刻ｔ２７において調節状態が調節可能状態となったことに伴い、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは通常調節規制パターンの通常モードから通常調節許可パターンの通常モードに移行（復帰）する（図６３の８段目参照）。

【０７３７】

このように、通常調節モードにおける通常調節規制パターンは、調節状態が通常調節規制状態から調節可能状態に移行すること、すなわち調節規制条件のうち第一調節条件から第四調節条件の全てが不成立となることに基づいて終了する。ここで、第一調節条件が成立していない通常調節規制状態において、第二調節条件が不成立の場合（エラーが発生していない場合）に、第三調節条件または第四調節条件が成立状態から不成立状態になること、すなわち大当たり演出が終了すること、または節電モードが解除されることは、通常調節規制パターン終了条件（特定調節状態終了条件の一例）に相当する。つまり、通常調

節モードにおける通常調節規制パターンは、上述の移行契機（例えば、大当たり演出の開始、節電モードの開始）と異なる終了契機（大当たり演出の終了、節電モードの解除）によって終了する。また、大当たり演出の開始に伴って開始された通常調節規制パターンの通常モードは、大当たり演出の実行時間の経過によって終了する。

【０７３８】

したがって、通常調節規制パターン終了条件には、所定時間（本例では、大当たり演出の実行時間）の経過も含まれる。サブＣＰＵ３３０ａは、通常調節規制パターンの終了を、調節規制条件の種類に応じて、終了契機の到来によって判定してもよいし、所定時間の経過によって判定してもよいし、終了契機の到来と所定時間の経過との両方を組み合わせて判定してもよい。

【０７３９】

つまり、通常調節規制パターンは、遊技機１００においてエラーが発生しておらず演出装置においてエラーの報知が実行されていない場合（ステップＳ１７００－３のＮＯ）に、通常調節規制パターン終了条件が成立したことに基づいて終了する。また、通常調節規制パターン終了後の、通常調節許可パターンでの通常調節モードでは、調節ボタン検出制御処理（図６１参照）において音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂの操作検出処理（ステップＳ１８００－７）が実行されることにより、音声出力装置２０６、演出表示装置２００において調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節操作（押下操作）に基づく調節動作が許容されることとなる。

【０７４０】

図６３の５段目に示すように、時刻ｔ２７から所定時間経過後の時刻ｔ２８において、図５５に示す時刻ｔ７と同様に遊技機１００にエラー（例えば下皿満タンエラー）が発生したとする。これに伴って、調節ボタン２０９の調節状態が調節可能状態から通常調節規制状態に移行し（図６３の７段目参照）、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは通常調節許可パターンの通常調節モードから通常調節規制パターンでの通常調節モードに移行する（図６３の８段目参照）。つまり、エラーが発生していること（第二調節規制条件が成立していること）は、通常調節規制パターンの通常モードへの移行契機の一例である。

【０７４１】

時刻ｔ２８において、図５５に示す時刻ｔ７と同様にエラー発生コマンドを受信しエラー報知演出に係る制御が開始されたことで、調節規制条件の第二条件（エラー発生中であること）が成立する。したがって、時刻ｔ２８での調節状態制御処理（図６０参照）においてサブＣＰＵ３３０ａは、エラー発生中でありエラーの報知が実行されている（ステップＳ１７００－３のＹＥＳ）と判定し、第二入力許可フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ１７００－９）。このように、遊技機状態が遊技可能状態であり、かつエラーの報知が行われていることにしたがって、第二入力許可フラグがオフ状態となる。このため、時刻ｔ２８において調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態が、時刻ｔ２３、時刻ｔ２６と同様に通常調節規制状態に設定される（図６３の７段目参照）。

【０７４２】

また、時刻ｔ２８における調節ボタン検出制御処理（図６１）において、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節状態が通常調節規制状態に設定されたことに伴い、時刻ｔ２３および時刻ｔ２６と同様に、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モード（音量調節モード、輝度調節モード）が通常調節モードにおける通常調節許可パターンから、通常調節規制パターンに移行する（図６３の８段目参照）。

【０７４３】

また、図６３の５段目に示すように、時刻ｔ２８から所定時間後の時刻ｔ２９において、時刻ｔ２８において発生したエラー（本例では、下皿満タンエラー）が解除される。エラーが解除されたことに基づいて、サブＣＰＵ３３０ａは、図５５に示す時刻ｔ８と同様に時刻ｔ２８において開始されたエラーの報知（エラー報知演出）を終了する。

【０７４４】
このように、時刻ｔ２９においてエラー報知演出に係る制御が終了されたことで、調節規制条件の第二調節規制条件（エラー発生中であること）が不成立となる図６３の５段目参照）。また、時刻ｔ２９では、遊技機状態は遊技可能状態に維持され、かつ大当たり演出に係る制御は開始されておらず、節電モード中でもない（図６３の２、４、６段目参照）。これにより、時刻ｔ２２、時刻ｔ２４および時刻ｔ２７と同様に、時刻ｔ２９において調節ボタン２０９の調節状態の決定に係る４つの調節規制条件が全て不成立となる（図６３の２段目および４～６段目）。したがって、時刻ｔ２９において、調節ボタン２０９の調節状態は通常調節規制状態から調節可能状態に移行（復帰）する（図６３の７段目参照）。
【０７４５】
また、時刻ｔ２９において調節状態が調節可能状態となったことに伴い、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは通常調節規制パターンの通常調節モードから通常調節許可パターンの通常調節モードに移行（復帰）する（図６３の８段目参照）。これにより、音声出力装置２０６において音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に基づく音量調節動作が許容され、演出表示装置２００において光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に基づく輝度調節動作が許容されることとなる。
【０７４６】
このように、時刻ｔ２２、時刻ｔ２４および時刻ｔ２７と同様に、通常調節モードにおける通常調節規制パターンは、時刻ｔ２９において調節状態が通常調節規制状態から調節可能状態に移行すること、すなわち調節規制条件のうち第一調節規制条件から第四調節規制条件の全てが不成立となることに基づいて終了する。ここで、第二調節規制条件が成立状態から不成立状態（エラーが解除される）こと、かつ第三調節規制条件、第四調節規制条件が不成立（大当たり演出中でない、かつ節電モード中でない）ことは、通常調節規制パターン終了条件の一例に相当する。つまり、通常調節モードにおける通常調節規制パターンは、上述の移行契機（本例では、エラーの発生）と異なる終了契機（本例ではエラーの解除）によって終了する。
なお、本発明において、通常調節規制パターン終了条件には、遊技球が遊技領域１１６（図２参照）上の所定領域を通過することが含まれてもよい。これにより、遊技機１００は、調節ボタン２０９の調節状態の決定に係る調節規制条件と関連なく、通常調節規制パターンの通常調節モードを終了することができる。所定領域は、例えばゲート１２４であってもよい。また、遊技機１００において上述の特定領域（不図示）が設けられている場合、当該特定領域が通常調節規制パターン終了条件に係る所定領域であってもよい。また、遊技機１００においてゲート１２４が特定領域を兼ねていてもよい。
【０７４７】
図６３の７段目に示すように、例えば時刻ｔ２０から時刻ｔ２９の期間において調節ボタン２０９の調節状態は、設定変更処理の実行に基づいて特殊調節規制状態となり、設定変更処理の終了以降の所定タイミング（本例では、時刻ｔ２２での遊技状態移行期間の終了タイミング）において特殊調節規制状態から特殊調節規制状態以外の通常状態（調節可能状態または通常調節規制状態）に移行し、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、すなわち遊技機状態が遊技可能状態に維持される限りは、通常状態から特殊調節規制状態に移行しない。
【０７４８】
また、調節状態に基づいて制御される音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは、設定変更処理の実行に基づいて特殊調節モードとなり、設定変更処理の終了以降の所定タイミング（本例では、時刻ｔ２２での遊技状態移行期間の終了タイミング）において特殊調節モードから通常調節モードに移行し、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、すなわち遊技機状態が遊技可能状態に維持される限りは、通常調節モードから特殊調節モードに移行しない。
【０７４９】

つまり、本実施形態による遊技機１００において、調節ボタン２０９を構成する音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂの調節状態は、遊技機状態が遊技可能状態に維持される限り、４つの調節規制条件の成立状態に基づいて、調節可能状態または通常調節規制状態に繰り返し移行する。また、遊技機状態が遊技可能状態に維持される限り、音声出力装置２０６の音量調節モードおよび演出表示装置２００の輝度調節モードは、調節ボタン２０９の調節状態に応じて、通常調節モードにおける通常調節許可パターンまたは通常調節規制パターンに繰り返し移行する。

【０７５０】

以上、説明したように、本実施形態による遊技機１００において、音声出力装置２０６は、遊技の進行または音量調節ボタン（音量調節装置の一例）２０９ａの音量調節操作に対応する音量制御値に基づいて音量を調節する音量調節動作を実行可能である。また、音声出力装置２０６は、設定変更処理が実行可能な設定変更状態において、音量調節操作に基づく音量調節動作が規制される特殊調節モードで制御され、設定変更処理が実行可能でない状態（設定確認状態または遊技可能状態）において、音量調節操作に基づく動作を許容可能な通常調節モードに基づいて制御される。また、音量調節モードは、設定変更処理の実行に基づいて特殊調節モードとなる。また音量調節モードは、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、特殊調節モードから移行して通常調節モード（通常調節許可パターンまたは通常調節規制パターン）となる。また音量調節モードは、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限りは、通常調節モードから特殊調節モードに移行しない。

【０７５１】

また、同様に、本実施形態による遊技機１００において、演出表示装置２００は、遊技の進行または光量調節ボタン（輝度調節装置の一例）２０９ｂの輝度調節操作に対応する輝度制御値に基づいて輝度を調節する輝度調節動作を実行可能である。また、演出表示装置２００は、設定変更処理が実行可能な設定変更状態において、輝度調節操作に基づく輝度調節動作が規制される特殊調節モードで制御され、設定変更処理が実行可能でない状態（設定確認状態または遊技可能状態）において、輝度調節操作に基づく動作を許容可能な通常調節モードに基づいて制御される。また、輝度調節モードは、設定変更処理の実行に基づいて特殊調節モードとなる。また輝度調節モードは、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、特殊調節モードから移行して通常調節モード（通常調節許可パターンまたは通常調節規制パターン）となる。また輝度調節モードは、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限りは、通常調節モードから特殊調節モードに移行しない。

【０７５２】

つまり、遊技機１００は、設定変更処理の実行中（設定値の変更操作時）に音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードが特殊調節モードとなることにより、不要な入力操作（本例では、音量制御値、輝度制御値の入力操作である調節操作）を防止して入力誤り等が発生するおそれを低減することができる。したがって、遊技機１００は、設定値の変更操作が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる。

【０７５３】

また、図６３では電源投入時において遊技状態が設定変更状態であり、遊技機状態移行期間を経て遊技可能状態に遷移した場合における、調節ボタン２０９の調節状態および音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードの遷移の一例について説明した。これに対し、電源投入時において遊技機状態が設定確認状態である場合、遊技機状態移行期間を経て遊技可能状態に遷移するまでの調節状態および調節モードの遷移の態様が図６３に示す例と異なる。

【０７５４】

具体的には、図６４に示すように、時刻ｔ２０の電源投入時において遊技機状態が設定確認状態である場合、時刻ｔ２１において主制御基板３００において設定確認処理の終了に基づいて遊技機状態が遊技可能状態に遷移し、時刻ｔ２２において遊技機状態移行期間

が終了して、副制御基板３３０に遊技機状態が遊技可能状態に遷移したことが伝達されるとする。本例では、時刻ｔ２０から時刻ｔ２２の期間において、遊技機状態は設定確認状態であり、エラーの発生は検知されておらず、大当たり演出は実行されず（不実行）、節電モード中でもない（図６４の２段目、および４～６段目参照）。つまり、４つの調節規制条件はすべて不成立となっている。

【０７５５】

したがって、本例では図６４の７段目に示すように、時刻ｔ２０から時刻ｔ２２の期間においても、調節ボタン２０９の調節状態は調節可能状態に設定され、これに伴って、図６４の８段目に示すように音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは通常調節許可パターンでの通常調節モードとなっている。つまり、サブＣＰＵ３３０ａは、設定確認状態（設定確認処理の実行中）である期間において、調節ボタン２０９の調節操作に対応する調節動作を規制する特殊調節モードではなく、通常調節モード（本例では通常調節許可パターン）で音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作制御を行う。なお、本例においても図５８に示す時刻ｔ０から時刻ｔ２と同様に、電源投入直後から設定確認状態の終了が副制御基板３３０に伝達されるまでの期間（時刻ｔ２０から時刻ｔ２２までの期間）において、設定確認状態報知演出（図５９参照）が実行される。

【０７５６】

図６４に示すように調節ボタン２０９の調節状態は、設定確認処理の実行、つまり設定変更処理が実行されていないことに基づいて調節可能状態となり、設定確認処理の終了以降の所定タイミング（本例では、時刻ｔ２２での遊技状態移行期間の終了タイミング）においても特殊調節規制状態以外の通常調節状態（調節可能状態または通常調節規制状態）に維持され、設定確認処理の終了以降に電源断および電源投入に伴う設定変更処理が実行されない限り、すなわち遊技機状態が遊技可能状態に維持される限りは、通常調節状態から特殊調節規制状態に移行しない。

【０７５７】

また、音声出力装置２０６および演出表示装置２００の調節モードは、設定確認処理の実行（設定変更処理が実行されていないこと）に基づいて通常調節許可パターンでの通常調節モードとなり、設定確認処理の終了以降も通常調節モード（通常調節常許可パターンまたは通常調節規制パターン）に維持され、設定確認処理の終了以降に電源断および電源投入に伴う設定変更処理が実行されない限り、通常調節モードから特殊調節モードに移行しない。つまり、遊技機１００は、設定変更処理（設定値の変更操作）が実行されない場合に音声出力装置２０６および演出表示装置２００の動作モードが特殊調節モードにならないことにより、調節ボタン２０９（本例では音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節操作（押下操作）を受け付けて、当該調節操作に基づく音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節動作を実行することができる。

【０７５８】

これにより、遊技機１００は、遊技者に対して所望する遊技環境（本例では、音声出力装置２０６から出力される音声の音量、演出表示装置２００の演出表示部２００ａの輝度）を提供することができ、ひいては遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７５９】

以上説明したように、本実施形態による遊技機１００において、音声出力装置２０６は、遊技の進行または音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に対応する音量制御値に基づいて音量を調節する音量調節動作を実行可能であり、設定変更処理が実行されている状態において音量調節操作に基づく音量調節動作を規制する特殊調節モードと、設定変更処理が実行されていない状態において音量調節操作に基づく音量調節動作を許容可能な通常調節モードとを含む音量調節モードに基づいて制御される。また、設定変更処理の実行に基づいて、音量調節モードは特殊調節モードとなり、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、音量調節モードは通常調節モードとなり、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、音量調節モードは通常調節モードから特殊調節モードに移行しない。これにより、遊技機１００は、設定値の変更処理が可能な状態において、

設定値の入力精度の向上を図ることができる。また、遊技機１００は、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて音量調節モードが特殊調節モードから通常調節モードに移行することで、設定値の入力精度の向上と、音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作による遊技環境（例えば、遊技中に音声出力装置２０６のスピーカから出力される音声の音量の状態）の向上とを両立することができる。

【０７６０】

さらに、本実施形態による遊技機１００において、演出表示装置２００は、遊技の進行または光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に対応する輝度制御値に基づいて輝度を調節する輝度調節動作を実行可能であり、設定変更処理が実行されている状態において輝度調節操作に基づく輝度調節動作を規制する特殊調節モードと、設定変更処理が実行されていない状態において輝度調節操作に基づく輝度調節動作を許容可能な通常調節モードとを含む輝度調節モードに基づいて制御される。また、設定変更処理の実行に基づいて、輝度調節モードは特殊調節モードとなり、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて、輝度調節モードは通常調節モードとなり、設定変更処理の終了以降に再び設定変更処理が実行されない限り、輝度調節モードは通常調節モードから前記特殊調節モードに移行しない。これにより、遊技機１００は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図ることができる。また、遊技機１００は、設定変更処理の終了以降の所定タイミングにおいて輝度調節モードが特殊調節モードから通常調節モードに移行することで、設定値の入力精度の向上と、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作による遊技環境（例えば、遊技中における演出表示部２００ａの輝度の状態）の向上とを両立することができる。

【０７６１】

（第２実施形態）

次に、本発明の第２実施形態（以降「本実施形態」という）について説明する。

第２実施形態に係る遊技機の基本構成は、上記第１実施形態に係る遊技機１００と同一である。したがって、本実施形態では、第２実施形態に係る遊技機１００の構成のうち、遊技機１００と異なる部分について説明する。

【０７６２】

（第２実施形態における入力状態制御処理および演出ボタン制御処理の一例）

本実施形態による遊技機１００では、サブタイマ割込み処理（図４４参照）の入力状態制御処理（ステップＳ１５００）および演出ボタン検出制御処理（ステップＳ１６００）の流れが第１実施形態による遊技機１００と異なっている。

【０７６３】

具体的には、本実施形態による遊技機１００において、サブＣＰＵ３３０ａは、入力状態制御処理（図５２参照）において遊技機状態が設定変更状態でないと判定すると（ステップＳ１５００－１のＮＯ）、第一許可フラグをオン状態に設定する（ステップＳ１５００－９）。つまり、入力状態制御処理において、エラー発生中か否かの判定（ステップＳ１５００－３）および変動演出中か否かの判定（ステップＳ１５００－５）を行わない。

【０７６４】

これにより、本実施形態において、サブＣＰＵ３３０ａは、第１実施形態における３つの入力規制条件のうち第一条件のみが成立している場合、すなわち設定変更状態である場合のみ演出操作装置２０８の入力状態を入力規制状態（特殊入力規制状態）とし、設定変更状態でない場合は、常に当該入力状態を入力可能状態とする。これにより、本実施形態による遊技機１００は、上記第１実施形態のように入力状態が通常入力規制状態となることはなく、これに伴って、限定許可状態となることもない。このため、遊技機１００における演出操作装置２０８の入力状態は、特殊入力規制状態または入力可能状態のいずれかとなる。したがって、遊技機１００は、設定変更状態の場合以外は常に、演出操作装置２０８における入力操作の受付が可能になる。

【０７６５】

また、本実施形態による遊技機１００においてサブＣＰＵ３３０ａは、入力状態に通常

入力規制状態が含まれないことから、演出ボタン検出制御処理（図５３参照）の実行時に、演出操作装置２０８が通常入力規制状態か否かを判定する処理を行わない。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、演出操作装置２０８の入力状態が入力可能状態ではないと判定すると（ステップＳ１６００－１のＮＯ）、入力状態は特殊入力規制状態であると判定して演出ボタン検出制御処理を終了し、設定変更状態フラグを参照して特殊入力規制状態か否かを判定する処理（ステップＳ１６００－３）および限定許可状態か否かを判定する処理（ステップＳ１６００－５）を実行しない。

【０７６６】

つまり本実施形態において、演出装置の動作モードは、通常許可パターンの通常モードまたは特殊モードのいずれかとなり、通常規制パターンでの通常モードになることはない。したがって、サブＣＰＵ３３０ａは、通常許可パターンの通常モードまたは特殊モードのいずれかで演出装置を制御する。このように、本実施形態による遊技機１００において演出装置は、動作モードが通常モードの場合に、演出操作装置２０８の入力操作に基づく動作が規制されることはない。これにより、遊技機１００は、遊技機状態が設定変更状態であることに基づく特殊モードで演出装置が制御されている期間以外は、常に、演出装置において入力操作に基づく動作を実行させることができる。このため、遊技機１００は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図りつつ、サービス性やゲーム性をより向上させることができる。

【０７６７】

（第２実施形態における調節状態制御処理および調節ボタン制御処理の一例）

また、本実施形態による遊技機１００では、サブタイマ割込み処理（図４４参照）の調節状態制御処理（ステップＳ１７００）および調節ボタン検出制御処理（ステップＳ１８００）の流れが第１実施形態による遊技機１００と異なっている。

【０７６８】

具体的には、本実施形態による遊技機１００において、サブＣＰＵ３３０ａは、調節状態制御処理（図６０参照）において遊技機状態が設定変更状態でないと判定すると（ステップＳ１７００－１のＮＯ）、第二入力許可フラグをオン状態に設定する（ステップＳ１７００－１１）。つまり、入力状態制御処理において、エラー発生中か否かの判定（ステップＳ１７００－３）、大当たり演出中か否かの判定（ステップＳ１８００－５）および節電モード中か否かの判定（ステップＳ１８００－７）を行わない。

【０７６９】

これにより、本実施形態において、サブＣＰＵ３３０ａは、第１実施形態における４つの調節規制条件のうち第一調節規制条件のみが成立している場合、すなわち設定変更状態である場合のみ調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態を調節規制状態（特殊調節規制状態）とし、設定変更状態でない場合は、常に当該調節状態を調節可能状態とする。これにより、本実施形態による遊技機１００は、上記第１実施形態のように調節状態が通常調節規制状態となることはなく、これに伴って、限定調節許可状態となることもない。このため、遊技機１００における調節ボタン２０９の調節状態は、特殊調節規制状態または調節可能状態のいずれかとなる。したがって、遊技機１００は、設定変更状態の場合以外は常に、調節ボタン２０９における調節操作の受付が可能になる。

【０７７０】

また、本実施形態による遊技機１００においてサブＣＰＵ３３０ａは、調節状態に通常調節規制状態が含まれないことから、調節ボタン検出制御処理（図６１参照）の実行時に、調節ボタン２０９が通常調節規制状態か否かを判定する処理を行わない。具体的には、サブＣＰＵ３３０ａは、調節ボタン２０９の調節状態が調節可能状態ではないと判定すると（ステップＳ１８００－１のＮＯ）、調節状態は特殊調節規制状態であると判定して演出ボタン検出制御処理を終了し、設定変更状態フラグを参照して特殊調節規制状態か否かを判定する処理（ステップＳ１８００－３）および限定調節許可状態か否かを判定する処理（ステップＳ１８００－５）を実行しない。

【０７７１】
つまり本実施形態において、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードは、通常許可パターンの通常モードまたは特殊モードのいずれかとなり、通常規制パターンでの通常モードになることはない。したがって、サブＣＰＵ３３０ａは、通常許可パターンの通常モードまたは特殊モードのいずれかで音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調整動作を制御する。
【０７７２】
このように、本実施形態による遊技機１００において音声出力装置２０６は、音量調節モードが通常調節モードの場合に、音量調節ボタン２０９ａの音量調節操作に基づく動作が規制されることはない。これにより、遊技機１００は、遊技機状態が設定変更状態であることに基づく特殊モードで音声出力装置２０６の音量調節動作が制御されている期間以外は、常に、音声出力装置２０６において音量調節操作に基づく音量調節動作を実行することができる。
【０７７３】
また、演出表示装置２００は、輝度調節モードが通常調節モードの場合に、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作に基づく動作が規制されることはない。これにより、遊技機１００は、遊技機状態が設定変更状態であることに基づく特殊モードで演出表示部２００の輝度調節動作が制御されている期間以外は、常に、演出表示装置２００において輝度調節操作に基づく輝度調節動作を実行することができる。
【０７７４】
このため、遊技機１００は、設定値の変更処理が可能な状態において、設定値の入力精度の向上を図りつつ、遊技者が所望する遊技環境を適切に提供することができる。
【０７７５】
（変形例）
本発明は、上記実施形態（第１実施形態および第２実施形態）に限らず、種々の変形が可能である。
【０７７６】
例えば、上記実施形態では、遊技機状態移行期間（図５５参照）は、主制御基板３００における遊技機状態の移行を、副制御基板３３０が認識するまでの間隔であるとしたが、本発明はこれに限られない。例えば、設定変更状態の終了に伴う遊技機状態移行期間は、主制御基板３００が送信バッファにセットしたサブコマンドが副制御基板３３０に受信されるまでの期間よりも長い期間であってもよい。具体的には、遊技機状態が設定変更状態から遊技可能状態に移行する際の遊技機状態移行期間は、演出操作装置２０８の入力操作に基づいて演出装置（演出表示装置２００、演出役物装置２０２、演出照明装置２０４および音声出力装置２０６）が所定動作を実行可能な長さの期間であってもよい。
【０７７７】
ここで、遊技機状態移行期間における演出装置の所定動作とは、例えば管理者メニュー画面の表示であってもよい。設定変更状態の終了に伴う遊技機状態移行期間は例えば、２０秒間程度であって、当該期間内に演出ボタン２０８ａが押下操作（本例では、長押し操作）されたことに基づいて、演出表示部２００ａに管理者メニュー画面が表示されてもよい。またこの場合、サブＣＰＵ３３０ａは、設定関連終了指定コマンドを受信すると、特殊入力規制状態と合わせて設定確認状態報知演出（図５９参照）と同様のメニュー表示メッセージ画像を演出表示部２００ａに表示してもよい。
【０７７８】
また、上記実施形態において、演出ボタン２０８ａの押下によって管理者メニュー画面および実機カスタム画面を表示可能としたが、本発明はこれに限られず、例えば演出ボタン２０８ａ以外の演出操作装置２０８の構成（演出レバー２０８ｂ、十字ボタン２１８）の入力操作によって管理者メニュー画面および実機カスタム画面を表示可能としてもよい。
【０７７９】

また遊技機１００において、遊技店の従業員が利用可能なメニュー画面は管理者メニュー画面に限られない。例えば、遊技機１００は演出表示装置２００の演出表示部２００ａにおいて、メニュー画面としてスタッフメニュー画面を表示可能に構成されていてもよい。スタッフメニュー画面は、遊技店の従業員が利用可能なメニュー画面であり遊技機の時刻設定等が可能であるものの、変更履歴の閲覧が許可されていない点で管理者メニューと異なる。遊技機１００において、スタッフメニュー画面は、設定キーの変更操作を行わずにＲＡＭクリアボタン３０５（図４参照）を押下したことによるＲＡＭクリア処理（通常ＲＡＭクリア処理）が行われる場合に表示可能なメニュー画面である。

【０７８０】

例えば、スタッフメニュー画面は、ＲＡＭクリアボタン３０５の押下後から所定時間（例えば２０秒間）に亘って表示可能に構成されていればよい。スタッフメニュー画面は、ＲＡＭクリアボタン３０５の押下に基づいて演出表示部２００ａに表示されてもよいし、管理者メニューと同様に、上述の所定時間内に演出ボタン２０８ａが長押し操作されることで表示されてもよい。また、通常ＲＡＭクリア処理時には、通常ＲＡＭクリア処理が行われていることを報知する通常ＲＡＭクリア報知演出が実行されてもよい。通常ＲＡＭクリア報知演出では、例えば「ＲＡＭクリア中です」のように通常ＲＡＭクリア処理が行われていることを報知する文字列画像（ＲＡＭクリア報知画像）が演出表示部２００ａに表示される。また、通常ＲＡＭクリア報知演出においては、設定確認状態報知演出と同様に、スタッフメニューを表示可能であることを報知する文字列画像「演出ボタン長押しでスタッフメニューに突入します」が演出表示部２００ａに表示されてもよい。

【０７８１】

また、遊技機１００は、設定変更状態の終了に伴う遊技機状態移行期間（例えば、２０秒間）において、管理者メニュー画面ではなくスタッフメニュー画面を表示してもよい。この場合、スタッフメニューは、通常ＲＡＭクリア処理時と、設定変更状態の終了後のＲＡＭクリア報知中との二つのタイミングで利用可能となる。なお、設定変更状態の終了に伴う遊技機状態移行期間においてスタッフメニューを利用可能とする場合には、当該遊技機状態移行期間中にＲＡＭクリア報知画像を表示する通常ＲＡＭクリア報知演出を実行してもよい。また、遊技機１００において設定変更状態の終了後は直ちに遊技機状態が遊技可能状態となり、当該遊技機状態移行期間は、通常ＲＡＭクリア報知演出を継続しつつも通常の遊技が可能な状態であってもよい。

【０７８２】

また、上記実施形態において遊技機状態が設定変更状態（設定変更処理の実行中）である場合に、演出装置の動作モードが特殊モードになるとしたが、本発明はこれに限られない。例えば遊技機１００は、特定のエラー（例えば、設定値を不正な値に改ざんされた可能性を検知したエラー）が発生している場合や当該特定のエラーを報知するエラー報知演出が実行されている場合に、演出操作装置２０８の入力状態が特殊入力規制状態となってもよい。これにより、遊技機１００は、当該特定のエラーの発生中や報知中に、動作モードが特殊モードとなるように構成されてもよい。また遊技機１００は、電源断および電源投入に伴う設定変更処理が実行されない場合（設定変更状態でない場合）においても、入力状態が通常入力状態（入力可能状態、通常入力規制状態）から特殊入力状態に移行可能に構成されてもよい。例えば遊技機１００において、遊技機状態が遊技可能状態の際に前述の特定のエラーが発生した場合、入力状態は通常入力状態から特殊入力状態に移行し、これに伴って動作モードが通常モード（通常許可パターンまたは通常規制パターン）から特殊モードに移行してもよい。つまり遊技機１００は、演出装置の動作モードとして演出操作装置２０８の入力操作に基づく動作が規制される特殊モードと、演出操作装置２０８の入力操作に基づく動作が許容可能な通常モードとを有し、遊技機状態や遊技の進行状況、エラーの発生状況（例えば発生しているエラーの種類）等に基づいて、動作モードが特殊モードまたは通常モードのいずれかに設定されるように構成されていればよい。

【０７８３】

また、上記実施形態において入力状態が通常入力規制状態である場合、演出操作装置２

０８の入力操作の受け付けが限定的に許可される限定許可状態が発生し得るとしたが、本発明はこれに限られない。例えば遊技機１００は通常入力規制状態において限定許可状態が生起されない構成であってもよい。また通常入力規制状態は、演出操作装置２０８からの入力操作の受け付けに対する規制の度合が、常に特殊入力規制状態よりも緩和された状態であってもよい。例えば、通常入力規制状態は、演出操作装置２０８のうち一部の構成（例えば演出ボタン２０８ａ、演出レバー２０８ｂ、十字ボタン２１８のうちいずれか）に対する入力操作のみを受け付け可能であり、残余の構成に対する入力操作を受け付けない状態であってもよい。これにより通常入力規制状態は、限定許可状態が発生しない場合も、特殊入力規制状態とは違って演出操作装置２０８の入力操作の受け付けを限定的に許容可能な状態となる。またこの場合、通常入力規制状態に伴って動作モードが通常規制パターンの通常モードとなることで、演出装置は演出操作装置２０８のうち一部の構成の入力操作に基づく動作が可能となる。

【０７８４】

また、上記実施形態では、調節ボタン２０９は、音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂで構成されるとしたが、本発明はこれに限られない。たとえば、調節ボタン２０９は、音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂのいずれか一方のみであってもよい。また、調節ボタン２０９は、音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂの２つの調節ボタンに他の調節ボタンを加えた３つ以上の調節ボタンで構成されてもよいし、当該２つの調節ボタンのいずれか一方に他の調節ボタンを加えた２つ以上の調節ボタンで構成されてもよい。

【０７８５】

例えば、遊技機１００において調節ボタン２０９には、演出に用いる送風機構の風量を調節可能な風量調節ボタンが設けられていてもよい。これにより、遊技者は送風機構を用いた演出時において送風機構の風量を調節することができる。この場合、風量調節ボタンの調節状態は音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂと同様に制御すればよい。また、送風機構の調節モード（風量調節モード）は、風量調節ボタンの調節状態に基づいて、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードと同様に制御すればよい。

【０７８６】

また、上記実施形態では、音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂを含む調節ボタン２０９を一単位として、調節操作を受け付けるか否かの調節状態を設定しているが、これに限られない。例えば、調節ボタン２０９を構成する音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂの調節状態を制御してもよい。この場合、遊技機１００には音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂのそれぞれについて調節状態制御処理（図６０参照）を個別に実装し、各調節ボタンに対応する調節状態制御処理ごとに調節規制条件が異なっていてもよい。音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂの調節状態が個別に制御可能となることにより、サブＣＰＵ３３０ａは、音声出力装置２０６および演出表示装置２００の調節動作を、それぞれ異なる調節モードによって制御することができる。例えば、サブＣＰＵ３３０ａは、音量調節ボタン２０９ａが入力可能状態であることに基づいて音声出力装置２０６の音量調節動作を通常許可パターンによる通常モードで制御し、光量調節ボタン２０９ｂが通常入力規制状態であることに基づいて、演出表示装置２００の輝度調節動作を通常調節規制パターンによる通常モードで制御してもよい。

【０７８７】

また遊技機１００は、音量調節ボタン２０９ａおよび光量調節ボタン２０９ｂの調節状態を個別の調節状態制御処理で制御することにより、例えばエラーの発生中において、エラー報知演出に用いられていない演出装置（例えば音声出力装置２０６または演出表示装置２００）を通常調節許可パターンでの通常モードとすることができる。

【０７８８】

また上記実施形態では、光量調節ボタン２０９ｂは、演出表示部２００ａの輝度を調節する輝度調節操作に用いる構成としているが、本発明はこれに限られない。遊技機１００

は、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作によって、演出表示部２００ａの輝度以外にも、演出照明装置２０４や枠照明装置（不図示）を構成するＬＥＤの輝度を調節可能に構成されてもよい。ここで、演出表示部２００ａを有する演出表示装置２００、演出照明装置２０４および不図示の枠照明装置といった発光可能な部材を総称して、「発光部材（発光装置の一例）」という。つまり遊技機１００は、輝度制御値によって発光部材の輝度を制御可能に構成されてもよい。

【０７８９】

この場合、輝度制御値を調節することにより、遊技機１００における発光部材全体としての輝度が調節される。例えば、光量調節ボタン２０９ｂの輝度調節操作によって、発光部材を構成する複数の部材のうち発光させる部材の数を増減させてもよい。例えば、光量調節ボタン２０９ｂの上領域を押下操作するごとに発光部材の構成部材のうち発光させる部材の数を増加させ、輝度制御値を最大値に調節した場合には発光部材を構成する全ての部材（例えば演出表示装置２００、演出照明装置２０４および枠照明装置）を発光させてもよい。また、光量調節ボタン２０９ｂの下領域の押下操作をするごとに、発光部材の構成部材のうち発光させる部材を減少させてもよい。ただし、輝度制御値を最小値に調節した場合も、演出表示装置２００の演出表示部２００ａは、輝度が低減されつつも発光した状態に維持される。また例えば、光量調節ボタン２０９ｂの上領域を押下操作するごとに発光部材の構成部材のうち例えば演出照明装置２０４および枠照明装置を構成するＬＥＤの輝度を上昇させ、光量調節ボタン２０９ｂの下領域の押下操作をするごとに演出照明装置２０４および枠照明装置を構成するＬＥＤの輝度を低下させてもよい。このとき、演出照明装置２０４および枠照明装置のＬＥＤの輝度の増減と合わせて演出表示装置２００の演出表示部２００ａの輝度を増減してもよいし、演出照明装置２０４および枠照明装置のＬＥＤの輝度のみを増減させ演出表示部２００ａの輝度は増減させない（固定する）ようにしてもよい。

【０７９０】

またこの場合、演出装置の動作モードが節電モードの場合には、発光部材を構成する各部材の輝度を最低限度まで低減させて発光部材全体の輝度を抑制することで、発光部材を節電状態とすればよい。これにより、遊技機１００において発光部材における電力消費が低減される。

【０７９１】

また発光部材の輝度を調節する場合、調節可能状態において光量調節ボタン２０９ｂが調節操作（押下操作）されたことに基づいて、ステップＳ１８１０－５の輝度調節処理（図６２参照）において作成した輝度調節コマンドを照明制御部３６０にも送信すればよい。これにより、演出表示部２００ａの輝度が調節されることに伴って、演出照明装置２０４や枠照明装置といった種々の照明装置の明るさも調節することができる。つまり、遊技者は、遊技機１００に設けられた発光部材の明るさを、所望の明るさに調節することができる。これにより、遊技機１００は、遊技者の要望に応じた遊技環境を適宜提供することができる。なお、発光部材は演出表示装置２００や演出照明装置２０４、枠照明装置に限られず、遊技機１００に搭載可能であって、制御信号やコマンド等によって明るさを調節することができる部材であればよい。例えば遊技機１００において、演出ボタン２０８ａの上表面にボタン照明装置が設けられている場合には、輝度制御値によって輝度を調節可能な発光部材にボタン照明装置を含めてもよい。

【０７９２】

また、遊技機１００は、発光部材の輝度をそれぞれ別個に設定可能に構成されてもよい。つまり、遊技機１００は、演出表示部２００ａの輝度および種々の照明装置のＬＥＤの輝度のそれぞれを個別に設定可能に構成されていてもよい。この場合、遊技機１００には、例えば照明装置（演出照明装置２０４や枠照明装置）の輝度を、演出表示部２００ａの輝度と別個に調節可能な照明光量調節ボタンが設けられていればよい。またこの場合、照明光量調節ボタンの押下時において、演出表示部２００ａに、現在の照明装置の輝度制御値を示す棒状の輝度表示画像（照明光量バー画像）を表示してもよい。

【０７９３】
また、上記実施形態において遊技機状態が設定変更状態（設定変更処理の実行中）である場合に、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モード（音量調節モード、輝度調節モード）が特殊調節モードになるとしたが、本発明はこれに限られない。例えば遊技機１００は、特定のエラー（例えば、設定値を不正な値に改ざんされた可能性を検知したエラー）が発生している場合や当該特定のエラーを報知するエラー報知演出が実行されている場合に、調節ボタン２０９（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂ）の調節状態が特殊調節規制状態となってもよい。これにより遊技機１００は、当該特定のエラーの発生中や報知中に、調節モードが特殊調節モードとなるように構成されてもよい。また遊技機１００は、電源断および電源投入に伴う設定変更処理が実行されない場合（設定変更状態でない場合）においても、調節状態が通常調節状態（調節可能状態、通常調節規制状態）から特殊調節状態に移行可能に構成されてもよい。例えば遊技機１００において、遊技機状態が遊技可能状態の際に前述の特定のエラーが発生した場合、調節状態は通常調節状態から特殊調節状態に移行し、これに伴って調節モードが通常調節モード（通常調節許可パターンまたは通常調節規制パターン）から特殊調節モードに移行してもよい。つまり、遊技機１００は、音声出力装置２０６、演出表示装置２００の調節モードとして、調節ボタン２０９の調節操作に基づく調節動作（音量調節動作、輝度調節動作）が規制される特殊調節モードと、調節ボタン２０９の調節操作に基づく調節動作が許容可能な通常調節モードとを有し、遊技機状態や遊技の進行状況、エラーの発生状況（例えば発生しているエラーの種類）等に基づいて、調節モードが特殊調節モード、通常調節モードのいずれかに設定されるように構成されていればよい。
【０７９４】
また、上記実施形態において調節状態が通常調節規制状態である場合、調節ボタン２０９の調節操作の受け付けが限定的に許可される限定調節許可状態が発生し得るとしたが、本発明はこれに限られない。例えば遊技機１００は通常調節規制状態において限定調節許可状態が生起されない構成であってもよい。また通常調節規制状態は、調節ボタン２０９からの調節操作の受付けに対する規制の度合が、常に特殊調節規制状態よりも緩和された状態であってもよい。例えば、通常調節規制状態は、調節ボタン２０９のうち一部の構成（音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂのうちいずれか）に対する調節操作のみを受付け可能であり、残余の構成に対する調節操作を受付けない状態であってもよい。これにより通常調節規制状態は、限定調節許可状態が発生しない場合も、特殊調節規制状態とは違って調節ボタン２０９の調節操作の受け付けを限定的に許容可能となる。またこの場合、通常調節規制状態に伴って調節モードが通常調節規制パターンの通常調節モードとなることで、音声出力装置２０６および演出表示装置２００のうちの一方（例えば、音声出力装置２０６）が調節ボタン２０９のうち一部の構成（例えば音量調節ボタン２０９ａ）の調節操作に基づく調節動作（本例では音量調節動作）が可能となる。
【０７９５】
また上記実施形態において、調節操作に用いられる装置（調節装置）の一例として音量調節ボタン２０９ａ、光量調節ボタン２０９ｂで構成される調節ボタン２０９を例示したが、遊技機１００において、調節操作に用いる調節装置（音量調節装置、輝度調節装置）の形態はボタンに限られない。遊技機１００において調節装置は、ジョグダイヤル式の操作部や、タッチパネル、レバー等、遊技者による調節操作が可能な構成であればその形態は特に限定されるものではない。
【０７９６】
なお、上記の遊技性、すなわち、遊技の進行条件や各種制御方法は一例にすぎず、例えば、大役遊技の実行可否を決定する大役抽選を開始するための始動条件や、大役遊技の種別、数、内容等、遊技者に付与する遊技利益の内容は、本発明の目的を実現可能な範囲で適宜設計可能である。
【０７９７】
なお、上記実施形態において、設定値に基づいて特別遊技を制御するメインＣＰＵ３０

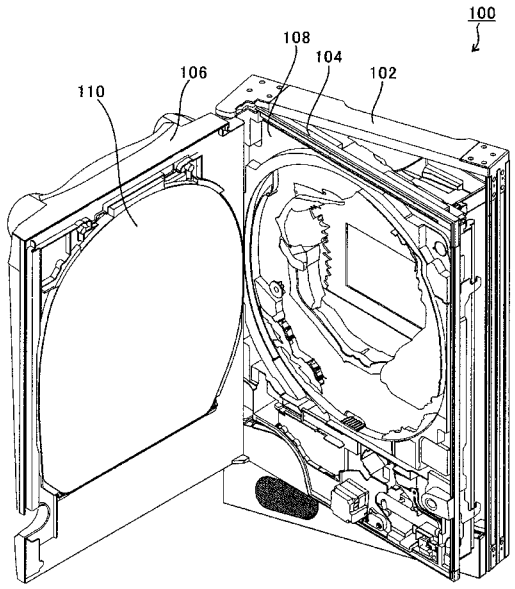
０ａが遊技制御手段の一例に相当する。設定値関連処理（図２４）を実行するメインＣＰＵ３００ａが設定変更手段の一例に相当する。

【符号の説明】

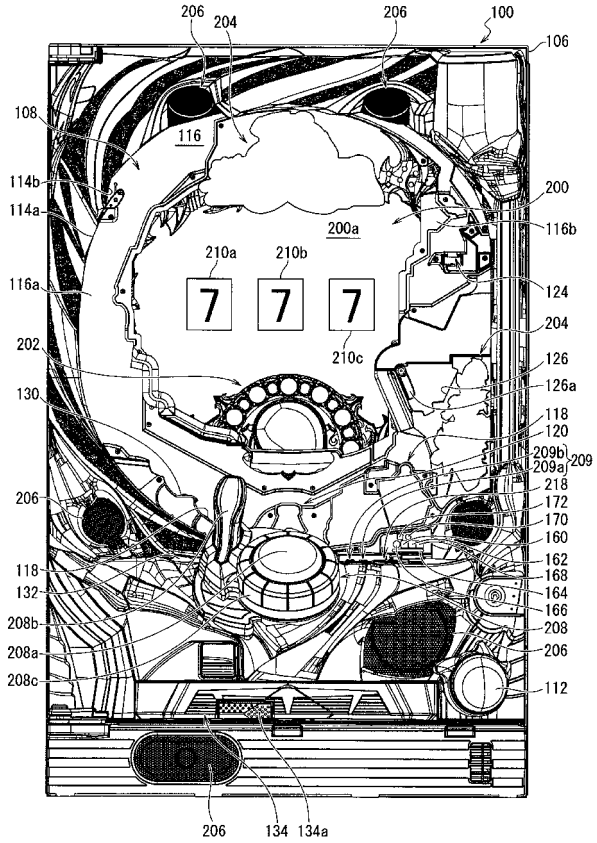
【０７９８】

１００　遊技機
２００　演出表示装置
２００ａ　演出表示部
２０２　演出役物装置
２０４　演出照明装置
２０６　音声出力装置
２０８　演出操作装置
２０８ａ　演出ボタン
２０８ｂ　演出レバー
２１８　十字ボタン
２０９　調節ボタン
２０９ａ　音量調節ボタン
２０９ｂ　光量調節ボタン
３００　主制御基板
３００ａ　メインＣＰＵ
３００ｂ　メインＲＯＭ
３００ｃ　メインＲＡＭ
３０５　ＲＡＭクリアボタン
３３０　副制御基板
３３０ａ　サブＣＰＵ
３３０ｂ　サブＲＯＭ
３３０ｃ　サブＲＡＭ
３４０　画像制御部
３５０　音声制御部
３６０　照明制御部
３７０　可動体制御部

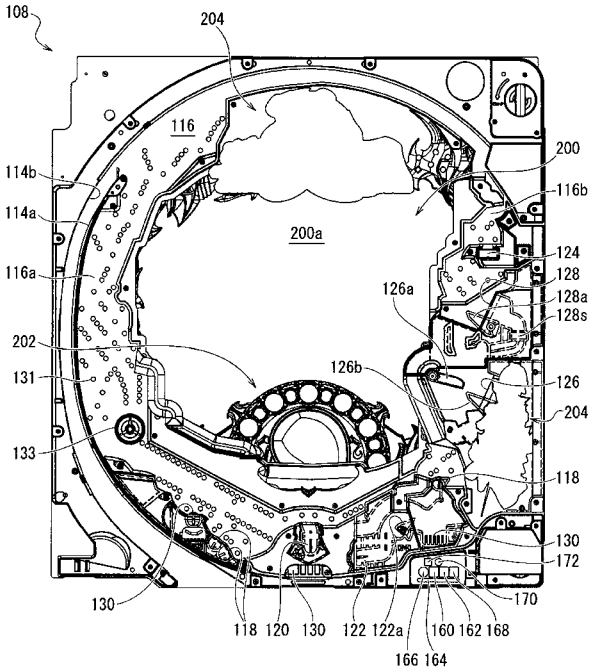
【図１】


100
108
104
106
102
110

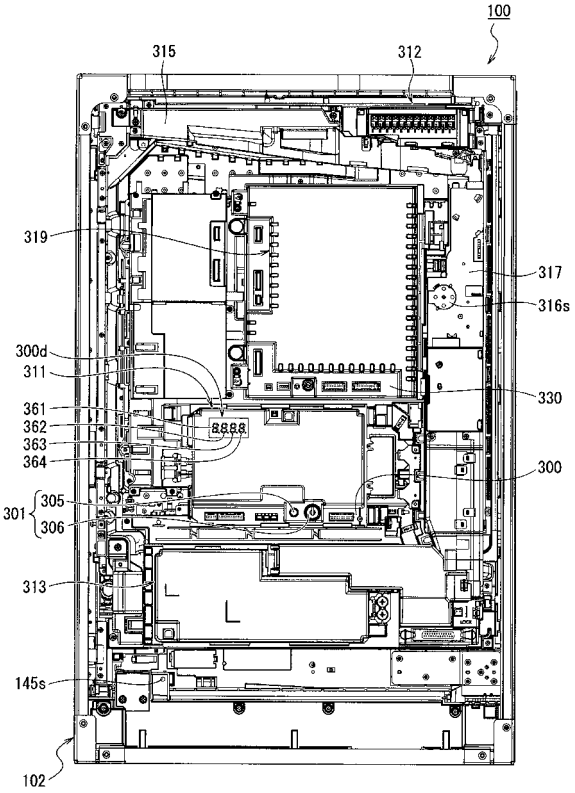
【図２】


206
204
206
100
106
108
116
114b
114a
200
116b
200a
210a
210b
116a
124
204
202
210c
126
126a
130
118
120
209b
209a
209
206
218
172
170
160
162
168
118
132
164
166
208b
208
208a
206
208c
112
206
134
134a

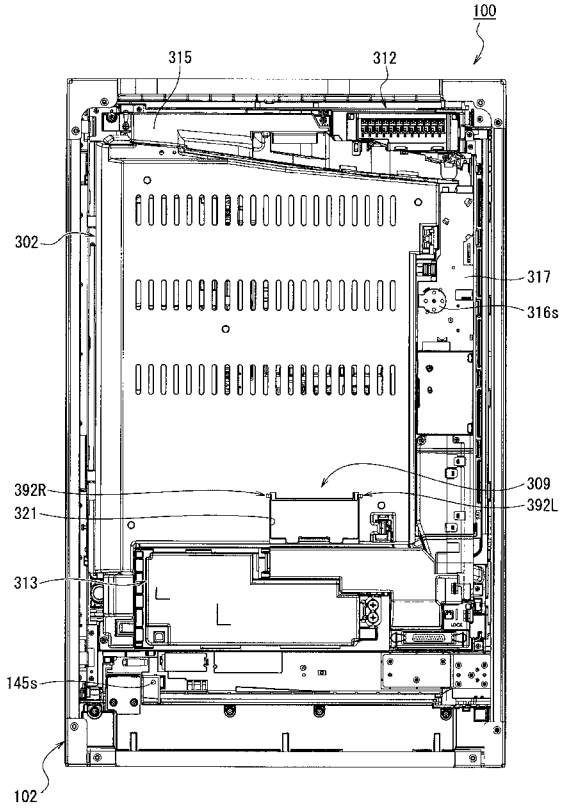
【図３】


108
204
116
200
114b
116b
114a
200a
124
116a
128
126a
128a
128s
202
126b
131
126
204
133
118
130
172
130
170
118
120
130
122
122a
160
162
168
166
164

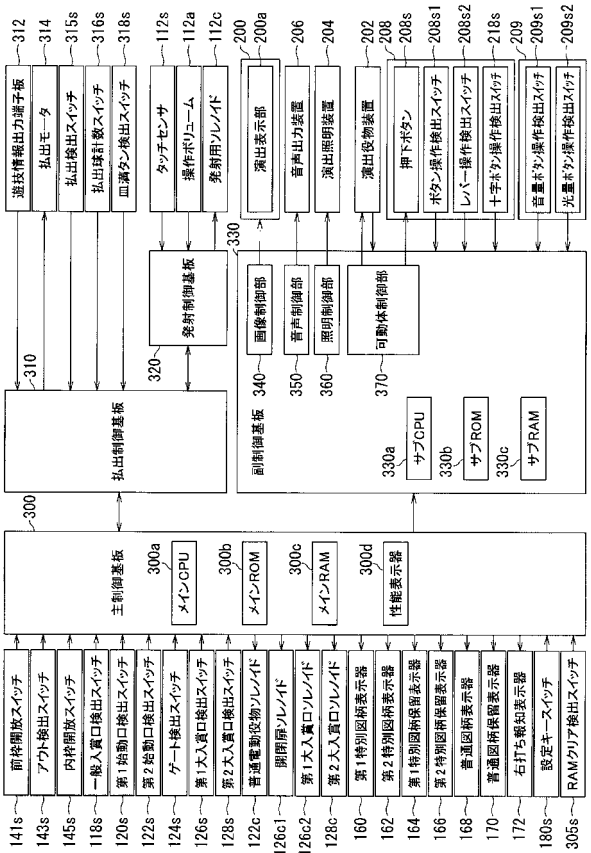
【図４】


100
315
312
319
317
316s
300d
311
330
361
362
363
364
300
305
301
306
313
145s
102

【図５】



【図６】



【図７】

300c

アドレス	領域	データの内容	
F000	使用領域	設定値関連情報、遊技状態関連情報	第一領域
		チェックサム関連情報、バックアップ関連情報	第二領域
		エラー関連情報、第一通常遊技情報	第三領域
F1FF		第二通常遊技情報、スタックエリア	第四領域
F200	未使用領域	—（未使用）	
F2FF			
F300	使用外領域	性能表示関連情報	
F3FF			

【図８】

(a) 低確時大当たり判定テーブル a（設定値＝1用）

大当たり決定乱数（0 ～ 65535）	判定結果	確率
10001 ～ 10218	大当たり	≒1/300

(b) 低確時大当たり判定テーブル b（設定値＝2用）

大当たり決定乱数（0 ～ 65535）	判定結果	確率
10001 ～ 10243	大当たり	≒1/270

(c) 低確時大当たり判定テーブル c（設定値＝3用）

大当たり決定乱数（0 ～ 65535）	判定結果	確率
10001 ～ 10273	大当たり	≒1/240

(d) 低確時大当たり判定テーブル d（設定値＝4用）

大当たり決定乱数（0 ～ 65535）	判定結果	確率
10001 ～ 10312	大当たり	≒1/210

(e) 低確時大当たり判定テーブル e（設定値＝5用）

大当たり決定乱数（0 ～ 65535）	判定結果	確率
10001 ～ 10364	大当たり	≒1/180

(f) 低確時大当たり判定テーブル f（設定値＝6用）

大当たり決定乱数（0 ～ 65535）	判定結果	確率
10001 ～ 10437	大当たり	≒1/150

【図９】

(a)高確時大当たり判定テーブルa(設定値=1用)

大当たり決定乱数(0～65535)	判定結果	確率
10001～10655	大当たり	≒1/100

(b)高確時大当たり判定テーブルb(設定値=2用)

大当たり決定乱数(0～65535)	判定結果	確率
10001～10728	大当たり	≒1/90

(c)高確時大当たり判定テーブルc(設定値=3用)

大当たり決定乱数(0～65535)	判定結果	確率
10001～10819	大当たり	≒1/80

(d)高確時大当たり判定テーブルd(設定値=4用)

大当たり決定乱数(0～65535)	判定結果	確率
10001～10936	大当たり	≒1/70

(e)高確時大当たり判定テーブルe(設定値=5用)

大当たり決定乱数(0～65535)	判定結果	確率
10001～11092	大当たり	≒1/60

(f)高確時大当たり判定テーブルf(設定値=6用)

大当たり決定乱数(0～65535)	判定結果	確率
10001～11310	大当たり	≒1/50

【図１０】

(a)特1用当たり図柄乱数判定テーブル

当たり図柄乱数(0～99)	特別図柄種別	選択確率
0～4	特別図柄A	5%
5～44	特別図柄B	40%
45～79	特別図柄C	35%
80～99	特別図柄D	20%

(b)特2用当たり図柄乱数判定テーブル

当たり図柄乱数(0～99)	特別図柄種別	選択確率
0～4	特別図柄A	5%
5～34	特別図柄B	30%
35～89	特別図柄C	55%
90～99	特別図柄D	10%

【図１１】

(a)リーチグループ決定乱数判定テーブル1(非時短遊技状態、通常1変動状態用)

保留種別	大当たり判定結果	特1保留数	リーチグループ決定乱数(0～10006)	グループ種別
特1保留	ハズレ	0	0～7999	グループx
			8000～8499	グループx
			8500～8999	グループx
			9000～9399	グループx
			9400～9799	グループx
			9800～10006	グループx

(b)リーチグループ決定乱数判定テーブル2(非時短遊技状態、通常1変動状態用)

保留種別	大当たり判定結果	特1保留数	リーチグループ決定乱数(0～10006)	グループ種別
特1保留	ハズレ	1	0～8199	グループx
			8200～8499	グループx
			8500～8999	グループx
			9000～9399	グループx
			9400～9799	グループx
			9800～10006	グループx

(c)リーチグループ決定乱数判定テーブル3(非時短遊技状態、通常1変動状態用)

保留種別	大当たり判定結果	特1保留数	リーチグループ決定乱数(0～10006)	グループ種別
特1保留	ハズレ	2、3	0～8499	グループx
			8500～8999	グループx
			9000～9399	グループx
			9400～9799	グループx
			9800～10006	グループx

【図１２】

(a)グループx用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル

リーチモード決定乱数(0～250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0～99	○○H	テーブルx
100～199	○○H	テーブルx
200～250	○○H	テーブルx

(b)特1用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

リーチモード決定乱数(0～250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0～49	○○H	テーブルx
50～199	○○H	テーブルx
200～250	○○H	テーブルx

(c)特2用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

リーチモード決定乱数(0～250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0～29	○○H	テーブルx
30～99	○○H	テーブルx
100～149	○○H	テーブルx
150～199	○○H	テーブルx
200～250	○○H	テーブルx

【図１３】

変動パターン乱数判定テーブルx

変動パターン乱数(0～238)	変動パターン番号
0～19	○○H
20～39	○○H
40～69	○○H
70～99	○○H
100～129	○○H
130～159	○○H
160～179	○○H
180～199	○○H
200～209	○○H
210～229	○○H
230～238	○○H

【図１４】

(a)変動時間1決定テーブル

変動モード番号	変動時間1
○○H	0秒
○○H	8秒
○○H	8秒
○○H	12秒
○○H	16秒
○○H	20秒
○○H	20秒
・	・
・	・
・	・

(b)変動時間2決定テーブル

変動パターン番号	変動時間2
○○H	2秒
○○H	2秒
○○H	4秒
○○H	4秒
○○H	8秒
○○H	20秒
○○H	12秒
・	・
・	・
・	・

【図１５】

特別電動役物作動ラムセットテーブル

特別図柄種別		特別図柄A	特別図柄B	特別図柄C	特別図柄D
オープニング時間		5.0秒	5.0秒	5.0秒	5.0秒
特別電動役物最大作動回数（ラウンド数）		2回	2回	8回	10回
特別電動役物開閉切替回数（ラウンド中開放回数）	1R	1回	1回	1回	1回
	2R	1回	1回	1回	1回
	3R	—	—	1回	1回
	4R	—	—	1回	1回
	5R	—	—	1回	1回
	6R	—	—	1回	1回
	7R	—	—	1回	1回
	8R	—	—	1回	1回
	9R	—	—	—	1回
	10R	—	—	—	1回
ソレノイド通電時間（1回の大入賞口開放時間）	1R	29.0秒	29.0秒	29.0秒	29.0秒
	2R	29.0秒	29.0秒	29.0秒	29.0秒
	3R	—	—	29.0秒	29.0秒
	4R	—	—	29.0秒	29.0秒
	5R	—	—	29.0秒	29.0秒
	6R	—	—	29.0秒	29.0秒
	7R	—	—	29.0秒	29.0秒
	8R	—	—	29.0秒	29.0秒
	9R	—	—	—	29.0秒
	10R	—	—	—	29.0秒
規定数（1ラウンド中最大入賞可能数）		8個	8個	8個	8個
大入賞口閉鎖有効時間（ラウンド間のインターバル時間）		2.0秒	2.0秒	2.0秒	2.0秒
エンディング時間		5.0秒	5.0秒	5.0秒	5.0秒

【図１６】

遊技状態設定テーブル

特別図柄種別	大役遊技終了後の遊技状態(確率)	高確回数	大役遊技終了後の遊技状態(時短)	時短回数
特別図柄A	低確率遊技状態	0	時短遊技状態	0
特別図柄B	高確率遊技状態	次回大当たりまで	時短遊技状態	次回大当たりまで
特別図柄C	高確率遊技状態	次回大当たりまで	時短遊技状態	次回大当たりまで
特別図柄D	高確率遊技状態	次回大当たりまで	時短遊技状態	次回大当たりまで

【図１７】

(a)非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

当たり決定乱数（0～99）	普通図柄種別	当選確率
0	当たり図柄	1／100
1～99	ハズレ図柄	

(b)時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

当たり決定乱数（0～99）	普通図柄種別	当選確率
0～98	当たり図柄	99／100
99	ハズレ図柄	

【図１８】

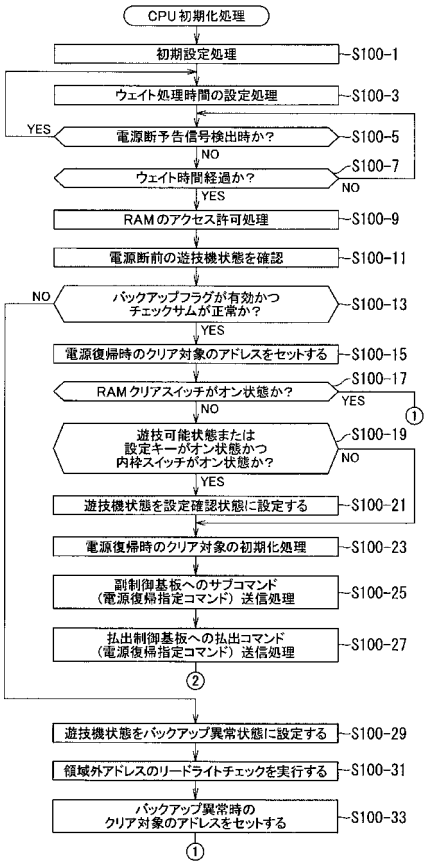
(a)普通図柄変動時間データテーブル

遊技状態	変動時間
非時短遊技状態	10秒
時短遊技状態	1秒

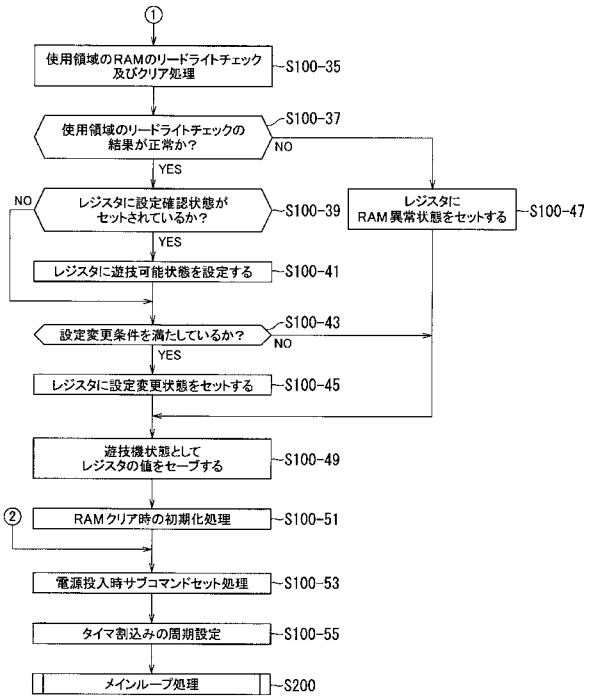
(b)開閉制御パターンテーブル

遊技状態		非時短	時短
普電開放前時間		1.0秒	1.0秒
普通電動役物最大開閉切替回数		2回	2回
ソレノイド通電時間（1回の第2始動口開放時間）	1回目	2.9秒	2.9秒
	2回目	2.9秒	2.9秒
規定数（全開放中の最大入賞可能数）		8個	8個
普電閉鎖有効時間（休止時間）		1.0秒	1.0秒
普電有効状態時間		0.1秒	0.1秒
普電終了ウェイト時間		0.5秒	0.5秒

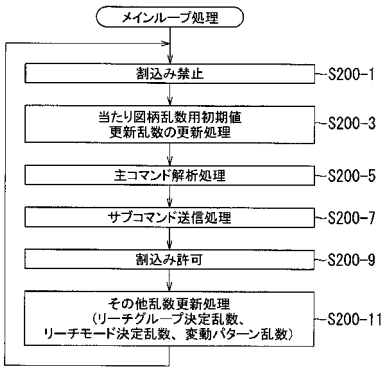
【図１９】



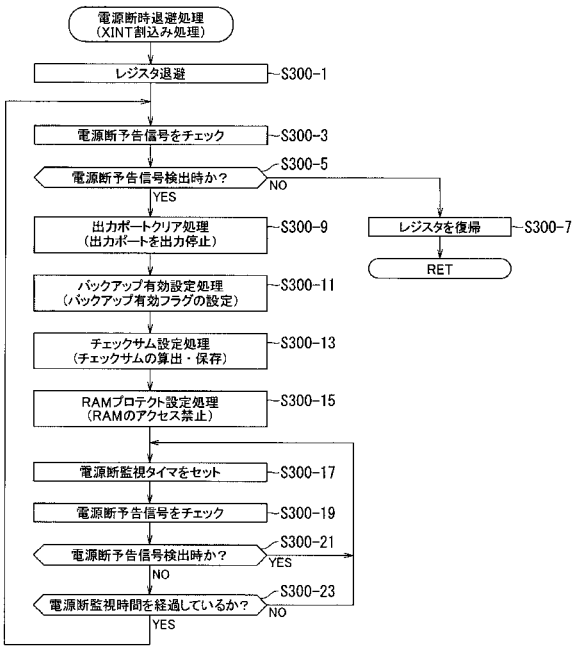
【図２０】



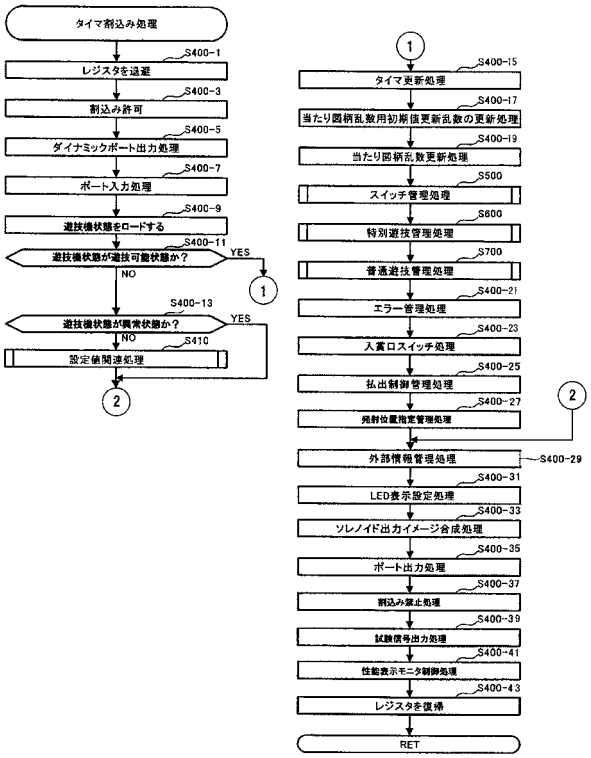
【図２１】



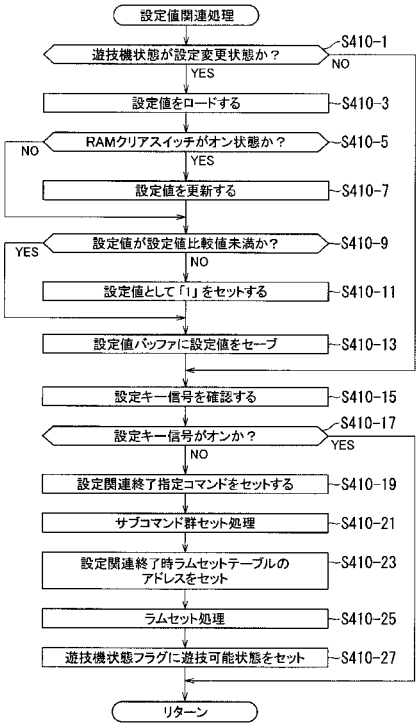
【図２２】



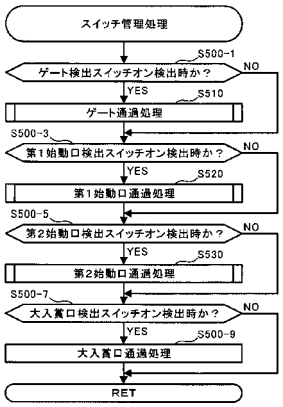
【図２３】



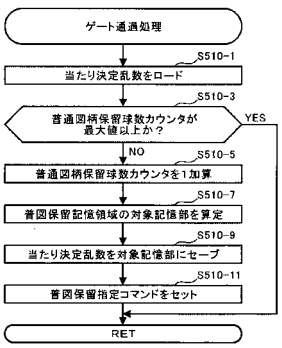
【図２４】



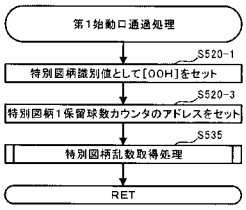
【図２５】



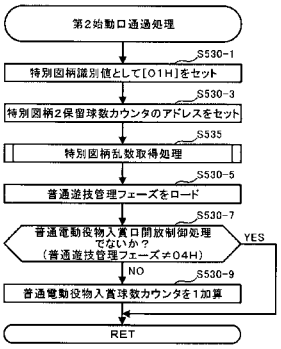
【図２６】



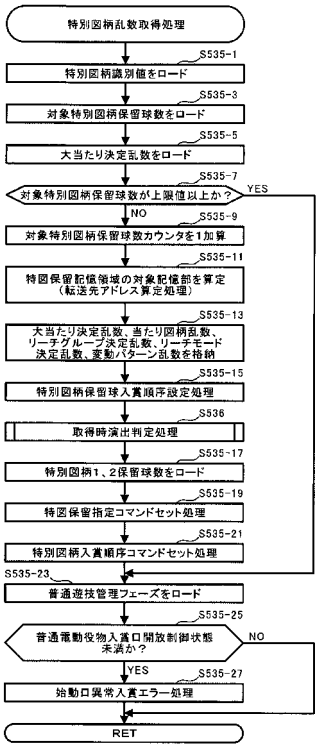
【図２７】



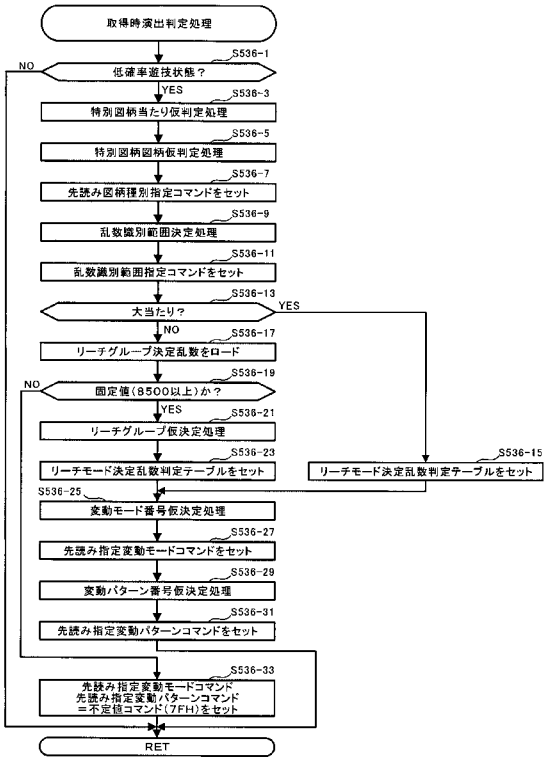
【図２８】



【図２９】



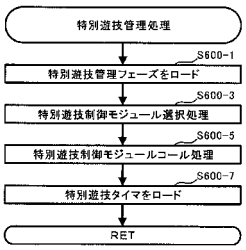
【図３０】



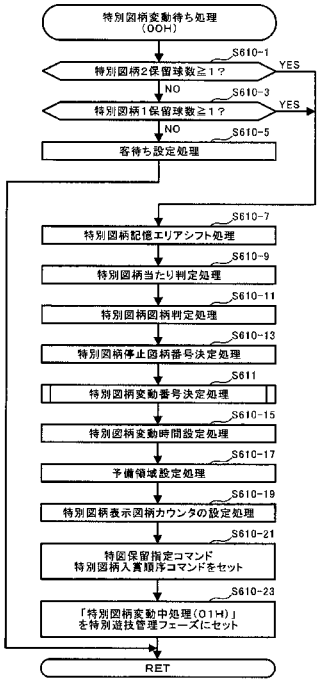
【図３１】

特別遊技管理フェーズ	特別遊技制御モジュール
00H	特別図柄変動待ち処理
01H	特別図柄変動中処理
02H	特別図柄停止図柄表示処理
03H	大入賞口開放前処理
04H	大入賞口開放制御処理
05H	大入賞口閉鎖有効処理
06H	大入賞口終了ウェイト処理

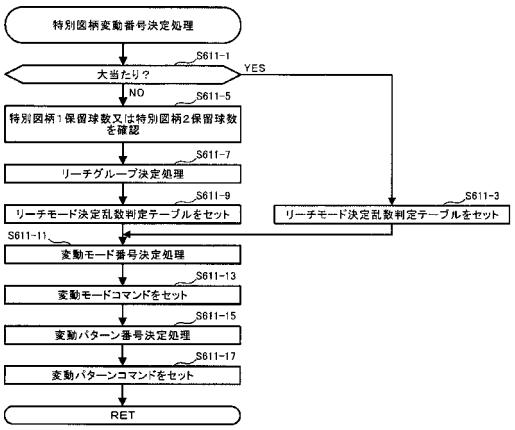
【図３２】



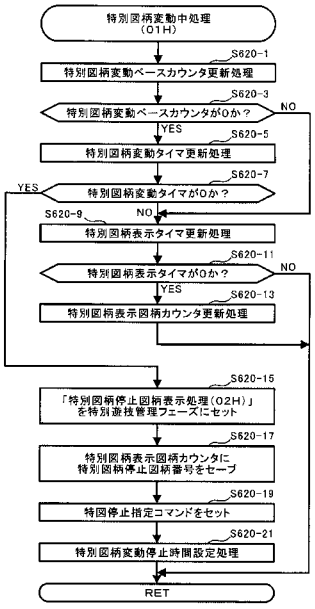
【図３３】



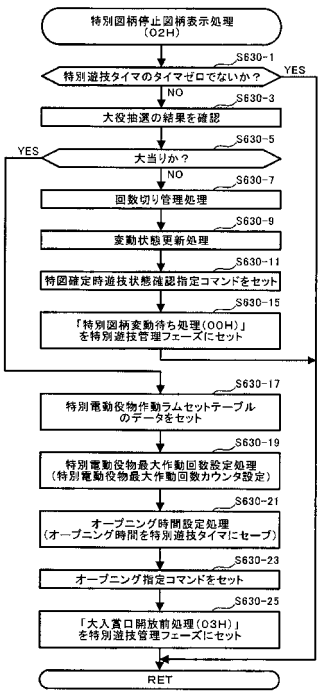
【図３４】



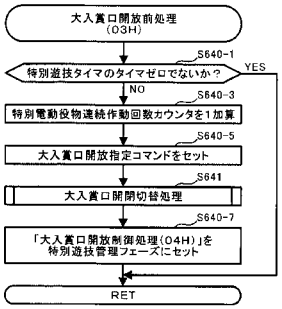
【図３５】



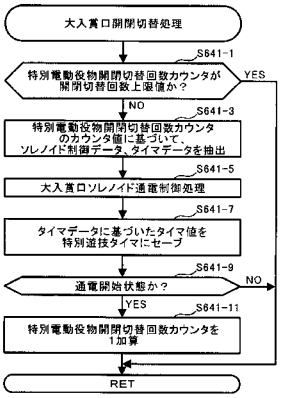
【図３６】



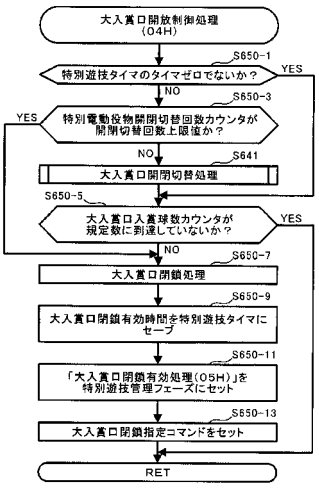
【図３７】



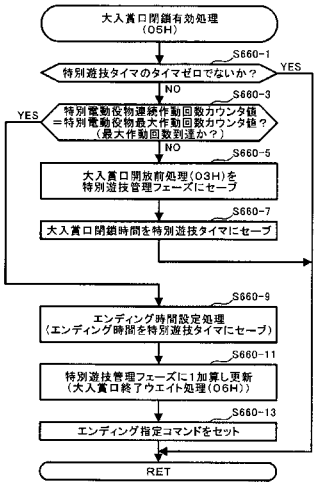
【図３８】



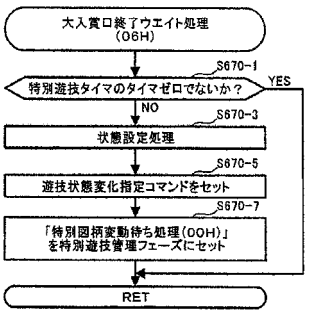
【図３９】



【図４０】



【図４１】



【図４２】

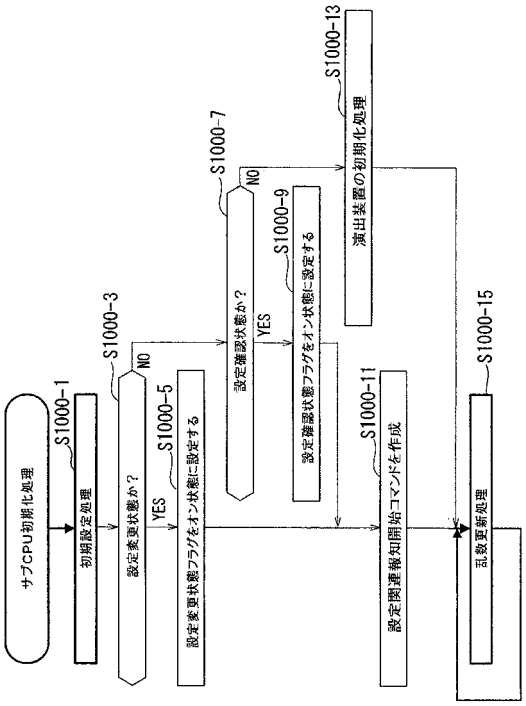
(a)前半変動演出決定テーブル

変動モード番号	前半の変動演出の態様				
	なし	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD
00H	250	0	0	0	0
01H	0	250	0	0	0
02H	0	0	250	0	0
03H	0	0	0	250	0
04H	0	0	0	125	125

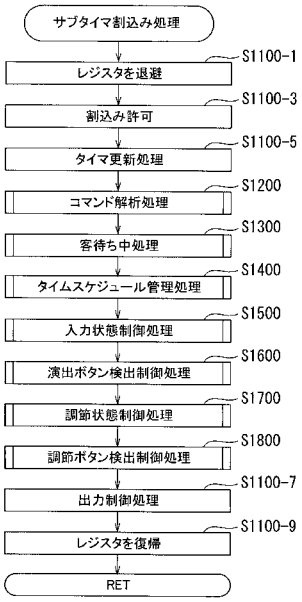
(b)後半変動演出決定テーブル

変動パターン番号	後半の変動演出の態様				
	ハズレ4秒	ハズレ8秒	ハズレ12秒	パターン1	パターン2
00H	250	0	0	0	0
01H	0	250	0	0	0
02H	0	0	250	0	0
03H	0	0	0	250	0
04H	0	0	0	125	125

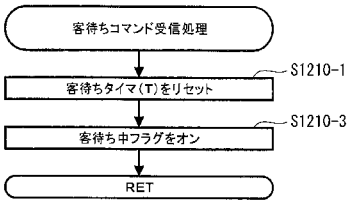
【図４３】



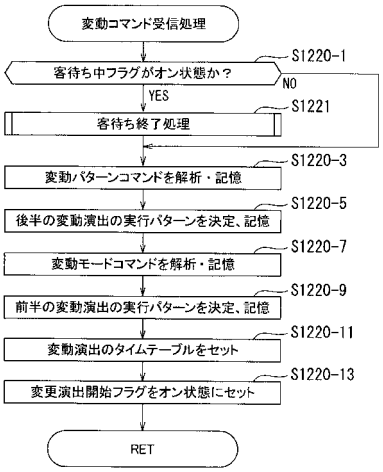
【図４４】



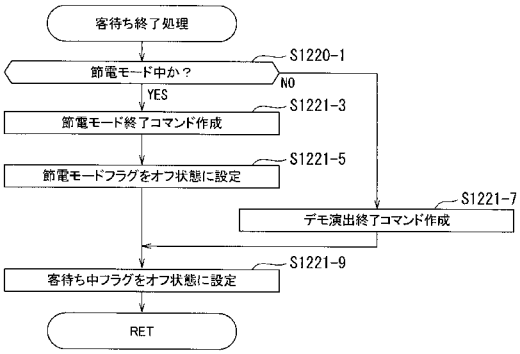
【図４５】



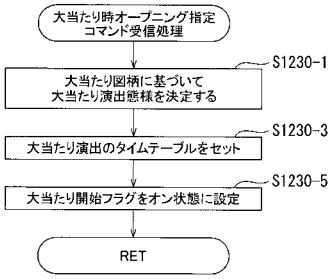
【図４６】



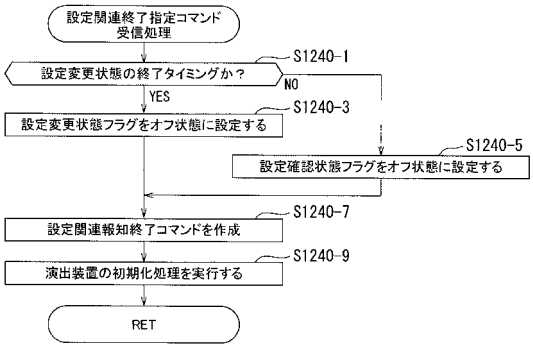
【図４７】



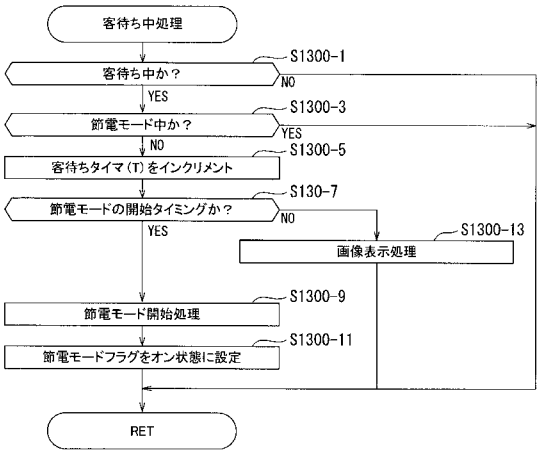
【図４８】



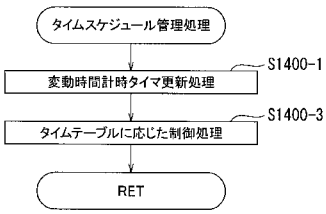
【図４９】



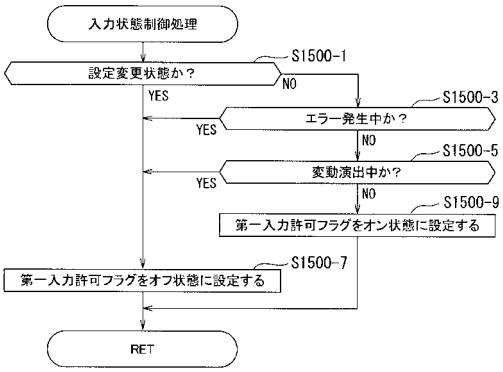
【図５０】



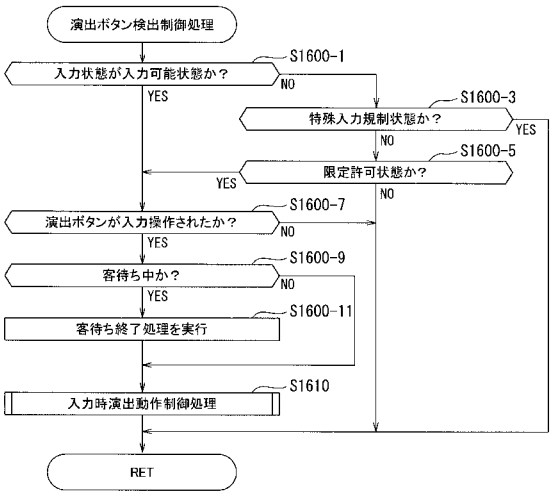
【図５１】



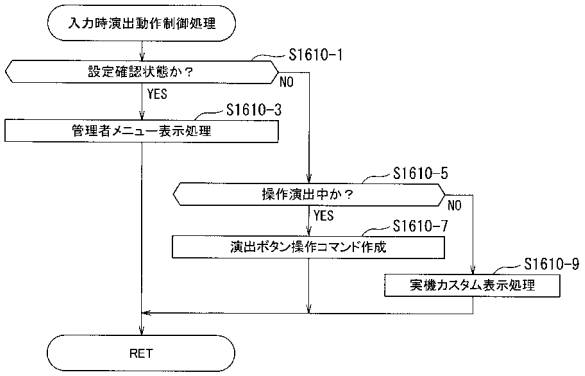
【図５２】



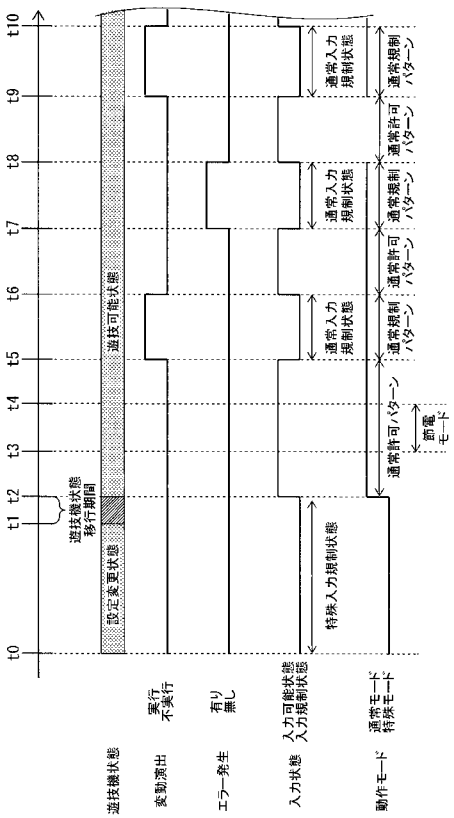
【図５３】



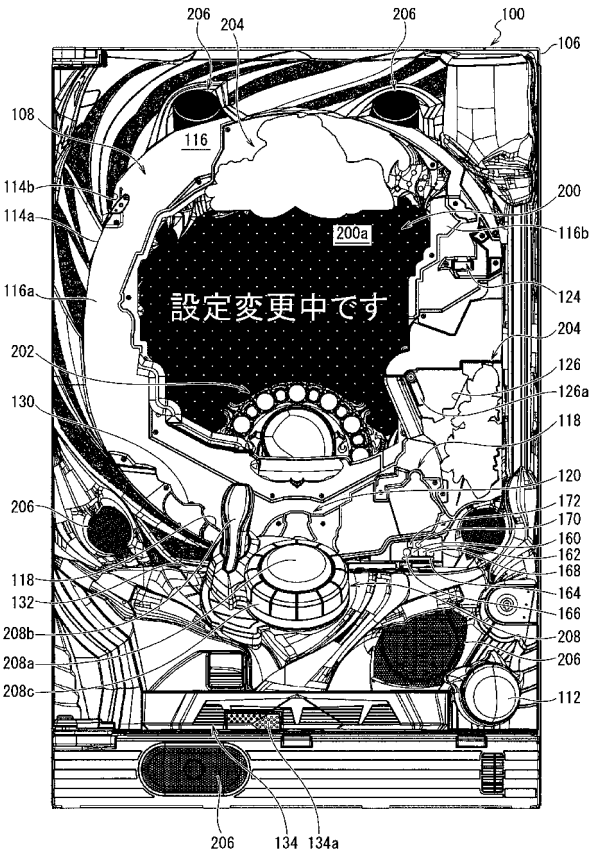
【図５４】



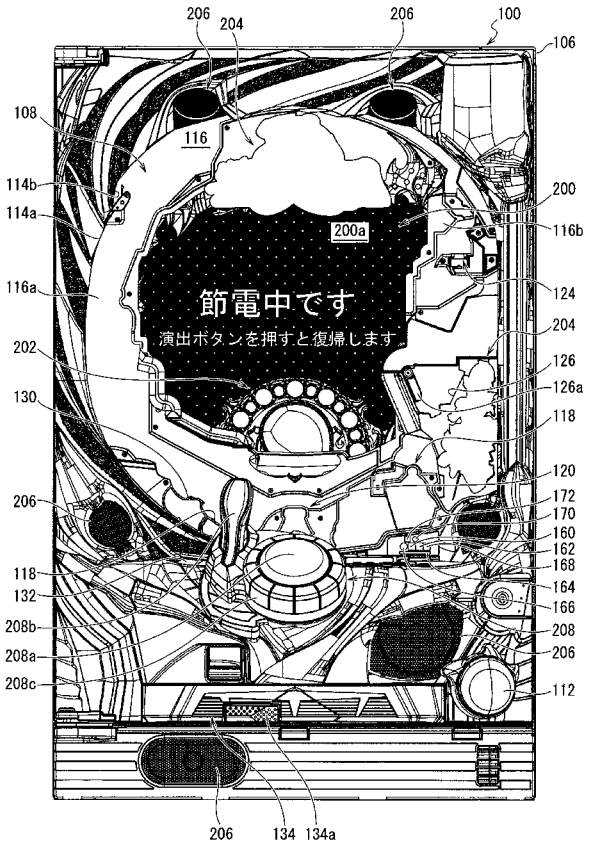
【図５５】



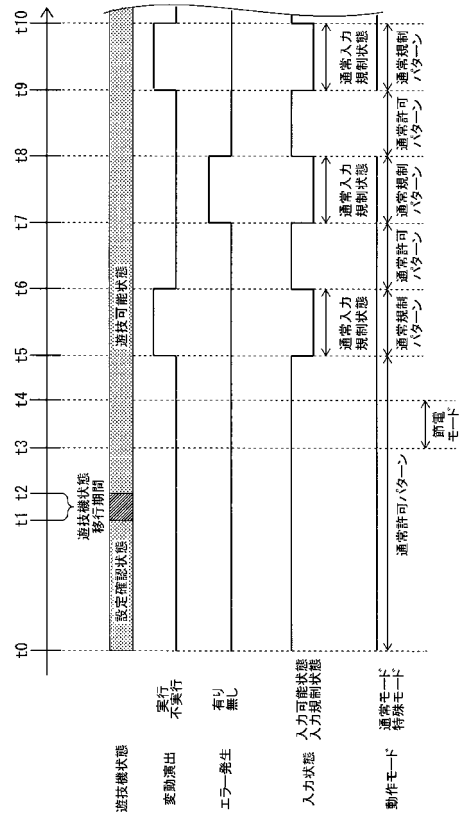
【図５６】



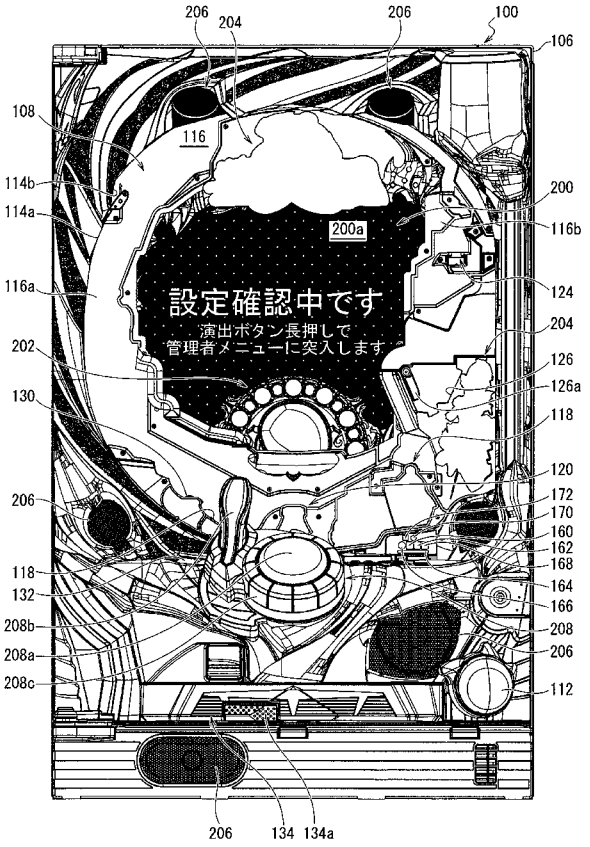
【図５７】



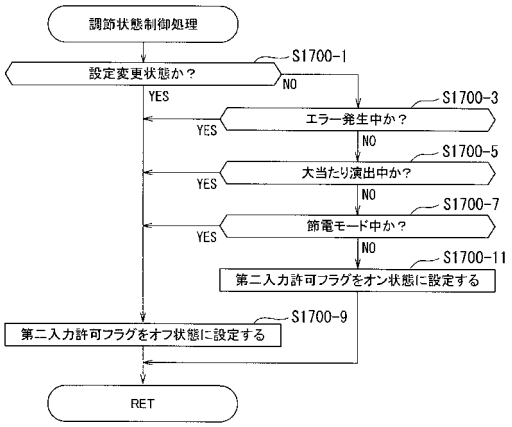
【図５８】



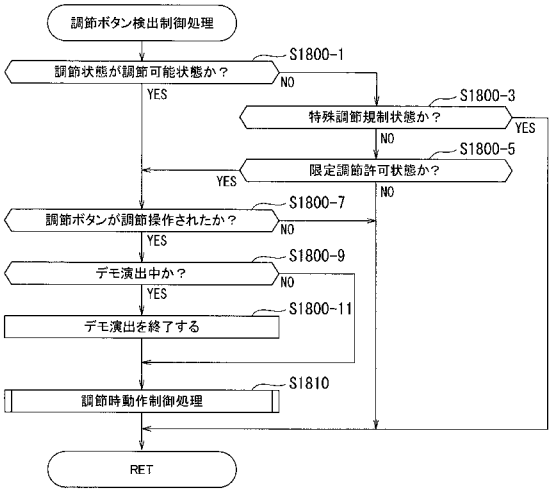
【図５９】



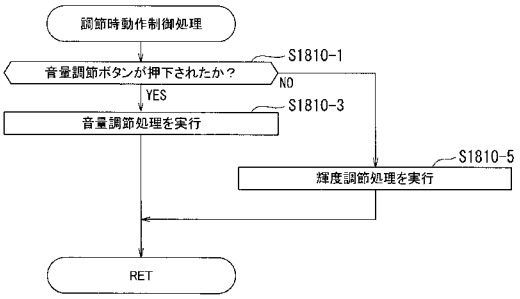
【図６０】



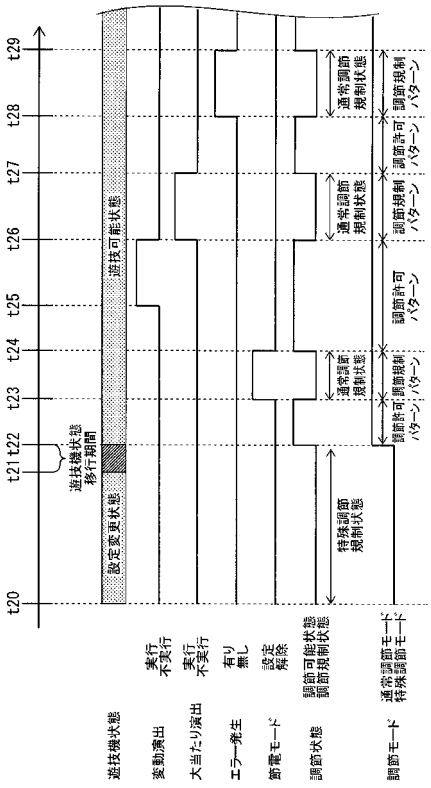
【図６１】



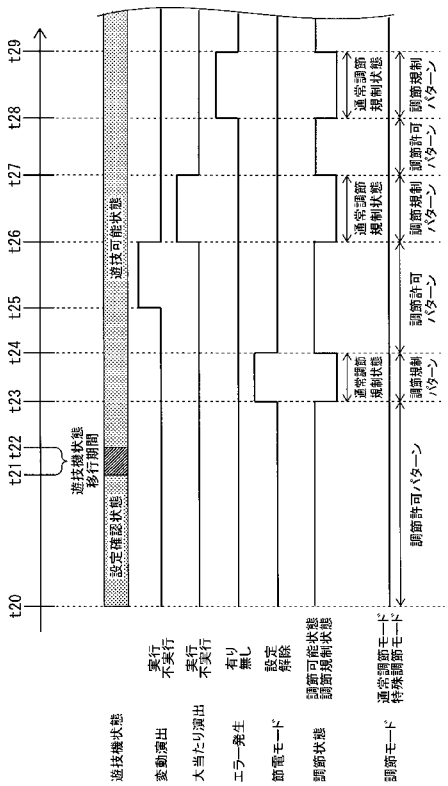
【図６２】



【図６３】



【図６４】



フロントページの続き

(72)発明者　伊東　謙一
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社平和内

Ｆターム(参考) 2C088 AA79　BC22