

(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2013-202220
(P2013-202220A)

(43) 公開日 平成25年10月7日(2013.10.7)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 63 F 7/02 (2006.01)	A 63 F 7/02 3 4 9 Z	2 C 0 8 8
	A 63 F 7/02 3 2 8	
	A 63 F 7/02 3 3 4	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 106 頁)

(21) 出願番号 特願2012-75136 (P2012-75136)
(22) 出願日 平成24年3月28日 (2012. 3. 28)

(71) 出願人 390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
シャイン60
(74) 代理人 100105315
弁理士 伊藤 温
(72) 発明者 今福 電太
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内
Fターム(参考) 2C088 CA04 CA13 EA50 FA01

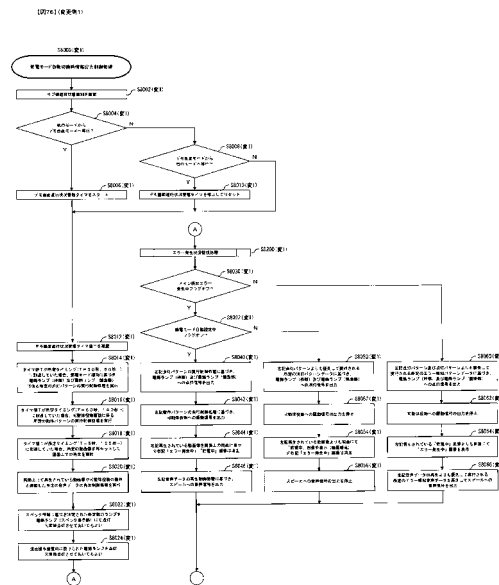
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技機が消費する電力を低減するよう努める必要があるが、単純に消費電力を低減するよう構成するのみではなく、遊技の興趣性やエラー発生時のトラブルシューティングにおける利便性等が著しく低下しないような遊技機を提供する。

【解決手段】第一情報が情報表示部に出力されている状況下で第二情報を情報表示部に出力する場合、情報表示部上にて第一情報の表示を維持した上で、情報表示部にて第二情報を表示するよう制御し得るよう構成する。

【選択図】 図 7 6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行を司る主遊技制御部と、
 情報出力制御を司る副遊技制御部と、
 情報表示可能な情報表示部と

を備え、

副遊技制御部は、

消費電力に関する状態として、通常状態と消費電力低減状態とを有し、
 通常状態及び消費電力低減状態のいずれかに切り替える消費電力切替手段と、

消費電力低減状態の場合、通常状態と比較し、消費電力を低減させるよう制御する消費電力制御手段と、

10

消費電力低減状態の場合、第一情報を情報表示部に出力するよう制御する状態情報表示制御手段と、

エラーの発生を把握するエラー発生把握手段と、

エラー発生把握手段によりエラーが発生したことを把握した場合、第一情報とは異なる第二情報を情報表示部に出力するよう制御するエラー情報表示制御手段と、

第一情報が情報表示部に出力されている状況下で第二情報を情報表示部に出力する場合、情報表示部上にて第一情報の表示を維持した上で、情報表示部にて第二情報を表示するよう制御し得る

ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大入賞口（アタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技）に移行するタイプの、いわゆる「デジパチ」と呼ばれている機種（従来の「第一種遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

30

【0003】

また、現在最も普及している回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「777」）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも当選役の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプである。ここで、スロットマシンにおいても、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される。そして、遊技者は、ストップボタン等を操作した際に、リール上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見

40

50

比べながら、遊技の結果を予測して楽しむのである。

【0004】

このような仕組みはこの種の遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、演出全般に対して如何に工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。しかしながら、近年の遊技機においては、遊技の興趣性を高めることに注力している結果、演出用の電飾ランプや可動体役物等を過剰に動作させていることに起因して、遊技機が過度の電力を消費してしまうことが問題となっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2006 218134号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

このような状況下、遊技機が消費する電力を低減するよう努める必要があるが、単純に消費電力を低減するよう構成するのみでは、遊技の興趣性やエラー発生時のトラブルシュートにおける利便性等が著しく低下してしまう恐れがある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本態様に係る遊技機（例えば、ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機）は、
遊技の進行を司る主遊技制御部（例えば、ぱちんこ遊技機における主制御装置1000）と、
情報出力制御を司る副遊技制御部（例えば、ぱちんこ遊技機におけるサブメイン制御基板2320）と、
情報表示可能な情報表示部（例えば、ぱちんこ遊技機における演出表示手段2310）と
を備え、

副遊技制御部（例えば、ぱちんこ遊技機におけるサブメイン制御基板2320）は、
消費電力に関する状態として、通常状態と消費電力低減状態とを有し、
通常状態及び消費電力低減状態のいずれかに切り替える消費電力切替手段（例えば、ぱちんこ遊技機における節電モード切替制御手段2326）と、

消費電力低減状態の場合、通常状態と比較し、消費電力を低減させるよう制御する消費電力制御手段（例えば、ぱちんこ遊技機における演出動作制御手段2325）と、

消費電力低減状態の場合、第一情報を情報表示部に出力するよう制御する状態情報表示制御手段（例えば、ぱちんこ遊技機における演出動作制御手段2325）と、

エラーの発生を把握するエラー発生把握手段（例えば、ぱちんこ遊技機における演出動作制御手段2325）と、

エラー発生把握手段（例えば、ぱちんこ遊技機における演出動作制御手段2325）によりエラーが発生したことを把握した場合、第一情報とは異なる第二情報を情報表示部（例えば、ぱちんこ遊技機における演出表示手段2310）に出力するよう制御するエラー情報表示制御手段（例えば、ぱちんこ遊技機における演出動作制御手段2325）と、

第一情報が情報表示部（例えば、ぱちんこ遊技機における演出表示手段2310）に出力されている状況下で第二情報を情報表示部（例えば、ぱちんこ遊技機における演出表示手段2310）に出力する場合、情報表示部（例えば、ぱちんこ遊技機における演出表示手段2310）上にて第一情報の表示を維持した上で、情報表示部（例えば、ぱちんこ遊技機における演出表示手段2310）にて第二情報を表示するよう制御し得る（例えば、ぱちんこ遊技機における演出動作制御手段2325によって実現され得る）

ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0008】

10

20

30

40

50

本態様に係る遊技機によれば、通常状態又は消費電力低減状態のいずれかに切り替え可能に構成するに際し、遊技の興趣性やエラー発生時のトラブルシュートにおける利便性等が著しく低下してしまうことを回避できるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】図1は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における可動体役物ユニット部の正面図である。

【図3】図3は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図4】図4は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

10

【図5】図5は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

【図6】図6は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図7】図7は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側でのエラー検出時処理のフローチャートである。

【図8】図8は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での補助遊技図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。

【図9】図9は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図10】図10は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

20

【図11】図11は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図12】図12は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での第1主遊技図柄（及び第2主遊技図柄）表示処理のフローチャートである。

【図13】図13は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での第1主遊技図柄（及び第2主遊技図柄）表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図14】図14は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図15】図15は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

30

【図16】図16は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図17】図17は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図18】図18は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図19】図19は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図20】図20は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での節電モード切替制御処理（電源断時切替）のフローチャートである。

40

【図21】図21は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での節電モード切替制御処理（稼働時切替）のフローチャートである。

【図22】図22は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での演出ステージ決定処理のフローチャートである。

【図23】図23は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図24】図24は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図25】図25は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での装飾

50

図柄表示内容決定処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図26】図26は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図27】図27は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図28】図28は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での演出動作内容決定処理のフローチャートである。

【図29】図29は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での演出動作内容決定処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図30】図30は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での演出動作制御処理のフローチャートである。

【図31】図31は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。

【図32】図32は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での電飾ランプ動作制御処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図33】図33は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での節電モード表示制御処理のフローチャートである。

【図34】図34は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での節電モード切替タイミング制御処理のフローチャートである。

【図35】図35は、第2実施形態に係る回胴式遊技機の正面図である。

【図36】図36は、第2実施形態に係る回胴式遊技機の機能ブロック図である。

【図37】図37は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図38】図38は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での動作モード切替制御処理のフローチャートである。

【図39】図39は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での設定変更動作モード制御処理のフローチャートである。

【図40】図40は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側でのエラー検出時処理のフローチャートである。

【図41】図41は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での規定数投入制御処理のフローチャートである。

【図42】図42は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での遊技開始制御処理のフローチャートである。

【図43】図43は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での遊技内容決定処理のフローチャートである。

【図44】図44は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での遊技内容決定処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図45】図45は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側でのリール回転動作開始制御処理のフローチャートである。

【図46】図46は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側でのリール回転動作停止制御処理のフローチャートである。

【図47】図47は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での入賞役判定制御処理のフローチャートである。

【図48】図48は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での払出制御処理のフローチャートである。

【図49】図49は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での払出制御処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図50】図50は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での遊技状態移行制御処理のフローチャートである。

【図51】図51は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御装置側での遊技

10

20

30

40

50

終了制御処理のフローチャートである。

【図52】図52は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図53】図53は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での節電モード切替制御処理（電源断時切替）のフローチャートである。

【図54】図54は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での陰極管消灯切替制御処理のフローチャートである。

【図55】図55は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での節電モード切替制御処理（稼働時切替）のフローチャートである。

【図56】図56は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での節電モード切替制御処理（設定変更時切替）のフローチャートである。

【図57】図57は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での演出ステージ決定処理のフローチャートである。

【図58】図58は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図59】図59は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での演出動作内容決定処理のフローチャートである。

【図60】図60は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での演出動作内容決定処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図61】図61は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での演出動作制御処理のフローチャートである。

【図62】図62は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。

【図63】図63は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での電飾ランプ動作制御処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図64】図64は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での節電モード表示制御処理のフローチャートである。

【図65】図65は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での節電モード切替タイミング制御処理のフローチャートである。

【図66】図66は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、表示制御装置側での遊技中不要電飾消灯制御処理のフローチャートである。

【図67】図67は、本実施形態（及び第2実施形態）に係る作用説明図である。

【図68】図68は、本実施形態（及び第2実施形態）に係る作用説明図である。

【図69】図69は、本実施形態（及び第2実施形態）に係る作用説明図である。

【図70】図70は、本実施形態（及び第2実施形態）に係る作用説明図である。

【図71】図71は、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図72】図72は、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図73】図73は、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での発射ハンドル操作状態監視制御処理のフローチャートである。

【図74】図74は、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図75】図75は、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での節電モード切替制御処理（稼働時自動切替）のフローチャートである。

【図76】図76は、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での節電モード自動切替時情報出力制御処理のフローチャートである。

【図77】図77は、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側でのエラー発生状況監視処理のフローチャートである。

【図78】図78は、本実施形態の変更例1（別例）に係るぱちんこ遊技機における、表

10

20

30

40

50

示制御装置側での節電モード切換制御処理（稼働時自動切換）のフローチャートである。

【図79】図79は、本実施形態の変更例1（別例）に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側でのエラー発生状況監視処理のフローチャートである。

【図80】図80は、本実施形態の変更例2に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での節電モード切換制御処理（電源断時切換）のフローチャートである。

【実施するための形態】

【0010】

はじめに、本特許請求の範囲及び本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「光源」とは、電気利用される光を放射する機器を意味し、例えば、発行ダイオード（LED）、白熱電球、蛍光灯、冷陰極管等を挙げることができる。「遊技の進行に係る情報」とは、遊技の結果に影響を与える情報（例えば、抽選乱数（遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。また、「遊技用乱数」は、一種類でも複数種類でもよい。）や抽選乱数に紐づく情報、等）のみならず、遊技機の動作状態に係る情報（例えば、エラー発生情報、設定変更動作状態に係る情報、等）をも含む概念である。「消費電力低減状態」とは、通常状態と比して相対的に消費電力を低減し得るよう制御される状態を意味する。「点灯間隔」とは、ある点灯状態の終了時から次回点灯状態となるまでの時間的間隔を意味する。「点灯時間」とは、ある点灯状態の開始時から終了時までの時間的な長さを意味する。「遊技状態」とは、例えば、ぱちんこ遊技機では、例えば、遊技が進行していない非遊技状態、遊技が進行している遊技状態、特別遊技状態（例えば、可変入賞口への所定個数の入賞及び/又は可変入賞口の開放又は開閉時間が所定時間に到達するまで、通常は閉状態である可変入賞口が開放し続けるか開閉する単位遊技を一又は複数回実行する遊技）、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態、当該非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が無い非補助遊技状態（所謂、普通図柄非時短状態）、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（所謂、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合は、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、特別遊技への移行に関連した識別情報の変動時間（平均値）が予め定められた値である非時短状態（所謂、特別図柄非時短状態）、演出モード状態（例えば、ミッションモード、潜伏確変を期待させるモード、保留結果の事前判定に基づく先読み演出モード）、の任意の一又は複数の組合せである。また、回胴式遊技機では、例えば、遊技が進行していない非遊技状態、遊技が進行している遊技状態、特別遊技状態（例えば、ピックボーナス、レギュラーボーナス、ミドルボーナス、シングルボーナス）、内部当選している役の成立を補助する補助遊技状態（例えば、AT、ART）と補助しない非補助遊技状態、非特別遊技時における、リプレイの当選確率が所定値であるリプレイ当選確率低状態とリプレイの当選確率がリプレイ当選確率低状態時よりも高いリプレイ当選確率高状態（RT）、非特別遊技時における、小役の内部当選確率が所定値（例えば、小役毎に割当られた所定値）である小役確率低状態と当該小役確率低状態よりも小役の当選確率が高い（一部の小役についてのみでよく、また別の小役については当選確率が低くてもよい）小役確率高状態（例えば、CT）、特別遊技への移行抽選確率が所定値である非確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態時の確率よりも移行抽選確率が確率変動遊技状態、等を挙げることができる。「電断状態」とは、遊技機に対して完全に電力の供給が停止している状態の他にも、遊技機に対して微量の電力が供給されている状態（例えば、バックアップ状態）をも含む概念である。「情報出力内容」とは、例えば、出願時点での当業界における演出を挙げることができ、典型的には、遊技の興趣性を高める画像や動画像（例えば、装飾図柄と称される演出用図柄の変動表示、いわゆる予告と称される文字や画像等）、音声、ランプ点灯、可動体役物の駆動動作、等を指す。「消費電力値」と

10

20

30

40

50

は、瞬間的に計測された消費電力値であってもよいし、所定期間における平均的な消費電力値であってもよい。

【0011】

以下、図面を参照して実施形態について説明する。尚、以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種であるが、これに限定されず、他の遊技機〔例えば、従来の第2種や第3種、一般電役、普通機、複合機（例えば、従来の第1種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第1種の機能と従来の第2種の機能を一つ有する遊技機）といったぱちんこ遊技機の他に、スロットマシン、コインゲーム機等のアーケードマシン、各種ゲーム機〕に応用された場合も本形態の範囲内である。また、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

10

【0012】

まず、図1を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

20

【0013】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠102、前枠104、透明板106、扉108、上球皿110、下球皿112及び発射ハンドル116を含む。まず、外枠102は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠104は、外枠102の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠102に開閉可能に取り付けられる。前枠104は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板106は、ガラス等により形成され、扉108により支持される。扉108は、図示しないヒンジ機構を介して前枠104に開閉可能に取り付けられる。上球皿110は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿112への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿112は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿110と下球皿112の間にはスピーカ114が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

30

【0014】

次に、遊技盤は、外レール122と内レール124とにより区画された遊技領域120が形成されている。そして、当該遊技領域120には、複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第1主遊技始動口2210、第2主遊技始動口2110、補助遊技入球口2410、第1大入賞口2120、第2大入賞口2220、第1主遊技図柄表示装置2130、第2主遊技図柄表示装置2230、演出表示装置2140、補助遊技図柄表示装置2420、センター飾り192及びアウト口142が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

40

【0015】

まず、第1主遊技始動口2210は、第1主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口2210は、第1入球検出装置2211を備える。ここで、第1入球検出装置2211は、第1主遊技始動口2210への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

【0016】

次に、第2主遊技始動口2110は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口2110は、第2入球検出装置2111

50

と、電動役物 2 1 1 2 と、備える。ここで、第 2 入球検出装置 2 1 1 1 は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、電動役物 2 1 1 2 は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 に遊技球が入球不能な閉鎖状態 { 平板状に形成された球受け部材 (以下、球受け部材と称する) が遊技領域 1 2 0 から引っ込んだ状態 } と遊技球が入球可能な開放状態 (球受け部材が遊技領域 1 2 0 に突き出した状態) に可変する。ここで、本実施形態における電動役物 2 1 1 2 は、球受け部が前後にスライドする形態の電動役物 (所謂、ペロ電) を採用しており、開放状態にあるときには遊技領域に突出した球受け部材により遊技球を受け止めて、当該遊技球を第 2 入球検出装置 2 1 1 1 (遊技盤の内部に配置) に誘導するよう構成されている。尚、本実施形態では、遊技領域 1 2 0 の右側 (遊技領域中央を基準) を流下する遊技球が、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 に誘導され易いよう構成されており、他方遊技領域 1 2 0 の左側 (遊技領域中央を基準) を流下する遊技球は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 に誘導され難いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。また、本実施形態では、電動役物として、短時間での開放動作では遊技球の受け入れが困難となるように球受け部材が前後にスライドする形態の電動役物を採用したが、これには限定されず、遊技球が入球困難又は入球不能な閉鎖状態と、閉鎖状態よりも遊技球が入球容易な開放状態とを採り得る、所謂チューリップ型の電動役物を採用してもよい。

10

20

【 0 0 1 7 】

次に、補助遊技入球口 2 4 1 0 は、入球検出装置 2 4 1 1 を備える。ここで、入球検出装置 2 4 1 1 は、補助遊技入球口 2 4 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技入球口入球情報を生成する。尚、補助遊技入球口 2 4 1 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 を変位させるための抽選の契機となる。

【 0 0 1 8 】

次に、第 1 大入賞口 2 1 2 0 (第 2 大入賞口 2 2 2 0) は、第 1 主遊技図柄 (第 1 特別図柄) 又は第 2 主遊技図柄 (第 2 特別図柄) が所定態様で停止した場合、「大当り」として開状態となる、横長形状を成しアウト口 1 4 2 の右上方に位置した入賞口である。具体的構成としては、第 1 大入賞口 2 1 2 0 (第 2 大入賞口 2 2 2 0) は、遊技球の入球を検出するための第 1 入賞検出装置 2 1 2 1 (第 2 入賞検出装置 2 2 2 1) と、第 1 電動役物 2 1 2 2 (第 2 電動役物 2 2 2 2) と、を備える。ここで、第 1 入賞検出装置 2 1 2 1 (第 2 入賞検出装置 2 2 2 1) は、第 1 大入賞口 2 1 2 0 (第 2 大入賞口 2 2 2 0) への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 大入賞口入球情報 (第 2 大入賞口入球情報) を生成する。第 1 電動役物 2 1 2 2 (第 2 電動役物 2 2 2 2) は、第 1 大入賞口 2 1 2 0 (第 2 大入賞口 2 2 2 0) に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第 1 大入賞口 2 1 2 0 (第 2 大入賞口 2 2 2 0) を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口は二つ存在するが、第 1 主遊技図柄に基づく特別遊技と第 2 主遊技図柄に基づく特別遊技を一つの大入賞口で実行するよう構成してもよい。

30

40

【 0 0 1 9 】

次に、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 (第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0) は、第 1 主遊技 (第 2 主遊技) に対応する第 1 主遊技図柄 (第 2 主遊技図柄) の変動表示及び停止表示を行う。具体的構成としては、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 (第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0) は、第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1 (第 2 主遊技図柄表示部 2 2 3 1) と、第 1 主遊技図柄保留表示部 2 1 3 2 (第 2 主遊技図柄保留表示部 2 2 3 2) とを備える。ここで、第 1 主遊技図柄保留表示部 2 1 3 2 (第 2 主遊技図柄保留表示部 2 2 3 2) は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第 1 主遊技 (第 2 主遊技) に係る乱数の保留数 (実行されていない主遊技図柄の変動数) に相当する。尚、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 (第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0) は、例えば 7 セグメント L E

50

Dで構成され、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)は、「0」~「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

【0020】

尚、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第1主遊技図柄表示装置2130(第2主遊技図柄表示装置2230)の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)自体に演出的な役割を持たせて第1装飾図柄(第2装飾図柄)を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置2310のような液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)を表示させるように構成してもよい。

【0021】

次に、演出表示装置2140は、主として、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の変動表示及び停止表示が行われると共に、装飾図柄の保留球表示が行われる。具体的には、後述する演出表示制御手段2320の表示制御により、画面上に、装飾図柄の変動表示及び停止表示が実行される装飾図柄表示領域2311(不図示)と、第1主遊技図柄に対応した装飾図柄の保留表示が実行される第1保留表示部2312a及び第2主遊技図柄に対応した装飾図柄の保留表示が実行される第2保留表示部2312b(不図示)と、が形成される。尚、演出表示装置2140は、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。

【0022】

次に、補助遊技図柄表示装置2420は、補助遊技図柄(普通図柄)の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置2420は、補助遊技図柄表示部2421と、補助遊技図柄保留表示部2422とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部2422は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数(実行されていない補助遊技図柄変動の数)に相当する。

【0023】

次に、センター飾り192は、演出表示装置2140の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置2140の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果(電飾)ランプ190は、外枠102、前枠104、センター飾り192や遊技領域120の内外、或いは後述する可動体役物200の内外等に多数設けられ、点灯・点滅等することでエラー発生時におけるエラー報知や遊技の興趣性を高めるための演出、或いは遊技者の遊技意欲を高めるための広告等の役割を果たす。

【0024】

ここで、図2を参照しながら、本実施形態における可動体役物ユニットの基本構造を説明する。はじめに、本実施形態では、演出表示装置2140上で展開されている演出動画像と連動して動作する役物機構(可動体役物)を備えている。ここで、当該可動体役物は、合成樹脂やバネ等の部材により構成された可動部材、可動部材の駆動源(例えば、ステッピングモータやソレノイド等)、可動部材の位置を検出するためのセンサ等をユニット化し遊技機と着脱可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、演出表示装置2140の上部において可動体役物200が設置されおり、可動体役物200における可動部材は、モータ200-1と連結している。また、演出表示装置2140の左右部において、可動体役物201が設置されおり、可動体役物201における可動部材は、モータ201-1と連結している。そして、後述するように、サブメイン制御基板2320からの駆動情報(役物動作指示関連情報)に基づき、モータ200-1やモータ201-1が励磁されることによって、可動体役物200や可動体役物201が可動するよう構成されている。

【0025】

このように構成されたぱちんこ遊技機において、電飾ランプ190や可動体役物を動作させている場合、当該電飾ランプ190や可動体役物を動作させていない場合と比して相対的に消費電力が上昇することとなる。ここで、近年のぱちんこ遊技機においては、遊技

10

20

30

40

50

の興趣性を高めるために電飾ランプ190や可動体役物を過剰に動作させることによって、過度の電力を消費してしまうことが問題となっている。よって、電飾ランプ190や可動体役物の動作割合を低減することにより、消費電力を低減するよう努める必要があるが、単純に非動作の割合を高めるよう構成した場合には、遊技の興趣性やエラー発生時のトラブルシュート等における利便性等が著しく低下してしまうという問題が生じる。そこで、このような問題点を解決するための構成を以下に詳述する。

【0026】

次に、図3を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口2210（第2主遊技始動口2110）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御装置（主制御基板）1000と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置2140上での各種演出に係る表示制御を行う演出表示制御手段（サブメイン制御基板）2320と、遊技の興趣性を高める演出の表示処理が実行される演出表示装置（サブサブ制御基板）2310と、賞球タンク212、賞球レール214及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク212から供給される遊技球を上球皿110へ払い出す払出ユニット216等を備える賞球払出機構（セット基盤）210と、払出ユニット216による払出動作を制御する賞球払出制御装置（賞球払出制御基板）3000と、上球皿110の遊技球（貯留球）を遊技領域120へ1球ずつ発射する発射装置232と、発射装置232の発射動作を制御する発射制御基板230と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット290と、ぱちんこ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ292等が、前枠104裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【0027】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板1000と、主制御基板1000からの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板3000と、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置2140上での各種演出、スピーカ114からの音響、遊技効果ランプ190の点灯、可動体役物の駆動等の演出全般やエラー報知を制御するサブメイン制御基板2320と、演出表示装置2140上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御基板2310と、を備える。ここで、主制御基板1000、賞球払出制御基板3000、サブメイン制御基板2320及びサブサブ制御基板2310には、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するRAMが搭載されている。また、各基板は電源供給ユニットと接続（当該接続する構成については特に限定されない）しており、電源供給ユニットから電力を供給されることで電氣的動作が可能となっている。

【0028】

まず、主制御基板1000は、賞球払出制御基板3000と、サブメイン制御基板2320と、第1入球検出装置2211や第2入球検出装置2111等の入賞口センサSとに接続している。また、その他、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータ等とも接続しており、主制御基板1000から外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【0029】

次に、賞球払出制御基板3000は、遊技球の払出を実行する賞球払出機構210と、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付け賞球払出制御基板3000に伝達する遊技球貸出装置100とに接続している。また、サブサブ制御基板2310は、演出表示装置2140と接続している。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置100を別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、そ

の場合には、賞球払出制御基板 3000 により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行っても良い。

【0030】

次に、サブメイン制御基板 2320 は、サブサブ制御基板 2310 と、可動体役物ユニット { 可動体役物 200 (モータ 200 - 1)、可動体役物 201 - 1 (モータ 201 - 1) や位置センサ 200 - 2 等 } と、電飾ランプ 190 と、に接続している。また、その他、スピーカ 114 等とも接続している。ここで、本実施形態では、サブメイン制御基板 2320 上にて、サブメイン制御基板 2320 における消費電力を計測するための消費電力計測装置 (回路) 193 - 1 が設けられている。そして、後述するように、消費電力計測装置 193 - 1 によって計測された消費電力値に基づき現在の消費電力に係る指標を導出すると共に、当該導出した指標に基づき遊技領域 120 に設けられた節電モード表示用ランプ (例えば、LED によって構成) 193 が点灯するよう構成されている。尚、本実施形態においては、消費電力計測装置 193 - 1 をサブメイン制御基板 2320 上にて設けるよう構成されているが、これには限定されず、他の制御基板上 (例えば、電源制御基板、主制御基板、払出制御基板、サブサブ制御基板、等) に設けるよう構成してもよい。また、サブメイン制御基板 2320 は、人為的に操作可能なスイッチ機構であって、後述する節電モードを切り替えるための節電モード切替スイッチ 195 と接続している。尚、節電モード切替スイッチ 195 のスイッチ態様には特に限定されず、スイッチのオン/オフ状態を物理的な機構によって保持可能な態様 (例えば、ディップスイッチ) であってもよいし、スイッチのオン/オフ状態を物理的な機構によって保持困難な態様であってもよい。また、他の用途に用いられるスイッチ機構 (例えば、音量調節用スイッチやサブ入力ボタン) と兼用するよう構成してもよい。

10

20

【0031】

次に、図 5 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1000 は、遊技に係る遊技周辺機器 2000 と、主制御装置 1000 からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御装置 3000 と情報伝達可能に接続されている。尚、以下で主制御装置 1000 に含まれるとする各手段を周辺機器 (例えば、遊技周辺機器 2000) に搭載される形で構成してもよい。例えば、本実施形態では、主制御装置 1000 に払出制御機能を持たせているが、例えば賞球払出制御装置 3000 内に持たせるように構成してもよい。同様に、周辺機器 (例えば、遊技周辺機器 2000) に含まれるとする各手段を主制御装置 1000 に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段 (装置) の詳細を説明する。

30

【0032】

まず、主制御装置 1000 は、第 1 主遊技・第 2 主遊技・特別遊技・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段 1100 と、遊技周辺機器 2000 側に各種遊技情報 { 例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報 (例えば、確率変動大当り、突然確率変動大当り、突然時間短縮変動大当り、小当り、ハズレ)、変動態様に関する情報 (例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報、保留先読み情報等 } を送信するための情報送信制御手段 1300 と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御装置 3000 を制御する賞球払出決定手段 1400 と、遊技進行を阻害するエラーの発生を検出するエラー検出制御手段 1600 と、を有している。

40

【0033】

ここで、遊技制御手段 1100 は、各入球口 (始動口等) への遊技球の流入を判定するための入球判定手段 1110 と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段 1120 と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 1130 と、後述する遊技内容決定乱数 (当選乱数) に基づき当りであるか否かを抽選する当否抽選手段 1135 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様 (変動時間等) を決定するための図柄内容決定手段 1140 と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表

50

示制御手段 1 1 5 0 と、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 と、通常遊技よりも遊技者に有利な各特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段 1 1 7 0 と、第 1 主遊技及び第 2 主遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段 1 1 8 0 と、現在の遊技状態 { 例えば、主遊技に関する状態 (通常遊技状態、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、特別遊技状態)、補助遊技に関する状態 (易開放状態、非易開放状態)、主遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態 (例えばラウンド数や入賞個数情報) } 等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 と、を有している。以下、各手段について詳述する。

10

【 0 0 3 4 】

まず、入球判定手段 1 1 1 0 は、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する第 1 主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 1 と、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する第 2 主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 2 と、補助遊技入球口 2 4 1 0 に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技入球口入球判定手段 1 1 1 3 とを有している。

【 0 0 3 5 】

次に、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 は、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球に基づき遊技内容決定乱数 (第 1 主遊技乱数) を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 (例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等) を取得する第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 と、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球に基づき遊技内容決定乱数 (第 2 主遊技乱数) を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 (例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等) を取得する第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 と、補助遊技図柄当選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 3 とを有している。

20

【 0 0 3 6 】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類により割り振られた「0」～「65535」(当選乱数) や「0」～「255」(変動態様決定乱数) といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式 (プラスワン方式)、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値 (初期値) を偶然性のある値によって定める方式 (初期値更新方式)、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

30

【 0 0 3 7 】

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、第 1 主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための第 1 主遊技図柄保留手段 1 1 3 1 と、第 2 主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に保留するための第 2 主遊技図柄保留手段 1 1 3 2 と、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技図柄当選乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで保留するための補助遊技図柄保留手段 1 1 3 3 とを有している。ここで、第 1 主遊技図柄保留手段 1 1 3 1、第 2 主遊技図柄保留手段 1 1 3 2 及び補助遊技図柄保留手段 1 1 3 3 は、最大 4 個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a 及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a を夫々有している。

40

50

【0038】

次に、当否抽選手段1135は、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段1135aと、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル1135bとを、有している。ここで、当否抽選用テーブル1135bは、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブル1135b-1と、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブル1135b-3と、を有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【0039】

次に、図柄内容決定手段1140は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技内容決定手段1141と、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技内容決定手段1142と、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技内容決定手段1143とを有している。

【0040】

ここで、第1主遊技内容決定手段1141は、第1主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141aを有しており、当該第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第2主遊技内容決定手段1142は、第2主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142aを有しており、当該第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技内容決定用抽選テーブル1143aを有しており、当該補助遊技内容決定用抽選テーブル1143aは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【0041】

次に、表示制御手段1150は、第1主遊技図柄表示装置2130の第1主遊技図柄表示部2131上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1主遊技図柄制御手段1151と、第2主遊技図柄表示装置2230の第2主遊技図柄表示部2231上で、所定時間第2主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第2主遊技図柄制御手段1152と、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a及び第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aのいずれにも乱数が一時記憶されている場合には、いずれの乱数保留手段に一時記憶された乱数に基づく主遊技図柄の変動を優先するかを決定する主遊技図柄保留解除制御手段1154と、補助遊技図柄表示装置2420の補助遊技図柄表示部2421上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段1153とを有している。

【0042】

ここで、第1主遊技図柄制御手段1151は、前記第1主遊技内容決定手段1141により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第1主遊技図柄変動時間管理手段1151aを更に有している。また、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151aは、ゼロクリア可能な第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1（デクリメントカウンタ）を更に有している。次に、第2主遊技図柄制御手段1152は、前記第2主遊技内容

10

20

30

40

50

決定手段 1 1 4 2 により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第 2 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a を更に有している。また、第 2 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、ゼロクリア可能な第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 (デクリメントカウンタ) を更に有している。更に、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 3 は、補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 の補助遊技図柄表示部 2 4 2 1 上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 3 a を有している。また、補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 3 a は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 1 を更に備えている。

【 0 0 4 3 】

次に、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段 1 1 6 1 と、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の駆動 (開放) 時間を計測する開放タイマ 1 1 6 2 とを有している。

10

【 0 0 4 4 】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当りに当選している (当りフラグが発生している) か否かの判定と共に、第 1 主遊技図柄が所定態様で停止したか否か又は第 2 主遊技図柄が所定態様で停止したか否かを判定する条件判定手段 1 1 7 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容 (具体的には、開状態とする大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等) を特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 中にセットする特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 と、第 1 大入賞口 2 1 2 2 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段 1 1 7 3 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理を行うための特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 にセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル 1 1 7 2 a を更に有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

20

【 0 0 4 5 】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

30

【 0 0 4 6 】

ここで、本実施形態においては、時短中には、非時短中と比較して、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される (時間短縮機能)。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の開放延長時間が相対的に延長される (開放時間延長機能)。また、本実施形態における時短は、第 1 主遊技図柄の変動回数と第 2 主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する (時短回数制限無しの場合を除く)。即ち、時短回数は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動 (停止) 毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技 (例えば確率変動遊技や時間短縮遊技) から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい (転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合)。

40

【 0 0 4 7 】

次に、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 は、第 1 主遊技 (第 1 主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技) における現在の遊技状態を一時記憶するための第 1 主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 と、第 2 主遊技 (第 2 主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技) における現在の遊技状態を一時記憶するための第 2 主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 と、補助

50

遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 3 と、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオンオフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 とを有している。

【 0 0 4 8 】

ここで、第 1 主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 は、第 1 主遊技に関する各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための第 1 フラグ一時記憶手段 1 1 9 1 a と、現在変動中の第 1 主遊技図柄（変動開始条件が成立した第 1 主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第 1 主遊技図柄情報一時記憶手段 1 1 9 1 b とを有している。

10

【 0 0 4 9 】

また、第 2 主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 は、第 2 主遊技に関する各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための第 2 フラグ一時記憶手段 1 1 9 2 a と、現在変動中の第 2 主遊技図柄（変動開始条件が成立した第 2 主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 1 1 9 2 b とを有している。

【 0 0 5 0 】

また、補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 3 は、補助遊技に関する情報（例えば、補助遊技図柄当選フラグ・開放延長フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a と、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段 1 1 9 3 b とを有している。

20

【 0 0 5 1 】

次に、エラー検出制御手段 1 6 0 0 は、エラー検出時において主制御装置側における入力手段（例えば、入球判定手段）を無効とするよう制御するエラー検出時入力無効化手段 1 6 1 0 と、当該入力手段の無効化状態を保持する期間であるエラー状態保持期間（入力無効化状態保持期間）を計時するための入力無効化状態保持期間タイマ 1 6 1 1 と、を有している。尚、エラー検出時には賞球制御装置に打球の発射許可を取消すように制御させても良く、エラー時の遊技情報を一旦 R A M に退避させておき、復帰時にエラー時の遊技状態から再開させるよう構成しても良い。

30

【 0 0 5 2 】

次に、遊技周辺機器 2 0 0 0 について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第 1 主遊技側の周辺機器である第 1 主遊技周辺機器 A と、第 2 主遊技側の周辺機器である第 2 主遊技周辺機器 B と、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側の共用周辺機器である第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 D と、を有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【 0 0 5 3 】

まず、第 1 主遊技周辺機器 A は、特別遊技移行の契機となる第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 とを有している。

40

【 0 0 5 4 】

次に、第 2 主遊技周辺機器 B は、特別遊技移行の契機となる第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 とを有している。

【 0 0 5 5 】

次に、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C は、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる第 1 大入賞口 2 1 2 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる第 2 大入賞口 2 2 2 0 と、を有する。

【 0 0 5 6 】

50

次に、補助遊技周辺機器 2 4 0 0 は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の開放の契機となる補助遊技入球口 2 4 1 0 と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 とを有している。

【 0 0 5 7 】

更に、主制御装置 1 0 0 0 は、演出に係る一切の出力（表示を含む）制御を司るサブメイン制御基板（演出表示制御手段 2 3 2 0）と一方向的に情報伝達可能に接続している。そして、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、装飾図柄の停止表示及び変動表示や特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る出力を行うサブサブ制御基板（演出表示手段 2 3 1 0）と情報伝達可能に接続している。尚、演出は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。

10

【 0 0 5 8 】

ここで、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段 2 3 2 1 と、装飾図柄の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾表示制御手段 2 3 2 2 と、装飾図柄の保留個数管理や保留表示処理を司る装飾保留情報表示制御手段 2 3 2 3 と、演出制御全般に係る情報を一時記憶するための演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 と、演出制御全般に係る制御を司る演出動作制御手段 2 3 2 5 と、後述する節電モードの切換制御を司る節電モード切換制御手段 2 3 2 6 と、サブ基板側での遊技状態（所謂、演出モード等）を制御するサブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

20

【 0 0 5 9 】

まず、表示情報受信手段 2 3 2 1 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの第 1 主遊技及び第 2 主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を有している。

【 0 0 6 0 】

次に、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの情報に基づいて、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する装飾表示内容決定手段 2 3 2 2 a と、装飾図柄の変動態様や図柄の画像・動画像データを記憶するための装飾変動態様・図柄記憶手段 2 3 2 2 b と、装飾図柄の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装飾表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c と、を有している。ここで、装飾表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装飾変動内容決定用抽選（参照）テーブル 2 3 2 2 a - 1 を有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

30

【 0 0 6 1 】

次に、装飾保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、装飾図柄に係る保留に関する情報を一時記憶するための装飾保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a を有している。また、装飾保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a は、装飾図柄に係る保留数をカウントするための装飾保留カウンタ 2 3 2 2 a - 1 を有している。

【 0 0 6 2 】

次に、演出動作制御手段 2 3 2 5 は、演出動作全般に係る動作内容を決定する演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a と、演出動作の一種類である演出画像の表示制御を司る演出画像表示制御手段 2 3 2 5 b と、演出動作の一種類である可動体役物（本例では、可動体役物 2 0 0 や可動体役物 2 0 1）の動作制御を司る可動体役物動作制御手段 2 3 2 5 c と、演出動作の一種類である電飾ランプ（本例では、電飾ランプ 1 9 0）の動作制御を司る電飾ランプ動作制御手段 2 3 2 5 d と、を更に有している。ここで、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、演出動作全般に係る動作内容を決定するために参照される演出動作内容決定用抽選テーブル 2 3 2 5 a を更に有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

40

【 0 0 6 3 】

次に、電飾ランプ動作制御手段 2 3 2 5 d は、エラー報知時における電飾ランプの動作

50

制御を司るエラー時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 1 と、演出動作実行時における電飾ランプの動作制御を司る演出動作時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 2 と、所定の遊技状態である旨の報知時における電飾ランプの動作制御を司る遊技状態報知時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 3 と、を更に有している。ここで、エラー時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 1 は、エラー報知時における電飾ランプの動作内容を決定するために参照されるエラー時電飾テーブル 2 3 2 5 d - 1 - 1 を更に有している。また、演出動作時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 2 は、演出動作実行時における電飾ランプの動作内容を決定するために参照される演出動作時電飾テーブル 2 3 2 5 d - 2 - 1 を更に有している。また、遊技状態報知時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 3 は、所定の遊技状態である旨の報知時における電飾ランプの動作内容を決定するために参照される遊技状態報知時電飾テーブル 2 3 2 5 d - 3 - 1 を更に有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【 0 0 6 4 】

次に、節電モード切換制御手段 2 3 2 6 は、電源投入時における節電モードの切換制御を司る電源投入時切換手段 2 3 2 6 a と、電源投入後であって所定条件を充足した場合における節電モードの切換制御を司る稼働時切換手段 2 3 2 6 b と、節電モード切換時において電飾ランプの輝度を段階的に変化させる制御を司る段階切換制御手段 2 3 2 6 c と、現在の節電モードを所定の表示装置に表示する節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d とを更に有している。また、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、節電モードの切換操作に係る有効期間を計時するための操作待ちタイマ 2 3 2 6 b - 1 を更に有している。

【 0 0 6 5 】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 が、主制御装置 1 0 0 0 と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段 2 3 1 0 が、演出表示制御手段 2 3 2 0 と情報伝達可能に接続されている。即ち、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 により制御され、演出表示手段 2 3 1 0 は、演出表示制御手段 2 3 2 0 により制御されることを意味する。尚、主制御装置 1 0 0 0 と片方向通信により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【 0 0 6 6 】

次に、図 6 ~ 図 3 4 のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図 6 ~ 図 1 8 のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。

【 0 0 6 7 】

まず、図 6 は、主制御装置 1 0 0 0 が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 が電源供給ユニットと接続するよう構成されている場合には、遊技機の電源投入時において、同図のステップ 3 0 0 0 の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入時において、ステップ 3 2 0 0 で、情報送信制御手段 1 3 0 0 は、電源投入情報をサブメイン制御基板 2 3 2 0 側に送信する。次に、ステップ 3 4 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、同図のステップ 3 7 0 0 によって示される主制御装置 1 0 0 0 側のメイン処理の実行定時割り込み（例えば、約 1 . 5 m s 毎のハードウェア割り込みを契機とする）を許可する。次に、ステップ 3 5 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、主制御装置 1 0 0 0 における R A M 領域の内容をチェック（例えば、電断時にセットされたチェックサムに基づきチェック）し、主制御装置側メインフローチャートであるステップ 1 0 0 0 を実行する。

【 0 0 6 8 】

次に、遊技機における電源断時においては、同図のステップ 3 6 0 0 の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時において、ステップ 3 6 0 2 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述する定時割り込み処理における処理状態を保存する。次に、ステップ 3 6 0 4 で、主制御装置 1 0 0 0 は、R A M 領域の情報に基づきチェックサムをセットする。次に、ステップ 3 6 0 6 で、主制御装置 1 0 0 0 は、R A M 領域への書き込みを禁止し、電源断待ちル

ープ処理に移行する。

【0069】

次に、定時割り込みタイミングに到達した場合には、同図のステップ3700の処理が実行される。即ち、定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ3702で、主制御装置1000は、主制御装置1000への各種入力ポートに入力された情報を読み込む。次に、ステップ3704で、主制御装置1000は、乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を実行する。次に、ステップ3708で、主制御装置1000は、各種タイマのタイマ値を計測する。次に、ステップ3710で、主制御装置1000は、主制御装置1000への入力情報に基づき入力エラーチェック処理を実行する。次に、ステップ3712で、主制御装置1000は、主制御装置1000側にて制御する部材（LED、ソレノイド等）に係る情報出力ポートへの情報出力処理を実行する。次に、ステップ3714で、主制御装置1000は、制御コマンド（例えば、賞球払出制御装置3000やサブメイン制御基板2320への制御コマンド）の送信処理を実行する。次に、ステップ3716で、主制御装置1000は、外部信号の出力処理を実行し、当該定時割り込みタイミングにおいて実行されていた主制御装置側メインフローチャートに復帰する（但し、これには限定されず、主制御装置側メインフローチャートの先頭に戻るよう構成してもよい）。

10

【0070】

次に、遊技機におけるRAM（ラム）クリア時においては、同図のステップ3800の処理が実行される。即ち、遊技機のRAMクリア時において、ステップ3802で、主制御装置1000は、RAM領域内の情報を全てクリアする。次に、ステップ3804で、情報送信制御手段1300は、ラムクリア情報をサブメイン制御基板2320側に送信し、主制御装置側メインフローチャートであるステップ1000を実行する。

20

【0071】

次に、主制御装置側メインフローチャートであるステップ1000について説明すると、まず、ステップ1050で、主制御装置1000は、後述のエラー検出時処理を実行する。次に、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の補助遊技図柄当選乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述の遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御装置1000は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御装置1000は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1400）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御装置3000を駆動して所定の賞球数の払出処理を行い、本処理フローの先頭に戻る。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

30

【0072】

次に、図7は、図6におけるステップ1050のサブルーチンに係る、エラー検出時処理のフローチャートである。まず、ステップ1052で、エラー検出制御手段1600は、周知の手法に基づき、ぱちんこ遊技機における任意のエラー（例えば、ドア開放エラー（前枠104が開放状態にある旨のエラー）、受け皿満タンエラー（上球皿110や下球皿112が遊技球によって満たされている状態にある旨のエラー）、振動検知エラー（ぱちんこ遊技機に対して過度の振動や衝撃が印加された旨のエラー）、不正電波検知エラー（ぱちんこ遊技機が外部からの不正な電波を検出した旨のエラー）、等）の発生を検出したか否かを判定する。ステップ1052でYesの場合、ステップ1054で、エラー検出時入力無効化手段1610は、入力無効化状態保持期間タイマ1611に遊技禁止状態の保持期間に係る所定期間（例えば、60秒）をセットして当該タイマを開始する。次に、ステップ1056で、情報送信制御手段1300は、当該検出したエラーの種類に基づき、エラー報知の実行を指示するための情報（エラー報知指示情報）をサブメイン制御基板2320側に送信する。次に、ステップ1058で、エラー検出時入力無効化手段16

40

50

10は、主制御装置1000側を遊技禁止状態（例えば、入賞口センサSからの入球信号を無効としたり、発射装置232による遊技球の発射を一時停止する等）へと移行し、次の処理（ステップ1100の補助遊技図柄当選乱数取得処理）に移行する。他方、ステップ1052でNoの場合、ステップ1062で、エラー検出時入力無効化手段1610は、入力無効化状態保持期間タイマ1611を参照し、遊技禁止状態の保持期間に係る所定期間が経過したか否かを判定する。ステップ1062でYesの場合、ステップ1064で、エラー検出時入力無効化手段1610は、入力無効化状態保持期間タイマ1611を停止する。次に、ステップ1066で、情報送信制御手段1300は、エラー報知の解除を指示するための情報（エラー報知解除情報）をサブメイン制御基板2320側に送信する。次に、ステップ1068で、エラー検出時入力無効化手段1610は、主制御装置1000側の遊技禁止状態を解除し、次の処理（ステップ1100の補助遊技図柄当選乱数取得処理）に移行する。尚、ステップ1062でNoの場合には、次の処理（ステップ1100の補助遊技図柄当選乱数取得処理）に移行する。

10

【0073】

次に、図8は、図6におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技入球口入球判定手段1113は、補助遊技入球口2410に遊技球が入球（流入、通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段1123は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段1123は、補助遊技図柄当選乱数を取得する。次に、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段1133は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aにセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1300の電動役物駆動判定処理）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（ステップ1300の電動役物駆動判定処理）に移行する。

20

【0074】

次に、図9は、図6におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、補助遊技図柄制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技状態一時記憶手段1193を参照して補助遊技側の遊技状態を取得すると共に、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定して補助遊技図柄情報一時記憶手段1193bに一時記憶する。次に、ステップ1218で、補助遊技図柄変動時間管理手段1153aは、補助遊技側の遊技状態に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマ1153a-1に補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には30秒）をセットする。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、補助遊技図柄保留手段1133は、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段1153は、補助遊技図柄変動管理用タイマ1153a-1をスタートした後、補助遊技図柄表示部2421上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1224で、補助遊技図柄変動時間管理手段1153aは、補助遊技図柄変動管理用タイマ1153a-1を参照して、補助遊技図柄の変動時間

30

40

50

に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、補助遊技図柄制御手段1153は、補助遊技図柄情報一時記憶手段1193bを参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部2421上で確定表示する。そして、ステップ1228で、補助遊技図柄制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、条件判定手段1161は、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技側の遊技状態に基づき、開放タイマ1162に電動役物の開放時間に係る所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には0.5秒）をセットする。次に、ステップ1234で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、電動役物開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の電動役物2112を開放する。次に、ステップ1238で、電動役物開閉制御手段1160は、開放タイマ1162を参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1240及びステップ1242で、電動役物開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の遊技内容決定乱数取得処理）に移行する。

10

【0075】

20

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1238に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230及びステップ1238でNoの場合には次の処理（ステップ1300の遊技内容決定乱数取得処理）に移行する。

【0076】

次に、図10は、図6におけるステップ1300のサブルーチンに係る、遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段1111は、第1主遊技始動口2210の第1入球検出装置2211から第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段1121は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段1121は、遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）を取得する。次に、ステップ1312で、第1主遊技図柄保留手段1131は、当該遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aに記憶する。次に、ステップ1313で、情報送信制御手段1300は、第1主遊技乱数が取得された旨の情報を送信する。次に、ステップ1314で、第2主遊技始動口入球判定手段1112は、第2主遊技始動口2110の第2入球検出装置2111から第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、第2主遊技乱数取得判定実行手段1122は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1316でYesの場合、ステップ1318で、第2主遊技乱数取得判定実行手段1122は、遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）を取得する。次に、ステップ1324で、第2主遊技図柄保留手段1132は、当該遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aに記憶する。次に、ステップ1325で、情報送信制御手段1300は、第2主遊技乱数が取得された旨の情報を送信し、次の処理（ステップ1400の主遊技図柄表示処理）に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1314に移行し、ステップ1314及びステップ1316でNoの場合には次の処理（ステップ1400の主遊技図柄表示処理）に移行する。

30

40

【0077】

50

次に、図 11 は、図 6 におけるステップ 1400 のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 1401 で、主遊技図柄保留解除制御手段 1154 は、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1132 a を参照し、第 2 主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ 1401 で Yes の場合、ステップ 1400 (2) で、主制御装置 1000 は、後述の第 1 主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理 (ステップ 1500 の特別遊技作動条件判定処理) に移行する。他方、ステップ 1401 で No の場合、ステップ 1400 (1) で、主制御装置 1000 は、後述の第 2 主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理 (ステップ 1500 の特別遊技作動条件判定処理) に移行する。このように、本実施形態においては、第 2 主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第 1 主遊技図柄の保留球の存在に係らず (たとえ入賞順序が第 1 主遊技図柄の保留の方が先でも)、第 2 主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない。

10

【0078】

次に、図 12 は、図 11 におけるステップ 1400 (1) {ステップ 1400 (2)} のサブルーチンに係る、第 1 主遊技図柄表示処理 (第 2 主遊技図柄表示処理) のフローチャートである。尚、本処理は、第 1 主遊技図柄側と第 2 主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第 1 主遊技図柄側について主に説明し、第 2 主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ 1402 で、第 1 主遊技内容決定手段 1141 (第 2 主遊技内容決定手段 1142) は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、この変動開始条件は、特別遊技中や図柄変動中でないことが条件となる。

20

【0079】

次に、ステップ 1414 で、第 1 主遊技内容決定手段 1141 (第 2 主遊技内容決定手段 1142) は、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1131 a (第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1132 a) に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る遊技内容決定乱数を読み出す。次に、ステップ 1403 で、当否抽選手段 1135 は、各遊技状態に対応する第 1 主遊技用当否抽選テーブル 1135 b - 1 (第 2 主遊技用当否抽選テーブル 1135 b - 3) を参照し、遊技内容決定乱数 (当選乱数) に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【0080】

ここで、図 13 (主遊技テーブル 1) は、遊技状態毎の、第 1 主遊技用当否抽選テーブル 1135 b - 1 と第 2 主遊技用当否抽選テーブル 1135 b - 3 の一例である。尚、本実施形態では、説明の便宜上、小当り抽選テーブルは省略したが、このようなテーブルが別に存在していてもよい (この場合、先に大当り抽選をして次に小当り抽選をするか、先に小当り抽選をして次に大当り抽選をする)。或いは、大当りと小当りとが一緒になった一の抽選テーブルであってもよい。

30

【0081】

次に、ステップ 1417 で、特別遊技移行決定手段 1135 a は、当該主遊技図柄当否抽選結果が当りか否かを判定する。ステップ 1417 で Yes の場合、ステップ 1418 で、特別遊技移行決定手段 1135 a は、第 1 フラグ一時記憶手段 1191 a (第 2 フラグ一時記憶手段 1192 a) 中の「当りフラグ」をオンにする。他方、ステップ 1417 で No の場合には、ステップ 1418 をスキップする。

40

【0082】

そして、ステップ 1416 で、第 1 主遊技内容決定手段 1141 (第 2 主遊技内容決定手段 1142) は、各遊技状態に対応する第 1 主遊技内容決定用抽選テーブル 1141 a (第 2 主遊技内容決定用抽選テーブル 1142 a) を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び遊技内容決定乱数 (例えば主遊技図柄決定乱数) に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定すると共に、遊技内容決定乱数 (例えば変動態様決定乱数) に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第 1 主遊技図柄情報一時記憶手段 1191 b (第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 1192 b) に一時記憶する。

【0083】

50

ここで、図13(主遊技テーブル2)は、当否結果・遊技状態毎の、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a(停止図柄)及び第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a(停止図柄)の一例である。本例に示されるように、本実施形態では、大当たり図柄として複数の図柄が存在している。そして、この図柄の種類に基づいて、特別遊技時の利益状態や特別遊技後の遊技状態が決まるよう構成されている(これについては後述する)。また、同図(主遊技テーブル3)は、当否結果・遊技状態毎の、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a(変動態様)及び第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a(変動態様)の一例である。尚、本実施形態では、説明の便宜上、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成してもよいことはいうまでもない。

10

【0084】

次に、ステップ1419-1で、情報送信制御手段1300は、ステップ1416で決定した主遊技図柄に関する図柄情報(停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等)及び現在の遊技状態をサブメイン制御基板2320側に送信する。次に、ステップ1419-2で、情報送信手段1300は、図柄変動表示開始指示情報をサブメイン制御基板2320側に送信する。次に、ステップ1420で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a(第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a)が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間(前記ステップ1416で決定した変動態様に係る変動時間)を第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1(第2主遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1)にセットする。そして、ステップ1422で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1主遊技図柄表示装置2130(第2主遊技図柄表示装置2230)の第1主遊技図柄表示部2131(第2主遊技図柄表示部2231)上で、第1主遊技図柄情報一時記憶手段1191b(第2主遊技図柄情報一時記憶手段1192b)に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1446で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の変動中フラグをオンする。そして、ステップ1434で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a(第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a)が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1437で、情報送信制御手段1300は、図柄確定表示指示情報をサブメイン制御基板2320側に送信する。次に、ステップ1438で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1主遊技図柄表示装置2130(第2主遊技図柄表示装置2230)の第1主遊技図柄表示部2131(第2主遊技図柄表示部2231)上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第1主遊技図柄情報一時記憶手段1191b(第2主遊技図柄情報一時記憶手段1192b)に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1440で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ1442で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a(第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a)は、第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1(第2主遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1)をリセットする。次に、ステップ1450で、主制御装置1000は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。尚、ステップ1434でNoの場合には、次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

20

30

40

【0085】

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1444で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1444でYesの場合にはステップ1434に移行し、ステップ1444でNoの場合には次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行

50

する。

【0086】

次に、図14は、図12におけるステップ1450(1)及び(2)のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aを参照して、時短回数カウンタ値が0よりも大きいか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aの時短回数カウンタ値を1減算する。次に、ステップ1456で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aを参照して、時短回数が0であるか否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1460で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a中の時間短縮フラグ及び第2フラグー時記憶手段1192a中の時間短縮フラグをオフにする。次に、ステップ1462で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の時短終了フラグをオンにし、次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。尚、ステップ1452及びステップ1456でNoの場合にも、次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

10

【0087】

次に、図15は、図6におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段1171は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)を参照し、当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、条件判定手段1171は、第1主遊技図柄表示装置2130(第2主遊技図柄表示装置2230)の第1主遊技図柄表示部2131(第2主遊技図柄表示部2231)上に表示された主遊技図柄が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1505で、特別遊技内容決定手段1172は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル1172aを参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段1194にセットする。

20

【0088】

ここで、図16(特別遊技テーブル1)は、特別遊技内容参照テーブル1172aの一例である。本例に示されるように、「7A、7B」は、多くの出球を獲得できる高利益特別遊技である。他方、「6A~1A、6B~1B」は、多くの出球を獲得できない低利益特別遊技である。尚、図13に示される内容と照らし合わせると分かるように、高利益特別遊技が付される割合は、第1主遊技よりも第2主遊技の方が高くなっており、大当り確率及び確率変動大当りが付される割合は、第1主遊技と第2主遊技とで同一である。即ち、本実施形態では、第1主遊技の利益率よりも第2主遊技での利益率の方が総じて高くなるよう構成されているが、これには限定されず、第1主遊技と第2主遊技の利益率が同等であるよう構成されていてもよい。

30

【0089】

次に、ステップ1552及び1554で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a及び第2フラグー時記憶手段1192a中の特定遊技フラグ(確率変動フラグ・時間短縮フラグ)を一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ1181aをリセット(時短回数カウンタ値=0)する。そして、ステップ1506及びステップ1508で、条件判定手段1171は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194中の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の当りフラグをオフにし、次の処理(ステップ1600の特別遊技制御処理)に移行する。尚、ステップ1502及びステップ1504でNoの場合にも、次の処理(ステップ1600の特別遊技制御処理)に移行する。

40

【0090】

次に、図17は、図6におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであ

50

るか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1608で、情報送信制御手段1300は、サブメイン制御基板2320側に特別遊技開始表示指示情報を送信し、ステップ1612に移行する。他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、特別遊技実行手段1173は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1700の賞球払出処理）に移行する。

10

【0091】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ1614～1622の処理を行うことなく、ステップ1624に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194にセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド数カウンタに1を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段1194に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1622で、特別遊技実行手段1173は、第1大入賞口2120の第1電動役物2122又は第2大入賞口2220の第2電動役物2222を駆動して第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を開放し、ステップ1624に移行する。

20

【0092】

次に、ステップ1624で、情報送信制御手段1300は、サブメイン制御基板2320側に現在の特別遊技中に係る遊技状態情報（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を送信する。そして、ステップ1626で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1630に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1628で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1630に移行し、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1700の賞球払出処理）に移行する。

30

40

【0093】

次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段1173は、第1大入賞口2120の第1電動役物2122又は第2大入賞口2220の第2電動役物2222の駆動を停止して第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して、当該ラウンドが最終ラウンド（例えば、確率変動大当り及び時間短縮変動大当りの場合は15ラウンド、突然確率変動大当りの場合は2ラウンド）であるか否かを判定する。

50

ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1640で、情報送信制御手段1300は、サブメイン制御基板2320側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1700の賞球払出処理）に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の賞球払出処理）に移行する。

【0094】

次に、図18は、図17におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段1180は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、今回の特別遊技が確率変動大当りであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1191内の確率変動フラグをオンにする。次に、ステップ1656で、特定遊技制御手段1180は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、今回の特別遊技が時間短縮変動有りであるか否かを判定する。ステップ1656でYesの場合、ステップ1658で、特定遊技制御手段1180は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、今回の特別遊技が時短回数制限有りであるか否かを判定する。ステップ1658でYesの場合、ステップ1660で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aに所定回数をセットして、ステップ1664に移行する。他方、ステップ1658でNoの場合、ステップ1662で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aにカウンタ値として指定でき得る最大回数（例えば、65535回）をセットして、ステップ1664に移行する。次に、ステップ1664で、特定遊技制御手段1180は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193内の時間短縮フラグをオンにし、次の処理（ステップ1700の賞球払出処理）に移行する。尚、ステップ1652でNoの場合には、ステップ1656へ移行し、ステップ1656でNoの場合には、次の処理（ステップ1700の賞球払出処理）に移行する。

【0095】

次に、図19～図34を参照して、サブ基板側で実行される制御処理を説明する。まず、図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ基板（特にサブメイン制御基板2320）側のメインフローチャートである。ここで、同図（左）は、遊技機への電源投入時にのみ実行されるサブ基板側での初期処理であり、同図（右）は遊技機への電源投入後に繰り返し実行されるサブ基板側のメイン処理である。まず、同図（左）のフローチャートから説明すると、ステップ5000で、演出表示制御手段2320は、後述する節電モード切替制御処理（電源断時切替）を実行した後、同図（右）のメイン処理フローチャートへ移行する。

【0096】

次に、同図（右）のメイン処理フローチャートについて説明する。まず、ステップ5200で、演出表示制御手段2320は、後述する節電モード切替制御処理（稼働時切替）を実行する。次に、ステップ5400で、演出表示制御手段2320は、後述する演出ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ5600で、演出表示制御手段2320は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ5700で、演出表示制御手段2320は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ5800で、演出表示制御手段2320は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ6000で、演出表示制御手段2320は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行する。次に、ステップ7000で、演出表示制御手段2320は、後述する演出動作内容決定処理を実行する。次に、ステップ7200で、演出表示制御手段2320は、後述する演出動作制御処理を実行する。次に、ステップ7400で、演出表示制御手段2320は、後述する電飾ランプ動作制御処理を実行する。次に、ステップ7600で、演出表示制御手段2320は、後述する節電モード表示制御処理を実行する。次に、ステップ780

10

20

30

40

50

0で、演出表示制御手段2320は、後述する節電モード切換タイミング制御処理を実行し、本処理フローの先頭に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンを詳述する。

【0097】

まず、図20は、図19でのステップ5000のサブルーチンに係る、節電モード切換制御処理（電源断時切換）のフローチャートである。まず、ステップ5002で、節電モード切換制御手段2326は、主制御装置1000側から送信された電源投入情報を受信したか否かを判定する。ここで、電源投入情報とは、メイン基板側が電断状態から復帰したことを把握できる情報であり、本実施形態においては、メイン基板側から送信されてくる電断復帰コマンド等が相当する。尚、ステップ5002でNoの場合には、再度ステップ5002を実行することで、電源投入情報の受信待ちループ処理を実行する。ステップ5002でYesの場合、ステップ5004で、電源投入時切換手段2326aは、節電モード切換スイッチ195のスイッチ状態を取得（検出）する。次に、ステップ5006で、電源投入時切換手段2326aは、当該スイッチ状態が「節電モード1」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ5006でYesの場合、ステップ5008で、電源投入時切換手段2326aは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別として「節電モード1」をセットし、ステップ5016に移行する。他方、ステップ5006でNoの場合、ステップ5010で、電源投入時切換手段2326aは、当該スイッチ状態が「節電モード2」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ5010でYesの場合、ステップ5012で、電源投入時切換手段2326aは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別として「節電モード2」をセットし、ステップ5016に移行する。他方、ステップ5010でNoの場合、ステップ5014で、電源投入時切換手段2326aは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別として「通常モード」をセットし、ステップ5016に移行する。次に、ステップ5016で、節電モード表示制御手段2326dは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別に基づき、当該セットされた内容の確認用メッセージ（例えば、「節電モード1」がセットされた場合には、「節電動作モードとして、節電モード1がセットされました」等のメッセージ）を演出表示装置2140上に所定期間（例えば、10秒）表示し、次の処理（サブ基板側のメイン処理フロー）に移行する。尚、これら「節電モード1」「節電モード2」「通常モード」の詳細については後述する。

10

20

30

【0098】

次に、図21は、図19でのステップ5200のサブルーチンに係る、節電モード切換制御処理（稼働時切換）のフローチャートである。まず、ステップ5202で、稼働時切換手段2326bは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から送信されたエラー報知指示情報及びエラー報知解除情報に基づき、特定エラー（例えば、不正電波検知エラー）の発生後に当該特定エラーが解除されたか否かを判定する。ステップ5202でYesの場合、ステップ5204で、稼働時切換手段2326bは、節電モード切換スイッチ195を操作して、節電モード種別の切換操作が可能である旨のメッセージ（例えば、「節電動作モードの切換操作が可能な状態です」等のメッセージ）を演出表示装置2140上に表示する。次に、ステップ5206で、稼働時切換手段2326bは、操作待ちタイマ2326b-1のタイマ値T_{sw}に所定時間（例えば、30秒）をセットし、操作待ちタイマ2326b-1のカウントダウンを開始する。次に、ステップ5208で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の切換操作許可フラグをオンにし、ステップ5210に移行する。他方、ステップ5202でNoの場合、ステップ5203で、稼働時切換手段2326bは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から送信されたラムクリア情報を受信したか否かを判定する。ステップ5203でYesの場合には、ステップ5204に移行する。尚、ステップ5203でNoの場合には、ステップ5210に移行する。

40

【0099】

次に、ステップ5210で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の切換操作許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5210でY

50

e s の場合、ステップ 5 2 1 2 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、操作待ちタイマ 2 3 2 6 b - 1 のタイマ値 T_s w がゼロであるか否かを判定する。ステップ 5 2 1 2 で Y e s の場合、ステップ 5 2 1 4 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、節電モード切換スイッチ 1 9 5 を操作して、節電モード種別の切換操作が可能である旨のメッセージを演出表示装置 2 1 4 0 上から消去する。次に、ステップ 5 2 1 6 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の切換操作許可フラグをオフにする。次に、ステップ 5 2 1 8 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、節電モード切換スイッチ 1 9 5 のスイッチ状態を取得（検出）する。次に、ステップ 5 2 2 0 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、当該スイッチ状態が「節電モード 1」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ 5 2 2 0 で Y e s の場合、ステップ 5 2 2 2 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード種別として「節電モード 1」をセットし、ステップ 5 2 3 0 に移行する。他方、ステップ 5 2 2 0 で N o の場合、ステップ 5 2 2 4 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、当該スイッチ状態が「節電モード 2」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ 5 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 5 2 2 6 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード種別として「節電モード 2」をセットし、ステップ 5 2 3 0 に移行する。他方、ステップ 5 2 2 4 で N o の場合、ステップ 5 2 2 8 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード種別として「通常モード」をセットし、ステップ 5 2 3 0 に移行する。次に、ステップ 5 2 3 0 で、稼働時切換手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード種別に基づき、当該セットされた内容の確認用メッセージを演出表示装置 2 1 4 0 上に所定期間表示し、次の処理（ステップ 5 4 0 0 の演出ステージ決定処理）に移行する。尚、ステップ 5 2 1 0 又はステップ 5 2 1 2 で N o の場合には、次の処理（ステップ 5 4 0 0 の演出ステージ決定処理）に移行する。

【 0 1 0 0 】

次に、図 2 2 は、図 1 9 でのステップ 5 4 0 0 のサブルーチンに係る、演出ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 4 1 0 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照して、メイン側の遊技状態が確率変動遊技状態へ移行したか否かを判定する。ステップ 5 4 1 0 で Y e s の場合、ステップ 5 4 2 2 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別に「確変演出モード」をセットする。次に、ステップ 5 4 2 4 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出表示手段 2 3 1 0 を駆使して演出表示装置 2 1 4 0 上に、確変演出モードに対応した背景動画像を表示し、ステップ 5 4 6 0 に移行する。他方、ステップ 5 4 1 0 で N o の場合、ステップ 5 4 4 0 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照して、メイン側の遊技状態が非確率変動遊技状態へ移行したか否かを判定する。ステップ 5 4 4 0 で Y e s の場合、ステップ 5 4 5 2 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別に「通常演出モード」をセットする。次に、ステップ 5 4 5 4 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出表示手段 2 3 1 0 を駆使して演出表示装置 2 1 4 0 上に、通常演出モードに対応した背景動画像を表示し、ステップ 5 4 6 0 に移行する。尚、ステップ 5 4 4 0 で N o の場合には、ステップ 5 4 6 0 に移行する。

【 0 1 0 1 】

次に、ステップ 5 4 6 0 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、デモ画面の表示条件 { 例えば、主遊技図柄及び補助遊技図柄が共に図柄変動を実行していない状況が所定期間（例えば、2 6 2 秒）継続 } を充足したか否かを判定する。ステップ 5 4 6 0 で Y e s の場合、ステップ 5 4 6 2 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別に「デモ画面モード」をセットする。次に、ステップ 5 4 6 4 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出表示手段 2 3 1 0 を駆使して演出表示装置 2 1 4 0 上に、デモ画面モードに対応した背景動画像を表示（例えば、装飾図柄や他の演出モードに関わる背景動画像よりも前面に表示）し、次の処理（ステップ 5 6 0 0 の保留情報管理処理）に移行する。他方、ステップ 5 4 6 0 で N o の場合、ステップ

5 4 6 6 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別に当該デモ画面モードへの移行前の演出モードをセットする。次に、ステップ 5 4 6 8 で、サブ側遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出表示手段 2 3 1 0 を駆使して演出表示装置 2 1 4 0 上からデモ画面モードに対応した背景動画像を消去し、次の処理（ステップ 5 6 0 0 の保留情報管理処理）に移行する。

【0102】

次に、図 2 3 は、図 1 9 でのステップ 5 6 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 6 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から新たな保留関連情報（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 5 6 0 2 で Yes の場合、ステップ 5 6 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a 内の装図保留カウンタ（第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「1」を加算する。次に、ステップ 5 6 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a に一時記憶し、ステップ 5 6 2 0 に移行する。他方、ステップ 5 6 0 2 で No の場合、ステップ 5 6 1 0 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から図柄変動表示開始指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ 5 6 1 0 で Yes の場合、ステップ 5 6 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a 内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ 5 6 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、当該図柄変動に係る保留情報を、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 5 6 1 4 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグ領域にアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 5 6 2 0 に移行する。次に、ステップ 5 6 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、演出表示手段 2 3 1 0 を駆使して演出表示装置 2 1 4 0 上に、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a 内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ 5 7 0 0 の装飾図柄表示内容決定処理）に移行する。尚、ステップ 5 6 1 0 で No の場合には、ステップ 5 6 2 0 に移行する。

【0103】

次に、図 2 4 は、図 1 9 でのステップ 5 7 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 7 0 2 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 5 7 0 2 で Yes の場合、ステップ 5 7 0 4 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 5 7 0 6 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a 内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）を取得する。次に、ステップ 5 7 3 4 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、主遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様に基づき装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 を参照して、装飾図柄の停止図柄を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c に一時記憶する。次に、ステップ 5 7 3 6 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、主遊技図柄に係る変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 を参照して、装飾図柄の変動態様を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c に一時記憶する。

【0104】

ここで、図 2 5（装図テーブル 1）は、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 における停止図柄決定用テーブルの一例であり、同図（装図テーブル 2）は、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 における変動態様決定用テーブルの一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主制御装置 1 0 0 0 側から送信される主遊技図柄情報（停止図柄情報や変動態様情報）に基づき、装飾図柄の停止図柄や変動態様

10

20

30

40

50

が決定されるよう構成されている。尚、本構成はあくまで一例であり、これには何ら限定されない。例えば、主遊技図柄の停止図柄に紐付いて装飾図柄が一義的に決定されるよう構成されていてもよいし、主遊技図柄の変動態様（又は変動時間）に基づいて装飾図柄の変動態様が抽選で決定されるよう構成されていてもよい。

【 0 1 0 5 】

次に、ステップ 5 7 3 8 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の図柄変動許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ 5 8 0 0 の装飾図柄表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 5 7 0 2 で No の場合には、次の処理（ステップ 5 8 0 0 の装飾図柄表示制御処理）に移行する。

【 0 1 0 6 】

次に、図 2 6 は、図 1 9 でのステップ 5 8 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 8 0 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリアを参照し、図柄変動許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 5 8 0 4 で Yes の場合、ステップ 5 8 0 8 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリア内の図柄変動許可フラグをオフにする。次に、ステップ 5 8 0 9 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作内容決定許可フラグをオンにする。ここで、演出動作内容決定許可フラグとは、装飾図柄の変動開始・変動終了と連動して実行される演出画像再生、可動体役物駆動、電飾ランプ点灯・点滅等の演出動作に係るフラグであり、後述するように、当該フラグがオンとなることで当該演出動作の実行内容が決定されることとなる。次に、ステップ 5 8 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶された装飾図柄の変動態様に係る決定内容に基づき、演出表示装置 2 4 1 0 上で装飾図柄の変動表示を開始し、ステップ 5 8 3 0 に移行する。尚、ステップ 5 8 0 4 で No の場合には、ステップ 5 8 3 0 に移行する。

【 0 1 0 7 】

次に、ステップ 5 8 3 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、メイン側から図柄確定表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ 5 8 3 0 で Yes の場合、ステップ 5 8 3 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶された装飾図柄の停止図柄（停止出目）に係る決定内容に基づき、装飾図柄の停止図柄を確定表示し、次の処理（ステップ 6 0 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 5 8 3 0 で No の場合には、次の処理（ステップ 6 0 0 0 の特別遊技中表示制御処理）に移行する。ここで、ステップ 5 8 3 0 においては、装飾図柄の停止図柄（停止出目）が決定されていない状況下でメイン側から図柄確定表示指示情報を受信することがある。このような状況は、例えば、メイン側からの図柄変動表示開始指示情報の受信失敗等の何らかの不具合に起因して発生する。その場合には、装飾図柄の停止図柄として、例えば、「XXX」等の数字図柄ではない図柄や、特殊停止図柄内容決定用参照テーブル 2 3 2 2 d - 1 内に一時記憶されている出目等を確定表示するよう構成しておくことで、当該不具合を速やかに報知することが可能となる。

【 0 1 0 8 】

次に、図 2 7 は、図 1 9 でのステップ 6 0 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 6 0 0 2 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 のフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 6 0 0 2 で Yes の場合、ステップ 6 0 0 4 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ 6 0 0 4 で Yes の場合、ステップ 6 0 0 6 及びステップ 6 0 0 8 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置 2 1 4 0 上で大当たり開始表示を行う。次に、ステップ 6 0 1 0 で、サブ側

10

20

30

40

50

遊技状態制御手段 2 3 2 7 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別に「特別遊技中演出モード」をセットし、ステップ 6 0 1 2 に移行する。尚、ステップ 6 0 0 2 で No の場合には、ステップ 6 0 1 2 に移行する。

【 0 1 0 9 】

次に、ステップ 6 0 1 2 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出表示装置 2 1 4 0 上で、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する。尚、突然確率変動大当たり及び小当たりである場合には、ラウンド数表示をすると、今回の当たりが「突然確率変動大当たり」及び「小当たり」のいずれであるかが遊技者に分かってしまうので、これらの当たりの場合には、当該処理においてラウンド数表示等を実行しないよう構成してもよい。次に、ステップ 6 0 1 4 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ 6 0 1 4 で Yes の場合、ステップ 6 0 1 6 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出表示装置 2 1 4 0 上で、大当たり終了表示を行う。次に、ステップ 6 0 1 8 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 7 0 0 0 の演出動作内容決定処理）に移行する。尚、ステップ 6 0 0 4 又はステップ 6 0 1 4 で No の場合には、次の処理（ステップ 7 0 0 0 の演出動作内容決定処理）に移行する。

10

【 0 1 1 0 】

次に、図 2 8 は、図 1 9 でのステップ 7 0 0 0 のサブルーチンに係る、演出動作内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 0 0 2 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 0 0 2 で Yes の場合、ステップ 7 0 0 4 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 7 0 0 6 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード種別を参照する。次に、ステップ 7 0 0 8 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、当該参照した節電モード種別が「通常モード」であるか否かを判定する。ステップ 7 0 0 8 で Yes の場合、ステップ 7 0 1 0 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶されている装飾図柄の変動態様及び演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル 2 3 2 5 a - 1（演出テーブル 0）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットし、ステップ 7 0 2 0 に移行する。他方、ステップ 7 0 0 8 で No の場合、ステップ 7 0 1 2 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、当該参照した節電モード種別が「節電モード 1」であるか否かを判定する。ステップ 7 0 1 2 で Yes の場合、ステップ 7 0 1 4 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶されている装飾図柄の変動態様及び演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル 2 3 2 5 a - 1（演出テーブル 0 又は 1）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットし、ステップ 7 0 2 0 に移行する。他方、ステップ 7 0 1 2 で No の場合、換言すれば、節電モード種別が「節電モード 2」である場合、ステップ 7 0 1 6 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶されている装飾図柄の変動態様及び演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル 2 3 2 5 a - 1（演出テーブル 0、1、2 の何れか）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットし、ステップ 7 0 2 0 に移行する。

20

30

40

【 0 1 1 1 】

ここで、図 2 9（演出テーブル 0、1、2）は、演出動作内容決定用抽選テーブル 2 3 2 5 a - 1 の一例である。尚、以下の説明では、装飾図柄の変動態様が「スーパーリーチ」であった場合について例示しているが、他の装飾図柄の変動態様においても同様である

50

。まず、本例に示されるように、本実施形態における演出パターンとは、演出画像再生タイミング、可動体役物駆動タイミング、電飾ランプ点灯・点滅タイミング等の演出動作に係る実行内容を一の内容として特定するものである。そして、任意のタイミングで取得した乱数値に基づき決定された演出パターンに基づき、当該特定された演出動作が実行されるよう構成されている。例えば、装飾図柄の変動態様が「スーパーリーチ」であって、取得乱数値が「100」であった場合には、演出パターン「演出A-5」が決定される。そして、演出パターン「演出A-5」に基づき、装飾図柄の変動開始時において「演出画像A-5」（例えば、装飾図柄変動の興趣性を高めるための一連の動画画であり、所謂リーチ演出画像を挙げることができる）の再生が開始され、装飾図柄変動開始後の30秒後において「電飾ランプ（本例では、電飾ランプ190）」の動作が開始され、装飾図柄変動開始後の55秒後において「可動体役物（本例では、可動体役物200や可動体役物201）」の動作が開始されることとなる。ここで、本実施形態における夫々の演出パターンは、当該演出パターンの設計意図に基づき主に3つの種類に分類することができる（以下、このような分類を、演出系統と呼ぶ）。

10

20

30

40

50

【0112】

まず、1つ目の種類は「演出系統A（或いはベース演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、ぱちんこ遊技機における主要な演出パターンとなる。ここで、主要な演出パターンとは、当該ぱちんこ遊技機の演出に係る興趣性を左右する演出パターンという意味であり、より具体的には、例えば、ハズレ時の選択率及び当たり時の選択率が共に高くなるよう構成する（換言すれば、大当りへのメインルートである演出パターンとなる）例を挙げることができる。このような演出パターンの設計時においては、演出に係る興趣性の向上を追求するため、一般的には、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミング、或いは演出パターンに割り当てられる乱数値範囲の設計に多大な時間を要することとなる。

【0113】

次に、2つ目の種類は「演出系統B（或いは役物主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、遊技者に大当り期待度が高いことを報知する演出パターンとなる。また、大当り期待度が高いことを報知する意図にて設計されるため、他の分類と比較すると、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミングが相対的に多くなるよう設計されることとなる。尚、大当り期待度が高くなるよう設計するため、ハズレ時の選択率は極低く、当たり時の選択率が高くなるよう構成する場合もある。

【0114】

次に、3つ目の種類は「演出系統C（或いは電飾主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、演出系統A及びBの引き立て役となる演出パターンとなる。また、演出系統A及びBの引き立て役とする意図にて設計されるため、演出系統A及びBと比較すると、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミングが相対的に少なくなるよう設計されることとなる。尚、大当り期待度に関しては、ハズレ時の選択率が高く、当たり時の選択率が極低くなるよう構成する場合もある。

【0115】

尚、本実施形態においては、「演出系統A～C」の他に、更に「演出系統D」を設けるよう構成している。そして、節電モード種別が「節電モード1」又は「節電モード2」であった場合には、当該「演出系統D」に分類される演出パターンが選択され得るよう構成されているが、この点については後述する。

【0116】

図28のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ7020で、演出動作内容決定手段2325aは、当該決定した演出パターンに基づき、演出画像再生タイミング、可動体役物動作タイミング、電飾ランプ点灯・点滅動作タイミング（本例では、当該3種類のタイミングについてのみ例示しているが、これには限定されず、例えば、音声再生タイミングや所謂サブ入力ボタンの押下タイミング等を含めてもよい）、及び実行内容（演出画像であれば、例えば「演出画像A-5」の画像再生内容）を、演出一般情報一時記憶手

段 2 3 2 4 内に一時記憶 (セット) する。次に、ステップ 7 0 2 2 で、演出動作内容決定手段 2 3 2 5 a は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作許可フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 7 2 0 0 の演出動作制御処理) に移行する。尚、ステップ 7 0 0 2 で N o の場合には、次の処理 (ステップ 7 2 0 0 の演出動作制御処理) に移行する。

【 0 1 1 7 】

次に、図 3 0 は、図 1 9 でのステップ 7 2 0 0 のサブルーチンに係る、演出動作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 2 0 2 で、演出動作制御手段 2 3 2 5 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 2 0 4 で、演出動作制御手段 2 3 2 5 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作許可フラグをオフにする。次に、ステップ 7 2 0 6 で、演出動作制御手段 2 3 2 5 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作実行中フラグをオンにする。次に、ステップ 7 2 0 8 で、演出画像表示制御手段 2 3 2 5 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされた演出画像を、演出表示手段 2 3 1 0 を駆使して演出表示装置 2 1 4 0 上にて表示開始し、ステップ 7 2 1 0 に移行する。尚、ステップ 7 2 0 2 で N o の場合には、ステップ 7 2 1 0 に移行する。

10

【 0 1 1 8 】

次に、ステップ 7 2 1 0 で、演出動作制御手段 2 3 2 5 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 2 1 0 で Y e s の場合、ステップ 7 2 1 2 で、可動体役物動作制御手段 2 3 2 5 c は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされた可動体役物動作タイミングを参照し、当該タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 7 2 1 2 で Y e s の場合、ステップ 7 2 1 4 で、可動体役物動作制御手段 2 3 2 5 c は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされた可動体役物の動作内容に基づき、可動体役物 2 0 0 や可動体役物 2 0 1 の駆動源 (本例では、モータ 2 0 0 - 1 やモータ 2 0 1 - 1) を励磁して駆動を開始し、ステップ 7 2 1 6 に移行する。尚、ステップ 7 2 1 2 で N o の場合には、ステップ 7 2 1 6 に移行する。

20

【 0 1 1 9 】

次に、ステップ 7 2 1 6 で、電飾ランプ動作制御手段 2 3 2 5 d は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされた電飾ランプ動作タイミング (点灯・点滅タイミング) を参照し、当該タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 7 2 1 6 で Y e s の場合、ステップ 7 2 1 8 で、電飾ランプ動作制御手段 2 3 2 5 d は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出用電飾動作許可フラグをオンにし、ステップ 7 2 2 0 に移行する。尚、ステップ 7 2 1 6 で N o の場合には、ステップ 7 2 2 0 に移行する。

30

【 0 1 2 0 】

次に、ステップ 7 2 2 0 で、演出動作制御手段 2 3 2 5 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされた情報を参照し、当該実行予定であった全ての演出動作が終了したか否かを判定する。ステップ 7 2 2 0 で Y e s の場合、ステップ 7 2 2 2 で、演出動作制御手段 2 3 2 5 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作実行中フラグをオフにし、次の処理 (ステップ 7 4 0 0 の電飾ランプ動作制御処理) に移行する。尚、ステップ 7 2 1 0 又はステップ 7 2 2 0 で N o の場合には、次の処理 (ステップ 7 4 0 0 の電飾ランプ動作制御処理) に移行する。

40

【 0 1 2 1 】

次に、図 3 1 は、図 1 9 でのステップ 7 4 0 0 のサブルーチンに係る、電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 4 0 2 で、エラー時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 1 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側からのエラー報知指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ 7 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 4 0 4 で、エラー時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 1 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照して、主制御装置 1 0 0 0 側から送信されたエラーの種類を取得する。次に、ステップ 7 4 0 6 で、エラー時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 1 は、当該取得したエラーの種類が特定エラー (例えば、不正電波検知エラー) であるか否かを判定する。

50

ステップ7406でYesの場合、ステップ7408で、エラー時電飾制御手段2325d-1は、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別に「通常モード」をセットし、ステップ7410に移行する。他方、ステップ7406でNoの場合には、ステップ7410に移行する。次に、ステップ7410で、エラー時電飾制御手段2325d-1は、当該取得したエラーの種類及び現在の節電モード種別に基づき、エラー時電飾テーブル2325d-1-1を参照して、電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度を決定すると共に、当該決定した内容を演出一般情報一時記憶手段2324内に一時記憶（セット）する。次に、ステップ7412で、エラー時電飾制御手段2325d-1は、演出一般情報一時記憶手段2324内のエラー用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ7414に移行する。尚、ステップ7402でNoの場合には、ステップ7414に移行する。

10

【0122】

ここで、図32（電飾テーブル1）は、エラー時電飾テーブル2325d-1-1の一例である。本例に示されるように、本実施形態において電飾ランプの点灯パターンは、点灯期間 消灯期間を1サイクルとし、当該1サイクルを所定回数繰り返す（回数制限の無い場合も含む）よう構成されている。また、点灯期間中における電飾ランプの輝度は、所定の段階数（本例では、10段階）の何れかの段階に基づき決定される（本例では、電飾ランプの輝度は、輝度1<輝度2<・・・<輝度10の順に高くなる）よう構成されている。尚、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、エラーの種類と現在の節電モード種別毎に異なるよう構成されているが、この点については後述する。

【0123】

20

図31のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ7414で、エラー時電飾制御手段2325d-1は、演出一般情報一時記憶手段2324内のエラー用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7414でYesの場合、ステップ7416で、エラー時電飾制御手段2325d-1は、演出一般情報一時記憶手段2324内にセットされた電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ（例えば、電飾ランプ190の所定部位）の点灯動作を実行する。次に、ステップ7418で、エラー時電飾制御手段2325d-1は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側からのエラー報知解除情報を受信したか否かを判定する。ステップ7418でYesの場合、ステップ7420で、エラー時電飾制御手段2325d-1は、演出一般情報一時記憶手段2324内のエラー用電飾動作中フラグをオフにし、ステップ7430に移行する。尚、ステップ7414又はステップ7418でNoの場合には、ステップ7430に移行する。

30

【0124】

次に、ステップ7430で、演出動作時電飾制御手段2325d-2は、演出一般情報一時記憶手段2324内のエラー用電飾動作中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ7430でYesの場合、ステップ7432で、演出動作時電飾制御手段2325d-2は、演出一般情報一時記憶手段2324内の演出用電飾動作許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7432でYesの場合、ステップ7434で、演出動作時電飾制御手段2325d-2は、演出一般情報一時記憶手段2324内の演出用電飾動作許可フラグをオフにする。次に、ステップ7436で、演出動作時電飾制御手段2325d-2は、演出一般情報一時記憶手段2324内にセットされた演出系統（又は演出パターン）及び現在の節電モード種別に基づき、演出動作時電飾テーブル2325d-2-1を参照して、電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度を決定すると共に、当該決定した内容を演出一般情報一時記憶手段2324内に一時記憶（セット）する。次に、ステップ7438で、演出動作時電飾制御手段2325d-2は、演出一般情報一時記憶手段2324内の演出用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ7440に移行する。尚、ステップ7432でNoの場合には、ステップ7440に移行する。

40

【0125】

ここで、図32（電飾テーブル2）は、演出動作時電飾テーブル2325d-2-1の一例である。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、

50

エラー時電飾テーブル 2 3 2 5 d - 1 - 1 における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、演出系統と現在の節電モード種別毎に異なるよう構成されているが、この点については後述する。

【 0 1 2 6 】

図 3 1 のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 7 4 4 0 で、演出動作時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 2 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 4 4 0 で Yes の場合、ステップ 7 4 2 2 で、演出動作時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 2 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされた電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ（例えば、電飾ランプ 1 9 0 の所定部位）の点灯動作を実行する。次に、ステップ 7 4 4 4 で、演出動作時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 2 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされた電飾ランプの点灯パターンを参照し、当該実行予定であった全ての点灯動作が終了したか否かを判定する。ステップ 7 4 4 4 で Yes の場合、ステップ 7 4 4 6 で、演出動作時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 2 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出用電飾動作中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の節電モード表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 7 4 4 4 で No の場合には、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の節電モード表示制御処理）に移行する。

【 0 1 2 7 】

他方、ステップ 7 4 4 0 で No の場合、ステップ 7 4 4 8 で、遊技状態報知時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 3 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の演出動作実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 7 4 4 8 で Yes の場合、ステップ 7 4 5 0 で、遊技状態報知時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 3 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされたサブ側遊技状態種別及び現在の節電モード種別に基づき、遊技状態報知時電飾テーブル 2 3 2 5 d - 3 - 1 を参照して、電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度を決定すると共に、当該決定した内容を演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内に一時記憶（セット）する。次に、ステップ 7 4 5 2 で、遊技状態報知時電飾制御手段 2 3 2 5 d - 3 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内にセットされた電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ（例えば、電飾ランプ 1 9 0 の所定部位）の点灯動作を実行し、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の節電モード表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 7 4 3 0 又はステップ 7 4 4 8 で No の場合には、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の節電モード表示制御処理）に移行する。

【 0 1 2 8 】

ここで、図 3 2（電飾テーブル 3）は、遊技状態報知時電飾テーブル 2 3 2 5 d - 3 - 1 の一例である。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、エラー時電飾テーブル 2 3 2 5 d - 1 - 1 における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、サブ側遊技状態種別と現在の節電モード種別毎に異なるよう構成されているが、この点については後述する。

【 0 1 2 9 】

次に、図 3 3 は、図 1 9 でのステップ 7 6 0 0 のサブルーチンに係る、節電モード表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 6 0 2 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内に現在セットされている節電モード種別を参照する。次に、ステップ 7 6 0 4 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、当該参照した節電モード種別が「通常モード」であるか否かを判定する。ステップ 7 6 0 4 で Yes の場合、ステップ 7 6 0 8 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、節電モード表示用ランプ 1 9 3 の表示色として「赤色」をセットし、ステップ 7 6 3 0 に移行する。他方、ステップ 7 6 0 4 で No の場合、ステップ 7 6 1 0 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、当該参照した節電モード種別が「節電モード 1」であるか否かを判定する。ステップ 7 6 1 0 で Yes の場合、ステップ 7 6 1 2 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、節電モード表示用ランプ 1 9 3 の表示色として「黄色」をセットする。次に、ステップ 7 6 1 4 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、演出表示手段 2 3 1 0 を駆

使して演出表示装置 2 1 4 0 上の所定位置にて、現在の節電モードが節電モード 1 であることを報知するメッセージ（例えば、「現在の節電モードは、節電モード 1 です」等のメッセージ）を表示し、ステップ 7 6 3 0 に移行する。他方、ステップ 7 6 1 0 で N o の場合、ステップ 7 6 1 6 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、節電モード表示用ランプ 1 9 3 の表示色として「緑色」をセットする。次に、ステップ 7 6 1 8 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、演出表示手段 2 3 1 0 を駆使して演出表示装置 2 1 4 0 上の所定位置にて、現在の節電モードが節電モード 2 であることを報知するメッセージ（例えば、「現在の節電モードは、節電モード 2 です」等のメッセージ）を表示し、ステップ 7 6 3 0 に移行する。

【 0 1 3 0 】

次に、ステップ 7 6 3 0 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、任意の手法に基づき消費電力の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ここで、当該任意の手法については特に限定されないが、例えば、所定の時間間隔毎（例えば、1 秒毎）に消費電力の表示タイミングを設けるよう構成してもよいし、消費電力が所定値以上となった場合に消費電力の表示タイミングを設けるよう構成してもよい。ステップ 7 6 3 0 で Y e s の場合、ステップ 7 6 3 2 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、消費電力計測装置 1 9 3 - 1 を駆使して、サブメイン制御基板 2 3 2 0 における現在の消費電力を導出する。次に、ステップ 7 6 3 4 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、当該導出した現在の消費電力値及びサブメイン制御基板 2 3 2 0 における所定の最大消費電力値に基づき、節電モード表示用ランプ 1 9 3 の点灯個数を決定すると共に、当該決定した点灯個数を演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内に一時記憶（セット）する。ここで、当該点灯個数の決定方法については特に限定されないが、例えば、 $(\text{現在の消費電力値} \div \text{最大消費電力値}) \times 10$ の算出式によって導出した整数の位の数値を点灯個数とする例を挙げることができる。次に、ステップ 7 6 3 6 で、節電モード表示制御手段 2 3 2 6 d は、当該セットされた表示色及び点灯個数に基づき、節電モード表示用ランプ 1 9 3 を点灯し、次の処理（ステップ 7 8 0 0 の節電モード切替タイミング制御処理）に移行する。尚、ステップ 7 6 3 0 で N o の場合には、次の処理（ステップ 7 8 0 0 の節電モード切替タイミング制御処理）に移行する。

【 0 1 3 1 】

次に、図 3 4 は、図 1 9 でのステップ 7 8 0 0 のサブルーチンに係る、節電モード切替タイミング制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 8 0 2 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内に現在セットされている節電モード種別を参照する。次に、ステップ 7 8 0 4 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、当該参照した節電モードに基づき節電モード種別が変更されたか否かを判定する。ステップ 7 8 0 4 で Y e s の場合、ステップ 7 8 1 2 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内に現在セットされているサブ側遊技状態種別を参照する。次に、ステップ 7 8 1 4 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、当該参照したサブ側遊技状態種別に基づき、特定の演出モード（例えば、通常演出モード 特別遊技中演出モード、確変演出モード 通常演出モード等）に移行したか否かを判定する。ステップ 7 8 1 4 で Y e s の場合、ステップ 7 8 1 6 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、当該節電モード種別の変更が「通常モード」から「節電モード 1 又は 2」への変更であるか否かを判定する。ステップ 7 8 1 6 で Y e s の場合、ステップ 7 8 1 7 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード種別に「通常モード」をセットする。次に、ステップ 7 8 1 8 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の電飾輝度段階低下フラグをオンにし、ステップ 7 8 2 0 に移行する。他方、ステップ 7 8 1 6 で N o の場合、ステップ 7 8 2 0 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、当該節電モード種別の変更が「節電モード 1 又は 2」から「通常モード」への変更であるか否かを判定する。ステップ 7 8 2 0 で Y e s の場合、ステップ 7 8 2 1 で、段階切替制御手段 2 3 2 6 c は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード種別に「節電モード 1 又は 2」をセットする。次に、ステップ 7 8 2 2 で、段階切替制御手段 2 3 2 6

10

20

30

40

50

cは、演出一般情報一時記憶手段2324内の電飾輝度段階上昇フラグをオンにし、ステップ7820に移行する。尚、ステップ7814でNoの場合には、ステップ7830に移行する。

【0132】

次に、ステップ7830で、段階切換制御手段2326cは、演出一般情報一時記憶手段2324内の電飾輝度段階低下フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7830でYesの場合、ステップ7832で、段階切換制御手段2326cは、所定の段階切換タイミング{例えば、所定時間(例えば、10秒)の経過時}に到達したか否かを判定する。ステップ7832でYesの場合、ステップ7834で、段階切換制御手段2326cは、演出一般情報一時記憶手段2324内にセットされている電飾ランプの点灯輝度を1段階低下させ、ステップ7836に移行する。尚、ステップ7832でNoの場合には、ステップ7836に移行する。次に、ステップ7836で、段階切換制御手段2326cは、当該参照したサブ側遊技状態種別に基づき、特定の演出モードから他の演出モード(例えば、特別遊技中演出モード 通常演出モード、確変演出モード 通常演出モード等)に移行したか否かを判定する。ステップ7836でYesの場合、ステップ7838で、段階切換制御手段2326cは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別に「節電モード1又は2」をセットする。次に、ステップ7840で、段階切換制御手段2326cは、演出一般情報一時記憶手段2324内の電飾輝度段階低下フラグをオフにし、次の処理(ステップ5200の節電モード切換制御処理)に移行する。尚、ステップ7836でNoの場合には、次の処理(ステップ5200の節電モード切換制御処理)に移行する。

【0133】

他方、ステップ7830でNoの場合、ステップ7850で、段階切換制御手段2326cは、演出一般情報一時記憶手段2324内の電飾輝度段階上昇フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7850でYesの場合、ステップ7852で、段階切換制御手段2326cは、所定の段階切換タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ7852でYesの場合、ステップ7854で、段階切換制御手段2326cは、演出一般情報一時記憶手段2324内にセットされている電飾ランプの点灯輝度を1段階上昇させ、ステップ7856に移行する。尚、ステップ7852でNoの場合には、ステップ7856に移行する。次に、ステップ7856で、段階切換制御手段2326cは、当該参照したサブ側遊技状態種別に基づき、特定の演出モードから他の演出モードに移行したか否かを判定する。ステップ7856でYesの場合、ステップ7858で、段階切換制御手段2326cは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別に「通常モード」をセットする。次に、ステップ7860で、段階切換制御手段2326cは、演出一般情報一時記憶手段2324内の電飾輝度段階上昇フラグをオフにし、次の処理(ステップ5200の節電モード切換制御処理)に移行する。尚、ステップ7804、ステップ7820、ステップ7850又はステップ7856でNoの場合には、次の処理(ステップ5200の節電モード切換制御処理)に移行する。

【0134】

尚、本実施形態では、ぱちんこ遊技機について例示しているが、回胴式遊技機(所謂、スロットマシン)においても同様に適用することが可能である。そこで、本実施形態の作用について説明する前に、以下、第二実施形態(単に実施形態と呼ぶことがある)として、回胴式遊技機における構成について例示しておく。

【0135】

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係る回胴式遊技機の特徴(概略)を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0136】

まず、図35を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機の前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機1は、主に遊技機枠と遊技機枠内に設置されたリールユニットで構成される。以下、これらを順に説明する。

【 0 1 3 7 】

次に、回胴式遊技機 1 の遊技機枠は、外枠 1 0、扉（ドア） 1 0 0、メダル受け皿 1 0 4、を含む。まず、外枠 1 0 は、回胴式遊技機 1 を設置すべき位置に固定するための枠体である。次に、扉 1 0 0 は、外枠 1 0 の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠 1 0 に開閉可能に取り付けられる。ここで、図示しないが、外枠 1 0 と扉 1 0 0 との接合部には、扉 1 0 0 の開閉状態を検出可能なセンサ（扉開閉センサ）が設けられている。また、扉 1 0 0 には鍵穴 1 0 6 が設けられており、鍵穴 1 0 6 の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴 1 0 6 に差し込む{加えて、所定の方向（例えば、時計回り）にひねる}ことで、扉 1 0 0 を開放状態とすることが可能となる。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴 1 0 6 に差し込む{加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）にひねる}ことで、エラー状態を解除することができるよう構成されている。次に、メダル受け皿 1 0 4 は、放出口 1 0 8 から放出された遊技媒体（遊技メダル、或いは単にメダルと呼ぶことがある）の受け皿である。

10

【 0 1 3 8 】

次に、扉 1 0 0 は、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓 1 1 0、投入数表示灯 2 0 2、操作状態表示灯 2 0 4、特別遊技状態表示装置 2 0 6、払出数表示装置 2 0 8、貯留数表示装置 2 1 0 等が取り付けられている。また、遊技媒体の入力を可能にするための機構として、メダル投入口 2 1 5 0、ベットボタン 2 1 3 0 が取り付けられている。そして、リールユニットを操作するための機構として、スタートレバー 2 1 4 0、停止ボタンユニット 2 1 2 0 が取り付けられている。以下、各要素について詳述する。

20

【 0 1 3 9 】

< 遊技状態を視認可能にするための機構 >

次に、リール窓 1 1 0 は、扉 1 0 0 の一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓 1 1 0 を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯 2 0 2 は、LED によって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数の LED が点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯 2 0 4 は、LED によって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技入賞状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置 2 0 6 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技状態中において払出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置 2 0 8 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数が表示されるよう構成されている。また、貯留数表示装置 2 1 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ち球として遊技機内に貯留されているメダル数の総数が表示されるよう構成されている。

30

【 0 1 4 0 】

< 遊技媒体の入力を可能にするための機構 >

次に、メダル投入口 2 1 5 0 は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機枠内部へと誘導される。また、遊技機枠内部にはメダル投入検出部 2 1 5 1（不図示）が設けられており、当該遊技機枠内部へと誘導された遊技メダルをベットされたメダルとして検出する。また、ベットボタン 2 1 3 0 は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によって貯留されているメダルをベットすることができるよう構成されている。

40

【 0 1 4 1 】

< リールユニットを操作するための機構 >

次に、スタートレバー 2 1 4 0 は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によってリールユニットの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタンユニット 2 1 2 0 は、遊技者によって操作可能な左リール停止ボタン 2 1 2 1、中リール停止ボ

50

タン 2 1 2 2、右リール停止ボタン 2 1 2 3 を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールユニットの動作を順次停止可能に構成されている。

【 0 1 4 2 】

次に、回胴式遊技機 1 のリールユニットは、主リールユニット 2 1 1 0 と主リールユニット 2 1 1 0 の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、主リールユニット 2 1 1 0 は、左リール部 2 1 1 1、中リール部 2 1 1 2、右リール部 2 1 1 3 を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、当該リール部の外周上（リール帯）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバー 2 1 4 0 及び停止ボタンユニット 2 1 2 0 における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リール部 2 1 1 1、中リール部 2 1 2 2 及び右リール部 2 1 1 3 の内部には LED（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、当該 LED が点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。

10

【 0 1 4 3 】

< その他の機構 >

また、回胴式遊技機 1 の遊技機枠の内外には、遊技の興趣性を高めるための機構として、液晶ディスプレイ 4 0 0、遊技効果（電飾）ランプ 8 0 0、スピーカ 9 0 0 等が設けられている。

【 0 1 4 4 】

ここで、本実施形態においては、遊技機枠の一部を構成する部材として、合成樹脂等によって形成された部材である、上パネル 3 1 0 と、下パネル 3 0 1 と、が設けられている。また、上パネル 3 1 0 の裏側には陰極管 3 1 1 が設けられており、陰極管 3 1 1 を光源とした上パネル 3 1 0 を透過した光によって、上パネル 3 1 0 部に描かれたデザイン物が視認容易となるよう構成されている。また、下パネル 3 0 0 の裏側には陰極管 3 0 1 が設けられており、陰極管 3 0 1 を光源とした下パネル 3 0 0 を透過した光によって、下パネル 3 0 0 部に描かれたデザイン物が視認容易となるよう構成されている。更に、リール窓 1 1 0 の上部には、陰極管 3 1 2 が設けられており、陰極管 3 1 2 を光源とした主リールユニット 2 1 1 0 の表面を反射した光によって、主リールユニット 2 1 1 0 における各リール部の外周上に描かれた図柄が視認容易となるよう構成されている。

20

【 0 1 4 5 】

また、リール窓 1 1 0 の左上方（遊技機の正面視を基準）には、節電モード表示用ランプ（例えば、LED によって構成）5 0 0 が設けられており、後述するように、現在の消費電力に係る指標に基づき点灯するよう構成されている。

30

【 0 1 4 6 】

また、液晶ディスプレイ 4 0 0 の右側（液晶ディスプレイ 4 0 0 の中心を基準）には、液晶ディスプレイ 4 0 0 上で展開されている演出動画像と連動して動作する役物機構 4 0 1（可動体役物 4 0 1）を備えている。ここで、可動体役物 4 0 1 は、合成樹脂やパネ等の部材により構成された可動部材、可動部材の駆動源（例えば、ステッピングモータやソレノイド等）、可動部材の位置を検出するためのセンサ等をユニット化し遊技機と着脱可能に構成されている。そして、後述するように、サブメイン制御装置 3 0 0 0 からの駆動情報（役物動作指示関連情報）に基づき、当該駆動源が励磁されることによって、可動体役物 4 0 1 が可動するよう構成されている。

40

【 0 1 4 7 】

このように構成された回胴式遊技機において、電飾ランプ 8 0 0（陰極管）や可動体役物 4 0 1 を動作させている場合、当該動作させていない場合と比して相対的に消費電力が上昇することとなる。ここで、近年のぱちんこ遊技機においては、遊技の興趣性を高めるために電飾ランプ 8 0 0 や可動体役物 4 0 1 を過剰に動作させることによって、過度の電力を消費してしまうことが問題となっている。よって、当該動作割合を低減することにより、消費電力を低減するよう努める必要があるが、単純に非動作の割合を高めるよう構成した場合には、遊技の興趣性やエラー発生時のトラブルシュートにおける利便性等が著し

50

く低下してしまうという問題が生じる。そこで、このような問題点を解決するための構成を以下に詳述する。

【0148】

次に、図36のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機の各種機能について説明する。はじめに、回胴式遊技機1には、回胴式遊技機の全体動作を制御し、特にスタートレバー2140が操作された際の抽選や主リールユニット2110の動作制御等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御装置（メイン基板）1000と、遊技内容に興味性を付与する各種演出・情報報知に係る表示制御を行う演出表示制御手段{サブメイン制御装置（サブメイン基板）}3000と、サブメイン基板3000からのコマンドを受けて演出を出力する演出表示装置4000{サブサブ制御装置（サブサブ基板）}と、遊技メダルの払出制御を行う遊技メダル払出制御装置5000及び遊技メダル払出装置（所謂、ホッパー）と、が設けられている。

10

【0149】

ここで、主制御装置1000は、遊技進行に係る操作部材である遊技周辺機器2000（主遊技周辺機器2100）と、サブメイン制御装置3000、遊技メダル払出制御装置5000と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御装置3000は、サブサブ制御装置4000、各種遊技効果ランプ800やスピーカ900等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置1000、サブメイン制御装置3000、サブサブ制御装置4000、遊技メダル払出制御装置5000等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。以下、上記各手段（装置）について詳述する。

20

【0150】

まず、主制御装置1000は、遊技進行に関する主たる制御を司る遊技制御手段1100と、遊技周辺機器2000やサブ（サブメイン、サブサブ）基板側との各種遊技情報{例えば、当選役情報、入賞役情報（例えば、当選役が複数存在した場合における一の入賞役及び有効ライン上における当該入賞役の入賞ライン等）、遊技周辺機器2000の操作情報（例えば、スタートレバー2140や停止ボタンユニット2120の操作情報）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号等}の送受信を制御する情報送信制御手段1200と、有効ライン上における入賞役に基づき所定の遊技メダルの払出を行うよう遊技メダル払出制御装置5000を制御する払出制御手段1300と、主制御装置1000側にて検出可能なエラーに係る制御処理を司るエラー制御手段1400と、主制御装置1000における電源投入時の動作モード（通常遊技処理を実行する通常動作モード、設定値変更処理を実行する設定変更作動モード、等）の設定制御を司る動作環境初期設定手段1500と、を有している。

30

【0151】

ここで、遊技制御手段1100は、遊技周辺機器2000での操作有無を判定する入力操作制御手段1110と、遊技機に投入された遊技メダル及び遊技機から払出された遊技メダルを管理する遊技メダル管理制御手段1120と、所定の遊技開始条件を充足した場合に遊技進行を開始する遊技開始制御手段1130と、遊技内容を決定するための乱数（遊技内容決定乱数）を生成して役抽選を実行する遊技内容決定手段1140と、当選役（ハズレを含む）及び停止ボタンユニット2120の停止操作に基づき主リールユニット2110の動作を制御するリール制御手段1150と、有効ライン上における入賞役に基づき払出すべき遊技メダル数を決定する払出内容決定手段1160と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段1170と、所定の遊技終了条件を充足した場合に遊技進行を終了する遊技終了制御手段1180と、現在の遊技状態{例えば、遊技状態（通常遊技状態、再遊技高確率遊技状態、特別遊技状態）、当選役及び入賞役に係る情報、主リールユニット2110における各リールの停止位置情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技に係る遊技状態（例えば、特別遊技移行役が当選し且つ非入賞である状態、特別遊技中の状態）}等を一時記憶する遊技状態一時記憶手段1190と、を有している。以下、各手段について詳述する。

40

50

【0152】

次に、入力操作制御手段1110は、スタートレバー2140に係る操作有無を判定するスタート入力判定手段1111と、ベットボタン2130に係る操作有無及びメダル投入検出部2151における遊技メダル検出有無を判定するベット判定手段1112と、停止ボタンユニット2120に係る操作有無を判定する停止入力判定手段1113と、を更に有している。

【0153】

次に、遊技メダル管理制御手段1120は、ベットされた遊技メダル数を計数するための投入数カウンタ1121と、所定数を超過してベットされた遊技メダル数を貯留するための貯留数カウンタ1122と、を更に有している。

10

【0154】

次に、遊技内容決定手段1140は、遊技内容決定乱数を生成する乱数生成手段1141と、遊技内容決定乱数に基づき役抽選を実行する当選役決定手段1142と、を更に有している。ここで、乱数生成手段1141は、生成した遊技内容決定乱数を一時記憶するための遊技内容決定乱数一時記憶手段1141aを更に有している。また、当選役決定手段1142は、当選役を決定するための当選役決定用抽選テーブル1142a（詳細なテーブル構成については後述）を更に有している。

【0155】

次に、リール制御手段1150は、主リールユニット2110における各リール部の回転動作を開始するリール回転動作開始制御手段1151と、主リールユニット2110における各リール部の回転動作を停止するリール回転動作停止制御手段1152と、を更に有している。また、リール回転動作開始制御手段1151は、所定の遊技間隔（所謂、ウェイト時間）を保つよう制御する遊技間隔管理手段1151aを更に有している。また、リール回転動作停止制御手段1152は、主リールユニット2110における各リール部の現在位置を検出するためのリール現在位置検出制御手段1152aと、主リールユニット2110における各リール部の現在位置及び当選役に基づき、各リール部の停止位置を決定するリール停止位置決定手段1152bと、を更に有している。また、リール停止位置決定手段1152bは、当該各リール部の停止位置を決定するために参照される停止位置決定用参照テーブル1152b-1を更に有している。

20

【0156】

次に、払出内容決定手段1160は、主リールユニット2110における各リール部の停止位置に基づき有効ライン上での入賞役を特定する入賞役特定手段1161と、当該入賞役に基づき払出すべき遊技メダル数を決定する払出数決定手段1162と、を更に有している。また、払出数決定手段1162は、払出すべき遊技メダル数を決定するために参照される払出数決定用参照テーブル1162b（詳細なテーブル構成については後述）を更に有している。

30

【0157】

次に、特別遊技制御手段1170は、特別遊技状態である状況下において払出された遊技メダル数の総数（累積数）を計数するための特別遊技払出累積カウンタ1171を更に有している。

40

【0158】

次に、遊技状態一時記憶手段1190は、遊技進行に係る情報を一時記憶する遊技関連情報一時記憶手段1191と、特別遊技状態に係る情報を一時記憶する特別遊技状態一時記憶手段1192と、を更に有している。また、遊技関連情報一時記憶手段1191は、遊技進行制御に係る各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための遊技制御関連フラグ一時記憶手段1191aと、当該遊技における当選役に係る情報を一時記憶するための当選役情報一時記憶手段1191bと、主リールユニット2110における各リール部の停止位置に係る情報を一時記憶するためのリール停止位置情報一時記憶手段1191cと、当該遊技における入賞役に係る情報を一時記憶するための入賞役関連情報一時記憶手段1191dと、を更に有している。また、特別遊技状態一時記憶手段1192は、特別遊技

50

状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための特別遊技関連フラグ一時記憶手段 1192a を更に有している。

【0159】

次に、払出制御手段 1300 は、払出された遊技メダル数を計数するための払出カウンタ 1310 を更に有している。

【0160】

次に、動作環境初期設定手段 1500 は、一の当選役に係る抽選確率が複数存在する状況下、何れの抽選確率に基づき抽選するかを決定するための値（所謂、設定値）が一時記憶される設定値一時記憶手段 1510 を更に有している。

【0161】

次に、遊技周辺機器 2000 について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器 2000 は、主遊技装置 1000 側の遊技進行に係る周辺機器である主制御周辺機器 2100 と、サブメイン制御装置 3000 側の演出実行に係る周辺機器である副制御周辺機器 2200 と、を有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【0162】

まず、主制御周辺機器 2100 は、主制御装置 1000 における電源投入時の動作モードを操作するための動作環境設定操作部材 2160 を有している。ここで、動作環境設定操作部材 2160 は、主制御装置 1000 の起動時において通常動作モード又は設定変更動作モードの何れの動作モードで起動させるかを操作するスイッチ部材である動作モード切替スイッチ 2160 と、設定値の変更操作を行うスイッチ部材である設定値切替スイッチ 2162 と、設定値の変更操作を終了し現在の設定値での確定操作を行うスイッチ部材である設定値確定スイッチ 2163 と、を有している。尚、設定値確定スイッチ 2163 は、他の操作部材（例えば、スタートレバー 2140）の操作検出スイッチと兼用するよう構成してもよい。

【0163】

次に、副制御周辺機器 2200 は、サブメイン制御装置 3000 における消費電力を計測するための消費電力計測装置（回路）500-1 と、後述する節電モードを切り替えるためのスイッチ部材である節電モード切替スイッチ 6000 と、人為的な操作によって特定部位の電飾を強制的に消灯状態にするためのスイッチ部材である電飾消灯切替スイッチ 6100 と、を有している。ここで、電飾消灯切替スイッチ 6100 は、上パネル 311 の裏側に設けられた陰極管 311 を消灯状態にするためのスイッチ部材である上パネル部消灯切替スイッチ 6110 と、下パネル 300 の裏側に設けられた陰極管 301 を消灯状態にするためのスイッチ部材である下パネル部消灯切替スイッチ 6120 と、リール窓 110 の上部に設けられた陰極管 312 を消灯状態にするためのスイッチ部材であるリール上部消灯切替スイッチ 6130 と、を有している。尚、これらスイッチ部材のスイッチ態様には特に限定されず、スイッチのオン/オフ状態を物理的な機構によって保持可能な態様（例えば、ディップスイッチ）であってもよいし、スイッチのオン/オフ状態を物理的な機構によって保持困難な態様であってもよい。また、他の用途に用いられるスイッチ機構（例えば、音量調節用スイッチやサブ入力ボタン）と兼用するよう構成してもよい。

【0164】

次に、サブメイン制御装置（演出表示制御手段 3000）及びサブサブ制御装置（演出表示装置 4000）について説明する。はじめに、主制御装置 1000 は、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段 3000（サブメイン基板）と接続している。また、演出表示制御手段 3000 は、各種出力装置（例えば、液晶ディスプレイ 400、遊技効果ランプ 800、可動体役物 401、スピーカ 900 等）や液晶ディスプレイ 400 上に演出を表示出力する演出表示装置 4000（サブサブ基板）と接続している。以下、これらの装置・手段を順番に説明する。

【0165】

まず、演出表示制御手段 3000 は、主制御装置 1000 側からの各種情報を受信する

10

20

30

40

50

ための情報受信手段 3 1 0 0 と、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報に基づき、演出表示装置 4 0 0 0 や各種出力装置での演出実行を制御する演出動作制御手段 3 2 0 0 と、後述する節電モードの切換制御を司る節電モード切換制御手段 3 3 0 0 と、サブ基板側での遊技状態（所謂、演出モード等）を制御するサブ側遊技状態制御手段 3 4 0 0 と、演出制御全般に係る情報を一時記憶するための演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 1 6 6 】

はじめに、情報受信手段 3 1 0 0 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの遊技進行に関する情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 3 1 1 0 を有している。尚、メイン側情報一時記憶手段 3 1 1 0 に一時記憶された情報は、以下で説明する各処理において必要に応じ適宜参照される。

10

【 0 1 6 7 】

次に、演出動作制御手段 3 2 0 0 は、演出動作全般に係る動作内容を決定する演出動作内容決定手段 3 2 1 0 と、演出動作の一種類である演出画像の表示制御を司る演出画像表示制御手段 3 2 2 0 と、演出動作の一種類である可動体役物（本例では、可動体役物 4 0 1）の動作制御を司る可動体役物動作制御手段 3 2 3 0 と、演出動作の一種類である電飾ランプ（本例では、電飾ランプ 8 0 0）の動作制御を司る電飾ランプ動作制御手段 3 2 4 0 と、を更に有している。ここで、演出動作内容決定手段 3 2 1 0 は、演出動作全般に係る動作内容を決定するために参照される演出動作内容決定用抽選テーブル 3 2 1 1（詳細なテーブル構成については後述）を更に有している。

20

【 0 1 6 8 】

次に、電飾ランプ動作制御手段 3 2 4 0 は、エラー報知時における電飾ランプの動作制御を司るエラー時電飾制御手段 3 2 4 1 と、演出動作実行時における電飾ランプの動作制御を司る演出動作時電飾制御手段 3 2 4 2 と、所定の遊技状態である旨の報知時における電飾ランプの動作制御を司る遊技状態報知時電飾制御手段 3 2 4 3 と、を更に有している。ここで、エラー時電飾制御手段 3 2 4 1 は、エラー報知時における電飾ランプの動作内容を決定するために参照されるエラー時電飾テーブル 3 2 4 1 a を更に有している。また、演出動作時電飾制御手段 3 2 4 2 は、演出動作実行時における電飾ランプの動作内容を決定するために参照される演出動作時電飾テーブル 3 2 4 2 a を更に有している。また、遊技状態報知時電飾制御手段 3 2 4 3 は、所定の遊技状態である旨の報知時における電飾ランプの動作内容を決定するために参照される遊技状態報知時電飾テーブル 3 2 4 3 a を更に有している。尚、これらテーブルにおける詳細なテーブル構成の一例については後述する。

30

【 0 1 6 9 】

次に、節電モード切換制御手段 3 3 0 0 は、電源投入時における節電モードの切換制御を司る電源投入時切換手段 3 3 1 0 と、電源投入後であって所定条件を充足した場合における節電モードの切換制御を司る稼働時切換手段 3 3 2 0 と、節電モード切換時において電飾ランプの輝度を段階的に変化させる制御を司る段階切換制御手段 3 3 3 0 と、現在の節電モードを所定の表示装置に表示する節電モード表示制御手段 3 3 4 0 と、主制御装置 1 0 0 0 側が設定変更作動モードによって起動された際における節電モードの切換制御を司る設定変更時切換手段 3 3 5 0 と、所定条件を充足した際における陰極管の消灯・点灯制御を司る陰極管自動消灯手段 3 3 6 0 と、を更に有している。ここで、稼働時切換手段 3 3 2 0 は、節電モードの切換操作に係る有効期間を計時するための操作待ちタイマ 3 3 2 1 を更に有している。

40

【 0 1 7 0 】

次に、演出表示装置 4 0 0 0 は、液晶ディスプレイ 4 0 0 によって構成された演出表示部 4 1 0 0 を更に有している。

【 0 1 7 1 】

尚、演出表示制御手段 3 0 0 0 は、その他にも、陰極管（本例では、陰極管 3 0 1、陰極管 3 1 1 及び陰極管 3 1 2）の点灯及び消灯や、スピーカ 9 0 0 からの音声出力等の演

50

出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本実施形態においては、演出表示制御手段3000が、画像表示制御、遊技効果ランプ制御及び音声出力制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

【0172】

次に、図37～図66のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図37～図51のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。

【0173】

次に、図37は、メイン基板側が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。はじめに、主制御装置1000が電源供給ユニットと接続するよう構成されている場合には、遊技機の電源投入時において、同図のステップ3000の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入時において、ステップ3100で、情報送信制御手段1200は、電源投入情報をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ3200で、主制御装置1000は、後述する動作モード切換制御処理を実行する。次に、ステップ3300で、主制御装置1000は、設定変更作動中フラグがオンであるか否かを判定する（動作モード判定処理）。ステップ3300でYesの場合、ステップ3400で、主制御装置1000は、後述する設定変更動作モード制御処理を実行し、主制御装置側メインフローチャートであるステップ1000を実行する。他方、ステップ3300でNoの場合には、ステップ3400の処理を実行することなく、主制御装置側メインフローチャートであるステップ1000を実行する。

【0174】

次に、遊技機における電源断時においては、同図のステップ3600の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時において、ステップ3602で、主制御装置1000は、後述する定時割り込み処理における処理状態を保存する。次に、ステップ3604で、主制御装置1000は、RAM領域の情報に基づきチェックサムをセットする。次に、ステップ3606で、主制御装置1000は、RAM領域への書き込みを禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

【0175】

次に、定時割り込みタイミングに到達した場合には、同図のステップ3700の処理が実行される。即ち、定時割り込み（例えば、2ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ3702で、主制御装置1000は、主制御装置1000への各種入力ポートに入力された情報を読み込む。次に、ステップ3708で、主制御装置1000は、各種タイマのタイマ値を計測する。次に、ステップ3716で、主制御装置1000は、外部信号の出力処理を実行する。次に、ステップ3714で、主制御装置1000は、制御コマンド（例えば、遊技メダル払出制御装置5000やサブメイン制御装置3000への制御コマンド）の送信処理を実行する。次に、ステップ3712で、主制御装置1000は、主制御装置1000側にて制御する部材（LED、ソレノイド等）に係る情報出力ポートへの情報出力処理を実行する。次に、ステップ3710で、主制御装置1000は、主制御装置1000への入力情報に基づき入力エラーチェック処理を実行し、当該定時割り込みタイミングにおいて実行されていた主制御装置側メインフローチャートに復帰する。

【0176】

次に、遊技機におけるRAM（ラム）クリア時においては、同図のステップ3800の処理が実行される。即ち、遊技機のRAMクリア時において、ステップ3802で、主制御装置1000は、RAM領域内の情報を全てクリアする。次に、ステップ3804で、情報送信制御手段1300は、ラムクリア情報をサブメイン制御基板2320側に送信し、主制御装置側メインフローチャートであるステップ1000を実行する。

【0177】

次に、遊技機におけるRAMクリア時においては、同図のステップ3800の処理が実行される。即ち、遊技機のRAMクリア時において、ステップ3802で、主制御装置1000は、RAM領域内の情報を全てクリアする。次に、ステップ3804で、情報送信制御手段1300は、ラムクリア情報をサブメイン制御基板2320側に送信し、主制御装置側メインフローチャートであるステップ1000を実行する。

次に、主制御装置側メインフローチャートであるステップ1000について説明すると、まず、ステップ2100で、主制御装置1000は、後述するエラー検出時処理を実行する。次に、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述する規定数投入制御処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述する遊技開始制御処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述する遊技内容決定処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御装置1000は、後述するリール回転動作開始制御処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述するリール回転動作停止制御処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御装置1000は、後述する入賞役判定制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御装置1000は、後述する払出制御処理を実行する。次に、ステップ1800で、主制御装置1000は、後述する遊技状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1900で、主制御装置1000は、後述する遊技終了制御処理を実行する。そして、再び本フローチャートの先頭に戻ることで、当該一連の処理を繰り返し実行することとなる。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

10

【0178】

次に、図38は、図37におけるステップ3200のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行する動作モード切替制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3202で、動作環境初期設定手段1500は、主制御装置1000側での前回の電断発生時においてバックアップされた設定値を復元し、当該復元した設定値を設定値一時記憶手段1530に一時記憶する。次に、ステップ3206で、動作環境初期設定手段1500は、動作モード切替スイッチ2161のスイッチ状態がオン「設定変更」状態であるか否かを判定する。ステップ3206でYesの場合、ステップ3208で、動作環境初期設定手段1500は、設定値一時記憶手段1530に一時記憶された設定値情報を、所定の表示装置（例えば、貯留数表示装置210）上に表示する。次に、ステップ3210で、情報送信制御手段1200は、「設定変更作動モード」に移行する旨をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ3211で、動作環境初期設定手段1500は、設定変更作動中フラグをオンにし、次の処理（ステップ3300の動作モード判定処理）に移行する。

20

【0179】

他方、ステップ3206でNoの場合、ステップ3212で、情報送信制御手段1200は、設定値一時記憶手段1530に一時記憶された設定値情報を、サブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ3214で、情報送信制御手段1200は、「通常動作モード」に移行する旨をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ3216で、動作環境初期設定手段1500は、設定変更作動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ3300の動作モード判定処理）に移行する。

30

【0180】

次に、図39は、図37におけるステップ3400のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行する設定変更動作モード制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、動作環境初期設定手段1500は、設定値切替スイッチ2162のスイッチ状態を検出する。次に、ステップ3404で、動作環境初期設定手段1500は、設定値確定スイッチ2163のスイッチ状態を検出する。次に、ステップ3406で、動作環境初期設定手段1500は、当該検出したスイッチ状態に基づき、設定値確定スイッチ2163が操作されたか否かを判定する。ステップ3406でYesの場合、ステップ3407で、情報送信制御手段1200は、「設定変更終了モード」に移行する旨をサブメイン制御装置3000側に送信し、ステップ3208に移行する。

40

【0181】

次に、ステップ3408で、動作環境初期設定手段1500は、動作モード切替スイッチ2161のスイッチ状態がオン「設定変更」状態からオフ「通常動作」状態に切り替わったか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3409で、動作環境初期設定手段1500は、設定変更作動中フラグをオフにする。次に、ステップ341

50

2で、情報送信制御手段1200は、設定値一時記憶手段1530に一時記憶された設定値情報を、サブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ3414で、情報送信制御手段1200は、「通常動作モード」に移行する旨をサブメイン制御装置3000側に送信し、次の処理（ステップ1000の主制御装置側メインフローチャート）に移行する。尚、ステップ3408でNoの場合には、再度ステップ3408に移行することで、動作モード切替スイッチ2161のスイッチ状態切り替わり待ちループ処理を実行する。

【0182】

他方、ステップ3406でNoの場合、ステップ3430で、動作環境初期設定手段1500は、当該検出したスイッチ状態に基づき、設定値切替スイッチ2162が操作されたか否かを判定する。ステップ3430でYesの場合、ステップ3432で、情報送信制御手段1200は、「設定変更中モード」に移行する旨をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ3434で、動作環境初期設定手段1500は、設定値一時記憶手段1530に一時記憶されている設定値に「1」を加算する。次に、ステップ3436で、動作環境初期設定手段1500は、設定値一時記憶手段1530に一時記憶されている設定値が所定の上限値（例えば、6）を超過したか否かを判定する。ステップ3436でYesの場合、ステップ3438で、動作環境初期設定手段1500は、設定値一時記憶手段1530に一時記憶されている設定値に「1」をセットする。次に、ステップ3440で、動作環境初期設定手段1500は、設定値一時記憶手段1530に一時記憶された設定値情報を、所定の表示装置上に表示（更新）し、ステップ3402に移行する。尚、ステップ3430でNoの場合には、ステップ3402に移行し、ステップ3436でNoの場合には、ステップ3440に移行する。

10

20

【0183】

次に、図40は、図37におけるステップ2100のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行するエラー検出時処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、エラー制御手段1400は、周知の手法に基づき、回胴式遊技機における任意のエラー（例えば、ドア開放エラー（扉100が開放状態にある旨のエラー）、ホッパー空エラー（放出口108から払出すべき遊技メダルが遊技機内部にて枯渇している状態にある旨のエラー）、セレクターエラー（メダル投入口2150から投入された遊技メダルを正常に検出できなかった旨のエラー）、不正電波検知エラー（回胴式遊技機が外部からの不正な電波を検出した旨のエラー）、等）の発生を検出したか否かを判定する。2102でYesの場合、ステップ2106で、情報送信制御手段1200は、当該検出したエラーの種類に基づき、エラー報知の実行を指示するための情報（エラー報知指示情報）をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ2108で、エラー制御手段1400は、主制御装置1000側を遊技禁止状態（例えば、遊技進行中であれば停止ボタンユニット2120からの操作信号を無効としたり、非遊技進行中であればベットボタン2130からの操作信号やメダル投入検出部2151からの遊技メダル検出信号を無効とする等）へと移行し、次の処理（ステップ1100の規定数投入制御処理）に移行する。

30

【0184】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2112で、エラー制御手段1400は、所定のエラー解除条件を充足したか否かを判定する。ステップ2112でYesの場合、ステップ2116で、情報送信制御手段1200は、エラー報知の解除を指示するための情報（エラー報知解除情報）をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ2118で、エラー制御手段1400は、主制御装置1000側の遊技禁止状態を解除し、次の処理（ステップ1100の規定数投入制御処理）に移行する。尚、ステップ2112でNoの場合には、次の処理（ステップ1100の規定数投入制御処理）に移行する。

40

【0185】

次に、図41は、図37でのステップ1100のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行する規定数投入制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、入力

50

操作制御手段 1 1 1 0 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の遊技進行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 1 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 1 0 6 で、入力操作制御手段 1 1 1 0 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の再遊技入賞フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、再遊技入賞フラグとは、後述するように、直前の遊技において再遊技役が入賞した場合にオンとなるフラグである。ステップ 1 1 0 6 で Yes の場合、ステップ 1 1 0 7 で、入力操作制御手段 1 1 1 0 は、ベットボタン 2 1 3 0 の入力操作を有効化する（ベットボタン 2 1 3 0 からの操作信号を受信可能とする）と共に、メダル投入口 2 1 5 0 への遊技メダルの投入を有効化する（メダル投入検出部 2 1 5 1 からの検出信号を受信可能とする）。次に、ステップ 1 1 0 8 で、ベット判定手段 1 1 1 2 は、メダル投入検出部 2 1 5 1 からの検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ 1 1 0 8 で Yes の場合、ステップ 1 1 1 0 で、ベット判定手段 1 1 1 2 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の規定数投入フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、規定数投入フラグとは、後述するように、遊技メダルのベット数が規定数（一の遊技を開始するために必要な遊技メダル数）と同数となった場合にオンとなるフラグである。ステップ 1 1 1 0 で Yes の場合、ステップ 1 1 1 2 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、当該投入された遊技メダルを遊技機枠内部へと誘導する（遊技メダルの投入を受付する）。次に、ステップ 1 1 1 4 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、投入数カウンタ 1 1 2 1 のカウンタ値に 1 を加算し、ステップ 1 1 4 0 に移行する。

10

20

【 0 1 8 6 】

他方、ステップ 1 1 1 0 で No の場合、ステップ 1 1 1 6 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、貯留数カウンタ 1 1 2 2 のカウンタ値が所定の貯留最大数（例えば、50）未満であるか否かを判定する。ステップ 1 1 1 6 で Yes の場合、ステップ 1 1 1 8 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、当該遊技メダルの投入を受付する。次に、ステップ 1 1 2 0 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、貯留数カウンタ 1 1 2 2 のカウンタ値に 1 を加算し、ステップ 1 1 4 0 に移行する。他方、ステップ 1 1 1 6 で No の場合、ステップ 1 1 2 2 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、当該投入された遊技メダルを遊技機枠内部へと誘導せず、放出口 1 0 8 から放出（遊技メダルの投入を受付せずに排出）し、ステップ 1 1 4 0 に移行する。

30

【 0 1 8 7 】

他方、ステップ 1 1 0 8 で No の場合、ステップ 1 1 2 4 で、ベット判定手段 1 1 1 2 は、ベットボタン 2 1 3 0 が操作されたか否か（ベットボタン 2 1 3 0 からの操作信号を受信したか否か）を判定する。ステップ 1 1 2 4 で Yes の場合、ステップ 1 1 2 6 で、ベット判定手段 1 1 1 2 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の規定数投入フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 1 2 6 で Yes の場合、ステップ 1 1 2 8 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、貯留数カウンタ 1 1 2 2 のカウンタ値が 0 超過であるか否かを判定する。ステップ 1 1 2 8 で Yes の場合、ステップ 1 1 3 0 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、貯留数カウンタ 1 1 2 2 のカウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 1 1 3 2 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、投入数カウンタ 1 1 2 1 のカウンタ値を 1 加算し、ステップ 1 1 4 0 に移行する。尚、ステップ 1 1 2 4、ステップ 1 1 2 6 又はステップ 1 1 2 8 で No の場合には、ステップ 1 1 4 0 に移行する。

40

【 0 1 8 8 】

尚、本実施形態においては、ベットボタン 2 1 3 0 からの一の操作信号に基づき、貯留数カウンタ 1 1 2 2 及び投入数カウンタ 1 1 2 1 のカウンタ値を 1 だけ加減算する（即ち、ベット数を 1 加算する）よう構成されているが、これには限定されない。その場合には、ベットボタン 2 1 3 0 からの一の操作信号に基づき、規定数と同数になるまで当該加減算処理を繰り返すよう構成してもよい（所謂、MAXベット機能）。

【 0 1 8 9 】

他方、ステップ 1 1 0 6 で No の場合、ステップ 1 1 3 4 で、ベット判定手段 1 1 1 2 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の規定数投入フラグがオフであるか否

50

かを判定する。ステップ1134でYesの場合、ステップ1136で、遊技メダル管理制御手段1120は、投入数カウンタ1121に規定数をセット（換言すれば、直前の遊技におけるベット数と同数をセット）し、ステップ1140に移行する。尚、ステップ1134でNoの場合には、ステップ1140に移行する。

【0190】

次に、ステップ1140で、遊技開始制御手段1130は、投入数カウンタ1121のカウンタ値が増加したか否かを判定する。ステップ1140でYesの場合、ステップ1142で、情報送信制御手段1200は、ベット入力が発出された旨の情報（ベット情報）を、サブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ1144で、遊技開始制御手段1130は、投入数カウンタ1121のカウンタ値が規定数と同数であるか否かを判定する。ステップ1144でYesの場合、ステップ1146で、遊技開始制御手段1130は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の規定数投入フラグをオンにし、次の処理（ステップ1200の遊技開始制御処理）に移行する。尚、ステップ1102、ステップ1140又はステップ1144でNoの場合には、次の処理（ステップ1200の遊技開始制御処理）に移行する。

10

【0191】

次に、図42は、図37でのステップ1200のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行する遊技開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、スタート入力判定手段1111は、スタートレバー2140が操作されたか否か（スタートレバー2140からの操作信号を受信したか否か）を判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、遊技開始制御手段1130は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の規定数投入フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、遊技開始制御手段1130は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の規定数投入フラグをオフにする。次に、ステップ1207で、入力操作制御手段1110は、ベットボタン2130の入力操作を無効化する（ベットボタン2130からの操作信号を受信不可とする）と共に、メダル投入口2150への遊技メダルの投入を無効化する（メダル投入検出部2151からの検出信号を受信不可とする）。次に、ステップ1208で、遊技開始制御手段1130は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の再遊技入賞フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1208でYesの場合、ステップ1210で、遊技開始制御手段1130は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の再遊技入賞フラグをオフにする。次に、ステップ1212で、遊技開始制御手段1130は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技進行中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、遊技開始制御手段1130は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技内容決定許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ1300の遊技内容決定処理）に移行する。尚、ステップ1208でNoの場合には、ステップ1212に移行し、ステップ1202又はステップ1204でNoの場合には、次の処理（ステップ1300の遊技内容決定処理）に移行する。

20

30

【0192】

次に、図43は、図37でのステップ1300のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行する遊技内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、遊技内容決定手段1140は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、遊技内容決定手段1140は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ1306で、乱数生成手段1141は、周知の手法に基づき乱数を生成して、遊技内容決定乱数一時記憶手段1141aに一時記憶し、ステップ1308に移行する。尚、ステップ1302でNoの場合には、次の処理（ステップ1400のルール回転動作開始制御処理）に移行する。

40

【0193】

次に、ステップ1308で、遊技内容決定手段1140は、特別遊技関連フラグー時記憶手段1192a内の特別遊技中フラグがオンであるか否か、換言すれば、遊技状態が特

50

別遊技状態中であるか否かを判定する。ステップ1308でYesの場合、ステップ1310で、遊技内容決定手段1140は、設定値一時記憶手段1510にセットされた設定値に基づき、当選役決定用抽選テーブル1142aの内、「特別遊技中」に対応した当選役決定用抽選テーブルをセットし、ステップ1320に移行する。他方、ステップ1308でNoの場合、ステップ1312で、遊技内容決定手段1140は、特別遊技関連フラグ一時記憶手段1192a内の特別遊技当選フラグがオンであるか否か、換言すれば、特別遊技移行役に当選しているものの未だ当該特別遊技移行役が入賞していない状態であるか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、遊技内容決定手段1140は、設定値一時記憶手段1510にセットされた設定値に基づき、当選役決定用抽選テーブル1142aの内、「特別遊技当選中」に対応した当選役決定用抽選テーブルをセットし、ステップ1320に移行する。他方、ステップ1312でNoの場合、ステップ1316で、遊技内容決定手段1140は、設定値一時記憶手段1510にセットされた設定値に基づき、当選役決定用抽選テーブル1142aの内、「通常遊技中」に対応した当選役決定用抽選テーブルをセットし、ステップ1320に移行する。

10

20

30

40

50

【0194】

ここで、図44は、当選役決定用抽選テーブル1142aの一例である。本例に示されるように、当選役決定用抽選テーブル1142aは、遊技状態が「通常遊技時」である状況下において参照されるテーブル（役抽選テーブル1）と、遊技状態が「特別遊技当選中」である状況下において参照されるテーブル（役抽選テーブル2）と、遊技状態が「特別遊技中」である状況下において参照されるテーブル（役抽選テーブル3）と、に分かれている。ここで、「特別遊技中」とは、特別遊技移行役（本例では、「第1種BB」であり、所謂第一種特別役物連続作動装置によって構成）が入賞した際に移行する遊技状態であり、他の遊技状態と比して払出が発生する当選役（本例では、「ベル」）の当選確率が上昇している遊技状態である。また、「通常遊技時」及び「特別遊技当選中」とは、非特別遊技中の状態であって、且つ、前者は特別遊技移行役が当選していない遊技状態であり、後者は特別遊技移行役が当選している遊技状態である。即ち、本実施形態では、特別遊技移行役が重複して当選することを回避するため、「特別遊技当選中」である状況下においては、特別遊技移行役を抽選しないよう構成されているのである。また、夫々の遊技状態において、規定数が異なるよう構成されており、ベット数と規定数とが同数でない場合には、当該遊技が開始されないよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、当選役、抽選確率及び規定数に係る構成には何ら限定されない。

【0195】

図43のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1320で、遊技内容決定手段1140は、遊技内容決定乱数一時記憶手段1141aに一時記憶されている遊技内容決定乱数及び当選役決定用抽選テーブル1142aとしてセットされた抽選テーブルに基づき、当選役を決定して当選役情報一時記憶手段1191bに一時記憶する。次に、ステップ1322で、遊技内容決定手段1140は、当選役情報一時記憶手段1191bに一時記憶された当選役が、特別遊技移行役であるか否かを判定する。ステップ1322でYesの場合、ステップ1324で、遊技内容決定手段1140は、特別遊技関連フラグ一時記憶手段1192a内の特別遊技当選フラグをオンにする。次に、ステップ1326で、情報送信制御手段1200は、当該当選役の種類に基づき、当選役が決定された旨の情報（当選役情報、或いはスタートレバー操作情報）をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ1328で、遊技内容決定手段1140は、遊技制御関連フラグ一時記憶手段1191a内のリール回転動作開始許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ1400のリール回転動作開始制御処理）に移行する。尚、ステップ1322でNoの場合には、ステップ1326に移行する。

【0196】

次に、図45は、図37でのステップ1400のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行するリール回転動作開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、リール回転動作開始制御手段1151は、遊技制御関連フラグ一時記憶手段1191

a内のリール回転動作開始許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、遊技間隔管理手段1151aは、周知の手法に基づき所定のウェイト時間（例えば、当該遊技直前の遊技における遊技開始時から4.1秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1404でYesの場合、ステップ1406で、リール回転動作開始制御手段1151は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内のリール回転動作開始許可フラグをオフにする。次に、ステップ1408で、リール回転動作開始制御手段1151は、主リールユニット2110の駆動源を駆動して、左リール部2111、中リール部2112、右リール部2113の各リールの回転動作を開始する。次に、ステップ1410で、情報送信制御手段1200は、各リールの回転動作が開始された旨の情報（回転情報）をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ1412で、リール回転動作開始制御手段1151は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内のリール回転動作開始中フラグをオンにし、次の処理（ステップ1500のリール回転動作停止制御処理）に移行する。尚、ステップ1402又はステップ1404でNoの場合には、次の処理（ステップ1500のリール回転動作停止制御処理）に移行する。

10

20

30

40

50

【0197】

次に、図46は、図37でのステップ1500のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行するリール回転動作停止制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、リール制御手段1150は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内のリール回転動作開始中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、リール制御手段1150は、周知の手法に基づき左リール部2111、中リール部2112、右リール部2113の各リールの回転速度が一定の回転速度（例えば、0.75秒/1回転）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1506で、リール制御手段1150は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内のリール回転動作開始中フラグをオフにする。次に、ステップ1508で、リール制御手段1150は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内のリール回転動作中フラグをオンにする。次に、ステップ1510で、入力操作制御手段1110は、左リール停止ボタン2121、中リール停止ボタン2122、右リール停止ボタン2123の各停止ボタンの入力操作を有効化し（各停止ボタンからの操作信号を受信可能とし）、ステップ1512に移行する。尚、ステップ1502又はステップ1504でNoの場合には、ステップ1512に移行する。

【0198】

次に、ステップ1512で、リール回転動作停止制御手段1152は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内のリール回転動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合、ステップ1514で、リール回転動作停止制御手段1152は、停止ボタンユニット2120における何れの停止ボタンからの操作信号であるかに基づき異なる処理を実行する。尚、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1550に移行する。また、ステップ1514で、停止ボタンユニット2120における何れの停止ボタンからの操作信号も受信しなかった場合には、ステップ1550に移行する。

【0199】

次に、ステップ1514で、左リール停止ボタン2121からの操作信号を受信した場合、ステップ1520で、リール停止位置決定手段1152bは、リール現在位置検出制御手段1152aを駆使して、回転動作している左リール部2111の現在位置を取得すると共に、当選役情報一時記憶手段1191bに一時記憶されている当選役を取得し、当該取得した情報に基づき停止位置決定用参照テーブル1152b-1を参照して、左リール部2111の停止位置を決定してリール停止位置情報一時記憶手段1191cに一時記憶する。次に、ステップ1522で、リール回転動作停止制御手段1152は、リール停止位置情報一時記憶手段1191cに一時記憶されている左リール部2111の停止位置に基づき、左リール部2111の駆動源を駆使して、左リール部2111を現在位置から

停止位置まで回転移動させた上で停止させる。次に、ステップ1524で、入力操作制御手段1110は、左リール停止ボタン2121の入力操作を無効化する。次に、ステップ1546で、情報送信制御手段1200は、停止ボタンが操作された旨の情報（停止ボタン操作情報）をサブメイン制御装置3000側に送信し、ステップ1550に移行する。

【0200】

次に、ステップ1514で、中リール停止ボタン2122からの操作信号を受信した場合、ステップ1530で、リール停止位置決定手段1152bは、リール現在位置検出制御手段1152aを駆使して、回転動作している中リール部2112の現在位置を取得すると共に、当選役情報一時記憶手段1191bに一時記憶されている当選役を取得し、当該取得した情報に基づき停止位置決定用参照テーブル1152b-1を参照して、中リール部2112の停止位置を決定してリール停止位置情報一時記憶手段1191cに一時記憶する。次に、ステップ1532で、リール回転動作停止制御手段1152は、リール停止位置情報一時記憶手段1191cに一時記憶されている中リール部2112の停止位置に基づき、中リール部2112の駆動源を駆使して、中リール部2112を現在位置から停止位置まで回転移動させた上で停止させる。次に、ステップ1534で、入力操作制御手段1110は、中リール停止ボタン2122の入力操作を無効化し、ステップ1546に移行する。

【0201】

次に、ステップ1514で、右リール停止ボタン2123からの操作信号を受信した場合、ステップ1540で、リール停止位置決定手段1152bは、リール現在位置検出制御手段1152aを駆使して、回転動作している右リール部2113の現在位置を取得すると共に、当選役情報一時記憶手段1191bに一時記憶されている当選役を取得し、当該取得した情報に基づき停止位置決定用参照テーブル1152b-1を参照して、右リール部2113の停止位置を決定してリール停止位置情報一時記憶手段1191cに一時記憶する。次に、ステップ1542で、リール回転動作停止制御手段1152は、リール停止位置情報一時記憶手段1191cに一時記憶されている右リール部2113の停止位置に基づき、右リール部2113の駆動源を駆使して、右リール部2113を現在位置から停止位置まで回転移動させた上で停止させる。次に、ステップ1544で、入力操作制御手段1110は、右リール停止ボタン2123の入力操作を無効化し、ステップ1546に移行する。

【0202】

次に、ステップ1550で、リール制御手段1150は、主リールユニット2110における全てのリール部の回転動作が終了したか否かを判定する。ステップ1550でYesの場合、ステップ1552で、リール制御手段1150は、遊技制御関連フラグ一時記憶手段1191a内のリール回転動作中フラグをオフにする。次に、ステップ1554で、リール制御手段1150は、遊技制御関連フラグ一時記憶手段1191a内の入賞役判定許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ1600の入賞役判定制御処理）に移行する。尚、ステップ1550でNoの場合には、次の処理（ステップ1600の入賞役判定制御処理）に移行する。

【0203】

次に、図47は、図37でのステップ1600のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行する入賞役判定制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、払出内容決定手段1160は、遊技制御関連フラグ一時記憶手段1191a内の入賞役判定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604で、払出内容決定手段1160は、遊技制御関連フラグ一時記憶手段1191a内の入賞役判定許可フラグをオフにする。次に、ステップ1606で、入賞役特定手段1161は、リール停止位置情報一時記憶手段1191cに一時記憶された左リール部2111、中リール部2112及び右リール部2113の停止位置情報を取得する。次に、ステップ1608で、入賞役特定手段1161は、当該取得した停止位置情報に基づき、所定の有効ライン上での入賞役及び入賞ラインを特定して入賞役関連情報一時記憶手段119

10

20

30

40

50

1 d に一時記憶する。次に、ステップ 1 6 1 0 で、払出内容決定手段 1 1 6 0 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の払出実行許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 7 0 0 の払出制御処理）に移行する。尚、ステップ 1 6 0 2 で N o の場合には、次の処理（ステップ 1 7 0 0 の払出制御処理）に移行する。

【 0 2 0 4 】

次に、図 4 8 は、図 3 7 でのステップ 1 7 0 0 のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行する払出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 7 0 2 で、払出内容決定手段 1 1 6 0 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の払出実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 0 4 で、払出内容決定手段 1 1 6 0 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の払出実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 1 7 0 6 で、払出数決定手段 1 1 6 2 は、入賞役関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 d に一時記憶された入賞役情報を取得する。次に、ステップ 1 7 0 8 で、払出数決定手段 1 1 6 2 は、当該取得した入賞役情報に基づき入賞役が再遊技役ではないか否かを判定する。ステップ 1 7 0 8 で Y e s の場合、ステップ 1 7 1 0 で、払出数決定手段 1 1 6 2 は、当該取得した入賞役情報に基づき払出数決定用参照テーブル 1 1 6 2 b を参照して払出数を決定すると共に、当該決定した払出数を払出カウンタ 1 3 1 0 のカウンタ値にセットし、ステップ 1 7 1 2 に移行する。他方、ステップ 1 7 0 8 で N o の場合、ステップ 1 7 3 0 で、払出数決定手段 1 1 6 2 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の再遊技入賞フラグをオンにし、ステップ 1 7 2 8 に移行する。尚、ステップ 1 7 0 2 で N o の場合には、次の処理（ステップ 1 8 0 0 の遊技状態移行制御処理）に移行する。

【 0 2 0 5 】

ここで、図 4 9 は、払出数決定用参照テーブル 1 1 6 2 b の一例である。本例に示されるように、当選役が入賞した際には、当該入賞役の種類、規定数毎に予め定められた配当数及び入賞ライン数に基づき、払出すべき遊技メダル数が一義的に決定されるよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、入賞役及び配当数の構成には何ら限定されない。

【 0 2 0 6 】

図 4 8 のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 1 7 1 2 で、払出制御手段 1 3 0 0 は、払出カウンタ 1 3 1 0 のカウンタ値が 0 超過であるか否かを判定する。ステップ 1 7 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 1 4 で、払出制御手段 1 3 0 0 は、特別遊技関連フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 内の特別遊技中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 7 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 7 1 6 で、払出制御手段 1 3 0 0 は、払出カウンタ 1 3 1 0 のカウンタ値を特別遊技払出累積カウンタ 1 1 7 1 に加算する。次に、ステップ 1 7 1 8 で、払出制御手段 1 3 0 0 は、払出カウンタ 1 3 1 0 のカウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 1 7 2 0 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、貯留数カウンタ 1 1 2 2 のカウンタ値が所定の貯留最大数未満であるか否かを判定する。ステップ 1 7 2 0 で Y e s の場合、ステップ 1 7 2 2 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、貯留数カウンタ 1 1 2 2 のカウンタ値に 1 を加算し、ステップ 1 7 2 6 に移行する。他方、ステップ 1 7 2 0 で N o の場合、ステップ 1 7 2 4 で、遊技メダル管理制御手段 1 1 2 0 は、遊技機枠内部で保持している遊技メダルの内から一の遊技メダル（メダル 1 枚）を放出口 1 0 8 から放出し、ステップ 1 7 2 6 に移行する。次に、ステップ 1 7 2 6 で、払出制御手段 1 3 0 0 は、払出カウンタ 1 3 1 0 のカウンタ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 7 2 6 で Y e s の場合、ステップ 1 7 2 8 で、払出制御手段 1 3 0 0 は、遊技制御関連フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 内の遊技状態移行判定許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 8 0 0 の遊技状態移行制御処理）に移行する。尚、ステップ 1 7 1 2 で N o の場合には、ステップ 1 7 2 8 に移行し、ステップ 1 7 1 4 又はステップ 1 7 2 6 で N o の場合には、ステップ 1 7 1 8 に移行する。

【 0 2 0 7 】

次に、図 5 0 は、図 3 7 でのステップ 1 8 0 0 のサブルーチンに係る、メイン基板側で

実行する遊技状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、特別遊技制御手段1170は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技状態移行判定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、特別遊技制御手段1170は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技状態移行判定許可フラグをオフにする。次に、ステップ1806で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連フラグー時記憶手段1192a内の特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1806でYesの場合、ステップ1808で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連フラグー時記憶手段1192a内の特別遊技当選フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1808でYesの場合、ステップ1810で、特別遊技制御手段1170は、入賞役関連情報一時記憶手段1191dを参照し、特別遊技移行役が入賞役であるか否かを判定する。ステップ1810でYesの場合、ステップ1812で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連フラグー時記憶手段1192a内の特別遊技当選フラグをオフにする。次に、ステップ1814で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連フラグー時記憶手段1192a内の特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ1816で、情報送信制御手段1200は、特別遊技が開始された旨の情報（特別遊技開始情報）をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ1830で、特別遊技制御手段1170は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技終了許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ1900の遊技終了制御処理）に移行する。尚、ステップ1802でNoの場合には、次の処理（ステップ1900の遊技終了制御処理）に移行し、ステップ1808又はステップ1810でNoの場合には、ステップ1830に移行する。

【0208】

他方、ステップ1806でNoの場合、ステップ1820で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技払出累積カウンタ1171のカウンタ値が所定数（例えば、360）を超過しているか否かを判定する。ステップ1820でYesの場合、ステップ1822で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技払出累積カウンタ1171のカウンタ値をクリア（ゼロクリア）する。次に、ステップ1824で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連フラグー時記憶手段1192a内の特別遊技中フラグをオフにする。次に、ステップ1826で、情報送信制御手段1200は、特別遊技が終了した旨の情報（特別遊技終了情報）をサブメイン制御装置3000側に送信し、ステップ1830に移行する。他方、ステップ1820でNoの場合、ステップ1828で、情報送信制御手段1200は、特別遊技中における遊技進行に係る情報（特別遊技中情報（例えば、特別遊技払出累積カウンタ1171のカウンタ値、入賞役の種類、当該遊技における払出枚数、等））をサブメイン制御装置3000側に送信し、ステップ1830に移行する。

【0209】

次に、図51は、図37でのステップ1900のサブルーチンに係る、メイン基板側で実行する遊技終了制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、遊技終了制御手段1180は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技終了許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1902でYesの場合、ステップ1904で、遊技終了制御手段1180は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技終了許可フラグをオフにする。次に、ステップ1906で、遊技終了制御手段1180は、遊技制御関連フラグー時記憶手段1191a内の遊技進行中フラグをオフにする。次に、ステップ1908で、情報送信制御手段1200は、当該遊技が終了した旨の情報（遊技終了情報）をサブメイン制御装置3000側に送信する。次に、ステップ1910で、遊技終了制御手段1180は、投入数カウンタ1121のカウンタ値をクリア（ゼロクリア）し、次の処理（ステップ2100のエラー検出時処理）に移行する。尚、ステップ1902でNoの場合には、次の処理（ステップ2100のエラー検出時処理）に移行する。

【0210】

次に、図52～図66のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技

機のサブ基板（演出表示制御手段3000、演出表示装置4000）側での処理の流れを説明する。まず、図52は、演出表示制御手段3000が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。ここで、同図（左）は、遊技機への電源投入時にのみ実行されるサブ基板側での初期処理であり、同図（右）は遊技機への電源投入後に繰り返し実行されるサブ基板側のメイン処理である。まず、同図（左）のフローチャートから説明すると、ステップ5000で、演出表示制御手段3000は、後述する節電モード切換制御処理（電源断時切換）を実行した後、同図（右）のメイン処理フローチャートへ移行する。

【0211】

次に、同図（右）のメイン処理フローチャートについて説明する。まず、ステップ5200で、演出表示制御手段3000は、後述する節電モード切換制御処理（稼働時切換）を実行する。次に、ステップ5300で、演出表示制御手段3000は、後述する節電モード切換制御処理（設定変更時切換）を実行する。次に、ステップ5400で、演出表示制御手段3000は、後述する演出ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ6000で、演出表示制御手段3000は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行する。次に、ステップ7000で、演出表示制御手段3000は、後述する演出動作内容決定処理を実行する。次に、ステップ7200で、演出表示制御手段3000は、後述する演出動作制御処理を実行する。次に、ステップ7400で、演出表示制御手段3000は、後述する電飾ランプ動作制御処理を実行する。次に、ステップ7600で、演出表示制御手段3000は、後述する節電モード表示制御処理を実行する。次に、ステップ7800で、演出表示制御手段3000は、後述する節電モード切換タイミング制御処理を実行する。次に、ステップ8000で、演出表示制御手段3000は、後述する遊技中不要電飾消灯制御処理を実行し、本処理フローの先頭に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンを詳述する。

【0212】

まず、図53は、図52でのステップ5000のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する節電モード切換制御処理（電源断時切換）のフローチャートである。まず、ステップ5002で、節電モード切換制御手段3300は、主制御装置1000側から送信された電源投入情報を受信したか否かを判定する。ここで、電源投入情報とは、メイン基板側が電断状態から復帰したことを把握できる情報であり、本実施形態においては、メイン基板側から送信されてくる電断復帰コマンド等が相当する。尚、ステップ5002でNoの場合には、再度ステップ5002を実行することで、電源投入情報の受信待ちループ処理を実行する。ステップ5002でYesの場合、ステップ5004で、電源投入時切換手段3310は、節電モード切換スイッチ2164のスイッチ状態を取得（検出）する。次に、ステップ5006で、電源投入時切換手段3310は、当該スイッチ状態が「節電モード1」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ5006でYesの場合、ステップ5008で、電源投入時切換手段3310は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別として「節電モード1」をセットし、ステップ5016に移行する。他方、ステップ5006でNoの場合、ステップ5010で、電源投入時切換手段3310は、当該スイッチ状態が「節電モード2」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ5010でYesの場合、ステップ5012で、電源投入時切換手段3310は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別として「節電モード2」をセットし、ステップ5016に移行する。他方、ステップ5010でNoの場合、ステップ5014で、電源投入時切換手段3310は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別として「通常モード」をセットし、ステップ5016に移行する。次に、ステップ5016で、節電モード表示制御手段3340は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別に基づき、当該セットされた内容の確認用メッセージ（例えば、「節電モード1」がセットされた場合には、「節電動作モードとして、節電モード1がセットされました」等のメッセージ）を演出表示装置4000上に所定期間（例えば、10秒）表示する。次に、ステップ5100で、電源投入時切換手段3310は、後述する陰極管消灯切換

制御処理を実行し、次の処理（サブ基板側のメイン処理フロー）に移行する。

【0213】

次に、図54は、図53でのステップ5100のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する陰極管消灯切換制御処理のフローチャートである。まず、ステップ5102で、電源投入時切換手段3310は、上パネル部消灯切換スイッチ6110、下パネル部消灯切換スイッチ6120及びリール上部消灯切換スイッチ6130のスイッチ状態を取得する。次に、ステップ5104で、電源投入時切換手段3310は、当該取得したスイッチ状態が消灯状態である陰極管を消灯する。ここで、本実施形態においては、上パネル部消灯切換スイッチ6110が消灯状態である場合には陰極管311を消灯し、下パネル部消灯切換スイッチ6120が消灯状態である場合には陰極管301を消灯し、リール上部消灯切換スイッチ6130が消灯状態である場合には陰極管312が消灯するよう構成されている。即ち、何れの陰極管を消灯状態とするかを個別に選択できるよう構成されているのである。

10

【0214】

次に、図55は、図52でのステップ5200のサブルーチンに係る、節電モード切換制御処理（稼働時切換）のフローチャートである。まず、ステップ5202で、稼働時切換手段2326bは、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側から送信されたエラー報知指示情報及びエラー報知解除情報に基づき、特定エラー（例えば、不正電波検知エラー）の発生後に当該特定エラーが解除されたか否かを判定する。ステップ5202でYesの場合、ステップ5204で、稼働時切換手段3320は、節電モード切換スイッチ6000を操作して、節電モード種別の切換操作が可能である旨のメッセージ（例えば、「節電動作モードの切換操作が可能状態です」等のメッセージ）を演出表示装置4000上に表示する。次に、ステップ5206で、稼働時切換手段3320は、操作待ちタイマ3321のタイマ値T_{sw}に所定時間（例えば、30秒）をセットし、操作待ちタイマ3321のカウントダウンを開始する。次に、ステップ5208で、稼働時切換手段3320は、演出一般情報一時記憶手段3500内の切換操作許可フラグをオンにし、ステップ5210に移行する。他方、ステップ5202でNoの場合、ステップ5203で、稼働時切換手段3320は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側から送信されたラムクリア情報を受信したか否かを判定する。ステップ5203でYesの場合には、ステップ5204に移行する。尚、ステップ5203でNoの場合には、ステップ5210に移行する。

20

30

【0215】

次に、ステップ5210で、稼働時切換手段3320は、演出一般情報一時記憶手段3500内の切換操作許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5210でYesの場合、ステップ5212で、稼働時切換手段3320は、操作待ちタイマ3321のタイマ値T_{sw}がゼロであるか否かを判定する。ステップ5212でYesの場合、ステップ5214で、稼働時切換手段3320は、節電モード切換スイッチ6000を操作して、節電モード種別の切換操作が可能である旨のメッセージを演出表示装置4000上から消去する。次に、ステップ5216で、稼働時切換手段3320は、演出一般情報一時記憶手段2324内の切換操作許可フラグをオフにする。次に、ステップ5218で、稼働時切換手段3320は、節電モード切換スイッチ6000のスイッチ状態を取得（検出）する。次に、ステップ5220で、稼働時切換手段3320は、当該スイッチ状態が「節電モード1」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ5220でYesの場合、ステップ5222で、稼働時切換手段3320は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別として「節電モード1」をセットし、ステップ5230に移行する。他方、ステップ5220でNoの場合、ステップ5224で、稼働時切換手段3320は、当該スイッチ状態が「節電モード2」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ5224でYesの場合、ステップ5226で、稼働時切換手段3320は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別として「節電モード2」をセットし、ステップ5230に移行する。他方、ステップ5224でNoの場合、ステップ5228で、稼働

40

50

時切換手段 3 3 2 0 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の節電モード種別として「通常モード」をセットし、ステップ 5 2 3 0 に移行する。次に、ステップ 5 2 3 0 で、稼働時切換手段 3 3 2 0 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の節電モード種別に基づき、当該セットされた内容の確認用メッセージを演出表示装置 4 0 0 0 上に所定期間表示し、次の処理 { ステップ 5 3 0 0 の節電モード切換制御処理 (設定変更時切換) } に移行する。尚、ステップ 5 2 1 0 又はステップ 5 2 1 2 で N o の場合には、次の処理 { ステップ 5 3 0 0 の節電モード切換制御処理 (設定変更時切換) } に移行する。

【 0 2 1 6 】

次に、図 5 6 は、図 5 2 でのステップ 5 3 0 0 のサブルーチンに係る、節電モード切換制御処理 (設定変更時切換) のフローチャートである。まず、ステップ 5 3 0 1 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、メイン側情報一時記憶手段 3 1 1 0 を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された動作モードに係る情報に基づき、主制御装置 1 0 0 0 側が「通常動作モード」でないか否かを判定する。ステップ 5 3 0 1 で Y e s の場合、ステップ 5 3 0 2 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、メイン側情報一時記憶手段 3 1 1 0 を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された動作モードに係る情報に基づき、主制御装置 1 0 0 0 側が「設定変更作動モード」であるか否かを判定する。ステップ 5 3 0 2 で Y e s の場合には、ステップ 5 3 1 8 に移行する。他方、ステップ 5 3 0 2 で N o の場合、ステップ 5 3 0 4 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、メイン側情報一時記憶手段 3 1 1 0 を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された動作モードに係る情報に基づき、主制御装置 1 0 0 0 側が「設定変更終了モード」であるか否かを判定する。ステップ 5 3 0 4 で Y e s の場合には、ステップ 5 3 1 8 に移行する。尚、ステップ 5 3 0 4 で N o の場合、換言すれば、主制御装置 1 0 0 0 側が「設定変更中モード」である場合には、次の処理 (ステップ 5 4 0 0 の演出ステージ決定処理) に移行する。このように構成することで、主制御装置 1 0 0 0 側が「設定変更中モード」である場合のみ、後述するステップ 5 3 1 8 以降の処理 (節電モード切換処理) を実行しないこととなる。

【 0 2 1 7 】

次に、ステップ 5 3 1 8 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、節電モード切換スイッチ 6 0 0 0 のスイッチ状態を取得 (検出) する。次に、ステップ 5 3 2 0 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、当該スイッチ状態が「節電モード 1 」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ 5 3 2 0 で Y e s の場合、ステップ 5 3 2 2 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の節電モード種別として「節電モード 1 」をセットし、ステップ 5 3 3 0 に移行する。他方、ステップ 5 3 2 0 で N o の場合、ステップ 5 3 2 4 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、当該スイッチ状態が「節電モード 2 」を示す状態であるか否かを判定する。ステップ 5 3 2 4 で Y e s の場合、ステップ 5 3 2 6 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の節電モード種別として「節電モード 2 」をセットし、ステップ 5 3 3 0 に移行する。他方、ステップ 5 3 2 4 で N o の場合、ステップ 5 3 2 8 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の節電モード種別として「通常モード」をセットし、ステップ 5 3 3 0 に移行する。次に、ステップ 5 3 3 0 で、設定変更時切換手段 3 3 5 0 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の節電モード種別に基づき、当該セットされた内容の確認用メッセージを演出表示装置 4 0 0 0 上に所定期間表示し、次の処理 (ステップ 5 4 0 0 の演出ステージ決定処理) に移行する。尚、ステップ 5 3 0 1 で N o の場合には、次の処理 (ステップ 5 4 0 0 の演出ステージ決定処理) に移行する。

【 0 2 1 8 】

次に、図 5 7 は、図 5 2 でのステップ 5 4 0 0 のサブルーチンに係る、演出ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 4 1 0 で、サブ側遊技状態制御手段 3 4 0 0 は、演出表示制御手段 3 0 0 0 側の遊技状態である、特定演出モードへの移行条件を充足したか否かを判定する。ここで、当該特定演出モードへの移行条件としては特に限定されないが、例えば、主制御装置 1 0 0 0 側の遊技状態が特定の遊技状態 { 例えば、再遊技役の当選確率が、所定の最低確率よりも上昇している状態 (所謂、再遊技高確率状態

10

20

30

40

50

) }へ移行したことを条件としてもよいし、主制御装置1000側の遊技状態に依存せず演出表示制御手段3000側にて抽選{例えば、主制御装置1000側にて何れの当選役が決定されているのかを、当該当選役が入賞するまでに報知する状態(所謂、アシスタイム)}への移行抽選}に基づき決定することを条件としてもよい。

【0219】

ステップ5410でYesの場合、ステップ5422で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出一般情報一時記憶手段3500内のサブ側遊技状態種別に「特定演出モード」をセットする。次に、ステップ5424で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出表示装置4000上に、特定演出モードに対応した背景動画像を表示し、ステップ5460に移行する。他方、ステップ5410でNoの場合、ステップ5452で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出一般情報一時記憶手段3500内のサブ側遊技状態種別に「通常演出モード」をセットする。次に、ステップ5454で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出表示装置4000上に、通常演出モードに対応した背景動画像を表示し、ステップ5460に移行する。

10

【0220】

次に、ステップ5460で、サブ側遊技状態制御手段3400は、デモ画面の表示条件(例えば、一の遊技終了後から所定期間経過)を充足したか否かを判定する。ステップ5460でYesの場合、ステップ5462で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出一般情報一時記憶手段3500内のサブ側遊技状態種別に「デモ画面モード」をセットする。次に、ステップ5464で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出表示装置4000上に、デモ画面モードに対応した背景動画像を表示(例えば、他の演出モードに関わる背景動画像よりも前面に表示)し、次の処理(ステップ6000の特別遊技中表示制御処理)に移行する。他方、ステップ5460でNoの場合、ステップ5466で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出一般情報一時記憶手段3500内のサブ側遊技状態種別に当該デモ画面モードへの移行前の演出モードをセットする。次に、ステップ5468で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出表示装置4000上からデモ画面モードに対応した背景動画像を消去し、次の処理(ステップ6000の特別遊技中表示制御処理)に移行する。

20

【0221】

次に、図58は、図52でのステップ6000のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6002で、演出画像表示制御手段3220は、演出一般情報一時記憶手段3500のフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6002でYesの場合、ステップ6004で、演出画像表示制御手段3220は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側からの特別遊技開始情報を受信したか否かを判定する。ステップ6004でYesの場合、ステップ6006及びステップ6008で、演出画像表示制御手段3220は、演出一般情報一時記憶手段3500のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置4000上で大当り開始表示を行う。次に、ステップ6010で、サブ側遊技状態制御手段3400は、演出一般情報一時記憶手段3500内のサブ側遊技状態種別に「特別遊技中演出モード」をセットし、ステップ6012に移行する。尚、ステップ6002でNoの場合には、ステップ6012に移行する。

30

40

【0222】

次に、ステップ6012で、演出画像表示制御手段3220は、演出表示装置4000上で、主制御装置1000側から逐次送信されている特別遊技中情報に基づき、特別遊技中の遊技進行に係る情報{払出枚数、獲得枚数(純増枚数)、等}を逐次表示する。次に、ステップ6014で、演出画像表示制御手段3220は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側からの特別遊技終了情報を受信したか否かを判定する。ステップ6014でYesの場合、ステップ6016で、演出画像表示制御手段3220は、演出表示装置4000上で、大当り終了表示を行う。次に、ステップ6018で、演出画像表示制御手段3220は、演出一般情報一時記憶手段3500のフラグエリ

50

ア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ7000の演出動作内容決定処理）に移行する。尚、ステップ6004又はステップ6014でNoの場合には、次の処理（ステップ7000の演出動作内容決定処理）に移行する。

【0223】

次に、図59は、図52でのステップ7000のサブルーチンに係る、演出動作内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ7002で、演出動作内容決定手段3210は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側からのスタートレバー操作情報を受信したか否かを判定する。ステップ7002でYesの場合、ステップ7004で、演出動作内容決定手段3210は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側から送信された当選役情報を取得すると共に、演出一般情報一時記憶手段3500内に一時記憶する。次に、ステップ7006で、演出動作内容決定手段3210は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別を参照する。次に、ステップ7008で、演出動作内容決定手段3210は、当該参照した節電モード種別が「通常モード」であるか否かを判定する。ステップ7008でYesの場合、ステップ7010で、演出動作内容決定手段3210は、演出一般情報一時記憶手段3500内に一時記憶されている当選役情報及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル3211（演出テーブル0）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを演出一般情報一時記憶手段3500内にセットし、ステップ7020に移行する。他方、ステップ7008でNoの場合、ステップ7012で、演出動作内容決定手段3210は、当該参照した節電モード種別が「節電モード1」であるか否かを判定する。ステップ7012でYesの場合、ステップ7014で、演出動作内容決定手段3210は、演出一般情報一時記憶手段3500内に一時記憶されている当選役情報及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル3211（演出テーブル0又は1）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを演出一般情報一時記憶手段3500内にセットし、ステップ7020に移行する。他方、ステップ7012でNoの場合、換言すれば、節電モード種別が「節電モード2」である場合、ステップ7016で、演出動作内容決定手段3210は、演出一般情報一時記憶手段3500内に一時記憶されている当選役情報及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル3211（演出テーブル0、1、2の何れか）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを演出一般情報一時記憶手段3500内にセットし、ステップ7020に移行する。

【0224】

ここで、図60（演出テーブル0、1、2）は、演出動作内容決定用抽選テーブル3211の一例である。尚、以下の説明では、当選役情報が「第1種BB」であった場合について例示しているが、他の当選役情報においても同様である。まず、本例に示されるように、本実施形態における演出パターンとは、演出画像再生タイミング、可動体役物駆動タイミング、電飾ランプ点灯・点滅タイミング等の演出動作に係る実行内容を一の内容として特定するものである。そして、任意のタイミングで取得した乱数値に基づき決定された演出パターンに基づき、当該特定された演出動作が実行されるよう構成されている。例えば、当選役情報が「第1種BB」であって、取得乱数値が「100」であった場合には、演出パターン「演出A-5」が決定される。そして、演出パターン「演出A-5」に基づき、主制御装置1000側から胴回転情報を受信したことを契機として「演出画像A-5-0」の再生が開始され、主制御装置1000側から1回目の停止ボタン操作情報を受信したことを契機として「演出画像A-5-1」の再生が開始され、主制御装置1000側から3回目の停止ボタン操作情報を受信したことを契機として「演出画像A-5-3」の再生が開始されると共に、「電飾ランプ（本例では、電飾ランプ800）」の動作が開始されることとなる。ここで、胴式遊技機においても、ぱちんこ遊技機と同様に、夫々の演出パターンは当該演出パターンの設計意図に基づき演出系統として分類することができる。尚、演出系統の詳細は、ぱちんこ遊技機と同様であるため説明を省略する。

【0225】

図59のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ7020で、演出動作内容決定手段3210は、当該決定した演出パターンに基づき、演出画像再生タイミング、可動体役物動作タイミング、電飾ランプ点灯・点滅動作タイミング（本例では、当該3種類のタイミングについてのみ例示しているが、これには限定されず、例えば、音声再生タイミングや所謂サブ入力ボタンの押下タイミング等を含めてもよい）、及び実行内容（演出画像であれば、例えば「演出画像A-5」の画像再生内容）を、演出一般情報一時記憶手段3500内に一時記憶（セット）する。次に、ステップ7022で、演出動作内容決定手段3210は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出動作許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ7200の演出動作制御処理）に移行する。尚、ステップ7002でNoの場合には、次の処理（ステップ7200の演出動作制御処理）に移行する。

10

【0226】

次に、図61は、図52でのステップ7200のサブルーチンに係る、演出動作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7202で、演出動作制御手段3200は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出動作許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7202でYesの場合、ステップ7204で、演出動作制御手段3200は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出動作許可フラグをオフにする。次に、ステップ7206で、演出動作制御手段3200は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出動作実行中フラグをオンにし、ステップ7208に移行する。尚、ステップ7202でNoの場合には、ステップ7208に移行する。

20

【0227】

次に、ステップ7208で、演出動作制御手段3200は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7208でYesの場合、ステップ7210で、演出画像表示制御手段3220は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされた演出画像再生タイミングを参照し、当該タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ7210でYesの場合、ステップ7211で、演出画像表示制御手段3220は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされた演出画像を、演出表示装置4000上にて表示開始し、ステップ7212に移行する。尚、ステップ7210でNoの場合には、ステップ7212に移行する。

30

【0228】

次に、ステップ7212で、可動体役物動作制御手段3230は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされた可動体役物動作タイミングを参照し、当該タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ7212でYesの場合、ステップ7214で、可動体役物動作制御手段3230は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされた可動体役物の動作内容に基づき、可動体役物401の駆動源を励磁して駆動を開始し、ステップ7216に移行する。尚、ステップ7212でNoの場合には、ステップ7216に移行する。

40

【0229】

次に、ステップ7216で、電飾ランプ動作制御手段3240は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされた電飾ランプ動作タイミング（点灯・点滅タイミング）を参照し、当該タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ7216でYesの場合、ステップ7218で、電飾ランプ動作制御手段3240は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出用電飾動作許可フラグをオンにし、ステップ7220に移行する。尚、ステップ7216でNoの場合には、ステップ7220に移行する。

50

【0230】

次に、ステップ7220で、演出動作制御手段3200は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされた情報を参照し、当該実行予定であった全ての演出動作が終了したか否かを判定する。ステップ7220でYesの場合、ステップ7222で、演出動作制御手段3200は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出動作実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ7400の電飾ランプ動作制御処理）に移行する。尚、ステップ7208又はステップ7220でNoの場合には、次の処理（ステップ7400の電

50

飾ランプ動作制御処理)に移行する。

【0231】

次に、図62は、図52でのステップ7400のサブルーチンに係る、電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7402で、エラー時電飾制御手段3241は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側からのエラー報知指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ7402でYesの場合、ステップ7404で、エラー時電飾制御手段3241は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照して、主制御装置1000側から送信されたエラーの種類を取得する。次に、ステップ7406で、エラー時電飾制御手段3241は、当該取得したエラーの種類が特定エラー(例えば、不正電波検知エラー)であるか否かを判定する。ステップ7406でYesの場合、ステップ7408で、エラー時電飾制御手段3241は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別に「通常モード」をセットし、ステップ7410に移行する。他方、ステップ7406でNoの場合には、ステップ7410に移行する。次に、ステップ7410で、エラー時電飾制御手段3241は、当該取得したエラーの種類及び現在の節電モード種別に基づき、エラー時電飾テーブル3241aを参照して、電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度を決定すると共に、当該決定した内容を演出一般情報一時記憶手段3500内に一時記憶(セット)する。次に、ステップ7412で、エラー時電飾制御手段3241は、演出一般情報一時記憶手段3500内のエラー用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ7414に移行する。尚、ステップ7402でNoの場合には、ステップ7414に移行する。

10

20

【0232】

ここで、図63(電飾テーブル1)は、エラー時電飾テーブル3241aの一例である。本例に示されるように、本実施形態において電飾ランプの点灯パターンは、点灯期間消灯期間を1サイクルとし、当該1サイクルを所定回数繰り返す(回数制限の無い場合も含む)よう構成されている。また、点灯期間中における電飾ランプの輝度は、所定の段階数(本例では、10段階)の何れかの段階に基づき決定される(本例では、電飾ランプの輝度は、輝度1<輝度2<...<輝度10の順に高くなる)よう構成されている。尚、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、エラーの種類と現在の節電モード種別毎に異なるよう構成されているが、この点については後述する。

30

【0233】

図62のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ7414で、エラー時電飾制御手段3241は、演出一般情報一時記憶手段3500内のエラー用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7414でYesの場合、ステップ7416で、エラー時電飾制御手段3241は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされた電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ(例えば、電飾ランプ800の所定部位)の点灯動作を実行する。次に、ステップ7418で、エラー時電飾制御手段3241は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側からのエラー報知解除情報を受信したか否かを判定する。ステップ7418でYesの場合、ステップ7420で、エラー時電飾制御手段3241は、演出一般情報一時記憶手段3500内のエラー用電飾動作中フラグをオフにし、ステップ7430に移行する。尚、ステップ7414又はステップ7418でNoの場合には、ステップ7430に移行する。

40

【0234】

次に、ステップ7430で、演出動作時電飾制御手段3242は、演出一般情報一時記憶手段3500内のエラー用電飾動作中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ7430でYesの場合、ステップ7432で、演出動作時電飾制御手段3242は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出用電飾動作許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7432でYesの場合、ステップ7434で、演出動作時電飾制御手段3242は、演出一般情報一時記憶手段3500内の演出用電飾動作許可フラグをオフにする。次に、ステップ7436で、演出動作時電飾制御手段3242は、演出一般情報

50

一時記憶手段 3 5 0 0 内にセットされた演出系統（又は演出パターン）及び現在の節電モード種別に基づき、演出動作時電飾テーブル 3 2 4 2 a を参照して、電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度を決定すると共に、当該決定した内容を演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内に一時記憶（セット）する。次に、ステップ 7 4 3 8 で、演出動作時電飾制御手段 3 2 4 2 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の演出用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ 7 4 4 0 に移行する。尚、ステップ 7 4 3 2 で No の場合には、ステップ 7 4 4 0 に移行する。

【 0 2 3 5 】

ここで、図 6 3（電飾テーブル 2）は、演出動作時電飾テーブル 3 2 4 2 a の一例である。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、エラー時電飾テーブル 3 2 4 1 a における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、演出系統と現在の節電モード種別毎に異なるよう構成されているが、この点については後述する。

10

【 0 2 3 6 】

図 6 2 のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 7 4 4 0 で、演出動作時電飾制御手段 3 2 4 2 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の演出用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 4 4 0 で Yes の場合、ステップ 7 4 2 2 で、演出動作時電飾制御手段 3 2 4 2 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内にセットされた電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ（例えば、電飾ランプ 8 0 0 の所定部位）の点灯動作を実行する。次に、ステップ 7 4 4 4 で、演出動作時電飾制御手段 3 2 4 2 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内にセットされた電飾ランプの点灯パターンを参照し、当該実行予定であった全ての点灯動作が終了したか否かを判定する。ステップ 7 4 4 4 で Yes の場合、ステップ 7 4 4 6 で、演出動作時電飾制御手段 3 2 4 2 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の演出用電飾動作中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の節電モード表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 7 4 4 4 で No の場合には、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の節電モード表示制御処理）に移行する。

20

【 0 2 3 7 】

他方、ステップ 7 4 4 0 で No の場合、ステップ 7 4 4 8 で、遊技状態報知時電飾制御手段 3 2 4 3 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内の演出動作実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 7 4 4 8 で Yes の場合、ステップ 7 4 5 0 で、遊技状態報知時電飾制御手段 3 2 4 3 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内にセットされたサブ側遊技状態種別及び現在の節電モード種別に基づき、遊技状態報知時電飾テーブル 3 2 4 3 a を参照して、電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度を決定すると共に、当該決定した内容を演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内に一時記憶（セット）する。次に、ステップ 7 4 5 2 で、遊技状態報知時電飾制御手段 3 2 4 3 は、演出一般情報一時記憶手段 3 5 0 0 内にセットされた電飾ランプの点灯パターン及び点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ（例えば、電飾ランプ 8 0 0 の所定部位）の点灯動作を実行し、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の節電モード表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 7 4 3 0 又はステップ 7 4 4 8 で No の場合には、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の節電モード表示制御処理）に移行する。

30

40

【 0 2 3 8 】

ここで、図 6 3（電飾テーブル 3）は、遊技状態報知時電飾テーブル 3 2 4 3 a の一例である。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、エラー時電飾テーブル 3 2 4 1 a における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、サブ側遊技状態種別と現在の節電モード種別毎に異なるよう構成されているが、この点については後述する。

【 0 2 3 9 】

次に、図 6 4 は、図 5 2 でのステップ 7 6 0 0 のサブルーチンに係る、節電モード表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 6 0 2 で、節電モード表示制御手段

50

3340は、演出一般情報一時記憶手段3500内に現在セットされている節電モード種別を参照する。次に、ステップ7604で、節電モード表示制御手段3340は、当該参照した節電モード種別が「通常モード」であるか否かを判定する。ステップ7604でYesの場合、ステップ7608で、節電モード表示制御手段3340は、節電モード表示用ランプ500の表示色として「赤色」をセットし、ステップ7630に移行する。他方、ステップ7604でNoの場合、ステップ7610で、節電モード表示制御手段3340は、当該参照した節電モード種別が「節電モード1」であるか否かを判定する。ステップ7610でYesの場合、ステップ7612で、節電モード表示制御手段3340は、節電モード表示用ランプ500の表示色として「黄色」をセットする。次に、ステップ7614で、節電モード表示制御手段3340は、演出表示装置4000上の所定位置にて、現在の節電モードが節電モード1であることを報知するメッセージ（例えば、「現在の節電モードは、節電モード1です」等のメッセージ）を表示し、ステップ7630に移行する。他方、ステップ7610でNoの場合、ステップ7616で、節電モード表示制御手段3340は、節電モード表示用ランプ500の表示色として「緑色」をセットする。次に、ステップ7618で、節電モード表示制御手段3340は、演出表示装置4000上の所定位置にて、現在の節電モードが節電モード2であることを報知するメッセージ（例えば、「現在の節電モードは、節電モード2です」等のメッセージ）を表示し、ステップ7630に移行する。

10

【0240】

次に、ステップ7630で、節電モード表示制御手段3340は、任意の手法に基づき消費電力の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ここで、当該任意の手法については特に限定されないが、例えば、所定の時間間隔毎（例えば、1秒毎）に消費電力の表示タイミングを設けるよう構成してもよいし、消費電力が所定値以上となった場合に消費電力の表示タイミングを設けるよう構成してもよい。ステップ7630でYesの場合、ステップ7632で、節電モード表示制御手段3340は、消費電力計測装置500-1を駆使して、サブメイン制御装置3000における現在の消費電力を導出する。次に、ステップ7634で、節電モード表示制御手段3340は、当該導出した現在の消費電力値及びサブメイン制御装置3000における所定の最大消費電力値に基づき、節電モード表示用ランプ500の点灯個数を決定すると共に、当該決定した点灯個数を演出一般情報一時記憶手段3500内に一時記憶（セット）する。ここで、当該点灯個数の決定方法については特に限定されないが、例えば、 $(\text{現在の消費電力値} \div \text{最大消費電力値}) \times 10$ の算出式によって導出した整数の位の数値を点灯個数とする例を挙げることができる。次に、ステップ7636で、節電モード表示制御手段3340は、当該セットされた表示色及び点灯個数に基づき、節電モード表示用ランプ500を点灯し、次の処理（ステップ7800の節電モード切替タイミング制御処理）に移行する。尚、ステップ7630でNoの場合には、次の処理（ステップ7800の節電モード切替タイミング制御処理）に移行する。

20

30

【0241】

次に、図65は、図52でのステップ7800のサブルーチンに係る、節電モード切替タイミング制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7802で、段階切替制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内に現在セットされている節電モード種別を参照する。次に、ステップ7804で、段階切替制御手段2326cは、当該参照した節電モードに基づき節電モード種別が変更されたか否かを判定する。ステップ7804でYesの場合、ステップ7812で、段階切替制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内に現在セットされているサブ側遊技状態種別を参照する。次に、ステップ7814で、段階切替制御手段3330は、当該参照したサブ側遊技状態種別に基づき、特定の演出モード（例えば、通常演出モード デモ画面モード等）に移行したか否かを判定する。ステップ7814でYesの場合、ステップ7816で、段階切替制御手段3330は、当該節電モード種別の変更が「通常モード」から「節電モード1又は2」への変更であるか否かを判定する。ステップ7816でYesの場合、ステップ781

40

50

7で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別に「通常モード」をセットする。次に、ステップ7818で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の電飾輝度段階低下フラグをオンにし、ステップ7820に移行する。他方、ステップ7816でNoの場合、ステップ7820で、段階切換制御手段3330は、当該節電モード種別の変更が「節電モード1又は2」から「通常モード」への変更であるか否かを判定する。ステップ7820でYesの場合、ステップ7821で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別に「節電モード1又は2」をセットする。次に、ステップ7822で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の電飾輝度段階上昇フラグをオンにし、ステップ7830に移行する。尚、ステップ7814でNoの場合には、ステップ7830に移行する。

10

【0242】

次に、ステップ7830で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の電飾輝度段階低下フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7830でYesの場合、ステップ7832で、段階切換制御手段3330は、所定の段階切換タイミング{例えば、所定時間(例えば、10秒)の経過時}に到達したか否かを判定する。ステップ7832でYesの場合、ステップ7834で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされている電飾ランプの点灯輝度を1段階低下させ、ステップ7836に移行する。尚、ステップ7832でNoの場合には、ステップ7836に移行する。次に、ステップ7836で、段階切換制御手段3330は、当該参照したサブ側遊技状態種別に基づき、特定の演出モードから他の演出モード(例えば、デモ画面モード 通常演出モード等)に移行したか否かを判定する。ステップ7836でYesの場合、ステップ7838で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別に「節電モード1又は2」をセットする。次に、ステップ7840で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の電飾輝度段階低下フラグをオフにし、次の処理(ステップ8000の遊技中不要電飾消灯制御処理)に移行する。尚、ステップ7836でNoの場合には、次の処理(ステップ8000の遊技中不要電飾消灯制御処理)に移行する。

20

【0243】

他方、ステップ7830でNoの場合、ステップ7850で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の電飾輝度段階上昇フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7850でYesの場合、ステップ7852で、段階切換制御手段3330は、所定の段階切換タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ7852でYesの場合、ステップ7854で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内にセットされている電飾ランプの点灯輝度を1段階上昇させ、ステップ7856に移行する。尚、ステップ7852でNoの場合には、ステップ7856に移行する。次に、ステップ7856で、段階切換制御手段3330は、当該参照したサブ側遊技状態種別に基づき、特定の演出モードから他の演出モードに移行したか否かを判定する。ステップ7856でYesの場合、ステップ7858で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の節電モード種別に「通常モード」をセットする。次に、ステップ7860で、段階切換制御手段3330は、演出一般情報一時記憶手段3500内の電飾輝度段階上昇フラグをオフにし、次の処理(ステップ8000の遊技中不要電飾消灯制御処理)に移行する。尚、ステップ7804、ステップ7820、ステップ7850又はステップ7856でNoの場合には、次の処理(ステップ8000の遊技中不要電飾消灯制御処理)に移行する。

30

40

【0244】

次に、図66は、図52でのステップ8000のサブルーチンに係る、遊技中不要電飾消灯制御処理のフローチャートである。まず、ステップ8002で、陰極管自動消灯手段3360は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側からのベット情報を受信したか否かを判定する。ステップ8002でYesの場合、ステップ8

50

004で、陰極管自動消灯手段3360は、下パネル部消灯切換スイッチ6120のスイッチ状態を参照し、当該スイッチ状態が点灯状態であるか否かを判定する。ステップ8004でYesの場合、ステップ8006で、陰極管自動消灯手段3360は、下パネル300の裏側に設けられた陰極管301を消灯し、ステップ8008に移行する。尚、ステップ8002又はステップ8004でNoの場合には、ステップ8008に移行する。

【0245】

次に、ステップ8008で、陰極管自動消灯手段3360は、メイン側情報一時記憶手段3110を参照し、主制御装置1000側からの遊技終了情報を受信したか否かを判定すると共に、前回の遊技終了情報を受信した後に所定期間（例えば、60秒）が経過したか否かを判定する。ステップ8008でYesの場合、ステップ8010で、陰極管自動消灯手段3360は、下パネル部消灯切換スイッチ6120のスイッチ状態を参照し、当該スイッチ状態が点灯状態であるか否かを判定する。ステップ8010でYesの場合、ステップ8012で、陰極管自動消灯手段3360は、下パネル300の裏側に設けられた陰極管301を点灯し、次の処理{ステップ5200の節電モード切換制御処理(稼働時切換)}に移行する。尚、ステップ8008又はステップ8010でNoの場合には、次の処理{ステップ5200の節電モード切換制御処理(稼働時切換)}に移行する。

10

【0246】

次に、本実施形態における、ぱちんこ遊技機及び回胴式遊技機に係る作用について説明する。ここで、本実施形態においては、ぱちんこ遊技機と回胴式遊技機とで共通の作用となることがある。その場合には、以下の説明において「(ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機共通)」と付記する。他方、ぱちんこ遊技機又は回胴式遊技機のみ作用となる場合には、以下の説明において「(ぱちんこ遊技機)」又は「(回胴式遊技機)」と付記することとする。

20

【0247】

また、本実施形態における、ぱちんこ遊技機及び回胴式遊技機に係る特徴は、(1)節電モード時における電飾ランプ制御方法、(2)節電モード切換タイミング制御方法、(3)節電モード時における演出選択制御方法、(4)節電モード時である旨の表示方法、(5)特定の状況下における節電モード切換タイミング制御方法、の項目に大別することができるため、夫々の特徴ごとに順次作用について説明する。

【0248】

以下、「(1)節電モード時における電飾ランプ制御方法」について説明する。まず、本特徴においては、遊技機の消費電力を低減するための方法として、電飾ランプの点灯パターンを変更する点に着目している。ここで、電飾ランプの点灯パターンは、所定期間の点灯 所定期間の消灯を1サイクルとし、当該1サイクルを複数回繰り返すことによって実現することができる。しかしながら、近年の遊技機においては、遊技の興趣性を高めるために、サイクル毎の点灯及び消灯期間にバリエーションをもたせることが一般的である。このような状況下、電飾ランプの点灯パターンを変更する際には、画一的な制御方法を用いて簡易的に且つ効果的に消費電力を低減することが望ましい。

30

【0249】

このような観点から、本実施形態においては、非節電モード時における電飾ランプの点灯パターンと、節電モード時における電飾ランプの点灯パターンとを異ならせ、電飾ランプを点灯させる際には、現在非節電モード又は節電モードの何れであるかによって、異なる点灯パターンが選択されるよう構成されている。

40

【0250】

ここで、図67を参照しながら、このような構成の具体的な作用について説明する。尚、同図(上段)は、節電モードが異なる状況下において、同一種類のエラーが発生した場合の作用図であり、同図(下段)は、節電モードが同一である状況下において、異なる種類のエラーが発生した場合の作用図である。

【0251】

(ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機共通)

50

次に、図67(上段)について説明すると、図中1のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「通常モード」である状況下、遊技機に電源が投入される。ここで、本タイミングにおいては、当該スイッチ状態を検出すると共に、サブ基板側の制御プログラムは、以降「通常モード」(非節電モード)で動作することとなる。

【0252】

次に、図中2のタイミングにおいて、メイン基板側で検出されたエラー情報をサブ基板側にて受信する。ここで、本タイミングにおいては、当該エラー情報を受信したことを契機として、エラー報知を目的として電飾ランプを点灯させることとなるが、当該電飾ランプの点灯パターンとしては「通常モード」における点灯パターンが選択される。例えば、当該検出されたエラー情報が「ドア開放エラー」であった場合には、点灯パターンとして「1秒間点灯 1秒間消灯」が選択され、点灯輝度として「輝度3」が選択される。そして、当該選択された内容に基づき、図中3のタイミングに到達するまで1サイクルの点灯パターンを実行した後、当該検出されたエラーが解除されるまで当該1サイクルを繰り返すこととなる。

10

【0253】

次に、図中4のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「節電モード1」である状況下、遊技機に電源が投入される。ここで、本タイミングにおいては、当該スイッチ状態を検出すると共に、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード1」(節電モード)で動作することとなる。

【0254】

次に、図中5のタイミングにおいて、図中2のタイミングで受信したエラー情報と同一のエラー情報をサブ基板側にて受信する。ここで、本タイミングにおいては、当該エラー情報を受信したことを契機として、エラー報知を目的として電飾ランプを点灯させることとなるが、当該電飾ランプの点灯パターンとしては「節電モード1」における点灯パターンが選択される。例えば、当該検出されたエラー情報が「ドア開放エラー」であった場合には、点灯パターンとして「0.3秒間点灯 0.7秒間消灯 1秒間消灯」が選択され、点灯輝度として「輝度2」が選択される。そして、当該選択された内容に基づき、図中6のタイミングに到達するまで1サイクルの点灯パターンを実行した後、当該検出されたエラーが解除されるまで当該1サイクルを繰り返すこととなる。

20

【0255】

ここで、図中2~3のタイミングで実行された点灯パターンと、図中5~6のタイミングで実行された点灯パターンとを比較すると、点灯パターンの1サイクルに要する時間値は同一であるが、後者は前者よりも点灯期間が相対的に短くなるため、消費電力が相対的に低下することとなる。また、後者は前者よりも点灯輝度が相対的に低下しているため、更に消費電力が相対的に低下することとなる。

30

【0256】

次に、図中7のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「節電モード2」である状況下、遊技機に電源が投入される。ここで、本タイミングにおいては、当該スイッチ状態を検出すると共に、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード2」(節電モード)で動作することとなる。

40

【0257】

次に、図中8のタイミングにおいて、図中2及び5のタイミングで受信したエラー情報と同一のエラー情報をサブ基板側にて受信する。ここで、本タイミングにおいては、当該エラー情報を受信したことを契機として、エラー報知を目的として電飾ランプを点灯させることとなるが、当該電飾ランプの点灯パターンとしては「節電モード2」における点灯パターンが選択される。例えば、当該検出されたエラー情報が「ドア開放エラー」であった場合には、点灯パターンとして「1秒間点灯 3秒間消灯」が選択され、点灯輝度として「輝度1」が選択される。そして、当該選択された内容に基づき、図中9のタイミングに到達するまで1サイクルの点灯パターンを実行した後、当該検出されたエラーが解除されるまで当該1サイクルを繰り返すこととなる。

50

【0258】

ここで、図中2～3のタイミングで実行された点灯パターンと、図中8～9のタイミングで実行された点灯パターンとを比較すると、点灯パターンの1サイクルにおける点灯期間は同一であるが、後者は前者よりも1サイクルにおける消灯期間が相対的に長くなるため、消費電力が相対的に低下することとなる。また、後者は前者よりも点灯輝度が相対的に低下しているため、更に消費電力が相対的に低下することとなる。

【0259】

以上のような作用となる結果、遊技機の消費電力を低減するための方法として、電飾ランプの点灯パターンを変更する際に、非節電モード時における点灯パターンの1サイクルを基準として、画一的な制御方法を用いて簡易的に且つ効果的に消費電力を低減することが可能となる。即ち、節電モード時における点灯パターンは、非節電モード時における点灯パターンの1サイクルにおいて、相対的に点灯期間を短くする、或いは、相対的に消灯期間を長くするという方法で決定することができるのである。

【0260】

次に、図67(下段)について説明すると、図中1のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「通常モード」である状況下、遊技機に電源が投入される。ここで、本タイミングにおいては、当該スイッチ状態を検出すると共に、サブ基板側の制御プログラムは、以降「通常モード」(非節電モード)で動作することとなる。

【0261】

次に、図中2のタイミングにおいて、メイン基板側で検出されたエラー情報をサブ基板側にて受信する。ここで、本タイミングにおいては、当該エラー情報を受信したことを契機として、エラー報知を目的として電飾ランプを点灯させることとなるが、当該電飾ランプの点灯パターンとしては「通常モード」における点灯パターンが選択される。例えば、当該検出されたエラー情報が「ドア開放エラー」であった場合には、点灯輝度として「輝度3」が選択される。

【0262】

次に、図中3のタイミングにおいて、図中2のタイミングで受信したエラー情報とは異なるエラー情報をサブ基板側にて受信する。ここで、本タイミングにおいては、当該エラー情報を受信したことを契機として、エラー報知を目的として電飾ランプを点灯させることとなるが、当該電飾ランプの点灯パターンとしては「通常モード」における点灯パターンが選択される。例えば、当該検出されたエラー情報が「振動検知エラー」であった場合には、点灯輝度として「輝度7」が選択される。

【0263】

次に、図中4のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「節電モード2」である状況下、遊技機に電源が投入される。ここで、本タイミングにおいては、当該スイッチ状態を検出すると共に、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード2」(節電モード)で動作することとなる。

【0264】

次に、図中5のタイミングにおいて、図中2のタイミングで受信したエラー情報と同一のエラー情報をサブ基板側にて受信する。ここで、本タイミングにおいては、当該エラー情報を受信したことを契機として、エラー報知を目的として電飾ランプを点灯させることとなるが、当該電飾ランプの点灯パターンとしては「節電モード2」における点灯パターンが選択される。例えば、当該検出されたエラー情報が「ドア開放エラー」であった場合には、点灯輝度として「輝度1」が選択される。

【0265】

次に、図中6のタイミングにおいて、図中5のタイミングで受信したエラー情報とは異なるエラー情報をサブ基板側にて受信する。ここで、本タイミングにおいては、当該エラー情報を受信したことを契機として、エラー報知を目的として電飾ランプを点灯させることとなるが、当該電飾ランプの点灯パターンとしては「節電モード2」における点灯パターンが選択される。例えば、当該検出されたエラー情報が「振動検知エラー」であった場

10

20

30

40

50

合には、点灯輝度として「輝度5」が選択される。

【0266】

以上のような作用となる結果、非節電モード時におけるエラー発生時において、エラーの危険度に応じて電飾輝度を变化させることが可能となり、例えば、非節電モード時であっても、「ドア開放エラー」（本例では、危険度低）の場合には消費電力の低減を優先させることが可能となり、他方、節電モード時であっても、「振動検知エラー」（本例では、危険度高）の場合にはエラー報知を優先させるよう構成することが可能となるのである。

【0267】

以下、「(2)節電モード切替タイミング制御方法」について説明する。まず、前述したように、本実施形態においては、サブ制御基板側は電飾ランプを点灯させる際に、現在非節電モード又は節電モードの何れであるかによって、異なる点灯パターンが選択されるよう構成されている。よって、非節電モード又は節電モードの何れかに切り替えるよう人為的な操作を可能とするよう構成しておく必要があるが、遊技機の稼働中において制限無く当該切り換え操作を許可した場合、遊技機の誤動作の原因に繋がる恐れがある。

【0268】

このような観点から、本実施形態においては、遊技機の非稼働中においては、当該切り換え操作を許可すると共に、遊技機の稼働中においては、所定の条件を充足した場合においてのみ当該切り換え操作を許可するよう構成されている。

【0269】

ここで、図68を参照しながら、このような構成の具体的な作用について説明する。尚、同図(上段)は、遊技機の非稼働中及び稼働中において節電モードの切り替え操作を行った場合の作用図であり、同図(下段)は、回胴式遊技機におけるメイン基板が、設定変更作動モードで起動した状況下にて節電モードの切り替え操作を行った場合の作用図である。

【0270】

(ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機共通)

次に、図68(上段)について説明すると、図中1のタイミングにおいて、遊技機に電源が投入されていない状況下、節電モード切替スイッチのスイッチ状態が「節電モード」（本例では、節電モード1、2）又は「通常モード」に複数回切り替えられる。そして、図中2のタイミングにおいて、遊技機に電源が投入された時点での節電モード切替スイッチの最終的なスイッチ状態「節電モード」がサブ基板側で検出されたため、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード」で動作することとなる。

【0271】

次に、図中3のタイミングにおいて、メイン基板側で検出されたエラー情報をサブ基板側にて受信する。ここで、本タイミングにおいては、当該検出されたエラー情報が、特定エラーに係る情報（本実施形態においては、不正行為が行われている危険性が高い「不正電波検知エラー」を、特定エラーとして例示している）であったため、エラー報知の感度を上昇させることを目的として、サブ基板側の制御プログラムにて強制的に「節電モード」から「通常モード」に変更される。即ち、当該特定エラーに係る情報を受信したことを契機として、エラー報知を目的として電飾ランプを点灯させることとなるが、当該電飾ランプの点灯パターンとしては「通常モード」における点灯パターンが選択されることとなる。更に、以降、当該特定エラーとは異なるエラーが発生した場合、換言すれば、当該特定エラーと複合してエラーが発生し、不正行為が行われている危険性が更に高まった場合には、当該異なるエラーにおける電飾ランプの点灯パターンとしては「通常モード」における点灯パターンが選択されることとなる。

【0272】

このような状況下、図中3のタイミングにおいては、所定期間の経過後に節電モード切替スイッチを操作して、節電モードの変更が可能である旨が報知される。即ち、当該所定期間中は、エラー報知の感度を上昇させるために、節電モード切替スイッチの操作を無効

10

20

30

40

50

とするものの、当該所定期間経過後、換言すれば、不正行為が行われている危険性が低下した状況下においては、節電モード切換スイッチの操作が有効となる旨を報知しているのである。よって、図中5のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「節電モード」又は「通常モード」に複数回切り替えられるものの、当該操作はサブ基板側で検出されないこととなる。

【0273】

そして、図中6のタイミングにおいて、当該所定期間が経過した時点での節電モード切換スイッチの最終的なスイッチ状態「節電モード」がサブ基板側で検出されたため、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード」で動作することとなる。

【0274】

以上のような作用となる結果、基本的には、遊技機の稼働中において非節電モード又は節電モードの何れかに切り替えるよう人為的な操作を無効とすることで、遊技機の誤動作となる原因発生を回避することが可能となる。また、サブ基板側の制御プログラムにて強制的に非節電モード又は節電モードの何れかに切り替えられた場合には、当該人為的な操作を有効とすることで、節電モード切換操作における利便性を向上させることが可能となる。加えて、サブ基板側の制御プログラムにて強制的に非節電モード又は節電モードの何れかに切り替えられた場合であって、所定期間が経過するまでは当該人為的な操作を無効とすると共に、所定期間経過後には当該人為的な操作を有効とすることで、当該所定期間中をエラー報知の感度上昇期間としたり、節電モード切換スイッチの操作待ち時間とすることで、更に利便性を向上させることが可能となる。

【0275】

(回胴式遊技機)

次に、図68(下段)について説明すると、図中1のタイミングにおいて、回胴式遊技機に電源が投入されていない状況下、動作モード切換スイッチのスイッチ状態が「設定変更作動モード」に切り替えられる。そして、図中2のタイミングにおいて、回胴式遊技機に電源が投入された時点での動作モード切換スイッチの最終的なスイッチ状態「設定変更作動モード」がメイン基板側で検出されたため、メイン基板側の制御プログラムは、以降「設定変更作動モード」で動作することとなる。尚、本タイミングにおいて、サブ基板側の制御プログラムは、メイン基板側の制御プログラムが「設定変更作動モード」で動作している旨の情報を受信したことを契機として、遊技機の稼働中であっても、非節電モード又は節電モードの何れかに切り替えるような人為的な操作を有効としている。

【0276】

よって、図中3のタイミングにおいて、回胴式遊技機に電源が投入されている状況下、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「通常モード」から「節電モード」(本例では、節電モード1、2)に切り替えられた場合には、当該スイッチ状態「節電モード」がサブ基板側で検出され、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード」で動作することとなる。また、同様に、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「節電モード」から「通常モード」に切り替えられた場合には、当該スイッチ状態「通常モード」がサブ基板側で検出され、サブ基板側の制御プログラムは、以降「通常モード」で動作することとなる。

【0277】

次に、図中4のタイミングにおいて、設定値切換スイッチが操作されたことがメイン基板側で検出されたため、メイン基板側の制御プログラムは、以降「設定変更中モード」で動作することとなる。ここで、本タイミングにおいて、サブ基板側の制御プログラムは、メイン基板側の制御プログラムが「設定変更中モード」で動作している旨の情報を受信したことを契機として、遊技機の稼働中において、非節電モード又は節電モードの何れかに切り替えるような人為的な操作を無効としている。

【0278】

よって、図中5のタイミングにおいて、回胴式遊技機に電源が投入されている状況下、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「通常モード」から「節電モード」に切り替え

10

20

30

40

50

られた場合には、当該スイッチ状態はサブ基板側で検出されないこととなる（「節電モード」から「通常モード」に切り替えられた場合も同様）。

【0279】

次に、図中6のタイミングにおいて、設定値確定スイッチが操作されたことがメイン基板側で検出されたため、メイン基板側の制御プログラムは、以降「設定変更終了モード」で動作することとなる。ここで、本タイミングにおいて、サブ基板側の制御プログラムは、メイン基板側の制御プログラムが「設定変更終了モード」で動作している旨の情報を受信したことを契機として、遊技機の稼働中において、非節電モード又は節電モードの何れかに切り替えるような人為的な操作を有効としている。

【0280】

よって、図中7のタイミングにおいて、回胴式遊技機に電源が投入されている状況下、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「通常モード」から「節電モード」に切り替えられた場合には、当該スイッチ状態「節電モード」がサブ基板側で検出され、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード」で動作することとなる（「節電モード」から「通常モード」に切り替えられた場合も同様）。尚、図中8のタイミングにおいて、回胴式遊技機に電源が投入されていない状況下、動作モード切換スイッチのスイッチ状態が「通常動作モード」に切り替えられた場合には、回胴式遊技機に電源が投入された時点で、通常の動作となるため、同図（上段）の図中2のタイミングにおける作用と同様となる。

【0281】

以上のような作用となる結果、回胴式遊技機が設定変更作動モードで起動した状況下、「設定変更中モード」で動作している場合に限り、遊技機の稼働中において非節電モード又は節電モードの何れかに切り替えるよう人為的な操作を無効とすることが可能となる。

【0282】

以下、「(3)節電モード時における演出選択制御方法」について説明する。まず、前述したように、本実施形態においては、遊技機が節電モードで動作している場合、サブ制御基板側は電飾ランプを点灯させる際に、非節電モードで動作している場合と比して相対的に消費電力が低下するよう点灯パターン及び輝度を変更するよう構成されている。しかしながら、消費電力を更に低減させる方法を検討する余地がある。ここで、近年の遊技機においては、遊技の興趣性を高めるため、単位遊技〔ぱちんこ遊技機においては一の図柄変動、回胴式遊技機においては一の遊技（ゲーム）〕あたりの演出発生割合が非常に高く設定されている。また、演出発生時においては、電飾ランプや可動体役物を過剰に動作させることによって、過度の電力を消費してしまう傾向にある。よって、演出発生時において電飾ランプや可動体役物の動作割合を低減することにより、消費電力を低減するよう努める必要があるが、単純に演出発生割合を低減するよう構成した場合には、遊技の興趣性が著しく低下してしまうという問題が生じる。

【0283】

このような観点から、本実施形態においては、遊技機が節電モードで動作している場合、非節電モードで動作している場合と比して相対的に消費電力が低下するよう、演出発生時において電飾ランプや可動体役物の動作割合を低減するよう構成されていると共に、遊技の興趣性が著しく低下してしまうことを回避できるよう構成されている。より具体的には、演出動作内容決定用抽選テーブルに特徴を有している。

【0284】

ここで、図29（又は図60）を参照しながら、このような構成の具体的な作用について説明する。尚、図29は、ぱちんこ遊技機に係る図柄変動時における演出動作内容決定用抽選テーブルであり、図60は、回胴式遊技機に係る1遊技開始時における演出動作内容決定用抽選テーブルである。

【0285】

（ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機共通）

まず、遊技機が「通常モード」（非節電モード）で動作している場合、演出動作内容決定用抽選テーブルの内の演出テーブル0に基づき演出の動作内容及び発生割合が決定され

10

20

30

40

50

る。ここで、当該演出テーブル0は、遊技の興趣性を最大限高めることを意図されているテーブルであり、演出発生時においては、電飾ランプや可動体役物が過剰に動作することとなる。また、前述したように、夫々の演出パターンは、演出システムA、演出システムB、演出システムCに分類されているが、夫々の演出システム毎の消費電力を比較した場合、演出システムC < 演出システムA < 演出システムBの順に消費電力が大きくなる傾向にある。

【0286】

次に、遊技機が「節電モード1」（節電モード）で動作している場合、演出動作内容決定用抽選テーブルの内の演出テーブル1に基づき演出の動作内容及び発生割合が決定される。ここで、当該演出テーブル1は、演出テーブル0よりも相対的に消費電力が低下させることを意図されているテーブルである。より、具体的には、次のような特徴を有している。 (1) 演出パターン総数が演出テーブル0よりも増加している、 (2) 演出システムCよりも消費電力を低減し得る演出システムDが新たに設けられている、 (3) 最も消費電力が大きい演出システムBが選択されない、 (4) 演出システムBが選択されなくなったことに伴い、演出システムCの演出発生割合が上昇している、 (5) 演出パターン総数は演出テーブル0よりも増加しているものの、演出システムAの演出発生割合は同一である。以上のような特徴を有しているため、演出テーブル1に基づき演出の動作内容及び発生割合が決定された場合には、演出テーブル0に基づき演出の動作内容及び発生割合が決定された場合と比して、相対的に消費電力が低下することとなる。また、演出システムAに係る演出パターンは、前述したように、設計に多大な時間を要するものであり、遊技機における主要な演出パターンであるため、演出パターン総数が増加した場合であっても、演出発生割合を同一とするよう構成しておくことで、遊技の興趣性が著しく低下してしまうことを回避することができるのである。

10

20

【0287】

次に、遊技機が「節電モード2」（節電モード）で動作している場合、演出動作内容決定用抽選テーブルの内の演出テーブル2に基づき演出の動作内容及び発生割合が決定される。ここで、当該演出テーブル2は、演出テーブル1よりも相対的に消費電力が低下させることを意図されているテーブルである。より、具体的には、次のような特徴を有している。 (1) 演出パターン総数が演出テーブル1よりも増加している、 (2) 演出システムBが選択されなくなったことに伴い、演出システムDの演出発生割合が上昇している、 (3) 演出パターン総数は演出テーブル0よりも増加しているものの、演出システムAの演出発生割合は同一である。以上のような特徴を有しているため、演出テーブル2に基づき演出の動作内容及び発生割合が決定された場合には、演出テーブル1に基づき演出の動作内容及び発生割合が決定された場合と比して、相対的に消費電力が低下することとなる。また、演出パターン総数が増加した場合であっても、演出システムAの演出発生割合が同一であるため、遊技の興趣性が著しく低下してしまうことを回避することができるのである。

30

【0288】

以下、「(4) 節電モード時である旨の表示方法」について説明する。まず、前述したように、本実施形態においては、節電モードである状況下でのサブ制御基板側における消費電力は、非節電モードである状況下でのサブ制御基板側における消費電力よりも、動作全般に亘って相対的に低減されることとなる。しかしながら、遊技機の稼働時における外観を短期間視認するのみでは、現在非節電モードで動作しているのか、節電モードで動作しているのかを把握することが困難となり得ることが考えられる。よって、現在非節電モードで動作しているのか、節電モードで動作しているのかを把握容易とするよう構成しておくことが、節電モードの利便性、操作性の観点からは望ましい。

40

【0289】

このような観点から、本実施形態においては、現在非節電モードで動作しているのか、節電モードで動作しているのかを把握容易とすると共に、現在のサブ制御基板側での消費電力をも把握容易とするよう構成されている。

【0290】

ここで、図69を参照しながら、このような構成の具体的な作用について説明する。尚

50

、同図は、「通常モード」「節電モード1」「節電モード2」と節電モードを切り替えた場合の作用図である。

【0291】

(ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機共通)

まず、図中1のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「通常モード」である状況下、遊技機に電源が投入される。ここで、本タイミングにおいては、当該スイッチ状態を検出すると共に、サブ基板側の制御プログラムは、以降「通常モード」(非節電モード)で動作することとなる。

【0292】

次に、図中2のタイミングにおいて、消費電力の表示タイミングに到達したことを契機として、現在のサブ基板側での消費電力値に基づき、節電モード表示ランプが点灯する。ここで、本タイミングにおいては、「消費電力=高」の状態であることに基づき、節電モード表示ランプが「多数」点灯状態となる。また、「通常モード」で動作している旨を、節電モード表示ランプ色「赤色」で報知することとなる。尚、以降も同様に、消費電力の表示タイミングに到達したことを契機として、現在のサブ基板側での消費電力値に基づき、節電モード表示ランプが点灯することとなる。

10

【0293】

次に、図中3のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「節電モード1」である状況下、遊技機に電源が投入される。ここで、本タイミングにおいては、当該スイッチ状態を検出すると共に、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード1」(節電モード)で動作することとなる。

20

【0294】

次に、図中4のタイミングにおいて、消費電力の表示タイミングに到達したことを契機として、現在のサブ基板側での消費電力値に基づき、節電モード表示ランプが点灯する。ここで、本タイミングにおいては、「消費電力=中」の状態であることに基づき、節電モード表示ランプが「中数」点灯状態となる。また、「節電モード1」で動作している旨を、節電モード表示ランプ色「黄色」で報知することとなる。尚、以降も同様に、消費電力の表示タイミングに到達したことを契機として、現在のサブ基板側での消費電力値に基づき、節電モード表示ランプが点灯することとなるが、「通常モード」で動作している場合の消費電力よりも相対的に消費電力が低減するため、節電モード表示ランプ点灯数も相対的に低下することとなる。

30

【0295】

次に、図中5のタイミングにおいて、節電モード切換スイッチのスイッチ状態が「節電モード2」である状況下、遊技機に電源が投入される。ここで、本タイミングにおいては、当該スイッチ状態を検出すると共に、サブ基板側の制御プログラムは、以降「節電モード2」(節電モード)で動作することとなる。

【0296】

次に、図中6のタイミングにおいて、消費電力の表示タイミングに到達したことを契機として、現在のサブ基板側での消費電力値に基づき、節電モード表示ランプが点灯する。ここで、本タイミングにおいては、「消費電力=低」の状態であることに基づき、節電モード表示ランプが「少数」点灯状態となる。また、「節電モード2」で動作している旨を、節電モード表示ランプ色「緑色」で報知することとなる。尚、以降も同様に、消費電力の表示タイミングに到達したことを契機として、現在のサブ基板側での消費電力値に基づき、節電モード表示ランプが点灯することとなるが、「通常モード」及び「節電モード1」で動作している場合の消費電力よりも相対的に消費電力が低減するため、節電モード表示ランプ点灯数も相対的に低下することとなる。

40

【0297】

以上のような作用となる結果、現在非節電モードで動作しているのか、節電モードで動作しているのかを把握容易とすると共に、現在のサブ制御基板側での消費電力をも把握容易とすることが可能となる。

50

【0298】

以下、「(5)特定の状況下における節電モード切替タイミング制御方法」について説明する。まず、前述したように、本実施形態においては、遊技機の稼働中において所定の条件を充足した場合には、節電モードの切り換え操作が有効となるよう構成されている。また、前述したように、節電モードが切り替わった場合には、電飾ランプの点灯パターンが変更されるよう構成されている。このような構成下、当該節電モードが切り換わった瞬間に電飾ランプの点灯パターンが大きく変化してしまった場合には、遊技の興趣性が低下してしまうことが考えられる。例えば、特定の遊技状態中（例えば、特別遊技中、或いは、ぱちんこ遊技機においては確変・時短遊技中、回胴式遊技機においては再遊技高確率遊技中、連続演出実行中、等）において、電飾ランプの輝度を上昇させた上での演出実行中において、当該節電モードが切り換わった瞬間に電飾ランプの輝度が著しく低下してしまった場合、遊技者に損失感を与えてしまう恐れがある。他方、特定の遊技状態中において、電飾ランプの輝度を低下させた上での演出実行中において、当該節電モードが切り換わった瞬間に電飾ランプの輝度が著しく上昇してしまった場合、遊技者に過度の期待感を与えてしまう恐れがある。

10

【0299】

このような観点から、本実施形態においては、特定の遊技状態中において節電モードが切り換わった場合、電飾ランプの輝度を段階的に上昇又は低下させるよう構成されている。

【0300】

ここで、図70を参照しながら、このような構成の具体的な作用について説明する。尚、同図（上段）は、特定の遊技状態中において節電モードが切り換わった場合、電飾ランプの輝度を段階的に低下させた場合の作用図であり、同図（下段）は、特定の遊技状態中において節電モードが切り換わった場合、電飾ランプの輝度を段階的に上昇させた場合の作用図である。

20

【0301】

（ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機共通）

次に、図70（上段）について説明すると、図中1のタイミングにおいて、節電モード切替スイッチのスイッチ状態が「通常モード」である状況下、遊技機に電源が投入されると共に、当該スイッチ状態がサブ基板側で検出されたことを契機として、サブ基板側の制御プログラムは、以降「通常モード」で動作することとなる。

30

【0302】

次に、図中2のタイミングにおいて、非特定遊技状態（例えば、通常遊技状態）から特定遊技状態（例えば、特別遊技状態）に移行する。ここで、本タイミングにおいては、当該特定遊技状態に移行したことを契機として、電飾ランプの輝度が「輝度高」にて選択されると共に、当該輝度に基づき電飾ランプの点灯動作が開始される。

【0303】

次に、図中3のタイミングにおいて、節電モード切替スイッチのスイッチ状態が「通常モード」から「節電モード2」へと切り替えられる。ここで、本タイミングにおいては、当該切り替えられたスイッチ状態がサブ基板側で検出されるものの、サブ基板側の制御プログラムは、直後に「通常モード」を再セットして動作することとなる。よって、図中3のタイミング以降も電飾ランプの輝度が「輝度高」にて選択されると共に、当該輝度に基づき電飾ランプの点灯動作が実行されることとなる。

40

【0304】

次に、図中4のタイミングにおいて、電飾ランプの輝度に係る段階切替タイミングに到達する。ここで、本タイミングにおいては、サブ基板側の制御プログラムは、「通常モード」で動作しているものの、電飾ランプの輝度を「輝度中」にて選択されるよう制御する。よって、図中4のタイミング以降は、電飾ランプの輝度が「輝度中」にて選択されると共に、当該輝度に基づき電飾ランプの点灯動作が実行されることとなる。

【0305】

50

次に、図中5のタイミングにおいて、電飾ランプの輝度に係る新たな段階切替タイミングに到達する。ここで、本タイミングにおいては、サブ基板側の制御プログラムは、「通常モード」での動作を維持すると共に、電飾ランプの輝度を「輝度低」にて選択されるよう制御する。よって、図中5のタイミング以降は、電飾ランプの輝度が「輝度低」にて選択されると共に、当該輝度に基づき電飾ランプの点灯動作が実行されることとなる。

【0306】

次に、図中6のタイミングにおいて、電飾ランプの輝度に係る更なる段階切替タイミングに到達する。ここで、本タイミングにおいては、サブ基板側の制御プログラムは、「通常モード」での動作を維持すると共に、電飾ランプの輝度を「輝度極低」にて選択されるよう制御する。よって、図中6のタイミング以降は、電飾ランプの輝度が「輝度極低」にて選択されると共に、当該輝度に基づき電飾ランプの点灯動作が実行されることとなる。

10

【0307】

次に、図中7のタイミングにおいて、特定遊技状態から非特定遊技状態に移行する。ここで、本タイミングにおいては、当該非特定遊技状態に移行したことを契機として、サブ基板側の制御プログラムは、「通常モード」から「節電モード2」を再セットし、以降は、電飾ランプの輝度が相対的に低下する「節電モード2」で動作することとなる。

【0308】

また、同図（下段）に示されるように、非特定遊技状態（例えば、通常遊技状態）から特定遊技状態（例えば、特別遊技状態）に移行した状況下にて、節電モード切替スイッチのスイッチ状態が「節電モード2」から「通常モード」へと切り替えられた場合には、電飾ランプの輝度が段階的に上昇する。そして、特定遊技状態から非特定遊技状態に移行したことを契機として、サブ基板側の制御プログラムは、「節電モード2」から「通常モード」を再セットし、以降は、電飾ランプの輝度が相対的に上昇する「通常モード」で動作することとなる。

20

【0309】

以上のような作用となる結果、特定の遊技状態中に節電モードが切り替わった際、当該節電モードが切り替わった瞬間に電飾ランプの点灯パターン（輝度）が大きく変化してしまうことを回避することが可能となり、遊技者に損失感や過度の期待感を与えてしまうことで、遊技の興趣性が低下してしまうことを回避することができる。

【0310】

尚、本実施形態においては、サブ基板側の遊技状態が特定遊技状態である状況下、節電モード切替スイッチのスイッチ状態が切り替えられた場合についてのみ例示しているが、これには限定されない。その場合には、例えば、ある演出動画像が表示されている状態から別の演出動画像が表示された際、換言すれば、演出動画像の切り替わりタイミングにおいて、サブ基板側の制御プログラムにてソフト的に節電モードを切り替える場合を挙げることができる。ここで、演出動画像の切り替わりタイミングとは、より具体的には、（1）非ループ再生される演出動画像における所定の再生時間が終了したタイミング、（2）ループ再生される演出動画像における1ループの再生時間が終了したタイミング、（3）演出動画像の再生途中において設けられた所定の切り替えタイミングに到達、（4）主制御側にて遊技状態が切り替わったタイミング（例えば、ぱちんこ遊技機においては、通常遊技状態と特別遊技状態との間での状態移行時、通常遊技状態と特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態、等）との間での状態移行時、特別遊技中における次ラウンドへの移行時、通常遊技中における次の図柄変動への移行時、等であり、回胴式遊技機においては、通常遊技状態と特別遊技状態との間での状態移行時、通常遊技状態と再遊技確率変動遊技状態との間での状態移行時、通常遊技中における次ゲームへの移行時、等である）、（5）副制御側にて遊技状態が切り替わったタイミング（例えば、デモ画面状態と通常遊技状態との間での状態移行時、ぱちんこ遊技機においては、複数の図柄変動に亘って連続的に実行される演出の終了時、回胴式遊技機においては、複数のゲームに亘って連続的に実行される演出の終了時、等である）、等を挙げることができる。

30

40

【0311】

50

以下、「その他の作用」について説明する。

【0312】

(回胴式遊技機)

回胴式遊技機においては、LED（電飾ランプに用いられることが多い）よりも相対的に消費電力の大きい陰極管が設けられていることが多く、回胴式遊技機の稼働中においては、当該設けられた陰極管を常時点灯状態としている機種が多い。しかしながら、回胴式遊技機における遊技進行上、必ずしもこれら陰極管を常時点灯状態としておく必要はない。特に、下パネル部（本実施形態においては、下パネル300）は、遊技者が遊技に興じている際には遊技者の視野に捉えられることが少ない。よって、本実施形態においては、遊技者が遊技に興じていると推測される（本実施形態においては、ベットされた場合としている）場合には、下パネル部に設けられた陰極管（本実施形態においては、陰極管301）を点灯状態から消灯状態へと切り替えることによって、回胴式遊技機におけるサブ基板側での消費電力を低減すると共に、遊技の興趣性が低下してしまうことを回避することができるのである。また、本実施形態においては、これら陰極管（本実施形態においては、陰極管301、陰極管311、陰極管312）を人為的な操作によって常時消灯状態とするようスイッチ部材が設けられていると共に、何れの陰極管を常時消灯状態とするかを選択できるよう構成されているため、遊技場運営者側は所望の節電度合いを考慮した上で、任意の陰極管を消灯状態とするよう操作することができるのである。

10

【0313】

(変更例1)

尚、本実施形態（ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機の双方）においては、操作者（主に遊技場運営者）によって手動にて節電モードの切り換え操作を行う態様について主に例示しているが、これに限定されるものではない。特に、当該手動の操作を必要とせず、遊技機側にて消費電力が低減するよう制御すべきか否かを判断し、自動的に節電モードの切り換え操作を行うことができれば、操作性を向上させることが可能となる。しかしながら、当該遊技機側による判断を、如何様な条件に基づき行わせるべきかを熟慮しなければ、当該自動の操作によって逆に操作性が低下してしまう恐れがある。そこで、このような事態を回避可能な態様の一例を、本実施形態からの変更例（変更例1）とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。尚、以下の例示は、ぱちんこ遊技機のみについてであるが、回胴式遊技機に対しても同様の構成を適用することが可能であることを補足しておく。

20

30

【0314】

次に、図71のブロック図を参照しながら、本実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態からの変更点は、主制御基板1000に発射ハンドル116（特に、ハンドル内外に設けられたセンサ部）が接続されている点であり、その目的は、発射ハンドル116に対する物体の接触・非接触に係る信号を主制御基板1000へ入力可能に構成することである。また、同様の目的から、サブメイン制御基板2320には、遊技者によって操作可能であって、当該操作内容に係る信号をサブメイン制御基板2320へ入力可能な演出操作装置196（いわゆるサブ入力ボタンであって、内部にLED等のランプを設けるよう構成してもよい）が接続されている。更に、本例では、電飾ランプ190の一部種類であって、ぱちんこ遊技機の遊技機枠内（前枠104の外周等）に設けられた電飾ランプ（枠部）190-1と、ぱちんこ遊技機の遊技領域120上に設けられた電飾ランプ（盤面部）190-2と、ぱちんこ遊技機の遊技機枠内又は遊技領域120上の所定位置に設けられた電飾ランプ（スペック表示部）190-3と、が設けられており、後述するように、遊技機側による自動的な節電モードの切り換え操作時において、サブメイン制御基板2320から点灯・消灯を個別に制御可能に構成されている。

40

【0315】

次に、図72は、本実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、図6の主制御装置1000が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。はじ

50

めに、本実施形態からの変更点は、ステップ3510(変1)及びステップ1800(変1)についてであり、その目的は、遊技機の電源投入時において当該遊技機仕様に応じたスペック情報をサブメイン制御基板2320側に送信すること、及び、遊技機の稼働中において発射ハンドル116の操作状態に係る情報をサブメイン制御基板2320側に送信することである。即ち、ステップ3510(変1)で、情報送信制御手段1300は、主制御装置1000のROM内にて予め記憶されたスペック情報(例えば、大当たり確率や特別遊技時において払出される賞球数等の設計上の値に基づき、「ハイスペック」「ミドルスペック」「ライトスペック」の何れかが記憶されている情報)をサブメイン制御基板2320側に送信する。また、ステップ1800(変1)で、主制御装置1000は、後述する発射ハンドル操作状態監視制御処理を実行する。

10

【0316】

次に、図73は、本実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、図72のステップ1800(変1)のサブルーチンに係る、発射ハンドル操作状態監視制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802(変1)で、遊技制御手段1100は、発射ハンドル116(特に、センサ部)からの、物体の接触・非接触に係る信号(本例では、当該接触時にはオン信号、当該非接触時にはオフ信号)を確認する。次に、ステップ1804(変1)で、遊技制御手段1100は、当該確認結果に基づき、オン信号を受信したか否かを判定する。ステップ1804(変1)でYesの場合、ステップ1806(変1)で、遊技制御手段1100は、遊技状態一時記憶手段1190内の操作状態監視タイマの計時状態を確認する。次に、ステップ1808(変1)で、遊技制御手段1100は、当該確認結果に基づき、操作状態監視タイマが計時中であるか否かを判定する。ステップ1808(変1)でYesの場合、ステップ1810(変1)で、遊技制御手段1100は、操作状態監視タイマのタイマ値を確認する。次に、ステップ1812(変1)で、遊技制御手段1100は、当該確認結果に基づき、所定期間(例えば、400ms)以上が経過したか否かを判定する。ステップ1812(変1)でYesの場合、ステップ1814(変1)で、遊技制御手段1100は、操作状態監視タイマの計時中状態を維持しつつ、操作状態監視タイマのタイマ値をリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ1816(変1)で、情報送信制御手段1300は、発射ハンドル116が操作中である旨の情報(以下、発射ハンドル操作中情報と呼ぶことがある)をサブメイン制御基板2320側に送信し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ1808(変1)でNoの場合、ステップ1820(変1)で、遊技制御手段1100は、操作状態監視タイマの計時を開始し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ1804(変1)でNoの場合、換言すれば、発射ハンドル116(特に、センサ部)からのオフ信号を受信した場合、ステップ1830(変1)で、遊技制御手段1100は、操作状態監視タイマの計時を停止してタイマ値をリセット(ゼロクリア)し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

20

30

【0317】

次に、図74は、本実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、図19のサブ基板(特にサブメイン制御基板2320)側が行うメインフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ5010(変1)、ステップ5200(変1)及びステップ8000(変1)についてであり、その目的は、主制御装置1000側から送信されたスペック情報を保存すること、及び、遊技機側による自動的な節電モードの切り換え操作と当該操作内容に基づき各種情報出力制御処理を異ならせることである。即ち、ステップ5010(変1)で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段2321を参照し、主制御装置1000側から送信されたスペック情報を、演出一般情報一時記憶手段2324内に一時記憶する。また、ステップ5200(変1)で、演出表示制御手段2320は、後述する節電モード切替制御処理(稼働時自動切替)を実行すると共に、ステップ8000(変1)で、演出表示制御手段2320は、後述する節電モード自動切替時情報出力制御処理を実行する。

40

【0318】

50

次に、図75は、本実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、図74でのステップ5200(変1)のサブルーチンに係る、節電モード切替制御処理(稼働時自動切替)のフローチャートである。まず、ステップ5202(変1)で、稼働時切替手段2326bは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側からの発射ハンドル操作中情報の受信状況を確認する。次に、ステップ5204(変1)で、稼働時切替手段2326bは、主制御装置1000側からの発射ハンドル操作中情報を所定期間(例えば、30秒)に亘って受信していないか否かを判定する。ステップ5204(変1)でYesの場合、ステップ5206(変1)で、稼働時切替手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内のサブ側遊技状態種別に「デモ画面モード」がセット(当該セット処理に関しては、ステップ5460を参照)されているか否かを判定する。ステップ5206(変1)でYesの場合、ステップ5208(変1)で、稼働時切替手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動設定許可フラグをオンにし、ステップ5210(変1)に移行する。尚、ステップ5204(変1)又はステップ5206(変1)でNoの場合には、ステップ5210(変1)に移行する。

10

20

30

40

50

【0319】

次に、ステップ5210(変1)で、稼働時切替手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動設定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5210(変1)でYesの場合、ステップ5212(変1)で、稼働時切替手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動設定許可フラグをオフにする。次に、ステップ5214(変1)で、稼働時切替手段2326bは、節電モード切替スイッチ195のスイッチ状態を確認(検出)する。ここで、節電モード切替スイッチ195のスイッチ状態とは、本実施形態にて前述したように、人為的に変更可能なスイッチ状態であり、本例では、スイッチ状態=節電モード1の場合には、後述する節電モードの自動切替制御処理の実行を許可するものとする一方、スイッチ状態=節電モード2の場合には、後述する節電モードの自動切替制御処理の実行を許可せず、遊技機を常に節電状態に維持する(本実施形態にて前述したように、遊技機側で管理している節電モード種別を、「節電モード種別2」に維持する)ものとし、スイッチ状態=非節電モードの場合には、後述する節電モードの自動切替制御処理の実行を許可せず、遊技機を常に非節電状態に維持する{本実施形態にて前述したように、遊技機側で管理している節電モード種別を、「節電モード種別0(通常モード)」に維持する}ものとする。次に、ステップ5216(変1)で、稼働時切替手段2326bは、当該確認結果に基づき、節電モード切替スイッチ195のスイッチ状態=節電モード1であるか否かを判定する。ステップ5216(変1)でYesの場合、ステップ5218(変1)で、稼働時切替手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別として「節電モード2」をセットする。次に、ステップ5220(変1)で、稼働時切替手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動設定中フラグをオンにし、ステップ5240(変1)に移行する。尚、ステップ5210(変1)又はステップ5216(変1)でNoの場合には、ステップ5240(変1)に移行する。

【0320】

次に、ステップ5240(変1)で、稼働時切替手段2326bは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側からの発射ハンドル操作中情報の受信状況を確認する。次に、ステップ5242(変1)で、稼働時切替手段2326bは、主制御装置1000側からの発射ハンドル操作中情報を受信したか否かを判定する。ステップ5242(変1)でYesの場合、ステップ5244(変1)で、稼働時切替手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動解除許可フラグをオンにし、ステップ5246(変1)に移行する。尚、ステップ5242(変1)でNoの場合には、ステップ5246(変1)に移行する。

【0321】

次に、ステップ5246(変1)で、稼働時切替手段2326bは、メイン側情報一時

記憶手段 2321a を参照し、主制御装置 1000 側からの遊技進行に係る情報（例えば、保留情報、主遊技図柄の変動開始及び変動停止に係る情報、特別遊技実行に係る情報等であるが、エラーに係る情報については主制御装置 1000 側での遊技進行が停止しているものと見做して除外する）の受信状況を確認する。次に、ステップ 5248（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、当該遊技進行に係る情報を受信したか否かを判定する。ステップ 5248（変 1）で Yes の場合、ステップ 5250（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内の節電モード自動解除許可フラグをオンにし、ステップ 5252（変 1）に移行する。尚、ステップ 5248（変 1）で No の場合には、ステップ 5252（変 1）に移行する。

【0322】

次に、ステップ 5252（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、演出操作装置 196 からの操作情報の受信状況を確認する。次に、ステップ 5254（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、当該操作情報を受信したか否かを判定する。ステップ 5254（変 1）で Yes の場合、ステップ 5256（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内の節電モード自動解除許可フラグをオンにし、ステップ 5258（変 1）に移行する。尚、ステップ 5254（変 1）で No の場合には、ステップ 5258（変 1）に移行する。

【0323】

次に、ステップ 5258（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内の節電モード自動解除許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 5258（変 1）で Yes の場合、ステップ 5260（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内の節電モード自動解除許可フラグをオフにする。次に、ステップ 5262（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、節電モード切換スイッチ 195 のスイッチ状態を確認（検出）する。次に、ステップ 5264（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、当該確認結果に基づき、節電モード切換スイッチ 195 のスイッチ状態 = 節電モード 1 であるか否かを判定する。ステップ 5264（変 1）で Yes の場合、ステップ 5266（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内の節電モード種別として「節電モード 0（通常モード）」をセットする。次に、ステップ 5268（変 1）で、稼働時切換手段 2326b は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内の節電モード自動設定中フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ 5258（変 1）又はステップ 5264（変 1）で No の場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0324】

次に、図 76 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、図 74 でのステップ 8000（変 1）のサブルーチンに係る、節電モード自動切換時情報出力制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 8002（変 1）で、サブ側遊技状態制御手段 2327 は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内のサブ側遊技状態種別を確認する。次に、ステップ 8004（変 1）で、サブ側遊技状態制御手段 2327 は、当該確認結果に基づき、サブ側遊技状態種別が「デモ画面モード」とは異なる種別（モード）から、「デモ画面モード」へ移行したか否かを判定する。ステップ 8004（変 1）で Yes の場合、ステップ 8006（変 1）で、サブ側遊技状態制御手段 2327 は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内のデモ画面進行状況管理タイマをスタートし、ステップ 8012（変 1）に移行する。他方、ステップ 8004（変 1）で No の場合、ステップ 8008（変 1）で、サブ側遊技状態制御手段 2327 は、サブ側遊技状態種別が「デモ画面モード」から「デモ画面モード」とは異なる種別（モード）へ移行したか否かを判定する。ステップ 8008（変 1）で Yes の場合、ステップ 8010（変 1）で、サブ側遊技状態制御手段 2327 は、演出一般情報一時記憶手段 2324 内のデモ画面進行状況管理タイマを停止してリセット（ゼロクリア）し、ステップ 8012（変 1）に移行する。尚、ステップ 8008（変 1）で No の場合（サブ側遊技状態種別に変化がなかった場合）には、ステップ 8012（変 1）に移行する。

10

20

30

40

50

【0325】

次に、ステップ8012(変1)で、演出動作制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324内のデモ画面進行状況管理タイマのタイマ値Tを確認する。次に、ステップ8014(変1)で、演出動作制御手段2325は、当該確認したタイマ値Tが所定のタイミング(例えば、タイマ値T=30秒、60秒・・・というように30秒刻みのタイミング)に到達していた場合には、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別に基づき、電飾ランプ(枠部)190-1及び電飾ランプ(盤面部)190-2に係る所定の点灯パターン(例えば、図32の電飾テーブル3を参照)の実行制御処理を実行する。ここで、実行制御処理とは、電飾ランプ(枠部)190-1及び電飾ランプ(盤面部)190-2への点灯信号の出力可否を決定するための処理であり、当該点灯信号の出力処理(実際に点灯させる処理)については後述する処理にて行うこととなる。

10

【0326】

次に、ステップ8016(変1)で、演出動作制御手段2325は、タイマ値Tが所定のタイミング(例えば、タイマ値T=60秒、120秒・・・というように60秒刻みのタイミング)に到達していた場合には、可動体役物200の駆動に係る所定の動作パターン(例えば、モータ200-1やモータ201-1の励磁タイミングパターン)の実行制御処理を実行する。ここで、実行制御処理とは、可動体役物200への駆動信号の出力可否を決定するための処理であり、当該駆動信号の出力処理(実際に駆動させる処理)は、後述する処理にて行うこととなる。

20

【0327】

次に、ステップ8018(変1)で、演出動作制御手段2325は、タイマ値Tが所定のタイミング(例えば、タイマ値T=5秒、125秒・・・というように120秒刻みのタイミング)に到達していた場合には、所定の動画像(いわゆるデモムービーであって、例えば、120秒間に亘って実行される動画像フレーム再生)を再セットして、演出表示装置2140上にて再生を開始する。

【0328】

次に、ステップ8020(変1)で、演出動作制御手段2325は、タイマ値Tに基づき、演出表示装置2140で再生されている動画像や可動体役物200の駆動タイミングと連動した所定の音声データの再生制御処理を実行する。ここで、再生制御処理とは、スピーカ114への音声信号の出力可否を決定するための処理であり、当該音声信号の出力処理(実際に音波を発信させる処理)については後述する処理にて行うこととなる。

30

【0329】

次に、ステップ8022(変1)で、演出動作制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324内に一時記憶されたスペック情報に基づき、電飾ランプ(スペック表示部)190-3における所定数のランプ(例えば、スペック情報が「ハイスペック」であれば3個のランプ、「ミドルスペック」であれば2個のランプ、「ライトスペック」であれば1個のランプ)を点灯させる。次に、ステップ8024(変1)で、演出動作制御手段2325は、演出操作装置196内部に設けられた電飾ランプを点灯させ、ステップ8200(変1)に移行する。尚、電飾ランプ(スペック表示部)190-3及び演出操作装置196内部に設けられた電飾ランプについては、遊技機の稼働中において常時点灯させるよう構成してもよい。

40

【0330】

次に、ステップ8200(変1)で、演出動作制御手段2325は、後述するエラー発生状況監視処理を実行する。次に、ステップ8030(変1)で、演出動作制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324内のメイン検知エラー発生中フラグ(エラー発生状況監視処理にて後述)がオフであるか否かを判定する。ステップ8030(変1)でYesの場合、ステップ8032(変1)で、演出動作制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動設定中フラグがオフであるか否かを判定する。

【0331】

50

ステップ8032(変1)でYesの場合、ステップ8040(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8014(変1)にて実行されている実行制御処理に基づき、電飾ランプ(枠部)190-1及び電飾ランプ(盤面部)190-2に対しての点灯信号を出力する。次に、ステップ8042(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8016(変1)にて実行されている実行制御処理に基づき、可動体役物200に対しての駆動信号を出力する。次に、ステップ8044(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8018(変1)にて再生されている所定の動画像を、演出表示装置2140上の前面(装飾図柄やステージ背景等が表示されているレイヤよりも前面)に表示する。尚、後述するように、当該所定の動画像よりも前面にて画像が表示される場合があるため、その場合には、より前面にて表示されている画像を消去する。次に、ステップ8046(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8020(変1)にて実行されている再生制御処理に基づき、スピーカ114に対しての音声信号を出力し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

10

【0332】

他方、ステップ8032(変1)でNoの場合、ステップ8050(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8014(変1)における点灯パターンよりも優先して参照される所定の消灯パターンデータに基づき、電飾ランプ(枠部)190-1及び電飾ランプ(盤面部)190-2に対しての消灯信号を出力する。次に、ステップ8052(変1)で、演出動作制御手段2325は、可動体役物200に対しての駆動信号の出力を停止する。次に、ステップ8054(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8044(変1)にて表示されている所定の動画像よりも前面にて、「節電中」画像を表示する。ここで、「節電中」画像としては、動画像であっても静止画像であってもよいが「節電中」とのメッセージを表示させつつ、表示画面を暗転(背面に表示されている動画像が視認可能である程度に暗転)させることで、「節電中」とのメッセージが視認容易となるよう構成しておくことが好適である(「節電中」とのメッセージを点滅させると更に好適である)。尚、後述するように、「節電中」画像よりも前面にて画像が表示される場合があるため、その場合には、より前面にて表示されている画像を消去する。次に、ステップ8056(変1)で、演出動作制御手段2325は、スピーカ114に対しての音声信号の出力を停止し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

20

【0333】

他方、ステップ8030(変1)でNoの場合、ステップ8060(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8014(変1)における点灯パターン及びステップ8050(変1)よりも優先して参照される所定のエラー報知パターンデータに基づき、電飾ランプ(枠部)190-1及び電飾ランプ(盤面部)190-2に対しての点灯信号を出力する{例えば、電飾ランプ(枠部)190-1における各ランプを高輝度にて全点灯させる}。次に、ステップ8062(変1)で、演出動作制御手段2325は、可動体役物200に対しての駆動信号の出力を停止する。次に、ステップ8064(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8054(変1)にて表示されている「節電中」画像よりも前面にて、「エラー発生中」画像を表示する。ここで、「エラー発生中」画像の背面には、「節電中」画像が表示されているため、表示画面が暗転して「節電中」とのメッセージが表示されている状況下である。よって、「エラー発生中」とのメッセージと「節電中」とのメッセージが重複して表示されないよう構成しておくことが望ましい(より具体的な手法については後述する)。次に、ステップ8066(変1)で、演出動作制御手段2325は、ステップ8020(変1)における音声データよりも優先して参照される所定のエラー報知音声データを再生して、スピーカ114に対しての音声信号を出力し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

30

40

【0334】

次に、図77は、本実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、図76でのステップ8200(変1)のサブルーチンに係る、エラー発生状況監視処理のフローチャートである。まず、ステップ8202(変1)で、演出動作制御手段2325は、メイ

50

ン側情報一時記憶手段2321を参照し、主制御装置1000側からエラー報知指示情報（図7参照）を受信したか否かを判定する。ステップ8202（変1）でYesの場合、ステップ8204（変1）で、演出動作制御手段2325は、当該受信したエラーの種類に基づき、発生したエラーに係るエラー重要度を導出（例えば、欄外にて示されるようなテーブルを参照して取得）する。次に、ステップ8206（変1）で、演出動作制御手段2325は、当該導出したエラー重要度に基づき、「エラー発生中」画像の表示領域の大きさやメッセージの表示文字の大きさを決定する。ここで、当該処理の趣旨は、エラー重要度が低い場合（例えば、エラー重要度「1」の「扉開放エラー」の場合）には、「エラー発生中」とのメッセージと「節電中」とのメッセージが重複して表示されないよう構成することで、「節電中」画像よりも前面にて「エラー発生中」画像が表示された際、双方の事象が発生していることを認識容易とする一方、エラー重要度が高い場合（例えば、エラー重要度「10」の「通信エラー」の場合）には、「エラー発生中」とのメッセージが「節電中」とのメッセージよりも優先して表示されるよう構成することで、「節電中」画像よりも前面にて「エラー発生中」画像が表示された際、エラーが発生した旨を優先して認識させることである。次に、ステップ8208（変1）で、演出動作制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324内のメイン検知エラー発生中フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ8202（変1）でNoの場合、ステップ8210（変1）で、演出動作制御手段2325は、メイン側情報一時記憶手段2321を参照し、主制御装置1000側からエラー報知解除情報（図7参照）を受信したか否かを判定する。ステップ8210（変1）でYesの場合、ステップ8212（変1）で、演出動作制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324内のメイン検知エラー発生中フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ8212（変1）でNoの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

10

20

30

40

50

【0335】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例1においては、「遊技者が遊技機にて遊技していない」と判定された場合には、遊技機側にて自動的に消費電力が低減するように制御することが可能となるため、不要な消費電力消費を回避することができるという効果を奏する。他方、「遊技者が遊技機にて遊技している」と判定された場合には、遊技機側にて自動的に消費電力が低減されないよう制御することが可能となるため、過剰に消費電力を低減させることで、演出の視認性や聴認性が阻害されてしまうことを回避することができるという効果を奏する。

【0336】

また、本実施形態からの変更例1においては、「遊技者が遊技機にて遊技していない」と判定するための条件を、「発射ハンドル116に物体が非接触である状態が所定期間継続した」且つ「デモ画面に移行した」こととしているため、当該条件を「デモ画面に移行した」ことのみとした場合と比して、より正確に判定することができるという効果を奏する。

【0337】

また、本実施形態からの変更例1においては、「遊技者が遊技機にて遊技している」と判定するための条件を、「発射ハンドル116に物体が接触した」又は「主制御装置1000側にて遊技進行に係る事象が生起した」又は「演出操作装置196に物体が接触した」こととしているため、当該条件をいずれか一の条件のみとした場合と比して、よりセンシティブに判定することができるという効果を奏する。

【0338】

また、本実施形態からの変更例1においては、「発射ハンドル116に物体が接触した」と判定するための条件を、所定期間（本例では、400ms）に亘って発射ハンドル116に物体が接触したこととしているため、遊技開始を意図としない人体等の接触やノイズによる信号変化等の事象を、「遊技者が遊技機にて遊技している」条件から排除することができるという効果を奏する。

【0339】

また、本実施形態からの変更例 1 においては、サブメイン制御基板 2 3 2 0 にて管理されている遊技状態がある遊技状態（本例では、デモ画面モード）に移行した際、当該ある遊技状態において実行すべき情報出力制御処理が内部的に実行されている状況下、情報出力を行う際に参照されるパターンデータが遊技機側での節電状態に応じて相違するよう構成されているため、節電状態が切り替わったとしても、当該内部的に実行されている情報出力制御処理の進行状況がリセットされないこととなる結果、当該ある遊技状態において頻繁に節電状態が切り替わったとしても、外観上の大幅な切り替わりが頻繁に行われることによる煩わしさを回避することができるという効果を奏する。

【0340】

また、本実施形態からの変更例 1 においては、サブメイン制御基板 2 3 2 0 にて管理されている遊技状態がある遊技状態（本例では、デモ画面モード）に移行した際、エラー発生時には、エラーが発生したことが認識容易となるパターンデータが最優先して参照されるよう構成されているため、節電状態にあるか否かに拘わらず、エラーが発生した場合にはエラー報知が確実に実行されることが担保できるという効果を奏する。

10

【0341】

また、本実施形態からの変更例 1 においては、節電状態にあるか否かに拘わらず、特定の情報出力装置（本例では、電飾ランプ（スペック表示部）190-3 及び演出操作装置 196 内部に設けられた電飾ランプ）への情報出力が停止されないよう構成されているため、過剰に消費電力を低減させることで、遊技者への遊技手引きとなる情報の視認性が阻害されてしまうことを回避することができるという効果を奏する。

20

【0342】

また、本実施形態からの変更例 1 においては、節電状態とエラー発生状態とが重複し得る状況下、これら状態が重複して発生した場合には、エラー重要度に応じて、「双方の状態に係る報知情報を出力する」及び「エラー発生状態に係る報知情報を出力する」のいずれを実行するかを切り分けることが可能となるため、重大なエラーが発生した場合等にはエラー報知が確実に実行されることが担保できるという効果を奏する。

【0343】

（変更例 1 の別例）

尚、重大なエラーが発生した場合等を考慮し、節電状態とエラー発生状態とが重複し得ないよう構成することも可能である。そこで、このような構成の一例を本実施形態からの変更例 1 の別例とし、以下、変更例 1 からの変更点についてのみ詳述する。

30

【0344】

次に、図 7 8 は、本実施形態からの変更例 1 の別例に係るぱちんこ遊技機における、図 7 5 でのステップ 5 2 0 0（変 1）のサブルーチンに係る、節電モード切替制御処理（稼働時自動切替）のフローチャートである。はじめに、変更例 1 からの変更点は、ステップ 5 2 7 0（変 1 別）～ステップ 5 2 9 8（変 1 別）についてであり、その目的は、重大なエラーが発生した場合等には、遊技機側にて自動的に節電モードの切り換え操作（節電状態の解除）を実行することである。即ち、ステップ 5 2 7 0（変 1 別）で、稼働時切替手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード自動設定中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 5 2 7 0（変 1 別）で Yes の場合、ステップ 5 2 7 2（変 1 別）で、稼働時切替手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のサブ側遊技状態種別が「デモ画面モード」から「デモ画面モード」とは異なる種別（モード）へ移行したか否かを判定する。ステップ 5 2 7 2（変 1 別）で Yes の場合、ステップ 5 2 7 4（変 1 別）で、稼働時切替手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内の節電モード自動解除許可フラグをオンにし、ステップ 5 2 7 6（変 1 別）に移行する。尚、ステップ 5 2 7 0（変 1 別）又はステップ 5 2 7 2（変 1 別）で No の場合には、ステップ 5 2 7 6（変 1 別）に移行する。

40

【0345】

次に、ステップ 5 2 7 6（変 1 別）で、稼働時切替手段 2 3 2 6 b は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 内のメイン検知エラー発生中フラグがオンであるか否かを判定する。

50

ステップ5276(変1別)でYesの場合、ステップ5278(変1別)で、稼働時切換手段2326bは、現在発生しているエラーのエラー重要度が所定値(例えば、7)以上であるか否かを判定する。ステップ5278(変1別)でYesの場合、ステップ5280(変1別)で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動解除許可フラグをオンにし、ステップ5282(変1別)に移行する。尚、ステップ5276(変1別)又はステップ5278(変1別)でNoの場合には、ステップ5282(変1別)に移行する。

【0346】

次に、ステップ5282(変1別)で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内のサブ検知エラー発生中フラグ(エラー発生状況監視処理にて後述)がオンであるか否かを判定する。ステップ5282(変1別)でYesの場合、ステップ5284(変1別)で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動解除許可フラグをオンにし、ステップ5288(変1別)に移行する。尚、ステップ5282(変1別)でNoの場合には、ステップ5288(変1別)に移行する。

10

【0347】

次に、ステップ5288(変1別)で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動解除許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5288(変1別)でYesの場合、ステップ5290(変1別)で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動解除許可フラグをオフにする。次に、ステップ5296(変1別)で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード種別として「節電モード0(通常モード)」をセットする。次に、ステップ5298(変1別)で、稼働時切換手段2326bは、演出一般情報一時記憶手段2324内の節電モード自動設定中フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ5288(変1別)でNoの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

20

【0348】

次に、図79は、本実施形態からの変更例1の別例に係るぱちんこ遊技機における、図77でのステップ8200(変1)のサブルーチンに係る、エラー発生状況監視処理のフローチャートである。はじめに、変更例1からの変更点は、ステップ8220(変1別)~ステップ8228(変1別)についてであり、その目的は、サブメイン制御基板2320側にて管理している情報に基づき、不正行為がなされているか否かを判定することによって、エラー発生有無の検出精度を高めることである。即ち、ステップ8220(変1別)で、演出動作制御手段2325は、主制御装置1000側からの入賞情報(第1主遊技始動口2210、第2主遊技始動口2110、第1大入賞口2120、第2大入賞口2220等への入球情報)に基づき、所定期間(例えば、60秒)中の入賞数を導出する。次に、ステップ8224(変1別)で、演出動作制御手段2325は、当該導出した入賞数が所定の閾値(例えば、60)を超過したか否かを判定する。ステップ8224(変1別)でYesの場合、ステップ8226(変1別)で、演出動作制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324内のサブ検知エラー発生中フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ8224(変1別)でNoの場合、ステップ8228(変1別)で、演出動作制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324内のサブ検知エラー発生中フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

30

40

【0349】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例1の別例においては、特定のエラーが発生したことを検出した場合には、遊技機側にて自動的に節電モードの切り換え操作(節電状態の解除)を実行することが可能となるため、重大なエラーが発生した場合等にはエラー報知が確実に実行されることが担保できるという効果を奏する。

【0350】

50

また、本実施形態からの変更例1の別例においては、主制御装置1000側で検出されたエラーが重大なエラーであった場合に特定のエラーが発生したと見做すよう構成されていると共に、サブメイン制御基板2320側にて管理している情報に基づき、不正行為がなされていると判定された場合に特定のエラーが発生したと見做すよう構成されているため、重大なエラー発生有無の検出精度を高めることができるという効果を奏する。

【0351】

また、本実施形態からの変更例1の別例においては、サブメイン制御基板2320側にて管理している遊技状態と節電状態とを比較し、双方の状態に不整合が発生した場合には、遊技機側にて自動的に節電モードの切り換え操作（節電状態の解除）を実行することが可能となるため、当該遊技状態に基づく演出実行時において、予期せぬ消費電力低減によって演出の視認性が阻害されてしまうことを回避することができるという効果を奏する。

10

【0352】

（変更例2）

尚、本実施形態（ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機の双方）及び変更例1においては、遊技機の稼働中において、節電モード切換スイッチ195のスイッチ状態が固定的であるよう構成されているが、これには限定されない。即ち、遊技機の稼働中において、当該スイッチ状態を動的に変更可能とすることで、より操作性を向上させた態様を概念することができる。そこで、このような態様の一例を、本実施形態からの変更例（変更例2）とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。尚、以下の例示は、ぱちんこ遊技機のみについてであるが、回胴式遊技機に対しても同様の構成を適用することが可能であることを補足しておく。

20

【0353】

次に、図80は、本実施形態からの変更例2に係るぱちんこ遊技機における、図20でのステップ5000のサブルーチンに係る、節電モード切換制御処理（電源断時切換）のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ5004（変2）～ステップ5010（変2）についてであり、その目的は、ぱちんこ遊技機内部（特に、サブメイン制御基板2320側）に、現在日時を計時するリアルタイムクロックを設けておき、当該計時されている現在日時に基づき、節電モード切換スイッチ195のスイッチ状態を動的に変更可能とするよう構成することである。即ち、ステップ5004（変2）で、電源投入時切換手段2326aは、遊技機の電源投入時において所定の操作（例えば、演出操作装置196を操作しながら、RAMクリアボタンを押下）を検出したか否かを判定する。ステップ5004（変2）でYesの場合、ステップ5006（変2）で、電源投入時切換手段2326aは、所定の節電モード切換スケジュール設定画面を表示する。ここで、節電モード切換スケジュール設定画面とは、演出操作装置196の操作に基づき機能メニュー等を選択可能に構成し、いずれの日時において節電モード切換スイッチ195のスイッチ状態をいずれの状態とするかを設定可能に構成されている画面を意味する。次に、ステップ5008（変2）で、電源投入時切換手段2326aは、演出操作装置196の操作内容に基づき、節電モード切換スケジュールを決定すると共に、当該決定した内容をバックアップ可能な所定の記憶領域にセットする。ここで、節電モード切換スケジュールの一例としては、特定の時間帯にて節電状態を設定したり（例えば、「12時～15時」及び「18時～21時」の期間は、スイッチ状態を節電モード1に維持し、その他の期間は通常モードに維持する）、特定の日付にて節電状態を設定したり（例えば、毎週「土曜日と日曜日」には、スイッチ状態を節電モード1に維持し、その他の期間は通常モードに維持する）と、遊技場運営者側が所望する内容を設定可能とすることを挙げることができる。次に、ステップ5010（変2）で、電源投入時切換手段2326aは、リアルタイムクロックを参照して現在日時を確認し、当該セットされた節電モード切換スケジュールに基づき、節電モード切換スイッチ195のスイッチ状態をセットする（尚、当該処理は、遊技機の稼働中においても同様に実行される）。

30

40

【0354】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例2においては、遊技場運営者側

50

が節電モード切替スケジュールを一度決定することで、以降は節電モード切替スイッチ 195 のスイッチ状態を人為的に変更せずとも、遊技機側にて自動的に当該スイッチ状態の切り換え操作を実行することが可能となるため、遊技場運営者側の操作負担を減らしつつ、遊技場運営者側が所望するスケジュールにて消費電力の低減制御を実行することができるという効果を奏する。尚、サブメイン制御基板 2320 側にてリアルタイムクロックが設けられている場合、その他の機能として、例えば、遊技機を遊技場にリリースした後の経過期間に応じて、選択され得る演出パターン総数が増加するよう構成することを例示することができる。その場合には、本実施形態の図 29 において示したように、演出パターン総数が異なる複数のテーブルを設けておき、当該経過期間に応じて参照されるテーブルを決定するよう構成すればよい。

10

【符号の説明】

【0355】

(ぱちんこ遊技機)

193 節電モード表示用ランプ

193 1 消費電力計測装置

1000 主制御装置、1100 遊技制御手段

1110 入球判定手段、1111 第1主遊技始動口入球判定手段

1112 第2主遊技始動口入球判定手段、1113 補助遊技入球口入球判定手段

1120 乱数取得判定実行手段、1121 第1主遊技乱数取得判定実行手段

1122 第2主遊技乱数取得判定実行手段、1123 補助遊技乱数取得判定実行手段

20

1130 保留制御手段、1131 第1主遊技図柄保留手段

1131 a 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段、1132 第2主遊技図柄保留手段

1132 a 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段、1133 補助遊技図柄保留手段

1133 a 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、1135 当否抽選手段

1135 a 特別遊技移行決定手段、1135 b 当否抽選用テーブル

1135 b - 1 第1主遊技用当否抽選テーブル、1135 b - 3 第2主遊技用当否抽選テーブル

1140 図柄内容決定手段、1141 第1主遊技内容決定手段

1141 a 第1主遊技内容決定用抽選テーブル、1142 第2主遊技内容決定手段

1142 a 第2主遊技内容決定用抽選テーブル、1143 補助遊技内容決定手段

30

1143 a 補助遊技内容決定用抽選テーブル、1150 表示制御手段

1151 第1主遊技図柄制御手段、1151 a 第1主遊技図柄変動時間管理手段

1151 a - 1 第1主遊技図柄変動管理用タイマ、1152 第2主遊技図柄制御手段

1152 a 第2主遊技図柄変動時間管理手段、1152 a - 1 第2主遊技図柄変動管理用タイマ

1154 主遊技図柄保留解除制御手段、1153 補助遊技図柄制御手段

1153 a 補助遊技図柄変動時間管理手段、1153 a - 1 補助遊技図柄変動管理用タイマ

1160 電動役物開閉制御手段、1161 条件判定手段

1162 開放タイマ、1170 特別遊技制御手段

40

1171 条件判定手段、1172 特別遊技内容決定手段

1172 a 特別遊技内容参照テーブル、1173 特別遊技実行手段

1174 特別遊技時間管理手段、1174 a 特別遊技用タイマ

1180 特定遊技制御手段、1181 特定遊技終了条件判定手段

1181 a 時短回数カウンタ、1190 遊技状態一時記憶手段

1191 第1主遊技状態一時記憶手段、1191 a 第1フラグ一時記憶手段

1191 b 第1主遊技図柄情報一時記憶手段、1192 第2主遊技状態一時記憶手段

1192 a 第2フラグ一時記憶手段、1192 b 第2主遊技図柄情報一時記憶手段

1193 補助遊技状態一時記憶手段、1193 a 補助遊技関連情報一時記憶手段

1193 b 補助遊技図柄情報一時記憶手段、1194 特別遊技関連情報一時記憶手段

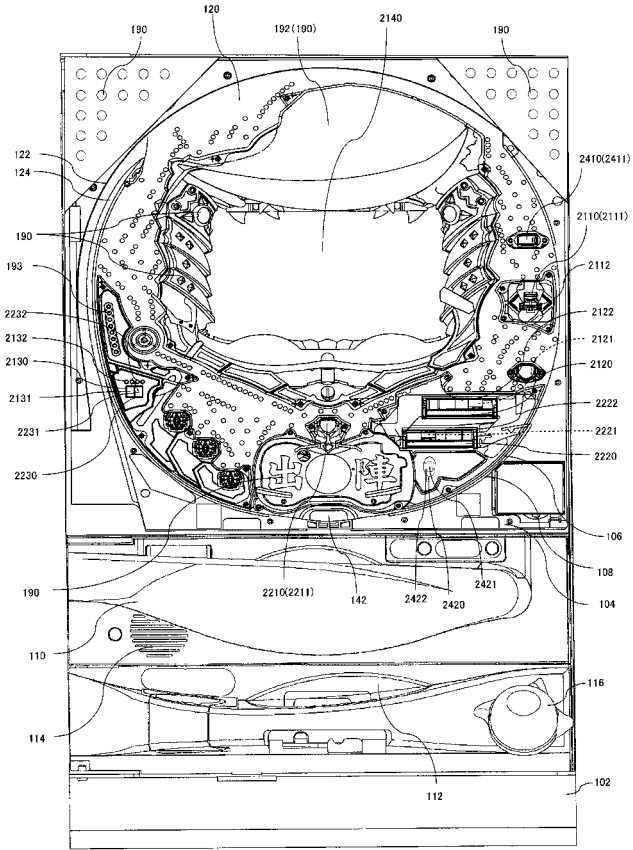
50

1 3 0 0	情報送信制御手段、	1 4 0 0	賞球払出決定手段	
1 6 0 0	エラー検出制御手段、	1 6 1 0	エラー検出時入力無効化手段	
1 6 1 1	入力無効化状態保持期間タイマ、	2 0 0 0	遊技周辺機器	
2 2 1 0	第1主遊技始動口、	2 2 1 1	第1入球検出装置	
2 1 3 0	第1主遊技図柄表示装置、	2 1 3 1	第1主遊技図柄表示部	
2 1 3 2	第1主遊技図柄保留表示部、	2 1 1 0	第2主遊技始動口	
2 1 1 1	第2入球検出装置、	2 1 1 2	電動役物	
2 2 3 0	第2主遊技図柄表示装置、	2 2 3 1	第2主遊技図柄表示部	
2 2 3 2	第2主遊技図柄保留表示部、	2 1 2 0	第1大入賞口	
2 1 2 1	第1入賞検出装置、	2 1 2 2	第1電動役物	10
2 2 2 0	第2大入賞口、	2 2 2 1	第2入賞検出装置	
2 2 2 2	第2電動役物、	2 4 1 0	補助遊技入球口	
2 4 1 1	入球検出装置、	2 4 2 0	補助遊技図柄表示装置	
2 4 2 1	補助遊技図柄表示部、	2 4 2 2	補助遊技図柄保留表示部	
2 3 2 0	演出表示制御手段(サブメイン制御基板)、	2 3 2 1	表示情報受信手段	
2 3 2 1 a	メイン側情報一時記憶手段、	2 3 2 2	装飾図柄表示制御手段	
2 3 2 2 a	装図表示内容決定手段、	2 3 2 2 a - 1	装図変動内容決定用抽選テーブル	
2 3 2 2 b	装図変動態様・図柄記憶手段、	2 3 2 2 c	装図表示関連情報一時記憶手段	
2 3 2 3	装図保留情報表示制御手段、	2 3 2 3 a	装図保留情報一時記憶手段	
2 3 2 3 a - 1	装図保留カウンタ、	2 3 2 4	演出一般情報一時記憶手段	20
2 3 2 5	演出動作制御手段、	2 3 2 5 a	演出動作内容決定手段	
2 3 2 5 a - 1	演出動作内容決定用抽選テーブル、	2 3 2 5 b	演出画像表示制御手段	
2 3 2 5 c	可動体役物動作制御手段、	2 3 2 5 d	電飾ランプ動作制御手段	
2 3 2 5 d - 1	エラー時電飾制御手段、	2 3 2 5 d - 1 - 1	エラー時電飾テーブル	
2 3 2 5 d - 2	演出動作時電飾制御手段、	2 3 2 5 d - 2 - 1	演出動作時電飾テーブル	
2 3 2 5 d - 3	遊技状態報知時電飾制御手段、	2 3 2 5 d - 3 - 1	遊技状態報知時電飾テーブル	
2 3 2 6	節電モード切替制御手段、	2 3 2 6 a	電源投入時切替手段	
2 3 2 6 b	稼働時切替手段、	2 3 2 6 b - 1	操作待ちタイマ	30
2 3 2 6 c	段階切替制御手段、	2 3 2 6 d	節電モード表示制御手段	
2 3 2 7	サブ側遊技状態制御手段			
2 3 1 0	演出表示手段(サブサブ制御基板)、	2 3 1 1	装飾図柄表示領域	
2 3 1 2 a	第1保留表示部、	2 3 1 2 b	第2保留表示部	
3 0 0 0	賞球払出制御装置			
(回胴式遊技機)				
1 0 0 0	主制御装置、	1 1 0 0	遊技制御手段	
1 1 1 0	入力操作制御手段、	1 1 1 1	スタート入力判定手段	
1 1 1 2	ベット判定手段、	1 1 1 3	停止入力判定手段	
1 1 2 0	遊技メダル管理制御手段、	1 1 2 1	投入数カウンタ	40
1 1 2 2	貯留数カウンタ、	1 1 3 0	遊技開始制御手段	
1 1 4 0	遊技内容決定手段、	1 1 4 1	乱数生成手段	
1 1 4 1 a	遊技内容決定乱数一時記憶手段、	1 1 4 2	当選役決定手段	
1 1 4 2 a	当選役決定用抽選テーブル、	1 1 5 0	リール制御手段	
1 1 5 1	リール回転動作開始制御手段、	1 1 5 1 a	遊技間隔管理手段	
1 1 5 2	リール回転動作停止制御手段、	1 1 5 2 a	リール現在位置検出制御手段	
1 1 5 2 b	リール停止位置決定手段、	1 1 5 2 b - 1	停止位置決定用参照テーブル	
1 1 6 0	払出内容決定手段、	1 1 6 1	入賞役特定手段	
1 1 6 2	払出数決定手段、	1 1 6 2 b	払出数決定用参照テーブル	
1 1 7 0	特別遊技制御手段、	1 1 7 1	特別遊技払出累積カウンタ	50

1 1 8 0	遊技終了制御手段、	1 1 9 0	遊技状態一時記憶手段	
1 1 9 1	遊技関連情報一時記憶手段、	1 1 9 1 a	遊技制御関連フラグ一時記憶手段	
1 1 9 1 b	当選役情報一時記憶手段、	1 1 9 1 c	リール停止位置情報一時記憶手段	
1 1 9 1 d	入賞役関連情報一時記憶手段、	1 1 9 2	特別遊技状態一時記憶手段	
1 1 9 2 a	特別遊技関連フラグ一時記憶手段、	1 2 0 0	情報送信制御手段	
1 3 0 0	払出制御手段、	1 3 1 0	払出カウンタ	
1 4 0 0	エラー制御手段、	1 5 0 0	動作環境初期設定手段	
1 5 1 0	設定値一時記憶手段、	2 0 0 0	遊技周辺機器	
2 1 0 0	主制御周辺機器、	2 1 1 0	主リールユニット	
2 1 1 1	左リール部、	2 1 1 2	中リール部	10
2 1 1 3	右リール部、	2 1 2 0	停止ボタンユニット	
2 1 2 1	左リール停止ボタン、	2 1 2 2	中リール停止ボタン	
2 1 2 3	右リール停止ボタン、	2 1 3 0	ベットボタン	
2 1 4 0	スタートレバー、	2 1 5 0	メダル投入口	
2 1 5 1	メダル投入検出部、	2 0 2	投入数表示灯	
2 0 4	操作状態表示灯、	2 0 6	特別遊技状態表示装置	
2 0 8	払出数表示装置、	2 1 0	貯留数表示装置	
2 1 6 0	動作環境設定操作部材、	2 1 6 1	動作モード切換スイッチ	
2 1 6 2	設定値切換スイッチ、	2 1 6 3	設定値確定スイッチ	
2 2 0 0	副制御周辺機器、	5 0 0	節電モード表示用ランプ	20
5 0 0 - 1	消費電力計測装置(回路)、	6 0 0 0	節電モード切換スイッチ	
6 1 0 0	電飾消灯切換スイッチ、	6 1 1 0	上パネル部消灯切換スイッチ	
6 1 2 0	下パネル部消灯切換スイッチ、	6 1 3 0	リール上部消灯切換スイッチ	
3 0 0 0	演出表示制御手段、	3 1 0 0	情報受信手段	
3 1 1 0	メイン側情報一時記憶手段、	3 2 0 0	演出動作制御手段	
3 2 1 0	演出動作内容決定手段、	3 2 1 1	演出動作内容決定用抽選テーブル	
3 2 2 0	演出画像表示制御手段、	3 2 3 0	可動体役物動作制御手段	
3 2 4 0	電飾ランプ動作制御手段、	3 2 4 1	エラー時電飾制御手段	
3 2 4 1 a	エラー時電飾テーブル、	3 2 4 2	演出動作時電飾制御手段	
3 2 4 2 a	演出動作時電飾テーブル、	3 2 4 3	遊技状態報知時電飾制御手段	30
3 2 4 3 a	遊技状態報知時電飾テーブル、	3 3 0 0	節電モード切換制御手段	
3 3 1 0	電源投入時切換手段、	3 3 2 0	稼働時切換手段	
3 3 2 1	操作待ちタイマ、	3 3 3 0	段階切換制御手段	
3 3 4 0	節電モード表示制御手段、	3 3 5 0	設定変更時切換手段	
3 3 6 0	陰極管自動消灯手段、	3 4 0 0	サブ側遊技状態制御手段	
3 5 0 0	演出一般情報一時記憶手段、	4 0 0 0	演出表示装置	
4 1 0 0	演出表示部、	8 0 0	電飾ランプ	
3 0 1	陰極管、	3 1 1	陰極管	
3 1 2	陰極管、	4 0 1	可動体役物	
5 0 0 0	遊技メダル払出制御装置			40

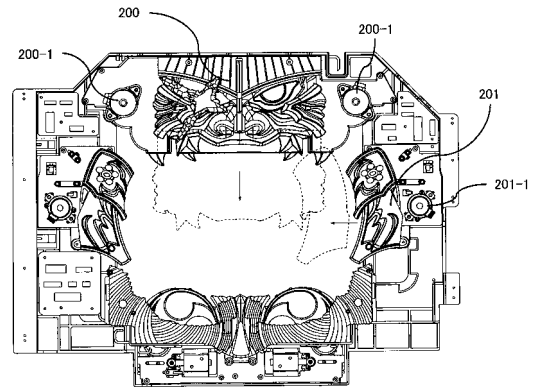
【図1】

【図1】



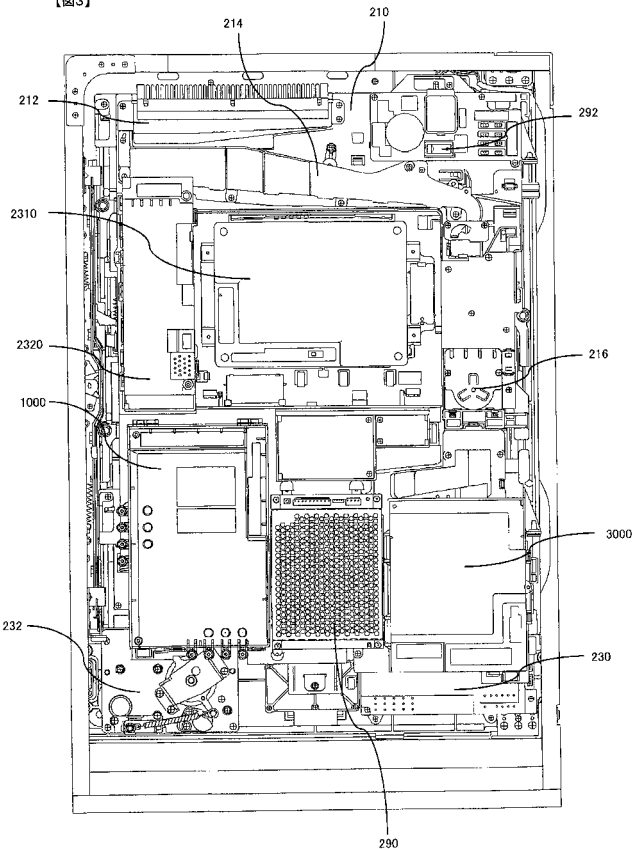
【図2】

【図2】



【図3】

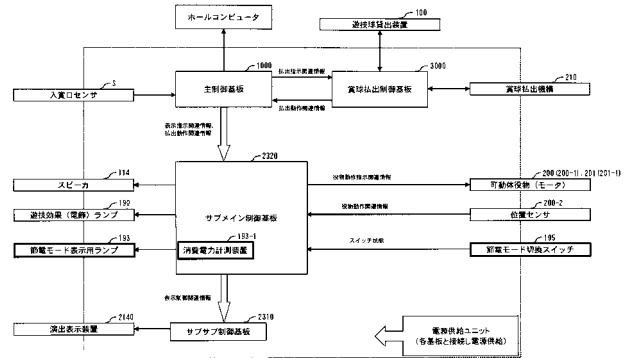
【図3】



【図4】

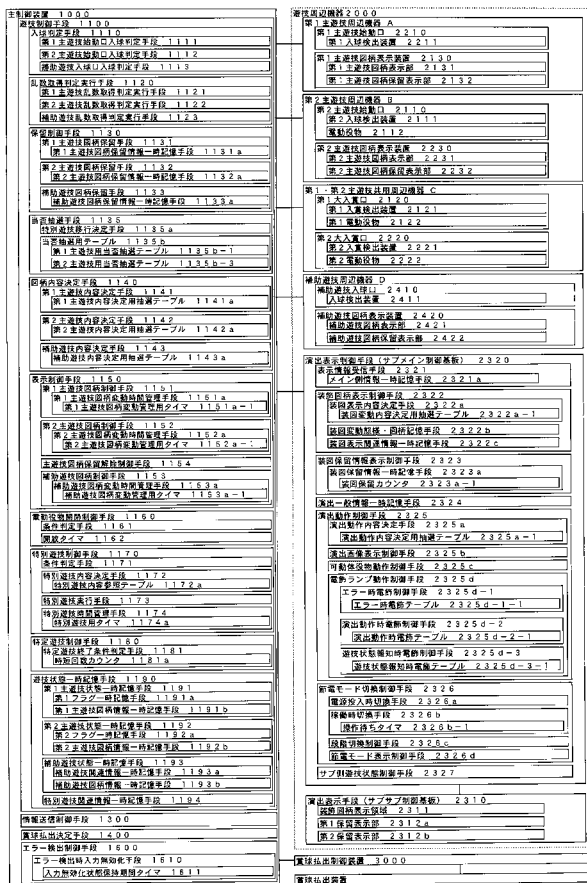
【図4】

【電気的全体構成】



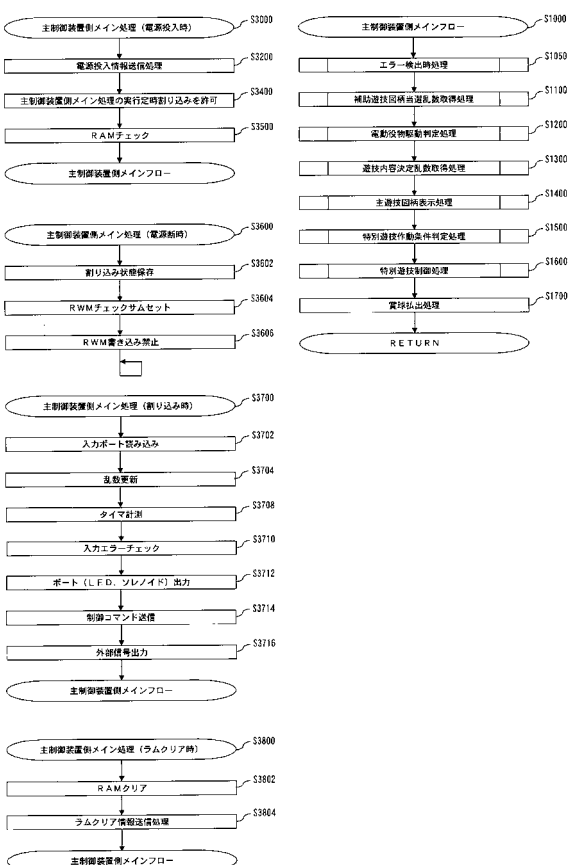
【図5】

【図5】



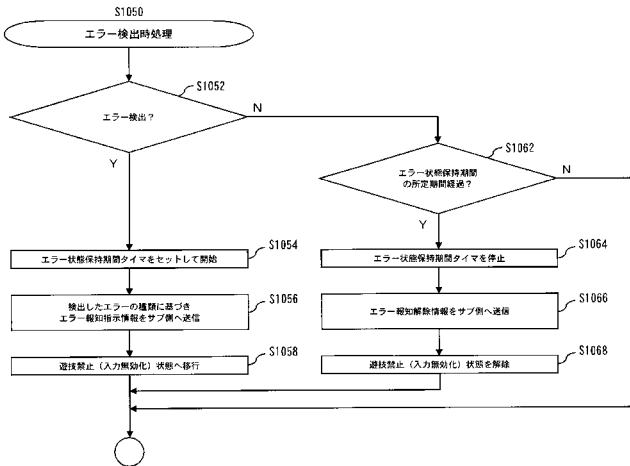
【図6】

【図6】



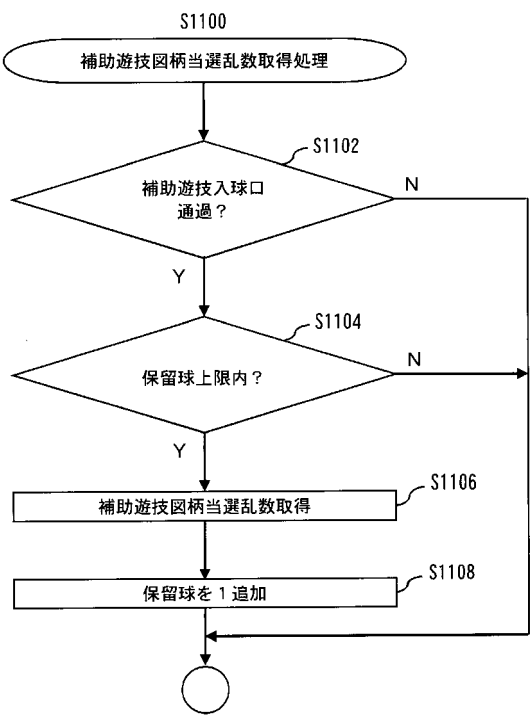
【図7】

【図7】



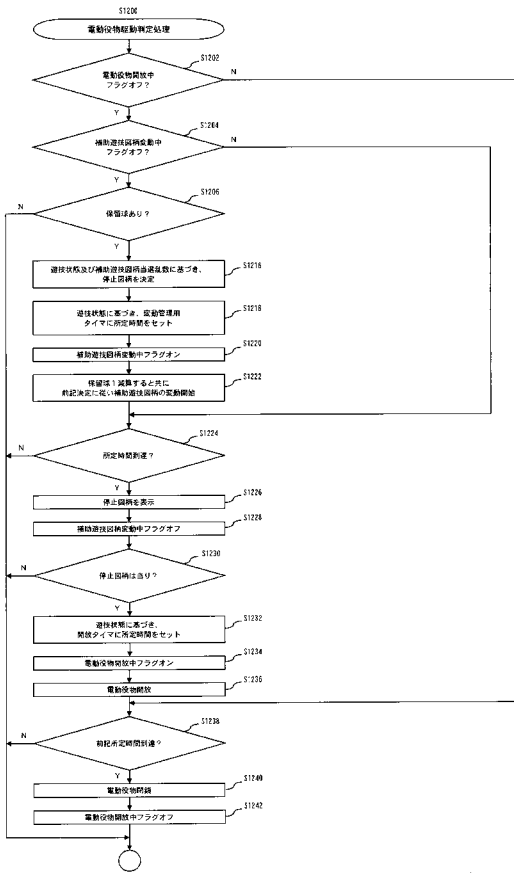
【図8】

【図8】



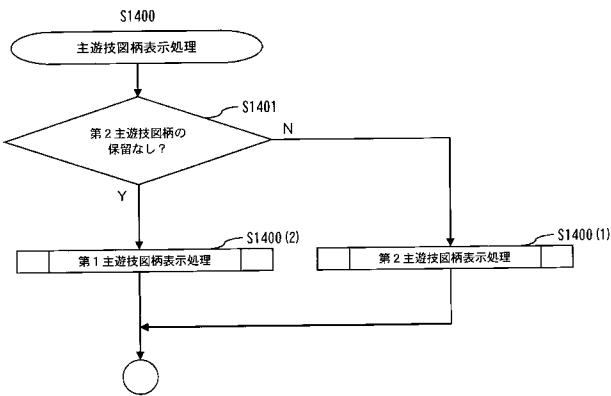
【図9】

【図9】



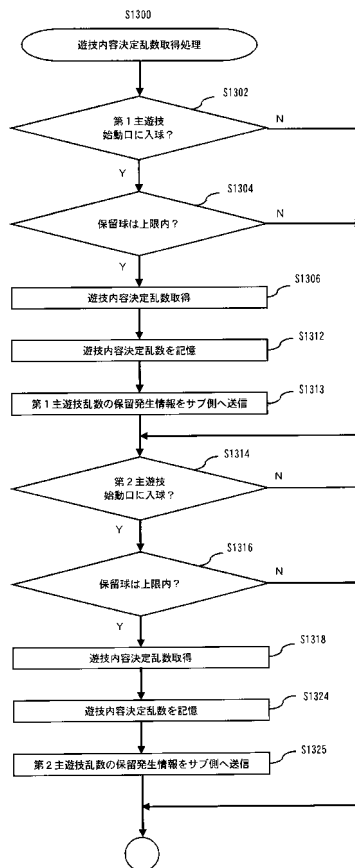
【図11】

【図11】



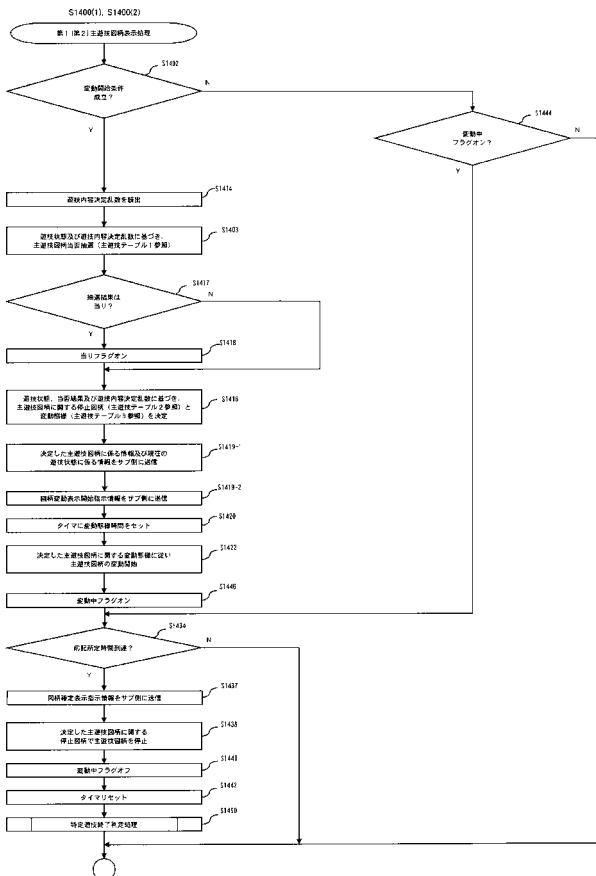
【図10】

【図10】



【図12】

【図12】

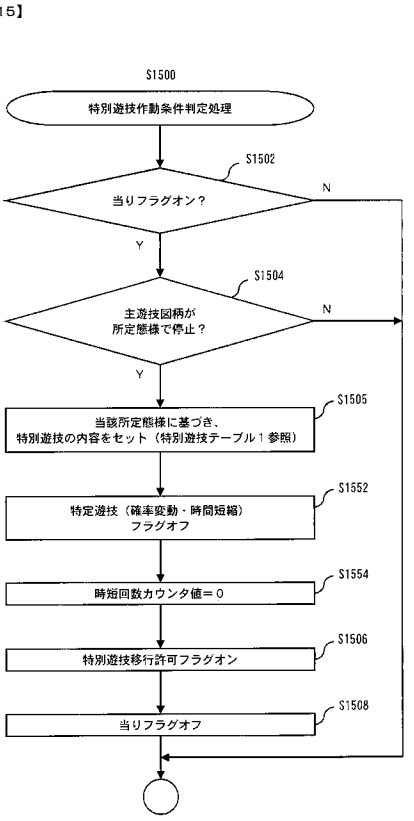


【図13】

【第1主遊技内容専用抽選テーブル(通常状態)】	【第2主遊技内容専用抽選テーブル(通常状態)】	【第3主遊技内容専用抽選テーブル(通常状態)】	【第4主遊技内容専用抽選テーブル(通常状態)】
当り確率 変動幅 3~80 B2 30(秒) 81~511 B3 50(秒)	当り確率 変動幅 3~80 A2 30(秒) 81~511 A3 50(秒)	当り確率 変動幅 3~80 B2 30(秒) 81~511 B3 50(秒)	当り確率 変動幅 3~80 B2 30(秒) 81~511 B3 50(秒)
【第1主遊技内容専用抽選テーブル(停止状態)】	【第2主遊技内容専用抽選テーブル(停止状態)】	【第3主遊技内容専用抽選テーブル(停止状態)】	【第4主遊技内容専用抽選テーブル(停止状態)】
当り確率 変動幅 0~19 ハズレ 20~511 ハズレ	当り確率 変動幅 0~19 ハズレ 20~511 ハズレ	当り確率 変動幅 0~19 ハズレ 20~511 ハズレ	当り確率 変動幅 0~19 ハズレ 20~511 ハズレ
【第1主遊技内容専用抽選テーブル(通常状態)】	【第2主遊技内容専用抽選テーブル(通常状態)】	【第3主遊技内容専用抽選テーブル(通常状態)】	【第4主遊技内容専用抽選テーブル(通常状態)】
当り確率 変動幅 0~127 B1 10(秒) 128~511 B2 30(秒) 512~255 B3 50(秒)	当り確率 変動幅 0~127 A1 10(秒) 128~511 A2 30(秒) 512~255 A3 50(秒)	当り確率 変動幅 0~127 B1 10(秒) 128~511 B2 30(秒) 512~255 B3 50(秒)	当り確率 変動幅 0~127 B1 10(秒) 128~511 B2 30(秒) 512~255 B3 50(秒)
【第1主遊技内容専用抽選テーブル(停止状態)】	【第2主遊技内容専用抽選テーブル(停止状態)】	【第3主遊技内容専用抽選テーブル(停止状態)】	【第4主遊技内容専用抽選テーブル(停止状態)】
当り確率 変動幅 0~511 X 512~255 X	当り確率 変動幅 0~511 X 512~255 X	当り確率 変動幅 0~511 X 512~255 X	当り確率 変動幅 0~511 X 512~255 X

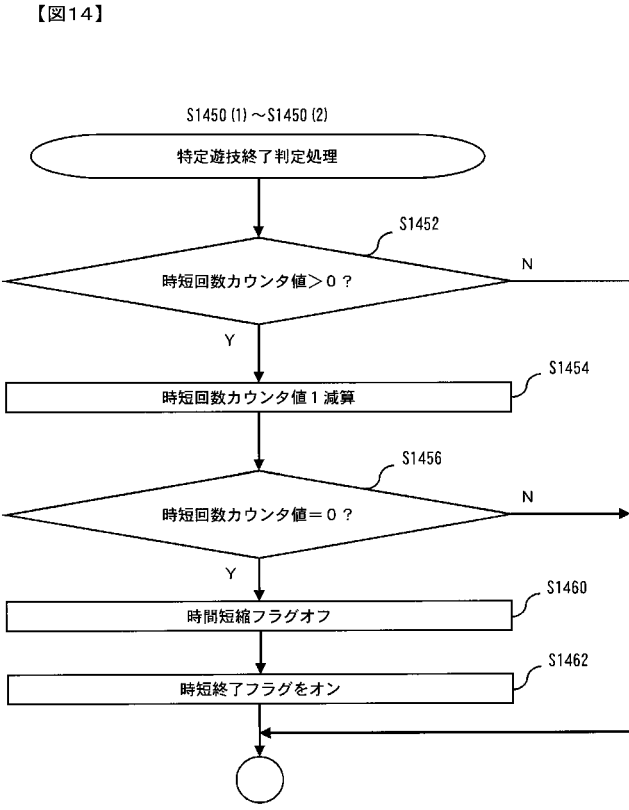
【図13】

【図15】



【図15】

【図14】



【図14】

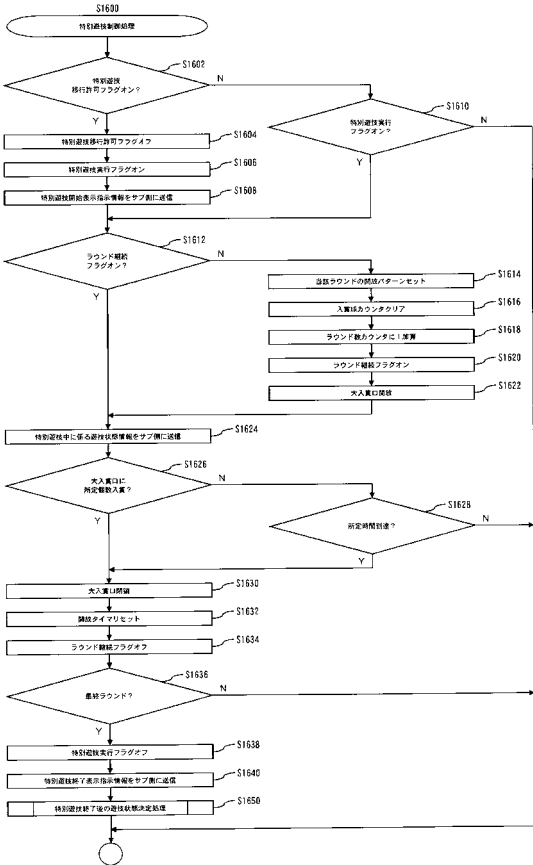
【図16】

【特別遊技テーブル1】

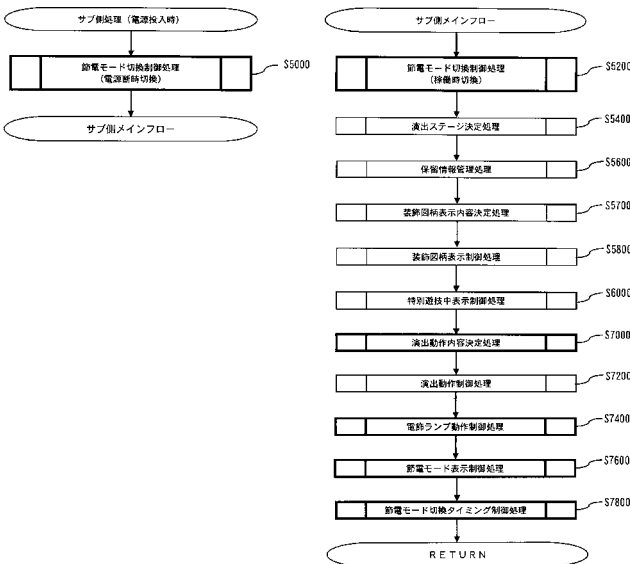
当り級別	開出対象の 大入賞口	ラウンド数	1ラウンド 最大開放時間	1ラウンド 最大入賞回数	確率変動遊技	時間短縮遊技	時短回数制限
7A, 7B	第2大入賞口	15R	30秒	10個	有	有	無
6A, 6B	第1大入賞口	5R	30秒	10個	無	有	30回
5A, 5B	第1大入賞口	5R	30秒	10個	有	有	30回
4A, 4B	第1大入賞口	5R	30秒	10個	無	有	無
3A, 3B	第1大入賞口	5R	30秒	10個	有	有	無
2A, 2B	第1大入賞口	5R	30秒	10個	無	無	—
1A, 1B	第1大入賞口	5R	30秒	10個	有	無	—

【図16】

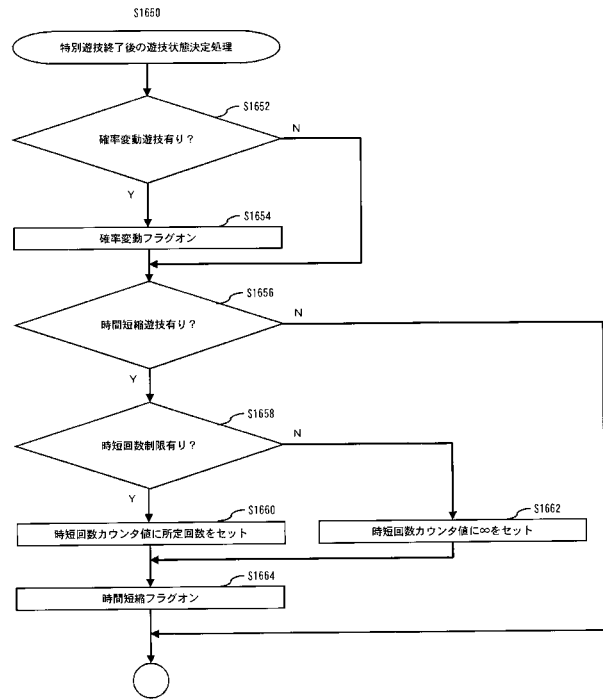
【図17】



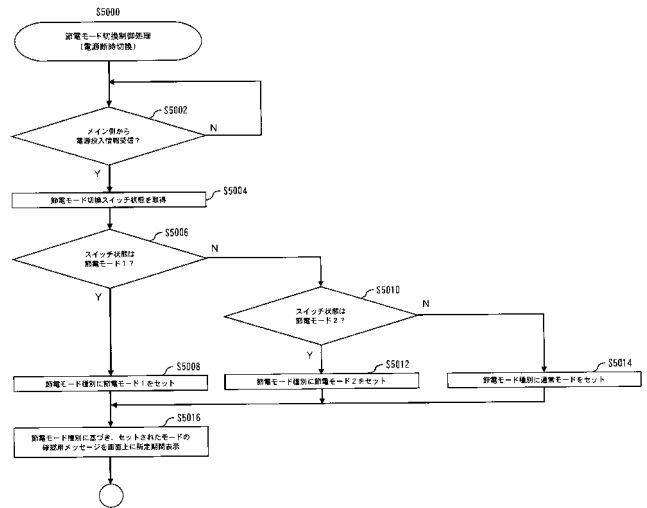
【図19】



【図18】

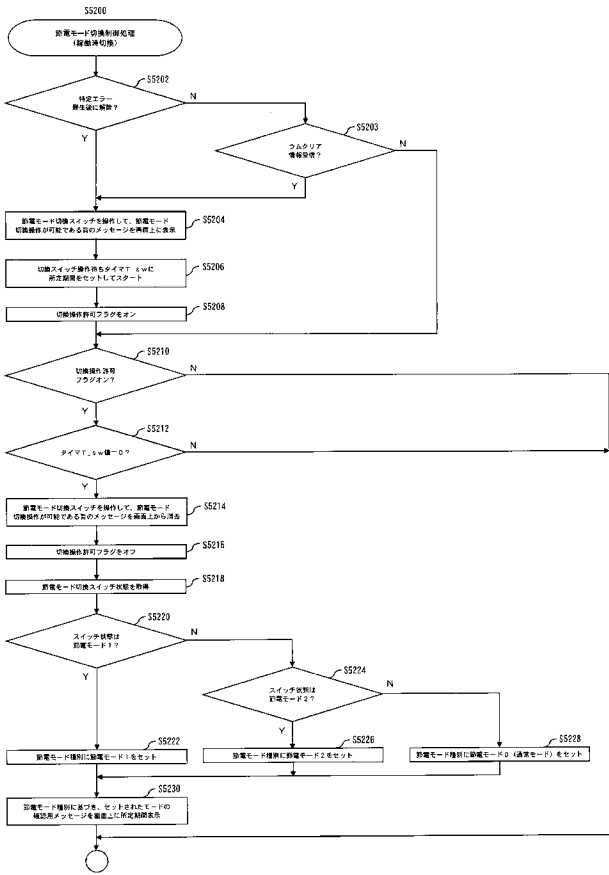


【図20】



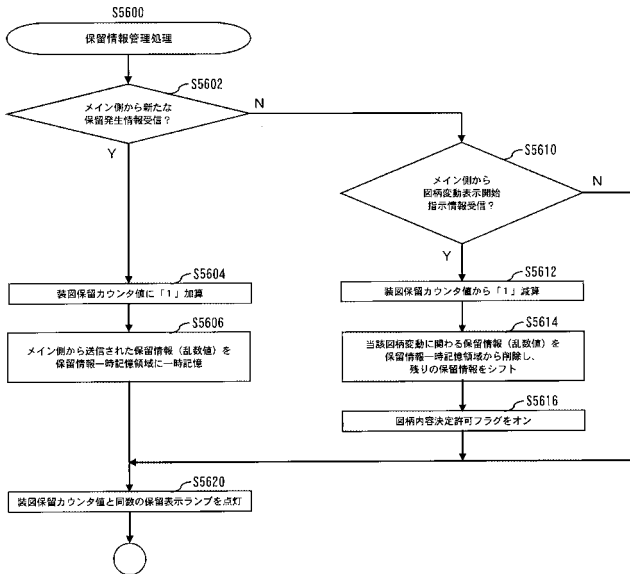
【図21】

【図21】



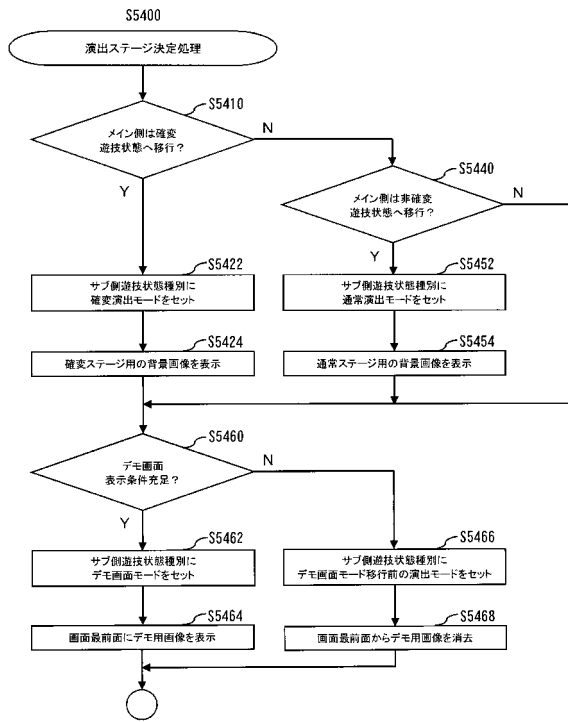
【図23】

【図23】



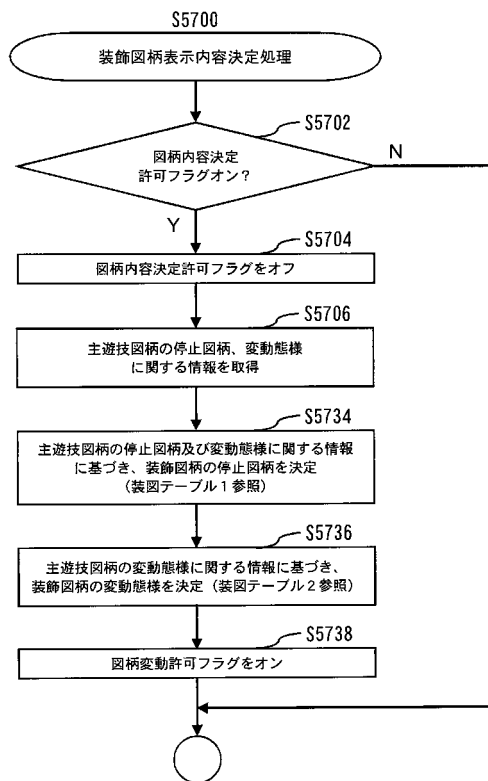
【図22】

【図22】



【図24】

【図24】



【図25】

【図25】

【装飾テーブル1】

【装飾図柄の停止図柄決定用参照テーブル】

主遊技図柄情報	取得乱数値	停止図柄
7A、7B	0~127	333
	128~255	777
5A、5B	0~85	111
	86~171	555
	172~255	999
2A、2B	0~50	222
	51~101	444
	102~152	666
	153~203	888
4A、4B	204~255	000
	x	下記参照

主遊技図柄情報がxの場合、変動態様がAC、A1又はB0、B1(ホリリーチ態様)の際にはパタン名抽選で決定し、変動態様がA2又はB2(ノーマルリーチ態様)の際にはリーチパタン名を抽選で決定し、変動態様がA3又はB3(スーパーリーチ態様)の際にはエリートのリーチパタン名を抽選で決定

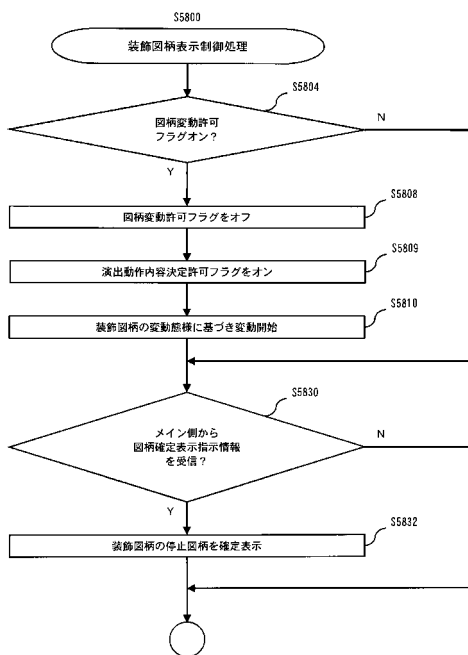
【装飾テーブル2】

【装飾図柄の変動態様決定用参照テーブル】

主遊技図柄の変動態様	装飾図柄の変動態様	変動時間
A0又はB0	非リーチ	5(秒)
A1又はB1		10(秒)
A2又はB2	ノーマルリーチ	30(秒)
A3又はB3	スーパーリーチ	60(秒)

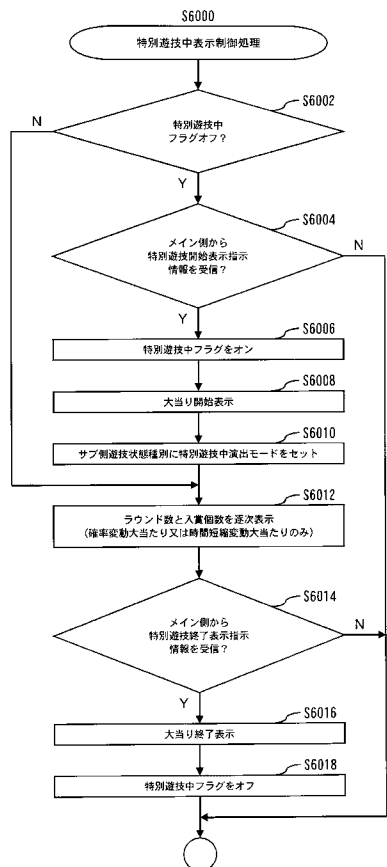
【図26】

【図26】



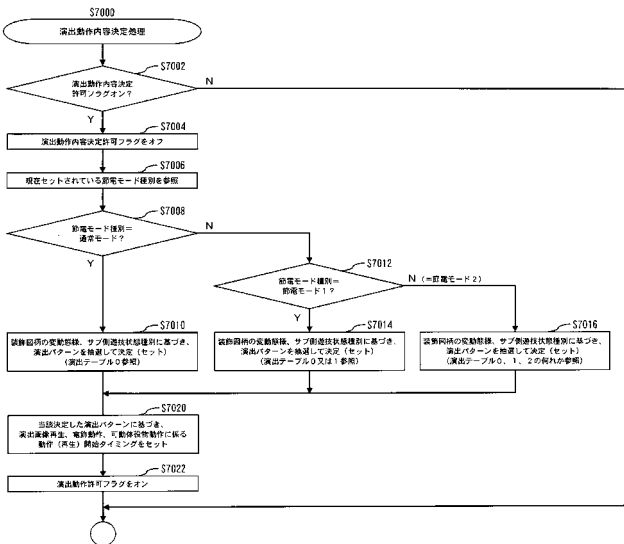
【図27】

【図27】



【図28】

【図28】

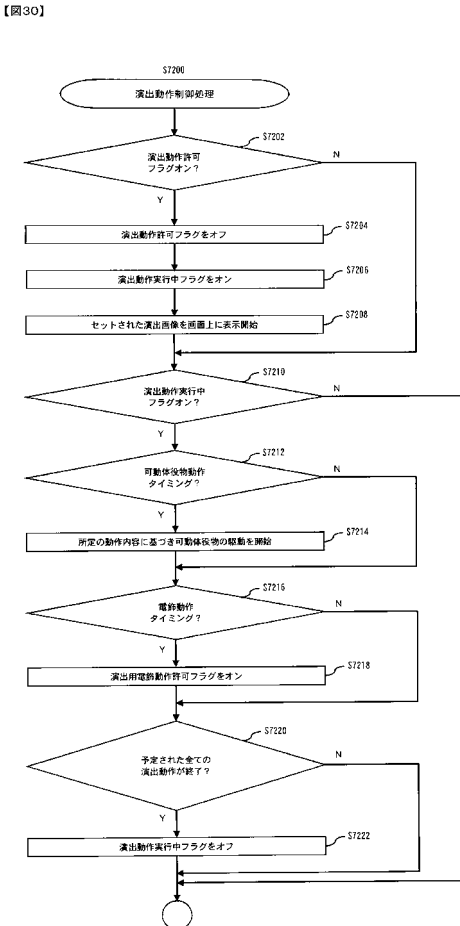


【図29】

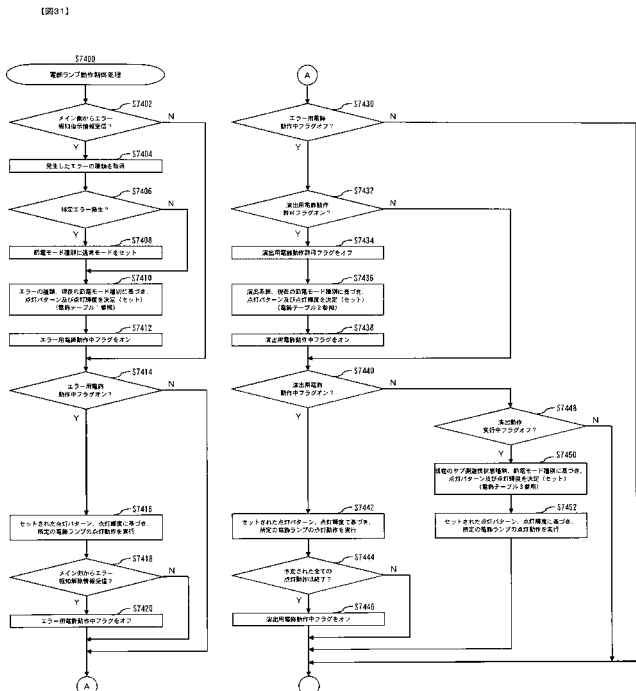
【図29】は、演出動作制御処理のフローチャートと、その実行スケジュールを示す表である。

演出動作	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容
演出動作1	0-10	演出動作1	0-10	演出動作1	0-10	演出動作1	0-10	演出動作1	0-10	演出動作1
演出動作2	10-20	演出動作2	10-20	演出動作2	10-20	演出動作2	10-20	演出動作2	10-20	演出動作2
演出動作3	20-30	演出動作3	20-30	演出動作3	20-30	演出動作3	20-30	演出動作3	20-30	演出動作3
演出動作4	30-40	演出動作4	30-40	演出動作4	30-40	演出動作4	30-40	演出動作4	30-40	演出動作4
演出動作5	40-50	演出動作5	40-50	演出動作5	40-50	演出動作5	40-50	演出動作5	40-50	演出動作5
演出動作6	50-60	演出動作6	50-60	演出動作6	50-60	演出動作6	50-60	演出動作6	50-60	演出動作6
演出動作7	60-70	演出動作7	60-70	演出動作7	60-70	演出動作7	60-70	演出動作7	60-70	演出動作7
演出動作8	70-80	演出動作8	70-80	演出動作8	70-80	演出動作8	70-80	演出動作8	70-80	演出動作8
演出動作9	80-90	演出動作9	80-90	演出動作9	80-90	演出動作9	80-90	演出動作9	80-90	演出動作9
演出動作10	90-100	演出動作10	90-100	演出動作10	90-100	演出動作10	90-100	演出動作10	90-100	演出動作10

【図30】



【図31】



【図32】

【図32】は、電飾動作制御のテーブルである。

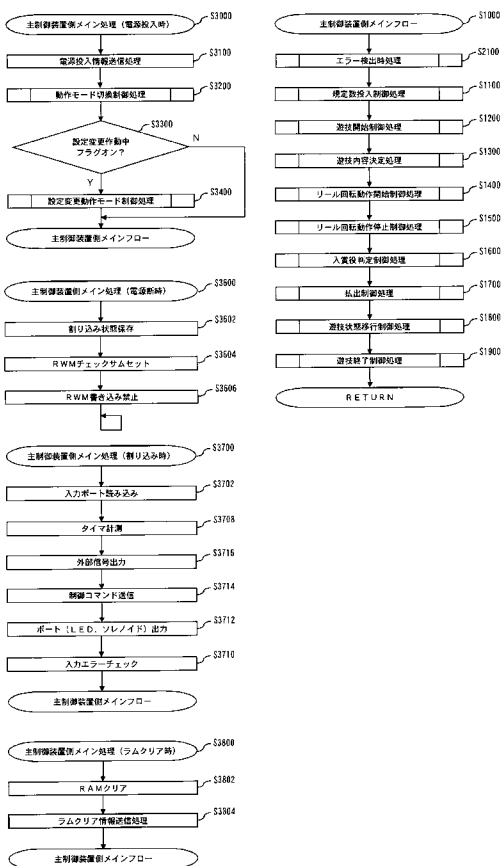
演出動作	演出モード	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容
ドア前後エラー	通常モード	点灯1秒-消灯1秒	種類3						
	故障モード1	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯1秒	種類2						
	故障モード2	点灯1秒-消灯0.5秒	種類1						
客用扉前後エラー	通常モード	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類4						
	故障モード1	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯1秒	種類3						
	故障モード2	点灯0.5秒-消灯0.5秒	種類2						
振動検知エラー	通常モード	点灯1秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類6						
	故障モード1	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯1秒	種類5						
	故障モード2	点灯1秒-消灯0.5秒	種類4						
不正電圧検出エラー (特定モード)	通常モード	点灯0.5秒-消灯0.5秒	種類10						
	故障モード1	点灯1秒-消灯0.5秒	種類9						
	故障モード2	点灯0.5秒-消灯1秒	種類8						

演出動作	演出モード	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容
演出系統A (客用扉)	通常モード	点灯0.5秒-消灯0.5秒	種類10	20回					
	故障モード1	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類5	10回					
	故障モード2	点灯1秒-消灯0.5秒	種類4	20回					
演出系統B (客用扉)	通常モード	点灯0.5秒-消灯0.5秒	種類10	20回					
	故障モード1	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類5	10回					
	故障モード2	点灯1秒-消灯0.5秒	種類4	20回					
演出系統C (電飾主軸)	通常モード	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類5	15回					
	故障モード1	点灯0.5秒-消灯0.5秒	種類4	10回					
	故障モード2	点灯1秒-消灯0.5秒	種類3	10回					
演出系統D (電飾主軸)	通常モード	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類7	5回					
	故障モード1	点灯1秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類6	3回					
	故障モード2	点灯0.5秒-消灯1秒	種類5	3回					

演出動作	演出モード	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容	演出時間	演出内容
通常演出モード	通常モード		(常時点灯)						
	故障モード1								
	故障モード2								
特殊演出モード	通常モード	点灯0.5秒-消灯0.5秒	種類10						
	故障モード1	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類7						
	故障モード2	点灯1秒-消灯0.5秒	種類5						
特別演出中演出モード	通常モード	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類5						
	故障モード1	点灯0.5秒-消灯0.5秒	種類1						
	故障モード2	点灯1秒-消灯0.5秒	種類1						
ゲームモード	通常モード	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯0.5秒	種類10						
	故障モード1	点灯0.5秒(消灯0.5秒)-消灯1.0秒	種類5						
	故障モード2	点灯0.5秒-消灯2.0秒	種類1						

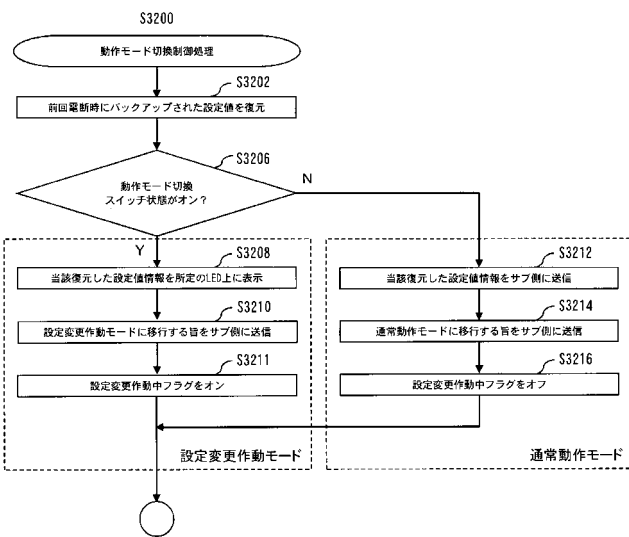
【図37】

【図37】



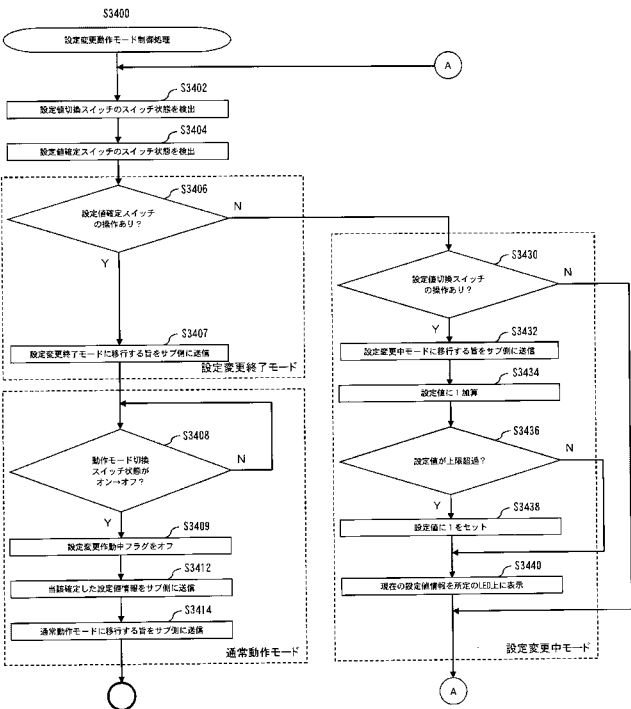
【図38】

【図38】



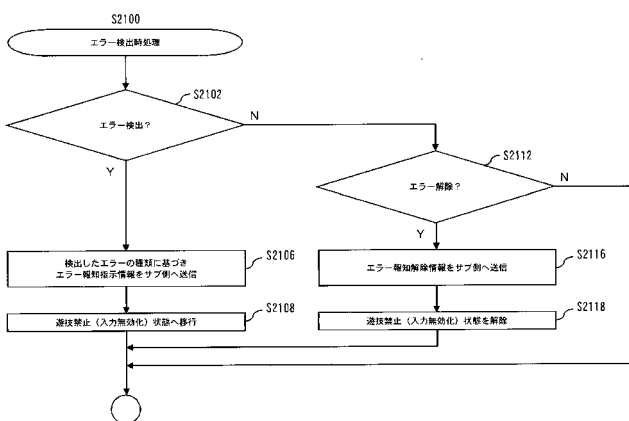
【図39】

【図39】

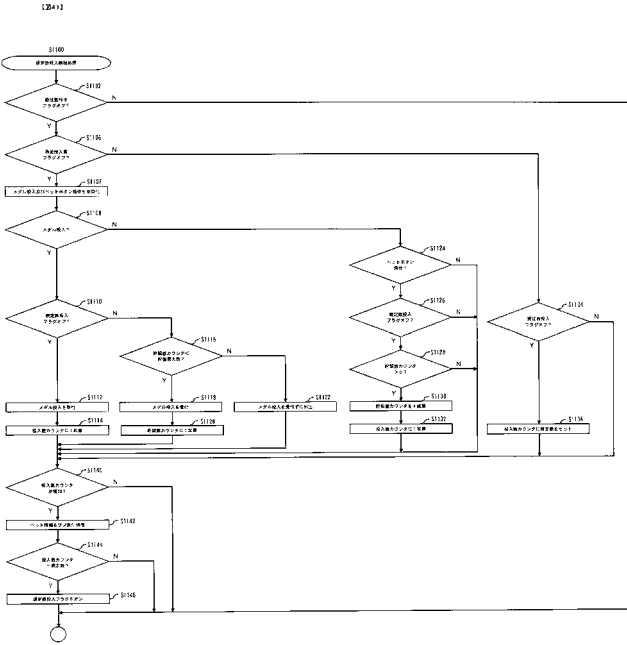


【図40】

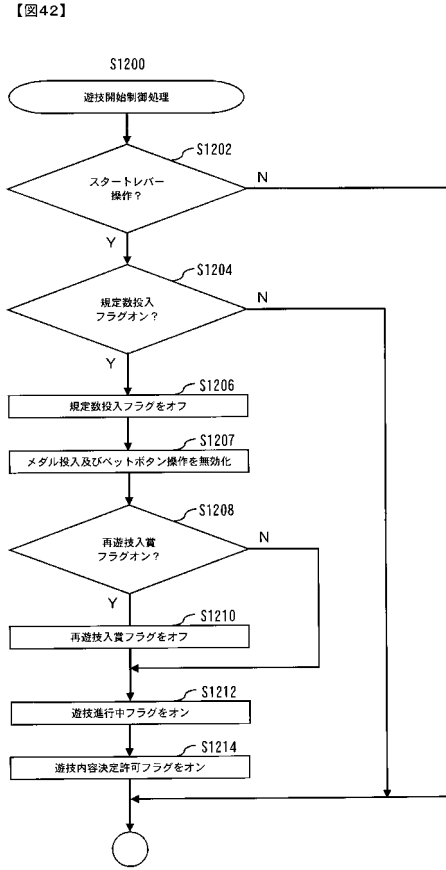
【図40】



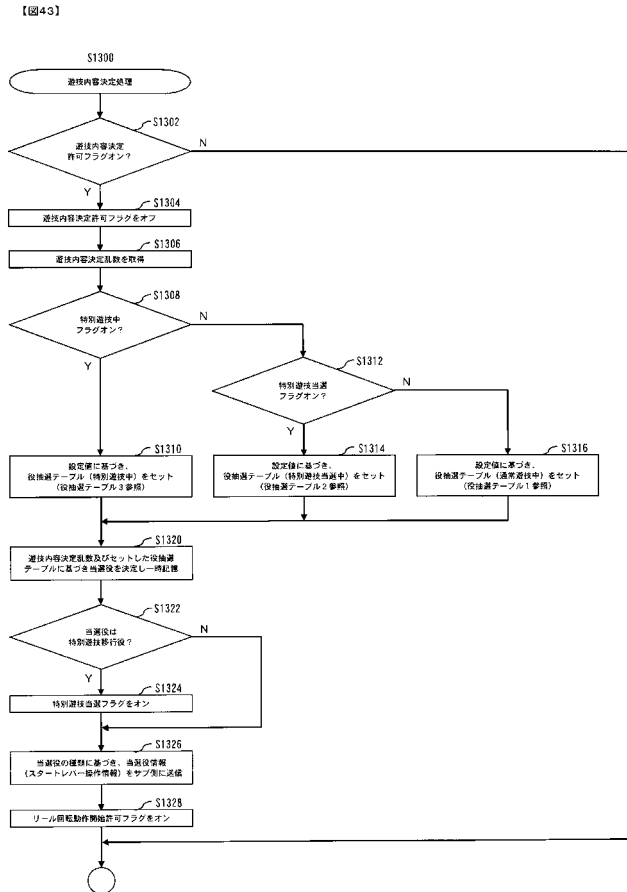
【図41】



【図42】



【図43】



【図44】

<役抽選テーブル1>

【当選役決定用抽選テーブルの一例】

(通常遊技時)

設定値	乱数(遊技内容決定乱数)	当選役
6	0~299	第1種BB
	300~2299	チェリー
	2300~12299	ベル
	12300~12899	スイカ
	12900~21899	再遊技
	21900~65535	ハズレ

※第1種BBは特別遊技移行役であり、入賞時に特別遊技状態に移行

<役抽選テーブル2>

【当選役決定用抽選テーブルの一例】

(特別遊技当選中)

設定値	乱数(遊技内容決定乱数)	当選役
6	0~299	ハズレ
	300~2299	チェリー
	2300~12299	ベル
	12300~12899	スイカ
	12900~21899	再遊技
	21900~65535	ハズレ

<役抽選テーブル3>

【当選役決定用抽選テーブルの一例】

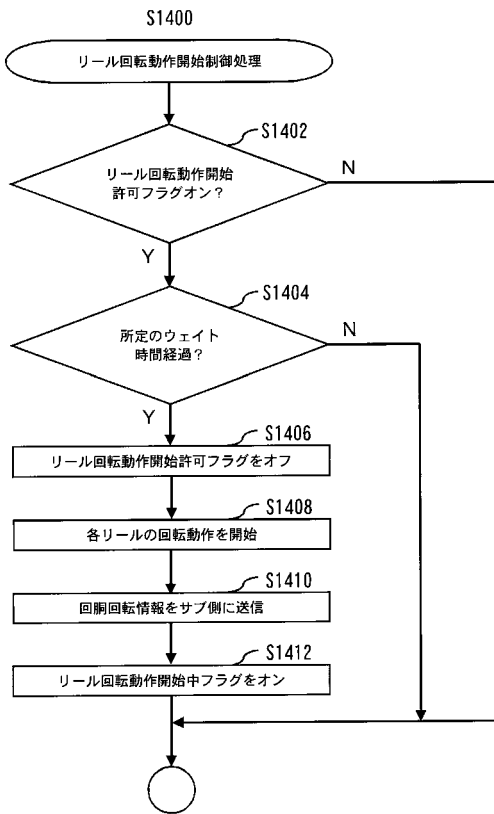
(特別遊技中)

設定値	乱数(遊技内容決定乱数)	当選役
6	0~1	ハズレ
	2~3	チェリー
	4~5	スイカ
	6~7	再遊技
	8~65535	ベル

※特別遊技中は規定数=2、非特別遊技中は規定数=3

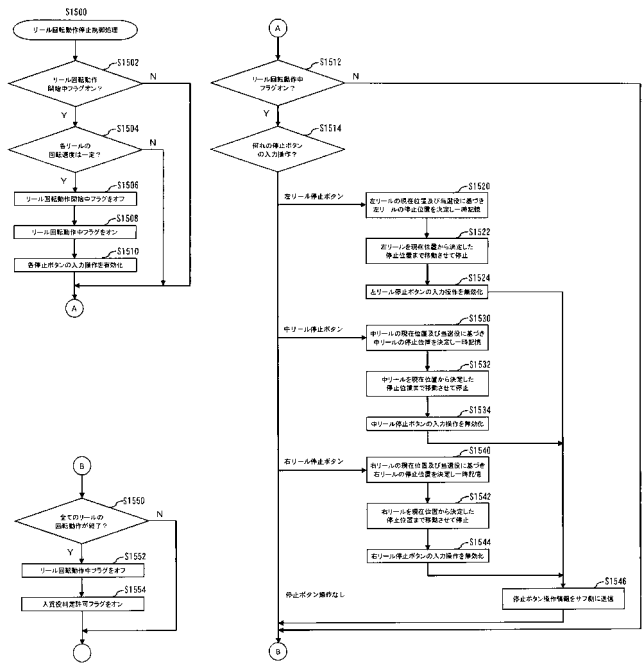
【図45】

【図45】



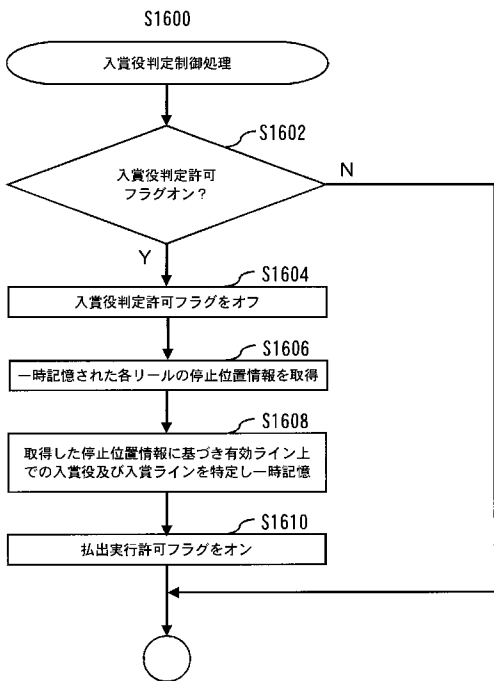
【図46】

【図46】



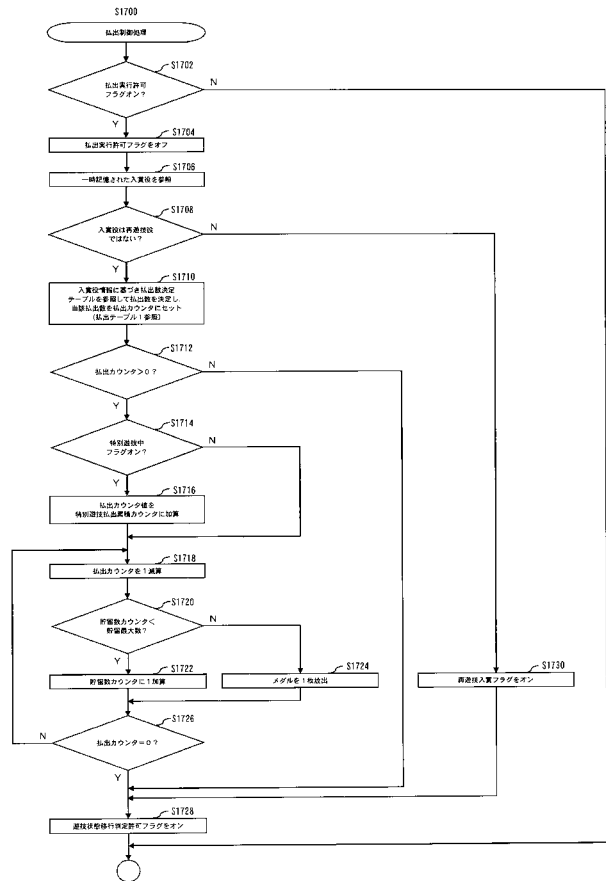
【図47】

【図47】



【図48】

【図48】



【図49】

【図49】

<払出テーブル1>

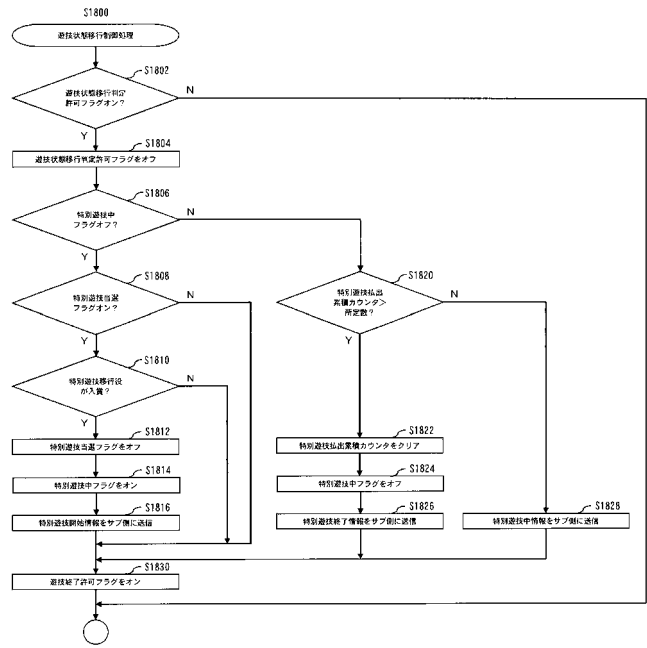
【払出数決定用参照テーブルの一例】

入賞役	払出数	
	配当数(規定数=2)	配当数(規定数=3)
第1種BB		0枚
チェリー	15枚	1枚
ベル	15枚	7枚
スイカ	15枚	15枚
ハズレ	0枚	0枚

※再遊技役の場合、本テーブルは参照されない
 ※複数ラインにて入賞した場合、払出数=配当数×入賞ライン数(但し、上限15)

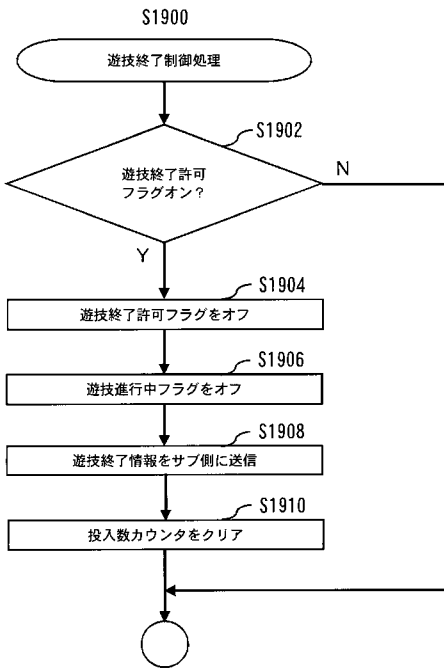
【図50】

【図50】



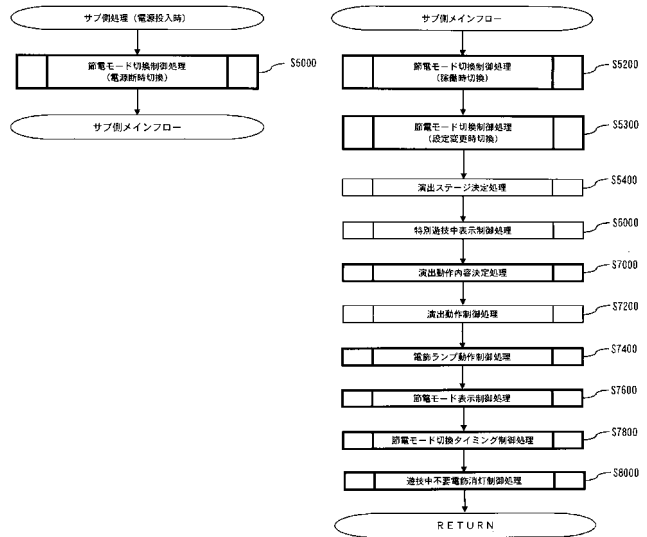
【図51】

【図51】



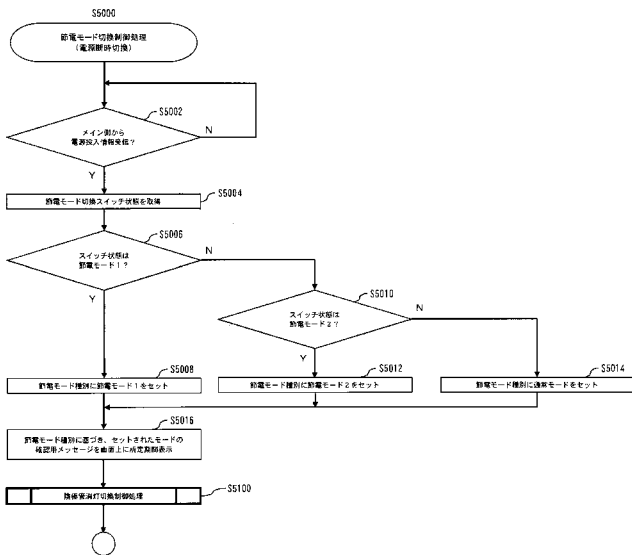
【図52】

【図52】



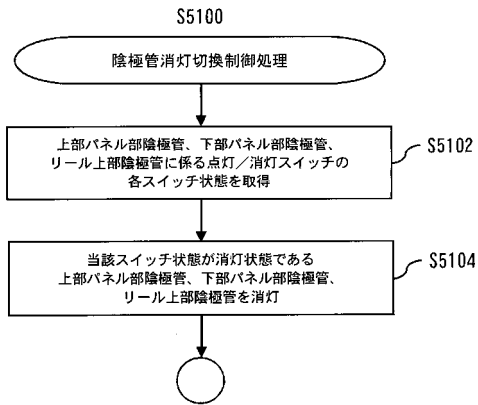
【図53】

【図53】



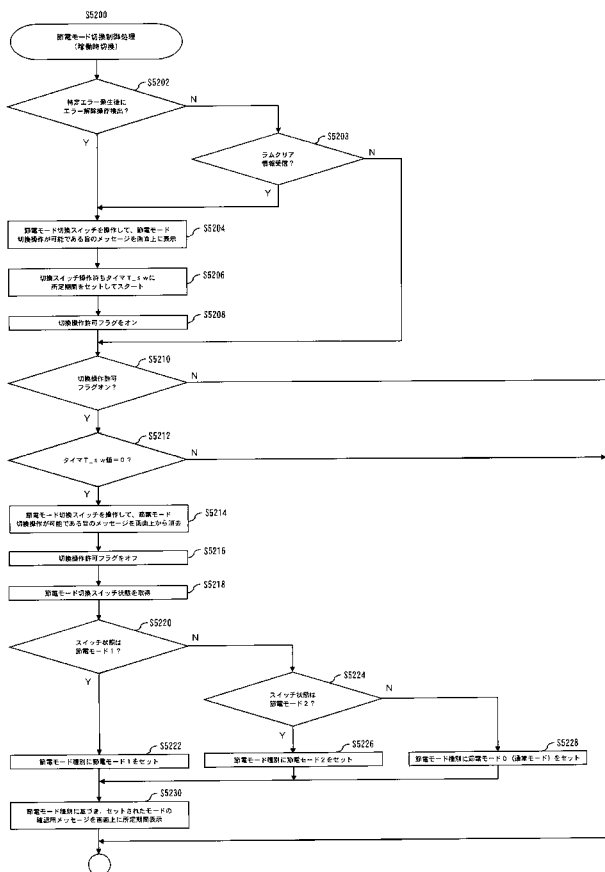
【図54】

【図54】



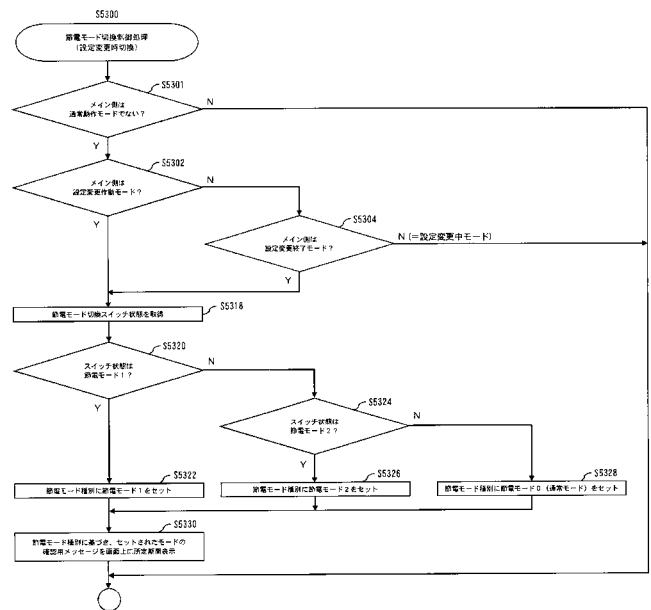
【図55】

【図55】



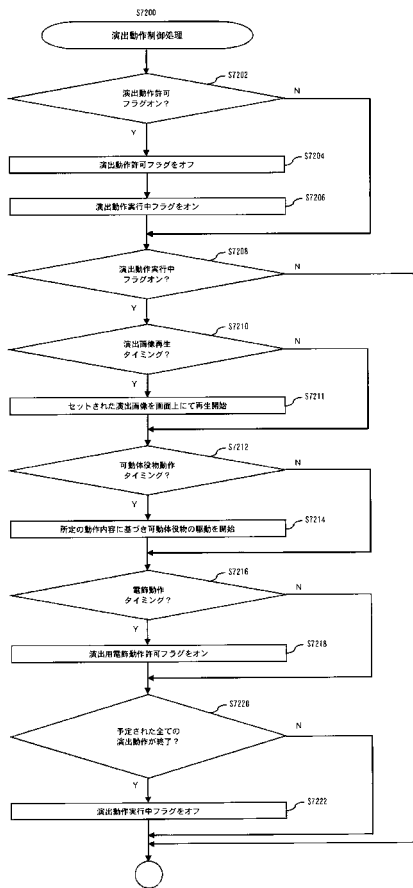
【図56】

【図56】



【図61】

【図61】



【図63】

【図63】

【電飾テーブル1】
【電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一部】

エラーの種類	駆動モード種別	点灯パターン	点灯種別(10段階)	点灯パターン繰り返し回数
ドア開放エラー	通常モード	点灯0.1秒→消灯0.1秒	種別3	∞
	駆動モード1	点灯0.5秒(消灯0.5秒)→消灯0.1秒	種別2	20回
	駆動モード2	点灯0.5秒→消灯0.5秒	種別1	20回
	通常モード	点灯0.5秒→消灯0.5秒	種別5	10回
ホッパーエラー	駆動モード1	点灯0.25秒(消灯0.25秒)→消灯0.5秒	種別4	∞
	駆動モード2	点灯0.5秒→消灯1秒	種別3	20回
	通常モード	点灯0.2秒→消灯0.2秒	種別7	10回
	通常モード	点灯0.1秒→消灯0.1秒	種別10	5回
セレクトエラー	駆動モード1	点灯0.1秒(消灯0.1秒)→消灯0.2秒	種別6	∞
	駆動モード2	点灯0.2秒→消灯0.4秒	種別5	20回
	通常モード	点灯0.1秒→消灯0.1秒	種別10	10回
	通常モード	点灯0.1秒→消灯0.1秒	種別10	5回

【電飾テーブル2】
【電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一部】

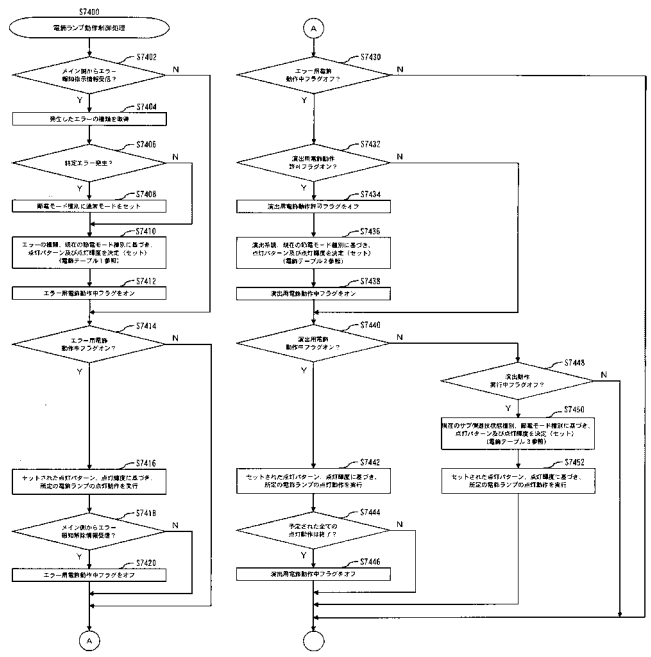
演出系統	駆動モード種別	点灯パターン	点灯種別(10段階)	点灯パターン繰り返し回数
演出系統A (ベース)	通常モード	点灯0.1秒→消灯0.1秒	種別10	20回
	駆動モード1	点灯0.05秒(消灯0.05秒)→消灯0.1秒	種別7	20回
	駆動モード2	点灯0.1秒→消灯0.2秒	種別5	10回
演出系統B (収物主体)	通常モード	点灯0.1秒→消灯0.1秒	種別10	30回
	駆動モード1	点灯0.1秒→消灯0.1秒	種別10	20回
	駆動モード2	点灯0.05秒(消灯0.05秒)→消灯0.1秒	種別5	15回
演出系統C (電飾主体)	通常モード	点灯0.1秒→消灯0.2秒	種別7	10回
	駆動モード1	点灯0.2秒→消灯0.2秒	種別7	10回
	駆動モード2	点灯0.1秒(消灯0.1秒)→消灯0.2秒	種別3	5回
演出系統D (電飾主体)	通常モード	点灯0.1秒(消灯0.1秒)→消灯0.2秒	種別3	5回
	駆動モード1	点灯0.1秒(消灯0.1秒)→消灯0.2秒	種別3	5回
	駆動モード2	点灯0.2秒→消灯0.4秒	種別1	5回

【電飾テーブル3】
【電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一部】

演出系統	駆動モード種別	点灯パターン	点灯種別(10段階)	点灯パターン繰り返し回数
通常演出モード	駆動モード1	(常時消灯)	—	—
	駆動モード2	(常時消灯)	—	—
特定演出モード	通常モード	点灯0.5秒→消灯0.5秒	種別10	∞
	駆動モード1	点灯0.25秒(消灯0.25秒)→消灯0.5秒	種別7	∞
	駆動モード2	点灯0.5秒→消灯1秒	種別5	∞
特別演出モード	通常モード	点灯0.5秒→消灯0.5秒	種別10	∞
	駆動モード1	点灯0.25秒(消灯0.25秒)→消灯0.5秒	種別5	∞
	駆動モード2	点灯0.5秒→消灯1秒	種別1	∞
デモ演出モード	駆動モード1	点灯2.5秒(消灯2.5秒)→消灯10秒	種別5	∞
	駆動モード2	点灯5秒→消灯20秒	種別1	∞

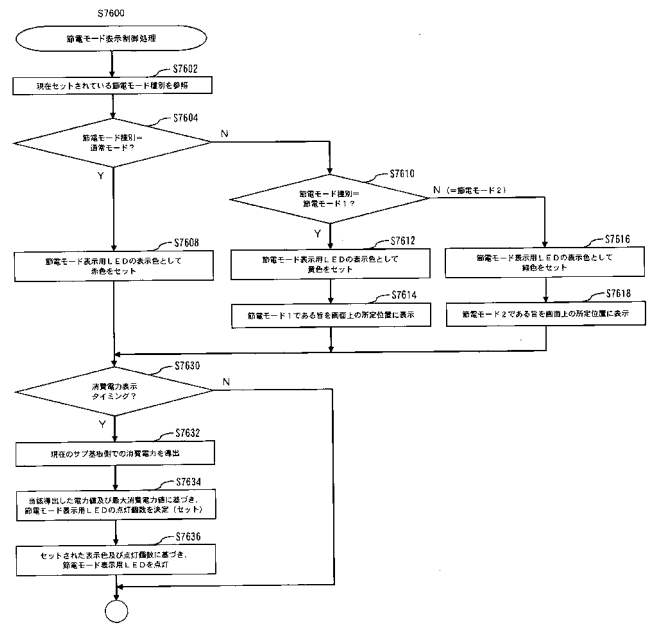
【図62】

【図62】



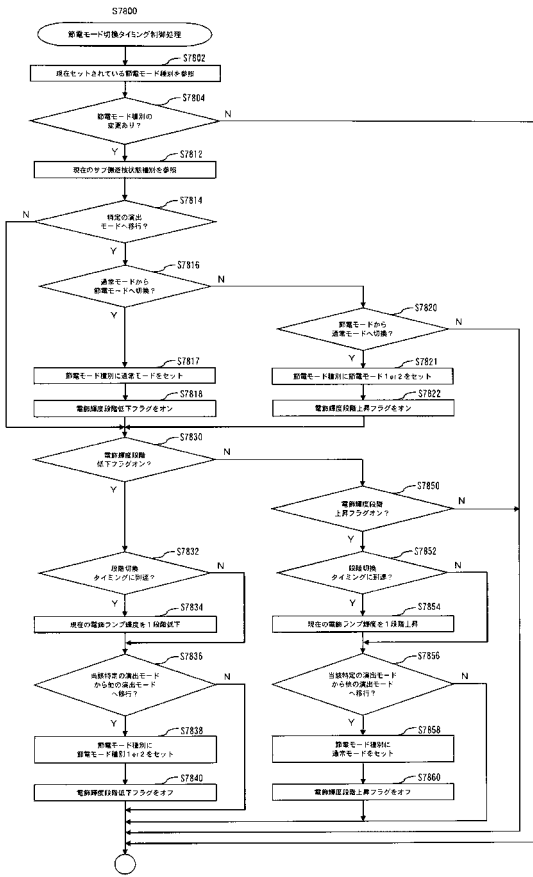
【図64】

【図64】

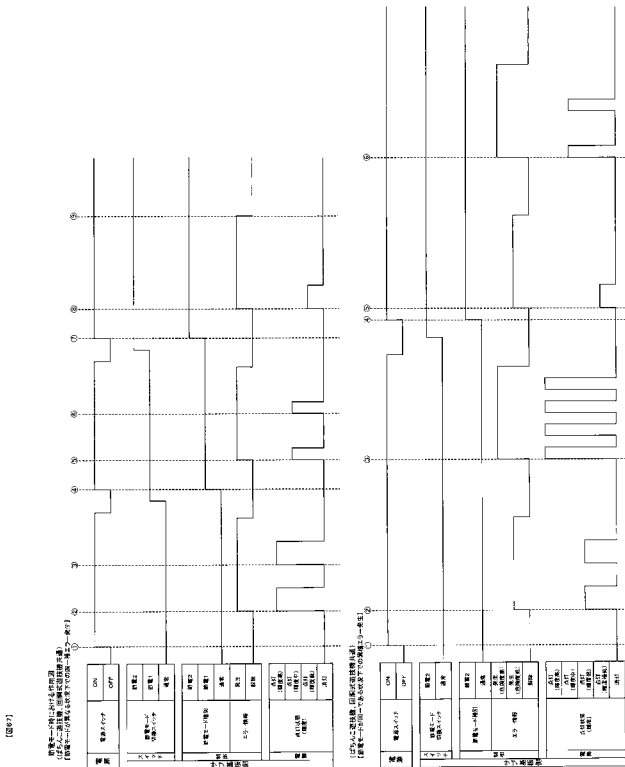


【図65】

【図65】

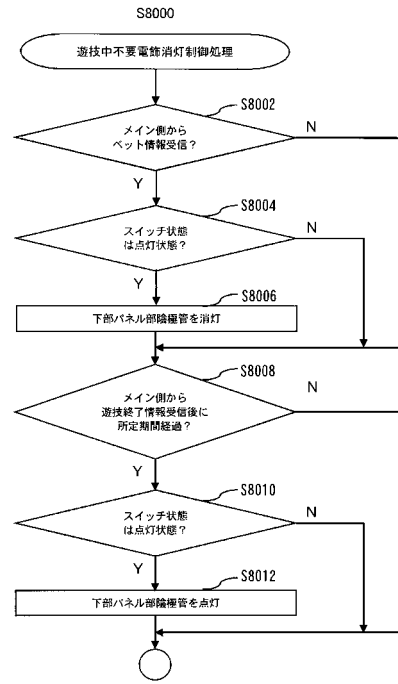


【図67】



【図66】

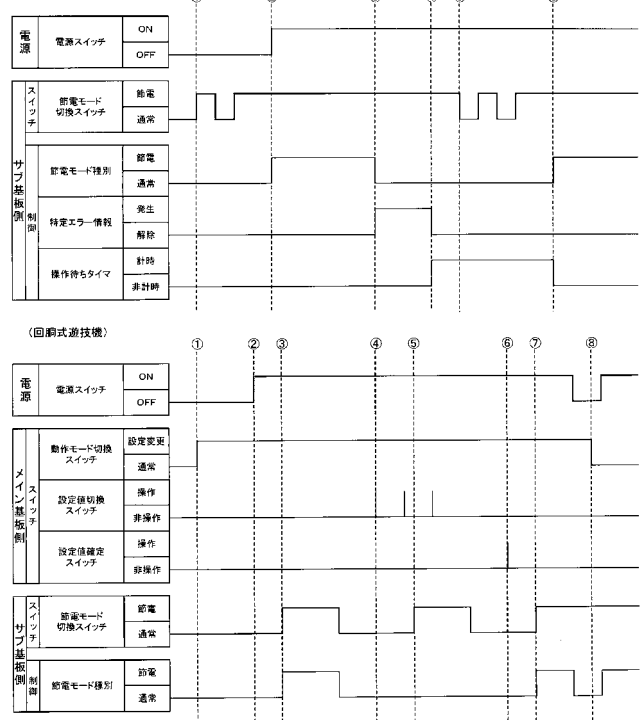
【図66】



【図68】

【図68】

節電モードの切替スイッチ操作時における作用図 (ばちこ遊技機、回胴式遊技機共通)



【図67】

電源ON時

信号名	レベル	説明
電源	ON	電源投入
電源スイッチ	ON	電源スイッチ操作
節電モード切替スイッチ	通常	節電モード切替スイッチ操作
節電モード種別	通常	節電モード種別
特定エラー情報	発生	特定エラー発生
操作待ちタイマ	計時	操作待ちタイマ
非計時	非計時	非計時

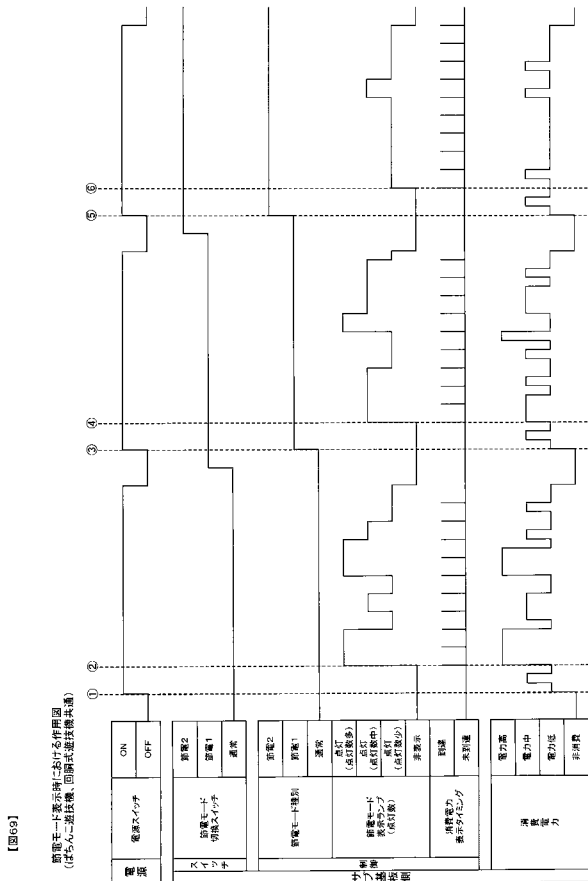
電源OFF時

信号名	レベル	説明
電源	OFF	電源投入
電源スイッチ	OFF	電源スイッチ操作
節電モード切替スイッチ	通常	節電モード切替スイッチ操作
節電モード種別	通常	節電モード種別
特定エラー情報	発生	特定エラー発生
操作待ちタイマ	計時	操作待ちタイマ
非計時	非計時	非計時

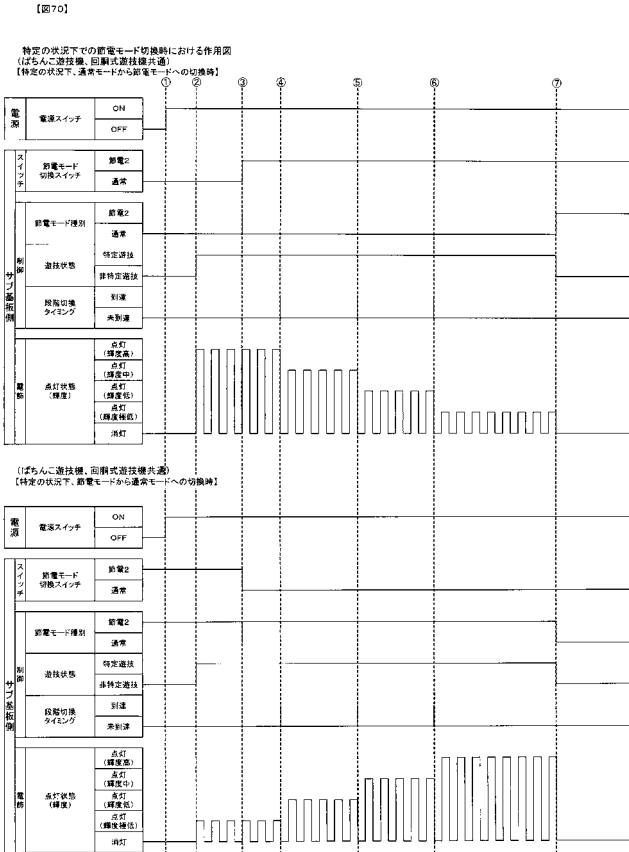
(回胴式遊技機)

信号名	レベル	説明
電源	ON	電源投入
電源スイッチ	ON	電源スイッチ操作
動作モード切替スイッチ	設定変更	動作モード切替スイッチ操作
設定種切替スイッチ	通常	設定種切替スイッチ操作
設定種切替スイッチ	操作	設定種切替スイッチ操作
設定種切替スイッチ	非操作	設定種切替スイッチ操作
設定種切替スイッチ	操作	設定種切替スイッチ操作
設定種切替スイッチ	非操作	設定種切替スイッチ操作

【図69】



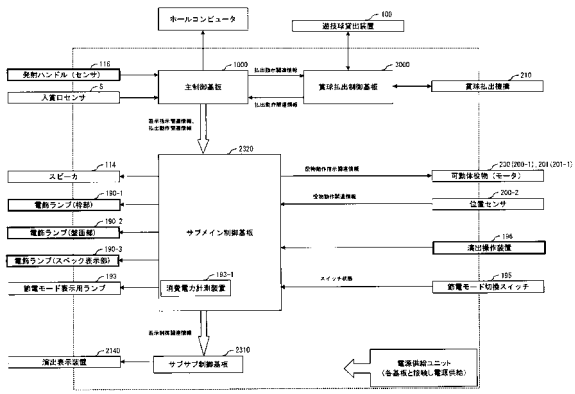
【図70】



【図71】

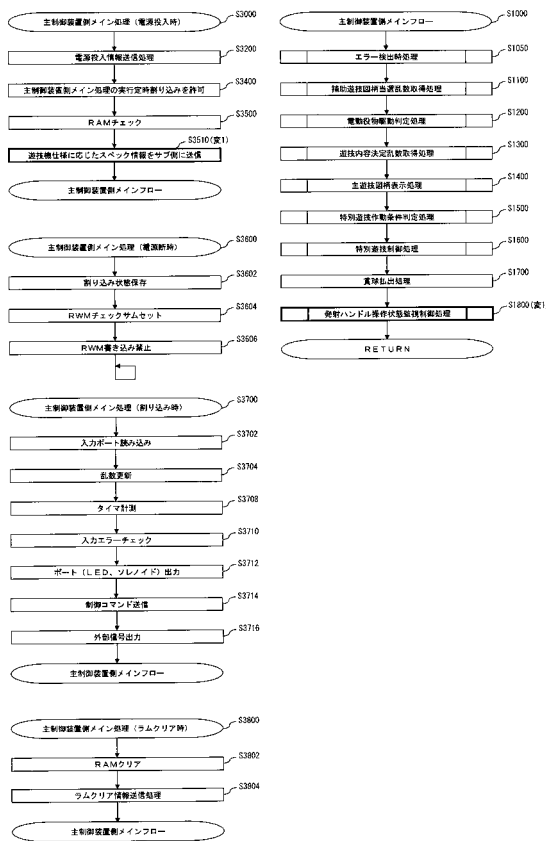
【図71】(変更例1)

【電気的全体構成】



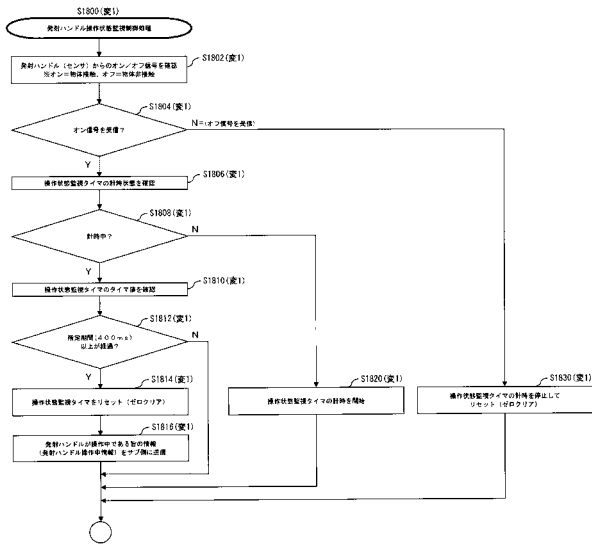
【図72】

【図72】(変更例1)



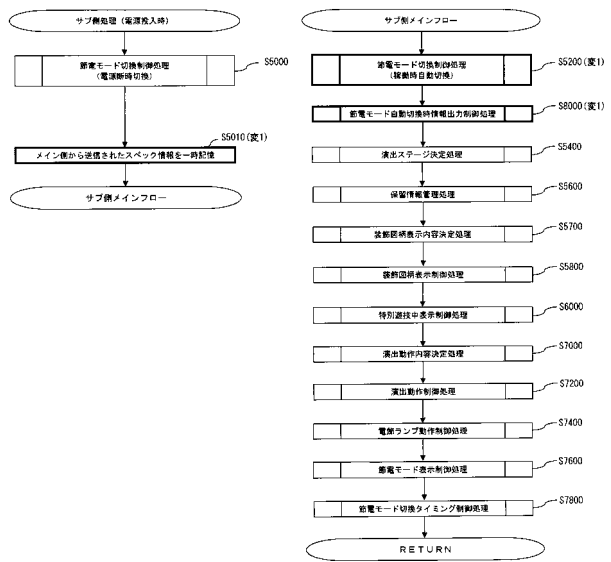
【図73】

【図73】(変更例1)



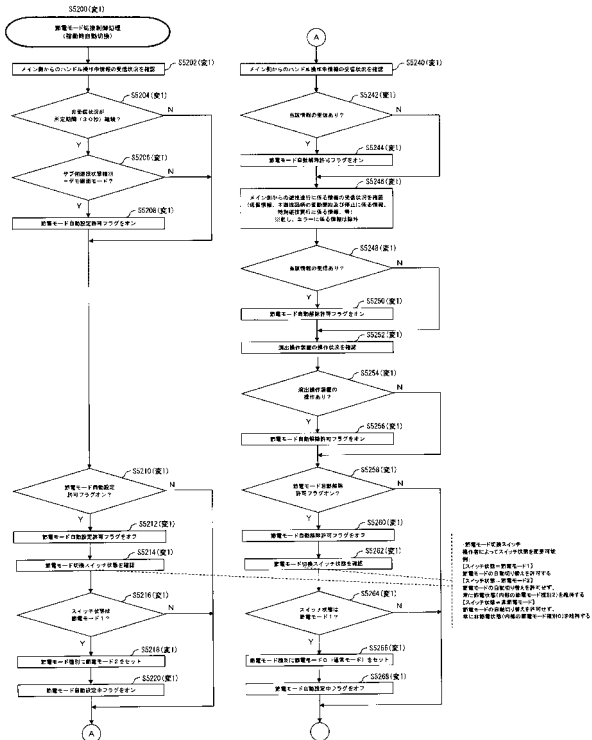
【図74】

【図74】(変更例1)



【図75】

【図75】(変更例1)



【図76】

【図76】(変更例1)

