(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6438932号
(P6438932)
(45)発行日　平成30年12月19日(2018.12.19)　(24)登録日　平成30年11月22日(2018.11.22)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 304D

請求項の数 1　(全 306 頁)

(21)出願番号　特願2016-238323(P2016-238323)
(22)出願日　平成28年12月8日(2016.12.8)
(62)分割の表示　特願2015-56622(P2015-56622)の分割
原出願日　平成27年3月19日(2015.3.19)
(65)公開番号　特開2017-42673(P2017-42673A)
(43)公開日　平成29年3月2日(2017.3.2)
審査請求日　平成28年12月8日(2016.12.8)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110000383
特許業務法人　エビス国際特許事務所
(72)発明者　渡辺　直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

審査官　大隈　俊哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の音を出力することが可能な音出力部と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段と、を備えた遊技機において、
遊技店員が操作可能な第１操作部の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値の何れかに設定する第１音量値設定手段と、
遊技者が操作可能な第２操作部の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段と、
所定の表示部に現在の音量値を示す音量値画像を表示する音量値報知手段と、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定結果を報知するための変動演出を実行する変動演出実行手段と、を備え、
前記変動演出実行手段は、複数の変動演出パターンの何れかで前記変動演出を実行し、
前記第２音量値設定手段は、前記変動演出が所定の変動演出パターンによって実行されている場合、当該変動演出の実行中に前記音量値を設定可能であり、
前記音量値報知手段は、
前記音量値画像の非表示中において、前記第２操作部が操作されると前記音量値画像を表示可能であるが、前記第１操作部が操作されても前記音量値画像を表示せず、
前記音量値画像の表示中に前記音量値が設定されると、当該音量値が前記第１音量値設定手段によって設定されたのか前記第２音量値設定手段によって設定されたのかに拘らず、表示中の音量値画像を新たに設定された前記音量値を示す音量値画像に更新可能である

ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。
【０００３】
このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の状態に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしていた（特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１４－２３３５９０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記特許文献１に記載された遊技機では、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。
【０００６】
本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記課題を解決するため本発明は、所定の音を出力することが可能な音出力部と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段と、を備えた遊技機において、遊技店員が操作可能な第１操作部の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値の何れかに設定する第１音量値設定手段と、遊技者が操作可能な第２操作部の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段と、所定の表示部に現在の音量値を示す音量値画像を表示する音量値報知手段と、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定結果を報知するための変動演出を実行する変動演出実行手段と、を備え、前記変動演出実行手段は、複数の変動演出パターンの何れかで前記変動演出を実行し、前記第２音量値設定手段は、前記変動演出が所定の変動演出パターンによって実行されている場合、当該変動演出の実行中に前記音量値を設定可能であり、前記音量値報知手段は、前記音量値画像の非表示中において、前記第２操作部が操作されると前記音量値画像を表示可能であるが、前記第１操作部が操作されても前記音量値画像を表示せず、前記音量値画像の表示中に前記音量値が設定されると、当該音量値が前記第１音量値設定手段によって設定されたのか前記第２音量値設定手段によって設定されたのかに拘らず、表示中の音量値画像を新たに設定された前記音量値を示す音量値画像に更新可能であることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】遊技機の正面図の一例を示す図である。
【図２】ガラス枠を開放させた状態の遊技機の斜視図の一例を示す図である。
【図３】遊技盤の裏面側に設けられる入賞球流路の一例を示す図である。
【図４】第１画像表示装置及び第２画像表示装置の表示領域に表示される画像の一例を示す図である。
【図５】遊技機の裏面側の斜視図の一例を示す図である。
【図６】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。
【図７】（ａ）は第１特別図柄用の大当たり判定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は第２特別図柄用の大当たり判定テーブルの一例を示す図である。
【図８】（ａ）は大当たり用の特別図柄決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は小当たり用の特別図柄決定テーブルの一例を示す図であり、（ｃ）はハズレ用の特別図柄決定テーブルの一例を示す図である。
【図９】第１特別図柄用の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０】第２特別図柄用の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１１】判定情報の事前判定テーブルの一例を示す図である。
【図１２】（ａ）は大当たり遊技制御テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は小当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。
【図１３】大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。
【図１４】遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。
【図１５】（ａ）は普通図柄用の当たり判定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は普通図柄用の停止図柄決定テーブルの一例を示す図であり、（ｃ）は普通図柄用の変動パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｄ）は第２始動口の開放態様決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６】（ａ）はメインＲＡＭの特別図柄保留記憶領域の一例を示す図であり、（ｂ）は特別図柄保留記憶領域の各記憶部の一例を示す図であり、（ｃ）はメインＲＡＭの普通図柄保留記憶領域の一例を示す図であり、（ｄ）は普通図柄保留記憶領域の各記憶部の一例を示す図である。
【図１７】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
【図１８】主制御基板における初期化処理を示す図である。
【図１９】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図２０】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
【図２１】主制御基板における一般入賞口検出スイッチ入力処理を示す図である。
【図２２】主制御基板における大入賞口検出スイッチ入力処理を示す図である。
【図２３】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
【図２４】主制御基板における第２始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
【図２５】主制御基板におけるゲート検出スイッチ入力処理を示す図である。
【図２６】主制御基板における入賞確認処理を示す図である。
【図２７】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。
【図２８】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。
【図２９】主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。
【図３０】主制御基板における特図変動パターン決定処理を示す図である。
【図３１】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。
【図３２】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。
【図３３】主制御基板における大当たり遊技処理を示す図である。
【図３４】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。
【図３５】主制御基板における小当たり遊技処理を示す図である。
【図３６】主制御基板における普図普電制御処理を示す図である。
【図３７】主制御基板における普通図柄変動処理を示す図である。

【図３８】主制御基板における補助遊技処理を示す図である。
【図３９】主制御基板における異常判定処理を示す図である。
【図４０】（ａ）は払出制御部におけるメイン処理を示す図であり、（ｂ）は払出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図４１】払出制御部における異常判定処理を示す図である。
【図４２】（ａ）は主制御基板から払出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図であり、（ｂ）は払出制御基板から主制御基板又は演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
【図４３】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
【図４４】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
【図４５】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図４６】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図４７】演出制御部における報知制御処理を示す図である。
【図４８】報知すべき事象の発生時の対応を表した対応表を示す図である。
【図４９】演出制御部における第１の演出処理を示す図である。
【図５０】演出制御部における変動演出開始処理を示す図である。
【図５１】演出制御部における変動演出パターン決定処理を示す図である。
【図５２】変動演出パターン決定テーブル１の一例を示す図である。
【図５３】変動演出パターン決定テーブル２の一例を示す図である。
【図５４】演出制御部における図柄パターン決定処理を示す図である。
【図５５】図柄パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図５６】演出制御部における予告演出決定処理１を示す図である。
【図５７】（ａ）は確定演出の決定テーブル１の一例を示す図であり、（ｂ）は確定演出の決定テーブル２の一例を示す図である。
【図５８】確変確定演出の決定テーブルの一例を示す図である。
【図５９】演出制御部における変動演出中処理を示す図である。
【図６０】演出制御部における大当たり演出開始処理を示す図である。
【図６１】（ａ）は特別遊技演出パターンの決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は告知タイミングの決定テーブルの一例を示す図である。
【図６２】演出制御部における大当たり演出中処理を示す図である。
【図６３】演出制御部における情報設定処理を示す図である。
【図６４】演出制御部における客待ち処理を示す図である。
【図６５】演出制御部における第１の操作受付処理を示す図である。
【図６６】演出制御部における第２の操作受付処理を示す図である。
【図６７】（ａ）は第１の判定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は第２の判定テーブルの一例を示す図である。
【図６８】液晶制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図６９】（ａ）は液晶制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図であり、（ｂ）は液晶制御部におけるＶブランク割込処理を示す図である。
【図７０】液晶制御部におけるモード切替処理を示す図である。
【図７１】（ａ）は切替スイッチを示す図であり、（ｂ）は調整モードの選択テーブルの一例を示す図である。
【図７２】調整モードの報知音の決定テーブルの一例を示す図である。
【図７３】液晶制御部におけるモード切替処理の変形例を示す図である。
【図７４】（ａ）は変形例における切替スイッチを示す図であり、（ｂ）は変形例における調整モードの選択テーブルの一例を示す図である。
【図７５】（ａ）変形例における調整モードの報知音の決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は第１画像表示装置に表示される節電モードの設定画面を示す図である。
【図７６】液晶制御部におけるアニメパターンの設定処理を示す図である。
【図７７】液晶制御部における発生事象の報知処理を示す図である。

【図７８】第１画像表示装置に表示される発生事象の報知画面を示す図である。
【図７９】発生事象の報知音の決定テーブルの一例を示す図である。
【図８０】液晶制御部における音量の設定処理を示す図である。
【図８１】（ａ）は音量調整の案内画像を示す図であり、（ｂ）は音量値毎の音量値の報知画像を示す図であり、（ｃ）は音量値毎の音量の報知音を示す図である。
【図８２】液晶制御部における音量の変更処理を示す図である。
【図８３】（ａ）は液晶制御部における音量値のリセット処理を示す図であり、（ｂ）は液晶制御部における音量値のリセット処理の変形例を示す図である。
【図８４】液晶制御部における輝度の設定処理を示す図である。
【図８５】（ａ）は輝度調整の案内画像を示す図であり、（ｂ）は輝度値毎の輝度値の報知画像を示す図である。
【図８６】液晶制御部における輝度の変更処理を示す図である。
【図８７】（ａ）は液晶制御部における輝度値のリセット処理を示す図であり、（ｂ）は液晶制御部における輝度値のリセット処理の変形例を示す図である。
【図８８】液晶制御部における節電モードの制御処理を示す図である。
【図８９】音声制御部による出力音量例を示す図である。
【図９０】音声制御部による出力音量の変形例を示す図である。
【図９１】ランプ制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図９２】（ａ）はランプ制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図であり、（ｂ）はランプ制御部におけるＶブランク割込処理を示す図であり、（ｃ）ランプ制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図９３】ランプ制御部におけるＬＥＤの輝度の設定処理を示す図である。
【図９４】ランプ制御部における発光輝度例を示す図である。
【図９５】ランプ制御部における報知ＬＥＤの発光情報の設定処理を示す図である。
【図９６】ランプ制御部におけるハンドルＬＥＤの発光情報の設定処理を示す図である。
【図９７】ランプ制御部における送風装置の駆動情報の設定処理を示す図である。
【図９８】確定演出の開始前後のタイミングチャートである。
【図９９】確定演出の終了前後のタイミングチャートである。
【図１００】確定演出の演出例を示す図である。
【図１０１】ボタン操作ありの確変確定演出の開始前後のタイミングチャートである。
【図１０２】ボタン操作なしの確変確定演出の開始前後のタイミングチャートである。
【図１０３】確変確定演出の終了前後のタイミングチャートである。
【図１０４】確変確定演出の演出例を示す図である。
【図１０５】昇格告知演出の開始前後のタイミングチャートである。
【図１０６】昇格告知演出の演出例を示す図である。
【図１０７】継続告知演出の開始前後のタイミングチャートである。
【図１０８】継続告知演出の演出例を示す図である。
【図１０９】確定演出と確変確定演出に関する変形例を示すタイミングチャートである。
【図１１０】音量調整の案内画像及び輝度調整の案内画像の表示例を示す図である。
【図１１１】客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
【図１１２】客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１１３】客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
【図１１４】客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１１５】客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
【図１１６】客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の遊技機の動

作例を示す図である。
【図１１７】客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合のタイミングチャートである。
【図１１８】客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１１９】客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電（電源断）が発生する場合のタイミングチャートである。
【図１２０】客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電（電源断）が発生する場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１２１】変動演出中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
【図１２２】変動演出中に調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１２３】変動演出中の調整の可能期間に音量値が変更される場合のタイミングチャートである。
【図１２４】変動演出中に調整の可能期間に音量値が変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１２５】疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートである。
【図１２６】疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１２７】変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合のタイミングチャートである。
【図１２８】変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１２９】変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合のタイミングチャートである。
【図１３０】変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１３１】変動演出中に大当たり確定となる告知音が出力される場合のタイミングチャートである。
【図１３２】変動演出中に大当たり確定となる告知音が出力される場合の遊技機の動作例を示す図である。
【図１３３】第２実施形態における演出制御部のタイマ割込処理を示す図である。
【図１３４】第２実施形態における演出制御部の操作受付処理の前半を示す図である。
【図１３５】第２実施形態における演出制御部の操作受付処理の後半を示す図である。
【図１３６】第３の判定テーブルの一例を示す図である。
【図１３７】メニュー操作前後の遊技機の動作例を示す図である。
【図１３８】第３実施形態における液晶制御部のメイン処理を示す図である。
【図１３９】第４実施形態における演出制御部のタイマ割込処理を示す図である。
【図１４０】第４実施形態における液晶制御部のメイン処理を示す図である。
【図１４１】第４実施形態における液晶制御部のＶブランク割込処理を示す図である。
【図１４２】第４実施形態における液晶制御部の音量の設定処理の前半を示す図である。
【図１４３】第４実施形態における液晶制御部の音量の設定処理の後半を示す図である。
【図１４４】第４実施形態における液晶制御部の輝度の設定処理の前半を示す図である。
【図１４５】第４実施形態における液晶制御部の輝度の設定処理の後半を示す図である。
【図１４６】第４実施形態における液晶制御部の客待ち処理を示す図である。
【図１４７】第４実施形態における液晶制御部のアニメパターンの設定処理を示す図である。
【図１４８】第４実施形態における液晶制御部の操作演出処理を示す図である。
【図１４９】第５実施形態における液晶制御部のＶブランク割込処理を示す図である。

【図１５０】第５実施形態における液晶制御部の操作受付処理の前半を示す図である。
【図１５１】第５実施形態における液晶制御部の操作受付処理の後半を示す図である。
【図１５２】第１～第５実施形態における演出制御基板の回路構成の変形例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【００１１】
（遊技機の構成）
まず、図１乃至図５を参照して遊技機１の構成について具体的に説明する。図１は、本発明の実施形態における遊技機１の正面図である。図２は、本発明の実施形態におけるガラス枠を開放させた状態の遊技機１の斜視図である。図３は、本発明の実施形態における遊技盤の裏面側に設けられる入賞球流路の一例を示す図である。図４は、本発明の実施形態における第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）の表示領域に表示される画像の一例を示す図である。図５は、本発明の実施形態における遊技機１の裏面側の斜視図である。
【００１２】
遊技機１は、外枠２と、外枠２に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠３と、遊技盤取付枠３に対して回動可能に支持されるガラス枠４と、遊技球が流下する遊技領域５ａが形成された遊技盤５が設けられている。
【００１３】
外枠２は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム２ａの下部前面に飾り板２ｂが取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。
【００１４】
遊技盤取付枠３は、水平方向の一端側において第１ヒンジ機構部６を介して外枠２に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ機構部６を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠３を外枠２に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠３の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠３の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。
【００１５】
ガラス枠４は、水平方向の一端側において第２ヒンジ機構部７を介して遊技盤取付枠３に脱着自在に連結されており、第２ヒンジ機構部７を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠４を遊技盤取付枠３に対して扉のように回動すると、遊技盤５の遊技領域５ａおよび遊技盤取付枠３の前面部分を開閉することができる。
【００１６】
ガラス枠４の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部８（窓部）が形成され、該開口部８を後方から塞ぐように透明部材８ａ（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部８および透明部材８ａを介して遊技領域５ａを視認可能としている。
【００１７】
ガラス枠４の開口部８の周囲には、スピーカからなる音声出力装置９と、複数の装飾ランプ（ＬＥＤ）を有する枠用照明装置１０と、後述する遊技球払出装置１００から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上受け皿１１と、上受け皿１１に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下受け皿１２と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置１３とが設けられている。
【００１８】
音声出力装置９は、ガラス枠４の上部２箇所に間隔を空けて設けられ、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（

音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置１０は、開口部８の周囲に複数設けられ、各ランプ（ＬＥＤ）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置１０は、ガラス枠４の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知ＬＥＤ１０ａ（図示省略）を備えている。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】
遊技領域５ａの略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠４０が設けられ、飾り枠４０の内部に演出空間４０ａが形成されている。また、飾り枠４０の側部には、遊技領域５ａを流下する遊技球を飾り枠４０の内部に導入するワープ装置４１が設けられ、飾り枠４０の下部には、ワープ装置４１により飾り枠４０の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠４０の下方に流下させるステージ部４２が設けられている。
【００３５】
遊技領域５ａの下部には、遊技球が常時入賞（入球）可能な複数（本実施形態では４つ）の一般入賞口４３が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口４３に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ４３ａ（図６参照）によって検出されると、所定個数（例えば１０個）の遊技球が遊技球払出装置１００（図５参照）から賞球として上受け皿１１に払い出される。
【００３６】
遊技領域５ａの両側方（左側遊技領域、右側遊技領域）には、遊技球が通過可能な普図ゲート４４（普図始動領域）がそれぞれ設けられており、この普図ゲート４４を通過した遊技球がゲート検出スイッチ４４ａ（図６参照）で検出されると、普通図柄の当たり抽選（補助遊技判定）が行われる。なお、普通図柄の当たり抽選については後述する。
【００３７】
遊技領域５ａの下部であってステージ部４２の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第１始動口４５（特図始動領域）が設けられており、この第１始動口４５に入賞（入球）した遊技球が第１始動口検出スイッチ４５ａ（図６参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば３個）が遊技球払出装置１００（図５参照）から賞球として上受け皿１１に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第１特別図柄（識別情報）の大当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。
【００３８】
第１始動口４５の直下には、所定条件の成立（普通図柄の当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易な開状態（特別態様）に変換される可変始動部４６が設けられている。
【００３９】
可変始動部４６には、遊技球が入賞（入球）可能な第２始動口４７（特図始動領域）と、第２始動口４７への遊技球の入賞（入球）を検出する第２始動口検出スイッチ４７ａ（図６参照）と、第２始動口４７を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材４８と、可動部材４８を開閉変換するための第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ（図６参照）とが設けられている。そして、第２始動口４７が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、第２始動口４７が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。
【００４０】
また、第２始動口４７に入賞（入球）した遊技球が第２始動口検出スイッチ４７ａで検出されると、所定個数の遊技球（例えば３個）が遊技球払出装置１００（図５参照）から賞球として上受け皿１１に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第２特別図柄（識別情報）の大当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。
【００４１】
誘導部材３７の上方であって右側の普図ゲート４４の下流には、所定条件の成立（特別図柄の大当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能な開状態（特別態様）に変換される可変入賞部４９が設けられている。
【００４２】
可変入賞部４９には、遊技球が入賞（入球）可能な大入賞口５０と、大入賞口５０への

遊技球の入賞（入球）を検出するための大入賞口検出スイッチ５０ａ（図６参照）と、大入賞口５０を閉状態と開状態とに変換（可変）する開閉部材５１と、開閉部材５１を開閉変換するための大入賞口開閉ソレノイド５１ｂとが設けられている。そして、大入賞口５０が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、大入賞口５０が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】
なお、第１特別図柄表示器６０及び第２特別図柄表示器６１は、それぞれ複数のＬＥＤによって構成され、各特別図柄の変動表示において対応する表示器のＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、各大当たり抽選の結果を示す態様（大当たり態様、小当たり態様、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。
【００５１】
なお、本実施形態において「大当たり」というのは、第１特別図柄の大当たり抽選（特別遊技判定）又は第２特別図柄の大当たり抽選（特別遊技判定）において、大当たり遊技（特別遊技状態）を実行する権利を獲得した状態のことをいう。「大当たり遊技（特別遊技状態）」というのは、大入賞口５０が所定態様で開放されるラウンド遊技を所定回数（例えば、４回や１５回）行う遊技状態のことをいう。
【００５２】
なお、各ラウンド遊技における大入賞口５０の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても大入賞口５０に所定個数の遊技球（例えば９個）が入賞（入球）すると１回のラウンド遊技が終了する。つまり、「大当たり遊技（特別遊技状態）」は、遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の大当たり遊技（特別遊技状態）の何れかを発生可能となっているが、詳しくは後述する。
【００５３】
普通図柄の当たり抽選とは、普図ゲート４４を遊技球が通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値と当たり判定値とを比較して「当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、普通図柄の当たり抽選が行われると、普通図柄表示器６２で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。
【００５４】
なお、普通図柄表示器６２は、１または複数のＬＥＤによって構成され、普通図柄の変動表示においてＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、当たり抽選の結果を示す態様（当たり態様又はハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。
【００５５】
なお、本実施形態において「当たり」というのは、普通図柄の当たり抽選において、当たり状態（補助遊技）を実行する権利を獲得した状態のことをいう。「当たり遊技（補助遊技）」というのは、第２始動口４７が所定態様で開放される遊技状態のことをいう。
【００５６】
なお、当たり遊技（補助遊技）における第２始動口４７の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第２始動口４７に所定個数の遊技球（例えば９個）が入賞（入球）すると当たり遊技（補助遊技）が終了する。つまり、「当たり遊技（補助遊技）」は、第２特別図柄の変動表示が実行され易い（変動表示の開始条件が成立し易い）遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の当たり遊技（補助遊技）が設けられているが、詳しくは後述する。
【００５７】
第１特別図柄保留表示器６３は、複数のＬＥＤによって構成され、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第１特別図柄の大当たり抽選（第１特別図柄の変動表示）を行うための権利（第１保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第１保留記憶の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第１保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。
【００５８】
第２特別図柄保留表示器６４は、複数のＬＥＤによって構成され、第２始動口４７に遊

技球が入賞（入球）した場合に記憶される第２特別図柄の大当たり抽選（第２特別図柄の変動表示）を行うための権利（第２保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第２保留記憶の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第２保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】
なお、演出図柄７０ａは、例えば、「１」から「８」までの数字を示す図柄により構成され、第１特別図柄表示器６０や第２特別図柄表示器６１で実行される特別図柄の変動表示に対応（同期）して演出図柄７０ａの変動表示が行われる。すなわち、特別図柄の変動表示の開始に対応して演出図柄７０ａの変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して演出図柄７０ａの変動表示を停止するようになっている。なお、演出図柄７０ａとして、数字を示す図柄の他に「Ａ」から「Ｆ」といったアルファベットを示す図柄を設けてもよい。
【００６７】
演出図柄７０ａの停止表示では、演出図柄７０ａが大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、小当たり態様、大当たり態様等）で所定時間停止するようになっている。大当たり態様（特別結果態様）は、「７７７」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「３５７」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、小当たり態様（特別結果態様）は、「３５７」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄７０ａの変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであっても良いし、その場で回転（自転）するようなものであっても良い。
【００６８】
また、演出図柄７０ａの変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示されることで、遊技者の大当たり（特別遊技状態）発生への期待感を高めるようになっている。
【００６９】
図４（ｂ）に示すように、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の表示部（有効表示領域）には、後述する特図保留アイコンや当該変動アイコンなどが表示されるアイコン表示領域７１Ａと、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で実行される演出図柄７０ａの変動表示に関連した演出表示（キャラクタ画像などの表示）等が行われる演出表示領域７１Ｂとが上下に並んで形成されている。
【００７０】
アイコン表示領域７１Ａには、現在の第１保留記憶の個数である第１特別図柄保留数（Ｕ１）に対応する数の第１保留アイコンを表示するための第１保留アイコン表示領域７１Ｃと、現在の第２保留記憶の個数である第２特別図柄保留数（Ｕ２）に対応する数の第２保留アイコンを表示するための第２保留アイコン表示領域７１Ｄと、実行中の特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示に対応する（関連した）当該変動アイコンＴＨを表示するための当該変動アイコン表示領域７１Ｅとが形成されている。
【００７１】
第１保留アイコン表示領域７１Ｃは、当該変動アイコン表示領域７１Ｅに近い側から第１表示部７１Ｃ１、第２表示部７１Ｃ２、第３表示部７１Ｃ３、第４表示部７１Ｃ４といった形で区画されており、各表示部７１Ｃ１～７１Ｃ４には、第１特別図柄保留数（Ｕ１）に対応した数の第１保留アイコンが表示される。つまり、第１特別図柄保留数（Ｕ１）の増減に対応して第１保留アイコンの個数も増減するようになっている。
【００７２】
具体的には、第１表示部７１Ｃ１には、最初に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１１が表示され、第２表示部７１Ｃ２には、２番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１２が表示され、第３表示部７１Ｃ３には、３番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１３が表示され、第４表示部７１Ｃ４には、４番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１４が表示される。
【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

れ、第２特別図柄がハズレ態様で停止表示された場合には「×」図柄で停止表示される。
【００８１】
なお、本発明の実施形態では、第２画像表示装置７１（サブ液晶）で第１特殊図柄や第２特殊図柄の変動表示を行うようにしたが、第１特殊図柄を変動表示させるための第１特殊図柄変動表示器（第４図柄ＬＥＤ）や第２特殊図柄を変動表示させるための第２特殊図柄変動表示器（第４図柄ＬＥＤ）をガラス枠４や遊技盤５の遊技者が視認可能な位置（例えば飾り枠４０等）に配置し、そこで第１特殊図柄や第２特殊図柄の変動表示を行うようにしてもよい。また、第１特殊図柄や第２特殊図柄を第１画像表示装置７０（メイン液晶）で変動表示させるようにしてもよい。
【００８２】
第１保留数表示領域ＳＨ１は、第１特別図柄保留数（Ｕ１）を示す０～４までの算用数字が表示されるようになっており、第１特別図柄保留数（Ｕ１）の増減に対応して表示される算用数字が変化するようになっている。
【００８３】
第２保留数表示領域ＳＨ２は、第２特別図柄保留数（Ｕ２）を示す０～４までの算用数字が表示されるようになっており、第２特別図柄保留数（Ｕ２）の増減に対応して表示される算用数字が変化するようになっている。なお、第１保留数表示領域ＳＨ１と第２保留数表示領域ＳＨ２は区別可能なように色などの表示態様を変えるようにするとよい。
【００８４】
可動演出部材７３は、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で実行される演出図柄７０ａの変動表示の実行中に、複数のランプ（ＬＥＤ等）を有する盤用照明装置７４によって発光することで発光演出を行うことが可能となっており、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置７５（図６参照）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。
【００８５】
具体的には、演出図柄７０ａの変動表示の進行状態に合わせて複数のランプ（ＬＥＤ等）を所定の発光色で発光することで発光演出を行うようになっている。また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の端部寄り（上方）に位置する待機位置（第１位置）と、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央寄り（下方）に位置する演出位置（第２位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、演出ボタン１７の操作によって発光演出や移動演出を行うように構成してもよい。
【００８６】
遊技盤取付枠３及び遊技盤５の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための遊技球払出装置１００、島設備などから供給される遊技球を貯留して遊技球払出装置１００に供給する遊技球貯留部１０１、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板１１０を内蔵した主制御装置１１０Ａと、主制御基板１１０からの払出制御コマンドに応じて遊技球払出装置１００の制御を行う払出制御基板１２０を内蔵した払出制御装置１２０Ａと、主制御基板１１０からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板１３０を内蔵した演出制御装置１３０Ａと、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板１６０を内蔵した電源装置１６０Ａ、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板９０等が設けられている。
【００８７】
また、主制御装置１１０Ａの上部及び演出制御装置１３０Ａの全体を後方から覆うように左右一側に設定された回転軸を中心として左右他側が左右方向に開閉する開閉扉式のカバー部材２３が設けられており、演出制御装置１３０Ａには、カバー部材２３に覆われるように音声出力装置９から出力される演出音の音量や画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）の輝度の調整に関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ２２が設けられている。
【００８８】
なお、切替スイッチ２２は、カバー部材２３を開放することで遊技店の店員による操作

が可能となっているが、遊技機１の裏面側であってカバー部材３２に覆われていることで遊技者による操作が不能又は困難な位置に設けられた操作部となっている。また、カバー部材２３によって全体が覆われることで島設備から落下した遊技球が衝突したり、遊技機の点検時に誤操作したりすることがないように構成されているが、カバー部材２３によって覆うのではなく、操作性を考慮して上方を庇のような部材で覆うようにするだけでもよい。また、庇を演出制御装置１３０Ａの基板ボックスの一部によって形成するようにしてもよい。

【００８９】

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

【００９０】

（遊技機１の制御構成）

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

【００９１】

主制御基板１１０は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板１１０は、演算処理を行うメインＣＰＵ１１０ａ、遊技制御プログラム等が格納されたメインＲＯＭ１１０ｂ及び演算処理時のワークエリアとなるメインＲＡＭ１１０ｃ（揮発性記憶手段に相当）を備えた主制御ワンチップマイコン１１０ｍと、主制御用の入力ポート及び出力ポート等を備えている。メインＣＰＵ１１０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてメインＲＯＭ１１０ｂに記憶されたプログラムを読み出し、メインＲＡＭ１１０ｃをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置（各種ソレノイドや各種表示器）を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板１２０や演出制御基板１３０等に送信したりする。

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

制御基板１２０は、遊技球払出装置１００を駆動して遊技球の払い出しを制御する払出制御部１２１と遊技球発射装置２６を駆動して遊技球の発射を制御する発射制御部１２２を備える。

【００９６】

払出制御部１２１は、演算処理を行う払出ＣＰＵ１２１ａ、払出プログラム等が格納された払出ＲＯＭ１２１ｂ、演算処理時のワークエリアとなる払出ＲＡＭ１２１ｃ、払出制御用の入力ポート及び出力ポート等を備えている。払出ＣＰＵ１２１ａは、図示しない水晶発振器からの動作クロックを受けて払出ＲＯＭ１２１ｂに記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出ＲＡＭ１２１ｃをワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行うことで、遊技球払出装置１００を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを主制御基板１１０や演出制御基板１３０等に送信したりする。

【００９７】

払出制御部１２１の入力ポートには、開放検出スイッチ３１ａ、満杯検出スイッチ３２ａ、遊技球払出装置１００に設けられる払出球検出スイッチ１００ａ及び遊技球貯留部１０１に設けられる球有り検出スイッチ１０１ａなどが接続されており、払出制御部１２１の出力ポートには、遊技球払出装置１００に設けられる払出モータ１００ｂが接続されている。

【００９８】

払出制御部１２１では、主制御基板１１０から払出コマンドを受信すると、遊技球払出装置１００に設けられる払出モータ１００ｂを駆動させて所定個数の遊技球を払い出す制御を行い、払出球検出スイッチ１００ａによって所定個数の遊技球の払い出しが検出されると遊技球を払い出す制御を終了するようになっている。

【００９９】

発射制御部１２２は、図示しない制御回路、入力ポート及び出力ポート等を備えている。発射制御部１２２の入力ポートには、タッチセンサ１５ａ及び発射ボリューム１５ｂが接続されており、発射制御部１２２の出力ポートには、球送りソレノイド１１ｂ及び発射用ソレノイド２８ｂなどが接続されている。

【０１００】

発射制御部１２２では、タッチセンサ１５ａから入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていることを検出すると、球送りソレノイド１１ｂ及び発射用ソレノイド２８ｂへの通電を許容し、発射ボリューム１５ｂからの検出信号によって発射ハンドル１５の回動角度が変化したことを検出すると、球送りソレノイド１１ｂを駆動させるとともに、発射ハンドル１５の回動角度に応じた発射強度となるように発射用ソレノイド２８ｂを駆動させて遊技球を発射させるようになっている。

【０１０１】

発射用ソレノイド２８ｂは、ロータリーソレノイドから構成され、回動軸に打出部材２８が直結されており、回動軸が回転することで打出部材２８が回転して遊技球Ａを打ち出すようになっている。なお、発射用ソレノイド２８ｂの動作は、発射制御部１２２に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から約９９．９（回／分）に設定されているため、１分間における遊技球の発射数は約９９．９（個／分）となっている。すなわち、遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。

【０１０２】

演出制御基板１３０は、主制御基板１１０からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する（遊技機１で行われる）演出を制御する従属制御基板（従属制御手段）となっている。演出制御基板１３０は、演算処理を行うサブＣＰＵ１３０ａ、演出制御プログラムが格納されたサブＲＯＭ１３０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるサブＲＡＭ１３０ｃを備えた演出制御部１３０ｍと、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）や音声出力装置９（スピーカ）等を制御する表示制御部１４０、枠用照明装置１０やハンドルの発光装置１５ｃやボタン駆動装置１７ｂや送風装置２１や盤用照明装置７４や盤用駆動装置７５等を制御するランプ制御部１５０と、演出制御用の入力ポー

トや出力ポート等を備えている（従属制御手段、表示制御手段、画像表示手段、演出実行手段などに相当）。

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

ィー比等の各種情報が含まれている。
【０１１０】
画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、各種の画像データが記憶されているＣＧＲＯＭ１４６が接続されており、液晶制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）とＣＧＲＯＭ１４６に記憶された画像データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示させる画像（フレーム）、例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像及びセリフ画像などの個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは、個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。
【０１１１】
ＣＧＲＯＭ１４６は、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば、３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。このＣＧＲＯＭ１４６は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。
【０１１２】
また、ＣＧＲＯＭ１４６は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、ＣＧＲＯＭ１４６は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。
【０１１３】
ＶＲＡＭ１４７は、画像データの書き込み又は読み出しが高速なＳＲＡＭで構成されている。このＶＲＡＭ１４３は、液晶制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。
【０１１４】
このフレームバッファ領域は、画像を描画又は表示するための記憶領域であり、第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とをさらに有している。そして、第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。
【０１１５】
そのため、画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、液晶制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、ＣＧＲＯＭ１４６に記憶された描画データをＶＲＡＭ１４７のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）を生成して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力して種々の画像を表示させる。
【０１１６】
なお、画像制御部１４５（ＶＤＰ）には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力する。本実施形態では、画像制御部１４５（ＶＤＰ）のフレームレートは１秒間に３０回の描画（画像の表示）が行われるように３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）となっているが、１秒間に６０回の描画（画像の表示）が行われるように６０ｆｐｓ（

１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）としてもよい。
【０１１７】
また、画像制御部１４５と第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）との間には、画像データを所定の画像形式に変換して出力する汎用基板７２が接続されている。汎用基板７２は、画像データを表示する第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、ＳＸＧＡ（１２８０ドット×１０８０ドット）の１９インチの液晶表示装置を接続したときと、ＸＧＡ（１０２４ドット×７６８ドット）の１７インチの液晶表示装置を接続したときとの解像度の違いなどを吸収する。
【０１１８】
音声制御部１４８は、音声出力装置９と接続しており、演出制御部１３０ｍから送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）の表示に合わせて音声データや楽曲データ（ＢＧＭ、ＳＥ）等を音声出力装置９から出力させる制御を行う。
【０１１９】
ランプ制御部１５０は、演算処理を行うランプＣＰＵ１５０ａと、ランプ・駆動制御プログラムが格納されたランプＲＯＭ１５０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるランプＲＡＭ１５０ｃ及び入出力ポート等を備えている。
【０１２０】
ランプＣＰＵ１５０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプＲＯＭ１５０ｂに記憶されたランプ・駆動制御プログラムを読み出し、ランプＲＡＭ１５０ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部１３０ｍから受信した演出指示コマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などの被制御装置に所定の演出を行わせるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。
【０１２１】
ランプ制御部の入出力ポートには、枠用照明装置１０、ハンドルの発光装置１５ｃ、ボタン駆動装置１７ｂ、送風装置２１、盤用照明装置７４が接続されており、演出制御部１３０ｍ（サブＣＰＵ１３０ａ）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、枠用照明装置１０、ハンドルの発光装置１５ｃ及び盤用照明装置７４の各種ＬＥＤの点灯制御を行うことで発光演出等を行ったり、ボタン駆動装置１７ｂ、送風装置２１及び盤用駆動装置７５のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行うことで動作演出（前述した移動演出）等を行ったりする。
【０１２２】
電源基板１６０は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成し、該メイン電源を遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）に供給する（電源供給手段に相当）。電源基板１６０には、電源断（停電）が発生したか否かを検出するとともに、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板１１０に出力する電断検出回路１６２と、電源断（停電）時に主制御基板１１０に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路１６３を備える。
【０１２３】
また、電源基板１６０は、遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うＯＮ状態と停止するＯＦＦ状態とに切り替えるための電源スイッチ（状態切替手段に相当）を遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチをＯＮ状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機１の動作が開始する。なお、電源スイッチがＯＦＦ状態であっても主制御基板１１０へのバックアップ電源の供給は維持される。
【０１２４】
電断検出回路１６２は、遊技機１に供給される電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検出信号を主制御基板１１０に出力する。より具体的には、電断

検出信号がハイレベルになるメインＣＰＵ１１０ａは動作可能状態となり、電断検出信号がローレベルになるとメインＣＰＵ１１０ａは動作停止状態になる。

【０１２５】

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

【０１２６】

（遊技状態の説明）

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

（１）「低確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合（第１特定遊技状態）と、

（２）「低確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合（通常遊技状態）と、

（３）「高確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合（第２特定遊技状態）と、

（４）「高確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合（第３特定遊技状態）と、

を設けることが可能になる。

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

【０１２７】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第１始動口４５または第２始動口４７に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば１／２と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、大当たりの当選確率が、例えば１／５９．８と高く設定された遊技状態をいう。したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいことになる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。

【０１２８】

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

【０１２９】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が短く設定されやすい遊技状態をいう。例えば、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器６２において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば３０秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第２始動口４７が例えば０．２秒間、開放態様に制御される。

【０１３０】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の

平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が例えば２．５秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態をいう。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば１／１２８と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば１２７／１２８と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、第２始動口４７が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

（大当たり判定テーブル）

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

また、低確率遊技状態であるときには、「７」、「８」、「５０」、「１００」、「１５０」、「２００」以外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定され、高確率遊技状態であるときには、「７」～「１６」、「５０」、「１００」、「１５０」、「２００」以外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定される。なお、意図的な電源断による大

当たり判定用乱数値の初期化と所謂ぶら下がり基板との組み合わせによって大当たりを狙い撃ちされる可能性があるため、「０」については必ず「ハズレ」に設定するようにしている。

【０１３８】

従って、大当たり判定用乱数値の乱数範囲が０から５９８であるから、低確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は１／２９９であり、高確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は５倍アップして１／５９．８である。なお、大当たりと判定される確率は５倍に限られず、３倍や１０倍といった任意の値に設定してもよい。

【０１３９】

（特別図柄決定テーブル）

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

態が変化しないように構成されている。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

（特別図柄用の変動パターン決定テーブル）

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

【０１５２】

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

【０１５３】

したがって、「特別図柄の変動パターン」とは、少なくとも大当たり判定（抽選）の判定結果及び特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。また、大当たり判定（抽選）の判定結果がハズレの場合にはリーチ判定用乱数値を参照するが、大当たりの場合には特

殊な場合を除いてはリーチが発生するのでリーチ判定用乱数値を参照しないよう構成されている。なお、リーチ判定用乱数値及び特図変動パターン決定用乱数値は、乱数範囲が１００（０～９９）に設定されている。

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】
また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動する大当たりの期待度が低いリーチを意味している。なお、本実施形態においては、「ノーマルリーチ」によって大当たりしないが、「ノーマルリーチ」によって大当たりするように構成してもよい。
【０１６３】
また、「ＳＰリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチを意味している。例えば、仮停止していない中央領域の演出図柄７０ａが特殊な変動をしたり、特殊なキャラクタが表示されたりする態様をいう。
【０１６４】
また、「ＳＰＳＰリーチ」とは、スーパーリーチの後に行われ、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチを意味している。
また、「全回転リーチ」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄７０ａの組合せが全て揃った状態で低速に変動する態様を意味し、本実施形態においては、大当たり抽選において当選したときにのみ実行されるリーチを意味している。
【０１６５】
なお、図９及び図１０に示す特別図柄用の変動パターン決定テーブルは、遊技状態に拘らず参照されるが、複数の遊技状態毎に変動パターンの選択態様が異なる変動パターン決定テーブルを設けておき、その時の遊技状態に応じて参照する変動パターン決定テーブルを変更するようにしてもよい。
【０１６６】
（事前判定テーブル）
図１１は、第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得された判定情報（特別図柄の変動表示の結果）を特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に事前判定する場合に参照される事前判定テーブルを示す図である。
【０１６７】
図１１に示すように、事前判定テーブルには、始動口の種別と、大当たり判定（抽選）の判定結果と、特別図柄の種類（停止図柄データ）と、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入球したときに取得されるリーチ判定用乱数値（判定情報）と、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入球したときに取得される特図変動パターン決定用乱数値（判定情報）と、予定変動パターン（番号）を示す始動口入賞指定コマンドが対応付けられている。
【０１６８】
ここで、第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞（入球）時に取得された大当たり判定用乱数値によって「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の何れであるのかを事前に判定でき、特別図柄決定用乱数値によって特別遊技の種類と、高確率遊技状態への移行の有無も事前に判定することが可能となっている。
【０１６９】
さらに、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値によって演出内容（リーチの発生の有無、リーチの種類）等が事前に判定可能になるので、始動入賞情報（始動口入賞指定コマンドのＤＡＴＡ）には、大当たりの種別、演出内容（予定される変動パターン）の情報を定めることが可能となる。
【０１７０】
メインＣＰＵ１１０ａは、図１１に示す事前判定テーブルを参照し、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値に基づいて、「始動入賞情報」を決定する。そして、決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり判定の結果、大当たりの種別、予定変動パターン等を通知するための始動口入賞指定コマンドが生成されて演出制御基板１３０に送信される。
【０１７１】
この始動口入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため１バイトのＭＯＤＥデ

ータと、コマンドの内容（機能）を示す１バイトのＤＡＴＡデータとから構成される。本実施形態では、ＭＯＤＥデータとして「Ｅ６Ｈ」であるときには第１始動口４５に遊技球が入賞したことに対応する始動口入賞指定コマンドを示し、ＭＯＤＥデータとして「Ｅ７Ｈ」であるときには、第２始動口４７に遊技球が入賞したことに対応する始動口入賞指定コマンドを示している。

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

（遊技制御テーブル）

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】
（大入賞口開閉制御テーブル）
図１３は、特別遊技状態（大当たり遊技又は小当たり遊技）が発生する場合に参照される大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。図１３に示すように、大入賞口開閉制御テーブルには、テーブルナンバー（ＴＢＬ．Ｎｏ）と、ラウンド数を示すラウンド番号、１つのラウンド中に大入賞口５０が開放する回数を示す特電作動番号（Ｋ）と、大入賞口５０の開放時間と、大入賞口５０の各開放間に大入賞口５０を閉鎖する閉鎖時間（インターバル時間）が対応付けられている。
【０１８０】
メインＣＰＵ１１０ａは、図１３に示す大入賞口開閉制御テーブルを参照して大入賞口５０の開閉態様（開閉パターン）を特定し、第１～第１２大入賞口開閉制御テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０１～１２）に基づいて第１～第１２大当たり遊技を実行し、第１３大入賞口開閉制御テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝１３）に基づいて小当たり遊技を実行する。
【０１８１】
第１大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０１）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから１３ラウンドまでは１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、１４ラウンドから１６ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第１大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、１４ラウンドから１６ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第１大当たり遊技は実質的に１３ラウンドの確変大当たり遊技といえる。
【０１８２】
第２大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０２）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから７ラウンドまでは１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、８ラウンドから１６ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第２大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、８ラウンドから１６ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第２大当たり遊技は実質的に７ラウンドの確変大当たり遊技といえる。
【０１８３】
なお、第１大当たり遊技と第２大当たり遊技は、７ラウンドの大入賞口５０の開閉態様が同一となっているため、途中まではどちらの大当たり遊技であるかが把握し難いようになっている。そこで、第１大当たり遊技と第２大当たり遊技の発生時にどちらの大当たり遊技であるかを報知せず、７ラウンドと８ラウンドの間の大入賞口５０の閉鎖期間（時間）において、大当たり遊技の種類が遊技者にとって有利な大当たり遊技に昇格するか否かを演出する昇格演出（ランクアップ演出）を例えば第１画像表示装置７０（メイン液晶）で実行するようになっている。
【０１８４】
第１大当たり遊技中に実行される昇格演出（ラウンド中昇格演出）では、最終的に１３ラウンドの大当たり遊技であることを示す報知が行われて８ラウンド以降に進み、第２大当たり遊技中に実行される昇格演出では、最終的に７ラウンドの大当たり遊技であることを示す報知が行われて８ラウンド以降に進む。このようにすることで、昇格演出に対する遊技者の期待感を高めている。なお、昇格演出の具体例については後述する。
【０１８５】
第３大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０３）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから１３ラウンドまで１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させる第３大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行し、１ラウンドから１３ラウンドまで大入賞口の開放時間が長くて賞球を獲得することが容易であるため、第３大当たり遊技は実質的に１３ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【０１８６】
第４大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０４）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから８ラウンドまでは１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、９ラウンドから１３ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第４大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、９ラウンドから１３ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第４大当たり遊技は実質的に８ラウンドの確変大当たり遊技といえる。
【０１８７】
第５大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０５）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから４ラウンドまでは１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、５ラウンドから１３ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第５大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、５ラウンドから１３ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第５大当たり遊技は実質的に４ラウンドの確変大当たり遊技といえる。
【０１８８】
なお、第３大当たり遊技、第４大当たり遊技及び第５大当たり遊技は、４ラウンドまでの大入賞口５０の開放態様が同一となっているため、途中まではどの大当たり遊技であるかが把握し難いようになっている。また、第３大当たり遊技と第４大当たり遊技は、８ラウンドまでの大入賞口５０の開放態様が同一となっているため、途中まではどの大当たり遊技であるかが把握し難いようになっている。
【０１８９】
そこで、第３大当たり遊技、第４大当たり遊技及び第５大当たり遊技の発生時にどの大当たり遊技であるかを報知せず、第３大当たり遊技及び第４大当たり遊技では第４ラウンドと第５ラウンドの間の大入賞口の閉鎖期間及び第８ラウンドと第９ラウンドの間の大入賞口の閉鎖期間、第５大当たり遊技では第４ラウンドと第５ラウンドの間の大入賞口の閉鎖期間において、賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続するか否かを演出する継続演出（ランクアップ演出）を例えば第１画像表示装置７０（メイン液晶）で実行するようになっている。
【０１９０】
第３大当たり遊技中に実行される継続演出では、２回とも賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続することを示す報知が行われて次以降のラウンドに進み、第４大当たり遊技中に実行される継続演出では、１回目に賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続することを示す報知が行われて次以降のラウンドに進むが、２回目に賞球を獲得可能なラウンド遊技が終了することを示す報知が行われて次以降のラウンドに進み、第５大当たり遊技中に実行される継続演出では、賞球を獲得可能なラウンド遊技が終了することを示す報知が行われて次以降のラウンドに進む。このようにすることで、継続演出に対する遊技者の期待感を高めている。なお、継続演出の具体例については後述する。
【０１９１】
第６大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０６）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから４ラウンドまでは１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、５ラウンドから１３ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第６大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行し、５ラウンドから１３ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第６大当たり遊技は実質的に４ラウンドの通常大当たり遊技といえる。
【０１９２】
第７大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０７）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから２ラウンドまで１つのラウン

ドあたり０．１８秒まで開放させる第７大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、１ラウンドから２ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第７大当たり遊技は実質的に０ラウンドの突然確変大当たり遊技といえる。

【０１９３】

第８大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０８）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから１６ラウンドまで１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させる第８大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行し、１ラウンドから１６ラウンドまで大入賞口５０の開放時間が長くて賞球を獲得することが容易であるため、第８大当たり遊技は実質的に１６ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【０１９４】

第９大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝０９）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから１３ラウンドまで１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、１４ラウンドから１６ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第９大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、１４ラウンドから１６ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第９大当たり遊技は実質的に１３ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【０１９５】

第１０大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝１０）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから８ラウンドまで１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、９ラウンドから１６ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第９大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、９ラウンドから１６ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第１０大当たり遊技は実質的に８ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【０１９６】

第１１大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝１１）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから４ラウンドまで１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、５ラウンドから１６ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第１１大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するが、５ラウンドから１６ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第１１大当たり遊技は実質的に４ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

【０１９７】

第１２大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝１２）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、１ラウンドから４ラウンドまで１つのラウンドあたり２９．５秒まで開放させ、５ラウンドから１６ラウンドまでは１つのラウンドあたり０．１８秒まで開放させる第１２大当たり遊技が実行される。なお、大当たり遊技の終了後に通常変動遊技状態に移行し、５ラウンドから１６ラウンドまでは大入賞口５０の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第１２大当たり遊技は実質的に４ラウンドの通常大当たり遊技といえる。

【０１９８】

第１３大入賞口開閉テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ＝１３）によれば、開閉部材５１を作動させて、遊技領域の右側にある大入賞口５０を、２回０．１８秒まで開放させる小当たり遊技が実行される。なお、小当たり遊技の前後に遊技状態は変化しないが、大入賞口５０の開放態様が第７大当たり遊技と同一であるため、小当たり遊技は２ラウンドの大当たり遊技を疑似したものであるといえる。

【０１９９】

なお、第７大当たり遊技と小当たり遊技は、大入賞口５０の開放態様が同一となっているため、どちらが発生したのかが把握し難いようになっている。そこで、第７大当たり遊技と小当たり遊技の終了後に、確率変動状態となっていることを期待させる確変潜伏演出を例えば第１画像表示装置７０（メイン液晶）で所定期間（所定回数の変動表示が実行されるまで、終了抽選に当選するまで、所定回数の変動表示が実行された後に終了抽選に当選するまで等）に亘って実行するようになっている。このようにすることで、確率変動状態に移行いているかもしれないという遊技者の期待感を高めている。

【０２００】

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

【０２０１】

（遊技状態設定テーブル）

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

（普通図柄用の当たり判定テーブル）

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

【０２０５】

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

【０２０６】

（普通図柄用の停止図柄決定テーブル）

図１５（ｂ）は、当たり判定（抽選）の判定結果に対応する普通図柄の停止図柄を決定するための普通図柄の停止図柄決定テーブルである。図１５（ｂ）に示すように、停止図

柄決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、当たり判定（抽選）の結果を示す当たり判定結果と、普図ゲート４４を遊技球が通過したときに取得される普通図柄決定用乱数値を判定するための当たり図柄判定値と、判定結果となる普通図柄の種類（種別）と、普通図柄の種類を示す停止普図データと、普通図柄の種類を示す情報として演出制御基板１３０に送信される普図指定コマンドが対応付けられている。

【０２０７】

普通図柄０は、第２始動口４７の可動部材４８を所定態様で開放させる補助遊技を発生させないハズレの普通図柄となっており、普通図柄１～３は、第２始動口４７の可動部材４８を所定態様で開放させる補助遊技を発生させる当たりの普通図柄となっており、普通図柄１～３はそれぞれ第２始動口４７の開放態様が異なるように設定されている。

【０２０８】

（普通図柄用の変動パターン決定テーブル）

図１５（ｃ）は、普通図柄の変動表示を行う場合に参照される普通図柄用の変動パターン決定テーブルを示す図である。図１５（ｃ）に示すように、普通図柄用の変動パターン決定テーブルには、遊技状態と、当たり判定（抽選）の判定結果と、普図変動パターン決定用乱数値と、普通図柄の変動時間と、普通図柄の変動パターンの種別を示す情報として演出制御基板１３０に送信される普図変動指定コマンドとが対応付けられている。

【０２０９】

したがって、「普通図柄の変動パターン」少なくとも当たり判定（抽選）の判定結果及び普通図柄の変動時間を特定可能なものといえる。図１５（ｃ）に示す普通図柄の変動パターン決定テーブルでは、非時短遊技状態の場合に比べて時短遊技状態の場合の方が普通図柄の変動時間が短くなるように設定されており、時短遊技状態では短いスパンで第２始動口４７が開放される。なお、非時短遊技状態と時短遊技状態とで普通図柄の変動時間を同一にしてもよい。

【０２１０】

（第２始動口の開放態様決定テーブル）

図１５（ｄ）は、補助遊技が発生して第２始動口４７を開放する場合に参照される第２始動口の開放態様決定テーブルを示す図である。図１５（ｄ）に示すように、第２始動口の開放態様決定テーブルには、停止普図データと、第２始動口４７の最大開放回数と、当たり遊技（補助遊技）のオープニング時間と、第２始動口４７の１回目の開放時間と閉鎖時間と２回目の開放時間と閉鎖時間とが対応付けられている。

【０２１１】

停止図柄データ０１（普通図柄１）は、第２始動口４７の可動部材４８を１回（０．２秒）だけ開放状態に変換する（第２始動口４７のショート開放を行う）第１補助遊技を発生させる普通図柄となっており、停止図柄データ０２（普通図柄２）は、第２始動口４７の可動部材４８を２回（０．２秒と３秒）に亘って開放状態に変換する（第２始動口４７のロング開放を行う）第２補助遊技を発生させる普通図柄となっており、停止図柄データ０３（普通図柄３）は、第２始動口４７の可動部材４８を２回（２．５秒と２．５秒）に亘って開放状態に変換する（第２始動口のロング開放を行う）第３補助遊技を発生させる普通図柄となっている。

【０２１２】

（各種記憶領域）

図１６は、メインＲＡＭ１１０ｃに設定される各種記憶領域を示す図である。具体的には、図１６（ａ）は、第１始動口４５及び／又は第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）した場合に各種の情報が記憶される特別図柄保留記憶領域を示す図であり、図１６（ｂ）は、特別図柄記憶領域の各記憶部の構成を示す図であり、図１６（ｃ）は、普図ゲート４４を遊技球が通過した場合に各種の情報が記憶される普通図柄保留記憶領域であり、図１６（ｄ）は、普通図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を示す図である。

【０２１３】

図１６（ａ）に示すように、特別図柄保留記憶領域は、第１特別図柄保留記憶領域と、

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

次に、遊技機１における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【０２２０】

（主制御基板のメイン処理）

図１７を用いて、主制御基板１１０のメイン処理を説明する。図１７は、主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値および特別図柄決定用乱数値を更新する処理を行い、ステップＳ３０において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。
【０２２４】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４０において電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板１６０の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合（ステップＳ４０：Ｎｏ）には、ステップＳ２０に移行し、電断検出信号が入力された場合（ステップＳ４０：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４１に移行する。
【０２２５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＳ４２において、払出制御基板１２０に対して電源遮断の処理を開始したことを通知するための電源遮断の通知コマンドを送信する処理を行う。
【０２２６】
続いて、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４３において、電源遮断の通知コマンドを受信した払出制御基板１２０から送信されてくる未払出の払出数指定コマンドを受信する処理を行う。なお、未払出の払出数指定コマンドとは、電源遮断の通知コマンドを受信した際に払出制御基板１２０の払出ＲＡＭ１２１ｃに記憶されている遊技球の残り払出数を示すコマンドである。
【０２２７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４４において、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶される払出カウンタに払出制御基板１２０から受信した未払出の払出数指定コマンドにより特定される残り払出数をセーブ（記憶）し、ステップＳ４５において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＳ４６において、メインＲＡＭ１１０ｃのチェックサムを算出して所定の記憶領域に記憶させる処理を行い、ステップＳ４７において、電断からの復旧時に参照するバックアップフラグをＯＮする処理を行い、ステップＳ４８において、ＲＡＭアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。
【０２２８】
（主制御基板の初期化処理）
図１８を用いて、主制御基板１１０の初期化処理を説明する。図１８は、主制御基板における初期化処理を示すフローチャートである。
【０２２９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１において、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０の方が早くに起動が完了するように１０００ｍｓの時間待ちを行い、ステップＳ１０－２においてメインＲＡＭ１１０ｃへのアクセスを許可する。
【０２３０】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－３において、ＲＡＭクリアスイッチ５５ａがＯＮしているか否かの判定を行う。そして、ＲＡＭクリアスイッチ５５ａがＯＮしていない場合（Ｓ１０－３：Ｎｏ）には、ステップＳ１０－４に処理を移し、ＲＡＭクリアスイッチ５５ａがＯＮしている場合（Ｓ１０－３：Ｙｅｓ）には、ステップＳ１０－１１に処理を移す。
【０２３１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－４において、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶されるバックアップフラグがＯＮか否かの判定を行う。バックアップフラグがＯＮの場合（Ｓ１０－４：Ｙｅｓ）には、ステップＳ１０－５に処理を移し、バックアップフラグがＯＮでない場合（Ｓ１０－４：Ｎｏ）には、ステップＳ１０－１１に処理を移す。
【０２３２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－５において、メインＲＡＭ１１０ｃのチェックサムを算出し、ステップＳ１０－６において、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶されるチェックサムと算出したチェックサムとを比較し、チェックサムが正常か否かの判定を行う。チェックサムが正常の場合（Ｓ１０－６：Ｙｅｓ）には、ステップＳ１０－７に処理を移し、チェックサムが正常でない場合（Ｓ１０－６：Ｎｏ）には、電源断前の制御状態に正常に復帰できないものとしてステップＳ１０－１１に処理を移す。

【０２３３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－７において、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶されるバックアップフラグ及びチェックサムをクリアし、ステップＳ１０－８において電源復旧時のメインＲＡＭ１１０ｃの設定処理を行う。この設定処理を行うことで遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる（制御状態復帰手段に相当）。

【０２３４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－９において、電源復旧指定コマンドを送信する処理を行う。具体的には、ステップＳ１０－８において、復旧した現在の遊技状態を参照し、現在の遊技状態に対応する電源復旧指定コマンド（後述する客待ち用の電源復旧指定コマンド、特図変動中用の電源復旧指定コマンド、大当たり中用の電源復旧指定コマンド、小当たり中用の電源復旧指定コマンドの何れか）を演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では現在の遊技状態を把握することが可能となる。

【０２３５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１０において、固有情報信号を送信する処理を行う。具体的には、固有情報信号として遊技機１の製造元を識別するためのメーカーコードと、遊技機１の機種を識別するための型式コード、主制御ワンチップマイコン１１０ｍの所定の記憶部に記憶された固有ＩＤ等からなる３９バイトの固有情報をシリアルデータとして３秒間に亘って遊技情報出力端子板９０から出力する。

【０２３６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１１において、メインＲＡＭ１１０ｃ及びスタック領域の記憶内容をクリアし、ステップＳ１０－１２において、電源投入時のメインＲＡＭ１１０ｃの設定処理を行う。この設定処理を行うことで遊技の進行状態（制御状態）が初期化されるので、遊技機１の出荷時の状態から遊技を行うことが可能となる。

【０２３７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１３において、電源投入指定コマンドを送信する処理を行う。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃをクリア（初期化）したことを示す電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では遊技の進行状態（制御状態）が初期化されたことを把握することが可能となる。

【０２３８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１４において、固有情報信号を送信する処理を行う。具体的には、固有情報信号として遊技機１の製造元を識別するためのメーカーコードと、遊技機１の機種を識別するための型式コード、主制御ワンチップマイコン１１０ｍの所定の記憶部に記憶された固有ＩＤ等からなる３９バイトの固有情報をシリアルデータとして３秒間に亘って遊技情報出力端子板９０から出力する。

【０２３９】

なお、ステップＳ１０－１０とステップＳ１０－１４とで異なる固有情報信号を送信するようにしてもよく、その場合にはステップＳ１０－１０においてメーカーコード、型式コード、固有ＩＤの少なくとも１つを送信し、ステップＳ１０－１４においてメーカーコード、型式コード、固有ＩＤの全てを送信するようにするとよい。

【０２４０】

続いて、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１５において、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶される払出カウンタを参照し、ステップＳ１０－１６において、払出カウンタにより特定される残り払出数に対応する初期の払出数指定コマンドを払出制御基板１２０

に送信する処理を行う。これにより、払出制御基板１２０では電断時に払い出していた遊技球の残り払出数を把握（特定）することが可能となり、遊技球払出装置１００から残り払出数を適切に払い出させることが可能となる。

【０２４１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１７において、ＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の起動処理を行い、ステップＳ１０－１８において、乱数回路の起動処理を行い、ステップＳ１０－１９において割込みを許可する。この処理を終了すると今回の初期化処理を終了する。

【０２４２】

（主制御基板のタイマ割込処理）

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

【０２４３】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１００において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＳ１１０において、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、可動部材４８の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動口開放タイマカウンタ、始動口閉鎖タイマカウンタなどのカウンタから１を減算する処理を行う。

【０２４４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２０において、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値の更新を行う特定乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数値および乱数カウンタを＋１加算して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが１周した場合）には、乱数カウンタを０に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

【０２４５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１３０において、ステップＳ３０と同様に、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、普通図柄決定用初期値乱数値を更新する初期値乱数値更新処理を行う。

【０２４６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２００において、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、通過検出スイッチ５２ａ等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図２０を用いて後述する。

【０２４７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３００において、特別図柄記憶判定（大当たり判定など）、特別図柄の表示制御、大入賞口５０（開閉部材５１）の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図２７を用いて後述する。

【０２４８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４００において、普通図柄記憶判定（当たり判定など）、普通図柄の表示制御、第２始動口４７（可動部材４８）の開閉制御等を行うための普図普電制御処理を行うが、詳細は後述する。

【０２４９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５００において、払出制御基板１２０の払

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

（主制御基板の入力制御処理）

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０において、第１始動口検出スイッチ入力処

理を行う。この第１始動口検出スイッチ入力処理では、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第１始動口４５に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図２３を用いて後述する。

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

（主制御基板の一般入賞口検出スイッチ入力処理）

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

（主制御基板の大入賞口検出スイッチ入力処理）

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）する。
【０２６８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０－４において、現在の遊技進行が特別遊技状態（大当たり遊技、小当たり遊技）中であるか否かを判定する。特別遊技状態中である場合（Ｓ２２０－４：Ｙｅｓ）には、ステップＳ２２０－１０に処理を移行し、特別遊技状態中でない場合（Ｓ２２０－４：Ｎｏ）には、ステップＳ２２０－５に処理を進める。
【０２６９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０－５において、入賞可能期間外に特定入賞口（第２始動口４７、大入賞口５０）に入賞（入球）した遊技球の個数を示す不正判定用のカウンタ（Ｅ）に「１」を加算して更新（Ｅ←Ｅ＋１）し、ステップＳ２２０－６において、不正判定用のカウンタ（Ｅ）が規定個数（１０個）よりも多いか否かを判定する（エラー判定手段に相当）。規定個数（１０個）よりも多い場合（Ｓ２２０－６：Ｙｅｓ）には、ステップＳ２２０－７に処理を移行し、規定個数（１０個）以下の場合（Ｓ２２０－６：Ｎｏ）には、今回の大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０２７０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０－７において、入賞可能期間外に遊技球が入賞（入球）する不正入賞（入球）が発生したものとして不正入賞用のエラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、不正入賞用のエラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、不正入賞用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３０ａは、後述する不正入賞のエラー報知を行って不正入賞が発生した旨を報知する。
【０２７１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０－８において、不正入賞（入球）が発生したことを示す不正入賞信号を出力するための外部情報データ（出力データ）をメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットする。これにより、不正入賞信号が遊技情報出力端子板９０から出力され、外部の装置では不正入賞が発生したことを把握（特定）することが可能となる。
【０２７２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０－９において、不正判定用のカウンタ（Ｅ）を０クリアして、今回の大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。このように、不正判定用のカウンタ（Ｅ）の値を０クリアしておくことで、次に大入賞口検出スイッチ入力処理が実行されたとしても、直ちに不正入賞用のエラー指定コマンドや不正入賞信号が送信されることはない。
【０２７３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０－１０において、特別遊技状態（大当たり遊技）中に大入賞口５０に入賞（入球）した遊技球の個数を示す大入賞口入賞球カウンタ（Ｃ）に「１」を加算して更新（Ｃ←Ｃ＋１）し、今回の大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０２７４】
（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）
図２３を用いて、主制御基板１１０の第１始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図２３は、主制御基板１１０における第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。
【０２７５】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１において、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力したか否かを判定する。第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力した場合（ステップＳ２３０－１：Ｙｅｓ）には、ステップＳ２３０－２に処理を移し、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力しなかった場合（ステップＳ２３０－１：Ｎｏ）には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０２７６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－２において、賞球のために用いる３個用の賞球カウンタに３個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップＳ２３０－３において、入賞口に入賞（入球）した遊技球の個数を示す入賞球カウンタ（Ｄ）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）する。
【０２７７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－４において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されている第１保留記憶の個数である第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かを判定する。第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満であった場合（ステップＳ２３０－４：Ｙｅｓ）には、ステップＳ２３０－５に処理を移し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満でない場合（ステップＳ２３０－４：Ｎｏ）には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０２７８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－５において、第１特別図柄保留数（Ｕ１）に「１」を加算して更新（Ｕ１←Ｕ１＋１）する処理を行い、ステップＳ２３０－６において、大当たり判定用乱数値を取得し、第１特別図柄保留記憶領域にある第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した大当たり判定用乱数値を記憶する。
【０２７９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－７において、特別図柄決定用乱数値を取得し、第１特別図柄保留記憶領域にある第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特別図柄決定用乱数値を記憶し、ステップＳ２３０－８において、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値を取得し、第１特別図柄保留記憶領域にある第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得したリーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値を記憶する。
【０２８０】
以上により、第１特別図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値等からなる第１保留記憶（判定情報）が記憶されることになる（判定情報取得手段、判定情報記憶手段に相当）。
【０２８１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－９において、第１事前判定処理を行う。この第１事前判定処理では、図１１に示す事前判定テーブルを参照し、今回取得した大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン決定用乱数値等の判定情報に基づいて、新たに記憶された第１保留記憶（判定情報）の判定結果を当該第１保留記憶に基づく特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に演出制御基板１３０に通知するための第１始動入賞情報を決定する。
【０２８２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１０において、上記ステップＳ２３０－９の第１事前判定処理で決定された第１始動入賞情報に対応する第１始動口入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０２８３】
これにより、第１始動入賞情報を第１始動口入賞指定コマンドとして演出制御基板１３０へ送信することができ、第１始動口入賞指定コマンドを受信した演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３０ａは、第１始動口入賞指定コマンドを解析し、当該第１始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される１又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する連続予告演出や該当する保留アイコンの表示態様を特別表示態様に変化させる保留変化予告演出などの先読み予告演出を実行することができる。なお、先読み予告演出は、画像表示装置、音声出力装置９、枠用照明

装置１０、可動演出部材７３及び盤用照明装置７４のうちの１つ又は複数を用いて行われる。

【０２８４】

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

【０２８５】

（主制御基板の第２始動口検出スイッチ入力処理）

図２４を用いて、主制御基板１１０の第２始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図２４は、主制御基板１１０における第２始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－７において、入賞可能期間外に遊技球が入賞（入球）する不正入賞（入球）が発生したものとして不正入賞用のエラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。不正入賞用のエラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、演出制御基板１３０が不正入賞のエラー報知を行うことで不正入賞が発生した旨が報知される。

【０２９２】

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

９０から出力され、外部の装置では不正入賞が発生したことを把握（特定）することが可能となる。

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－１７において、上記ステップＳ２４０－１６の第２事前判定処理で決定された第２始動入賞情報に対応する第２始動口入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

（主制御基板のゲート検出スイッチ入力処理）

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

以上により、普通図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値等からなる普図保留記憶が記憶されることになる（普図判定情報取得手段及び普図判定情報記憶手段に相当）。

【０３１１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２５０－７において、普通図柄保留記憶領域されている普図保留記憶の個数である普通図柄保留数（Ｇ１）を参照し、上記ステップＳ２５０－３で更新された普通図柄保留数（Ｇ１）に対応する普通図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

（主制御基板の入賞確認処理）

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２６０－４において、入賞球カウンタ（Ｄ）の値が下限値（－１０個）よりも少ないか否かを判定する（エラー判定手段に相当）。下限値（－１０個）よりも少ない場合（Ｓ２６０－４：Ｙｅｓ）には、入賞口に入賞した遊技球の数よりも入賞球流路５２から排出された遊技球の数が過多（エラー）であるとしてステップＳ２６０－５に処理を移し、下限値（－１０個）以上の場合（Ｓ２６０－４：Ｎｏ）には、今回の入賞確認処理を終了する。

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

（主制御基板の特図特電制御処理）

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

【０３２６】

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

スを参照し、特図特電処理データ＝０であれば特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）に処理を移し、特図特電処理データ＝１であれば特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）に処理を移し、特図特電処理データ＝２であれば特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）に処理を移し、特図特電処理データ＝３であれば大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）に処理を移し、特図特電処理データ＝４であれば大当たり遊技終了処理（ステップＳ３５０）に処理を移し、特図特電処理データ＝５であれば小当たり遊技処理（ステップＳ３６０）に処理を移す。

【０３２７】

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

【０３２８】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

図２８を用いて、主制御基板１１０の特別図柄記憶判定処理を説明する。図２８は、主制御基板１１０における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【０３２９】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－１において、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の変動表示中でない（特別図柄時間カウンタ＝０）場合（ステップＳ３１０－１：Ｎｏ）には、ステップＳ３１０－２に処理を移し、特別図柄の変動表示中である（特別図柄時間カウンタ＞０）場合（ステップＳ３１０－１：Ｙｅｓ）には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０３３０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－２において、第２特別図柄保留記憶領域に記憶されている第２保留記憶の個数である第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上であるかを判定する。第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上であると判定した場合（ステップＳ３１０－２：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３１０－３に処理を移し、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上でない場合（ステップＳ３１０－２：Ｎｏ）には、ステップＳ３１０－４に処理を移す。

【０３３１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－３において、第２特別図柄保留数（Ｕ２）から「１」を減算して更新（Ｕ２←Ｕ２－１）する。

【０３３２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－４において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されている第１保留記憶の個数である第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上であるかを判定する。第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上であると判定した場合（ステップＳ３１０－４：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３１０－５に処理を移し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上でない場合（ステップＳ３１０－４：Ｎｏ）には、ステップＳ３１８－１に処理を移す。

【０３３３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－５において、第１特別図柄保留数（Ｕ１）から「１」を減算して更新（Ｕ１←Ｕ１－１）する。

【０３３４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－６において、上記ステップＳ３１０－３またはＳ３１０－５において減算された特別図柄保留数（Ｕ１またはＵ２）に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第１特別図柄保留記憶領域または第２特別図柄保留記憶領域にある第１記憶部から第４記憶部に記憶された各データを１つ前の記憶部にシフトさせる。

【０３３５】

なお、第１記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、既に判定記憶領域（第０記憶部）に記憶されていたデータ（前回の変動表示に用いた

大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値）は特別図柄保留記憶領域からは消去されることになる。

【０３３６】

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

【０３３７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、上記ステップＳ３１０－３またはステップＳ３１０－５で減算された第１特別図柄保留数または第２特別図柄保留数（Ｕ２）に基づいて、特別図柄記憶指定コマンドを決定し、決定した特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

ラグが「０１Ｈ」である場合（ステップＳ３１８－１：Ｙｅｓ）には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０３４４】

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

【０３４５】

（主制御基板の大当たり判定処理）

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

なお、決定された特別図柄（停止図柄データ）は、後述するように図３２の特別図柄停止処理において大当たりか否かを判定するのに用いられるとともに、図３３の大当たり遊技処理において大入賞口の作動態様を決定するのにも用いられ、図３４の大当たり遊技終了処理において大当たり終了後の遊技状態を決定するためにも用いられる。

【０３５４】

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

（主制御基板の特図変動パターン決定処理）

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１２－６において、上記ステップＳ３１２－４で決定された特別図柄の変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、変動パターン指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。

【０３６０】

（主制御基板の特別図柄変動処理）

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

【０３６１】

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

を終了する。
【０３６２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－２において、特別図柄の変動表示を停止させる。具体的には、上記ステップＳ３１１－１０で決定された特別図柄を第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１に停止表示させるための停止特図データを所定の処理領域にセットする。これにより、第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１に特別図柄が停止表示され、遊技者に大当たり判定（抽選）の判定結果が報知されることになる。
【０３６３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－３において、特別図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄確定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。
【０３６４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－４において、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間（０．５秒＝１２５）をセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記ステップＳ１１０の時間制御処理において４ｍｓ毎に１ずつ減算されていく。
【０３６５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－５において、特図特電処理データに「２」をセットし、図３２に示す特別図柄停止処理に処理を移す準備を行い、今回の特別図柄変動処理を終了する。
【０３６６】
（主制御基板の特別図柄停止処理）
図３２を用いて、特別図柄停止処理を説明する。図３２は、主制御基板１１０における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【０３６７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１において、ステップＳ３２０－４においてセットされた図柄停止時間が経過したか否か（特別図柄時間カウンタ＝０か否か）を判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、図柄停止時間が経過したと判定した場合（ステップＳ３３０－１：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３３０－２に処理を移し、図柄停止時間を経過していないと判定した場合（ステップＳ３３０－１：Ｎｏ）には、今回の特別図柄停止処理を終了する。
【０３６８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－２において、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセット（ＯＮ）されているか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、時短遊技フラグがセットされている場合（ステップＳ３３０－２：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３３０－３に処理を移し、時短遊技フラグがセットされていない場合（ステップＳ３３０－２：Ｎｏ）には、ステップＳ３３０－６に処理を移す。
【０３６９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－３において、時短回数（Ｊ）記憶領域に記憶されている時短回数（Ｊ）から「１」を減算して更新（Ｊ←Ｊ－１）し、ステップＳ３３０－４において、新たな時短回数（Ｊ）が「０」か否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、時短回数（Ｊ）が「０」であると判定した場合（ステップＳ３３０－４：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３３０－５に処理を移し、時短回数（Ｊ）が「０」でないと判定した場合（ステップＳ３３０－４：Ｎｏ）には、ステップＳ３３０－６に処理を移す。
【０３７０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－５において、時短遊技フラグ記憶領域にセットされている時短遊技フラグをクリア（ＯＦＦ）する。これにより、時短遊技状態が終了して非時短遊技状態に移行することになる。
【０３７１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－６において、高確率遊技フラグ記憶領域

に高確率遊技フラグがセット（ＯＮ）されているか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされている場合（ステップＳ３３０－６：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３３０－７に処理を移し、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされていない場合（ステップＳ３３０－６：Ｎｏ）には、ステップＳ３３０－１０に処理を移す。

【０３７２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－７において、高確率遊技回数（Ｘ）記憶領域に記憶されている高確率遊技回数（Ｘ）から「１」を減算して更新（Ｘ←Ｘ－１）し、ステップＳ３３０－８において、新たな高確率遊技回数（Ｘ）が「０」か、否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、高確率遊技回数（Ｘ）が「０」であると判定した場合（ステップＳ３３０－８：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３３０－９に処理を移し、高確率遊技回数（Ｘ）が「０」でないと判定した場合（ステップＳ３３０－８：Ｎｏ）には、ステップＳ３３０－１０に処理を移す。

【０３７３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－９において、高確率遊技フラグ記憶領域にセットされている高確率遊技フラグをクリア（ＯＦＦ）する。これにより、高確率遊技状態が終了して低確率遊技状態に移行することになる。

【０３７４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１０において、現在の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技状態指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。

【０３７５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１１において、停止表示された特別図柄が大当たり特別図柄であるか否かを判定する。具体的には、停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが大当たり特別図柄（停止特図データ＝１０～１６、２０～２４）のものであるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり特別図柄であると判定した場合（ステップＳ３３０－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３３０－１２に処理を移し、大当たり特別図柄でないと判定した場合（Ｓ３３０－１２：Ｎｏ）には、ステップＳ３３０－１５に処理を移す。

【０３７６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２において、特図特電処理データに３をセットして図３３に示す大当たり遊技処理に処理を移す準備を行い、ステップＳ３３０－１３において、遊技状態や時短回数をリセットする。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（Ｘ）記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、時短回数（Ｊ）記憶領域に記憶されているデータをクリアする。

【０３７７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１４において、大当たり遊技を開始するために図１２に示す大当たり遊技制御テーブルを選択する。

【０３７８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１５において、停止表示された特別図柄が小当たり特別図柄であるか否かを判定する。具体的には、停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが小当たり特別図柄（停止特図データ＝１７、１８）のものであるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり特別図柄であると判定した場合（ステップＳ３３０－１５：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３３０－１６に処理を移し、小当たり特別図柄でないと判定した場合（ステップＳ３３０－１５：Ｎｏ）には、ステップＳ３３０－２１に処理を移す。

【０３７９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１６において、特図特電処理データに５をセットして図３５に示す小当たり遊技処理に処理を移す準備を行い、ステップＳ３３０－１７において、小当たり遊技を開始するために図１２に示す小当たり遊技制御テーブル

を選択する。
【０３８０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１８において、選択された遊技制御テーブルと特別図柄の停止図柄データに基づいて、特別遊技タイマカウンタにオープニング時間をセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０の時間制御処理において、４ｍｓ毎に１ずつ減算されていく。
【０３８１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１９において、停止図柄データ（大当たり、小当たり）の種類に応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、オープニング指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。
【０３８２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－２０において、大入賞口開閉制御テーブルをセットする。具体的には、図１２（ａ）に示す大当たり遊技制御テーブル又は図１２（ｂ）に示す小当たり遊技制御テーブルを参照し、停止図柄データに対応する大入賞口開閉制御テーブル（ＴＢＬ．Ｎｏ）をセットする。本処理を終了したら今回の特別図柄停止処理を終了する。
【０３８３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－２１において、特図特電処理データに０をセットして図２８に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。
【０３８４】
（主制御基板の大当たり遊技処理）
図３３を用いて、大当たり遊技処理を説明する。図３３は、主制御基板１１０における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【０３８５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１において、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に「０」が記憶されているか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、現在オープニング中であると判定した場合（ステップＳ３４０－１：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－２に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合（ステップＳ３４０－１：Ｎｏ）には、ステップＳ３４０－６に処理を移す。
【０３８６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－２において、上記ステップＳ３３０－１８で設定されたオープニング時間が経過したか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ３４０－２：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－３に処理を移し、オープニング時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ３４０－２：Ｎｏ）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０３８７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－３において、大当たり遊技開始処理を行う。具体的には、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数（Ｒ）に「１」を加算して更新（Ｒ←Ｒ＋１）する。ここでは、まだラウンド遊技が１回も行われていないので、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域には「１」が記憶されることになる。
【０３８８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－４において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、まず開放回数（Ｋ）記憶領域に記憶されている開放回数（Ｋ）に「１」を加算して更新（Ｋ←Ｋ＋１）する。ここでは、まだ大入賞口５０の開放が行われていないので、開放回数（Ｋ）記憶領域には「１」が記憶されることになる。
【０３８９】

また、大入賞口５０の開閉部材５１を開放するために大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材５１が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口５０が開放されることになる。また、上記ステップＳ３３０－２０で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（Ｒ）及び開放回数（Ｋ）に基づいて、大入賞口５０の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【０３９０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－５において、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数（Ｒ）に対応するラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、ラウンド指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。ここでは、大当たり遊技の１ラウンド目となるので、開放第１回目用のラウンド指定コマンドがセットされる。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０３９１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－６において、現在において大入賞口５０が開放中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口５０が開放中であると判定した場合（ステップＳ３４０－６：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－７に処理を移し、大入賞口５０が開放中でないと判定した場合（ステップＳ３４０－６：Ｎｏ）には、ステップＳ３４０－９に処理を移す。

【０３９２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－７において、大入賞口の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、大入賞口入賞球カウンタ（Ｃ）の値が規定個数（９個）に到達したこと又は現在の開放回数（Ｋ）における開放時間が経過したこと（特別遊技タイマカウンタ＝０）が該当する。メインＣＰＵ１１０ａは、開放終了条件が成立したと判定した場合（ステップＳ３４０－７：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－８に処理を移し、開放終了条件が成立していないと判定した場合（ステップＳ３４０－７：Ｎｏ）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０３９３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－８において、インターバル（大入賞口閉鎖）処理を行う。具体的には、大入賞口５０の開閉部材５１を閉鎖状態に変換するために大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データをクリアする。これにより、開閉部材５１が開放状態から閉鎖状態に変換されて大入賞口５０が閉鎖されることになる。また、上記ステップＳ３３０－２０で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（Ｒ）及び開放回数（Ｋ）に基づいて、大入賞口５０の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０３９４】

なお、ステップＳ３４０－８のインターバル（大入賞口閉鎖）処理において、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数（Ｒ）に対応するインターバル指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、インターバル指定コマンドが演出制御基板１３０に送信されるようにしてもよい。

【０３９５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－９において、現在インターバル（大入賞口閉鎖）中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メインＣＰＵ１１０ａは、インターバル（大入賞口閉鎖）中であると判定した場合（ステップＳ３４０－９：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－１０に処理を移し、インターバル（大入賞口閉鎖）中でないと判定した場合（ステップＳ３４０－９：Ｎｏ）には、ステップＳ３４０－１９に処理を移す。

【０３９６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１０において、大入賞口５０の閉鎖時間が終了したか否かを判定する。具体的には、特別遊技タイマカウンタが「０」になったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が終了したと判定した場合（ステップＳ３４０－１０：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－１１に処理を移し、閉鎖時間が終了していないと判定した場合（ステップＳ３４０－１０：Ｎｏ）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０３９７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１１において、今回のラウンドが終了したか否かを判定する。具体的には、大入賞口入賞球カウンタ（Ｃ）の値が規定個数（９個）に到達したこと又は開放回数（Ｋ）が最大開放回数となったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、今回のラウンドが終了したと判定した場合（ステップＳ３４０－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－１３に処理を移し、今回のラウンドが終了していないと判定した場合（ステップＳ３４０－１１：Ｎｏ）には、ステップＳ３４０－１２に処理を移す。
【０３９８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１２において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、開放回数（Ｋ）記憶領域に記憶されている開放回数（Ｋ）に「１」を加算して更新（Ｋ←Ｋ＋１）する。また、大入賞口５０の開閉部材５１を開放するために大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材５１が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口５０が開放されることになる。また、上記ステップＳ３３０－２０で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（Ｒ）及び開放回数（Ｋ）に基づいて、大入賞口５０の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了すると、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０３９９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１３において、最終ラウンドの終了であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（Ｒ）が今回の大当たり遊技の最大ラウンド遊技回数に到達しているか否かを判定する。最終ラウンドの終了であると判定した場合（ステップＳ３４０－１３：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－１７に処理を移し、最終ラウンドの終了でないと判定した場合（ステップＳ３４０－１３：Ｎｏ）には、ステップＳ３４０－１４に処理を移す。
【０４００】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１４において、ラウンドデータ設定処理を行う。具体的には、開放回数（Ｋ）記憶領域及び大入賞口入賞球数カウンタ（Ｃ）記憶領域に「０」をセットし、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（Ｒ）を「１」加算して更新（Ｒ←Ｒ＋１）する。
【０４０１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１５において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、まず開放回数（Ｋ）記憶領域に記憶されている開放回数（Ｋ）に「１」を加算して更新（Ｋ←Ｋ＋１）する。また、大入賞口５０の開閉部材５１を開放するために大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材５１が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口５０が開放されることになる。また、上記ステップＳ３３０－２０で設定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（Ｒ）及び開放回数（Ｋ）に基づいて、大入賞口５０の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。
【０４０２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１６において、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数（Ｒ）に対応するラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、ラウンド指定コマンドは演出制御基

板１３０に送信される。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０４０３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１７において、エンディング移行処理を行う。具体的には、開放回数（Ｋ）記憶領域、大入賞口入賞球数カウンタ（Ｃ）記憶領域及びラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に「０」をセットして各記憶領域の値をクリアする。また、大当たり遊技制御テーブルと停止図柄データに基づいて、エンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０の時間制御処理において、４ｍｓ毎に１ずつ減算されていく。
【０４０４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１８において、停止図柄データに対応する大当たり用のエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、大当たり用のエンディング指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０４０５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１９において、現在エンディング中か否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング中である場合（ステップＳ３４０－１９：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－２０に処理を移し、エンディング中でない場合（ステップＳ３４０－１９：Ｎｏ）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０４０６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－２０において、エンディング時間が経過したか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ３４０－２０：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３４０－２１に移行し、エンディング時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ３４０－２０：Ｎｏ）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０４０７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－２１において、特図特電処理データに４をセットし、図３４に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０４０８】
（主制御基板の大当たり遊技終了処理）
図３４を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。図３４は、主制御基板１１０における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。
【０４０９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－１において、特図停止図柄データ記憶領域にセットされた停止図柄データを取得し、図１４に示す遊技状態設定テーブルを選択する。
【０４１０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－２において、高確率遊技フラグ設定処理を行う。具体的には、図１４に示す遊技状態設定テーブルを参照し、停止図柄データが高確率遊技フラグをセットするものである場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットし、停止図柄データが高確率遊技フラグをセットしないものである場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしない若しくは高確率遊技フラグ記憶領域をクリアする。例えば、停止図柄データが「１０」であれば、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットし、停止図柄データが「１６」であれば、高確率遊技フラグをセットしない。
【０４１１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－３において、高確率遊技回数設定処理を行う。具体的には、図１４に示す遊技状態設定テーブルを参照し、停止図柄データが高確率遊技回数をセットするものである場合には、高確率遊技状態の残り変動回数（Ｘ）記憶領域に所定の回数をセットする。例えば、停止図柄データが「１０」であれば、高確率遊

技状態の残り変動回数（Ｘ）記憶領域に１００００をセットし、停止図柄データが「１６」であれば、高確率遊技状態の残り変動回数（Ｘ）記憶領域には何もセットしない若しくは０をセットする。

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－６において、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域を参照して遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技状態指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。

【０４１５】

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

【０４１６】

（主制御基板の小当たり遊技処理）

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３６０－４において、大入賞口開放処理を行う。具体的には、まず開放回数（Ｋ）記憶領域に記憶されている開放回数（Ｋ）に「１」を加

算して更新（Ｋ←Ｋ＋１）する。ここでは、まだ大入賞口５０の開放が行われていないので、開放回数（Ｋ）記憶領域には「１」が記憶されることになる。

【０４２１】

また、大入賞口５０の開閉部材５１を開放するために大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データをセットする。これにより、開閉部材５１が閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口５０が開放されることになる。また、上記ステップＳ３３０－２０でセットされた大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、開放回数（Ｋ）に基づいて、大入賞口５０の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【０４２２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３６０－５において、現在において大入賞口５０が開放中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口５０が開放中であると判定した場合（ステップＳ３６０－５：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３６０－６に処理を移し、大入賞口５０が開放中でないと判定した場合（ステップＳ３６０－５：Ｎｏ）には、ステップＳ３６０－８に処理を移す。

【０４２３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３６０－６において、大入賞口の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、大入賞口入賞球カウンタ（Ｃ）の値が規定個数（９個）に到達したこと又は現在の開放回数（Ｋ）における開放時間が経過したこと（特別遊技タイマカウンタ＝０）が該当する。メインＣＰＵ１１０ａは、開放終了条件が成立したと判定した場合（ステップＳ３６０－６：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３６０－７に処理を移し、開放終了条件が成立していないと判定した場合（ステップＳ３６０－６：Ｎｏ）には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【０４２４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３６０－７において、インターバル（大入賞口閉鎖）処理を行う。具体的には、大入賞口５０の開閉部材５１を閉鎖状態に変換するために大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データをクリアする。これにより、開閉部材５１が開放状態から閉鎖状態に変換されて大入賞口５０が閉鎖されることになる。また、上記ステップＳ３３０－２０でセットされた大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（Ｒ）及び開放回数（Ｋ）に基づいて、大入賞口５０の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【０４２５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３６０－８において、現在インターバル（大入賞口閉鎖）中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂを通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メインＣＰＵ１１０ａは、インターバル（大入賞口閉鎖）中であると判定した場合（ステップＳ３６０－８：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３６０－９に処理を移し、インターバル（大入賞口閉鎖）中でないと判定した場合（ステップＳ３６０－８：Ｎｏ）には、ステップＳ３６０－１４に処理を移す。

【０４２６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３６０－９において、大入賞口５０の閉鎖時間が終了したか否かを判定する。具体的には、特別遊技タイマカウンタが「０」になったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が終了したと判定した場合（ステップＳ３６０－９：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３６０－１０に処理を移し、閉鎖時間が終了していないと判定した場合（ステップＳ３６０－９：Ｎｏ）には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【０４２７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３６０－１０において、小当たり終了条件が成立

したか否かを判定する。具体的には、大入賞口入賞球カウンタ（Ｃ）の値が規定個数（９個）に到達したこと又は開放回数（Ｋ）が最大開放回数となったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり終了条件が成立したと判定した場合（ステップＳ３６０－１０：Ｙｅｓ）には、ステップＳ３６０－１２に処理を移し、小当たり終了条件が成立していないと判定した場合（ステップＳ３６０－１０：Ｎｏ）には、ステップＳ３６０－１１に処理を移す。

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

（主制御基板の普図普電制御処理）

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

【０４３５】

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

、普図普電処理データ＝１であれば補助遊技処理（ステップＳ４２０）に処理を移す。
【０４３６】
この「普図普電処理データ」は、後述するように普図普電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。
【０４３７】
ステップＳ４１０の普通図柄変動処理においては、メインＣＰＵ１１０ａは、当たり判定処理、停止表示させる普通図柄を決定する普通図柄決定処理、普通図柄の変動時間を決定する普図変動パターン決定処理等を行う。詳しくは図３７を用いて後述する。
【０４３８】
ステップＳ４２０の補助遊技処理においては、メインＣＰＵ１１０ａは、補助遊技（当たり遊技）を制御する処理を行う。詳しくは、図３８を用いて後述する。
【０４３９】
（主制御基板の普通図柄変動処理）
図３７を用いて、主制御基板１１０の普通図柄変動処理を説明する。図３７は、主制御基板１１０における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【０４４０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１において、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の変動表示中（普通図柄時間カウンタ＞０）であると判定した場合（ステップＳ４１０－１：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４１０－１５に処理を移し、普通図柄の変動表示中でない場合（ステップＳ４１０－１：Ｎｏ）には、ステップＳ４１０－２に処理を移す。
【０４４１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－２において、普図保留数を記憶している普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域の値が１以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域の値が１以上であると判定した場合（ステップＳ４１０－２：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４１０－３に処理を移し、普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域の値が１以上でないと判定した場合（ステップＳ４１０－２：Ｎｏ）には、今回の普通図柄変動処理を終了する。
【０４４２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－３において、普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域に記憶されている値から「１」を減算して更新（Ｇ←Ｇ－１）する。
【０４４３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－４において、上記ステップＳ４１０－２において減算された普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域に対応する普通図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、普通図柄記憶領域にある第１記憶部から第４記憶部に記憶された各データを１つ前の記憶部にシフトさせる。
【０４４４】
なお、第１記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域（第０記憶部）にシフトされ、既に判定記憶領域に記憶されていたデータ（前回の変動表示に用いた当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値）は普通図柄保留記憶領域からは消去されることになる。また、普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域に記憶されている普通図柄保留数（Ｇ１）に対応する普通図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普通図柄記憶指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。
【０４４５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－５において、図１５に示す普通図柄用の当たり判定テーブルを選択し、ステップＳ４１０－６において、当たり判定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と普通図柄保留記憶領域の第０記憶部に記憶されている当たり判定用乱数値とをステップＳ４１０－５で選択した普通図柄用の当たり判定テーブ

ルと照合して当たりか否かの判定（普通図柄の当たり抽選）を行う。
【０４４６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－７において、図１５に示す普通図柄用の停止図柄決定テーブルを選択し、ステップＳ４１０－８において、普通図柄決定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と、上記ステップＳ４１０－６の当たり判定の結果と、普通図柄保留記憶領域の第０記憶部に記憶されている普通図柄決定用乱数値とステップＳ４１０－７で選択した普通図柄用の停止図柄決定テーブルと照合して普通図柄の種類（停止図柄データ）を決定し、普図停止図柄記憶領域にセットする。
【０４４７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－９において、上記ステップＳ４１０－８で決定した普通図柄の停止図柄データに基づいて普図指定コマンドを特定し、特定した普図指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより普図指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。
【０４４８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１０において、図１５に示す普通図柄用の変動パターン決定テーブルを選択し、ステップＳ４１０－１１において、普図変動パターン決定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と、上記ステップＳ４１０－６の当たり判定の結果と、普通図柄保留記憶領域の第０記憶部に記憶されている普図変動パターン決定用乱数値とステップＳ４１０－１０で選択した普通図柄用の変動パターン決定テーブルと照合して普通図柄の変動時間（変動パターン）を決定する。
【０４４９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１２において、上記ステップＳ４１０－１１で決定された普通図柄の変動時間（変動パターン）に対応する普図変動指定コマンドを特定し、特定した普図変動指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普図変動指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。
【０４５０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１３において、上記ステップＳ４１０－１１で決定された普通図柄の変動時間を普通図柄時間カウンタにセットする。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に１ずつ減算されていく。
【０４５１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１４において、普通図柄表示器６２において普通図柄変動表示用データをセットして普通図柄の変動表示を開始する。なお、普通図柄変動表示用データには、普通図柄の当たり抽選の結果、普通停止図柄データ、普通図柄の変動時間（変動パターン）などの情報が含まれる。
【０４５２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１５において、普通図柄の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、上記ステップＳ４１０－１３においてセットされた普通図柄時間カウンタが「０」となったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の変動時間が終了したと判定した場合（ステップＳ４１０－１５：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４１０－１６に処理を移し、普通図柄の変動時間が終了していないと判定した場合（ステップＳ４１０－１５：Ｎｏ）には、今回の普通図柄変動処理を終了する。
【０４５３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１６において、普通図柄の停止図柄データに対応する停止図柄となるように普通図柄の変動表示を停止する。具体的には、普通図柄の停止図柄データが当たり停止図柄であれば、普通図柄表示器６２に当たり停止図柄を停止表示させ、普通図柄の停止図柄データがハズレ停止図柄であれば、普通図柄表示器６２にハズレ停止図柄を停止表示させる。
【０４５４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１７において、普通図柄確定コマンドを

演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普通図柄確定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

（主制御基板の補助遊技処理）

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

口４７の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。
【０４６４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－５において、現在第２始動口が開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂを通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口４７が開放中であると判定した場合（ステップＳ４２０－５：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４２０－６に処理を移し、第２始動口４７が開放中でないと判定した場合（ステップＳ４２０－５：Ｎｏ）には、ステップＳ４２０－８に処理を移す。
【０４６５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－６において、第２始動口の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の入賞球カウンタ（Ｌ）の値が規定個数（１０個）に到達したこと又は現在の開放回数（Ｓ）における開放時間が経過したこと（補助遊技タイマカウンタ＝０）が該当する。メインＣＰＵ１１０ａは、開放終了条件が成立したと判定した場合（ステップＳ４２０－６：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４２０－７に処理を移し、開放終了条件が成立していないと判定した場合（ステップＳ４２０－６：Ｎｏ）には、今回の補助遊技処理を終了する。
【０４６６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－７において、第２始動口閉鎖処理を行う。具体的には、第２始動口４７の可動部材４８を閉鎖状態に変換するために第２始動口開閉ソレノイド４８ｂを通電させる通電データをクリアする。これにより、可動部材４８が開放状態から閉鎖状態に変換されて第２始動口４７が閉鎖されることになる。また、図１５に示す第２始動口の開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数（Ｓ）に基づいて、第２始動口４７の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の補助遊技処理を終了する。
【０４６７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－８において、現在インターバル（閉鎖）中か否かを判定する。具体的には、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂを通電させる通電データがセットされているか否かが判定される。メインＣＰＵ１１０ａは、インターバル（閉鎖）中であると判定した場合（ステップＳ４２０－８：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４２０－９に処理を移し、インターバル（閉鎖）中でないと判定した場合（ステップＳ４２０－８：Ｎｏ）には、今回の補助遊技処理を終了する。
【０４６８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－９において、第２始動口の閉鎖時間が経過したか否かを判定する。具体的には、補助遊技タイマカウンタが「０」になかったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口の閉鎖時間が経過したと判定した場合（ステップＳ４２０－９：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４２０－１０に処理を移し、第２始動口の閉鎖時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ４２０－９：Ｎｏ）には、今回の補助遊技処理を終了する。
【０４６９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－１０において、最終開放が終了しているか否かを判定する。具体的には、開放回数（Ｓ）記憶領域に記憶された開放回数（Ｓ）が今回の補助遊技の最大開放回数に到達しているか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、最終開放が終了している場合（ステップＳ４２０－１０：Ｙｅｓ）には、ステップＳ４２０－１３に処理を移し、最終開放が終了していない場合（ステップＳ４２０－１０：Ｎｏ）には、ステップＳ４２０－１１に処理を移す。
【０４７０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－１１において、補助遊技の進行処理を行う。具体的には、開放回数（Ｓ）記憶領域に記憶されている開放回数（Ｓ）に「１」を加算して更新（Ｓ←Ｓ＋１）する。
【０４７１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－１２において、第２始動口開放処理を行う。具体的には、第２始動口４７の可動部材４８を開放するために第２始動口開閉ソレノイド４８ｂを通電させる通電データをセットする。これにより、可動部材４８が閉鎖状態から開放状態に変換されて第２始動口４７が開放されることになる。また、図１５に示す第２始動口の開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数（Ｓ）に基づいて第２始動口４７の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了すると、今回の補助遊技処理を終了する。

【０４７２】

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

【０４７３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４２０－１４において、今回の補助遊技に対応する当たり用のエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより当たり用のエンディング指定コマンドは演出制御基板１３０に送信される。

【０４７４】

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

【０４７５】

（主制御基板の異常判定処理）

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

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００－３において、磁気検出用のカウンタ（Ｍ）の値が規定値（５０）よりも多いか否かを判定する（エラー判定手段に相当）。磁気検出用のカウンタ（Ｍ）の値が規定値（５０）よりも多い場合（Ｓ６００－３：Ｙｅｓ）には、ステップＳ６００－４に処理を移し、磁気検出用のカウンタ（Ｍ）が規定値（５０）以下の場合（Ｓ６００－３：Ｎｏ）には、ステップＳ６００－７に処理を移す。なお、異常判定処理は４ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理内にて実行される処理であるため、磁気検出用のカウンタ（Ｍ）が規定値に到達していると所定の磁力を超える磁気が０．２秒継続して検出されたことになる。

【０４７９】

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

【０４８０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００－５において、磁気異常の発生を示す異常

信号を出力するための外部情報データ（出力データ）をセットする。これにより、磁気異常の発生を示す異常信号が遊技情報出力端子板９０から出力され、外部の装置では磁気異常が発生したことを把握（特定）することが可能となる。

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

なお、異常判定処理は４ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理内にて実行される処理であるため、電波検出用のカウンタ（Ｎ）が規定値に到達していると所定の周波数の電波が０．２秒継続して検出されたことになる。

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

（払出制御部のメイン処理）

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

【０４９０】
まず、払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ１０において、初期化処理を行う。具体的には、払出ＲＡＭ１２１ｃ及びスタック領域の記憶内容をクリアし、電源投入時の払出ＲＡＭ１２１ｃの設定処理を行う。
【０４９１】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ２０において、電源遮断の通知コマンドを受信したか否かの判定を行う。電源遮断の通知コマンドを受信した場合（Ｈ２０：Ｙｅｓ）には、ステップＨ２１に処理を移し、電源遮断の通知コマンドを受信していない場合（Ｈ２０：Ｎｏ）には、ステップＨ２０を繰り返し行う。
【０４９２】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ２１において、割込みを禁止し、ステップＨ２２において、払出ＲＡＭ１２１ｃの払出カウンタ記憶領域に記憶されている払出カウンタから未払出数をロードし、ステップＨ２３において、ロードした未払出数に対応する未払出の払出数指定コマンドを主制御基板１１０に送信するための電源遮断時のコマンド送信処理を行う。
【０４９３】
これにより、主制御基板１１０では、電源断（停電）時に払い出していた遊技球の残り払出数（未払出数）を把握（特定）することが可能となり、電源投入（復旧）時に残り払出数に対応する初期の払出数指定コマンドを払出制御基板１２０に送信することが可能となる。
【０４９４】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ２４において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＨ２５において、ＲＡＭアクセスを禁止し、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。
【０４９５】
（払出制御部のタイマ割込処理）
図４０（ｂ）を用いて、払出制御部１２１のタイマ割込処理を説明する。図４０（ｂ）は、払出制御部１２１におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。払出制御基板１２０に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（４ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。
【０４９６】
まず、払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ１００において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる処理を行い、ステップＨ２００において、払出ＲＡＭ１２１ｃの受信バッファに格納されているコマンドを解析するコマンド解析処理を行う。
【０４９７】
なお、払出制御部１２１では、主制御基板１１０から送信されたコマンドを受信すると、受信したコマンドを受信バッファに格納するコマンド受信割込処理（図示省略）が行われ、その結果としてステップＨ２００のコマンド解析処理を行うことが可能となる。
【０４９８】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ３００において、遊技球払出装置１００の払出モータ１００ｂの駆動時間や１単位（１５個）の遊技球の払出後に設けられるインターバル時間などの払出タイマカウンタの更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、駆動時間のタイマカウンタ、インターバル時間のタイマカウンタなどのカウンタから１を減算する処理を行う。
【０４９９】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ４００において、開放検出スイッチ３１ａ、払出球検出スイッチ１００ａ、満杯検出スイッチ３２ａ、球有り検出スイッチ１０１ａなどの各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合には所定のデータをセットするなどの入力制御処理を行う。

【０５００】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ５００において、主制御基板１１０から送信される初期の払出数指定コマンドおよび払出数指定コマンドに対応する払出数分の遊技球を遊技球払出装置１００から払い出すための賞球制御処理を行う。
【０５０１】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ６００において、遊技機１に併設される球貸機（図示省略）と球貸通信を行いながら１００円に相当する数分の遊技球を１単位として遊技球払出装置１００から払い出すための球貸制御処理を行う。なお、この球貸制御処理は、貸出操作部２０の貸出ボタンが操作されたことに基づき行われる。
【０５０２】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ７００において、開放検出スイッチ３１ａ、満杯検出スイッチ３２ａ及び球有り検出スイッチ１０１ａ等からの入力信号に基づいて、枠開放、下受け皿１２の満杯、払出異常などの事象（異常）の発生を判定し、枠開放用のエラー指定コマンド、満杯異常用のエラー指定コマンド及び払出異常用のエラー指定コマンド等を主制御基板１１０に送信するための準備を行う異常判定処理を行う。この異常判定処理については、図４１を用いて後述する。
【０５０３】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ８００において、遊技情報出力端子板９０から出力する外部情報データ（遊技情報）、払出モータ１００ｂに出力する駆動データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。
【０５０４】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ９００において、上記Ｈ８００で作成した外部情報データ、駆動データ等の信号を出力させるポート出力処理や、払出ＲＡＭ１２１ｃの主制御用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを主制御基板１１０に送信する主制御コマンド送信処理や、払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板１３０に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。なお、演出制御基板１３０へのコマンド送信は、該当するコマンドを払出制御基板１２０から主制御基板１１０に送信し、主制御基板１１０から（を経由して）演出制御基板に送信するようにしてもよい。
【０５０５】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ１０００において、ステップＨ１００で退避した情報を払出ＣＰＵ１２１ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。
【０５０６】
（払出制御部の異常判定処理）
図４１を用いて、払出制御部１２１の異常判定処理を説明する。図４１は、払出制御部１２１における異常判定処理を示すフローチャートである。
【０５０７】
まず、払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ７００－１において、開放検出スイッチ３１ａからの検出信号がＯＦＦからＯＮに切り替わったか否かを判定する。開放検出スイッチの検出信号がＯＦＦからＯＮに切り替わった場合（Ｈ７００－１：Ｙｅｓ）には、ステップＨ７００－２に処理を移し、開放検出スイッチの検出信号がＯＦＦからＯＮに切り替わっていない場合（Ｈ７００－１：Ｎｏ）には、ステップＨ７００－３に処理を移す。
【０５０８】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ７００－２において、ガラス枠４が開放状態となったことを示す枠開放用のエラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、枠開放用のエラー指定コマンドを受信した演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３０ａは、枠開放のエラー報知を行うための処理を行って枠開放が発生した旨を報知する。
【０５０９】
払出ＣＰＵ１２１ａは、ステップＨ７００－３において、開放検出スイッチ３１ａから

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

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

【０５１８】

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

【０５１９】

（払出制御基板に関与するコマンドの説明）

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

ＤＡＴＡ」が「００Ｈ」に設定されている。
【０５２７】
この電源遮断の通知コマンドは、主制御基板１１０が電源断（停電）の発生を検出したときに払出制御基板１２０に送信される。具体的には、ステップＳ４２において払出制御基板１２０に送信されることになる。
【０５２８】
「払出状態の通知コマンド」は、払出制御基板１２０が主制御基板１１０に遊技球の払い出しが可能であることを通知するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＤＨ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「００Ｈ」に設定されている。
【０５２９】
この払出状態の通知コマンドは、電源投入時、賞球又は貸球の払出完了時、エラーからの復帰時等に主制御基板１１０に送信される。具体的には、ステップＨ１０の初期化処理において主制御基板１１０に送信され、ステップＨ５００の賞球制御処理及びステップＨ６００の球貸制御処理等において、払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＨ９００の出力制御処理において主制御基板１１０に送信されることになる。
【０５３０】
「払出数の要求コマンド」は、遊技球の払出個数の通知を主制御基板１１０に要求するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＤＨ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「０１Ｈ」で設定されている。
【０５３１】
この払出数の要求コマンドは、主制御基板１１０から払出状態の確認コマンドを受信したときに主制御基板１１０に送信される。具体的には、ステップＨ２００のコマンド解析処理において、払出状態の確認コマンドの受信を確認したときに払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＨ９００の出力制御処理において主制御基板１１０に送信されることになる。
【０５３２】
「未払出の払出数指定コマンド」は、電源断（停電）時の払出ＲＡＭ１２１ｃの払出カウンタ記憶領域に記憶される払出カウンタ（未払出数）の値を主制御基板１１０に通知するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＥＨ」で設定され、払出カウンタの値に合わせて「ＤＡＴＡ」が設定されている。
【０５３３】
この未払出の払出数指定コマンドは、主制御基板１１０から電源遮断の通知コマンドを受信したときに、払出カウンタの値に対応する未払出の払出数指定コマンドが主制御基板１１０に送信される。具体的には、ステップＨ２２でロードした未払出数（残り払出数）に対応する未払出の払出数指定コマンドがステップＨ２３において主制御基板１１０に送信されることになる。
【０５３４】
「枠開放用のエラー指定コマンド」は、ガラス枠４の開放を検出したことを演出制御基板１３０に通知するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＦＨ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「００Ｈ」に設定されている。
【０５３５】
この枠開放用のエラー指定コマンドは、開放検出スイッチ３１ａでガラス枠４の開放を検出したときに演出制御基板１３０に送信される。具体的には、ステップＨ７００－２において払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＨ９００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５３６】
「満杯異常用のエラー指定コマンド」は、下受け皿１２が遊技球で満杯となったことを演出制御基板１３０に通知するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＦＨ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「０１Ｈ」に設定されている。

【０５３７】
この満杯異常用のエラー指定コマンドは、満杯検出スイッチ３２ａで下受け皿１２が遊技球で満杯となったことを検出したときに演出制御基板１３０に送信される。具体的には、ステップＨ７００－６において払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＨ９００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５３８】
「払出異常用のエラー指定コマンド」は、遊技球貯留部１０１に貯留されている遊技球（払出待機球）が不足していることを演出制御基板１３０に通知するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＦＨ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「０２Ｈ」に設定されている。
【０５３９】
この払出異常用のエラー指定コマンドは、球有り検出スイッチ１０１ａで遊技球貯留部１０１に貯留されている遊技球（払出待機球）が不足していることを検出したときに演出制御基板１３０に送信される。具体的には、ステップＨ７００－１０において払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＨ９００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５４０】
「枠開放用のエラー解除指定コマンド」は、ガラス枠４の閉鎖を検出したことを演出制御基板１３０に通知するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＦＨ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「０５Ｈ」に設定されている。
【０５４１】
この枠開放用のエラー解除指定コマンドは、開放検出スイッチ３１ａでガラス枠４の閉鎖を検出したときに演出制御基板１３０に送信される。具体的には、ステップＨ７００－４において払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＨ９００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５４２】
「満杯異常用のエラー解除指定コマンド」は、下受け皿１２の満杯が解消したことを演出制御基板１３０に通知するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＦＨ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「０６Ｈ」に設定されている。
【０５４３】
この満杯異常用のエラー解除指定コマンドは、満杯検出スイッチ３２ａで下受け皿１２の満杯が解消したことを検出したときに演出制御基板１３０に送信される。具体的には、ステップＨ７００－８おいて払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＨ９００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５４４】
「払出異常用のエラー解除指定コマンド」は、遊技球貯留部１０１に貯留されている遊技球（払出待機球）の不足が解消したことを演出制御基板１３０に通知するためのコマンドであり、「ＭＯＤＥ」が「ＦＦＨ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「０７Ｈ」に設定されている。
【０５４５】
この払出異常用のエラー解除指定コマンドは、球有り検出スイッチ１０１ａで遊技球貯留部１０１に貯留されている遊技球（払出待機球）の不足が解消したことを検出したときに演出制御基板１３０に送信される。具体的には、ステップＨ７００－１２において払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＨ９００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５４６】
（演出制御基板に関与するコマンドの説明）
図４３及び図４４を用いて、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に送信されるコ

マンドの種別について説明する。図４３及び図４４は、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【０５４７】

「第１特別図柄記憶指定コマンド」は、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ０Ｈ」で設定され、保留記憶数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０５４８】

この第１特別図柄記憶指定コマンドは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップＳ２３０－１１または上記ステップＳ３１０－７において増減後の保留記憶数に対応する第１特別図柄記憶指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０５４９】

「第２特別図柄記憶指定コマンド」は、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ０Ｈ」で設定され、保留記憶数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０５５０】

この第２特別図柄記憶指定コマンドは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップＳ２４０－１８または上記ステップＳ３１０－７において増減後の保留記憶数に対応する第２特別図柄記憶指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０５５１】

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

【０５５２】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別（種類）を示すものであり、第１特別図柄ならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ１Ｈ」で設定され、第２特別図柄ならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ２Ｈ」で設定され、特別図柄の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に大当たりの種別や大当たり終了後の遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、大当たり終了後の遊技状態を示すものともいえる。

【０５５３】

この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ３１１－１２において特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０５５４】

「第１特別図柄用の変動パターン指定コマンド」は、第１特別図柄表示器６０における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ３Ｈ」で設定され、各種の変動パターンに合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０５５５】

この第１特別図柄用の変動パターン指定コマンドは、第１特別図柄表示器６０の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ３１２－６において特別図柄の変動パターンに対応する第１特別図柄用の変動パターン指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０５５６】

「第２特別図柄用の変動パターン指定コマンド」は、第２特別図柄表示器６１における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ４Ｈ」で設定さ

れ、各種の変動パターンに合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０５５７】
この第２特別図柄用の変動パターン指定コマンドは、第２特別図柄表示器６１の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ３１２－６において特別図柄の変動パターンに対応する第２特別図柄用の変動パターン指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５５８】
なお、本実施形態では、「第１特別図柄用の変動パターン指定コマンド」と「第２特別図柄用の変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「変動パターン指定コマンド」という場合がある。
【０５５９】
「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されていることを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ５Ｈ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「００Ｈ」に設定されている。
【０５６０】
この特別図柄確定コマンドは、特別図柄を第１特別図柄表示器６０または第２特別図柄表示器６１に停止表示させるときに、上記ステップＳ３２０－３において特別図柄確定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５６１】
「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されていることを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ５Ｈ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「０１Ｈ」に設定されている。
この普通図柄確定コマンドは、普通図柄を普通図柄表示器６２に停止表示させるときに、普通図柄が停止表示されるときに、上記ステップＳ４１０－１７において普通図柄確定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５６２】
「始動口入賞指定コマンド」は、大当たり判定（抽選）の結果を事前に演出制御基板１３０に通知するための情報であり、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づくものならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ６Ｈ」で設定され、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づくものならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ７Ｈ」で設定され、各種の入賞情報に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０５６３】
この始動口入賞指定コマンドは、第１始動口４５または第２始動口４７に遊技球が入賞したときに、上記ステップＳ２３０－１０またはＳ２４０－１７において始動入賞情報に対応する始動口入賞指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５６４】
「大当たり用のオープニング指定コマンド」は、各種の大当たり遊技（特別遊技状態）が開始することを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ８Ｈ」で設定され、大当たり遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０５６５】
この大当たり用のオープニング指定コマンドは、各種の大当たり遊技が開始するときに、上記ステップＳ３３０－１９において大当たり遊技の種別に対応する大当たり用のオープニング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５６６】
「ラウンド指定コマンド」は、大当たり遊技のラウンド数を示すものであり、「ＭＯＤ

Ｅ」が「Ｅ９Ｈ」で設定され、大当たり遊技のラウンド数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】
この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ４１０－９において普通図柄に対応する普図指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５７８】
「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器６２における普通図柄の変動時間を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＥＨ」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０５７９】
この普図変動指定コマンドは、普通図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ４１０－１２において普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５８０】
「当たり用のオープニング指定コマンド」は、各種の補助遊技が開始することを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＦＨ」で設定され、補助遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０５８１】
この当たり用のオープニング指定コマンドは、補助遊技が開始されるときに、上記ステップＳ４１０－２２において補助遊技の種類に対応する当たり用のオープニング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５８２】
「当たり用のエンディング指定コマンド」は、各種の補助遊技が終了したことを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＦＨ」で設定され、補助遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０５８３】
この当たり用のエンディング指定コマンドは、各種の補助遊技が終了するときに、上記ステップＳ４２０－１４おいて補助遊技の種別に対応する当たり用のエンディング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５８４】
「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか否かや高確率遊技状態であるか否かを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ０Ｈ」で設定され、各遊技状態に合わせて「ＤＡＴＡ」が設定されている。
【０５８５】
この遊技状態指定コマンドは、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時（大当たり遊技の開始時）および大当たりの終了時に、上記ステップＳ３１３、上記ステップＳ３３０－１０、上記ステップＳ３５０－６において遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０５８６】
「電源投入指定コマンド」及び「電源復旧指定コマンド」は、遊技機１への電源投入がメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ１Ｈ」で設定され、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う場合には「ＤＡＴＡ」が「００Ｈ」に設定され、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない場合には「ＤＡＴＡ」が「０１Ｈ～０４Ｈ」に設定される。
【０５８７】
この電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドは、遊技機１に電源が投入された

ときに、上記ステップＳ１０においてメインＲＡＭ１１０ｃの初期化の有無及び遊技状態に対応する電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドが演出制御基板１３０に送信される。

【０５８８】

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

【０５８９】

この客待ちコマンドは、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったときに、上記ステップＳ３１８－３においてメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０５９０】

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

【０５９１】

このエラー指定コマンドは、上記ステップＳ６００の異常判定処理において磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上記ステップＳ２６０の入賞確認処理において異常入賞の発生が判定されたとき、上記ステップＳ２２０の大入賞口検出スイッチ入力処理又は上記ステップＳ２４０の第２始動口検出スイッチ入力処理において不正入賞の発生が判定されたとき、ステップＳ２５０のゲート検出スイッチ入力処理において右打ちエラーの発生が判定されたときに、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０５９２】

（演出制御部のメイン処理）

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

【０５９３】

電源基板１６０から電源電圧が供給されると、サブＣＰＵ１３０ａにシステムリセットが発生し、サブＣＰＵ１３０ａは以下のメイン処理を行う。

【０５９４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１０において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＥ２０において、初期化処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、電源投入に応じて、サブＲＯＭ１３０ｂからメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。

【０５９５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップＥ４０において、サブ乱数更新処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップＥ４０の処理を繰り返し行う。

【０５９６】

（演出制御部のタイマ割込処理）

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

【０５９７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１００において、サブＣＰＵ１３０ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＥ１２０において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、各種のタイマを更新する処理を行う。

【０５９８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１３０において、入力制御処理を行う。この入力制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、演出ボタン検出スイッチ１７ａや十字キー検出スイッチ１９ａ等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６００において、第１の演出処理を行う。この第１の演出処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して演出図柄指定コマンド、特別図柄用の変動パターン指定コマンド、特別図柄確定コマンド、大当たり用のオープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、大当たり用のエンディング指定コマンド、小当たり用のオープニング指定コマンド、小当たり用のエンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。第１の演出処理については、図４９を用いて後述する。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

（演出制御部の報知制御処理）
図４７を用いて、演出制御部１３０ｍの報知制御処理を説明する。図４７は、演出制御部１３０ｍにおける報知制御処理を示すフローチャートである。
【０６１４】
まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２１０において、電源投入の報知制御処理を行う。この電源投入の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入が発生したものとして電源投入用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６１５】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、電源投入用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に電源投入用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、電源投入用の報知開始コマンドや電源投入用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置や音声出力装置９を用いて電源投入の発生を報知するための電源投入の報知が実行される。
【０６１６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２２０において、電源復旧の報知制御処理を行う。この電源復旧の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源復旧が発生したものとして電源復旧用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６１７】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、電源復旧用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に電源復旧用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、電源復旧用の報知開始コマンドや電源復旧用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置や音声出力装置９を用いて電源復旧の発生を報知するための電源復旧の報知が実行される。
【０６１８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２３０において、不正入賞の報知制御処理を行う。この不正入賞の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して不正入賞用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に不正入賞が発生したものとして不正入賞用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６１９】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、不正入賞用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に不正入賞用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、不正入賞用の報知開始コマンドや不正入賞用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置、音声出力装置９、報知ＬＥＤ１０ａの少なくとも一つを用いて不正入賞の発生を報知するための不正入賞のエラー報知が実行される。
【０６２０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２４０において、異常入賞の報知制御処理を行う。この異常入賞の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して異常入賞用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に異常入賞が発生したものとして異常入賞用の報知開始コマンドをサブ

ＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６２１】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、異常入賞用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に異常入賞用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、異常入賞用の報知開始コマンドや異常入賞用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置、音声出力装置９、報知ＬＥＤ１０ａの少なくとも一つを用いて異常入賞の発生を報知するための異常入賞のエラー報知が実行される。
【０６２２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２５０において、磁気異常の報知制御処理を行う。この磁気異常の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して磁気異常用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に磁気異常が発生したものとして磁気異常用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６２３】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、磁気異常用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に磁気異常用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、磁気異常用の報知開始コマンドや磁気異常用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置、音声出力装置９、報知ＬＥＤ１０ａの少なくとも一つを用いて磁気異常の発生を報知するための磁気異常のエラー報知が実行される。
【０６２４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２６０において、電波異常の報知制御処理を行う。この電波異常の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電波異常用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電波異常が発生したものとして電波異常用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６２５】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、電波異常用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に電波異常用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、電波異常用の報知開始コマンドや電波異常用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置、音声出力装置９、報知ＬＥＤ１０ａの少なくとも一つを用いて電波異常の発生を報知するための電波異常のエラー報知が実行される。
【０６２６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２７０において、枠開放の報知制御処理を行う。この枠開放の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して枠開放用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に枠開放が発生したものとして枠開放用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６２７】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して枠開放用のエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に枠開放が終了したものとして枠開放用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、枠開放用の報知開始コマンドや枠開放用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置、音声出力装置９、報知ＬＥＤ１０ａの少なくとも一つを用いて枠開放の発生を報知するための枠開放

のエラー報知が実行される。
【０６２８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２８０において、払出異常の報知制御処理を行う。この払出異常の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して払出異常用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に払出異常が発生したものとして払出異常用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６２９】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して払出異常のエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に払出異常が終了したものとして払出異常用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、払出異常用の報知開始コマンドや払出異常用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置、音声出力装置９、報知ＬＥＤ１０ａの少なくとも一つを用いて払出異常の発生を報知するための払出異常のエラー報知が実行される。
【０６３０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２９０において、満杯異常の報知制御処理を行う。この満杯異常の報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して満杯異常用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に満杯異常が発生したものとして満杯異常用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６３１】
また、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して満杯異常用のエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に満杯異常が終了したものとして満杯異常用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、満杯異常用の報知開始コマンドや満杯異常用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置、音声出力装置９、報知ＬＥＤ１０ａの少なくとも一つを用いて満杯異常の発生を報知するための満杯異常のエラー報知が実行される。
【０６３２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００において、右打ちエラーの報知制御処理を行う。この右打ちエラーの報知制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して右打ち用のエラー指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に右打ちエラーが発生したものとして右打ちエラー用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。
【０６３３】
サブＣＰＵ１３０ａは、右打ちエラー用の報知開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしてから報知時間（例えば、５秒）が経過したか否かを判定し、報知時間が経過した場合に右打ちエラー用の報知終了コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これらの処理により、右打ちエラー用の報知開始コマンドや右打ちエラー用の報知終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置、音声出力装置９、報知ＬＥＤ１０ａの少なくとも一つを用いて右打ちエラーの発生を報知するための右打ちエラーのエラー報知が実行される。本処理を終了すると、今回の報知制御処理を終了する。
【０６３４】
（対応表）
図４８は、報知を行うべき事象の発生時の対応を表した対応表を示す図である。図４８に示すように、対応表には、発生事象の種類と、発生事象の報知を開始するための報知開始条件と、報知開始条件が成立したときに演出制御部１３０ｍから送信される送信コマンドと、発生事象の報知を終了するための報知終了条件と、報知終了条件が成立したときに

演出制御部１３０ｍから送信される送信コマンドと、各事象間の優先順位と、各発生事象の報知を行う際に参照される音量の種類を示す備考とが対応付けられている。

【０６３５】

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

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

（演出制御部の第１の演出処理）

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

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

（演出制御部の変動演出開始処理）

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

【０６４２】

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

【０６４３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２３において、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特別図柄用の変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していないと判定した場合（ステップＥ６２３：Ｎｏ）には、今回の変動演出開始処理を終了し、受信していると判定した場合（ステップＥ６２３：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６２４において、受信した特別図柄用の変動パターン指定コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの所定の記憶領域に記憶（移動）する。
【０６４４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２５において、サブＲＡＭ１３０ｃを参照して演出図柄指定コマンドと特別図柄用の変動パターン指定コマンドの２つのコマンドを正常に受信したか否かを判定し、正常に受信したと判定した場合（ステップＥ６２５：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６２６に処理を移し、正常に受信していないと判定した場合（ステップＥ６２５：Ｎｏ）には、ステップＥ６３２に処理を移す。
【０６４５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２６において、変動演出パターン決定処理を行う。この変動演出パターン決定処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの変動演出コマンド記憶領域に記憶された特別図柄用の変動パターン指定コマンド等に基づいて演出図柄７０ａを変動表示する際の変動演出パターンを決定するための処理を行う。変動演出パターン決定処理については、図５１を用いて後述する。
【０６４６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２７において、図柄パターン決定処理を行う。この図柄パターン決定処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの変動演出コマンド記憶領域に記憶された演出図柄指定コマンド等に基づいて演出図柄７０ａを変動表示する際の図柄パターンを決定するための処理を行う。図柄パターン決定処理については、図５４を用いて後述する。
【０６４７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２８において、予告演出決定処理１を行う。この予告演出決定処理１において、サブＣＰＵ１３０ａは、演出図柄指定コマンドや変動演出パターン等に基づき大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確定演出や確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確変確定演出といった一発告知演出（報知演出に相当）を実行するか否かを決定したり、実行する一発告知演出の種類（演出態様）を決定したりする処理を行う。予告演出決定処理１については、図５６を用いて後述する。
【０６４８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２９において、予告演出決定処理２を行う。この予告演出決定処理２において、サブＣＰＵ１３０ａは、変動演出パターンや図柄パターン等に基づいて大当たりとなる可能性があることを予告する予告演出を実行するか否かを決定したり、実行する予告演出の演出態様（種類）を決定したりする処理を行う。
【０６４９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６３０において、予告演出決定処理３を行う。この予告演出決定処理３において、サブＣＰＵ１３０ａは、変動演出パターンの進行や結果（大当たりとなる期待度等）を予告するためのルーレット演出を実行するか否かを決定したり、実行するルーレット演出の演出態様（種類）を決定したりする処理を行う。
【０６５０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６３１において、演出処理データに「１」をセットし、上述した変動演出中処理に処理を移す準備を行い、今回の変動演出開始処理を終了する。
【０６５１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６３２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている演出図柄指定コマンド及び／又は特別図柄用の変動パターン指定コマンドをクリアする。具体的には、演出図柄指定コマンドと特別図柄用の変動パターン指定コマンドとが正

常に受信されていない場合には、適切に演出図柄７０ａの変動表示（変動演出）を行えないため、演出図柄指定コマンドと特別図柄用の変動パターン指定コマンドとをセットで消去して今回の変動演出を実行しないようにしている。本処理を終了すると、今回の変動演出開始処理を終了する。

【０６５２】

（演出制御部の変動演出パターン決定処理）

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

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

（変動演出パターン決定テーブル）

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

【０６５９】

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

パターンに対応する変動演出内容（変動演出のシナリオ）が記載されている。
【０６６０】
ここで、変動演出内容の「リーチ煽り」とは、リーチが形成されるか否かを煽るリーチ煽り演出のことであり、具体的には、左側の変動表示領域と右側の変動表示領域に同一の演出図柄７０ａが停止（仮停止）するか否かを煽るように演出する通常煽り演出や、前回の変動表示で左側または右側の変動表示領域に停止した演出図柄７０ａを変動表示させずにホールドして次の変動表示を開始した後にホールドした図柄と同一の演出図柄７０ａが停止（仮停止）するか否かを煽るように演出する図柄ホールド演出、演出図柄の仮停止と再変動とを１回又は複数回繰り返す疑似連演出、所定の演出表示の段階をステップアップ及び／又はステップダウンするように１回又は複数回繰り返す段階演出等が挙げられる。
【０６６１】
また、変動演出内容の「リーチ演出」とは、左側と右側の変動表示領域に同一の演出図柄７０ａが停止（仮停止）された状態で、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを高速及び／又は低速で変動表示（スクロール）させる演出をいう。
【０６６２】
また、「ＳＰリーチ」とは、前述したようにリーチ演出よりも大当たりの期待度が高い演出であり、仮停止していない中央の変動表示領域の演出図柄７０ａに特殊な変動表示を行わせたり、特殊なキャラクタを表示したりする演出をいう。
【０６６３】
「ＳＰリーチＡ」は、ＳＰリーチＡ～Ｃの中で大当たりの期待度が最も低くなるように設定されたリーチ演出である。
「ＳＰリーチＢ」は、ＳＰリーチＡよりも大当たりの期待度が高く、ＳＰリーチＣよりも大当たりの期待度が低くなるように設定されたリーチ演出である。
「ＳＰリーチＣ」は、ＳＰリーチＡ～Ｃの中で大当たりの期待度が最も高くなるように設定されたリーチ演出である。
【０６６４】
また、「ＳＰＳＰリーチ」とは、前述したようにＳＰリーチの後に行われ、ＳＰリーチよりも大当たり期待度が高い演出であり、ＳＰリーチの結果として仮停止した中央の変動表示領域の演出図柄７０ａを再変動させ、その後に再変動した中央の変動表示領域の演出図柄７０ａに特殊な変動表示を行わせたり、特殊なキャラクタを表示したりする演出をいう。なお、本実施形態では、ＳＰＳＰリーチが１種類しか設定されていないが、大当たりの期待度が異なるように複数種類設定してもよい。
【０６６５】
また、変動演出内容の「操作演出」とは、演出ボタン１７（演出ボタン検出スイッチ１７ａ）を所定時間（例えば１．５秒）に亘って有効とする有効期間（有効時間）中に演出ボタン１７の操作が検出された場合に実行される演出をいう。
【０６６６】
具体的には、演出ボタン１７の操作に基づき第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び／又は第２画像表示装置７１（サブ液晶）に大当たりとなる期待度を示唆する演出画像を表示させる表示演出及び／又は可動演出部材７３を所定の態様で動作させる動作演出が実行される。なお、本実施形態では、有効期間中に演出ボタン１７の操作が検出されなかった場合にも演出ボタン１７の操作が検出された場合と同じ内容の演出が実行されるようになっている。
【０６６７】
「操作演出Ａ」は、演出ボタン１７の有効期間において演出ボタン１７が上方向への飛び出し動作を行わないように設定されている操作演出である。
「操作演出Ｂ」は、演出ボタン１７の有効期間において演出ボタン１７が上方向への飛び出し動作を行うように設定されている操作演出である。
なお、演出ボタン１７の飛び出し動作は、有効期間の発生前から有効期間中に亘って実行されるようにしてもよいし、有効期間の発生時に実行されるようにしてもよい。

【０６６８】
また、「昇格演出」とは、大当たり遊技の種類が昇格するか否かを煽る演出（再抽選演出）であり、具体的には、仮停止された演出図柄７０ａの組み合わせ（大当たり結果態様）を再変動させて遊技者にとって価値の低い大当たり遊技から遊技者にとって有利な（価値の高い）大当たり遊技に昇格するか否かを煽る演出であり、昇格しない場合には遊技者にとって価値の低い大当たり遊技を発生させる演出図柄７０ａの組み合わせ（大当たり結果態様）が停止表示され、昇格する場合には遊技者にとって価値の高い大当たり遊技を発生させる演出図柄７０ａの組み合わせ（大当たり結果態様）が停止表示される。
【０６６９】
「昇格演出Ａ」は、演出ボタン１７の有効期間が発生せずに大当たり遊技の種類が昇格するか否かの結果が導出される昇格演出である。
「昇格演出Ｂ」は、演出ボタン１７の有効期間（例えば１．５秒）が発生し、演出ボタン１７の操作タイミング、若しくは、有効期間の終了タイミングに合わせて大当たり遊技の種類が昇格するか否かの結果が導出される昇格演出である。
「昇格演出Ｃ」は、演出ボタン１７の有効期間が発生せずに大当たり遊技の種類が昇格しないことを示唆（報知）する結果を導出した後に、大当たりの種類が昇格することを示唆（報知）する結果が導出される昇格演出である。
【０６７０】
また、「カットイン」とは、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び／又は第２画像表示装置７１（サブ液晶）に大当たりとなる期待度を示唆する演出画像を表示させるカットイン演出をいう。なお、本実施形態のカットイン演出では、大当たりとなるか否かの結果が導出される直前（所定時間前）に実行されるように設定されている。
【０６７１】
本実施形態の変動演出パターン決定テーブルの特徴として、図５２に示す変動演出パターン決定テーブル１では、演出ボタン１７を用いた操作演出Ａ～Ｃや昇格演出Ｂが実行されるのに対し、図５３に示す変動演出パターン決定テーブル２では、演出ボタン１７を用いた操作演出Ａ～Ｃや昇格演出Ｂが実行されない点が挙げられる。このようにすることで、遊技者が演出ボタン１７を操作して演出モードＢを選択すると変動演出パターン決定テーブル２から変動演出パターンが決定されることになるので、特別図柄や演出図柄７０ａの変動表示中の演出ボタン１７の操作が煩わしいと思ったり、恥ずかしいと思ったりしている遊技者の要望に応えることが可能となる。
【０６７２】
（演出制御部の図柄パターン決定処理）
図５４を用いて、演出制御部１３０ｍの図柄パターン決定処理を説明する。図５４は、演出制御部１３０ｍにおける図柄パターン決定処理を示すフローチャートである。
【０６７３】
まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２７－１において、サブＲＡＭ１３０ｃの変動演出コマンド記憶領域に記憶されている演出図柄指定コマンドを確認し、ステップＥ６２７－２において、サブＲＡＭ１３０ｃの変動演出パターン記憶領域に記憶された変動演出パターンを確認し、ステップＥ６２７－３において、図柄パターン決定用乱数値を取得し、ステップＥ６２７－４において、図５５に示す図柄パターン決定テーブルを選択する。図柄パターン決定テーブルについて、図５５を用いて後述する。
【０６７４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２７－５において、選択した図柄パターン決定テーブルを参照し、演出図柄指定コマンドと図柄パターン決定用乱数値とに基づいて図柄パターン（シナリオ）を決定し、ステップＥ６２７－６において、決定した図柄パターンをサブＲＡＭ１３０ｃの所定の記憶領域に記憶する。
【０６７５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２７－７において、決定した図柄パターンに対応する図柄パターンコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これによ

り、ステップＥ９００の出力制御処理において表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信されることになる。

【０６７６】

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

【０６７７】

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

【０６７８】

（図柄パターン決定テーブル）

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

【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

また、本実施形態の図柄パターン決定テーブルの第２の特徴として、ハズレとなる場合よりも大当たりとなる場合の方が「７」の演出図柄によるリーチが発生する図柄パターンが選択され易いようになっている点が挙げられる。

【０６８６】

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

【０６８７】

（演出制御部の予告演出決定処理１）

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２８－１２において、決定した確変確定演出のパターンが確変確定演出を実行する確変確定演出の実行パターンであるか否かを判定し、確変確定演出を実行する確変確定演出のパターンでない場合（ステップＥ６２８－１２：Ｎｏ）には、今回の予告演出決定処理１を終了し、確変確定演出を実行する確変確定演出のパターンである場合（ステップＥ６２８－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６２８－１３において、決定した確変確定演出のパターンに対応する確変確定演出のパターンコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、今回の予告演出決定処理１を終了する。これにより、ステップＥ９００の出力制御処理において確変確定演出のパターンコマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信されることになる。
【０６９５】
（確定演出の決定テーブル）
図５７（ａ）は、非時短遊技状態のときに確定演出パターンを決定する場合に参照される確定演出の決定テーブル１を示す図であり、図５７（ｂ）は、時短遊技状態のときに確定演出パターンを決定する場合に参照される確定演出の決定テーブル２を示す図である。
【０６９６】
図５７（ａ）及び図５７（ｂ）に示すように、確定演出の決定テーブルには、演出図柄指定コマンドと変動演出パターンと確定演出の決定用乱数値による確定演出の実行率と確定演出の実行箇所の選択率とが対応付けられている。
【０６９７】
確定演出の実行箇所は、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で演出図柄７０ａの変動表示が開始される場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングである変動開始の１フレーム目、第１画像表示装置７０（メイン液晶）でリーチ演出が開始される場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングであるリーチ開始の１フレーム目、第１画像表示装置７０（メイン液晶）でＳＰリーチ演出が開始される場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングであるＳＰリーチ開始の１フレーム目、第１画像表示装置７０（メイン液晶）でＳＰＳＰリーチ演出が開始される場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングであるＳＰＳＰリーチ開始の１フレーム目が設定されている。
【０６９８】
確定演出のパターン０は、確定演出が実行されない確定演出のパターンであり、確定演出のパターン１は、変動開始の１フレーム目で確定演出が実行される確定演出のパターンであり、確定演出のパターン２は、リーチ開始の１フレーム目で確定演出が実行される確定演出のパターンであり、確定演出のパターン３は、ＳＰリーチ開始の１フレーム目で確定演出が実行される確定演出のパターンであり、確定演出のパターン４は、ＳＰＳＰリーチ開始の１フレーム目で確定演出が実行される確定演出のパターンである。
【０６９９】
ここで、確定演出の実行が決定された場合には、決定された実行タイミング（実行箇所）において送風装置２１が作動して発射ハンドル１５の送風口１５ｄから遊技者の手に向けて風（空気）が送出されることで確定演出（送風演出）が実行される。確定演出の演出例については後述する。
【０７００】
本実施形態の確定演出の決定テーブルの第１の特徴として、確定演出の決定テーブル１を参照して確定演出のパターンを決定する場合よりも、確定演出の決定テーブル２を参照して確定演出のパターンを決定した場合の方が確定演出の実行率が高くなるように設定されている点が挙げられる。
【０７０１】
このようにすることで、通常遊技状態よりも時短遊技状態（確率変動遊技状態）の方が高い確率で確定演出が実行されることになり、通常遊技状態における確定演出の希少性を保ちつつ遊技をサクサクと進行させたい時短遊技状態の興趣を向上させることが可能となる。なお、通常遊技状態と時短遊技状態とで確定演出の実行確率を同じに設定してもよい

し、逆の関係となるようにしてもよい。
【０７０２】
本実施形態の確定演出の決定テーブルの第２の特徴として、確定演出の決定テーブル１を参照して確定演出のパターンを決定する場合よりも、確定演出の決定テーブル２を参照して確定演出のパターンを決定した場合の方が変動表示（変動演出）の早い時期（段階）に確定演出が実行され易いように設定されている点が挙げられる。
【０７０３】
このようにすることで、通常遊技状態では変動表示の遅い時期に確定演出が実行され易く、時短遊技状態（確率変動遊技状態）では変動表示の早い時期で確定演出が実行され易くなる。そのため、通常遊技状態における遊技者の大当たり遊技への期待感を変動表示の遅い時期まで引っ張りつつ、時短遊技状態（確率変動遊技状態）における間延び感を軽減することが可能となる。なお、通常遊技状態と時短遊技状態とで確定演出の実行時期を同じように設定してもよいし、逆の関係となるように設定してもよい。
【０７０４】
（確変確定演出の決定テーブル）
図５８は、確変確定演出パターンを決定する場合に参照される確変確定演出の決定テーブルを示す図である。
【０７０５】
図５８に示すように、確変確定演出の決定テーブルには、演出図柄指定コマンドと変動演出パターンと確変確定演出の決定用乱数値による確変確定演出の実行率と確変確定演出の実行箇所の選択率とが対応付けられている。
【０７０６】
確変確定演出の実行箇所は、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で演出図柄７０ａの変動表示が開始される場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングである変動開始の１フレーム目、第１画像表示装置７０（メイン液晶）でリーチ演出が開始される場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングであるリーチ開始の１フレーム目、第１画像表示装置７０（メイン液晶）でＳＰリーチ演出が開始される場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングであるＳＰリーチ開始の１フレーム目、第１画像表示装置７０（メイン液晶）でＳＰＳＰリーチ演出が開始される場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングであるＳＰＳＰリーチ開始の１フレーム目が設定されている。
【０７０７】
その他の実行箇所として、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で変動表示されている演出図柄７０ａが全回転リーチ演出に移行する際に可動演出部材７３が大当たりとなることを示す演出動作を行う場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングである役物当確動作の１フレーム目、上述した操作演出が実行される際に可動演出部材７３が所定の演出動作を行う場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングである役物演出動作の１フレーム目、上述した昇格演出において大当たり遊技が昇格することを報知する場合の１フレーム目の画像が表示されるタイミングである昇格確定の１フレーム目が設定されている。
【０７０８】
確変確定演出のパターン０は、確変確定演出が実行されない確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン１は、変動開始の１フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン２は、リーチ開始の１フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン３は、役物当確動作の１フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン４は、ＳＰリーチ開始の１フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン５は、ＳＰＳＰリーチ開始の１フレーム目で確変確定演出のパターンが実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン６は、役物演出動作の１フレーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンであり、確変確定演出のパターン７は、昇格確定の１フ

レーム目で確変確定演出が実行される確変確定演出のパターンである。

【０７０９】

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

【０７１０】

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

【０７１１】

（演出制御部の変動演出中処理）

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

【０７１２】

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

【０７１３】

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

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

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

６４６：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６４７に処理を移す。
【０７１７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６４７において、演出ボタン検出スイッチ１７ａからの検出信号を入力したか否かを判定し、検出信号を入力した場合（ステップＥ６４７：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６４８において、有効期間タイマをクリアし、検出信号を入力していない場合（ステップＥ６４７：Ｎｏ）には、ステップＥ６４９において、有効期間タイマが０であるか否かを判定し、有効期間タイマが０でない場合（ステップＥ６４９：Ｎｏ）には、今回の変動演出中処理を終了し、有効期間タイマが０である場合（ステップＥ６４９：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６５０に処理を移す。
【０７１８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０において、有効期間フラグをクリアし、ステップＥ６５１において、実行する演出は昇格演出Ｂであるか否かを判定し、昇格演出Ｂでない場合（ステップＥ６５１：Ｎｏ）には、ステップＥ６５２において、操作演出を実行するための操作演出の演出態様を決定し、ステップＥ６５３において、決定した操作演出の演出態様に対応する操作演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットして今回の変動演出中処理を終了し、昇格演出Ｂである場合（ステップＥ６５１：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６５４において、特別な操作演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットして今回の変動演出中処理を終了する。
【０７１９】
これにより、ステップＥ９００の出力制御処理において操作演出のコマンドまたは特別な操作演出のコマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信されることになる。
【０７２０】
なお、表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が操作演出のコマンドを受信すると、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び／又は第２画像表示装置７１（サブ液晶）に操作演出を構成する演出画像を表示させたり、可動演出部材７３を所定の態様で動作させたりする。
【０７２１】
また、表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が特別な操作演出のコマンドを受信すると、同様にハンドルの発光装置１５ｃを所定の態様で発光させるとともに、音声出力装置９から所定の確定音（「キュインキュイン」）を出力させたりする。つまり、昇格演出Ｂは、上述した確変確定演出と同様に報知演出に相当するといえる。
【０７２２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５５において、上記したステップＥ６２６－１０でセットされた変動演出時間が０であるか否かを判定し、変動演出時間が０でない場合（ステップＥ６５５：Ｎｏ）には、今回の変動演出中処理を終了し、変動演出時間が０である場合（ステップＥ６５５：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６５６において、演出処理データに「２」をセットし、上述した変動演出終了処理に処理を移す準備を行い、今回の変動演出中処理を終了する。
【０７２３】
（演出制御部の大当たり演出開始処理）
図６０を用いて、演出制御部１３０ｍの大当たり演出開始処理を説明する。図６０は、演出制御部１３０ｍにおける大当たり演出開始処理を示すフローチャートである。
【０７２４】
まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６８１において、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して大当たり用のオープニング指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合（ステップＥ６８１：Ｎｏ）には、今回の大当たり演出開始処理を終了し、受信している場合（ステップＥ６８１：Ｙｅｓ）には、ステップＥ６８２において、受信したオープニング指定コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの所定の領域に記憶する。

【０７２５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６８３において、受信したオープニング指定コマンドにより特定される大当たりの種類に対応する最終ラウンド数の情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定の領域に記憶し、ステップＥ６８４において、サブＲＡＭ１３０ｃを参照してラウンド中の昇格演出フラグの有無を確認し、ステップＥ６８５において、図６１（ａ）に示す特別遊技演出パターンの決定テーブルを選択する。特別遊技演出パターンの決定テーブルについては、図６１（ａ）を用いて後述する。
【０７２６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６８６において、選択した特別遊技演出パターンの決定テーブルを参照し、オープニング指定コマンドとラウンド中の昇格演出フラグの有無に基づいて、特別遊技演出パターンを決定し、ステップＥ６８７において、決定した特別遊技演出パターンをサブＲＡＭ１３０ｃの所定の領域に記憶する。なお、特別遊技演出パターンとは、大当たり遊技または小当たり遊技中に実行される演出の実行態様である。
【０７２７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６８８において、決定した特別遊技演出パターンに対応するオープニング演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これにより、ステップＥ９００の出力制御処理においてオープニング演出のコマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信されることになる。
【０７２８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６８９において、告知タイミングの決定用乱数値を取得し、ステップＥ６９０において、図６１（ｂ）に示す告知タイミングの決定テーブルを選択し、ステップＥ６９１において、選択した告知タイミングの決定テーブルを参照し、特別遊技演出パターンと告知タイミングの決定用乱数値とに基づいて遊技者にとって価値の高い大当たり遊技であること（大当たり遊技の種類が昇格すること、賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続すること）を確定的に告知（報知）する告知タイミングを決定する。告知タイミングの決定テーブルについては、図６１（ｂ）を用いて後述する。
【０７２９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６９２において、決定した告知タイミングを特定可能な告知タイミングの情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定の領域に記憶し、ステップＥ６９３において、ラウンド中の昇格演出フラグをクリアし、ステップＥ６９４において、演出処理データに「４」をセットし、上述した大当たり演出中処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり演出開始処理を終了する。
【０７３０】
（特別遊技演出パターンの決定テーブル）
図６１（ａ）は、特別遊技演出パターンを決定する場合に参照される特別遊技演出パターンの決定テーブルを示す図である。
【０７３１】
図６１（ａ）に示すように、特別遊技演出パターンの決定テーブルには、オープニング指定コマンドとラウンド中の昇格演出フラグの有無と特別遊技演出パターンとが対応付けられ、参考として演出内容が記載されている。
【０７３２】
特別遊技演出パターン１、３、８、１０、１４は、大当たり遊技の種類が昇格するか否かを演出する昇格演出及び賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続するか否かを演出する継続演出が実行されない大当たり用の特別遊技演出パターンである。
【０７３３】
特別遊技演出パターン２は、７ラウンドで大入賞口５０が閉鎖してから８ラウンドで大入賞口５０が開放するまでの間（インターバル中）に昇格演出を実行し、結果として昇格に成功したことを告知（報知）する昇格成功演出を実行する大当たり演出パターンである。
特別遊技演出パターン４は、７ラウンドで大入賞口５０が閉鎖してから８ラウンドで大

入賞口５０が開放するまでの間（インターバル中）に昇格演出を実行し、結果として昇格に失敗したことを告知（報知）する昇格失敗演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

【０７３４】

特別遊技演出パターン５、１１は、４ラウンドで大入賞口５０が閉鎖してから５ラウンドで大入賞口５０が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続に成功したことを告知（報知）する継続成功演出を実行するとともに、８ラウンドで大入賞口５０が閉鎖してから９ラウンドで大入賞口が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続成功演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

【０７３５】

特別遊技演出パターン６、１２は、４ラウンドで大入賞口５０が閉鎖してから５ラウンドで大入賞口５０が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続に成功したことを告知（報知）する継続成功演出を実行するとともに、８ラウンドで大入賞口５０が閉鎖してから９ラウンドで大入賞口が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続に失敗したことを告知（報知）する継続失敗演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

【０７３６】

特別遊技演出パターン７、１３は、４ラウンドで大入賞口５０が閉鎖してから５ラウンドで大入賞口５０が開放するまでの間（インターバル中）に継続演出を実行し、結果として継続失敗演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

【０７３７】

特別遊技演出パターン９は、オープニングからエンディングまでの間（特別遊技中）に確率変動遊技状態に移行した可能性があることを示唆する確変チャンス演出を実行する大当たり用の特別遊技演出パターンである。

特別遊技演出パターン１５、１６は、オープニングからエンディングまでの間（特別遊技中）に確率変動遊技状態に移行した可能性があることを示唆する確変チャンス演出を実行する小当たり用の特別遊技演出パターンである。

【０７３８】

（告知タイミングの決定テーブル）

図６１（ｂ）は、遊技者にとって有利な（価値の高い）大当たり遊技であること（大当たり遊技の種類が昇格すること、賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続すること）を告知（報知）する告知タイミングを決定する場合に参照される告知タイミングの決定テーブルを示す図である。

【０７３９】

図６１（ｂ）に示すように、告知タイミングの決定テーブルには、特別遊技演出パターンと告知タイミング決定用乱数値による選択率と告知タイミングとが対応付けられている。

【０７４０】

本実施形態の告知タイミングの決定テーブルの特徴として、大当たり遊技が開始されるタイミングを除き、昇格成功演出が実行される場合、若しくは、継続成功演出が実行されるタイミング、つまり、最後の分岐点となるラウンドの開始時にしか告知タイミングが設定されていない点が挙げられる。このようにすることで、遊技者にとって価値の高い大当たり遊技であることの先バレを防止しつつ、昇格成功演出や継続成功演出を効果的に盛り上げることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７４１】

（演出制御部の大当たり演出中処理）

図６２を用いて、演出制御部１３０ｍの大当たり演出中処理を説明する。図６２は、演出制御部１３０ｍにおける大当たり演出中処理を示すフローチャートである。

【０７４２】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７０１において、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照してラウンド指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合（ステップＥ７０１：Ｎｏ）には、今回の大当たり演出中処理を終了し、受信している場合（ステップＥ７０１：Ｙｅｓ）には、ステップＥ７０２において、ラウンド指定コマンドに対応する大当たりラウンド数をサブＲＡＭ１３０ｃの所定の領域に記憶する。

【０７４３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７０３において、サブＲＡＭ１３０ｃに告知タイミングの情報が記憶されているか否かを判定し、記憶されていない場合（ステップＥ７０３：Ｎｏ）には、ステップＥ７０８に処理を移し、記憶されている場合（ステップＥ７０３：Ｙｅｓ）には、ステップＥ７０４に処理を移す。

【０７４４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７０４において、大当たりラウンド数が告知タイミングの情報と一致しているか否かを判定し、一致している場合（ステップＥ７０４：Ｙｅｓ）には、ステップＥ７０５において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている告知タイミングの情報をクリアし、ステップＥ７０６において、特別遊技演出パターンと大当たりラウンド数に応じた特別なラウンド演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、一致していない場合（ステップＥ７０４：Ｎｏ）には、ステップＥ７０７において、特別遊技演出パターンと大当たりラウンド数に応じた通常ラウンド演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。

【０７４５】

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

【０７４６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７０８において、大当たりラウンド数が最終ラウンド数であるか否かを判定し、大当たりラウンド数が最終ラウンド数でない場合（ステップＥ７０８：Ｎｏ）には、今回の大当たり演出中処理を終了し、大当たりラウンド数が最終ラウンド数である場合（ステップＥ７０８：Ｙｅｓ）には、ステップＥ７０９において、演出データに「５」をセットし、上述した大当たり演出終了処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり演出中処理を終了する。

【０７４７】

（演出制御部の情報設定処理）

図６３を用いて、演出制御部１３０ｍの情報設定処理を説明する。図６３は、演出制御部１３０ｍにおける情報設定処理を示すフローチャートである。

【０７４８】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８５０－１において、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して液晶制御部１４１から送信される調整モードの通知コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＥ８５０－１：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８５０－２に処理を移し、受信していない場合（ステップＥ８５０－１：Ｎｏ）には、今回の情報設定処理を終了する。

【０７４９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８５０－２において、受信した調整モードの通知コマンドにより特定される調整モードの種類が音量調整を可能とする調整モードか否かを判定し、音量調整を可能とする調整モードである場合（ステップＥ８５０－２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８５０－３において、サブＲＡＭ１３０ｃの所定の記憶領域に十字キー１９（入力受付部）を用いた音量調整が可能であることを示す第１の許可フラグをセットする。

【０７５０】

一方、音量調整を可能とする調整モードでない場合（ステップＥ８５０－２：Ｎｏ）には、ステップＥ８５０－４において、十字キー１９（入力受付部）を用いた音量調整が不

能であるものとしてサブＲＡＭ１３０ｃに記憶される第１の許可フラグをクリアする。なお、第１の許可フラグについては、後述する第１の操作受付処理で参照される。

【０７５１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８５０－５において、受信した調整モードの通知コマンドにより特定される調整モードの種類が輝度調整を可能とする調整モードであるか否かを判定し、輝度調整を可能とする調整モードである場合（ステップＥ８５０－５：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８５０－６において、サブＲＡＭ１３０ｃの所定の記憶領域に輝度調整が可能であることを示す第２の許可フラグをセットし、今回の情報設定処理を終了する。

【０７５２】

一方、輝度調整を可能とする調整モードでない場合（ステップＥ８５０－５：Ｎｏ）には、ステップＥ８５０－７において、十字キー１９（入力受付部）を用いた輝度調整が不能であるものとしてサブＲＡＭ１３０ｃに記憶される第２の許可フラグをクリアする。なお、第２の許可フラグについては、後述する第２の操作受付処理で参照される。

【０７５３】

（演出制御部の客待ち処理）

図６４を用いて、演出制御部１３０ｍの客待ち処理を説明する。図６４は、演出制御部１３０ｍにおける客待ち処理を示すフローチャートである。

【０７５４】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－１において、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して客待ちコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＥ８６０－１：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８６０－２に処理を移し、受信していない場合（ステップＥ８６０－１：Ｎｏ）には、ステップＥ８６０－４に処理を移す。

【０７５５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－２において、客待ち演出を開始するまでの時間である客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、ステップＥ８６０－３において、客待ちの開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、ステップＥ８６０－１３に処理を移す。これにより、客待ちの開始コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信される。

【０７５６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－４において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＥ８６０－４：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８６０－５に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＥ８６０－４：Ｎｏ）には、ステップＥ８６０－９に処理を移す。なお、客待ち演出の待機中であるか否かについては、客待ち演出の待機時間がセットされた状態であるか否かを判定する。

【０７５７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－５において、遊技者によって音量調整や輝度調整といった調整操作が行われている（後述する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが画像表示装置に表示されている）調整操作の受付期間中であるか否かを判定し、調整操作の受付期間中である場合（ステップＥ８６０－５：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８６０－１３に処理を移し、調整操作の受付期間中でない場合（ステップＥ８６０－５：Ｎｏ）には、ステップＥ８６０－６に処理を移す。

【０７５８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－６において、既にセットされている客待ち演出の待機時間が経過したか否かを判定し、客待ち演出の待機時間が経過している場合（ステップＥ８６０－６：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８６０－７に処理を移し、客待ち演出の待機時間が経過していない場合（ステップＥ８６０－６：Ｎｏ）には、ステップＥ８６０－１３に処理を移す。

【０７５９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－７において、客待ち演出の演出時間（例えば、３０秒）をセットし、ステップＥ８６０－８において、客待ち演出の開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、ステップＥ８６０－１３に処理を移す。これにより、客待ち演出の開始コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、遊技者に対して遊技を行うことを促進する（遊技機のアピールを行う）ための客待ち演出が開始される。
【０７６０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－９において、客待ち演出中であるか否かを判定し、客待ち演出中である場合（ステップＥ８６０－９：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８６０－１０に処理を移し、客待ち演出中でない場合（ステップＥ８６０－９：Ｎｏ）には、ステップＥ８６０－１３に処理を移す。なお、客待ち演出中であるか否かについては、客待ち演出の演出時間がセットされた状態であるか否かを判定する。
【０７６１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－１０において、既にセットされている客待ち演出の演出時間が経過しているか否かを判定し、客待ち演出の演出時間が経過している場合（ステップＥ８６０－１０：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８６０－１１に処理を移し、客待ち演出の演出時間が経過していない場合（ステップＥ８６０－１０：Ｎｏ）には、ステップＥ８６０－１３に処理を移す。
【０７６２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－１１において、再び客待ち演出の待機中とするために客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、ステップＥ８６０－１２において、客待ちの開始コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、ステップＥ８６０－１３に処理を移す。これにより、客待ち演出の待機中と客待ち演出中とが繰り返されることになる。なお、ここでセットする客待ち演出の待機時間については、Ｅ８６０－２でセットされる客待ち演出の待機時間と異なる時間、例えば、６０秒よりも長い時間や短い時間としてもよい。
【０７６３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８６０－１３において、上述した第１の演出処理で処理を分岐するために参照される演出処理データが「０」であるか否かを判定し、演出処理データが「０」である場合（ステップＥ８６０－１３：Ｙｅｓ）には、今回の客待ち処理を終了し、演出処理データが「０」でない場合（ステップＥ８６０－１３：Ｎｏ）には、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞したことに基づいて変動演出が開始されるものとして、ステップＥ８６０－１４において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている客待ち演出に係る情報（客待ち演出の待機時間、客待ち演出の演出時間等）をクリアし、今回の客待ち処理を終了する。
【０７６４】
（演出制御部の第１の操作受付処理）
◇図６５を用いて、演出制御部１３０ｍの第１の操作受付処理を説明する。図６５は、演出制御部１３０ｍにおける第１の操作受付処理を示すフローチャートである。
【０７６５】
まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１において、図６７（ａ）に示す第１の判定テーブルを参照し、現在の状態が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量調整を可能とする音量調整の可能期間であるか否かを判定し、音量調整の可能期間である場合（ステップＥ８７０－１：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－２に処理を移し、音量調整の可能期間でない場合（ステップＥ８７０－１：Ｎｏ）には、ステップＥ８７０－２４に処理を移す。第１の判定テーブルについては、図６７（ａ）を用いて後述する。
【０７６６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶さ

れている第１の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第１の処理番号が「０」である場合（ステップＥ８７０－２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－３に処理を移し、第１の処理番号が「０」でない場合（ステップＥ８７０－２：Ｎｏ）には、ステップＥ８７０－７に処理を移す。この「第１の処理番号」は、音量調整の進行段階を示す処理番号であり、上述したステップＥ２０の初期化処理で「０」にセットされるようになっている。

【０７６７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－３において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＥ８７０－３：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－４において、音量調整の案内用のコマンド１をサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これにより、音量調整の案内用のコマンド１が表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置に音量調整の案内画像を表示させたり、十字キー１９の左右のボタンを発光させたりするための処理が行われる。

【０７６８】

一方、客待ち演出の待機中でない場合、つまり、変動演出中や大当たり中である場合（ステップＥ８７０－３：Ｎｏ）には、ステップＥ８７０－５において、音量調整の案内用のコマンド２をサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これにより、音量調整の案内用のコマンド２が表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の左右のボタンを発光させるための処理が行われる。

【０７６９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－６において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第１の処理番号に「１」をセットし、今回の第１の操作受付処理を終了する。

【０７７０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第１の処理番号が「１」であるか否かを判定し、第１の処理番号が「１」である場合（ステップＥ８７０－７：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－８に処理を移し、第１の処理番号が「１」でない場合（ステップＥ８７０－７：Ｎｏ）には、ステップＥ８７０－１２に処理を移す。

【０７７１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－８において、音量調整の開始操作があったか否かを判定し、音量調整の開始操作があった場合（ステップＥ８７０－８：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－９に処理を移し、音量調整の開始操作がなかった場合（ステップＥ８７０－８：Ｎｏ）には、今回の第１の操作受付処理を終了する。なお、ここでいう音量調整の開始操作とは、十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって左ボタン又は右ボタンの操作が検出されたことである。

【０７７２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－９において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量調整の開始コマンドをセットする。これにより、音量調整の開始コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させるための処理が行われる。

【０７７３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１０において、十字キー１９（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＥ８７０－１１において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第１の処理番号に「２」をセットし、今回の第１の操作受付処理を終了する。

【０７７４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第１の処理番号が「２」であるか否かを判定し、第１の処理番号が「２」である場合（ステップＥ８７０－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－１３に処理を移し、第１の処理番号が「２」でない場合（ステップＥ８７０－１２：Ｎｏ）には、今回の第

１の操作受付処理を終了する。
【０７７５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１３において、音量の減少の操作があったか否かを判定し、音量の減少の操作があった場合（ステップＥ８７０－１３：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－１４に処理を移し、音量の減少の操作がなかった場合（ステップＥ８７０－１３：Ｎｏ）には、ステップＥ８７０－１６に処理を移す。なお、ここでいう音量の減少の操作とは、十字キー１９の左ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって左ボタンの操作が検出されたことである。
【０７７６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１４において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量の減少用のコマンドをセットする。これにより、音量の減少用のコマンドが表示制御部１４０に送信され、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値を減少させる処理が行われる。
【０７７７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１５において、十字キー１９（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、今回の第１の操作受付処理を終了する。
【０７７８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１６において、音量の増加の操作があったか否かを判定し、音量の増加の操作があった場合（ステップＥ８７０－１６：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－１７に処理を移し、音量の増加の操作がなかった場合（ステップＥ８７０－１６：Ｎｏ）には、ステップＥ８７０－１９に処理を移す。なお、ここでいう音量の増加の操作とは、十字キー１９の右ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって右ボタンの操作が検出されたことである。
【０７７９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１７において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量の増加用のコマンドをセットする。これにより、音量の増加用のコマンドが表示制御部１４０に送信され、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値を増加させる処理が行われる。
【０７８０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１８において、十字キー１９（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、今回の第１の操作受付処理を終了する。
【０７８１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－１９において、ステップＥ８７０－１０、ステップＥ８７０－１５、ステップＥ８７０－１８等でセットされた操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップＥ８７０－１９：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－２０に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップＥ８７０－１９：Ｎｏ）には、今回の第１の操作受付処理を終了する。
【０７８２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－２０において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量調整の終了コマンドをセットする。これにより、音量調整の終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置に表示されていた音量値の報知画像を非表示とする処理や十字キー１９の左右のボタンの発光を終了させる処理が行われる。
【０７８３】
つまり、音量調整の可能期間となってから受け付けた十字キー１９（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量調整の開始操作）によって音量値の報知画像が表示されてから操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー１９（入力受付部）の左又は右

ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われなかった場合に音量値の報知画像が非表示となる。また、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われた場合にも、当該操作から操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー１９（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われなかった場合に音量値の報知画像が非表示となる。これにより、音量値の報知画像によって他の画像（演出図柄画像、背景画像、音量調整の案内画像、輝度調整の案内画像等）の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【０７８４】

なお、本実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の左又は右ボタンの操作が行われたことによって、実際に音量値が減少又は増加したか否かに拘らず操作間隔の監視時間（所定時間）が再セットされるようになっているため、遊技者が左又は右ボタンの操作を行ったにも拘らず、音量値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【０７８５】

また、本実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の上又は下ボタンの操作が行われても無効な操作となるようになっているが、十字キー１９の上又は下ボタンの操作が行われた場合にも操作間隔の監視時間（所定時間）を再セットするようにしてもよい。このようにすると、遊技者が誤って十字キー１９の上又は下ボタンを操作した場合であっても、音量値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【０７８６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－２１において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第１の処理番号に「０」をセットする。これにより、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値を即座には調整できない状態となる。つまり、音量値の報知画像が表示されている期間であれば十字キー１９を操作すれば演出音の音量値が即座に調整（増減）されるが、音量値の報知画像が表示されていない期間であると十字キー１９を操作しても演出音の音量値が即座に調整（増減）されないことになる。

【０７８７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－２２において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＥ８７０－２２：Ｎｏ）には、今回の第１の操作受付処理を終了し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＥ８７０－２２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７０－２３において、客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、今回の第１の操作受付処理を終了する。

【０７８８】

これにより、ステップＥ８６０の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、第１の操作受付処理において十字キー１９の操作を最後に検出した時点から操作間隔の監視時間（３秒）と客待ち演出の待機時間（６０秒）とを加えた時間（６３秒後）後に客待ち演出が実行されるようになる。なお、十字キー１９の操作を最後に検出した時点から６０秒後に客待ち演出が実行されるようにしてもよい。

【０７８９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－２４において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第１の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第１の処理番号が「０」である場合（ステップＥ８７０－２４：Ｙｅｓ）には、今回の第１の操作受付処理を終了し、第１の処理番号が「０」でない場合（ステップＥ８７０－２４：Ｎｏ）には、ステップＥ８７０－２５に処理を移す。

【０７９０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－２５において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＥ８７０－２６において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量調整の終了コマンドをセットする。これにより、音量調整の終了コマンドが表示制御部１４０に送信され、画像表示装置に表示されていた音量調整の案内画像や音量値の報知画像を非表示とする処理が行われる。

【０７９１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７０－２７において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第１の処理番号に「０」をセットし、今回の第１の操作受付処理を終了する。つまり、音量調整の案内画像が表示されている状態又は音量値の報知画像が表示されている状態において、第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞があって変動演出が開始されたり、各種の発生事象の（エラー）報知が開始されたりするなどして音量調整の可能期間から音量調整の不能期間に移行したものと判断されると、音量調整の案内画像や音量値の報知画像が非表示となり、音量調整の操作ができない状態に制御されることになる。

【０７９２】

そのため、画像表示装置に音量調整の案内画像や音量値の報知画像が表示されていることによって画像表示装置に表示される変動演出の演出画像や発生事象の報知画像の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【０７９３】

なお、音量調整の操作が行われているときに普図ゲート４４への遊技球の通過があって普通図柄の変動表示が開始されたとしても、音量調整の可能期間でなくならないため、音量値の報知画像が非表示となったり、音量調整の操作ができない状態に制御されたりすることはない。

【０７９４】

また、ステップＥ８７０－８において、音量調整の開始操作があったと判定された場合（ステップＥ８７０－８：Ｙｅｓ）にステップＥ８７０－９以降の処理が実行されるようにしたが、音量調整の開始操作があったか否かの判定を行わずにステップＥ８７０－９以降の処理を実行するようにしてもよい。このようにすると、客待ち演出の待機中の最初の左又は右ボタンの操作によって音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値を変化（変更）させることが可能となる。

【０７９５】

（演出制御部の第２の操作受付処理）

図６６を用いて、演出制御部１３０ｍの第２の操作受付処理を説明する。図６６は、演出制御部１３０ｍにおける第２の操作受付処理を示すフローチャートである。

【０７９６】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１において、図６７（ｂ）に示す第２の判定テーブルを参照し、現在の状態が画像表示装置や枠用照明装置１０及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）等の輝度調整を可能とする輝度調整の可能期間であるか否かを判定し、輝度調整の可能期間である場合（ステップＥ８８０－１：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－２に処理を移し、輝度調整の可能期間でない場合（ステップＥ８８０－１：Ｎｏ）には、ステップＥ８８０－２４に処理を移す。第２の判定テーブルについては、図６７を用いて後述する。

【０７９７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第２の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第２の処理番号が「０」である場合（ステップＥ８８０－２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－３に処理を移し、第２の処理番号が「０」でない場合（ステップＥ８８０－２：Ｎｏ）には、ステップＥ８８０－７に処理を移す。この「第２の処理番号」は、輝度調整の進行段階を示す処理番号であり、ステップＥ２０の初期化処理で「０」にセットされるようになっている。

【０７９８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－３において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＥ８８０－３：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－４において、輝度調整の案内用のコマンド１をサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これにより、輝度調整の案内用のコマンド１が表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置に輝度調整の案内画像を表示させたり、十字キー１９の上下のボタンを発光させたりするための処理が行われる。

【０７９９】

一方、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＥ８８０－３：Ｎｏ）には、ステップＥ８８０－５において、輝度調整の案内用のコマンド２をサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これにより、輝度調整の案内用のコマンド２が表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の上下のボタンを発光させるための処理が行われる。

【０８００】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－６において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第２の処理番号に「１」をセットし、今回の第２の操作受付処理を終了する。

【０８０１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第２の処理番号が「１」であるか否かを判定し、第２の処理番号が「１」である場合（ステップＥ８８０－７：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－８に処理を移し、第２の処理番号が「１」でない場合（ステップＥ８８０－７：Ｎｏ）には、ステップＥ８８０－１２に処理を移す。

【０８０２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－８において、輝度調整の開始操作があったか否かを判定し、輝度調整の開始操作があった場合（ステップＥ８８０－８：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－９に処理を移し、輝度調整の開始操作がなかった場合（ステップＥ８８０－８：Ｎｏ）には、今回の第２の操作受付処理を終了する。なお、ここでいう輝度調整の開始操作とは、十字キー１９の上ボタン又は下ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって上ボタン又は下ボタンの操作が検出されたことである。

【０８０３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－９において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに輝度調整の開始コマンドをセットする。これにより、輝度調整の開始コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置に現在の輝度値を示す輝度値の報知画像を表示させるための処理が行われる。

【０８０４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１０において、十字キー１９（上ボタン、下ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＥ８８０－１１において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第２の処理番号に「２」をセットし、今回の第２の操作受付処理を終了する。

【０８０５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第２の処理番号が「２」であるか否かを判定し、第２の処理番号が「２」である場合（ステップＥ８８０－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－１３に処理を移し、第２の処理番号が「２」でない場合（ステップＥ８８０－１２：Ｎｏ）には、今回の第２の操作受付処理を終了する。

【０８０６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１３において、輝度の低下の操作があったか否かを判定し、輝度の低下の操作があった場合（ステップＥ８８０－１３：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－１４に処理を移し、輝度の低下の操作がなかった場合（ステップＥ８８０－１３：Ｎｏ）には、ステップＥ８８０－１６に処理を移す。なお、ここでいう

輝度の低下の操作とは、十字キー１９の下ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって下ボタンの操作が検出されたことである。

【０８０７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１４において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに輝度の低下用のコマンドをセットする。これにより、輝度の低下用のコマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置や枠用照明装置１０演及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を低下させるための処理が行われる。

【０８０８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１５において、十字キー１９（上ボタン、下ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、今回の第２の操作受付処理を終了する。

【０８０９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１６において、輝度の上昇の操作があったか否かを判定し、輝度の上昇の操作があった場合（ステップＥ８８０－１６：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－１７に処理を移し、輝度の上昇の操作がなかった場合（ステップＥ８８０－１６：Ｎｏ）には、ステップＥ８８０－１９に処理を移す。なお、ここでいう輝度の上昇の操作とは、十字キー１９の上ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって上ボタンの操作が検出されたことである。

【０８１０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１７において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに輝度の上昇用のコマンドをセットする。これにより、輝度の上昇用のコマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置や枠用照明装置１０演及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を上昇させるための処理が行われる。

【０８１１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１８において、十字キー１９（上ボタン、下ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、今回の第２の操作受付処理を終了する。

【０８１２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－１９において、ステップＥ８８０－１０、ステップＥ８８０－１５、ステップＥ８８０－１８等でセットされた操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップＥ８８０－１９：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－２０に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップＥ８８０－１９：Ｎｏ）には、今回の第２の操作受付処理を終了する。

【０８１３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－２０において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに輝度調整の終了コマンドをセットする。これにより、輝度調整の終了コマンドが表示制御部１４０に送信され、画像表示装置に表示されていた輝度値の報知画像を非表示とする処理や十字キー１９の上下のボタンの発光を終了させる処理行われる。

【０８１４】

つまり、輝度調整の可能期間となってから受け付けた十字キー１９（入力受付部）の上又は下ボタンの操作（輝度調整の開始操作）によって輝度値の報知画像が表示されてから操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー１９（入力受付部）の上又は下ボタンの操作（輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作）が行われなかった場合に輝度値の報知画像が非表示となる。また、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の上又は下ボタンの操作（輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作）が行われた場合にも、当該操作から操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー１９（入力受付部）の上又は下ボタンの操作（輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作）が行われなかった場合に

輝度値の報知画像が非表示となる。これにより、輝度値の報知画像によって他の画像（演出図柄画像、背景画像、音量調整の案内画像、輝度調整の案内画像等）の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【０８１５】

なお、本実施形態では、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の上又は下ボタンの操作が行われたことによって、実際に輝度値が低下又は上昇したか否かに拘らず操作間隔の監視時間（所定時間）が再セットされるようになっているため、遊技者が上又は下ボタンの操作を行ったにも拘らず、輝度値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【０８１６】

また、本実施形態では、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の左又は右ボタンの操作が行われても無効な操作となるようになっているが、十字キー１９の左又は右ボタンの操作が行われた場合にも操作間隔の監視時間（所定時間）を再セットするようにしてもよい。このようにすると、遊技者が誤って十字キー１９の左又は右ボタンを操作した場合であっても、輝度値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【０８１７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－２１において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第２の処理番号に「０」をセットする。これにより、画像表示装置や枠用照明装置１０及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を即座には調整できない状態となる。つまり、輝度値の報知画像が表示されている期間であれば輝度値が即座に調整（増減）できるが、輝度値の報知画像が表示されていない期間であると輝度値が即座に調整（増減）できないことになる。

【０８１８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－２２において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＥ８８０－２２：Ｎｏ）には、今回の第２の操作受付処理を終了し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＥ８８０－２２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８８０－２３において、客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、今回の第２の操作受付処理を終了する。

【０８１９】

これにより、ステップＥ８６０の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、第２の操作受付処理において十字キー１９の操作を最後に検出した時点から操作間隔の監視時間（３秒）と客待ち演出の待機時間（６０秒）とを加えた時間（６３秒後）後に客待ち演出が実行されるようになる。なお、十字キー１９の操作を最後に検出した時点から６０秒後に客待ち演出が実行されるようにしてもよい。

【０８２０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－２４において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶される第２の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第２の処理番号が「０」である場合（ステップＥ８８０－２４：Ｙｅｓ）には、今回の第２の操作受付処理を終了し、第２の処理番号が「０」でない場合（ステップＥ８８０－２４：Ｎｏ）には、ステップＥ８８０－２５に処理を移す。

【０８２１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－２５において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＥ８８０－２６において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに輝度調整の終了コマンドをセットする。これにより、輝度調整の終了コマンドが表示制御部１４０に送信され、画像表示装置に表示されていた輝度調整の案内画像や輝度値の報知画像を非表示とする処理が行われる。

【０８２２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８８０－２７において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第２の処理番号に「０」をセットし、今回の第２の操作受付処理を終了する。つまり、輝度調整の案内画像が表示されている状態又は輝度値の報知画像が表示されている状態において、第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞があって変動演出が開始されたり、各種の発生事象の（エラー）報知が開始されたりするなどして輝度調整の可能期間から輝度調整の不能期間に移行したものと判断されると、輝度調整の案内画像や輝度値の報知画像が非表示となって輝度調整の操作ができない状態に制御されることになる。

【０８２３】

そのため、画像表示装置に輝度調整の案内画像や輝度値の報知画像が表示されていることによって画像表示装置に表示される変動演出の演出画像や発生事象の報知画像の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【０８２４】

なお、輝度調整の操作が行われているときに普図ゲート４４への遊技球の通過があって普通図柄の変動表示が開始されたとしても、輝度調整の可能期間でなくならないため、輝度値の報知画像が非表示となったり、輝度調整の操作ができない状態に制御されたりすることはない。

【０８２５】

なお、ステップＥ８８０－８において、輝度調整の開始操作があったと判定された場合（ステップＥ８８０－８：Ｙｅｓ）にステップＥ８８０－９以降の処理が実行されるようにしたが、輝度調整の操作があったか否かの判定を行わずにステップＥ８８０－９以降の処理を実行するようにしてもよい。このようにすると、客待ち演出の待機中の最初の上ボタン又は下ボタンの操作によって画像表示装置のバックライトや枠用照明装置１０及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を変化させることが可能となる。

【０８２６】

◇（第１の判定テーブル）

図６７（ａ）は、十字キー１９（入力受付部）を用いた音量調整が可能な期間であるか否かを判定する場合に参照される第１の判定テーブルを示す図である。図６７（ａ）に示すように、第１の判定テーブルには、十字キー１９を用いた音量調整が可能であるか不能であるかを示す第１の許可フラグの有無と、演出制御部１３０ｍによって制御されている演出状態（ステータス）と、低確率遊技状態と時短遊技状態に対する音量調整の可否（判定結果）とが対応付けられている。

【０８２７】

本実施形態の第１の判定テーブルの第１の特徴として、第１の許可フラグが「なし」となっている場合には無条件で十字キー１９を用いた音量調整が不能となっており、第１の許可フラグが「あり」となっている場合には演出状態や遊技状態に応じて十字キー１９を用いた音量調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、第１の許可フラグの有無に応じて遊技者が演出音（ＢＧＭやＳＥ等の遊技音）の音量調整を行うことが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０８２８】

◇本実施形態の第１の判定テーブルの第２の特徴として、第１の許可フラグが「あり」であっても、各種の発生事象の報知（電源投入報知、電源復旧報知、各種のエラー報知）中は遊技者による演出音（ＢＧＭやＳＥ等の遊技音）の音量調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、音量を調整することに気を取られてしまって各種の事象の発生に気付かないといった不都合を回避することができ、報知すべき事象の発生を適切に報知することが可能となる。

【０８２９】

◇本実施形態の第１の判定テーブルの第３の特徴として、変動演出が実行されていない客待ち状態が客待ち演出の待機中と客待ち演出中とに区分けされ、客待ち演出の待機中が音量調整の可能期間となっており、客待ち演出中が音量調整の不能期間となっている点が

挙げられる。このようにすることで、十字キー１９を用いた音量調整によって客待ち演出が阻害されることがなくなり、遊技者への訴求力が低下することを抑制することが可能となる。なお、客待ち演出の待機中を音量調整の不能期間とし、客待ち演出中を音量調整の可能期間としてもよいし、客待ち演出の待機中及び客待ち演出中を音量調整の可能期間としてもよい。

【０８３０】

本実施形態の第１の判定テーブルの第４の特徴として、客待ち状態のうち客待ち演出が実行されていない客待ち演出の待機中は低確率遊技状態（通常遊技状態）であるか時短遊技状態（低確率時短、高確率時短）であるかに拘らず十字キー１９を用いた音量調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、音量調整が可能となる期間を拡充させることが可能となり、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【０８３１】

本実施形態の第１の判定テーブルの第５の特徴として、十字キー１９を用いた輝度調整中においては十字キー１９を用いた音量調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、音量調整のための操作と輝度調整のための操作とが混在せずに済み、遊技者が混乱してしまうという不都合を回避することが可能となる。

【０８３２】

◇本実施形態の第１の判定テーブルの第６の特徴として、変動演出中のうち演出図柄７０ａの高速変動（演出音出力）中は十字キー１９を用いた音量調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、音量調整が可能となる期間を拡充させることが可能となり、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。また、客待ち状態となるまで待たずに音量調整が可能となるので、遊技機１の稼働が低下してしまうことを抑制できる（遊技機１の稼働を上げることが可能となる）。

【０８３３】

本実施形態の第１の判定テーブルの第７の特徴として、変動演出中のうち演出図柄の加速変動中や低速変動中や仮停止中は十字キー１９を用いた音量調整が不能となっている点が挙げられる。このようにすることで、演出図柄の変動において要所となる部分を音量調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３４】

本実施形態の第１の判定テーブルの第８の特徴として、低確率遊技状態に設定される大当たり遊技中はオープニングからエンディングまでの間において基本的には十字キー１９を用いた音量調整が可能となっているが、大当たり予告等の先読み予告演出中は音量調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、遊技者にとっても重要な演出を音量調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３５】

なお、大当たり遊技中の特定ラウンド（例えば、８ラウンドと１５ラウンド）において大入賞口５０の内部に設けた特定領域への遊技球の通過（入賞）に基づいて大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態を発生させるような遊技機１である場合には、通常ラウンド（８ラウンドと１５ラウンドを除くラウンド）中は音量調整ができるようにし、特定ラウンド中は音量調整ができないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとって重要な特定ラウンドにおいて遊技球が特定領域を通過するか否かを音量調整のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。また、最初の特定ラウンド（８ラウンド）において遊技球が特定領域を通過（入賞）して確率変動遊技状態を発生させることが確定している場合には、後の特定ラウンド（１５ラウンド）中に音量調整ができるようにしてもよい。

【０８３６】

また、大当たり遊技中において昇格演出が行われる昇格演出の実行期間や継続演出が行われる継続演出の実行期間においても音量調整ができないようにしてもよい。このように

することで、遊技者に注目してもらいたい期間に音量調整が行われてしまって、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【０８３７】

（第２の判定テーブル）

図６７（ｂ）は、十字キー１９（入力受付部）を用いた輝度調整が可能な期間であるか否かを判定する場合に参照される第２の判定テーブルを示す図である。図６７（ｂ）に示すように、第２の判定テーブルには、十字キー１９を用いた輝度調整が可能であるか不能であるかを示す第２の許可フラグの有無と、演出制御部１３０ｍによって制御されている演出状態（ステータス）と、低確率遊技状態と時短遊技状態に対する輝度調整の可否（判定結果）とが対応付けられている。

【０８３８】

本実施形態の第２の判定テーブルの第１の特徴として、第２の許可フラグが「なし」となっている場合には無条件で十字キー１９を用いた輝度調整が不能となっており、第２の許可フラグが「あり」となっている場合には演出状態や遊技状態に応じて十字キー１９を用いた輝度調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、第２の許可フラグの有無に応じて遊技者が画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）の輝度調整を行うことが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０８３９】

本実施形態の第２の判定テーブルの第２の特徴として、第２の許可フラグが「あり」であっても、各種の発生事象の報知（電源投入報知、電源復旧報知、各種のエラー報知）中は遊技者による画像表示装置や各種照明装置の輝度調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、輝度を調整することに気を取られてしまって各種の事象の発生に気付かないといった不都合を回避することができ、報知すべき事象の発生を適切に報知することが可能となる。

【０８４０】

本実施形態の第２の判定テーブルの第３の特徴として、変動演出が実行されていない客待ち状態が客待ち演出の待機中と客待ち演出中とに区分けされ、客待ち演出の待機中が輝度調整の可能期間となっており、客待ち演出中が輝度調整の不能期間となっている点が挙げられる。このようにすることで、十字キー１９を用いた輝度調整によって客待ち演出が阻害されることがなくなり、遊技者への訴求力が低下することを抑制することが可能となる。なお、客待ち演出の待機中を輝度調整の不能期間とし、客待ち演出中を輝度調整の可能期間としてもよいし、客待ち演出の待機中及び客待ち演出中を輝度調整の可能期間としてもよい。

【０８４１】

本実施形態の第２の判定テーブルの第４の特徴として、客待ち状態のうち客待ち演出が実行されていない客待ち演出の待機中は低確率遊技状態（通常遊技状態）であるか時短遊技状態（低確率時短、高確率時短）であるかに拘らず十字キー１９を用いた輝度調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、輝度調整が可能となる期間を拡充させることが可能となり、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【０８４２】

本実施形態の第２の判定テーブルの第５の特徴として、十字キー１９を用いた音量調整中においては十字キー１９を用いた輝度調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、輝度調整のための操作と音量調整のための操作とが混在せずに済み、遊技者が混乱してしまうという不都合を回避することが可能となる。

【０８４３】

本実施形態の第２の判定テーブルの第６の特徴として、変動演出中のうち演出図柄の高速変動（演出音出力）中は十字キー１９を用いた輝度調整が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、輝度調整が可能となる期間を拡充させることが可能となり、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【０８４４】

本実施形態の第２の判定テーブルの第７の特徴として、変動演出中のうち演出図柄の加速変動中や低速変動中や仮停止中は十字キー１９を用いた輝度調整が不能となっている点が挙げられる。このようにすることで、演出図柄の変動において要所となる部分を輝度調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８４５】

本実施形態の第２の判定テーブルの第８の特徴として、低確率遊技状態に設定される大当たり遊技中はオープニングからエンディングまでの間において基本的には十字キー１９を用いた輝度調整が可能となっているが、大当たり予告等の先読み予告演出中は輝度調整ができない点が挙げられる。このようにすることで、遊技者にとっても重要な演出を輝度調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８４６】

なお、大当たり遊技中の特定ラウンド（例えば、８ラウンドと１５ラウンド）において大入賞口５０の内部に設けた特定領域への遊技球の通過（入賞）に基づいて大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態を発生させるような遊技機１である場合には、通常ラウンド（８ラウンドと１５ラウンドを除くラウンド）中は輝度調整ができるようにし、特定ラウンド中は輝度調整ができないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとって重要な特定ラウンドにおいて遊技球が特定領域を通過するか否かを輝度調整のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。また、最初の特定ラウンド（８ラウンド）において遊技球が特定領域を通過（入賞）して確率変動遊技状態を発生させることが確定している場合には、後の特定ラウンド（１５ラウンド）中に輝度調整ができるようにしてもよい。

【０８４７】

また、大当たり遊技中において昇格演出が行われる昇格演出の実行期間や継続演出が行われる継続演出の実行期間においても輝度調整ができないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者に注目してもらいたい期間に輝度調整が行われてしまって、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【０８４８】

なお、本実施形態の第１の判定テーブル及び第２の判定テーブルでは、変動演出中の音量調整の可否や輝度調整の可否を変動演出の状態（ステータス）に応じて設定しているが、変動演出パターン（変動パターン）の種類毎に音量調整の可否や輝度調整の可否を設定するようにしてもよい。

【０８４９】

例えば、変動演出パターン２（短縮変動演出）の場合には全期間に亘って音量や輝度を調整可能とし、変動演出パターン２（短縮変動演出）以外の変動演出パターンの場合には演出図柄の高速変動中だけ十字キー１９を用いた音量調整や輝度調整を可能に設定することが考えられる。このようにすることで、音量調整や輝度調整が可能な期間を拡充することができ、遊技者の利便性を格段に向上させることが可能となる。

【０８５０】

それとは逆に、変動演出パターン２（短縮変動演出）の場合には全期間に亘って音量や輝度を調整不能とし、変動演出パターン２（短縮変動演出）以外の変動演出パターンの場合には演出図柄の高速変動中だけ音量や輝度を調整可能に設定することも考えられる。このようにすることで、遊技者に慌てて音量や輝度の調整操作をさせないことで変動演出に集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８５１】

また、本実施形態では、発生事象の報知中は一律で十字キー１９を用いた音量調整や輝度調整を不能としたが、報知すべき事象の種類毎に設定するようにしてもよい。例えば、遊技店や遊技者が不利益を被ることがない（セキュリティーの低下を招かない）ような事象（例えば、払出異常や皿満杯等）の場合には、十字キー１９を用いた音量調整や輝度調

整を可能とし、それ以外の事象の場合には音量調整や輝度調整を不能としてもよい。このようにすることで、遊技店と遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【０８５２】

（液晶制御部のメイン処理）

図６８を用いて、液晶制御部１４１のメイン処理を説明する。図６８は、液晶制御部１４１のメイン処理を示すフローチャートである。

【０８５３】

電源基板１６０から電源電圧が供給されると、統括ＣＰＵ１４２にシステムリセットが発生し、統括ＣＰＵ１４２は以下のメイン処理を行う。

【０８５４】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＴ２において、初期化処理を行う。この処理において、統括ＣＰＵ１４２は、統括ＲＯＭ１４３からメイン処理プログラムを読み込むとともに、統括ＲＡＭ１４４に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。

【０８５５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、Ｔ３－１において、ロータリースイッチからなる切替スイッチ２２の状態（スイッチ位置）を参照して音声出力装置９から出力される演出音の音量（値）や画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）の輝度（値）の調整に関わる調整モードを切り替えるためのモード切替処理を行う。モード切替処理については、図７０を用いて後述する。

【０８５６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ４において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照して演出制御部１３０ｍから演出指示コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合（ステップＴ４：Ｎｏ）には、ステップＴ６－１に処理を移し、受信している場合（ステップＴ４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するアニメパターンの設定処理を行う。アニメパターンの設定処理については、図７６を用いて後述する。

【０８５７】

なお、演出指示コマンドとは、客待ち演出コマンド、アイコン表示のコマンド、変動演出パターンコマンド、図柄パターンコマンド、確定演出パターンコマンド、確変確定演出パターンコマンド、予告演出のコマンド、操作促進のコマンド、操作演出のコマンド、ルーレット演出のコマンド、オープニング演出のコマンド、ラウンド演出のコマンド、エンディング演出のコマンド等が挙げられる。

【０８５８】

また、アニメグループとは、演出画像を構成するオブジェクトの種類、その演出画像の表示を行うシーン（タイミング）やウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライト画像の識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライト画像の表示位置、転送先アドレス等）、描画方法、演出画像を表示する画像表示装置を指定した情報などが規定（指定）された情報であるアニメパターンが１又は複数、束ねられることによって形成されたグループである。

【０８５９】

アニメグループの種類には、例えば、演出図柄７０ａのアニメーションを表示するための演出図柄のグループ、保留アイコンや当該変動アイコンのアニメーションを表示するためのアイコンのグループ、背景やキャラクタといった変動演出のアニメーションを表示するための変動演出のグループ、予告等のアニメーションを表示するための予告演出のグループ、特別遊技演出のアニメーションを表示するための特別遊技演出のグループなどが挙げられる。

【０８６０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のサウンドのグループからサウンドのパターンを決定して設定するサウンドの設定処理を行い、ステップＴ６－１において、演出制御部１３０ｍから送信される報知開始コマンドや報知終了コマンドの受信に基づいて画像表示装置や音声出力装置９を用いて発生事象の報知を行うための発生事象の報知処理を行う。発生事象の報知処理については、図７７を用いて後述する。
【０８６１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２において、十字キー１９の操作に基づき演出制御部１３０ｍから送信される音量調整に関するコマンド（音量調整の案内用のコマンド、音量調整の開始コマンド、音量の減少用のコマンド、音量の増加用のコマンド、音量調整の終了コマンド）に基づいて音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭやＳＥ等の遊技音）の音量（音量値）を設定（調整）するための音量の設定処理を行う。音量の設定処理については、図８０を用いて後述する。
【０８６２】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３において、十字キー１９の操作に基づき演出制御部１３０ｍから送信される輝度調整に関するコマンド（輝度調整の案内用のコマンド、輝度調整の開始コマンド、輝度の低下用のコマンド、輝度増加コマンド、輝度調整の終了コマンド）に基づいて画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度（輝度値）を設定（調整）するための輝度の設定処理を行う。輝度の設定処理については、図８４を用いて後述する。
【０８６３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４において、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度（値）を低下させて電力消費を抑える節電（エコ）モードの開始や終了を制御する節電モードの制御処理を行う。節電モードの制御処理については、図８８を用いて後述する。
【０８６４】
ステップＴ７において、画像表示装置に表示させる演出画像や報知画像を更新する（新たな演出画像や報知画像の描画を行う）フレームの更新タイミングであることを示すフレームの切替フラグがあるか否かを判定し、フレームの切替フラグがない場合（ステップＴ７：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１に処理を移し、フレームの切替フラグがある場合（ステップＴ７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ８において、フレームの切替フラグをクリアする。
【０８６５】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ９において、描画制御のコマンド群から構成されるディスプレイリストを生成し、生成したディスプレイリストを画像制御部１４５（ＶＤＰ）に出力する処理を行う。
【０８６６】
ここで、ディスプレイリストとは、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示する演出画像や報知画像を成型するための画像成形情報であり、１単位又は複数単位のフレーム毎（フレームの更新タイミング）に生成されるものであり、本実施形態ではディスプレイリストを１フレーム毎に生成するようになっている。
【０８６７】
具体的には、上述した発生事象の報知処理、音量の設定処理、輝度の設定処理等でセットされる表示用のリストや後述するアニメーション制御処理で更新されるアニメパターン毎のアニメシーン情報（アドレス）の内容に従った描画制御コマンドを設定していくことで、現在のフレーム数に対応した１フレーム分のディスプレイリストが生成される。なお、描画制御コマンドは、各アニメパターンが属するアニメグループに設定される優先順位（描画順位）に従って最も低い優先順位のアニメグループのアニメパターンから最も高い

優先順位のアニメグループのアニメパターンまで順次設定されるようになっているが、その逆でもよい。

【０８６８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１０において、画像制御部１４５（ＶＤＰ）に対して出力したディスプレイリストに基づく演出画像の描画を指示する描画の指令処理を行う。この描画の指令処理が行われることで、画像制御部１４５（ＶＤＰ）ではディスプレイリストに基づく演出画像や報知画像を描画用フレームバッファに描画し、表示用フレームバッファに描画されていた演出画像を第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示させる処理を行う。

【０８６９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１１において、サウンド制御のコマンド群から構成されるサウンドリストを生成し、生成したサウンドリストを音声制御部１４８に出力する処理を行う。

【０８７０】

ここで、サウンドリストとは、音声出力装置９から出力させる音声データや楽曲データ等のサウンド（ＢＧＭ、サウンドエフェクト、発生事象の報知音等）を指定するための音声出力情報であり、新たなサウンドの出力を行う場合に描画フレームを基準として生成されるものである。

【０８７１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１２において、音声制御部１４８に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力の指令処理を行う。この音出力の指令処理が行われることで、音声制御部１４８ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置９から出力させる。

【０８７２】

そのため、各種のサウンドは、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によるフレームの更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９からの出力が開始され、また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９からの出力が終了する。

【０８７３】

なお、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９から各種のサウンドの出力が開始されるが、フレームの更新タイミングと同期（同調）しないように音声出力装置９から各種のサウンドの出力が停止されるようにしてもよく、その逆となるようにしてもよい。

【０８７４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１３において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメシーン情報（アドレス）を更新するアニメーション制御処理を行ってからステップＴ４に処理を移し、以降はステップＴ３－１～ステップＴ１３までの処理をループするように繰り返し行う。

【０８７５】

（液晶制御部のコマンド受信割込処理）

図６９（ａ）を用いて液晶制御部１４１のコマンド受信割込処理を説明する。図６９（ａ）は、液晶制御部１４１のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、コマンド受信割込処理は、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。

【０８７６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ２０において、演出制御部１３０ｍから送信される演出指示コマンド等を受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを統括ＲＡＭ１４４の受信バッファに格納する処理を行う。本処理を終了すると、今回のコマンド受信割込処理を終了する。

【０８７７】

（液晶制御部のＶブランク割込処理）

図６９（ｂ）を用いて、液晶制御部１４１のＶブランク割込処理を説明する。図６９（ｂ）は、液晶制御部１４１のＶブランク割込処理を示すフローチャートであり、Ｖブランク割込処理は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から１フレーム分の演出画像の表示が終了する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に送信されるＶブランク信号を受信する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に実行される。

【０８７８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３０において、各種カウンタ（シーンの切替カウンタ、ウェイトフレームのカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「１」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップＴ３１において、画像制御部１４５（ＶＤＰ）に対してＶＲＡＭ１４７の第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うフレームバッファの切替の指令処理を行う。

【０８７９】

これにより、１／３０秒（約３３ｍｓ）毎のＶブランク割込処理が実行される毎に第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とが「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。

【０８８０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３２において、描画（表示）フレームが切り替わったことを示すフレームの切替フラグをセットし、今回のＶブランク割込処理を終了する。このフレームの切替フラグは、上記ステップＴ７において参照されるため、上記ステップＴ８～Ｔ１３の処理は、Ｖブランク割込処理が実行される（フレームの更新タイミング）毎に実行されることになる。

【０８８１】

◇（液晶制御部のモード切替処理）

図７０を用いて、液晶制御部１４１のモード切替処理を説明する。図７０は、液晶制御部１４１のモード切替処理を示すフローチャートである。

【０８８２】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１において、統括ＲＡＭ１４４に音量や輝度の調整に関する基準情報が設定済みであるか否かを判定し、基準情報が設定済みでない場合（ステップＴ３－１－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１－２に処理を移し、基準情報が設定済みである場合（ステップＴ３－１－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３－１－３に処理を移す。なお、遊技機１の電源投入後に本処理が最初に実行される場合には、ステップＴ２の初期化処理において調整モード、基準情報、節電モードの設定がクリア（初期化）されているため、基準情報が設定済みでないと判定されることになる。

【０８８３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－２において、固定の音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力し、ステップＴ３－１－４に処理を移す。これにより、固定の音量値の通知信号に対応する固定の音量値が音声出力装置９から固定の音量値で出力される特定サウンド（例えば、後述する重要な事象の報知音や告知音等）の音量値として音声制御部１４８に設定される。なお、ここでは遊技機１から出力される最大音量である音量１２０％に相当する音量値「６」に対応する固定の音量値の通知信号が音声制御部１４８に対して出力される。

【０８８４】

固定の音量値は、後述する音量値とは独立して（別個に）音声制御部１４８に設定されるものであり、音声制御部１４８に設定された後は遊技機１への電源供給が継続している間は変更（調整）不能となっている。そして、予め定められた報知条件の成立に基づいて音声出力装置９から重要な事象の報知音や告知音等の特定サウンドを出力する場合には、常に固定の音量値に依存（対応）して重要な事象の報知音や告知音が出力されることになる。なお、音声制御部１４８に固定の音量値が設定されるのではなく、固定の音量値に対応する固定の音量（％）が設定されるようにしてもよく、その場合には、固定の音量（％）に依存（対応）して重要な事象の報知音や告知音が出力されるようにするとよい。

【０８８５】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－３において、切替スイッチ２２の状態（スイッチ位置）を参照し、後述するステップＴ３－１－１９において統括ＲＡＭ１４４に記憶される前回の切替スイッチの状態（スイッチ位置）と比較することで切替スイッチ２２の状態（スイッチ位置）に変化があったか否かを判定し、変化があった場合（ステップＴ３－１－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３－１－４に処理を移し、変化がなかった場合（ステップＴ３－１－３：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１－１９に処理を移す。
【０８８６】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－４において、図７１（ｂ）に示す調整モードの選択テーブルを選択し、ステップＴ３－１－５において、調整モードの選択テーブルから切替スイッチのスイッチ位置に対応する調整モード（モード１～モード１６）を特定し、統括ＲＡＭ１４４の所定の記憶領域にセットする。なお、切替スイッチ２２や調整モードの選択テーブルについては、図７１を用いて後述する。
【０８８７】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－６において、調整モードに対応する調整モードの通知コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、調整モードの通知コマンドが演出制御部１３０ｍに送信され、上述した演出制御部１３０ｍの情報設定処理において音量調整や輝度調整に関する情報がセットされる。
【０８８８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－７において、調整モードの選択テーブルから調整モードに対応する基準情報を特定し、統括ＲＡＭ１４４の所定の記憶領域にセットする。なお、基準情報は、十字キー１９を用いた音量調整の可否、音声出力装置９から出力される各種サウンドの音量値の調整範囲、音声出力装置９から出力される各種サウンドの音量の初期値、十字キー１９を用いた輝度調整の可否、画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（ＬＥＤ）の輝度値の調整範囲、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度の初期値である。なお、基準情報に調整モード、節電モードの設定を含めてもよい。
【０８８９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－８において、ステップＴ３－１－７で特定された音量の初期値（０～５の何れか）を現在の音量を示す音量値にセットし、ステップＴ３－１－９において、セットした音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）等の音量値として音声制御部１４８に設定される。
【０８９０】
音量値は、前述した固定の音量値とは独立して（別個に）音声制御部１４８に設定されるものであり、音声制御部１４８に設定された後も切替スイッチ２２の操作や音量調整の可能期間中の十字キー１９の操作によって変更（調整）可能となっている。そして、音声出力装置９から演出音や後述する音量の報知音等の通常サウンドを出力する場合には、音量値に依存（対応）して演出音や音量の報知音等が出力されることになる。なお、音声制御部１４８に音量値が設定されるのではなく、音量値に対応する音量（％）が設定されるようにしてもよく、その場合には、音量（％）に依存（対応）して演出音や音量の報知音などが出力されるようにするとよい。
【０８９１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１０において、ステップＴ３－１－７で特定された輝度の初期値（０～５の何れか）を現在の輝度を示す輝度値にセットし、ステップＴ３－１－１１において、セットした輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定される。
【０８９２】

画像制御部１４５に設定される輝度値は、切替スイッチ２２や輝度調整の可能期間中の十字キー１９の操作によって変更（調整）可能となっている。そして、この輝度値に依存（対応）して画像表示装置のバックライトを発光させることになる。なお、画像制御部１４５に輝度値が設定されるのではなく、輝度値に対応する輝度（％）が設定されるようにしてもよく、その場合には、輝度（％）に依存（対応）して画像表示装置のバックライトを発光させるようにするとよい。また、第１画像表示装置７０のバックライトの輝度値と第２画像表示装置７１のバックライトの輝度値を別個に設定するようにしてもよい。

【０８９３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１２において、セットした輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部１５０に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０や盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定される。

【０８９４】

ランプ制御部１５０に設定される輝度値は、切替スイッチ２２や輝度調整の可能期間中の十字キー１９の操作によって変更（調整）可能となっている。そして、この輝度値に依存（対応）して画像表示装置のバックライトを発光させることになる。なお、ランプ制御部１５０に輝度値が設定されるのではなく、輝度値に対応する輝度（％）が設定されるようにしてもよく、その場合には、輝度（％）に依存（対応）して各種照明装置（枠用照明装置１０や盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）を発光させるようにするとよい。

【０８９５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１３において、調整モードに対応する節電モードの設定（ＯＮ／ＯＦＦ）を特定し、統括ＲＡＭ１４４の所定の記憶領域にセットする。なお、ここでセットされた節電モードの設定は、後述する液晶制御部の節電モードの制御処理において参照される。

【０８９６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１４において、現在が重要な事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常）の報知中であるか否かを判定し、重要な事象の（発生）報知中である場合（ステップＴ３－１－１４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３－１－１９に処理を移し、重要な事象の（発生）報知中でない場合（ステップＴ３－１－１４：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１－１５に処理を移す。

【０８９７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１５において、現在が客待ち状態中であるか否かを判定し、客待ち状態中である場合（ステップＴ３－１－１５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３－１－１６に処理を移し、客待ち状態中でない場合（ステップＴ３－１－１５：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１－１９に処理を移す。

【０８９８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１６において、現在が音量調整（音量値の報知画像の表示）中又は輝度調整（輝度値の報知画像の表示）中であるか否かを判定し、音量調整中又は輝度調整中でない場合（ステップＴ３－１－１６：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１－１７に処理を移し、音量調整又は輝度調整中である場合（ステップＴ３－１－１６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３－１－１７に処理を移す。

【０８９９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１７において、図７２に示す調整モードの報知音の決定テーブルを選択し、ステップＴ３－１－１８において、調整モードに対応する調整モードの報知音の出力情報を出力用のリストにセットする。これにより、調整モードの報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部１４８に出力され、音声出力装置９から調整モードの報知音が出力（報知）されることになる。なお、調整モードの報知音の決定テーブルについては、図７２を用いて後述する。

【０９００】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１９において、現在の切替スイッチ２２の状態（スイッチ位置）を統括ＲＡＭ１４４のスイッチ状態記憶領域にセットし、今回のモード切替処理を終了する。なお、ここでセットした切替スイッチ２２の状態（スイッチ位置）は、上述したステップＴ３－１－３において参照される。

【０９０１】

以上のように、本実施形態におけるモード切替処理では、音量調整の可能期間や輝度調整の可能期間のような制約がなく、遊技機１への電源供給が行われている期間の全てが調整の可能期間となっており、どのような状況下であっても音量調整切替スイッチ２２のスイッチ位置の変化に応じて調整モードの変更（切り替え）が行われるようになっている。

【０９０２】

そのため、切替スイッチ２２の操作によって遊技店側が所望する音量値、輝度値、節電モードの設定に変更することができ、遊技機１の音声出力装置９から出力される音量や画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度を簡単に調整することが可能となる。

【０９０３】

つまり、演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が出力される遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中等）であっても、切替スイッチ２２を節電モードの設定ＯＦＦのスイッチ位置（例えば、「５」）から節電モードの設定ＯＮのスイッチ位置（例えば、「６」）に操作すると節電モードの設定をＯＮに切り替えることが可能であり、演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が出力される遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中等）であっても、切替スイッチ２２を節電モードの設定ＯＮのスイッチ位置（例えば、「６」）から節電モードの設定ＯＦＦのスイッチ位置（例えば、「５」）に操作すると節電モードの設定をＯＦＦに切り替えることが可能となる。

【０９０４】

◇また、本実施形態におけるモード切替処理では、切替スイッチ２２の操作による調整モードの変更（切り替え）によって変更後の調整モードに対応する音量の初期値が音量値にセットされたり、変更後の調整モードに対応する輝度の初期値が輝度値にセットされたりした場合であっても、音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧの表示情報を表示用のリストにセットしないようになっている。

【０９０５】

そのため、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化しても画像表示装置に音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが新たに表示されることがないため、振動や衝撃などの外力、島設備に背向状態で設置される遊技機１のメンテナンス等によって切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化して調整モードが変更されたとしても、遊技中の遊技者が不審に感じてしまうことを防止することが可能となる。

【０９０６】

◇また、切替スイッチ２２の操作等によって調整モードが変更された（切り替わった）場合には、変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が音声出力装置９から出力されて報知されるので、調整モードの報知音によって設定された調整モードを認識させることが可能となる。

【０９０７】

◇また、重要な事象の（発生）報知中には、調整モードの報知音が音声出力装置９から出力されないので、重要な事象の報知音が調整モードの報知音によって阻害されることがなくなり、重要な事象の発生に気付かなくなる等の不都合を回避することが可能となる。なお、通常の事象の（発生）報知中に調整モードの報知音を音声出力装置９から出力しないようにしてもよい。

【０９０８】

また、客待ち状態中でない場合（変動演出中や大当たり演出中等）には、調整モードの報知音が音声出力装置９から出力されないので、遊技者が遊技している間に出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が阻害されることがなくなり、調整モードの報知音を出

力することによって遊技の興趣が低減してしまうことを抑制することが可能となる。
【０９０９】
また、音量調整中又は輝度調整中である場合には、調整モードの報知音が音声出力装置９から出力されないので、十字キー１９を操作して音量調整や輝度調整を行っている遊技者が不審に感じてしまうことを防止することが可能となる。
【０９１０】
なお、切替スイッチ２２を操作して調整モードが変化した場合に出力される調整モードの報知音については、調整モードが変化したそのタイミングで音声出力装置９から出力するのではなく、調整モードが変更された所定時間後（例えば１秒後）に変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音を出力するようにしてもよい。
【０９１１】
このようにすると、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）を複数変化させるような場合に、変更途中の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されず、最後に設定された調整モードに対応する調整モードの報知音だけが出力されることになる。そのため、変更途中の調整モードに対応する調整モードの報知音が連続して出力されてしまい、設定された調整モードが把握し難くなることを防止することが可能となる。
【０９１２】
また、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が変化してから所定時間経過後（例えば１秒後）に切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）を確定し、確定されたスイッチ位置（目盛り）に対応する調整モードの情報や基準情報や節電モードの設定をセットするようにしてもよい。
【０９１３】
このようにすると、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）を複数変化させるような場合に、未確定のスイッチ位置の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されず、確定されたスイッチ位置の調整モードに対応する調整モードの報知音だけが出力されることになる。そのため、未確定のスイッチ位置の調整モードに対応する調整モードの報知音が連続して出力されてしまい、設定された調整モードが把握し難くなることを防止することが可能となる。
【０９１４】
なお、十字キー１９を用いた音量調整中又は輝度調整中は、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が変化しても調整モードの変更（切り替え）を行わず、音量調整又は輝度調整の終了後であっても切替スイッチ２２の状態（スイッチ位置）が変化しない限りは調整モードの切り替えが行われないようにしてもよい。
【０９１５】
このようにすると、遊技者が任意の音量（値）又は輝度（値）に変更するために十字キー１９を用いた調整操作をしているにも拘らず、遊技者が意図していない音量値や輝度値が設定されてしまうという不都合を回避することができ、遊技の興趣が低減してしまうことを抑制することが可能となる。
【０９１６】
◇（切替スイッチと調整モードの選択テーブル）
図７１（ａ）及び図７１（ｂ）を用いて、切替スイッチ２２（入力受付部）と調整モードの選択テーブルとを説明する。図７１（ａ）は、切替スイッチ２２の外観を示す図であり、図７１（ｂ）は、調整モードの選択テーブルを示す図である。
【０９１７】
図７１（ａ）に示すように、切替スイッチ２２は、内部に複数（例えば、１６個）の選択端子を有するスイッチ本体２２ａと、スイッチ本体２２ａに対して回転可能（３６０度）に軸支される操作部２２ｂとを有するノンショーティングタイプのロータリースイッチとなっており、操作部２２ｂを回転させることで操作部２２ｂの共通端子が接続する選択端子が変化してスイッチが切り替わる（スイッチ位置が変化する）ようになっている。
【０９１８】

また、スイッチ本体２２ａの上面には、共通端子が接続する選択端子の位置（接点）を示す１６個の目盛り（０～Ｆ）が設けられ、操作部２２ｂには、共通端子が接続している選択端子を示す矢印が設けられている。そのため、スイッチ本体２２ａの目盛りと操作部２２ｂの矢印とによってスイッチの状態（スイッチ位置）を把握することが可能となっている。

【０９１９】

なお、切替スイッチ２２を操作部が直線的にスライドすることによって接点の開閉を行うスライドスイッチにより構成してもよいし、複数の操作部の何れかを操作することで接点を変化させるディップスイッチ等により構成してもよい。

【０９２０】

上述した切替スイッチ２２は、通常は遊技店の開店前や閉店後に遊技店員の手によって操作されて意図的にスイッチ位置が変更される場合がほとんどであるが、遊技機１への衝撃や振動によって接点が変化してしまう可能性があり、両側島に設置される遊技機１の場合には、背向状態で設置される遊技機１のメンテナンス時に遊技店員がスイッチの操作部に触れてしまって接点が変化してしまう可能性もある。また、遊技者の要望によって遊技中に切替スイッチ２２を操作するケースも考えられる。

【０９２１】

図７１（ｂ）に示すように、調整モードの選択テーブルには、切替スイッチ２２のスイッチ位置（０～Ｆ）と、調整モードと、基準情報と、節電モードの設定とが対応付けられている。なお、基準情報は、十字キー１９を用いた音量調整の可否、音声出力装置９から出力される各種サウンドの調整範囲、音声出力装置９から出力される各種サウンドの音量の初期値、十字キー１９を用いた輝度調整の可否、画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（ＬＥＤ）の輝度値の調整範囲、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度の初期値である。

【０９２２】

◇本実施形態の調整モードの選択テーブルの第１の特徴として、音量値（音量の初期値）の種類（数）や輝度値（輝度の初期値）の種類（数）よりも調整モードの種類（切替スイッチ２２のスイッチ位置の数）が多く、各調整モードに設定される基準情報や節電モードの設定の少なくとも一部が異なるように設定されている点が挙げられる。

【０９２３】

このようにすることで、切替スイッチ２２を操作するだけで様々なパターンの調整モードを簡単に設定することが可能となる。なお、一部の調整モード（少数）に設定される基準情報や節電モードの設定を共通とし、それ以外の調整モード（多数）に設定される基準情報や節電モードの設定の少なくとも一部を異なるように設定してもよい。

【０９２４】

◇本実施形態の調整モードの選択テーブルの第２の特徴として、切替スイッチ２２のスイッチ位置が０～５の範囲にあたる調整モード１～６では、音量調整及び輝度調整が可能（可変）に設定され、スイッチ位置が６～Ａの範囲にあたる調整モード７～１１では、音量調整が可能（可変）だが輝度調整が不能（固定）に設定され、スイッチ位置がＢ～Ｆの範囲にあたる調整モード１２～１６では、音量調整が不能（固定）だが輝度調整が可能（可変）となっている点が挙げられる。

【０９２５】

このようにすることで、切替スイッチ２２の大まかな操作によって音量調整や輝度調整の可否を選択（設定）することが可能となり、遊技店員が操作する際の利便性が向上する。

【０９２６】

本実施形態の調整モードの選択テーブルの第３の特徴として、調整モード１～６では音量の初期値が１刻みで徐々に大きくなり、調整モード７～１１では音量の初期値が１刻みで徐々に小さくなり、調整モード１２～１６では音量の初期値が飛び石的に大きくなって

から飛び石的に小さくなるように設定され、各調整モードの音量の初期値が波型を描くように徐々に変化する（隣り合う音量の初期値の差が同じ若しくは小さい）点が挙げられる。

【０９２７】

このようにすることで、切替スイッチ２２の操作によって調整モードが切り替わったとしても音声出力装置９から出力される音量が急激に変化することがないため、切替スイッチ２２の操作時に急激に音量が大きくなって驚いてしまったり、急激に音量が小さくなって聞き取りにくくなってしまったりすることを抑制することが可能となる。

【０９２８】

なお、調整モード１～６の音量の初期値の設定はそのままで、調整モード７～１１の音量の初期値を１から５まで１刻みで徐々に大きくなるよう設定し、調整モード１２～１６の音量の初期値を１から５まで１刻みで徐々に大きくなるように設定することで、各調整モードの音量の初期値が鋸の刃の型を描くように変化させるようにしてもよい。

【０９２９】

また、調整モード１～６の音量の初期値の設定はそのままで、調整モード７～１１の音量の初期値を１から５まで１刻みで徐々に大きくなるよう設定し、調整モード１２～１６の音量の初期値を５から１まで１刻みで徐々に小さくなるように設定することで、各調整モードの音量の初期値が鋸の刃の型を描くように変化する部分と波型を描くように変化する部分とが混在するように設定してもよい。

【０９３０】

本実施形態の調整モードの選択テーブルの第４の特徴として、調整モード１～４までは輝度の初期値が飛び飛びで徐々に大きくなり、調整モード５～１３までは輝度の初期値が最大値で統一されており、調整モード１４～１６までは輝度の初期値が飛び飛びで徐々に小さくなるよう設定され、各調整モードの輝度の初期値が略山形（台形）を描くように変化する点が挙げられる。

【０９３１】

このようにすることで、切替スイッチ２２の操作時に画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度が急激に変化することがないため、切替スイッチ２２の操作時に急激に輝度が上昇したり、急激に輝度が低下したりすることがなく、視覚への負担を軽減することが可能となる。

【０９３２】

なお、輝度の初期値についても音量の初期値と同じように鋸の刃の型を描くような設定にしてもよい。また、輝度の初期値についても音量の初期値と同じように鋸の刃の型を描くように変化する部分と波型を描くように変化する部分が混在するような設定にしてもよい。

【０９３３】

◇本実施形態の調整モードの選択テーブルの第５の特徴として、調整モード１～６と調整モード１２～１６は節電（エコ）モードの設定がＯＦＦに設定され、調整モード７～１１は節電（エコ）モードの設定がＯＮに設定されており、切替スイッチ２２の操作によって節電モードのＯＮ／ＯＦＦを設定することが可能となっている点が挙げられる。

【０９３４】

このようにすることで、遊技店側の意思によって節電モードをＯＮとするかＯＦＦとするかを設定することができ、遊技機１の消費電力をある程度コントロールすることが可能となる。そのため、遊技店全体の営業コストを調整することも可能となる。

【０９３５】

また、節電モードの設定がＯＮとなる調整モードの数よりも節電モードの設定がＯＦＦとなる調整モードの数の方が多くなっているため、節電モードの設定がＯＦＦとされる可能性が高まり、遊技機１をアピールしたい遊技機メーカーにとっては都合がよくなる。

【０９３６】

なお、本実施形態の調整モードの選択テーブルでは、調整モードによって設定される対

象が音声出力装置９から出力されるサウンドの音量や画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度となっていたが、何れか一方だけを対象としてもよい。その場合であっても調整モード毎に音量の初期値や輝度の初期値等が異なるように設定するとよい。

【０９３７】

また、本実施形態の調整モードの選択テーブルでは、音量の初期値や輝度の初期値が「０」に設定されている調整モード（調整モード１）を含んでいるが、音量の初期値や輝度の初期値が「０」に設定されている調整モードを含まないようにしてもよい。この場合には、調整モード１の音量の初期値や輝度の初期値を「１」に設定し、調整モード１～１２までの音量の初期値を、波型を描くように徐々に変化させ、輝度の初期値を略山形（台形）を描くように徐々に変化させるように構成するとよい。

【０９３８】

また、本実施形態の調整モードの選択テーブルでは、調整モード毎に音量調整の可否や輝度調整の可否に可能（可変）や不能（固定）が設定されていたが、全ての調整モードにおいて音量調整の可否や輝度調整の可否を可能（可変）に設定してもよい。この場合であっても、各調整モードに設定される基準情報や節電モードの設定の少なくとも一部が異なるように設定するとよい。

【０９３９】

なお、演出制御装置１３０Ａに設けた現実の日時を計時するＲＴＣ（リアルタイムクロック）の計時情報に基づいて定期的（１時間毎や３０分毎）に所定の特定演出を実行する遊技機１とした場合には、切替スイッチ２２の操作によって特定演出を実行するか否かや特定演出の実行時間や特定演出の種類等を設定可能としてもよい。この場合には、調整モード毎に特定演出を実行するための基準情報を設定しておいたり、特定の調整モードを特定演出の設定用としたりするなどが考えられる。このようにすると、遊技店側の方針に沿った実行態様で特定演出を実行することができるので、遊技店への遊技機１のアピールポイントとなって購買意欲を煽ることが可能となる。

【０９４０】

また、所定の特定演出を演出する特定演出音については、少なくとも一部が固定の音量値「６」に対応する最大音量（音量１２０％）で出力するようにしてもよい。また、実行される特定演出が同一機種となる複数の遊技機１で一斉に同一、若しくは、ほぼ同一の演出を行う一斉演出である場合には、当該一斉演出を演出する一斉演出音については、少なくとも一部が固定の音量値「６」に対応する最大音量（音量１２０％）で音声出力装置９から出力するようにし、実行される特定演出が単一の遊技機１で演出を行う単独演出である場合には、当該単独演出を演出する単独演出音については、音量値に対応する音量で音声出力装置９から出力するようにしてもよい。また、一斉演出音を音量値に対応する音量で音声出力装置９から出力し、単独演出音を固定の音量値「６」に対応する最大音量（１２０％）で音声出力装置９から出力するようにしてもよい。

【０９４１】

◇（調整モードの報知音の決定テーブル）

図７２は、調整モードに対応する調整モードの報知音を決定（選択）する場合に参照される調整モードの報知音の決定テーブルを示す図である。

【０９４２】

図７２に示すように、調整モードの報知音の決定テーブルには、調整モードと、調整モードの報知音とが対応付けられており、調整モードの報知音は、節電モードのＯＮ／ＯＦＦ、音量の初期値（調整モードの変更時にセットされた音量値）、音量調整や輝度調整の可否などを示す音声が設定されている。そのため、音声出力装置９から調整モードの報知音が出力された場合には、設定された調整モードの概要を把握することが可能となる。なお、調整モードの報知音に輝度の初期値（調整モードの変更時にセットされた輝度値）を示す音声を含ませてもよい。

【０９４３】

なお、音量調整や輝度調整の可否については、報知される情報量が過多とならないように調整が可能な旨の音声だけが含まれ、調整が不能な旨の音声は含まれないようになっているが、調整が不能な旨の音声を含ませるようにしてもよい。

【０９４４】

また、特定の調整モード（例えば、音量の初期値が０に設定される調整モード１）に設定された場合には、調整モードの報知音が出力されるようにし、特定の調整モードでない調整モード（音量の初期値が０以外に設定される調整モード２～１６）に設定された場合には、調整モードの報知音が出力されないようにしてもよいし、その逆でもよい。

【０９４５】

◇（液晶制御部のモード切替処理の変形例）

図７３を用いて、液晶制御部１４１のモード切替処理の変形例を説明する。図７３は、液晶制御部１４１のモード切替処理の変形例を示すフローチャートである。ここでは、図７０のモード切替処理と相違する部分だけを説明し、一致する部分については同一のステップ番号を付して説明は省略する。

【０９４６】

図７３に示すモード切替処理の変形例の第１の相違点として、図７０に示すモード切替処理におけるステップＴ３－１－８とステップＴ３－１－９との間に、ステップＴ３－１－８－１及びステップＴ３－１－８－２が設けられている点が挙げられる。

【０９４７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－８－１において、現在が音量調整（音量値の報知画像表示）中であるか否かを判定し、音量調整中でない場合（ステップＴ３－１－８－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１－９に処理を移し、音量調整中である場合（ステップＴ３－１－８－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３－１－８－２に処理を移し、ステップＴ３－１－８－２において、現在の音量値に応じた音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。

【０９４８】

このようにすることで、音量調整中に画像表示装置に表示されている音量値の報知画像が調整モードの変更に応じた音量値の報知画像に変更（更新）され、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化することでセットされた音量値を遊技者に知らしめることが可能となり、遊技者が認識している音量値と実際にセットされている音量値がズレるといった不都合を回避することが可能となる。

【０９４９】

図７３に示すモード切替処理の変形例の第２の相違点として、図７０に示すモード切替処理におけるステップＴ３－１－１０とステップＴ３－１－１１との間に、ステップＴ３－１－１０－１及びステップＴ３－１－１０－２が設けられている点が挙げられる。

【０９５０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－１－１０－１において、現在が輝度調整（輝度値の報知画像を表示）中であるか否かを判定し、輝度調整中でない場合（ステップＴ３－１－１０－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１－１１に処理を移し、輝度調整中である場合（ステップＴ３－１－１０－２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３－１－１０－２に処理を移し、ステップＴ３－１－１０－２において、現在の輝度値に応じた輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。

【０９５１】

このようにすることで、輝度調整中に画像表示装置に表示されている輝度値の報知画像が調整モードの変更に応じた輝度値の報知画像に変更（更新）され、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化することでセットされた輝度値を遊技者に知らしめることが可能となり、遊技者が認識している輝度値と実際にセットされている輝度値がズレるといった不都合を回避することが可能となる。

【０９５２】

◇（調整モードの選択テーブルの変形例）

図７４（ｂ）を用いて、調整モードの選択テーブルの変形例を説明する。図７４（ｂ）は、調整モードの選択テーブルの変形例を示す図である。本変形例では、十字キー１９を用いた画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度の変更ができない点、調整モード毎に設定される音量範囲が異なる点、節電モードを設定するための専用の調整モードがある点などで、図７１の調整モードの選択テーブルとは相違している。

【０９５３】

図７４（ｂ）に示すように、変形例の調整モードの選択テーブルには、切替スイッチのスイッチ位置（０～Ｆ）と、調整モードと、音量調整の可否と、設定される音量範囲、音量値の調整範囲、音量の初期値とが対応付けられている。

【０９５４】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第１の特徴として、音量値（音量の初期値）の種類（数）よりも調整モードの種類（切替スイッチ２２のスイッチ位置の数）が多く、調整モード１～１２までは各調整モードに設定される情報の少なくとも一部が異なる点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ２２を操作するだけで様々なパターンの調整モードを簡単に設定することが可能となる。

【０９５５】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第２の特徴として、切替スイッチ２２のスイッチ位置が０～５の範囲にあたる調整モード１～６では、音量調整が可能（可変）に設定され、スイッチ位置が６～Ｂの範囲にあたる調整モード７～１２では、音量調整が不能（固定）に設定されている点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ２２の大まかな操作によって音量調整の可否を選択（設定）することが可能となり、利便性が向上する。

【０９５６】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第３の特徴として、調整モード０～６では音量の初期値が１刻みで徐々に大きくなり、調整モード７～１２では音量の初期値が１刻みで徐々に小さくなるように設定され、調整モード１～１２までの音量の初期値が略山形（台形）を描くように徐々に変化する（隣り合う音量の初期値の差が同じ若しくは小さい）点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ２２の操作によって調整モードが切り替わったとしても音声出力装置９から出力される音量が急激に変化することがないため、切替スイッチ２２の操作時に急激に音量が大きくなって驚いてしまったり、急激に音量が小さくなって聞き取りにくくなってしまったりすることを抑制することが可能となる。

【０９５７】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第４の特徴として、調整モード１～６で音量範囲がそれぞれ異なっており、各音量値に対応する音量についても異なるように設定されている点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ２２の操作によって音声出力装置９から出力されるサウンドの音量帯（音量レベル：自在、最小、小、中、大、最大）を設定することができ、遊技店側で十字キー１９を用いての音量調整に制限を持たせることが可能となる。

【０９５８】

本変形例の調整モードの選択テーブルの第５の特徴として、調整モード１３～１６が節電モードを設定するための専用の調整モードとなっており、切替スイッチ２２をＣ～Ｆの何れかのスイッチ位置（状態）に設定することで節電モードの設定画面が表示され、節電モード中の画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度の設定を行うことが可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、切替スイッチ２２の選択端子を余すことなく使うことができ、さらには節電モード中の画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（ＬＥＤ）の輝度を任意に設定することが可能となる。

【０９５９】

なお、本変形例の調整モードの選択テーブルでは、調整モードによって設定される対象

が音声出力装置９から出力されるサウンドの音量となっているが、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度に置き換えてもよく、音量と輝度の両方を対象として調整モード毎に音量範囲や輝度範囲が異なるように設定してもよい。

【０９６０】

また、本変形例では、切替スイッチ２２を操作することで統括ＲＡＭ１４４（不揮発性メモリ）にセットした節電モードの設定（情報）が遊技機１の電源断によって消失しないようにすることが好ましく、その場合には、統括ＲＡＭ１４４にバックアップ電源を供給したり、ＦＥＲＡＭ等の不揮発性メモリに節電モードの設定（情報）を記憶させたりするようにしてもよい。また、その場合であっても基準情報は遊技機１の電源断によって消失若しくは電源復旧時にクリアされるようにしてもよい。

【０９６１】

また、本変形例の調整モードの選択テーブルでは、音量の初期値が「０」に設定されている調整モード（調整モード１）を含んでいるが、音量の初期値が「０」に設定されている調整モードを含まないようにしてもよい。その場合には、調整モード１の音量の初期値を「１」に設定し、調整モード１～１２までの音量の初期値が略山形（台形）を描くように徐々に変化するように構成するとよい。

【０９６２】

（調整モードの報知音の決定テーブルの変形例）

図７５（ａ）は、調整モードの選択テーブルの変形例に対応する調整モードの報知音が設定され、調整モードに対応する調整モードの報知音を決定（選択）する場合に参照される調整モードの報知音の決定テーブルを示す図である。

【０９６３】

図７５（ａ）に示すように、調整モードの報知音の決定テーブルには、調整モードと、調整モードの報知音とが対応付けられており、調整モードの報知音は、初期の音量帯（音量レベル）、音量調整の可否や節電モードの設定用であることを示す音声が設定されている。そのため、音声出力装置９から調整モードの報知音が出力された場合には、設定された調整モードの概要を把握することが可能となる。

【０９６４】

なお、調整モードの選択テーブルの変形例を輝度が対象となるように置き換えたり、音量と輝度の両方を対象としたりした場合には、調整モードの報知音も音量と輝度を対象とした内容に変更されることになる。

【０９６５】

（節電モードの設定画面）

図７５（ｂ）は、調整モードの選択テーブルの変形例に対応する節電モードの設定画面を示す図である。

【０９６６】

節電モードの設定画面には、画像表示装置のバックライトの輝度を設定するための第１項目（表示装置の輝度、３０％、５０％、７０％）と、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度を設定するための第２項目（各種ＬＥＤの輝度、３０％、５０％、７０％）と、設定内容の処遇を決定するための第３項目（取消、決定、初期化）とが上下に並んで表示され、画面一番下に十字キー１９によって項目や設定（輝度等）を選択することを示す「選択」の案内画像と演出ボタン１７によって決定することを示す「決定」の案内画像とが表示される。

【０９６７】

ここで、十字キー１９や演出ボタン１７を用いて第１項目又は第２項目を選択し、選択した項目の輝度を選択した後に、第３項目の「決定」若しくは「初期化」の選択肢を選択して決定することによって節電モードの設定（節電モード中の表示装置の輝度、各種ＬＥＤの輝度）が完了するようになっている。また、「取消」の選択肢を選択して決定された場合には、元の輝度の設定に維持される。このようにすることで、節電モード中の設定を

任意に設定することが可能となり、遊技店の遊技機１に係る営業コストをある程度コントロールすることが可能となる。

【０９６８】

なお、節電モードの設定が完了しないうちに切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置がＣ～Ｆでなくなった場合や第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞して変動演出が開始された場合には、節電モードの設定が途中で終了して元の輝度の設定に維持され、画像表示装置に表示されていた節電モードの設定画面も非表示となる。

【０９６９】

また、節電モードの設定操作中に切替スイッチ２２が操作されたとしても、スイッチ位置がＣ～Ｆにあれば節電モードの設定操作が継続されて節電モードの設定画面が非表示となることはない。そのため、振動や衝撃などで切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化してしまうような場合や両側島の背向する遊技機１のメンテナンス中に切替スイッチ２２に触れてしまってスイッチ位置が変化してしまうような場合であっても、節電モードの設定操作が途中で終了するような不都合が発生しにくくなる。

【０９７０】

（液晶制御部のアニメパターンの設定処理）

図７６を用いて、液晶制御部１４１のアニメパターンの設定処理を説明する。図７６は、液晶制御部１４１のアニメパターンの設定処理を示すフローチャートである。

【０９７１】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－１において、受信した演出指示コマンドが客待ち演出コマンドであるか否かを判定し、客待ち演出コマンドでない場合（ステップＴ５－１：Ｎｏ）には、ステップＴ５－３に処理を移し、客待ち演出コマンドである場合（ステップＴ５－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－２において、客待ち用のアニメーションを表示するための客待ちのグループから客待ちのアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する客待ちのアニメパターンの設定処理を行う。

【０９７２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－３において、受信した演出指示コマンドがアイコン表示のコマンドであるか否かを判定し、アイコン表示のコマンドでない場合（ステップＴ５－３：Ｎｏ）には、ステップＴ５－５に処理を移し、アイコン表示のコマンドである場合（ステップＴ５－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－４において、保留アイコンのアニメーションや当該変動アイコンのアニメーションを表示するためのアイコンのグループからアイコンのアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するアイコンのアニメパターンの設定処理を行う。

【０９７３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－５において、受信した演出指示コマンドが変動演出パターンコマンドであるか否かを判定し、変動演出パターンコマンドでない場合（ステップＴ５－５：Ｎｏ）には、ステップＴ５－７に処理を移し、変動演出パターンコマンドである場合（ステップＴ５－５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－６において、背景のアニメーションやキャラクタのアニメーションを表示するための変動演出のグループから変動演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する変動演出のアニメパターンの設定処理を行う。

【０９７４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－７において、受信した演出指示コマンドが図柄パターンコマンドであるか否かを判定し、図柄パターンコマンドでない場合（ステップＴ５－７：Ｎｏ）には、ステップＴ５－９に処理を移し、図柄パターンコマンドである場合（ステップＴ５－７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－８において、演出図柄のアニメーションや第４図柄のアニメーションを表示するための演出図柄のグループから図柄のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する図柄のアニメパターンの設定処理を行う。

【０９７５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－９において、受信した演出指示コマンドが予告演出のコマンドであるか否かを判定し、予告演出のコマンドでない場合（ステップＴ５－９：Ｎｏ）には、ステップＴ５－１１に処理を移し、予告演出のコマンドである場合（ステップＴ５－９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－１０において、大当たりとなる可能性があることを予告する予告演出を表示するための予告演出のグループから予告演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する予告演出のアニメパターンの設定処理を行う。

【０９７６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－１１において、受信した演出指示コマンドが操作促進のコマンドであるか否かを判定し、操作促進のコマンドでない場合（ステップＴ５－１１：Ｎｏ）には、ステップＴ５－１３に処理を移し、操作促進のコマンドである場合（ステップＴ５－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－１２において、演出ボタン１７の操作を促す操作促進演出を表示するための操作促進のグループから操作促進のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する操作促進のアニメパターンの設定処理を行う。

【０９７７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－１３において、受信した演出指示コマンドが操作演出のコマンドであるか否かを判定し、操作演出のコマンドでない場合（ステップＴ５－１３：Ｎｏ）には、ステップＴ５－１５に処理を移し、操作演出のコマンドである場合（ステップＴ５－１３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－１４において、操作演出を表示するための操作演出のグループから操作演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する操作演出のアニメパターンの設定処理を行う。

【０９７８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－１５において、受信した演出指示コマンドがルーレット演出のコマンドであるか否かを判定し、ルーレット演出のコマンドでない場合（ステップＴ５－１５：Ｎｏ）には、ステップＴ５－１７に処理を移し、ルーレット演出のコマンドである場合（ステップＴ５－１５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－１６において、変動演出の進行を予告するルーレット演出を表示するためのルーレット演出のグループからルーレット演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するルーレット演出のアニメパターンの設定処理を行う。

【０９７９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－１７において、受信した演出指示コマンドがオープニング演出のコマンドであるか否かを判定し、オープニング演出のコマンドでない場合（ステップＴ５－１７：Ｎｏ）には、ステップＴ５－１９に処理を移し、オープニング演出のコマンドである場合（ステップＴ５－１７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－１８において、オープニング演出を表示するためのオープニング演出のグループからオープニング演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するオープニング演出のアニメパターンの設定処理を行う。

【０９８０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－１９において、受信した演出指示コマンドがラウンド演出のコマンドであるか否かを判定し、ラウンド演出のコマンドでない場合（ステップＴ５－１９：Ｎｏ）には、ステップＴ５－２１に処理を移し、ラウンド演出のコマンドである場合（ステップＴ５－１９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－２０において、ラウンド演出を表示するためのラウンド演出のグループからラウンド演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するラウンド演出のアニメパターンの設定処理を行う。

【０９８１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ５－２１において、受信した演出指示コマンドがエンディング演出のコマンドであるか否かを判定し、エンディング演出のコマンドでない場合（ステップＴ５－２１：Ｎｏ）には、今回のアニメパターンの設定処理を終了し、エンデ

ィング演出のコマンドである場合（ステップＴ５－２１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ５－２２において、エンディング演出を表示するためのエンディング演出のグループからエンディング演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するエンディング演出のアニメパターンの決定処理を行い、今回のアニメパターンの設定処理を終了する。

【０９８２】

◇図７７を用いて、液晶制御部１４１の発生事象の報知処理を説明する。図７７は、液晶制御部１４１の発生事象の報知処理を示すフローチャートである。

【０９８３】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１において、演出制御部１３０ｍから送信される報知開始コマンドを受信しているか否かを判定し、報知開始コマンドを受信している場合（ステップＴ６－１－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－１－２に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ６－１－１：Ｎｏ）には、ステップＴ６－１－１２に処理を移す。

【０９８４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－２において、受信した報知開始コマンドから発生した事象の種類を特定し、ステップＴ６－１－３において、発生した事象に対応する報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、発生した事象に対応する報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、発生した事象の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、事象の報知画像については、図７８を用いて後述する。

【０９８５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－４において、出力用のリストに優先順位（図４８参照）が上位の事象に対応する報知音の出力情報があるか否かを判定し、出力情報がある場合（ステップＴ６－１－４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－１－５に処理を移し、出力情報がない場合（ステップＴ６－１－４：Ｎｏ）には、ステップＴ６－１－６に処理を移す。なお、事象の報知音については、図７９を用いて後述する。

【０９８６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－５において、優先順位が上位の事象と同時期に優先順位が下位の事象が発生したものとして、今回発生した事象に対応する事象の報知音の出力情報を待機用のリストにセットし、ステップＴ６－１－１２に処理を移す。

【０９８７】

これにより、複数の事象が同時期に発生した場合には、優先順位が下位の事象に対応する事象の報知音の出力が待機され、優先順位が上位の事象に対応する事象の報知音だけが出力されることになる。そのため、複数の事象の報知音が混在することでどのような事象が発生したのかが把握できなくなるという不都合を回避することが可能となる。

【０９８８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－６において、発生した事象に対応する事象の報知音が出力されていないか、今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する事象の報知音が出力されているものとして、今回発生した事象に対応する事象の報知音の出力情報を出力用のリストにセットする。これにより、今回発生した事象に対応する事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部１４８に出力され、音声出力装置９から今回発生した事象の報知音が出力されることになる。

【０９８９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－７において、出力用のリストに今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する事象の報知音の出力情報があるか否かを判定し、出力情報がない場合（ステップＴ６－１－７：Ｎｏ）には、ステップＴ６－１－９に処理を移し、出力情報がある場合（ステップＴ６－１－７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－１－８において、出力用のリストから今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する事象の報知音の出力情報を待機用のリストに移動する。これにより、優先順位が

上位の事象に対応する事象の報知音が優先して出力されるようになり、遊技店側で適切な対処を行うことが可能となる。

【０９９０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－９において、出力用のリストにセットした事象の報知音の出力情報は重要な事象のものであるか否かを判定し、重要な事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常）のものである場合（ステップＴ６－１－９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－１－１０に処理を移し、重要な事象のものでない場合（ステップＴ６－１－９：Ｎｏ）には、ステップＴ６－１－１１に処理を移す。

【０９９１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１０において、音量値０（ミュート、消音）に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力する。これにより、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量（値）として０（ミュート、消音）が音声制御部１４８に設定され、発生した重要な事象に対応する重要な事象の報知音を強調（目立たせる）することが可能となる。そのため、重要な事象の発生を遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

【０９９２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１１において、現在の音量値の１／４に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力する。これにより、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量（値）として現在の音量値の１／４の値（現在の調整モード及び音量値に依存する値）が音声制御部１４８に設定され、通常の事象に対応する事象の報知音を演出音よりも強調（目立たせる）することが可能となる。そのため、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

【０９９３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１２において、演出制御部１３０ｍから送信される報知終了コマンドを受信しているか否かを判定し、報知終了コマンドを受信している場合（ステップＴ６－１－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－１－１３に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ６－１－１２：Ｎｏ）には、今回の発生事象の報知処理を終了する。

【０９９４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１３において、受信した報知終了コマンドから報知期間が終了した事象の種類を特定し、ステップＴ６－１－１４において、報知期間が終了した事象に対応する報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、報知期間が終了した事象の報知画像が画像表示装置に表示されなくなる。

【０９９５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１５において、出力用のリストに報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力情報があるか否かを判定し、出力情報がある場合（ステップＴ６－１－１５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－１－１６に処理を移し、出力情報がない場合（ステップＴ６－１－１５：Ｎｏ）には、ステップＴ６－１－１７に処理を移す。

【０９９６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１６において、報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力情報を出力用のリストからクリアする。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力情報を含まないサウンドリストが音声制御部１４８に出力され、報知期間が終了した事象の報知音が音声出力装置９から出力されなくなる。

【０９９７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１７において、報知期間が終了した事象に対応する報知音の出力情報を待機用のリストからクリアする。これにより、報知期間が終了

した事象に対応する報知音の出力が待機している状態が解除される。

【０９９８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１８において、待機用のリストに事象に対応する報知音の出力情報があるか否かを判定し、出力情報がない場合（ステップＴ６－１－１８：Ｎｏ）には、ステップＴ６－１－１９に処理を移し、出力情報がある場合（ステップＴ６－１－１８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－１－２０に処理を移す。

【０９９９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－１９において、現在の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力し、今回の発生事象の報知処理を終了する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量（値）が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量（値）として音声制御部１４８に設定される。

【１０００】

このようにすることで、発生した事象の報知の開始時に音声制御部１４８に設定された０又は１／４の音量（値）が、発生した事象の報知の終了時に発生した事象の報知の開始前の音量（値）に復帰することになる。よって、発生した事象の報知が終了したにも拘らず演出音の音量（値）が低下したままとなることを防止することができ、遊技の興趣が低減することを抑制することが可能となる。

【１００１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－２０において、待機用のリストのうちで優先順位が最上位の事象に対応する報知音の出力情報を出力用のリストにセットする。これにより、今回出力用のリストにセットされた事象に対応する報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部１４８に出力され、音声出力装置９から今回出力用のリストにセットされた事象に対応する報知音が出力されることになる。

【１００２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－２１において、出力用のリストにセットした事象に対応する報知音の出力情報は重要な事象のものであるか否かを判定し、重要な事象のものである場合（ステップＴ６－１－２１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－１－２２に処理を移し、重要な事象のものでない場合（ステップＴ６－１－２１：Ｎｏ）には、ステップＴ６－１－２３に処理を移す。

【１００３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－２２において、音量値０（ミュート、消音）に対応する音量値の通知信号を音声制御部に出力し、今回の発生事象の報知処理を終了する。これにより、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量（値）として０（ミュート、消音）が音声制御部１４８に設定され、重要な事象に対応する報知音を強調（目立たせる）することが可能となる。

【１００４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－１－２３において、現在の音量値の１／４に対応する音量値の通知信号を音声制御部に出力、今回の発生事象の報知処理を終了する。これにより、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量（値）として現在の音量値の１／４の値（現在の調整モード及び音量値に依存する値）が音声制御部１４８に設定され、通常の事象に対応する報知音を演出音よりも強調（目立たせる）することが可能となる。

【１００５】

なお、発生した事象の報知の終了時に演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量（値）を事象に対応する報知音の出力が開始される以前の状態（現在の音量値）に復帰させるのではなく、現在の調整モードにより特定される音量の初期値に戻すようにしてもよい。また、重要な事象の報知及び通常の事象の報知の一方が終了した場合には、発生した事象の報知が開始される以前の状態（現在の音量値）に復帰させ、他方が終了した場合には、現在の調整モードにより特定される音量の初期値に戻すようにしてもよい。

【１００６】

また、演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技）を音量値０に対応する音量としたり、現在の音量値の１／４に対応する音量としたりして発生した事象の報知音を出力させる場合に、演出音の音量を徐々に低下（フェードアウト）させてから発生した事象の報知音を出力するようにしてもよいし、演出音の音量を徐々に低下（フェードアウト）させてから発生した事象の報知音の音量を徐々に増加（フェードイン）させるようにしてもよいし、演出音の音量を徐々に低下（フェードアウト）させつつ発生した事象の報知音の音量を徐々に増加（フェードイン）させるようにしてもよい（所謂クロスフェード）。なお、発生した事象の報知音の終了に基づいて演出音の音量を元の音量に戻す場合にも、発生した事象の報知音の演出音との間でフェードアウト、フェードイン、クロスフェードの処理を行うとよい。

【１００７】

（事象の報知画像）

図７８は、報知すべき事象の発生時に第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示される事象の報知画像を示す図である。具体的には、図７８（ａ）は、電源投入が発生したことを報知する報知画像を示す図であり、図７８（ｂ）は、電源復旧が発生したことを報知する報知画像を示す図であり、図７８（ｃ）は、不正入賞が発生したことを報知する報知画像、磁気異常が発生したことを報知する報知画像、異常入賞が発生したことを報知する報知画像、枠開放が発生したことを報知する報知画像、皿満杯が発生したことを報知する報知画像、及び、右打ちエラーが発生したことを報知する報知画像を示す図である。

【１００８】

図７８（ａ）に示すように、電源投入が発生したことを報知する電源投入の報知画像は、単色の背景画像に重畳する「初期化中　しばらくお待ちください」の文字を含む文字画像Ｇ１と、電源投入の残り報知期間（時間）を示すタイムゲージからなるゲージ画像Ｇ２とから構成され、時間経過とともにゲージ画像Ｇ２の黒塗りの帯状部分の幅が広くなることで残り報知期間（時間）が報知されるようになっている。

【１００９】

図７８（ｂ）に示すように、電源復旧が発生したことを報知する電源復旧の報知画像は、単色の背景画像に重畳する「電源復旧中　少々お待ちください」の文字を含む文字画像Ｇ３と、電源復旧の残り報知期間（時間）を示すタイムゲージからなるゲージ画像Ｇ２とから構成され、時間経過とともにゲージ画像Ｇ２の黒塗りの帯状部分の幅が広くなることで残り報知期間（時間）が報知されるようになっている。

【１０１０】

図７８（ｃ）に示すように、不正入賞が発生したことを報知する不正入賞の報知画像は、「不正入賞」の文字と感嘆符からなるアイコン画像Ｇ４となっており、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面右下の隅部に表示される。

【１０１１】

図７８（ｃ）に示すように、異常入賞が発生したことを報知する異常入賞の報知画像は、「異常入賞」の文字と感嘆符からなるアイコン画像Ｇ５となっており、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面右下であってアイコン画像Ｇ４の表示位置の直上に表示される。

【１０１２】

図７８（ｃ）に示すように、磁気異常が発生したことを報知する磁気異常の報知画像は、「磁気異常」の文字と感嘆符からなるアイコン画像Ｇ６となっており、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面左下の隅部に表示される。

【１０１３】

図７８（ｃ）に示すように、電波異常が発生したことを報知する電波異常の報知画像は、「電波異常」の文字と感嘆符からなるアイコン画像Ｇ７となっており、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面左下であってアイコン画像Ｇ６の表示位置の直上に表示される。

【１０１４】

図７８（ｃ）に示すように、枠開放が発生したことを報知する枠開放の報知画像は、「扉開放」の文字と感嘆符からなるアイコン画像Ｇ８となっており、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面左上の隅部に表示される。

【１０１５】

図７８（ｃ）に示すように、皿満杯が発生したことを報知する皿満杯の報知画像は、「皿満杯　球を抜いて下さい」の文字と感嘆符からなるアイコン画像Ｇ９となっており、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面中央下部に表示される。

【１０１６】

図７８（ｃ）に示すように、右打ちエラーが発生したことを報知する右打ちエラーの報知画像は、「左打ちをして下さい」の文字と感嘆符からなるアイコン画像Ｇ１０となっており、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面右上の隅部に表示される。

【１０１７】

アイコン画像Ｇ４～Ｇ１０については、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の上下方向の中央を左右に横断するように設定される有効ライン上に停止中の演出図柄７０ａに重ならない位置に表示されるようになっており、後方に表示される演出画像等を視認可能なように半透明（不透明でもよい）で表示されるようになっている。また、アイコン画像Ｇ４～Ｇ１０によって報知される複数の事象が同時に発生した場合にはアイコン画像Ｇ４～Ｇ１０も同時に表示されるようになっている。

【１０１８】

なお、アイコン画像Ｇ４～Ｇ１０を電源投入の報知画像や電源復旧の報知画像と同様に単色の背景画像に重畳するように第１画像表示装置７０（メイン液晶）に拡大して表示するようにしてもよい。この場合には、事象の報知音と同様に優先順位が上位の事象に対応するアイコン画像が優先して表示され、優先順位の下位の事象に対応するアイコン画像の表示は待機させるようにすることが好ましい。

【１０１９】

また、通常の事象の場合にはアイコン画像を表示し、重要な事象の場合には電源投入の報知画像や電源復旧の報知画像と同様に単色の背景画像に重畳するように第１画像表示装置７０（メイン液晶）に拡大して表示するようにしてもよい。このようにすると、重要な事象のアピール力を高めることが可能となり、遊技店員が重要な事象の発生に気付きやすくなる。

【１０２０】

（発生事象の報知音の決定テーブル）

図７９は、報知すべき事象の発生時に音声出力装置９から出力される発生事象の報知音を説明するための発生事象の報知音の決定テーブルを示す図である。図７９に示すように、発生事象の報知音の決定テーブルには、発生する事象の種類と、発生した事象を報知するための発生事象の報知音とが対応付けられている。

【１０２１】

電源投入が発生した場合には、「電源投入です」の音声とサイレン（警告音、警戒音）との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

電源復旧が発生した場合には、「電源復旧です」の音声とサイレン（警告音、警戒音）との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

不正入賞が発生した場合には、「不正入賞です」の音声とサイレン（警告音、警戒音）との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

【１０２２】

異常入賞が発生した場合には、「異常入賞です」の音声とサイレン（警告音、警戒音）との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

磁気異常が発生した場合には、「磁気異常です」の音声とサイレン（警告音、警戒音）との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

電波異常が発生した場合には、「電波異常です」の音声とサイレン（警告音、警戒音）との組み合わせからなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。

【１０２３】
枠開放が発生した場合には、「扉が開いています」の音声からなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。
皿満杯が発生した場合には、「球を抜いて下さい」の音声からなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。
右打ちエラーが発生した場合には、「左打ちして下さい」の音声からなる発生事象の報知音が出力されるようになっている。
【１０２４】
このように、発生事象の報知音の決定テーブルでは、重要な事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常）の発生事象の報知音にはサイレン（警告音、警戒音）が含まれ、通常の事象（枠開放、皿満杯、右打ちエラー）の発生事象の報知音にはサイレン（警告音、警戒音）が含まれないようになっており、通常の事象の報知レベルよりも重要な事象の報知レベル（警告レベル、警戒レベル）の方が高くなっている。
【１０２５】
◇（液晶制御部の音量の設定処理）
図８０を用いて、液晶制御部１４１の音量の設定処理を説明する。図８０は、液晶制御部１４１の音量の設定処理を示すフローチャートである。
【１０２６】
まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）の開始時に演出制御部１３０ｍから送信される音量調整の案内用のコマンド１を受信しているか否かを判定し、音量調整の案内用のコマンド１を受信している場合（ステップＴ６－２－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－２に処理を移し、音量調整の案内用のコマンド１を受信していない場合（ステップＴ６－２－１：Ｎｏ）には、ステップＴ６－２－３に処理を移す。
【１０２７】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－２において、音量調整を案内するための音量調整の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、音量調整の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、音量調整の案内画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、音量調整の案内画像については、図８１を用いて後述する。
【１０２８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－３において、音量調整の可能期間中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されることで演出制御部１３０ｍから送信される音量調整の開始コマンドを受信しているか否かを判定し、音量調整の開始コマンドを受信している場合（ステップＴ６－２－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－４に処理を移し、音量調整の開始コマンドを受信していない場合（ステップＴ６－２－３：Ｎｏ）には、ステップＴ６－２－６に処理を移す。
【１０２９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－４において、音量調整の案内画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、ステップＴ６－２－５において、現在の音量値に応じた音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、音量調整の案内画像の表示情報に代わって音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、音量調整の案内画像に代わって音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、音量値の報知画像については、図８１を用いて後述する。
【１０３０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－６において、音量調整中の十字キー１９の最終操作から操作間隔の監視時間（３秒）が経過した場合又は音量調整中に音量調整の可能期間でなくなった場合に演出制御部１３０ｍから送信される音量調整の終了コマンドを受信しているか否かを判定し、音量調整の終了コマンドを受信している場合（ステップＴ６

－２－６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－７に処理を移し、音量調整の終了コマンドを受信していない場合（ステップＴ６－２－６：Ｎｏ）には、ステップＴ６－２－８に処理を移す。

【１０３１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－７において、音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、音量値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、音量値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【１０３２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－８において、音量値の報知画像の表示中であるか否かを判定し、音量値の報知画像の表示中である場合（ステップＴ６－２－８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－９に処理を移し、音量値の報知画像の表示中でない場合（ステップＴ６－２－８：Ｎｏ）には、ステップＴ６－２－１３に処理を移す。

【１０３３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－９において、十字キー１９を用いた演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値を増加又は減少させるための音量の設定処理を行い、ステップＴ６－２－１０において、現在の音量値に応じた音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、音量値の増減を反映させた音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、音量の変更処理については、図８２を用いて後述する。

【１０３４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１１において、現在が客待ち状態中であるか否かを判定し、客待ち状態中である場合（ステップＴ６－２－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－１２に処理を移し、客待ち状態中でない場合（ステップＴ６－２－１１：Ｎｏ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【１０３５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１２において、現在の音量値に応じた音量の報知音の出力情報を出力用のリストにセットし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、現在の音量値に対応する音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部１４８に出力され、音量の報知音が音声出力装置９から出力されることになる。なお、音量の報知音については、図８１を用いて後述する。

【１０３６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１３において、客待ち演出が開始されたか否かを判定し、客待ち演出が開始された場合（ステップＴ６－２－１３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－１４に処理を移し、客待ち演出が開始されていない場合（ステップＴ６－２－１３：Ｎｏ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【１０３７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１４において、現在の音量値を現在の調整モードに対応する音量の初期値にリセットするための音量値のリセット処理を行い、今回の音量の設定処理を終了する。なお、音量値のリセット処理については、図８３を用いて後述する。

【１０３８】

◇以上のように、本実施形態における音量の設定処理では、音量調整の可能期間であっても音量値の報知画像の表示中にだけ十字キー１９を用いた音量調整（音量値の増加又は減少）を行うことができ、音量調整の結果を反映した音量値の報知画像が表示されることで、現在の音量値を遊技者に報知することが可能となる。そのため、現在の音量値を確認しながら音量調整を行うことが可能となり、遊技者の意図する音量（値）を設定させることが可能となる。

【１０３９】

また、客待ち状態（演出音が出力されない客待ち演出待機）中である場合に現在の音量値に応じた音量の報知音が音声出力装置９から出力されるため、例えば、変動演出中に音量の報知音が出力されて変動演出の演出音が阻害されたり、大当たり遊技中に音量の報知音が出力されて大当たり遊技の演出音が阻害されたりするような不都合を回避することを可能としつつ、適切なタイミングで遊技者に音量値を報知することが可能となる。

【１０４０】

◇また、客待ち演出の待機中において十字キー１９の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（６０秒間）継続した場合に実行される客待ち演出の開始直前に、現在の音量値を現在の調整モードに対応する音量の初期値にリセットする処理が行われるので、調整モードを設定した遊技店側の意図する音量値よりも小さい音量値で客待ち演出の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が出力されることがなくなり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制することが可能となる。

【１０４１】

（音量調整の案内画像）

図８１（ａ）は、音量調整の可能期間のうちの客待ち状態の開始時に画像表示装置に表示される音量調整の案内画像を示す図である。音量調整の案内画像は、左ボタンと右ボタンが発光している様子を表す十字キー１９を模した十字キーの画像と、左ボタン又は右ボタンの操作により音量調整が開始することを示す文字画像とにより構成されている。

【１０４２】

（音量値の報知画像）

図８１（ｂ）は、音量調整の可能期間において十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されて音量調整が開始される際に画像表示装置に表示される音量値の報知画像を示す図である。音量値の報知画像は、左ボタンと右ボタンが発光している様子を表す十字キー１９を模した十字キーの画像と、点灯する（白塗りの）四角のゲージ数によって音量値を報知するためのゲージ画像と、音量値を数値的に報知するためのスピーカの画像とにより構成されている。なお、十字キーの画像の左ボタンと右ボタンにはマイナスとプラスの識別子がそれぞれ表示されている。

【１０４３】

音量値０に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像のゲージが全消灯した（黒塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「０」を含む表示態様となっている。

音量値１に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の１ゲージだけが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「１」を含む表示態様となっている。

音量値２に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の２ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「２」を含む表示態様となっている。

【１０４４】

音量値３に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の３ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「３」を含む表示態様となっている。

音量値４に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の４ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「４」を含む表示態様となっている。

音量値５に対応する音量値の報知画像は、ゲージ画像の全ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、スピーカの画像に「５」を含む表示態様となっている。

【１０４５】

（音量の報知音）

図８１（ｃ）は、音量値の報知画像の表示中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されて音量値が変化した際に音声出力装置９から出力される音量の報知音を示す図である。

【１０４６】

音量値０の音量の報知音は、無音となっている。

音量値１の音量の報知音は、音階の１番目の音程を示す「ド」となっている。

音量値２の音量の報知音は、音階の２番目の音程を示す「レ」となっている。

音量値３の音量の報知音は、音階の３番目の音程を示す「ミ」となっている。
音量値４の音量の報知音は、音階の４番目の音程を示す「ファ」となっている。
音量値５の音量の報知音は、音階の５番目の音程を示す「ソ」となっている。
【１０４７】
このようにすることで、音量値を連続で増加又は減少させた場合に音量の報知音の音程が徐々に変化するため、音量値の変化を即座に把握することが可能となり、遊技者に親切な報知とすることが可能となる。
【１０４８】
◇（液晶制御部の音量の変更処理）
図８２を用いて、液晶制御部１４１の音量の変更処理を説明する。図８２は、液晶制御部１４１の音量の変更処理を示すフローチャートである。
【１０４９】
まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－９－１において、音量調整中の十字キー１９の左ボタンの操作時に演出制御部１３０ｍから送信される音量の減少用のコマンドを受信しているか否かを判定し、音量の減少用のコマンドを受信している場合（ステップＴ６－２－９－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－９－２に処理を移し、音量の減少用のコマンドを受信していない場合（ステップＴ６－２－９－１：Ｎｏ）には、ステップＴ６－２－９－５に処理を移す。
【１０５０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－９－２において、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きい場合（ステップＴ６－２－９－２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－９－３に処理を移し、下限値よりも大きくない場合（ステップＴ６－２－９－２：Ｎｏ）には、ステップＴ６－２－９－５に処理を移す。
【１０５１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－９－３において、音量値を１減算し、ステップＴ６－２－９－４において、減算後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）等の音量値として音声制御部１４８に設定される。
【１０５２】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－９－５において、音量調整中の十字キー１９の右ボタンの操作時に演出制御部１３０ｍから送信される音量の増加用のコマンドを受信しているか否かを判定し、音量の増加用のコマンドを受信している場合（ステップＴ６－２－９－５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－９－６に処理を移し、音量の増加用のコマンドを受信していない場合（ステップＴ６－２－９－５：Ｎｏ）には、今回の音量の変更処理を終了する。
【１０５３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－９－６において、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さい場合（ステップＴ６－２－９－６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－９－７に処理を移し、上限値よりも小さくない場合（ステップＴ６－２－９－６：Ｎｏ）には、今回の音量の変更処理を終了する。
【１０５４】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－９－７において、音量値を１加算し、ステップＴ６－２－９－８において、加算後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力し、今回の音量の変更処理を終了する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）等の音量値として音声制御部１４８に設定される。
【１０５５】

なお、切替スイッチ２２によって調整モード１が設定されて音量の初期値が「０」に設定されている場合に、十字キー１９を用いた音量調整が可能となっているが、音量値を音量の初期値である「０」から変更した場合には、再度「０」に戻らなくなるように制御してもよい。このようにすると、遊技店側での遊技機１のメンテナンス作業中にだけ音量値「０」に対応する音量０％にすることも可能となり、演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）によってメンテナンス作業が阻害されることがなくなる。

【１０５６】

また、十字キー１９の操作による音量調整で設定できる音量値が切替スイッチ２２の操作によって設定される音量の初期値と同じ「０」～「５」の６種類となっているが、十字キー１９の操作によって設定できる音量値を「０」～「５」の６種類以外としてもよく、例えば、切替スイッチ２２の操作によって設定可能な「１」、「３」、「５」の３種類としたり、切替スイッチ２２の操作によって設定不能な「０．５」、「１．５」、「２．５」、「３．５」、「４．５」の６種類としたり、切替スイッチ２２の操作によって設定可能な音量値と設定不能な音量値からなる「０」～「５」までの０．５刻みの１１種類としたりしてもよい。

【１０５７】

◇（液晶制御部の音量値のリセット処理）

図８３（ａ）を用いて、液晶制御部１４１の音量値のリセット処理を説明する。図８３（ａ）は、液晶制御部１４１の音量値のリセット処理を示すフローチャートである。

【１０５８】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１４－１において、統括ＲＡＭ１４４にセットされている音量調整の可否が「可能」であるか否かを判定し、音量調整の可否が「可能」である場合（ステップＴ６－２－１４－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－１４－２に処理を移し、音量調整の可否が「可能」でない場合（ステップＴ６－２－１４－１：Ｎｏ）には、今回の音量値のリセット処理を終了する。

【１０５９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１４－２において、調整モードに対応する音量の初期値と現在の音量値を確認し、ステップＴ６－２－１４－３において、現在の音量値が音量の初期値よりも小さいか否かを判定し、音量の初期値よりも小さい場合（ステップＴ６－２－１４－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－１４－４に処理を移し、音量の初期値よりも小さくない場合（ステップＴ６－２－１４－３：Ｎｏ）には、今回の音量値のリセット処理を終了する。

【１０６０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１４－４において、調整モードに対応する音量の初期値を音量値にセットすることで音量値をリセットし、ステップＴ６－２－１４－５においてリセット後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力し、今回の音量値のリセット処理を終了する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）等の音量値として音声制御部１４８に設定される。

【１０６１】

◇このように、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも小さい場合には音量値をリセットし、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも大きい場合には音量値をリセットしないことで、調整モードを設定した遊技店側が意図する音量値以上の音量値により客待ち演出の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が出力されることになる。そのため、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制したり、遊技者の音量調整の結果を受けて客待ち演出のアピール力を向上させたりすることが可能となる。

【１０６２】

◇（液晶制御部の音量値のリセット処理の変形例）

図８３（ｂ）を用いて、液晶制御部１４１の音量値のリセット処理の変形例を説明する

。図８３（ｂ）は、液晶制御部１４１の音量値のリセット処理の変形例を示すフローチャートである。なお、本変形例では、音量の初期値と現在の音量値との比較をせずに音量値をリセットする点が上記した音量値のリセット処理とは相違する。

【１０６３】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１４－１１において、統括ＲＡＭ１４４にセットされている音量調整の可否が「可能」であるか否かを判定し、音量調整の可否が「可能」である場合（ステップＴ６－２－１４－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－２－１４－１２に処理を移し、音量調整の可否が「可能」でない場合（ステップＴ６－２－１４－１１：Ｎｏ）には、今回の音量値のリセット処理を終了する。

【１０６４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－２－１４－１２において、調整モードに対応する音量の初期値を音量値にセットすることで音量値をリセットし、ステップＴ６－２－１４－１３においてリセット後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力し、今回の音量値のリセット処理を終了する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）等の音量値として音声制御部１４８に設定される。

【１０６５】

◇このように、音量の初期値と現在の音量値との比較をせずに音量値をリセットすることで、調整モードを設定した遊技店側が意図する音量値により客待ち演出の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が出力されることとなり、遊技店に並んで設置される同一機種の客待ち演出の遊技者に対するアピール力がまばらになることを防止することが可能となる。

【１０６６】

なお、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも大きい場合には音量値をリセットし、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも小さい場合には音量値をリセットしないようにしてもよい。このようにすることで、調整モードを設定した遊技店側が意図する音量値よりも大きい音量値により客待ち演出の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が出力されることがなくなり、特定の遊技機１だけが目立ってしまうようなことがなくなる。

【１０６７】

（液晶制御部の輝度の設定処理）

図８４を用いて、液晶制御部１４１の輝度の設定処理を説明する。図８４は、液晶制御部１４１の輝度の設定処理を示すフローチャートである。

【１０６８】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）の開始時に演出制御部１３０ｍから送信される輝度調整の案内用のコマンド１を受信しているか否かを判定し、輝度調整の案内用のコマンド１を受信している場合（ステップＴ６－３－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－２に処理を移し、輝度調整の案内用のコマンド１を受信していない場合（ステップＴ６－３－１：Ｎｏ）には、ステップＴ６－３－３に処理を移す。

【１０６９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－２において、輝度調整を案内するための輝度調整の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。これにより、輝度調整の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、輝度調整の案内画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、輝度調整の案内画像については、図８５を用いて後述する。

【１０７０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－３において、輝度調整の可能期間中に十字キー１９の下ボタン又は上ボタンが操作されることで演出制御部１３０ｍから送信される輝度調整の開始コマンドを受信しているか否かを判定し、輝度調整の開始コマンドを受信している場合（ステップＴ６－３－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－４に処理を移し

、輝度調整の開始コマンドを受信していない場合（ステップＴ６－３－３：Ｎｏ）には、ステップＴ６－３－６に処理を移す。

【１０７１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－４において、輝度調整の案内画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、ステップＴ６－３－５において、現在の輝度値に応じた輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。これにより、輝度調整の案内画像の表示情報に代わって輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、輝度調整の案内画像に代わって輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。なお、輝度値の報知画像については、図８５を用いて後述する。

【１０７２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－６において、輝度調整中の十字キー１９の最終操作から操作間隔の監視時間（３秒）が経過した場合又は輝度調整中に輝度調整の可能期間でなくなった場合に演出制御部１３０ｍから送信される輝度調整の終了コマンドを受信しているか否かを判定し、輝度調整の終了コマンドを受信している場合（ステップＴ６－３－６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－７に処理を移し、輝度調整の終了コマンドを受信していない場合（ステップＴ６－３－６：Ｎｏ）には、ステップＴ６－３－８に処理を移す。

【１０７３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－７において、輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、今回の輝度の設定処理を終了する。これにより、輝度値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【１０７４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－８において、輝度値の報知画像の表示中であるか否かを判定し、輝度値の報知画像の表示中である場合（ステップＴ６－３－８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－９に処理を移し、輝度値の報知画像の表示中でない場合（ステップＴ６－３－８：Ｎｏ）には、ステップＴ６－３－１２に処理を移す。

【１０７５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９において、十字キー１９を用いた画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度（値）を上昇又は低下させるための輝度の変更処理を行う。なお、輝度の変更処理については、図８６を用いて後述する。

【１０７６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１０において、輝度値に変化があったか否かを判定し、輝度値に変化があった場合（ステップＴ６－３－１０：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－１１に処理を移し、輝度値に変化がなった場合（ステップＴ６－３－１０：Ｎｏ）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１０７７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１１において、現在の輝度値に応じた輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。これにより、輝度（値）の増減を反映させた輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【１０７８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１２において、客待ち演出が開始されたか否かを判定し、客待ち演出が開始された場合（ステップＴ６－３－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－１３に処理を移し、客待ち演出が開始されていない場合（ステップＴ６－３－１２：Ｎｏ）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１０７９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１３において、現在の輝度値を現在の調整モードに対応する輝度の初期値にリセットするための輝度値のリセット処理を行い、今回の輝度の設定処理を終了する。なお、輝度値のリセット処理については、図８７を用いて後述する。

【１０８０】

以上のように、本実施形態における輝度の設定処理では、輝度調整の可能期間であっても輝度値の報知画像の表示中にだけ十字キー１９を用いた輝度調整（輝度値の上昇又は低下）を行うことができ、輝度調整の結果を反映した輝度値の報知画像が表示されることで、現在の輝度値を遊技者に報知することが可能となる。そのため、現在の輝度値を確認しながら輝度調整を行うことが可能となり、遊技者の意図する輝度（値）を設定させることが可能となる。

【１０８１】

また、客待ち演出の待機中において十字キー１９の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（６０秒間）継続した場合に実行される客待ち演出の開始直前に、現在の輝度値を現在の調整モードに対応する輝度の初期値にリセットする処理が行われる。そのため、調整モードを設定した遊技店側の意図する輝度値よりも低い輝度値で画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）が発光することがなくなり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制することが可能となる。

【１０８２】

（輝度調整の案内画像）

図８５（ａ）は、輝度調整の可能期間のうちの客待ち状態の開始時に画像表示装置に表示される輝度調整の案内画像を示す図である。輝度調整の案内画像は、下ボタンと上ボタンが発光している様子を表す十字キー１９を模した十字キーの画像と、下ボタン又は上ボタンの操作により輝度調整が開始することを示す文字画像とにより構成されている。

【１０８３】

図８５（ｂ）は、輝度調整の可能期間において十字キー１９の下ボタン又は上ボタンが操作されて輝度調整が開始される際に画像表示装置に表示される輝度値の報知画像を示す図である。輝度値の報知画像は、下ボタンと上ボタンが発光している様子を表す十字キー１９を模した十字キーの画像と、点灯する（白塗りの）菱形のゲージ数によって輝度値を報知するためのゲージ画像と、輝度値を数値的に報知するためのランプ画像とにより構成されている。なお、十字キーの画像の下ボタンと上ボタンにはマイナスとプラスの識別子がそれぞれ表示されている

【１０８４】

輝度値０に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像のゲージが全消灯した（黒塗りとなった）状態で、ランプ画像に「０」を含む表示態様となっている。

輝度値１に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の１ゲージだけが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「１」を含む表示態様となっている。

輝度値２に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の２ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「２」を含む表示態様となっている。

【１０８５】

輝度値３に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の３ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「３」を含む表示態様となっている。

輝度値４に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の４ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「４」を含む表示態様となっている。

輝度値５に対応する輝度値の報知画像は、ゲージ画像の全ゲージが点灯した（白塗りとなった）状態で、ランプ画像に「５」を含む表示態様となっている。

【１０８６】

（液晶制御部の輝度の変更処理）

図８６を用いて、液晶制御部１４１の輝度の変更処理を説明する。図８６は、液晶制御

部１４１の輝度の変更処理を示すフローチャートである。
【１０８７】
まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９－１において、輝度調整中の十字キー１９の下ボタンの操作時に演出制御部１３０ｍから送信される輝度の低下用のコマンドを受信しているか否かを判定し、輝度の低下用のコマンドを受信している場合（ステップＴ６－３－９－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－９－２に処理を移し、輝度の低下用のコマンドを受信していない場合（ステップＴ６－３－９－１：Ｎｏ）には、ステップＴ６－３－９－６に処理を移す。
【１０８８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９－２において、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きい場合（ステップＴ６－３－９－２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－９－３に処理を移し、下限値よりも大きくない場合（ステップＴ６－３－９－２：Ｎｏ）には、ステップＴ６－２－９－６に処理を移す。
【１０８９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９－３において、輝度値を１減算し、ステップＴ６－３－９－４において、減算後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定される。
【１０９０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９－５において、減算後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定される。
【１０９１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９－６において、輝度調整中の十字キー１９の上ボタンの操作時に演出制御部１３０ｍから送信される輝度の上昇用のコマンドを受信しているか否かを判定し、輝度の上昇用のコマンドを受信している場合（ステップＴ６－３－９－６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－９－７に処理を移し、輝度の上昇用のコマンドを受信していない場合（ステップＴ６－３－９－６：Ｎｏ）には、今回の輝度の変更処理を終了する。
【１０９２】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９－７において、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さい場合（ステップＴ６－３－９－７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－９－８に処理を移し、上限値よりも小さくない場合（ステップＴ６－３－９－７：Ｎｏ）には、今回の輝度の変更処理を終了する。
【１０９３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９－８において、輝度値を１加算し、ステップＴ６－３－９－９において、加算後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定される。
【１０９４】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－９－１０において、加算後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部１５０に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定される。
【１０９５】

なお、切替スイッチ２２によって調整モード１が設定されて輝度の初期値が「０」に設定されている場合に、十字キー１９を用いた輝度調整が可能となっているが、輝度値を輝度の初期値である「０」から変更した場合には、再度「０」に戻らなくなるように制御してもよい。このようにすると、遊技店側での遊技機１のメンテナンス作業中にだけ輝度値「０」に対応する音量０％にすることも可能となり、各種照明装置から発せられる光によってメンテナンス作業が阻害されることがなくなる。

【１０９６】

（液晶制御部の輝度値のリセット処理）

図８７（ａ）を用いて、液晶制御部１４１の輝度値のリセット処理を説明する。図８７（ａ）は、液晶制御部１４１の輝度値のリセット処理を示すフローチャートである。

【１０９７】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１３－１において、統括ＲＡＭ１４４にセットされている輝度調整の可否が「可能」であるか否かを判定し、輝度調整の可否が「可能」である場合（ステップＴ６－３－１３－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－１３－２に処理を移し、輝度調整の可否が「可能」でない場合（ステップＴ６－３－１３－１：Ｎｏ）には、今回の輝度値のリセット処理を終了する。

【１０９８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１３－２において、調整モードに対応する輝度の初期値と現在の輝度値を確認し、ステップＴ６－３－１３－３において、現在の輝度値が輝度の初期値よりも小さいか否かを判定し、輝度の初期値よりも小さい場合（ステップＴ６－３－１３－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－１３－４に処理を移し、輝度の初期値よりも小さくない場合（ステップＴ６－３－１３－３：Ｎｏ）には、今回の輝度値のリセット処理を終了する。

【１０９９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１３－４において、調整モードに対応する輝度の初期値を輝度値にセットすることで輝度値をリセットし、ステップＴ６－３－１３－５においてリセット後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力し、今回の輝度値のリセット処理を終了する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定される。

【１１００】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１３－６において、リセット後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットし、今回の輝度値のリセット処理を終了する。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部１５０に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０や盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定される。

【１１０１】

このように、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも小さい場合には輝度値をリセットし、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも大きい場合には輝度値をリセットしないことで、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図する輝度値以上の輝度値により画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）が発光することになる。そのため、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制したり、遊技者の輝度調整の結果を受けて客待ち演出のアピール力を向上させたりすることが可能となる。

【１１０２】

（液晶制御部の輝度値のリセット処理の変形例）

図８７（ｂ）を用いて、液晶制御部１４１の輝度値のリセット処理の変形例を説明する。図８７（ｂ）は、液晶制御部１４１の輝度値のリセット処理の変形例を示すフローチャートである。なお、本変形例では、輝度の初期値と現在の輝度値との比較をせずに輝度値

をリセットする点が上記した輝度値のリセット処理とは相違する。
【１１０３】
まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１３－１１において、統括ＲＡＭ１４４にセットされている輝度調整の可否が「可能」であるか否かを判定し、輝度調整の可否が「可能」である場合（ステップＴ６－３－１３－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－３－１３－１２に処理を移し、輝度調整の可否が統括ＲＡＭ１４４にセットされているでない場合（ステップＴ６－３－１３－１１：Ｎｏ）には、今回の輝度値のリセット処理を終了する。
【１１０４】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１３－１２において、調整モードに対応する輝度の初期値を輝度値にセットすることで輝度値をリセットし、ステップＴ６－３－１３－１３においてリセット後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定される。
【１１０５】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－３－１３－１４において、リセット後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットし、今回の輝度値のリセット処理を終了する。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部１５０に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０や盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定される。
【１１０６】
このように、輝度の初期値と現在の輝度値との比較をせずに輝度値をリセットすることで、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図する輝度値により画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）が発光することになる。そのため、遊技店に並んで設置される同一機種の客待ち演出の遊技者に対するアピール力がまばらになることを防止することが可能となる。
【１１０７】
なお、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも大きい場合には輝度値をリセットし、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも小さい場合には輝度値をリセットしないようにしてもよい。このようにすることで、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図する輝度値以上の輝度値により画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）が発光することがなくなり、特定の遊技機１だけが目立ってしまうようなことがなくなる。
【１１０８】
（液晶制御部の節電モードの制御処理）
図８８を用いて、液晶制御部１４１の節電モードの制御処理を説明する。図８８は、液晶制御部１４１の節電モードの制御処理を示すフローチャートである。
【１１０９】
まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４－１において、客待ち演出が開始されるか否かを判定し、客待ち演出が開始される場合（ステップＴ６－４－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－４－２に処理を移し、客待ち演出が開始されない場合（ステップＴ６－４－１：Ｎｏ）には、ステップＴ６－４－６に処理を移す。
【１１１０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４－２において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている節電モードの設定がＯＮであるか否かを判定し、節電モードの設定がＯＮである場合（ステップＴ６－４－２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－４－３に処理を移し、節電モードの設定がＯＮでない場合（ステップＴ６－４－２：Ｎｏ）には、ステップＴ６－４－６

に処理を移す。
【１１１１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４－３において、統括ＲＡＭ１４４の所定の記憶領域に節電モードを実行中であることを示す節電モードの実行情報を記憶し、ステップＴ６－４－４において、節電モード用の輝度値の通知信号（ここでは輝度５０％＝輝度値０）を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定される。つまり、画像表示装置のバックライトの低輝度発光（節電モードの発光）が開始されることになる。
【１１１２】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４－５において、節電モードの用の輝度値の通知コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、節電モード用の輝度値の通知コマンド（ここでは輝度５０％＝輝度値０）がランプ制御部１５０に送信され、節電モード用の輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定される。つまり、各種照明装置のランプ（ＬＥＤ）の低輝度発光（節電モードの発光）が開始されることになる。
【１１１３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４－６において、客待ち演出が終了するか否かを判定し、客待ち演出が終了する場合（ステップＴ６－４－６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－４－７に処理を移し、客待ち演出が終了しない場合（ステップＴ６－４－６：Ｎｏ）には、今回の節電モードの制御処理を終了する。
【１１１４】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４－７において、統括ＲＡＭ１４４の所定の記憶領域に節電モードの実行情報がセットされているか否かを判定し、節電モードの実行情報がセットされている場合（ステップＴ６－４－７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ６－４－８に処理を移し、節電モードの実行情報がセットされていない場合（ステップＴ６－４－７：Ｎｏ）には、今回の節電モードの制御処理を終了する。
【１１１５】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４－８において、統括ＲＡＭ１４４にセットされている節電モードの実行情報をクリアし、ステップＴ６－４－９において、現在の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定される。つまり、画像表示装置のバックライトの輝度値が客待ち演出開始時（輝度値のリセット処理を経た後）の輝度値に復帰することになる。
【１１１６】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ６－４－１０において、現在の輝度値に対応する輝度値コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットし、今回の節電モードの制御処理を終了する。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定される。つまり、各種照明装置のランプ（ＬＥＤ）の輝度値が客待ち演出開始時（輝度値のリセット処理を経た後）の輝度値に復帰することになる。
【１１１７】
なお、節電モード中に切替スイッチ２２が操作されると、上述したモード切替処理によって調整モードが変更されて画像制御部１４５やランプ制御部１５０に変更後の調整モードの輝度の初期値に対応する輝度値が設定される（書き替えられる）ため、実質的に節電モードが終了することになる。
【１１１８】
ただし、調整モードがモード２からモード１に変更された場合には、モード１の輝度の初期値が節電モード中の輝度値と同じ値（０）となっているため、実質的に節電モードが

継続することになる。
【１１１９】
　また、節電モード中に切替スイッチ２２が操作されると、上述したモード切替処理によって調整モードが変更されて音声制御部１４８に変更後の調整モードの音量の初期値に対応する音量値が設定される（書き替えられる）ため、音声出力装置９から出力される客待ち演出の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）の音量も変化することになる。
【１１２０】
　ただし、調整モードがモード６からモード７に変更された場合には、モード６とモード７の音量の初期値が同じ値（５）となっているため、音声出力装置９から出力される客待ち演出の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）の音量は変化しないことになる。
【１１２１】
　なお、切替スイッチ２２の操作による節電モードの終了に伴って客待ち演出が途中で終了することはないが、切替スイッチ２２の操作によって客待ち演出を終了させてもよい。
【１１２２】
◇（音声制御部１４８による出力音量の例）
　図８９を用いて、音声制御部１４８による出力音量の例を説明する。図８９は、音声制御部１４８による出力音量の例を示す図である。出力音量例の表には、音声出力装置９から出力されるサウンドの種類と、事象の非報知期間や重要な事象の報知期間や通常の事象の報知期間における出力音量とが対応付けられている。
【１１２３】
　「重要な事象の報知音」
　重要な事象の発生時に音声出力装置９から出力される重要な事象の報知音（電源投入の報知音、電源復旧の報知音、不正入賞の報知音、異常入賞の報知音、磁気異常の報知音、電波異常の報知音）は、液晶制御部１４１から出力される固定の音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部１４８が設定した固定の音量値（本実施形態では、音量値「６」に相当し、遊技機１から出力される最大音量となる）に依存して出力される。
【１１２４】
　具体的には、音声制御部１４８に固定の音量値「６」が設定されている状態で、発生事象の非報知期間中に重要な事象が発生し、音声制御部１４８が重要な事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した重要な事象に対応する重要な事象の報知音が固定の音量値「６」に対応する最大音量（音量１２０％）で音声出力装置９から出力される。つまり、音声制御部１４８に設定される音量値が「０」～「５」の何れの場合であっても、この音量値には依存せずに固定の音量値「６」に対応する最大音量（音量１２０％）で音声出力装置９から出力されることになる。
【１１２５】
　「通常の事象の報知音」
　通常の事象の発生時に音声出力装置９から出力される通常の事象の報知音（枠開放の報知音、皿満杯の報知音、右打ちエラーの報知音）は、液晶制御部１４１から出力される音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部１４８が設定した音量値（本実施形態では「０」～「５」）に依存（対応）して出力される。
【１１２６】
　具体的には、音声制御部１４８に音量値「０」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「０」に依存（対応）する０％の音量で音声出力装置９から出力される（若しくは出力しない）。
【１１２７】
　また、音声制御部１４８に音量値「１」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「１

」に依存（対応）する２０％の音量で音声出力装置９から出力される。
【１１２８】
また、音声制御部１４８に音量値「２」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「２」に依存（対応）する４０％の音量で音声出力装置９から出力される。
【１１２９】
また、音声制御部１４８に音量値「３」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「３」に依存（対応）する６０％の音量で音声出力装置９から出力される。
【１１３０】
また、音声制御部１４８に音量値「４」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「４」に依存（対応）する８０％の音量で出力される。
【１１３１】
また、音声制御部１４８に音量値「５」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「５」に依存（対応）する１００％の音量で音声出力装置９から出力される。
【１１３２】
なお、音声制御部１４８に音量値「０」が設定されている場合に、通常の事象の報知音が０％の音量で出力される（若しくは出力されない）と、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に認識させることが難しいため、例えば、音量値「１」に対応する２０％の音量で通常の事象の報知音が出力されるようにしてもよい。このようにすると、音量値が「０」に設定されている場合であっても、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に認識させることが可能となる。なお、他の音量値に依存（対応）する音量としてもよい。
【１１３３】
「調整モードの報知音」
切替スイッチ２２の操作による調整モードの変更時に音声出力装置９から出力される調整モードの報知音は、液晶制御部１４１から出力される固定の音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部１４８が設定した固定の音量値（音量値「６」）に依存して遊技機１から出力される最大音量で出力される。
【１１３４】
具体的には、音声制御部１４８に固定の音量値「６」が設定されている状態で、発生事象の非報知期間又は通常の事象の報知期間中に切替スイッチ２２が操作されて調整モードが変更され、音声制御部１４８が調整モードの報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が固定の音量値「６」に対応する最大音量（音量１２０％）で音声出力装置９から出力される。
【１１３５】
「音量の報知音」
十字キー１９の操作による音量値の変更時に音声出力装置９から出力される音量の報知音は、液晶制御部１４１から出力される音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部１４８が設定した音量値（本実施形態では「０」～「５」）に依存して出力される。
【１１３６】
具体的には、発生事象の非報知期間中の十字キー１９の操作により音量値が「０」に変更されると、液晶制御部１４１から出力された音量値の通知信号によって音声制御部１４８に音量値「０」が設定され、その後に液晶制御部１４１から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部１４８が受信すると、音量値「０」に対応する音量の報

知音が音量値「０」に対応する０％の音量で出力される。なお、音量値「０」の場合には、音量の報知音が無音となっているため、実際には音量の報知音が可聴の音量で出力されることはない。

【１１３７】

また、発生事象の非報知期間中の十字キー１９の操作により音量値が「１」に変更されると、液晶制御部１４１から出力された音量値の通知信号によって音声制御部１４８に音量値「１」が設定され、その後に液晶制御部１４１から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部１４８が受信すると、音量値「１」に対応する音量の報知音「ド」が音量値「１」に対応する２０％の音量で出力される。

【１１３８】

また、事象の非報知期間中の十字キー１９の操作により音量値が「２」に変更されると、液晶制御部１４１から出力された音量値の通知信号によって音声制御部１４８に音量値「２」が設定され、その後に液晶制御部１４１から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部１４８が受信すると、音量値「２」に対応する音量の報知音「レ」が音量値「２」に対応する４０％の音量で出力される。

【１１３９】

また、事象の非報知期間中の十字キー１９の操作により音量値が「３」に変更されると、液晶制御部１４１から出力された音量値の通知信号によって音声制御部１４８に音量値「３」が設定され、その後に液晶制御部１４１から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部１４８が受信すると、音量値「３」に対応する音量の報知音「ミ」が音量値「３」に対応する６０％の音量で出力される。

【１１４０】

また、事象の非報知期間中の十字キー１９の操作により音量値が「４」に変更されると、液晶制御部１４１から出力された音量値の通知信号によって音声制御部１４８に音量値「４」が設定され、その後に液晶制御部１４１から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部１４８が受信すると、音量値「４」に対応する音量の報知音「ファ」が音量値「４」に対応する８０％の音量で出力される。

【１１４１】

また、事象の非報知期間中の十字キー１９の操作により音量値が「５」に変更されると、液晶制御部１４１から出力された音量値の通知信号によって音声制御部１４８に音量値「５」が設定され、その後に液晶制御部１４１から音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストを音声制御部１４８が受信すると、音量値「５」に対応する音量の報知音「ソ」が音量値「５」に対応する１００％の音量で出力される。

【１１４２】

「演出音（ＢＧＭやＳＥ等の遊技音）」

客待ち演出の待機中以外の場面で音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭやＳＥ等の遊技音）は、液晶制御部１４１から出力される音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部１４８が設定した音量値（本実施形態では「０」～「５」）に依存して出力される。

【１１４３】

具体的には、音声制御部１４８に音量値「０」が設定されている状態であれば、事象の非報知期間、重要な事象の報知期間、通常の事象の報知期間の何れの期間であっても音量値「０」に対応する０％の音量で演出音が音声出力装置９から出力される。つまり、非可聴音で出力されることになるが、演出音の出力自体を行わないようにしてもよい。

【１１４４】

また、音声制御部１４８に音量値「１」が設定されている状態であれば、事象の非報知期間中は音量値「１」に対応する２０％の音量で、重要な事象の報知期間中は０％の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「１」の１／４となる５％の音量で演出音が音声出力装置９から出力される。

【１１４５】

また、音声制御部１４８に音量値「２」が設定されている状態であれば、発生事象の非報知期間中は音量値「２」に対応する４０％の音量で、重要な事象の報知期間中は０％の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「２」の１／４となる１０％の音量で演出音が音声出力装置９から出力される。

【１１４６】

また、音声制御部１４８に音量値「３」が設定されている状態であれば、発生事象の非報知期間中は音量値「３」に対応する６０％の音量で、重要な事象の報知期間中は０％の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「３」の１／４となる１５％の音量で演出音が音声出力装置９から出力される。

【１１４７】

また、音声制御部１４８に音量値「４」が設定されている状態であれば、発生事象の非報知期間中は音量値「４」に対応する８０％の音量で、重要な事象の報知期間中は０％の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「４」の１／４となる２０％の音量で演出音が音声出力装置９から出力される。

【１１４８】

また、音声制御部１４８に音量値「５」が設定されている状態であれば、発生事象の非報知期間中は音量値「５」に対応する１００％の音量で、重要な事象の報知期間中は０％の音量で、通常の事象の報知期間中は音量値「５」の１／４となる２５％の音量で演出音が音声出力装置９から出力される。

【１１４９】

「告知音（一発告知音、昇格の告知音、継続の告知音）」

変動演出中や大当たり遊技中に音声出力装置９から出力される告知音（一発告知音、昇格の告知音、継続の告知音）は、液晶制御部１４１から出力される固定の音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部１４８が設定した固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）して遊技機１から出力される最大音量で出力される。

【１１５０】

具体的には、音声制御部１４８に固定の音量値「６」が設定されている状態で、事象の非報知期間、重要な事象の報知期間、通常の事象の報知期間中に一発告知の条件、昇格告知の条件、継続告知の条件の何れかが成立し、音声制御部１４８が告知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、成立した告知条件に対応する告知音が固定の音量値「６」に対応する最大音量（音量１２０％）で音声出力装置９から出力される。

【１１５１】

このように、告知音を固定の音量値（音量値「６」）に依存して遊技機１から出力される最大音量（音量１２０％）で出力することで、遊技者にとって有利な事象（状態）となることを告知する告知音の出力を遊技者に確実に認識させることができ、遊技者の喚起を効率的に煽って遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１５２】

なお、重要な事象の報知期間中は告知音の音量を０％としたり、音声制御部１４８に設定される音量値に依存する音量としたりしてもよい。また、音声制御部１４８に設定される音量値が「０」の場合には告知音を音量０％で出力するか、告知音を出力しないようにしてもよい。また、音声制御部１４８に設定される音量値に対応する音量の１／４の音量（例えば、音量値が「３」で音量が６０％の場合には、１５％の音量）で告知音を出力してもよい。

【１１５３】

なお、本実施形態では、告知音を固定の音量値に依存して出力しているが、大当たり遊技中に大入賞口５０が設けられる右側遊技領域に向けて遊技球を発射するように促す大当たり中右打ち報知音や、時短遊技状態中に普図ゲート４４が設けられる右側遊技領域に向けて遊技球を発射するように促したりする時短中右打ち告知（報知）音を固定の音量値（音量値「６」）に依存して遊技機１から出力される最大音量（音量１２０％）で出力するようにしてもよい。

【１１５４】
また、大入賞口５０の内部に設けた特定領域への遊技球の通過（入賞）に基づいて大当たり遊技の終了後に確率変動遊技状態を発生させるような遊技機１とし、特定領域への遊技球の通過時に所定の通過告知（報知）音を音声出力装置９から出力させるよう構成し、当該所定の報知音を固定の音量値（音量値「６」）に依存して遊技機１から出力される最大音量（音量１２０％）で出力するようにしてもよい。なお、遊技球が特定領域を通過する場合であっても、確率変動遊技状態を発生させることとなる遊技球の特定領域への通過時には所定の報知音を出力するが、それ以外の遊技球の特定領域への通過時には所定の報知音を出力しないようにしてもよい。
【１１５５】
さらに、小当たり遊技中に大入賞口５０の内部に設けた特定領域への遊技球の通過（入賞）に基づいて小当たり遊技を大当たり遊技に移行させるような遊技機１とし、特定領域への遊技球の通過時に所定の報知音（通過の告知音）を音声出力装置９から出力させるよう構成し、当該所定の報知音を固定の音量値（音量値「６」）に依存して遊技機１から出力される最大音量（音量１２０％）で出力するようにしてもよい。なお、遊技球が特定領域を通過する場合であっても、大当たり遊技に移行させることとなる遊技球の特定領域への通過時には通過の告知（報知）音を出力するが、それ以外の遊技球の特定領域への通過時には通過の告知音を出力しないようにしてもよい。
【１１５６】
（音声制御部１４８による出力音量の変形例）
図９０を用いて、音声制御部１４８による出力音量変形例を説明する。図９０は、音声制御部１４８による出力音量の変形例を示す図である。出力音量の変形例の表には、音声出力装置９から出力されるサウンドの種類と、事象の非報知期間や重要な事象の報知期間や通常の事象の報知期間における出力音量とが対応付けられている。なお、ここでは図８９に示した音声制御部１４８による出力音量の例と異なる部分のみを説明する。
【１１５７】
「通常の事象の報知音」
通常の事象の発生時に音声出力装置９から出力される通常の事象の報知音（枠開放の報知音、皿満杯の報知音、右打ちエラーの報知音）は、液晶制御部１４１から出力される音量値の通知信号の受信に対応して音声制御部１４８が設定した音量値（本実施形態では「０」～「５」）に依存する音量の８０％の音量、つまり、演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）よりも低い音量で出力される。
【１１５８】
具体的には、音声制御部１４８に音量値「０」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「０」に依存（対応）する音量（０％）の８０％の音量、つまり、０％の音量で音声出力装置９から出力される（若しくは出力しない）。
【１１５９】
また、音声制御部１４８に音量値「１」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「１」に依存（対応）する音量（２０％）の８０％の音量、つまり、１６％の音量で音声出力装置９から出力される。
【１１６０】
また、音声制御部１４８に音量値「２」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「２」に依存（対応）する音量（４０％）の８０％の音量、つまり、３２％の音量で音声出力装置９から出力される。

【１１６１】
また、音声制御部１４８に音量値「３」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象報知音が音量値「３」に依存（対応）する音量（６０％）の８０％の音量、つまり、４８％の音量で音声出力装置９から出力される。
【１１６２】
また、音声制御部１４８に音量値「４」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「４」に依存（対応）する音量（８０％）の８０％の音量、つまり、６４％の音量で出力される。
【１１６３】
また、音声制御部１４８に音量値「５」が設定されている状態で、事象の非報知期間中に通常の事象が発生し、音声制御部１４８が通常の事象の報知音の出力情報を含むサウンドリストを受信すると、発生した通常の事象に対応する通常の事象の報知音が音量値「５」に依存（対応）する音量（１００％）の８０％の音量、つまり８０％の音量で音声出力装置９から出力される。
【１１６４】
このようにしたので、音声制御部１４８に設定される音量値に依存（対応）して出力される音量の報知音や演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）を通常の事象の報知音よりも強調（目立たせる）ことが可能となり、通常の事象の報知音によって遊技の興趣が極端に低下することを防止することが可能となる。
【１１６５】
なお、音声制御部１４８に音量値「０」が設定されている場合に、通常の事象の報知音が０％の音量で出力される（若しくは出力されない）と、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に認識させることが難しいため、例えば、音量値「１」に依存（対応）する音量（２０％）の８０％の音量、つまり、１６％の音量で通常の事象の報知音が出力されるようにしてもよい。このようにすると、音量値が「０」に設定されている場合であっても、通常の事象の発生を遊技者や遊技店員に認識させることが可能となる。なお、他の音量値に依存（対応）する音量の８０％としてもよい。
【１１６６】
なお、本実施形態では、電源投入直後に１回だけ液晶制御部１４１から音声制御部１４８に対して固定の音量値の通知信号を出力することで、音声制御部１４８に固定の音量値が設定されるようになっていたが、固定の音量値で出力させるサウンドである重要な事象の報知音、調整モードの報知音、告知音などの出力情報を（出力用のリスト）を出力（通知）する毎に、その出力情報に固定の音量値「６」を含めるようにし、その出力情報（出力用のリスト）が音声制御部１４８に通知された場合に、当該出力情報に含まれる固定の音量値を参照し、この固定の音量値に依存（対応）して出力情報に対応するサウンドを出力するようにするとよい。
【１１６７】
また、本実施形態では、液晶制御部１４１から出力される固定の音量値の通知信号によって音声制御部１４８に固定の音量値を設定するようになっていたが、液晶制御部１４１から音声制御部１４８に対して固定の音量値を設定しないようにしてもよい。具体的には、音声制御部１４８に固定の音量値で出力するサウンドである重要な事象の報知音、調整モードの報知音、告知音等と固定の音量値「６」を予め紐付けて設定しておき、重要な事象の報知音、調整モードの報知音、告知音等の出力情報（出力用のリスト）が液晶制御部１４１から通知された場合に、当該出力情報に紐付いた固定の音量値を参照し、この固定の音量値に依存（対応）して出力情報に対応するサウンドを出力するようにするとよい。
【１１６８】

（ランプ制御部１５０のメイン処理）
図９１を用いて、ランプ制御部１５０のメイン処理を説明する。図９１は、ランプ制御部１５０のメイン処理を示すフローチャートである。
【１１６９】
まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＲ２において、初期化処理を行う。この処理において、ランプＣＰＵ１５０ａは、ランプＲＯＭ１５０ｂからメイン処理プログラムを読み込むとともに、ランプＲＡＭ１５０ｃに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。
【１１７０】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ３において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップＲ３－１において、ＬＥＤの輝度の設定処理を行う。具体的には、液晶制御部１４１から送信される輝度値の通知コマンドに基づいて各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度を設定する処理を行う。ＬＥＤの輝度の設定処理については、図９３を用いて後述する。
【１１７１】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ４において、ランプＲＡＭ１５０ｃの受信バッファを参照して演出制御部１３０ｍから演出指示コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合（ステップＲ４：Ｎｏ）には、ステップＲ６－１に処理を移し、受信している場合（ステップＲ４：Ｙｅｓ）には、ステップＲ５において、ＬＥＤの発光情報の設定処理を行う。
【１１７２】
具体的には、受信した演出指示コマンドに基づいて枠用照明装置１０、ハンドルの発光装置１５ｃ、盤用照明装置７４等に設けられるＬＥＤを発光させるための発光パターン（発光態様）や発光タイミング（時期）等を決定して設定する処理を行う。なお、発光パターンは、演出指示コマンドに対応して１又は複数設定されており、その中から実行する発光パターンを決定する。
【１１７３】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６において、モータの駆動情報の設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンドに基づいてボタン駆動装置１７ｂや送風装置２１や盤用駆動装置７５等に設けられるモータやソレノイドを駆動させるための駆動のパターン（駆動の態様）や駆動のタイミング（時期）等を決定して設定する処理を行う。なお、駆動のパターンは、演出指示コマンドに対応して１又は複数設定されており、その中から実行する駆動のパターンを決定する。
【１１７４】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１において、報知ＬＥＤの発光情報の設定処理を行う。具体的には、液晶制御部１４１から送信される報知開始コマンドや報知終了コマンドに基づいて報知ＬＥＤ１０ａの発光情報をセットしたり、クリアしたりする処理を行う。報知ＬＥＤの発光情報の設定処理については、図９５を用いて後述する。
【１１７５】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－２において、十字キーの発光情報の設定処理を行う。具体的には、音量調整の可能期間や輝度調整の可能期間中に演出制御部１３０ｍから送信される各種のコマンド（音量調整の案内用のコマンド、音量調整の開始コマンド、音量調整の終了コマンド、輝度調整の案内用のコマンド、輝度調整の開始コマンド、輝度調整の終了コマンドに基づいて十字キー１９用のＬＥＤの発光情報をセットしたり、クリアしたりする処理を行う。
【１１７６】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ７において、フレームの切替フラグがあるか否かを判定し、画像表示装置に表示される演出画像が更新される（新たな演出画像の描画が行われる）フレームの切替タイミングであることを示すフレームの切替フラグがあるか否かを判定し、フレームの切替フラグがない場合（ステップＲ７：Ｎｏ）には、ステップＲ３

－１に処理を移し、フレームの切替フラグがある場合（ステップＲ７：Ｙｅｓ）には、ステップＲ８において、フレームの切替フラグをクリアする。

【１１７７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ９において、ステップＲ５のＬＥＤの発光情報の設定処理において設定されたハンドルの発光パターンに基づいてハンドルの発光装置１５ｃに設けられるＬＥＤを点灯させたり消灯させたりするハンドルの発光制御処理を行う。

【１１７８】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ９－１において、ステップＲ６－１の報知ＬＥＤの発光情報の設定処理において設定された報知ＬＥＤの発光情報に基づいて報知ＬＥＤ１０ａを点灯させたり消灯させたりする報知ＬＥＤの発光制御処理を行う。

【１１７９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０において、ステップＲ６のモータの駆動情報の設定処理において設定された送風装置の駆動のパターンに基づいて送風装置２１に設けられるモータを駆動したり停止したりする送風装置の駆動処理を行ってからステップＲ４に処理を移し、以降はステップＲ４～Ｒ１０までの処理をループするように繰り返し行う。

【１１８０】

（ランプ制御部１５０のコマンド受信割込処理）

図９２（ａ）を用いて、ランプ制御部１５０のコマンド受信割込処理を説明する。図９２（ａ）は、ランプ制御部１５０のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、コマンド受信割込処理は、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。

【１１８１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ２０において、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドをランプＲＡＭ１５０ｃの受信バッファに格納する処理を行う。本処理を終了すると、今回のコマンド受信割込処理を終了する。

【１１８２】

（ランプ制御部１５０のＶブランク割込処理）

図９２（ｂ）を用いて、ランプ制御部１５０のＶブランク割込処理を説明する。図９２（ｂ）は、ランプ制御部１５０のＶブランク割込処理を示すフローチャートであり、Ｖブランク割込処理は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から１フレーム分の演出画像の表示が終了する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に送信されるＶブランク信号を受信する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に実行される。

【１１８３】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ３０において、各種カウンタ（シーンの切替カウンタ、ウェイトフレームのカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「１」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップＲ３１において、描画（表示）フレームが切り替わったことを示すフレームの切替フラグをセットし、今回のＶブランク割込処理を終了する。このフレームの切替フラグは、上記ステップＲ７において参照されるため、上記ステップＲ８～Ｒ１０の処理は、Ｖブランク割込処理が実行される（画像表示装置に表示される演出画像が更新されるフレームの更新タイミング）毎に実行されることになる。

【１１８４】

そのため、上記ステップＲ８のハンドルの発光制御処理、上記ステップＲ９－１の報知ＬＥＤの発光制御処理及び上記ステップＲ１０の送風装置の駆動処理は、Ｖブランク割込処理が実行される（フレームの更新タイミング）毎に実行されることなる。

【１１８５】

これにより、フレームの更新タイミングと同期（同調）するようにハンドルの発光装置１５ｃに発光演出（報知演出の一種である確変確定演出）を開始させることができ、また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するようにハンドルの発光装置１５ｃに発光

演出（報知演出の一種である確変確定演出）を終了させることができる。
【１１８６】
そのため、画像表示装置に所定の演出画像が表示される（演出画像が更新される）フレームの更新タイミングに合わせて確変確定演出（報知演出）を実行することが可能となり、フレームの更新タイミングとズレた状態で確変確定演出（報知演出）が実行される場合と比べて、確変確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１１８７】
また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように報知ＬＥＤ１０ａに発生した事象の報知発光を開始させることができ、また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように報知ＬＥＤ１０ａに発生した事象の報知発光を終了させることができる。
【１１８８】
そのため、発生した事象に対応する報知画像が画像表示装置に表示される（報知画像が更新される）フレームの更新タイミングに合わせて発生した事象の報知発光を実行することが可能となり、フレームの更新タイミングとズレた状態で発生した事象の報知発光が実行される場合と比べて、発生した事象の報知のアピール力を高めることができる。
【１１８９】
また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように送風装置２１に送風演出（報知演出の一種である確定演出）を開始させることができ、また、フレームの更新タイミングと同期（同調）するように送風装置２１に送風演出（報知演出の一種である確定演出）を終了させることができる。
【１１９０】
そのため、画像表示装置に所定の演出画像が表示される（演出画像が更新される）フレームの更新タイミングに合わせて確定演出（報知演出）を実行することが可能となり、フレームの更新タイミングとズレた状態で確定演出（報知演出）が実行される場合と比べて、確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めるとともに、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１１９１】
（ランプ制御部１５０のタイマ割込処理）
図９２（ｃ）を用いて、ランプ制御部１５０のタイマ割込処理を説明する。図９２（ｃ）は、ランプ制御部１５０のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
演出制御基板１３０に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（４ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。なお、本実施形態では、フレームの更新タイミングに同期（同調）して報知演出を実行する都合上、タイマ割込処理よりもＶブランク割込処理の方が優先されるが、逆にしてもよい。
【１１９２】
まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ４１において、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を行い、ステップＲ４２において、可動演出部材７３の位置を検出するための位置検出スイッチ（図示省略）等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力処理を行う。
【１１９３】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ４３において、上記ステップＲ５やステップＲ６－２で設定されたＬＥＤの発光パターンに基づいて枠用照明装置１０や盤用照明装置７４に設けられるＬＥＤや演出ボタン１７用のＬＥＤや十字キー１９用のＬＥＤをダイナミック点灯させるための点灯データを設定するＬＥＤの発光処理を行う。
【１１９４】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ４４において、上記ステップＲ６で設定されたモータの駆動のパターン（演出ボタンの駆動モータの駆動のパターン、盤用の駆動モータの駆動のパターン等）に基づいて盤用駆動装置７５に設けられる駆動モータや演出ボタンの

駆動モータをダイナミック駆動するための駆動データを設定するモータの駆動処理を行う。

【１１９５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ４５において、上記ステップＲ４３のＬＥＤの発光処理で設定された点灯データや上記ステップＲ４４のモータの駆動処理で設定された駆動データ等を出力される出力処理を行い、今回のタイマ割込処理を終了する。

【１１９６】

これにより、１／３０秒（約３３ｍｓ）で制御されるハンドルの発光装置１５ｃ、報知ＬＥＤ１０ａ、送風装置２１よりも、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、盤用駆動装置７５及び演出ボタンの駆動モータの方が短周期（４ｍｓ）で制御されることになり、細やかな制御を行うことが可能となるため、興趣に富んだ演出を行うことが可能となる。

【１１９７】

（ランプ制御部１５０のＬＥＤの輝度の設定処理）

図９３を用いて、ランプ制御部１５０のＬＥＤの輝度の設定処理を説明する。図９３は、ランプ制御部１５０のＬＥＤの輝度の設定処理を示すフローチャートである。

【１１９８】

まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ３－１－１において、ランプＲＡＭ１５０ｃの所定の記憶領域に固定の輝度（値）が設定済みであるか否かを判定し、固定の輝度（値）が設定済みでない場合（ステップＲ３－１－１：Ｎｏ）には、ステップＲ３－１－２に処理を移し、固定の輝度（値）が設定済みである場合（ステップＲ３－１－１：Ｙｅｓ）には、ステップＲ３－１－３に処理を移す。なお、遊技機１の電源投入後に本処理が最初に実行される場合には、ステップＲ２の初期化処理において固定の輝度（値）がクリア（初期化）されているため、固定の輝度（値）が設定済みでないと判定されることになる。

【１１９９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ３－１－２において、所定の輝度（本実施形態では最大の輝度である１００％）をハンドルの発光装置１５ｃ及び報知ＬＥＤ１０ａの輝度としてランプＲＡＭ１５０ｃの所定の記憶領域にセットし、今回のＬＥＤの輝度の設定処理を終了する。

【１２００】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ３－１－３において、上述した輝度の変更処理や輝度値のリセット処理等で輝度値が変化した場合に液晶制御部１４１から送信される輝度値の通知コマンドを受信しているか否かを判定し、輝度値の通知コマンドを受信している場合（ステップＲ３－１－３：Ｙｅｓ）には、ステップＲ３－１－４に処理を移し、輝度値の通知コマンドを受信していない場合（ステップＲ３－１－３：Ｎｏ）には、今回のＬＥＤの輝度の設定処理を終了する。

【１２０１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ３－１－４において、輝度値の通知コマンドに対応する輝度を枠用照明装置１０（演出ボタン１７用のＬＥＤ、十字キー１９用のＬＥＤを含む）及び盤用照明装置７４の輝度としてランプＲＡＭ１５０ｃの所定の記憶領域にセットし、今回のＬＥＤの輝度の設定処理を終了する。

【１２０２】

（ランプ制御部１５０による発光輝度の例）

図９４を用いて、ランプ制御部１５０による発光輝度の例を説明する。図９４は、ランプ制御部１５０による発光輝度例の表を示す図である。発光輝度の例の表には、発光対象と、変動演出や客待ち演出の待機中や客待ち演出における輝度とが対応付けられている。

【１２０３】

「画像表示装置」

画像表示装置のバックライトは、輝度値の変化に液晶制御部１４１から出力される輝度値の通知コマンドの受信に対応してランプ制御部１５０が設定した輝度値（本実施形態で

は「０」～「５」）に依存（対応）して発光される。
【１２０４】
具体的には、ランプ制御部１５０に輝度値「０」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードがＯＦＦの客待ち演出中、節電モードがＯＮの客待ち演出中において５０％の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。
【１２０５】
また、ランプ制御部１５０に輝度値「１」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードがＯＦＦの客待ち演出中であれば６０％の輝度で、節電モードがＯＮの客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば５０％の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。
【１２０６】
また、ランプ制御部１５０に輝度値「２」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードがＯＦＦの客待ち演出中であれば７０％の輝度で、節電モードがＯＮの客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば５０％の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。
【１２０７】
また、ランプ制御部１５０に輝度値「３」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードがＯＦＦの客待ち演出中であれば８０％の輝度で、節電モードがＯＮの客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば５０％の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。
【１２０８】
また、ランプ制御部１５０に輝度値「４」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードがＯＦＦの客待ち演出中であれば９０％の輝度で、節電モードがＯＮの客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば５０％の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。
【１２０９】
また、ランプ制御部１５０に輝度値「５」が設定されている状態では、変動演出中、客待ち演出の待機中、節電モードがＯＦＦの客待ち演出中であれば１００％の輝度で、節電モードがＯＮの客待ち演出（つまり、節電モード）中であれば５０％の輝度で画像表示装置のバックライトが発光される。
【１２１０】
「枠用照明装置」
枠用照明装置１０のランプ（ＬＥＤ）は、輝度値の変化に液晶制御部１４１から出力される輝度値の通知コマンドの受信に対応してランプ制御部１５０が設定した輝度値（本実施形態では「０」～「５」）に依存（対応）して発光される。
【１２１１】
なお、ランプ制御部１５０に設定されている輝度値と枠用照明装置１０のランプ（ＬＥＤ）の輝度との関係が画像表示装置のバックライトと同一となっているため、ここでの説明を省略する。
【１２１２】
「盤用照明装置」
盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）は、輝度値の変化に液晶制御部１４１から出力される輝度値の通知コマンドの受信に対応してランプ制御部１５０が設定した輝度値（本実施形態では「０」～「５」）に依存（対応）して発光される。
【１２１３】
なお、ランプ制御部１５０に設定されている輝度値と盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）の輝度との関係が画像表示装置のバックライトと同一となっているため、ここでの説明を省略する。
【１２１４】
「ハンドルの発光装置」

ハンドルの発光装置１５ｃのＬＥＤは、ランプ制御部１５０が設定した固定の輝度（本実施形態では１００％）に依存（対応）して発光される。具体的には、変動演出中において１００％の輝度でハンドルの発光装置１５ｃのＬＥＤが発光される。

【１２１５】

「報知ＬＥＤ」

報知ＬＥＤ１０ａは、ランプ制御部１５０が設定した固定の輝度（本実施形態では１００％）に依存（対応）して発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において１００％の輝度で報知ＬＥＤ１０ａが発光される。

【１２１６】

「特別図柄表示器」

第１特別図柄表示器６０及び第２特別図柄表示器６１の複数のＬＥＤは、ランプ制御部１５０が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において１００％の輝度で特別図柄表示器６０、６１のＬＥＤが発光される。そのため、切替スイッチ２２や十字キー１９の操作によって輝度値が変化した場合であっても第１特別図柄表示器６０及び第２特別図柄表示器６１の複数のＬＥＤの輝度が変化することがない。

【１２１７】

「特別図柄保留表示器」

第１特別図柄保留表示器６３及び第２特別図柄保留表示器６４の複数のＬＥＤは、ランプ制御部１５０が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において１００％の輝度で特別図柄保留表示器６３、６４のＬＥＤが発光される。そのため、切替スイッチ２２や十字キー１９の操作によって輝度値が変化した場合であっても第１特別図柄保留表示器６３及び第２特別図柄保留表示器６４の複数のＬＥＤの輝度が変化することがない。

【１２１８】

「普通図柄表示器」

普通図柄表示器６２のＬＥＤは、ランプ制御部１５０が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において１００％の輝度で普通図柄表示器６２のＬＥＤが発光される。そのため、切替スイッチ２２や十字キー１９の操作によって輝度値が変化した場合であっても普通図柄表示器６２のＬＥＤの輝度が変化することがない。

【１２１９】

「普通図柄保留表示器」

普通図柄保留表示器６５の複数のＬＥＤは、ランプ制御部１５０が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において１００％の輝度で普通図柄保留表示器６５のＬＥＤが発光される。そのため、切替スイッチ２２や十字キー１９の操作によって輝度値が変化した場合であっても普通図柄保留表示器６５の複数のＬＥＤの輝度が変化することがない。

【１２２０】

「ラウンド数表示器」

ラウンド数表示器６６のＬＥＤは、ランプ制御部１５０が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において１００％の輝度でラウンド数表示器６６のＬＥＤが発光される。そのため、切替スイッチ２２や十字キー１９の操作によって輝度値が変化した場合であってもラウンド数表示器６６のＬＥＤの輝度が変化することがない。

【１２２１】

「右打ち表示器」

右打ち表示器６７のＬＥＤは、ランプ制御部１５０が設定した固定の輝度や輝度値に依存せずに発光される。具体的には、変動演出中、客待ち演出の待機中、客待ち演出中において１００％の輝度で右打ち表示器６７のＬＥＤが発光される。そのため、切替スイッチ

２２や十字キー１９の操作によって輝度値が変化した場合であっても右打ち表示器６７のＬＥＤの輝度が変化することがない。

【１２２２】

（ランプ制御部１５０の報知ＬＥＤの発光情報の設定処理）

図９５を用いて、ランプ制御部１５０の報知ＬＥＤの発光情報の設定処理を説明する。図９５は、ランプ制御部１５０の報知ＬＥＤの発光情報の設定処理を示すフローチャートである。

【１２２３】

まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－１において、各種の事象の発生時に演出制御部１３０ｍから送信される報知開始コマンドを受信しているか否かを判定し、報知開始コマンドを受信している場合（ステップＲ６－１－１：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－１－２に処理を移し、報知開始コマンドを受信していない場合（ステップＲ６－１－１：Ｎｏ）には、ステップＲ６－１－９に処理を移す。

【１２２４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－２において、受信した報知開始コマンドから発生した事象の種類を特定し、ステップＲ６－１－３において、発生した事象が報知ＬＥＤ１０ａによる報知対象の事象（不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常、扉開放、払出異常）であるか否かを判定し、報知対象の事象である場合（ステップＲ６－１－３：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－１－４に処理を移し、報知対象の事象でない場合（ステップＲ６－１－３：Ｎｏ）には、ステップＲ６－１－９に処理を移す。

【１２２５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－４において、発光用のリストに優先順位が上位の事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの発光情報があるか否かを判定し、発光情報がある場合（ステップＲ６－１－４：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－１－５に処理を移し、発光情報がない場合（ステップＲ６－１－４：Ｎｏ）には、ステップＲ６－１－６に処理を移す。

【１２２６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－５において、優先順位が上位の事象と同時期に優先順位が下位の事象が発生したものとして、今回発生した事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光のパターンを待機用のリストにセットし、ステップＲ６－１－９に処理を移す。これにより、複数の事象が同時期に発生した場合には、優先順位が下位の事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの発光が待機され、優先順位が上位の事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの発光が行われることになる。

【１２２７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－６において、事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの発光が実行されていないか、今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの発光が実行されているものとして、今回発生した事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光のパターンを発光用のリストにセットする。これにより、今回発生した事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの発光が行われることになる。

【１２２８】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－７において、発光用のリストに今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光のパターンがあるか否かを判定し、点滅発光のパターンがある場合（ステップＲ６－１－７：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－１－８に処理を移し、点滅発光のパターンがない場合（ステップＲ６－１－７：Ｎｏ）には、ステップＲ６－１－９に処理を移す。

【１２２９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－８において、発光用のリストから今回発生した事象よりも優先順位が下位の事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光のパターンを待機用のリストに移動する。これにより、優先順位が上位の事象に対応する点滅発光のパターンによって報知ＬＥＤ１０ａの発光が行われることになる。

【１２３０】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－９において、発生事象の報知期間の終了時に演出制御部１３０ｍから送信される報知終了コマンドを受信しているか否かを判定し、報知終了コマンドを受信している場合（ステップＲ６－１－９：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－１－１０に処理を移し、報知終了コマンドを受信していない場合（ステップＲ６－１－９：Ｎｏ）には、今回の報知ＬＥＤの発光情報の設定処理を終了する。
【１２３１】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－１０において、受信した報知終了コマンドから報知期間が終了した事象の種類を特定し、ステップＲ６－１－１１において、報知期間が終了した事象が報知ＬＥＤ１０ａによる報知対象の事象であるか否かを判定し、報知対象の事象である場合（ステップＲ６－１－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－１－１２に処理を移し、報知対象の事象でない場合（ステップＲ６－１－１１：Ｎｏ）には、今回の報知ＬＥＤの発光情報の設定処理を終了する。
【１２３２】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－１２において、発光用のリストに報知期間が終了した事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光のパターンがあるか否かを判定し、点滅発光のパターンがある場合（ステップＲ６－１－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－１－１３に処理を移し、点滅発光のパターンがない場合（ステップＲ６－１－１２：Ｎｏ）には、ステップＲ６－１－１４に処理を移す。
【１２３３】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－１３において、報知期間が終了した事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光のパターンを発光用のリストからクリアし、ステップＲ６－１－１５に処理を移す。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの発光が終了することになる。
【１２３４】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－１４において、報知期間が終了した事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光のパターンを待機用のリストからクリアし、ステップＲ６－１－１５に処理を移す。これにより、報知期間が終了した事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点灯が待機している状態が解除される。
【１２３５】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－１５において、待機用のリストに発生事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光のパターンがあるか否かを判定し、点滅発光のパターンがある場合（ステップＲ６－１－１５：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－１－１６に処理を移し、点滅発光のパターンがない場合（ステップＲ６－１－１５：Ｎｏ）には、今回の報知ＬＥＤの発光情報の設定処理を終了する。
【１２３６】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１－１６において、待機用のリストのうちで優先順位が最上位の事象に対応する報知ＬＥＤ１０ａの点滅発光パターンを発光用のリストにセットし、今回の報知ＬＥＤの発光情報の設定処理を終了する。これにより、今回発光用のリストにセットされた点滅発光のパターンによって報知ＬＥＤ１０ａの発光が行われることになる。
【１２３７】
（ランプ制御部１５０のハンドルＬＥＤの発光情報の設定処理）
図９６を用いて、ランプ制御部１５０のハンドルＬＥＤの発光情報の設定処理を説明する。図９６は、ランプ制御部１５０のハンドルＬＥＤの発光情報の設定処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、上記ステップＲ５のＬＥＤの発光情報の設定処理内で行われる。
【１２３８】
まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ５－１において、受信した演出指示コマンドが確変確定演出のパターンコマンドであるか否かを判定し、確変確定演出のパターンコ

マンドでない場合（ステップＲ５－１：Ｎｏ）には、ステップＲ５－８に処理を移し、確変確定演出パターンコマンドである場合（ステップＲ５－１：Ｙｅｓ）には、ステップＲ５－２に処理を移す。

【１２３９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ５－２において、確変確定演出の実行タイミングを特定するための変動演出パターンコマンドを受信済みであるか否かを判定し、受信済みでない場合（ステップＲ５－２：Ｎｏ）には、ステップＲ５－８に処理を移し、受信済みの場合（ステップＲ５－２：Ｙｅｓ）には、ステップＲ５－３において、確変確定演出のパターンから変動演出パターンにより規定される変動演出における確変確定演出の開始フレーム数を特定（算出）する。

【１２４０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ５－４において、特定したフレーム数に同期のための調整値（２）を加算した値を確変確定演出の開始カウンタにセットする。ここで、同期のための調整値とは、液晶制御部１４１が演出制御部１３０ｍから演出指示コマンド（例えば、変動演出パターンコマンド等）を受信してから、その演出指示コマンドに対応する演出画像が表示されるまでに２フレームを要することから、その２フレームの遅延を吸収して確変確定演出のパターンに対応する適切なタイミングで確変確定演出を実行するための調整値である。

【１２４１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ５－５において、変動演出パターンにより規定される変動演出における図柄確定のフレーム数を特定（算出）し、ステップＲ５－６において、特定したフレーム数に同期のための調整値（２）を加算した値を確変確定演出終了カウンタにセットし、ステップＲ５－７において、ハンドルＬＥＤの発光パターン１をセットする。

【１２４２】

このようにすることで、フレームの更新タイミングが到来する（１／３０秒）毎に実行される上記ステップＲ９のハンドルの発光制御処理において、確変確定演出開始カウンタが１ずつ減算され、確変確定演出開始カウンタが０になるとハンドルＬＥＤの点灯制御（確変確定演出の実行）が開始される。また、確変確定演出開始カウンタが０になった後は確変確定演出終了カウンタが１ずつ減算され、確変確定演出終了カウンタが０になるとハンドルＬＥＤの点灯制御（確変確定演出の実行）が終了（停止）される。

【１２４３】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ５－８において、受信した演出指示コマンドが特別な操作演出のコマンドであるか否かを判定し、特別な操作演出のコマンドでない場合（ステップＲ５－８：Ｎｏ）には、ステップＲ５－１２に処理を移し、特別な操作演出のコマンドである場合（ステップＲ５－８：Ｙｅｓ）には、ステップＲ５－９に処理を移す。

【１２４４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ５－９において、同期のための調整値（２）を確変確定演出の開始カウンタにセットし、ステップＲ５－１０において、確変確定演出の実行値（９０＝約３秒分）を確変確定演出の終了カウンタにセットし、ハンドルＬＥＤの発光パターン１をセットする。

【１２４５】

このようにすることで、フレームの更新タイミングが到来する（１／３０秒）毎に実行される上記ステップＲ９のハンドルの発光制御処理において、確変確定演出の開始カウンタが１ずつ減算され、確変確定演出の開始カウンタが０になるとハンドルＬＥＤの点灯制御（確変確定演出の実行）が開始される。また、確変確定演出の開始カウンタが０になった後は確変確定演出の終了カウンタが１ずつ減算され、確変確定演出の終了カウンタが０（確変確定演出の開始から約３秒後）になるとハンドルＬＥＤの点灯制御（確変確定演出の実行）が終了（停止）される。

【１２４６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ５－１２において、受信した演出指示コマンドが特別なラウンド演出のコマンドであるか否かを判定し、特別なラウンド演出のコマンドでない場合（ステップＲ５－１２：Ｎｏ）には、今回のハンドルＬＥＤの発光情報の設定処理を終了し、特別なラウンド演出のコマンドである場合（ステップＲ５－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＲ５－１３に処理を移す。

【１２４７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ５－１３において、同期のための調整値（２）をランクアップ演出の開始カウンタにセットし、ステップＲ５－１４において、ランクアップ演出の実行値（１５０＝約５秒分）をランクアップ演出の終了カウンタにセットし、ステップＲ５－１５において、ハンドルＬＥＤの発光パターン２をセットし、今回のハンドルＬＥＤの発光情報の設定処理を終了する。

【１２４８】

このようにすることで、フレームの更新タイミングが到来する（１／３０秒）毎に実行される上記ステップＲ９のハンドルの発光制御処理において、ランクアップ演出の開始カウンタが１ずつ減算され、ランクアップ演出の開始カウンタが０になるとハンドルＬＥＤの点灯制御（昇格告知演出、継続告知演出）が開始される。また、ランクアップ演出の開始カウンタが０となった後はランクアップ演出の終了カウンタが１ずつ減算され、ランクアップ演出の終了カウンタが０になるとハンドルＬＥＤの点灯制御（昇格告知演出、継続告知演出）が終了（停止）される。

【１２４９】

（ランプ制御部１５０の送風装置の駆動情報の設定処理）

図９７を用いて、ランプ制御部１５０の送風装置の駆動情報の設定処理を説明する。図９７は、ランプ制御部１５０における送風装置の駆動情報の設定処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、上記ステップＲ６のモータの駆動情報の設定処理内で行われる。

【１２５０】

まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－１において、受信した演出指示コマンドが確定演出のパターンコマンドであるか否かを判定し、確定演出のパターンコマンドでない場合（ステップＲ６－１：Ｎｏ）には、今回の送風装置の駆動情報の設定処理を終了し、確定演出のパターンコマンドである場合（ステップＲ６－１：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－２に処理を移す。

【１２５１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－２において、確定演出の実行タイミングを特定するための変動演出パターンコマンドを受信済みであるか否かを判定し、受信済みでない場合（ステップＲ６－２：Ｎｏ）には、今回の送風装置の駆動情報の設定処理を終了し、受信済みの場合（ステップＲ６－２：Ｙｅｓ）には、ステップＲ６－３において、確定演出パターンから変動演出パターンにより規定される変動演出における確定演出の開始フレーム数を特定（算出）する。

【１２５２】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ６－４において、特定したフレーム数に同期のための調整値（２）を加算した値を確定演出の開始カウンタにセットし、ステップＲ６－５において、確定演出の実行値（３００＝約１０秒分）を確定演出の終了カウンタにセットし、送風装置の駆動パターンをセットし、今回の送風装置の駆動情報の設定処理を終了する。

【１２５３】

このようにすることで、フレームの更新タイミングが到来する（１／３０秒）毎に実行される上記ステップＲ１０の送風装置の駆動処理において、確定演出の開始カウンタが１ずつ減算され、確定演出の開始カウンタが０になると送風装置２１の駆動制御（確変確定演出の実行）が開始される。また、確定演出の開始カウンタが０になった後は確定演出の終了カウンタが１ずつ減算され、確定演出の終了カウンタが０（確定演出の開始から約１

０秒後）になると送風装置２１の駆動制御（確定演出の実行）が終了（停止）される。
【１２５４】
（確定演出の開始前後のタイミングチャート）
図９８は、変動演出パターン２４のリーチ開始の１フレーム目で確定演出を開始する場合の確定演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。
この図において液晶制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御される送風装置２１の制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。
【１２５５】
Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから１４９フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動の実行期間（約５秒）の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置２１は作動（駆動）しておらず、第１フレームバッファへの画像データｂ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データａの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出の表示画面ａが表示された状態となる。
【１２５６】
Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから１５０フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動の実行期間の最後のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置２１は作動（駆動）しておらず、第２フレームバッファへの画像データｃ（背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｂの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出の表示画面ｂが表示された状態となる。
【１２５７】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから１５１フレーム目となるタイミングであってリーチ演出が行われるリーチ変動の実行期間に切り替わるフレームの更新タイミング（リーチ開始の１フレーム目）である。このタイミングにおいて、送風装置２１の作動（駆動）が開始され、第１フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｃの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面ｃが表示された状態となる。
【１２５８】
Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから１５２フレーム目となるタイミングであってリーチ演出が行われるリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングとなっている。このタイミングにおいて、送風装置２１の作動（駆動）が継続しており、第２フレームバッファへの画像データｅ（背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｄの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面ｄが表示された状態となる。
【１２５９】
Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから１５３フレーム目となるタイミングであってリーチ演出が行われるリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングとなっている。このタイミングにおいて、送風装置２１の作動（駆動）が継続しており、第１フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面ｅが表示された状態となる。
【１２６０】
このように、画像表示装置に所定の演出画像（リーチ演出を開始する画像データｃ）が

表示されるフレームの更新タイミングに合わせて（同期して）送風装置２１を用いた確定演出が開始するため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確定演出（報知演出）が開始する場合と比べて、確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２６１】

（確定演出の終了前後のタイミングチャート）

図９９は、変動演出パターン２４のリーチ開始の１フレーム目で開始した確定演出の終了前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御される送風装置２１の制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。

【１２６２】

Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから４４８フレーム目となるタイミングであってＳＰリーチ演出Ａが行われるＳＰリーチ変動の実行期間（約１５秒）の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置２１の作動（駆動）が継続しており、第１フレームバッファへの画像データｈ（背景画像、ＳＰリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｇの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはＳＰリーチ変動演出の表示画面ｇが表示された状態となる。

【１２６３】

Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから４４９フレーム目となるタイミングであってＳＰリーチ演出Ａが行われるＳＰリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置２１の作動（駆動）が継続しており、第２フレームバッファへの画像データｉ（背景画像、ＳＰリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｈの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはＳＰリーチ変動演出の表示画面ｈが表示された状態となる。

【１２６４】

Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから４５０フレーム目となるタイミングであってＳＰリーチ演出Ａが行われるＳＰリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置２１の作動（駆動）が継続しており、第１フレームバッファへの画像データｊ（背景画像、ＳＰリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｉの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはＳＰリーチ変動演出の表示画面ｉが表示された状態となる。

【１２６５】

Ｔ１０のタイミングは、変動演出が開始されてから４５１フレーム目となるタイミングであってＳＰリーチ演出Ａが行われるＳＰリーチ変動の実行期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約１０秒間（３００フレーム）に亘って駆動されていた送風装置２１の作動（駆動）が停止され、第２フレームバッファへの画像データｋ（背景画像、ＳＰリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｊの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはＳＰリーチ変動演出の表示画面ｄが表示された状態となる。

【１２６６】

Ｔ１１のタイミングは、変動演出が開始されてから４５２フレーム目となるタイミングであってＳＰリーチ演出Ａが行われるＳＰリーチ変動の実行期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、送風装置２１の作動（駆動）が停止しており、第１フレームバッファへの画像データｌ（背景画像、ＳＰリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され第２フレームバッファに描画されていた画像データｋの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはＳＰリーチ変動演出の表示画

面ｋが表示された状態となる。

【１２６７】

このように、画像表示装置に所定の演出画像（ＳＰリーチ演出を行うための画像データｊ）が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて（同期して）送風装置２１を用いた確定演出が終了するため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確定演出（報知演出）が終了する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができるとともに、確定演出（報知演出）にメリハリを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２６８】

（確定演出の演出例）

図１００は、変動演出パターン２４のリーチ開始の１フレーム目で確定演出を開始する場合の演出例を示す図であり、具体的には、図１００（ａ）は、通常変動期間の途中における演出例であり、図１００（ｂ）は、リーチ変動の実行期間の開始時（図９８のＴ３のタイミング）における演出例であり、図１００（ｃ）は、ＳＰリーチ変動の実行期間の序盤における演出例であり、図１００（ｄ）は、ＳＰリーチ変動の実行期間の中盤（図９９のＴ１０のタイミング）における演出例である。

【１２６９】

図１００（ａ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや演出図柄画像ＺＧである演出図柄７０ａ等が表示され、左側の変動表示領域に「７」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止）しつつ中央と右側の変動表示領域で演出図柄７０ａを上下方向に移動表示させることで通常変動演出（リーチ前の変動演出）が実行されている。このとき、送風装置２１の作動（駆動）が停止しているため確定演出は実行されていない。

【１２７０】

図１００（ｂ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや演出図柄画像ＺＧである演出図柄７０ａやリーチの演出画像ＥＧ１である文字等が表示され、左右の変動表示領域に「７」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止）しつつ中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを移動表示させることや、「リーチ！」の文字を拡縮するようにアクション表示させることによってリーチ変動演出が実行される。このとき、送風装置２１が作動（駆動）して発射ハンドル１５の送風口１５ｄから遊技者に向けて風（空気）が送出されることで確定演出が開始される。

【１２７１】

図１００（ｃ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや演出図柄画像ＺＧやＳＰリーチの演出画像ＥＧ２であるキャラクタ等が表示され、画面右下に移動した変動表示領域のうち左右の変動表示領域に「７」の演出図柄７０ａを停止表示しつつ中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを移動表示させることや、キャラクタを対峙するように表示することによってＳＰリーチ変動演出が実行されている。このとき、送風装置２１が作動（駆動）した状態を維持して確定演出が継続して実行されている。

【１２７２】

図１００（ｄ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや演出図柄画像ＺＧやＳＰリーチの演出画像ＥＧ２であるキャラクタ等が表示され、画面右下に移動した変動表示領域のうち左右の変動表示領域に「７」の演出図柄７０ａを停止表示しつつ中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを移動表示させることや、キャラクタを対決しているようにアクション表示させることでＳＰリーチ変動演出が実行されている。このとき、送風装置２１の作動（駆動）が停止して確定演出の実行が終了する。

【１２７３】

（確変確定演出の開始前後のタイミングチャート１）

図１０１は、変動演出パターン４３の昇格演出Ｂにおいて演出ボタン１７が操作された場合である昇格確定１フレーム目に確変確定演出を開始する場合の確変確定演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御されるハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。

【１２７４】

Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから１５５７フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、演出ボタン１７（演出ボタン検出スイッチ１７ａ）を有効とする有効期間が発生した状態となっているが、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５は作動していない。

【１２７５】

また、Ｔ１のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｌ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、操作促進の画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｋの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｋが表示された状態となる。

【１２７６】

Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから１５５８フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、有効期間が発生した状態となっているが、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５は作動していない。

【１２７７】

また、Ｔ２のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｍ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、操作促進の画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｌの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｌが表示された状態となる。

【１２７８】

Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから１５５８フレーム目の途中のタイミングであって演出ボタン１７の操作が演出ボタン検出スイッチ１７ａによって検出されたタイミングである。このタイミングにおいて、有効期間が終了して演出制御部１３０ｍから特別な操作演出のコマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信される。

【１２７９】

Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから１５５９フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、表示制御部１４０及びランプ制御部１５０は特別な操作演出のコマンドを受信しているが、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動は開始されない。

【１２８０】

また、Ｔ４のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｎ（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｍの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｍが表示された状態となる。

【１２８１】

Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから１５６０フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動が開始される。

【１２８２】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｏ（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｎの画像表示装置への表示が開始され、画像

表示装置には昇格演出の表示画面ｎが表示された状態となり、音声出力装置９から一発告知音の出力が開始される。

【１２８３】

Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから１５６１フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動が継続している。

【１２８４】

また、Ｔ６のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｐ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｏの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｏが表示された状態となり、音声出力装置９からの一発告知音の出力が継続される。

【１２８５】

このように、特別な操作演出のコマンドを受信したフレーム数から２フレーム（上述した同期のための調整値）後となる昇格成功演出を開始する画像データｎが表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置９やハンドルの発光装置１５ｃを用いた確変確定演出が開始されるため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確変確定演出（報知演出）が開始する場合と比べて、確変確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２８６】

（確変確定演出の開始前後のタイミングチャート２）

図１０２は、変動演出パターン４３の昇格演出Ｂにおいて演出ボタン１７の操作がなかった場合の確変確定演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御されるハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。

【１２８７】

Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから１５７４フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、演出ボタン１７（演出ボタン検出スイッチ１７ａ）を有効とする有効期間が発生した状態となっているが、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５は作動していない。

【１２８８】

また、Ｔ１のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｎ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、操作促進の画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｍの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｍが表示された状態となる。

【１２８９】

Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから１５７５フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、有効期間が発生した状態となっているが、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５は作動していない。

【１２９０】

また、Ｔ２のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｏ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、操作促進の画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｎの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｎが表示された状態となる。

【１２９１】

Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから１５７５フレーム目の途中のタイミングであって所定時間（約１．５秒）に亘って発生していた有効期間が終了したタイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍから特別な操作演出のコマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信される。

【１２９２】

Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから１５７６フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、表示制御部１４０及びランプ制御部１５０は特別な操作演出のコマンドを受信しているがハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動は開始されない。

【１２９３】

また、Ｔ４のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｐ（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｏの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｏが表示された状態となる。

【１２９４】

Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから１５７７フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動が開始される。

【１２９５】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｑ（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｐの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｐが表示された状態となり、音声出力装置９から一発告知音の出力が開始される。

【１２９６】

Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから１５７８フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動が継続している。

【１２９７】

また、Ｔ６のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｒ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｑの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｏが表示された状態となり、音声出力装置９からの一発告知音の出力が継続される。

【１２９８】

このように、特別な操作演出のコマンドを受信したフレーム数から２フレーム（上述した同期調整値）後となる昇格成功演出を開始する画像データｐが表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置９やハンドルの発光装置１５ｃを用いた確変確定演出が開始されるため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確変確定演出（報知演出）が開始する場合と比べて、確変確定演出（報知演出）に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２９９】

また、有効期間中に遊技者による演出ボタン１７の操作がなくても有効期間の終了時に確変確定演出（報知演出）が実行されるため、演出ボタン１７の操作を忘れたり、演出ボタン１７の操作が恥ずかしかったりする遊技者に対しても確変確定演出（報知演出）を体験させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３００】

なお、有効期間中に演出ボタン１７の操作が行われた場合の確変確定演出と、有効期間中に演出ボタンの操作が行われなかった場合の確変確定演出とで、確変確定演出の実行期間を異ならせたり、ハンドルの発光装置１５ｃの発光態様を異ならせたり、音声出力装置９から出力される一発告知音を異ならせたりするなど、確変確定演出の演出態様が異なるようにしてもよい。

【１３０１】

また、有効期間中に演出ボタン１７の操作が行われたが、演出制御部１３０ｍからの特別な操作演出のコマンドを液晶制御部１４１やランプ制御部１５０が取りこぼすなどで正常に受信できない場合（ビット落ち等）には、確変確定演出（報知演出）を実行しないようにしてもよい。

【１３０２】

また、例えば、有効期間（有効時間）の発生からの時間を計測しておき、有効期間（有効時間）が終了した時点若しくは所定フレーム数（所定期間経過）後に特別な操作演出のコマンドを正常に受信できていないと判断した場合に、次のフレームの更新タイミング、若しくは、数フレーム後となるフレームの更新タイミングに合わせて確変確定演出（報知演出）を実行するようにしてもよい。このようにすると、コマンドを正常に受信できないことで報知演出が実行されなくなってしまうことがなくなり、遊技の興趣が低減することを抑制することができる。

【１３０３】

（確変確定演出の終了前後のタイミングチャート）

図１０３は、変動演出パターン４３の昇格演出の実行期間中に開始した確変確定演出の終了前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御される送風装置２１の制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。

【１３０４】

Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから１５９０フレーム目となるタイミングであって昇格演出Ｂが行われる昇格演出の実行期間の最終のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃ及び可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動（駆動）が継続しており、第１フレームバッファへの画像データｓ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｒの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｒが表示された状態となる。

【１３０５】

Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから１６２０フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａに揺れ変動（仮停止）を行わせる揺れ変動の実行期間の最初のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動（駆動）が停止し、第１フレームバッファへの画像データｕ（背景画像、揺れ演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｔ（背景画像、揺れ演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像）の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には揺れ変動演出の表示画面ｔが表示された状態となる。つまり、揺れ変動演出の表示画面ｔが表示されるフレームの更新タイミングに合わせて可動演出部材７３用の盤用駆動装置７５の作動（駆動）が停止する。

【１３０６】

Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから１６２１フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａに揺れ変動を行わせる揺れ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｖ（背景画像、揺れ演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｕの画像表示装置への表示が開始され

、画像表示装置には揺れ変動演出の表示画面ｕが表示された状態となる。
【１３０７】
Ｔ１０のタイミングは、変動演出が開始されてから１６３５フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａに本停止を行わせる変動停止の実行期間の最初のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃの作動が停止され、第２フレームバッファへの画像データｘ（背景画像、停止演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｗ（背景画像、停止演出の画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には変動停止演出の表示画面ｗが表示された状態となる。
【１３０８】
このように、画像表示装置に所定の演出画像（変動停止演出を行うための画像データｗ）が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて（同期して）ハンドルの発光装置１５ｃを用いた確変確定演出が終了するため、フレームの更新タイミングとズレた状態で確変確定演出（報知演出）が終了する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができるとともに、確変確定演出（報知演出）にメリハリを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３０９】
また、演出図柄７０ａが本停止して（変動停止演出が行われて）いるときに確変確定演出（報知演出）が実行されないため、大当たり遊技が発生することに対する遊技者の高揚感を確変確定演出によって阻害することがなくなり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１３１０】
（確変確定演出の演出例）
図１０４は、変動演出パターン４３の昇格演出の実行期間において演出ボタンが操作された場合に確変確定演出を開始する場合の演出例を示す図であり、具体的には、図１０４（ａ）は、昇格演出の実行期間の前半における演出例であり、図１０４（ｂ）は、昇格演出の実行期間の中盤における演出例であり、図１０４（ｃ）は、揺れ変動の実行期間における演出例であり、図１０４（ｄ）は、変動停止の実行期間における演出例である。
【１３１１】
図１０４（ａ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや演出図柄画像ＺＧである演出図柄７０ａの組み合わせ（「５５５」～「８８８」の４種類）や操作促進の画像ＳＧ（演出ボタン１７を示す演出ボタン画像と有効期間の残り時間を示すタイムゲージ画像と演出ボタン１７の操作を促す文字画像）等が表示され、画面中央に表示される操作促進の画像ＳＧの周囲で演出図柄７０ａを円環状に移動表示させることで昇格演出が実行されている。また、タイムゲージ画像のゲージ幅を減らすようにアクション表示させることで操作促進演出が実行されている。このとき、ハンドルの発光装置１５ｃが作動していないため確変確定演出は実行されていない。
【１３１２】
図１００（ｂ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや昇格後の演出図柄画像ＺＧである演出図柄７０ａの組み合わせ（「７７７」）や昇格成功の演出画像ＥＧ３が表示され、画面中央に表示される昇格成功の演出画像ＥＧ３の前方に可動演出部材７３が移動（落下）することによって昇格成功演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置１５ｃがハンドルＬＥＤの発光パターン１で発光され、音声出力装置９から一発告知音が出力されることで確変確定演出が実行されている。
【１３１３】
図１００（ｃ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや昇格後の演出図柄画像ＺＧである演出図柄７０ａの組み合わせ（「７７７」）が表示され、画面中央で演出図柄７０ａの組み合わせ（「７７７」）が揺れ動作させることで揺れ変動演出が実行されている。また、音声出力装置９からの一発告知音の出力が停止して

いるが、ハンドルの発光装置１５ｃがハンドルＬＥＤの発光パターン１で発光されることで確変確定演出が実行されている。

【１３１４】

図１００（ｄ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや昇格後の演出図柄画像ＺＧである演出図柄７０ａの組み合わせ（「７７７」）が表示され、画面中央で演出図柄７０ａの組み合わせ（「７７７」）が停止表示されることで変動停止演出が実行されている。このとき、ハンドルの発光装置１５ｃの作動が停止して確変確定演出が終了した状態となっている。つまり、確変確定演出が演出図柄７０ａの本停止のタイミングで終了するようになっている。

【１３１５】

（昇格告知演出の開始前後のタイミングチャート）

図１０５は、実質１３ラウンドの１６ラウンド確変大当たり遊技中の昇格演出から８ラウンド目が開始されるタイミングで昇格告知演出（報知演出に相当）を開始する場合の昇格告知演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において液晶制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御されるハンドルの発光装置１５ｃの制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。

【１３１６】

Ｔ１のタイミングは、大当たり遊技の７ラウンド目が開始されてから４８４フレーム目となるタイミングであって７ラウンドの閉鎖時間（インターバル）の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃは作動していない。

【１３１７】

また、Ｔ１のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｃ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｃが表示された状態となる。つまり、昇格演出を実行している状態となっている。

【１３１８】

Ｔ２のタイミングは、大当たり遊技の７ラウンド目が開始されてから４８５フレーム目となるタイミングであって７ラウンドの閉鎖時間（インターバル）の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃは作動していない。

【１３１９】

また、Ｔ２のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｅ（背景画像、昇格演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｄの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｄが表示された状態となる。つまり、昇格演出を実行している状態となっている。

【１３２０】

Ｔ３のタイミングは、大当たり遊技の７ラウンド目が開始されてから４８５フレーム目の途中のタイミングであって主制御基板１１０が７ラウンド目の閉鎖時間（インターバル）を終了させて８ラウンド目を開始させるタイミングである。このタイミングにおいて、主制御基板１１０から開放８回目用（８ラウンド）のラウンド指定コマンドが演出制御基板１３０（演出制御部１３０ｍ）に送信される。

【１３２１】

Ｔ４のタイミングは、大当たり遊技の７ラウンド目が開始されてから４８５フレーム目の途中のタイミングであって演出制御部１３０ｍが主制御基板１１０から受信したラウンド指定コマンドによって７ラウンド目の閉鎖時間（インターバル）の終了を認識して８ラウンド目の演出を開始させるタイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部１

３０ｍから特別なラウンド演出のコマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信される。

【１３２２】

Ｔ５のタイミングは、大当たり遊技の７ラウンド目が開始されてから４８６フレーム目のタイミングであって７ラウンド目の閉鎖時間（インターバル）の最終となるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、表示制御部１４０及びランプ制御部１５０は特別なラウンド演出のコマンドを受信しているがハンドルの発光装置１５ｃの作動は開始されない。

【１３２３】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｅが表示された状態となる。

【１３２４】

Ｔ６のタイミングは、大当たり遊技の８ラウンド目の１フレーム目となるタイミングであって７ラウンド目の閉鎖時間（インターバル）から８ラウンド目のラウンド演出に切り替わるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃの作動が開始される。

【１３２５】

また、Ｔ６のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｇ（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｆの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格成功演出の表示画面ｆが表示された状態となり、音声出力装置９から昇格の告知音の出力が開始される。

【１３２６】

Ｔ７のタイミングは、大当たり遊技の８ラウンド目が開始されてから２フレーム目となるタイミングであって昇格成功演出を実行途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃの作動が継続している。

【１３２７】

また、Ｔ７のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｈ（背景画像、昇格成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｇの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｇが表示された状態となり、音声出力装置９からの昇格の告知音の出力が継続される。

【１３２８】

このように、特別なラウンド演出のコマンドを受信したフレーム数から２フレーム（上述した同期調整値）後に画像表示装置に所定の演出画像（昇格成功演出を開始する画像データｆ）が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置９やハンドルの発光装置１５ｃを用いた昇格告知演出が開始されため、フレームの更新タイミングとズレた状態で昇格告知演出（報知演出）が開始する場合と比べて、昇格告知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３２９】

また、遊技者にとって有利な（価値の高い）大当たり遊技と遊技者にとって不利な（価値の低い）大当たり遊技の境目となるラウンド遊技の開始時、つまり、遊技の進行状況に応じたタイミングで昇格告知演出（報知演出）を実行するため、昇格告知演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３３０】

なお、主制御基板１１０から送信されたラウンド指定コマンドを演出制御部１３０ｍが取りこぼすなどで正常に受信できなかったりした場合（ビット落ち等）や、演出制御部１３０ｍから送信された特別なラウンド演出のコマンドを液晶制御部１４１やランプ制御部

１５０が取りこぼすなどで正常に受信できなかったりした場合（ビット落ち等）には、昇格告知演出（報知演出）を実行しないようにしてもよい。

【１３３１】

また、例えば、ラウンド遊技終了後からのインターバル時間を計測しておき、インターバル時間が経過（昇格演出や継続演出が終了）した時点若しくは所定フレーム数（所定期間経過）後にコマンドを正常に受信できていないと判断した場合に、次のフレームの更新タイミング、若しくは、数フレーム後となるフレームの更新タイミングに合わせて昇格告知演出（報知演出）を実行するようにしてもよい。このようにすると、コマンドを正常に受信できないことで報知演出が実行されなくなってしまうことがなくなり、遊技の興趣が低減することを抑制することができる。

【１３３２】

（昇格告知演出の演出例）

図１０６は、実質１３ラウンドの１６ラウンド確変大当たり遊技の８ラウンド目の開始時に昇格告知演出（報知演出に相当）を開始する場合の演出例を示す図であり、具体的には、図１０６（ａ）は、昇格演出の前半における演出例であり、図１０６（ｂ）は、昇格演出の後半における演出例であり、図１０６（ｃ）は、８ラウンド目のラウンド演出の開始時における演出例であり、図１０６（ｄ）は、８ラウンド目のラウンド演出の途中における演出例である。

【１３３３】

図１０６（ａ）及び図１０６（ｂ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや昇格演出画像（昇格成功を示す「ＢＩＧ」画像ＥＧ４と昇格失敗を示す「ＭＩＤＬＥ」画像ＥＧ５）等が表示され、画面左側に表示される「ＢＩＧ」画像ＥＧ４と画面右側に表示される「ＭＩＤＬＥ」画像ＥＧ５とが押し合いをするようにアクション表示させることで昇格演出（ラウンド中昇格演出）が実行されている。このとき、ハンドルの発光装置１５ｃが作動していないため、昇格告知演出は実行されていない。

【１３３４】

図１０６（ｃ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや「ＢＩＧ」画像ＥＧ４や紙吹雪画像ＥＧ６等が表示され、画面中央に「ＢＩＧ」画像ＥＧ４が拡大表示されつつ紙吹雪画像ＥＧ６が落下するようにアクション表示されることによって昇格成功演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置１５ｃがハンドルＬＥＤの発光パターン２で発光され、音声出力装置９から昇格の告知音が出力されることで昇格告知演出が実行されている。

【１３３５】

図１０６（ｄ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや「ＢＩＧ」画像ＥＧ４やキャラクタ画像ＥＧ７等が表示され、キャラクタ画像ＥＧ７が「ＢＩＧ」画像ＥＧ４を槍で突き刺したように表示されることによって８ラウンド目のラウンド演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置１５ｃがハンドルＬＥＤの発光パターン２で発光されることで昇格告知演出が実行されている。

【１３３６】

（継続告知演出の開始前後のタイミングチャート）

図１０７は、実質１６ラウンドの１６ラウンド確変大当たり遊技中の継続演出から９ラウンド目が開始されるタイミングで継続告知演出（報知演出に相当）を開始する場合の継続告知演出の開始前後の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

この図において、液晶制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御されるハンドルの発光装置１５ｃの制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。

【１３３７】

Ｔ１のタイミングは、大当たり遊技の８ラウンド目が開始されてから４７８フレーム目となるタイミングであって８ラウンドの閉鎖時間（インターバル）の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃは作動してい

ない。
【１３３８】
　また、Ｔ１のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｅ（背景画像、継続演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｄ（背景画像、継続演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には継続演出の表示画面ｄが表示された状態となる。つまり、継続演出を実行している状態となっている。
【１３３９】
　Ｔ２のタイミングは、大当たり遊技の８ラウンド目が開始されてから４７９フレーム目となるタイミングであって８ラウンドの閉鎖時間（インターバル）の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃは作動していない。
【１３４０】
　また、Ｔ２のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、継続演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には昇格演出の表示画面ｅが表示された状態となる。つまり、継続演出を実行している状態となっている。
【１３４１】
　Ｔ３のタイミングは、大当たり遊技の８ラウンド目が開始されてから４７９フレーム目の途中のタイミングであって主制御基板１１０が８ラウンド目の閉鎖時間（インターバル）を終了させて９ラウンド目を開始させるタイミングである。このタイミングにおいて、主制御基板１１０から開放９回目用（９ラウンド）のラウンド指定コマンドが演出制御基板１３０（演出制御部１３０ｍ）に送信される。
【１３４２】
　Ｔ４のタイミングは、大当たり遊技の８ラウンド目が開始されてから４７９フレーム目の途中のタイミングであって演出制御部１３０ｍが主制御基板１１０から受信したラウンド指定コマンドによって８ラウンド目の閉鎖時間（インターバル）の終了を認識して９ラウンド目の演出を開始させるタイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍから特別なラウンド演出のコマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信される。
【１３４３】
　Ｔ５のタイミングは、大当たり遊技の８ラウンド目が開始されてから４８０フレーム目のタイミングであって８ラウンド目の閉鎖時間（インターバル）の最終となるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、表示制御部１４０及びランプ制御部１５０は特別なラウンド演出のコマンドを受信しているがハンドルの発光装置１５ｃの作動は開始されない。
【１３４４】
　また、Ｔ５のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｇ（背景画像、継続成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｆの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には継続演出の表示画面ｆが表示された状態となる。
【１３４５】
　Ｔ６のタイミングは、大当たり遊技の９ラウンド目の１フレーム目となるタイミングであって８ラウンド目の閉鎖時間（インターバル）から９ラウンド目のラウンド演出に切り替わるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃの作動が開始される。
【１３４６】
　また、Ｔ６のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｈ（背景画像、継続成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フ

レームバッファに描画されていた画像データｇの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には継続成功演出表示画面ｇが表示された状態となり、音声出力装置９から継続の告知音の出力が開始される。つまり、継続成功演出を開始する画像データｇが表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置９やハンドルの発光装置１５ｃを用いた継続告知演出が開始されるように設定されている。

【１３４７】

Ｔ７のタイミングは、大当たり遊技の９ラウンド目が開始されてから２フレーム目となるタイミングであって継続成功演出を実行途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃの作動が継続している。

【１３４８】

また、Ｔ７のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｉ（背景画像、継続成功の演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｈの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には継続成功演出の表示画面ｈが表示された状態となり、音声出力装置９からの昇格の告知音の出力が継続される。

【１３４９】

このように、特別なラウンド演出のコマンドを受信したフレーム数から２フレーム（上述した同期調整値）後に画像表示装置に所定の演出画像（昇格成功演出を開始する画像データｇ）が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて音声出力装置９やハンドルの発光装置１５ｃを用いた継続告知演出が開始されため、フレームの更新タイミングとズレた状態で継続告知演出（報知演出）が開始する場合と比べて、継続告知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３５０】

また、遊技者にとって有利な（価値の高い）大当たり遊技と遊技者にとって不利な（価値の低い）大当たり遊技の境目となるラウンド遊技の開始時、つまり、遊技の進行状況に応じたタイミングで継続告知演出（報知演出）を実行するため、継続告知演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３５１】

なお、主制御基板１１０から送信されたラウンド指定コマンドを演出制御部１３０ｍが取りこぼすなどで正常に受信できなかったりした場合（ビット落ち等）や、演出制御部１３０ｍから送信された特別なラウンド演出のコマンドを液晶制御部１４１やランプ制御部１５０が取りこぼすなどで正常に受信できなかったりした場合（ビット落ち等）には、継続告知演出（報知演出）を実行しないようにしてもよい。

【１３５２】

また、ラウンド遊技終了後からのインターバル時間を計測しておき、インターバル時間が経過（昇格演出や継続演出が終了）した時点若しくは所定フレーム数（所定期間経過）後にコマンドを正常に受信できていないと判断した場合に、次のフレームの更新タイミング、若しくは、数フレーム後となるフレームの更新タイミングに合わせて継続告知演出（報知演出）を実行するようにしてもよい。このようにすると、コマンドを正常に受信できないことで報知演出が実行されなくなってしまうことがなくなり、遊技の興趣が低減することを抑制することができる。

【１３５３】

（継続告知演出の演出例）

図１０８は、実質１６ラウンドの１６ラウンド確変大当たり遊技の９ラウンド目の開始時に継続告知演出を開始する場合の演出例を示す図であり、具体的には、図１０８（ａ）は、継続演出の前半における演出例であり、図１０８（ｂ）は、継続演出の後半における演出例であり、図１０８（ｃ）は、９ラウンド目のラウンド演出の開始時における演出例であり、図１０８（ｄ）は、９ラウンド目のラウンド演出の途中における演出例である。

【１３５４】

図１０８（ａ）及び図１０８（ｂ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン

液晶）に背景画像ＨＧや継続演出画像（継続成功を示す「継続」画像ＥＧ８と継続失敗を示す「失敗」画像ＥＧ９）等が表示され、画面左側に表示される「継続」画像ＥＧ８と画面右側に表示される「失敗」画像ＥＧ９とが押し合いをするようにアクション表示させることで継続演出（ラウンド中継続演出）が実行されている。このとき、ハンドルの発光装置１５ｃが作動していないため、継続告知演出は実行されていない。

【１３５５】

図１０８（ｃ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや「継続」画像ＥＧ８や紙吹雪画像ＥＧ６等が表示され、画面中央に「継続」画像ＥＧ８が拡大表示されつつ紙吹雪画像ＥＧ６が落下するようにアクション表示されることによって継続成功演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置１５ｃがハンドルＬＥＤの発光パターン２で発光され、音声出力装置９から継続の告知音が出力されることで継続告知演出が実行されている。

【１３５６】

図１０８（ｄ）に示す演出例では、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧや「継続」画像ＥＧ８やキャラクタ画像ＥＧ１０等が表示され、キャラクタ画像ＥＧ１０が「継続」画像ＥＧ８を槍で突き刺したように表示されることによって９ラウンド目のラウンド演出が実行されている。また、ハンドルの発光装置１５ｃがハンドルＬＥＤの発光パターン２で発光されることで昇格告知演出が実行されている。

【１３５７】

（一発告知演出の変形例）

図１０９は、一発告知演出（確定演出、確変確定演出）の変形例を示すタイミングチャートである。図１０９に示す変形例では、確定演出の実行タイミングと確変確定演出の実行タイミングとが同じ実行タイミングに決定された場合に、確変確定演出の実行タイミングを確定演出の実行が終了したタイミングに変更（遅延）する点において上述した実施形態とは異なっている。

【１３５８】

図１０９では、変動演出パターン２４における変動開始の１フレーム目に確定演出と確変確定演出の実行タイミングとが決定された場合を例に挙げて説明する。

この図において、液晶制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレームの更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御されるハンドルの発光装置１５ｃの制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。

【１３５９】

Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから２９９フレーム目となるタイミングであってリーチ演出が行われるリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置２１が作動して確定演出が実行されているが、ハンドルの発光装置１５ｃは作動していないため確変確定演出は実行されていない。

【１３６０】

また、Ｔ７のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｉ（背景画像、リーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｈの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面ｈが表示された状態となる。

【１３６１】

Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから３００フレーム目となるタイミングであってリーチ変動の実行期間の最終のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置２１が作動して確定演出が実行されているが、ハンドルの発光装置１５ｃは作動していないため確変確定演出は実行されていない。

【１３６２】

また、Ｔ８のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｊ（背景画像、ＳＰリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｉの画像表示装置への表示が開始され、画

像表示装置にはリーチ変動演出の表示画面ｉが表示された状態となる。
【１３６３】
Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから３０１フレーム目となるタイミングであってリーチ変動の実行期間からＳＰリーチ演出が行われるＳＰリーチ変動の実行期間に切り替わるフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、送風装置２１の作動が停止して確定演出が終了し、ハンドルの発光装置１５ｃが作動して確変確定演出が開始される。
【１３６４】
また、Ｔ９のタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｋ（背景画像、ＳＰリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｊの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはＳＰリーチ変動演出の表示画面ｊが表示された状態となり、音声出力装置９から一発告知音の出力が開始される。
【１３６５】
Ｔ１０のタイミングは、変動演出が開始されてから３０２フレーム目となるタイミングであってＳＰリーチ変動の実行期間の途中のフレームの更新タイミングである。このタイミングにおいて、ハンドルの発光装置１５ｃの作動が継続している。
【１３６６】
また、Ｔ１０のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｌ（背景画像、ＳＰリーチの演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｋの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置にはＳＰリーチ変動演出の表示画面ｋが表示された状態となり、音声出力装置９からの一発告知音の出力が継続される。
【１３６７】
このように、変動演出の開始から約１０秒後となるＳＰリーチ演出を開始する画像データｊが表示されるフレームの更新タイミングに合わせて送風装置２１を用いた確定演出が終了し、確定演出と切り替わるように音声出力装置９やハンドルの発光装置１５ｃを用いた確変確定演出が開始されるように設定されている。そのため、確定演出と確変確定演出とが互いに阻害し合うことなく実行されることになり、演出効果が向上して遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３６８】
なお、上記変形例では、確定演出の実行タイミングと確変確定演出の実行タイミングとが同じ実行タイミングに決定された場合に、確変確定演出の実行タイミングを確定演出の実行が終了したタイミング（フレーム数）まで遅延させるようにしていたが、これに限られるものではなく、確定演出の実行が終了したことを判定して（契機として）確変確定演出の実行を開始するようにしてもよい。
【１３６９】
また、確定演出が終了したタイミングで確変確定演出の実行を開始するのではなく、確定演出が終了してから所定期間（数フレーム）経過後に確変確定演出を実行するようにしてもよく、所定期間を抽選によって決定するようにしてもよい。このような形態で確変確定演出を実行する場合であっても、フレームの更新タイミングに合わせて確変確定演出を開始し、フレームの更新タイミングに合わせて確変確定演出を終了させることが望ましい。
【１３７０】
なお、本実施形態では、確変確定演出を確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）するものとしたが、遊技者にとって最も有利となる確変大当たり（例えば、１６ラウンド確変大当たり）となることを確定的に告知（報知）するものとしてもよい。このようにすると、確変確定演出が実行された場合の遊技者の高揚感を効果的に高めることが可能となる。
【１３７１】

また、本実施形態では、確変確定演出をハンドルの発光装置１５ｃの発光と音声出力装置９からの一発告知音によって構成したが、画像表示装置への確変確定演出画像の表示を合わせてもよいし、可動演出部材７３の動作を組み合わせてもよいし、それらの中の任意の一つだけを実行するようにしてもよいし、それらの任意の組み合わせとしてもよい、

【１３７２】

また、本実施形態では、１つの変動表示中に１回しか確変確定演出が実行されないようになっていたが、実行タイミングをずらして複数回実行するようにしてもよいし、複数回実行する場合であっても、所定回数を超えない範囲に制限するようにしてもよい。このようにすると、確変確定演出の希少性を極端に損なうことなく演出効果を高めることが可能となる。

【１３７３】

なお、本実施形態では、昇格演出Ｂの有効期間において演出ボタン１７の操作を演出ボタン検出スイッチ１７ａで検出すると、次のフレームの更新タイミングで昇格成功の演出画像の描画を開始し、画像表示装置に昇格成功の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで確変確定演出を実行するようになっていたが、それとは別に、演出ボタン１７の操作を演出ボタン検出スイッチ１７ａで検出してから数フレーム（例えば１０フレーム）後となるフレームの更新タイミングで昇格成功の演出画像の描画を開始し、画像表示装置に昇格成功の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで確変確定演出を実行するような遅れ確変確定演出を実行してもよい。このようにすると、確変確定演出のバリエーションが増えるほか、演出ボタン１７の操作時の遊技者の期待感や焦燥感を煽ることができ、遊技の興趣が向上する。

【１３７４】

また、本実施形態では、昇格演出Ｂに基づく有効期間が発生した場合には、演出ボタン１７の操作があった場合であっても、演出ボタン１７の操作がなかった場合であっても昇格成功演出や確変確定演出が実行されるようになっていたが、操作演出Ａ～Ｃに基づく有効期間が発生した場合には、演出ボタン１７の操作があった場合にだけ操作演出を実行するようにしてもよい。

【１３７５】

なお、本実施形態では、確定演出や確変確定演出を実行するか否かを変動演出パターンの決定とは別個の抽選によって決定していたが、変動演出パターンと確定演出や確変確定演出を実行するか否かや実行タイミングを対応付けておき、抽選なしで確定演出を実行するか否かや実行タイミングを決定するようにしてもよい。このようにすると、演出制御部の制御負担を軽くすることが可能となる。

【１３７６】

なお、本実施形態では、時短遊技状態中において発射ハンドル１５を右側に最大限までひねることで右側の遊技領域に向けて遊技球を発射して遊技を行うようにしているが、時短遊技状態中においては遊技者が発射ハンドル１５を適切に握っていないケースがあることから、送風装置２１による確変確定演出を実行しないようにしてもよい。その代わりに、ハンドルの発光装置１５ｃを用いて確変確定演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、時短遊技状態において確変確定演出が実行されたことを遊技者が気付かないという不都合を解消することが可能となる。

【１３７７】

また、本実施形態では、報知演出として確定演出、確変確定演出、昇格告知演出、継続告知演出を実行しているが、大当たり遊技中に保留記憶の事前判定を行い、当該保留記憶によって大当たり遊技の終了後に大当たりとなる保留内連チャンが発生することを大当たり遊技の終了までに確定的に告知（報知）する大当たり予告を実行するようにしてもよい。また、大当たり予告を実行する場合には、ハンドルの発光装置１５ｃの作動させるようにしてもよいし、音声出力装置９から告知音の出力を行うようにしてもよいし、送風装置２１を作動させるようにしてもよいし、それらの任意の組み合わせを行うようにしてもよい。

【１３７８】
　また、本実施形態では、昇格演出及び継続演出を所定のラウンドの閉鎖時間（インターバル）中に行うものとしたが、所定のラウンドの開放時間から閉鎖時間にかけて行うようにしてもよい。このようにすると、昇格演出や継続演出の実行時間を長く確保することができ、興趣性の高い演出を実行することが可能となる。
【１３７９】
　なお、本実施形態では、液晶制御部１４１のメイン処理でステップＴ７～ステップＴ１３の処理を行うようにしたが、液晶制御部１４１のＶブランク割込処理のステップＴ３２の処理の代わりにステップＴ７～ステップＴ１３の処理を実行するようにしてもよい。
【１３８０】
　また、本実施形態では、ランプ制御部１５０のメイン処理でステップＲ７～ステップＲ１０の処理を行うようにしたが、ランプ制御部１５０のＶブランク割込処理のステップＲ３１の代わりにステップＲ７～ステップＲ１０の処理を実行するようにしてもよい。
【１３８１】
　なお、本実施形態では、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によって第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置（サブ液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレート（フレームの更新タイミング、フレーム更新周期）と、ハンドルの発光装置１５ｃや送風装置２１の制御周期とを同期（同調）させるために、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から出力されるＶブランク信号を液晶制御部１４１及びランプ制御部１５０に入力させるようにしたが、ランプ制御部１５０に例えば１ｍｓで更新されるタイマカウンタを設け、そのタイマカウンタによってフレームレートと同じ３３ｍｓを計測することによってハンドルの発光装置１５ｃや送風装置２１の作動制御の同期（同調）を図るようにしてもよい。
【１３８２】
　なお、本実施形態では、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によって第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置（サブ液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレートを３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）としたが、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレートを６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）とし、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレートを３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）としてもよく、その逆でもよい。この場合には、第１画像表示装置７０（メイン液晶）のフレームレートに対応するフレームの更新タイミングで報知演出（確定演出、確変確定演出、昇格告知演出、継続確定演出）の開始と終了を制御するとよい。
【１３８３】
　また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）のフレームレートを６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）とし、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に画像データ（演出画像）を表示させるフレームレートを３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）とした場合に、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には２フレーム分は同じ画像データ（演出画像）を表示させることで実質的に第２画像表示装置７１（サブ液晶）と同じフレームレートとなるようにして画像データを表示させるようにしてもよい。
【１３８４】
　また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）のフレームレートを共に６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）とし、２フレーム分は同じ画像データ（演出画像）を表示させることで実質的に３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）のフレームレートとなるようにしてもよい。
【１３８５】
　なお、本実施形態では、液晶制御部１４１によって画像制御部１４５（ＶＤＰ）や音声制御部１４８を制御するようにしたが、液晶制御部１４１の制御機能を演出制御部１３０ｍに持たせ、演出制御部１３０ｍによって画像制御部１４５（ＶＤＰ）や音声制御部１４８を制御するようにしてもよい。

【１３８６】
また、本実施形態では、ランプ制御部１５０によって枠用照明装置１０、ハンドルの発光装置１５ｃ、ボタン駆動装置１７ｂ、送風装置２１、盤用照明装置７４、盤用駆動装置７５を制御するようにしたが、ランプ制御部１５０の制御機能を演出制御部１３０ｍに持たせ、演出制御部１３０ｍによって枠用照明装置１０、ハンドルの発光装置１５ｃ、ボタン駆動装置１７ｂ、送風装置２１、盤用照明装置７４、盤用駆動装置７５を制御するようにしてもよい。
【１３８７】
なお、本実施形態では、報知演出として遊技（変動表示、大当たり）の進行又は結果を確定的に遊技者に報知（示唆）する一発告知演出やランクアップ演出などを例示したが、遊技（変動表示、大当たり）の進行又は結果を予告的に報知（示唆）する通常の予告演出であってもよい。
【１３８８】
例えば、大当たりの期待度を示唆する画像の表示及び／又は大当たりの期待度を示唆する音（音声）の出力を行うセリフ予告演出、大当たりの期待度を示唆する態様での可動演出部材７３の動作及び／又は大当たりの期待度を示唆する態様での可動演出部材７３用の盤用照明装置７４の発光を行う役物予告演出、大当たりの期待度を示唆する態様での枠用照明装置１０及び／又は盤用照明装置７４の発光を行う発光予告演出を報知演出とし、変動表示中の有効期間における演出ボタン１７の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始するようにしてもよい。
【１３８９】
また、セリフ予告演出、役物予告演出、発光予告演出の何れかを任意に組み合わせた１又は複数の複合演出を報知演出とし、変動表示中の有効期間における演出ボタン１７の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始するようにしてもよい。また、セリフ予告演出、役物予告演出、発光予告演出を主制御基板１１０からの所定のコマンド（特別図柄記憶指定コマンド、始動口入賞指定コマンド、普通図柄記憶指定コマンド等）の受信に対応するフレームの更新タイミングで開始するようにしてもよい。
【１３９０】
また、画像表示装置、音声出力装置９、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４及び可動演出部材７３のうちの１つ又は複数を用いて行う連続予告演出や保留変化予告演出等の先読み予告演出を報知演出とし、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される以前の１又は複数の変動表示に亘る有効時間における演出ボタン１７の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始するようにしてもよい。この場合には、有効期間中に始動口入賞指定コマンドに対応する保留アイコンを演出ボタン１７に似せたボタン画像を含む特殊保留アイコンとして表示することで演出ボタン１７の操作を促しつつ有効時間を報知するとよい。また、先読み予告演出に専用の操作促進の画像を表示して演出ボタン１７の操作を促しつつ有効時間を報知してもよい。
【１３９１】
なお、上述した一発告知演出、セリフ予告演出、役物予告演出、発光予告演出等の予告演出における演出ボタン１７の有効時間と、先読み予告演出における演出ボタン１７の有効時間とが同時に発生するようにしてもよく、何れか一方の有効時間だけが発生するように規制するようにしてもよい。また、有効時間を同時に発生させる場合には、有効時間の残り時間が短い方を優先して演出ボタン１７の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始し、有効期間の残り時間が長い方を後で演出ボタン１７の操作検出又は操作非検出に対応するフレームの更新タイミングで開始するとよい。
【１３９２】
また、演出ボタンを複数設け、通常の予告演出と先読み予告演出の有効時間とが同時に発生する場合には、通常の予告演出では第１の演出ボタンを有効として通常の予告演出用の操作促進の画像（第１の演出ボタン画像など）を第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示し、先読み予告演出では第２の演出ボタンを有効として操作促進の画像（第２の演

出ボタン画像など）を第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示するようにしてもよいし、その逆にしてもよい。

【１３９３】

さらに、通常の予告演出と先読み予告演出の一方の有効時間しか発生しない場合には、第１の演出ボタンと第２の演出ボタンの両方を有効としてもよく、その場合には、第１画像表示装置７０（メイン液晶）又は第２画像表示装置７１（サブ液晶）に第１の演出ボタン画像及び第２の演出ボタン画像の一方又は両方を表示してもよいし、第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）に第１の演出ボタン画像及び第２の演出ボタン画像の一方をそれぞれ表示するようにしてもよい。

【１３９４】

なお、本実施形態において、演出ボタン検出スイッチ１７ａが「入力検出手段」を構成するが、これに限定されず、例えば、遊技者の手かざし等の動作を検出するための赤外線センサ、遊技者の所定の操作を検出するためのタッチパネル等の遊技者の動作や操作といった入力を検出可能な検出素子としてもよい。

【１３９５】

また、本実施形態において、変動演出中に演出ボタン１７（演出ボタン検出スイッチ１７ａ）が有効となる「有効期間」を発生させているが、これに限定されず、客待ち状態や大当たり遊技中に有効期間を発生させ、演出ボタン１７の操作に基づいて遊技の状態（変動演出中、客待ち状態中、大当たり遊技中等）に応じた操作演出を実行するようにしてもよい。

【１３９６】

なお、本実施形態において、遊技者に向けて所定の態様で風（空気）を送出する送風装置や発射ハンドルを所定の態様で発光させるためのハンドルの発光装置が「演出手段」を構成するが、これに限定されず、例えば、ガラス枠に設けられて所定の態様で発光する枠用照明装置１０、遊技盤に設けられて所定の態様で発光する盤用照明装置７４、所定の演出画像を表示するための第２画像表示装置７１（サブ液晶）、遊技盤に設けられて所定の態様で動作する可動演出部材７３、ガラス枠に設けられて所定の態様で枠用可動部材を動作させる枠用可動装置（図示省略）としてもよい。

【１３９７】

また、本実施形態において、遊技の進行過程（変動表示中や大当たり中など）において遊技者に有利な事象が発生すること、若しくは、遊技の進行過程において遊技者に有利な事象が発生する可能性があることを確定的又は予告的に報知（示唆）する演出が「所定の報知演出」に相当し、例えば、大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確定演出や確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確変確定演出といった一発告知演出、大当たり遊技の種類が昇格するか否かを演出する昇格演出や賞球を獲得可能なラウンド遊技が継続するか否かを演出する継続演出といったランクアップ演出等が挙げられる。

【１３９８】

なお、本実施形態において、報知演出（確定演出、確変確定演出、昇格告知演出、継続告知演出）の実行を開始するフレームの更新タイミングを画像表示装置に所定の演出画像（例えば、変動開始の１フレーム目やリーチ開始の１フレーム目等に対応する画像データ）が表示されるフレームの更新タイミングとしていたが、報知演出の実行を開始するフレームの更新タイミングを描画用フレームバッファに所定の演出画像が描画されるフレームの更新タイミング（つまり、変動開始の１フレーム目やリーチ開始の１フレーム目等に対応する画像データが画像表示装置に表示される１フレーム前）としてもよい。

【１３９９】

また、本実施形態において、所定の動作（演出ボタン１７の操作）が検出されたフレーム数の次のフレームの更新タイミングでフレームバッファに描画される画像データ（演出画像）が画像表示装置に表示されるフレームの更新タイミング（所定の動作を検出した後の２回目のフレームの更新タイミング）が「所定の動作の検出に対応するフレームの更新タイミング」となっているが、これに限定されず、所定の動作を検出した時点でフレーム

バッファに描画されている演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミングや、所定の動作を検出した時点から１又は複数フレーム後にフレームバッファに描画される演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミングとしてもよい。

【１４００】

また、本実施形態において、有効期間が終了したフレーム数の次のフレームの更新タイミングでフレームバッファに描画される画像データ（演出画像）が画像表示装置に表示されるフレームの更新タイミング（有効期間が終了した後の２回目のフレームの更新タイミング）が「所定の動作の非検出に対応するフレームの更新タイミング」となっているが、これに限定されず、有効期間が終了した時点でフレームバッファに描画されている演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミングや、有効期間が終了した時点から１又は複数フレーム後にフレームバッファに描画される演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミング（有効期間が終了した後の１回目の又は複数回目のフレームの更新タイミング）としてもよい。

【１４０１】

また、本実施形態において、主制御基板からラウンド指定コマンドを受信したフレーム数の次のフレームの更新タイミングでフレームバッファに描画される画像データ（演出画像）が画像表示装置に表示されるフレームの更新タイミング（ラウンド指定コマンドを受信した後の２回目のフレームの更新タイミング）が「主制御手段から送信された所定のコマンドの受信に対応するフレームの更新タイミング」となっているが、これに限定されず、主制御基板からラウンド指定コマンドを受信した時点でフレームバッファに描画されている演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミングや、主制御基板からラウンド指定コマンドを受信した時点から１又は複数フレーム後にフレームバッファに描画される演出画像（画像データ）を画像表示装置に表示させるフレームの更新タイミング（ラウンド指定コマンドを受信した後の１回目の又は複数回目のフレームの更新タイミング）としてもよい。

【１４０２】

なお、上記実施形態では、報知演出をフレームの更新タイミングに合わせて実行するようにしたが、主制御基板１１０から送信された磁気異常用のエラー指定コマンド、電波異常用のエラー指定コマンド、不正入賞用のエラー指定コマンド、異常入賞用のエラー指定コマンド等のエラー指定コマンドの受信に基づいて演出制御基板１３０が画像表示装置にエラーの種別に対応する報知（エラー）画像を表示したり、音声出力装置９からエラー音を出力したりすることで電波異常の報知音、磁気異常の報知音、不正入賞の報知音、異常入賞の報知音を出力する場合に、報知（エラー）画像が表示されるフレームの更新タイミングに合わせて報知音を出力するようにしてもよい。

【１４０３】

（調整の案内画像の表示例）

図１１０を用いて、音量調整の案内画像及び輝度調整の案内画像の表示例を説明する。具体的には、図１１０（ａ）は、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が０～５の設定範囲となっている場合の表示例を示す図であり、図１１０（ｂ）は、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が６～Ａの設定範囲となっている場合の表示例を示す図であり、図１１０（ｃ）は、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）がＢ～Ｆの設定範囲となっている場合の表示例を示す図である。

【１４０４】

図１１０（ａ）では、切替スイッチ２２のスイッチ位置が０～５の設定範囲に属する「０」となっており、音量調整及び輝度調整が可能（可変）に設定されている。また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には、演出図柄７０ａが停止した状態の客待ち演出の待機中の画面が表示されている。

【１４０５】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には、音量調整の案内画像

ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが左右に並んだ状態で、背景画像には重なるが演出図柄７０ａには重ならないように表示される。また、図示していないが、音量調整や輝度調整のために有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態になる。

【１４０６】

そのため、音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧや十字キー１９の上下左右のボタンが発光している様子を見た遊技者は、音量調整及び輝度調整が可能であることを認識することができる。なお、切替スイッチ２２のスイッチ位置が１～５の場合も、図１１０（ａ）と同様の表示がなされる。

【１４０７】

図１１０（ｂ）では、切替スイッチ２２のスイッチ位置が６～Ａの設定範囲に属する「６」となっており、音量調整が可能（可変）に設定される一方、輝度調整が不能（固定）に設定されている。また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には、客待ち演出の待機中の画面が表示されている。

【１４０８】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には、音量調整の案内画像ＯＡＧだけが背景画像には重なるが演出図柄７０ａには重ならないように表示される。また、図示していないが、音量調整のために有効となっている十字キー１９の左右のボタンが発光した状態になる。

【１４０９】

そのため、音量調整の案内画像ＯＡＧや十字キー１９の左右のボタンが発光している様子を見た遊技者は、音量調整が可能であることを認識することができる。なお、切替スイッチ２２のスイッチ位置が７～Ａの場合も、図１１０（ｂ）と同様の表示がなされる。

【１４１０】

図１１０（ｃ）では、切替スイッチ２２のスイッチ位置がＢ～Ｆの設定範囲に属する「Ｂ」となっており、音量調整が不能（固定）に設定される一方、輝度調整が可能（可変）に設定されている。また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には、客待ち演出の待機中の画面が表示されている。

【１４１１】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には、輝度調整の案内画像ＫＡＧだけが背景画像には重なるが演出図柄７０ａには重ならないように表示される。また、図示していないが、輝度調整のために有効となっている十字キー１９の上下のボタンが発光した状態になる。

【１４１２】

そのため、輝度調整の案内画像ＫＡＧや十字キー１９の上下のボタンが発光している様子を見た遊技者は、輝度調整が可能であることを認識することができる。なお、切替スイッチ２２のスイッチ位置がＣ～Ｆの場合も、図１１０（ｃ）と同様の表示がなされる。

【１４１３】

このように、本実施形態では、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が０～５の設定範囲に属する場合には、十字キー１９を用いた音量調整及び輝度調整が可能であることが表示（報知）され、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が６～Ａの設定範囲に属する場合には、十字キー１９を用いた音量調整が可能であって十字キー１９を用いた輝度調整が不能であることが表示（報知）され、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）がＢ～Ｆの設定範囲に属する場合には、十字キー１９を用いた音量調整が不能であって十字キー１９を用いた輝度調整が可能であることが表示（報知）される。

【１４１４】

このようにすることで、十字キー１９の操作によって調整可能な対象が音量であるのか輝度であるのか音量と輝度の両方であるのかを遊技者が把握し易くなり、また、どのような操作を行えば調整ができるのかを理解し易くなる。

【１４１５】

なお、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に音量調整の案内画像ＯＡＧと輝度調整の

案内画像ＫＡＧの一方しか表示されない場合には、表示される調整の案内画像を第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部中央にセンタリングするようにしてもよい。このようにすると、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示される調整の案内画像が遊技者から視認し易くなる。

【１４１６】

（客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合の具体例）

図１１１及び図１１２を用いて、客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【１４１７】

具体的には、図１１１は、客待ち演出の待機中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートであり、図１１２（ａ）は、図１１１のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１２（ｂ）は、図１１１のＴ２のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１２（ｃ）は、図１１１のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１２（ｄ）は、図１１１のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１２（ｅ）は、図１１１のＴ５のタイミングにおける遊技機の動作例である。

【１４１８】

図１１１のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「２」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「２」に対応する調整モードの情報（モード３）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値２、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値３）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。

【１４１９】

また、音量値が音量の初期値と同一の「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「３（輝度８０％）」に設定されている。このとき、輝度８０％でバックライトが発光している画像表示装置では変動演出が実行されており、音声出力装置９からは変動演出の演出音が音量値「２」に依存（対応）する音量４０％で出力されている。

【１４２０】

図１１１のＴ１のタイミングにおいて、画像表示装置で実行されていた変動演出が終了すると、客待ち状態（客待ち演出の待機中）に移行するのに伴い、音声出力装置９からの変動演出の演出音の出力が停止され、音量調整の開始操作や輝度調整の開始操作のために十字キー１９の操作が有効となる有効期間が開始される。

【１４２１】

このとき、図１１２（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となった十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【１４２２】

図１１１のＴ２のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「３」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「３」に対応する調整モードの情報（モード４）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値３、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされる。

【１４２３】

そして、音量値が音量の初期値である「３（音量６０％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（変更）され、音声出力装置９からはフレームの更新タイミングに同期（同調）するように変更後の調整モード（モード４）に対応する調整モードの報知音が固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）して遊技機１から出力される最大音量（音量１２０％）で出力される。なお、音声出力装置９からの演出音の出力は停止した状態となっている。

【１４２４】

このとき、図１１２（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、バックライトの輝度が１００％となって２段階明るくなり、音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧの表示が継続される。また、操作が有効である十字キー１９の上下左右のボタンの発光も継続される。なお、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されない。

【１４２５】

図１１１のＴ３のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「４」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「４」に対応する調整モードの情報（モード５）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値４、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされる。

【１４２６】

そして、音量値が音量の初期値である「４（音量８０％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（維持）され、音声出力装置９からはフレームの更新タイミングに同期（同調）するように変更後の調整モード（モード５）に対応する調整モードの報知音が固定の音量値（音量値６）に依存（対応）して音量１２０％で出力される。なお、音声出力装置９からの演出音の出力は停止した状態となっている。

【１４２７】

このとき、図１１２（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、バックライトの輝度が１００％の状態を維持し、音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧの表示が継続される。また、操作が有効である十字キー１９の上下左右のボタンの発光も継続される。

【１４２８】

図１１１のＴ４のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「５」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「５」に対応する調整モードの情報（モード６）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値５、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされる。

【１４２９】

そして、音量値が音量の初期値である「５（音量１００％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（維持）され、音声出力装置９からはフレームの更新タイミングに同期（同調）するように変更後の調整モード（モード６）に対応する調整モードの報知音が固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）して音量１２０％で出力される。なお、音声出力装置９からの演出音の出力は停止した状態となっている。

【１４３０】

このとき、図１１２（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、バックライトの輝度が１００％の状態を維持し、音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧの表示が継続される。また、操作が有効である十字キー１９の上下左右のボタンの発光も継続される。なお、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されない。

【１４３１】

図１１１のＴ５のタイミングにおいて、客待ち状態（客待ち演出の待機中）の開始から客待ち演出の待機時間である６０秒が経過すると、客待ち演出の実行を開始するために、音量調整の操作や輝度調整の操作が不能となって十字キー１９の操作が無効となる。

【１４３２】

そして、現在の音量値と統括ＲＡＭ１４４にセットされている音量の初期値との比較や

現在の輝度値と統括ＲＡＭ１４４にセットされている輝度の初期値との比較が行われ、音量値や輝度値をリセットするか否かが判定されるが、ここでは現在の音量値と音量の初期値及び現在の輝度値と輝度の初期値が同じであるため、音量値も輝度値もリセットされない。

【１４３３】

このとき、図１１２（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）において所定の客待ち演出表示が開始され、音声出力装置９から客待ち演出に対応する演出音が音量値「５」に依存（対応）して出力されることで客待ち演出が実行される。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。

【１４３４】

このように、本実施形態では、客待ち演出の待機中に切替スイッチ２２の操作によって調整モード（音量値、輝度値等）が変更された（切り替わった）場合には、画像表示装置には変更後の調整モードを報知するための報知画像（例えば、音量値の報知画像、輝度値の報知画像、専用の調整モード報知画像等）が表示されず、変更後の調整モードを報知するための調整モードの報知音が音声出力装置９から出力されるので、遊技機１の裏面側に設けられる切替スイッチ２２を操作していても、調整モードの報知音によって設定された調整モードを認識させることが可能となる。

【１４３５】

なお、切替スイッチ２２が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合に、客待ち演出の待機中であれば画像表示装置に変更後の調整モードを報知するための報知画像（例えば、音量値の報知画像、輝度値の報知画像、専用の調整モード報知画像等）を表示し、それ以外（変動演出中や大当たり演出中等）では画像表示装置に変更後の調整モードを報知するための報知画像を表示しないようにしてもよい。このようにすると、調整モードの報知音を最後まで聞かなくても瞬時に変更後の調整モードを認識させることが可能となる。

【１４３６】

また、本実施形態では、調整モードの報知音を調整可能な音量値ではなく固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）する音量１２０％で音声出力装置９から出力するため、例えば、客待ち演出の待機中に演出音が出力されるような場合であっても、調整モードの報知音を聞き漏らすことがなくなり、設定された調整モードを確実に認識させることが可能となる。

【１４３７】

また、本実施形態では、最後に音量値や輝度値を変化させた操作が十字キー１９の操作ではなく切替スイッチ２２の操作である場合には、客待ち演出の待機中において十字キー１９の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（６０秒間）継続したときに実行される客待ち演出の開始直前に、音量値や輝度値がリセット（再設定）されないので、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図するアピール力（音量値、輝度値）で客待ち演出を実行することが可能となる。

【１４３８】

なお、図８３（ｂ）に示した音量値のリセット処理の変形例の場合には、Ｔ５のタイミングにおいて、現在の音量値と統括ＲＡＭ１４４にセットされている音量の初期値との比較を行わずに無条件で音量値が音量の初期値にリセット（再設定）され、図８７（ｂ）に示した輝度値のリセット処理の変形例の場合には、Ｔ５のタイミングにおいて、現在の輝度値と統括ＲＡＭ１４４にセットされている輝度の初期値との比較を行わずに無条件で輝度値が輝度の初期値にリセット（再設定）される。

【１４３９】

そのため、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図するアピール力（音量値、輝度値）で客待ち演出が実行することが可能となり、例えば、同一機種の調整モードを同一にした場合には、同一機種の間で客待ち演出の遊技者に対するアピール力がまばらになることを防止することが可能となる。

【１４４０】
なお、音声出力装置９からの調整モードの報知音の出力中に客待ち演出が開始される場合には、調整モードの報知音の出力を継続し、音声出力装置９からの調整モードの報知音の出力中に第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき変動演出（特別図柄の変動表示）が開始される場合には、その時点で調整モードの報知音の出力を途中で中止（終了）するか音量０％の非可聴音に切り替えて出力するようにしてもよい。
【１４４１】
このようにすると、遊技者が遊技を行っていない可能性が高い状況下では調整モードを的確に報知することが可能となる一方で、遊技者が遊技を行っている可能性が高い状況下では調整モードの報知音が遊技を阻害してしまうことがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止できる。
【１４４２】
また、客待ち演出の待機中に切替スイッチ２２の操作が行われて調整モードが変更された場合には、その時点で客待ち演出の待機時間（６０秒）を再セットするようにしてもよい。このようにすると、調整モードの報知音の出力中に客待ち演出が開始されてしまい、客待ち演出の演出音によって調整モードの報知音が聞き取り難くなったり、調整モードの報知音が客待ち演出の演出音を阻害したりすることがなくなる。
【１４４３】
なお、客待ち演出の待機中において、音声出力装置９から客待ち演出の待機中に対応する演出音を出力するようにしてもよい。このようにすると、画像表示装置で変動演出が実行されていない状態で遊技者が遊技をしている場合に、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。
【１４４４】
（客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の具体例）
図１１３及び図１１４を用いて、客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の具体例について説明する。
【１４４５】
具体的には、図１１３は、客待ち演出の待機中に音量値が変更される場合のタイミングチャートであり、図１１４（ａ）は、図１１３のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１４（ｂ）は、図１１３のＴ２のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１４（ｃ）は、図１１３のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１４（ｄ）は、図１１３のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１４（ｅ）は、図１１３のＴ６のタイミングにおける遊技機１の動作例である。
【１４４６】
図１１３のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「２」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「２」に対応する調整モードの情報（モード３）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値２、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値３）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。
【１４４７】
また、音量値が音量の初期値と同一の「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「３（輝度８０％）」に設定されている。この時点において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）であり、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となっている。
【１４４８】
このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には音量調整画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となっている。
【１４４９】
図１１３のＴ１のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出セ

ンサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、十字キー１９の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

【１４５０】

このとき、図１１４（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「２」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が無効となった十字キー１９の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。

【１４５１】

図１１３のＴ２のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、音量値が１加算されて「３」となり、音声出力装置９からは音量値「３」に対応する音量の報知音「ミ」が音量値「３」に依存（対応）して音量６０％で出力される。

【１４５２】

このとき、図１１４（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には変更後の音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ミ」は音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【１４５３】

図１１３のＴ３のタイミングからＴ４のタイミングまでの間において、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「２」から「７」に変更されると、最終的に統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「７」に対応する調整モードの情報（モード８）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値４、輝度調整の可否：不能（固定）の輝度値の調整範囲「－」、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＮ）がセットされる。

【１４５４】

そして、音量値が音量の初期値である「４（音量８０％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（変更）されるが、現在が音量調整中であるため音声出力装置９からは変更後の調整モード（モード４）に対応する調整モードの報知音が出力されない。

【１４５５】

このとき、図１１３（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、バックライトの輝度が１００％となって２段階明るくなるが、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に表示されている音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが変更後の調整モードの音量の初期値である音量値「４」を示す音量値の報知画像ＯＧに変化する（更新される）ことはない。また、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。

【１４５６】

図１１３のＴ５のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、音量値が１加算されて「５」となり、音声出力装置９からは音量値「５」に対応する音量の報知音「ソ」が音量値「５」に依存（対応）して音量１００％で出力される。

【１４５７】

このとき、図１１４（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には調整モードの変更（切り替え）と今回の音量値の変更を加味した変更後の音量値「５」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ソ」は音量値「５」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【１４５８】

図１１３のＴ６のタイミングにおいて、Ｔ５のタイミングの右ボタンの操作から操作間隔の監視時間である３秒が経過すると、音量調整が可能な期間（音量調整中）が終了して音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【１４５９】

このとき、図１１４（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には音量値の報知画像ＯＧに代えて音量調整画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【１４６０】

このように、本実施形態では、音量値の報知画像ＯＧが表示されている期間を音量調整が可能な期間に設定しており、音量値の報知画像ＯＧが表示されている期間において十字キー１９を用いた音量調整が可能となっているため、音量値の報知画像ＯＧによって遊技者が現在の音量値を確認しながら好みの音量値を設定することができ、遊技者に親切な音量調整の機能とすることが可能となる。

【１４６１】

なお、輝度調整についても同様で、輝度値の報知画像ＫＧが表示されている期間を輝度調整が可能な期間に設定しており、輝度値の報知画像ＫＧが表示されている期間において十字キー１９を用いた輝度調整が可能となっているため、輝度値の報知画像ＫＧによって遊技者が現在の輝度値を確認しながら好みの輝度値を設定することができ、遊技者に親切な輝度調整の機能とすることが可能となる。

【１４６２】

また、本実施形態では、音量調整が可能な期間、つまり、音量調整中において、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化すると調整モード、基準情報、節電モードの設定が変更されるが、画像表示装置に表示されている音量値の報知画像が変更後の調整モードに応じてセットされる音量値に対応する音量値の報知画像に変化する（更新される）ことはないため、遊技者が音量調整を行っているときに切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化したとしても、遊技者が不審に感じてしまうことを防止することが可能となる。

【１４６３】

なお、輝度調整についても同様で、輝度調整が可能な期間、つまり、輝度調整中において、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化すると、調整モード、基準情報、節電モードの設定が変更されるが、画像表示装置に表示されている輝度値の報知画像が変更後の調整モードに応じてセットされる輝度値に対応する輝度値の報知画像に変化する（更新される）ことはないため、遊技者が輝度調整を行っているときに切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化して調整モードが変更されたとしても、遊技者が不審に感じてしまうことを防止することが可能となる。

【１４６４】

また、本実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態となる音量調整中において、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化することで音量値が変更された後に、十字キー１９の操作によって音量値を変化させると、画像表示装置に表示されている未更新の音量値の報知画像が変更後の音量値に対応する正しい音量値の報知画像に更新されるため、遊技者が認識している音量値と実際にセットされている音量値のズレを解消することが可能となる。

【１４６５】

なお、輝度値の報知画像が表示された状態となる輝度調整中についても、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化することで輝度値が変更された後に、十字キー１９の操作によって輝度値を変化させると、画像表示装置に表示されている誤った輝度値の報知画像が変更後の輝度値に対応する正しい輝度値の報知画像に変更されるため、遊技者が認識している輝度値と実際にセットされている輝度値のズレを解消することが可能となる。

【１４６６】

また、本実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態となる音量調整中において、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化することで音量値が変化し、その後に十字キー１９の操作が行われずに音量値の報知画像が非表示となった場合は、次の音量調整の開始操作時に変更後の音量値に対応する正しい音量値の報知画像が表示されるため、この時点で遊技者が認識している音量値と実際にセットされている音量値のズレを解消することが可能となる。

【１４６７】

なお、輝度値の報知画像が表示された状態となる輝度調整中についても、切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化することで音量値が変化し、その後に十字キー１９の操作が行われずに音量値の報知画像が非表示となった場合は、次の音量調整の開始操作時に変更後の音量値に対応する正しい音量値の報知画像が表示されるため、この時点で遊技者が認識している音量値と実際にセットされている音量値のズレを解消することが可能となる。

【１４６８】

また、本実施形態では、十字キー１９を用いた音量調整において音量値が変更される毎に変更後の音量値に依存（対応）する音量且つ変更後の音量値に対応する音程（音階）で音量の報知音が音声出力装置９から出力されるため、音量値を連続で増加又は減少させた場合に音量の報知音の音程が徐々に変化するため、音量値の変化を即座に把握することが可能となり、遊技者に親切な報知とすることが可能となる。

【１４６９】

なお、客待ち状態への移行から固定的に設定された所定時間が経過したことによって客待ち演出が開始されるように設定した場合に、音声出力装置９からの音量の報知音の出力中に客待ち演出が開始される場合には、音量の報知音の出力を継続し、音声出力装置９からの音量の報知音の出力中に変動演出が開始される場合には、音量の報知音の出力を途中で中止（終了）するか音量０％で出力するようにしてもよい。

【１４７０】

このようにすると、遊技者が遊技を行っていない可能性が高い状況下では音量（値）を的確に報知することが可能となる一方で、遊技者が遊技を行っている可能性が高い状況下では音量の報知音が遊技を阻害してしまうことがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止できる。

【１４７１】

（客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の具体例）

図１１５及び図１１６を用いて、図７３に示したモード切替処理の変形例において、客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【１４７２】

具体的には、図１１５は、客待ち演出の待機中に音量値及び調整モードが変更される場合のタイミングチャートであり、図１１６（ａ）は、図１１５のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１６（ｂ）は、図１１５のＴ２のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１６（ｃ）は、図１１５のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１６（ｄ）は、図１１５のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１６（ｅ）は、図１１５のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例である。

【１４７３】

図１１５のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「９」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「９」に対応する調整モードの情報（モード１０）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値２、輝度調整の可否：不能（固定）の輝度値の調整範囲「－」、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＮ）がセットされている。

【１４７４】

また、音量値が音量の初期値と同一の「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「５（輝度１００％）」に設定されている。この時点におい

て、客待ち状態（客待ち演出の待機中）であり、音量調整の操作のために十字キー１９の左右のボタンの操作が有効な有効期間となっている。

【１４７５】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像ＯＡＧは表示されるが輝度調整の案内画像ＫＡＧは表示されず、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンが発光（点灯）した状態となり、操作が無効となっている十字キー１９の上下のボタンは消灯した状態となっている。

【１４７６】

図１１５のＴ１のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの左ボタン検出センサがＯＮして左ボタンの操作を検出すると、音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

【１４７７】

このとき、図１１６（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「２」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。

【１４７８】

図１１５のＴ２のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、音量値が１加算されて「３」となり、音声出力装置９からは音量値「３」に対応する音量の報知音「ミ」が音量値「３」に依存（対応）して音量６０％で出力される。

【１４７９】

このとき、図１１６（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には変更後の音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ミ」は音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【１４８０】

図１１５のＴ３のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「９」から「Ａ」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「Ａ」に対応する調整モードの情報（モード１１）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値１、輝度調整の可否：不能（固定）の輝度値の調整範囲「－」、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＮ）がセットされる。

【１４８１】

そして、音量値が音量の初期値である「１（音量２０％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（維持）されるが、音量調整中であるため音声出力装置９からは変更後の調整モード（モード１１）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【１４８２】

このとき、図１１６（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、バックライトの輝度が１００％の状態を維持し、画面下部には変更後の音量値「１」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示される。また、操作が有効である十字キー１９の上下左右のボタンの発光も継続される。

【１４８３】

図１１５のＴ４のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、音量値が１加算されて「２」となり、音声出力装置９からは音量値「２」に対応する音量の報知音「レ」が音量値「２」に依存（対応）して音量４０％で出力される。

【１４８４】

このとき、図１１６（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面

下部には変更後の音量値「２」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「レ」は音量値「２」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【１４８５】

図１１５のＴ５のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「Ａ」から「Ｂ」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「Ｂ」に対応する調整モードの情報（モード１２）、基準情報（音量調整の可否：不能（固定）の音量値の調整範囲「－」、音量の初期値２、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされる。

【１４８６】

そして、音量値が音量の初期値である「２（音量４０％）」にセット（維持）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（維持）され、音量調整が可能な期間（音量調整中）が終了する。なお、音量調整が可能な期間（音量調整中）が終了するが、直前の状態が音量調整中であったため音声出力装置９からは変更後の調整モード（モード１１）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【１４８７】

このとき、図１１６（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、バックライトの輝度が１００％の状態を維持し、画面下部に音量値の報知画像ＯＧに代えて輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示される。また、操作が無効となった十字キー１９の左右のボタンが消灯した状態となり、操作が有効となった十字キー１９の上下のボタンが発光（点灯）した状態となる。

【１４８８】

なお、切替スイッチ２２の操作によって音量調整が固定となって音量調整中が解除された時点で、音声出力装置９から変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音を出力するようにしてもよい。

【１４８９】

このように、本実施形態では、十字キー１９を用いた音量調整中に切替スイッチ２２の操作があって調整モードが変更されたとしても、調整モードの報知音が出力されないので、調整モードの報知音によって遊技者が驚いてしまったり、不正な操作（遠隔操作等）があったのではと猜疑心を抱いてしまったりすることを抑制することが可能となる。

【１４９０】

なお、輝度調整中についても同様で、十字キー１９を用いた輝度調整中に切替スイッチ２２の操作があって調整モードが変化したとしても、調整モードの報知音が出力されないので、調整モードの報知音によって遊技者が驚いてしまったり、不正な操作があったのではと猜疑心を抱いてしまったりすることを抑制することが可能となる。

【１４９１】

また、本実施形態では、十字キー１９を用いた音量調整中に切替スイッチ２２の操作があって調整モードが変更されると、音量値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値に変更（リセット）されるが、この場合には音量の報知音が出力されないため、十字キー１９を操作していないにも拘らず音量の報知音が出力されて遊技者が驚いてしまったり、不正な操作（遠隔操作等）があったのではと猜疑心を抱いてしまったりすることを抑制することが可能となる。

【１４９２】

また、本実施形態では、十字キー１９を用いた音量調整中に切替スイッチ２２の操作があって調整モードが変更されて、音量値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値に変更（リセット）された場合に、画像表示装置に表示されている音量値の報知画像が変更後の音量値に対応するものに変化するため、遊技者が切替スイッチ２２を操作されたことが分からなくても、実際にセットされている音量値を把握することが可能となる。

【１４９３】
なお、輝度調整中についても同様で、十字キー１９を用いた輝度調整中に切替スイッチ２２の操作があって調整モードが変更されると、輝度値が変更後の調整モードに対応する輝度の初期値に変更（リセット）されるが、この場合には画像表示装置に表示されている輝度値の報知画像が変化後の輝度値に対応するものに変化するため、遊技者が切替スイッチ２２を操作されたことが分からなくても、実際にセットされている輝度値を把握することが可能となる。
【１４９４】
また、本実施形態では、音量調整の可否が可変の調整モードにおける音量調整中に切替スイッチ２２が操作されて音量調整の可否が不能（固定）の調整モードに変更された（切り替わった）場合には、画像表示装置に表示されていた音量値の報知画像が非表示となるため、遊技者や遊技店員に音量調整が不能な状態になったことを認識させる（報知する）ことが可能となる。
【１４９５】
なお、輝度調整中についても同様で、輝度調整の可否が可変の調整モードにおける輝度調整中に切替スイッチ２２が操作されて輝度調整の可否が不能（固定）の調整モードに変更された（切り替わった）場合には、画像表示装置に表示されていた輝度値の報知画像が非表示となるため、遊技者や遊技店員に輝度調整ができない状態になったことを認識させる（報知する）ことが可能となる。
【１４９６】
なお、十字キー１９の操作に基づいて変更された音量値に対応する音量の報知音の出力中に切替スイッチ２２の操作に基づいて調整モードが変更されて音量値が変化した場合には、音量の報知音の出力を途中で終了するようにしてもよい。また、調整モードが変更されても音量値が変化しない場合には音量の報知音の出力を途中で終了しないようにするとよい。
【１４９７】
◇（客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合の具体例）
図１１７及び図１１８を用いて、客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合の具体例について説明する。
【１４９８】
具体的には、図１１７は、客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に客待ち演出が実行される場合のタイミングチャートであり、図１１８（ａ）は、図１１７のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１８（ｂ）は、図１１７のＴ２のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１８（ｃ）は、図１１７のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１８（ｄ）は、図１１７のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１１８（ｅ）は、図１１７のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例である。
【１４９９】
図１１７のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「５」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「５」に対応する調整モードの情報（モード６）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値５、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。
【１５００】
また、音量値が「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が「３（輝度８０％）」に設定されている。このとき、輝度８０％でバックライトが発光している画像表示装置では変動演出が実行されており、音声出力装置９からは変動演出の演出音が音量４０％で出力されている。
【１５０１】

図１１７のＴ１のタイミングにおいて、画像表示装置で実行されていた変動演出が終了すると、客待ち状態（客待ち演出の待機中）に移行するのに伴い、音声出力装置９からの演出音の出力が停止され、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の操作が有効となる有効期間が開始される。

【１５０２】

このとき、図１１８（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となった十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【１５０３】

図１１７のＴ２のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの左ボタン検出センサがＯＮして左ボタンの操作を検出すると、十字キー１９の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

【１５０４】

このとき、図１１８（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「２」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が無効となった十字キー１９の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。

【１５０５】

図１１７のＴ３のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの左ボタン検出センサがＯＮして左ボタンの操作を検出すると、音量値が１減算されて「１」となり、音声出力装置９からは音量値「１」に対応する音量の報知音「ド」が音量値「１」に依存（対応）して音量２０％で出力される。

【１５０６】

このとき、図１１８（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には変更後の音量値「１」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ド」は音量値「１」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示されるフレームの更新タイミングに同調（同期）して出力が開始される。

【１５０７】

図１１７のＴ４のタイミングにおいて、Ｔ３のタイミングの左ボタンの操作から操作間隔の監視時間である３秒が経過すると、音量調整が可能な期間（音量調整中）が終了して音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【１５０８】

このとき、図１１８（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には音量値の報知画像ＯＧに代えて音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【１５０９】

図１１７のＴ５のタイミングにおいて、Ｔ４のタイミングから客待ち演出の待機時間である６０秒が経過すると、客待ち演出の実行を開始するために、音量調整の操作や輝度調整の操作が不能となって十字キー１９の操作が無効となる。

【１５１０】

そして、現在の音量値「１」が統括ＲＡＭ１４４にセットされている音量の初期値「５」よりも小さいため、統括ＲＡＭ１４４にセットされている音量値「１」が音量の初期値「５」にリセットされ、現在の輝度値「３」が統括ＲＡＭ１４４にセットされている輝度の初期値「５」よりも小さいため、統括ＲＡＭ１４４にセットされている輝度値「３」が輝度の初期値「５」にリセット（再設定）される。

【１５１１】

このとき、図１１８（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）におい

て所定の客待ち演出表示が開始され、音声出力装置９から客待ち演出に対応する演出音が音量値「５」に依存（対応）して出力されることで客待ち演出が実行される。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。

【１５１２】

このように、本実施形態では、最後に音量値を変化させた操作が十字キー１９の操作である場合には、客待ち演出の待機中において十字キー１９の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（６３秒間）継続した客待ち演出の開始直前に、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも小さい場合には音量値が音量の初期値にリセット（再設定）され、現在の音量値が調整モードに対応する音量の初期値よりも小さくない場合には音量値が音量の初期値にリセット（再設定）されない。

【１５１３】

そのため、客待ち演出中において調整モードを設定した遊技店側が意図する音量値以上の音量値により客待ち演出の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が出力されることになり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制したり、遊技者の音量調整の結果を受けて客待ち演出のアピール力を向上させたりすることが可能となる。

【１５１４】

なお、輝度調整の場合も同様で、最後に輝度値を変化させた操作が十字キー１９の操作である場合には、客待ち演出の待機中において十字キー１９の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（６０秒間）継続した客待ち演出の開始直前に、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも小さい場合には輝度値が輝度の初期値にリセット（再設定）され、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度の初期値よりも小さくない場合には輝度値が輝度の初期値にリセット（再設定）されない。

【１５１５】

そのため、客待ち演出中において調整モードを設定した遊技店側が意図する輝度値以上の輝度値により画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）が発光することになり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制したり、遊技者の音量調整の結果を受けて客待ち演出のアピール力を向上させたりすることが可能となる。

【１５１６】

なお、客待ち演出の待機時間が経過するよりも以前の時点（例えば、客待ち演出が開始される１０秒前）、若しくは、客待ち演出の待機時間が経過した後の時点（例えば、客待ち演出が開始してから１０秒後）で音量値を音量の初期値にリセット（再設定）し、輝度値を輝度の初期値にリセット（再設定）するようにしてもよい。また、音量値を音量の初期値にリセットするタイミングと輝度値を輝度の初期値にリセットするタイミングを異ならせてもよい。

【１５１７】

また、本実施形態では、変動演出が実行されていない客待ち状態が十字キー１９の操作によって音量値や輝度値を調整可能な調整の可能期間（客待ち演出の待機中）と、十字キー１９の操作によって音量値や輝度値を調整不能な調整の不能期間（客待ち演出中）とに区分けされている。

【１５１８】

そのため、客待ち演出中に音量調整や輝度調整が行われることで客待ち演出が阻害されることがなくなり、客待ち演出の遊技者へのアピール力（訴求力）が低下することを抑制することが可能となる。

【１５１９】

なお、客待ち状態中の客待ち演出の待機中に調整の可能期間と調整の不能期間を設定してもよいし、客待ち演出中に調整の可能期間と調整の不能期間を設定するようにしてもよい。例えば、客待ち演出の待機中であれば、普図の変動表示中に画像表示装置で普図の変動表示の結果を報知（示唆）する普図ルーレット演出が実行されていない期間を調整の可能期間とし、普図ルーレット演出が実行されている期間を調整の不能期間とし、客待ち演

出中であれば遊技機１のメーカー名や機種名に係る演出を行っていない期間を調整の可能期間とし、遊技機１のメーカー名や機種名に係る演出を行っている期間を調整の不能期間にするなどである。

【１５２０】

また、客待ち演出中に切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合には、変更後の調整モードに応じてセット（維持／変更）される音量値に依存（対応）する音量で音声出力装置９から客待ち演出に対応する演出音が出力され、変更後の調整モードに応じてセット（維持／変更）される輝度値に依存（対応）する輝度で画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）が発光するようになる。

【１５２１】

なお、図８３（ｂ）に示した音量値のリセット処理の変形例の場合には、Ｔ５のタイミングにおいて、現在の音量値と統括ＲＡＭ１４４にセットされている音量の初期値との比較を行わずに無条件で音量値が音量の初期値にリセット（再設定）され、図８７（ｂ）に示した輝度値のリセット処理の変形例の場合には、Ｔ５のタイミングにおいて、現在の輝度値と統括ＲＡＭ１４４にセットされている輝度の初期値との比較を行わずに無条件に輝度値が輝度の初期値にリセット（再設定）される。

【１５２２】

そのため、客待ち演出の実行中において調整モードを設定した遊技店側が意図するアピール力（音量値、輝度値）で客待ち演出が実行することが可能となり、例えば、同一機種の調整モードを同一にした場合には、同一機種の間で客待ち演出の遊技者に対するアピール力がまばらになることを防止することが可能となる。

【１５２３】

◇（客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電が発生する場合の具体例）

図１１９及び図１２０を用いて、客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電が発生する場合の具体例について説明する。

【１５２４】

具体的には、図１１９は、客待ち演出の待機中に音量値が変更された後に停電（電源断）が発生する場合のタイミングチャートであり、図１２０（ａ）は、図１１９のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２０（ｂ）は、図１１９のＴ２のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２０（ｃ）は、図１１９のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２０（ｄ）は、図１１９のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２０（ｅ）は、図１１９のＴ６のタイミングにおける遊技機１の動作例である。

【１５２５】

図１１９のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「２」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「２」に対応する調整モードの情報（モード３）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値２、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値３）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。

【１５２６】

また、音量値が音量の初期値と同一の「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「３（輝度８０％）」に設定されている。この時点において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）であり、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となっている。

【１５２７】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【１５２８】

図１１９のＴ１のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、十字キー１９の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

【１５２９】

このとき、図１２０（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「２」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が無効となった十字キー１９の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。

【１５３０】

図１１９のＴ２のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、音量値が１加算されて「３」となり、音声出力装置９からは音量値「３」に対応する音量の報知音「ミ」が音量値「３」に依存（対応）して音量６０％で出力される。

【１５３１】

このとき、図１２０（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には変更後の音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。なお、音量の報知音「ミ」は音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示されるフレームの更新タイミングに同期（同調）して出力が開始される。

【１５３２】

図１１９のＴ３のタイミングにおいて、遊技機１への電源供給がＯＦＦとなって停電が発生すると、電源基板１６０からバックアップ電源の供給を受けていない統括ＲＡＭ１４４が記憶内容を保持できない状態となり、調整モードの情報、基準情報、節電モードの設定、音量値、輝度値等が消失した（クリアされた）状態となる（不定な値となる場合もある）。

【１５３３】

このとき、図１２０（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）のバックライトが消灯して画面には何も表示されない状態となり、十字キー１９の左右のボタンが消灯した状態となる。図示していないが第２画像表示装置７１（サブ液晶）についてもバックライトが消灯して画面には何も表示されない状態となる。

【１５３４】

図１１９のＴ４のタイミングにおいて、遊技機１への電源供給がＯＮとなって停電（電源断）から復旧（復電）すると、切替スイッチ２２のスイッチ位置が参照され、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「２」に対応する調整モードの情報（モード３）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値２、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値３）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセット（再設定）される。

【１５３５】

また、音量値が音量の初期値と同一の「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「３（輝度８０％）」に設定される。このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）には、電源ＯＮ時の初期画面であるカラーバーが表示された状態となる。

【１５３６】

図１１９のＴ５のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信された電源復旧指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、電源復旧の報知を行う期間に移行して音量値が一時的に「０（ミュート）」にセットされるとともに、輝度値が一時的に「５（１００％）」にセットされ、音声出力装置９からは電源復旧の報知音が不能（固定）の音量値（音量値「６」）に依存（対応）して音量１２０％で出力される。なお、この時点では演出音は出力されないため、音量値を「０（ミュート）」にしなくてもよい。

【１５３７】

このとき、図１２０（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、バックライトが輝度１００％で発光し、電源復旧の報知画像（ゲージ画像Ｇ２、文字画像Ｇ３）が表示された状態となり、十字キー１９の上下左右のボタンは消灯した状態を維持する。

【１５３８】

図１１９のＴ６のタイミングにおいて、電源復旧の報知開始から報知時間である３０秒が経過して電源復旧の報知期間が終了すると、音声出力装置９からの電源復旧の報知音の出力が停止され、音量値が電源復旧の報知前の「２」に復帰するとともに、輝度値が電源復旧の報知前の「３」に復帰し、客待ち演出の待機中となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の操作が有効となる有効期間が開始される。

【１５３９】

このとき、図１２０（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）は客待ち演出の待機中の画面となり、画面下部には音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となった十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【１５４０】

このように、本実施形態では、音量調整中に音量値が音量の初期値から変更された後に遊技機１への電源供給が停止（電源断、停電）し、その後に遊技機１への電源供給が再開された場合には、音量値として切替スイッチ２２のスイッチ位置に応じて設定される調整モードに対応する音量の初期値がセット（再設定）される。つまり、電源断の前後で切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化していない場合には、音量値が電源断前の音量の初期値にリセット（再設定）されるようになっている。

【１５４１】

そのため、遊技機１への電源供給を停止して遊技店の営業日が変わった場合に、遊技店側が設定した調整モード（切替スイッチ２２のスイッチ位置）に対応する音量値に復帰することになり、営業日毎に音量値を遊技店が意図する音量値に変更するといった手間が省けて遊技店員の作業負担を軽減することが可能となる。

【１５４２】

なお、電源断の前後で切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化している場合には、遊技機１への電源供給が再開されると、音量値として切替スイッチ２２のスイッチ位置に応じて設定される調整モードに対応する音量の初期値が新たにセットされるため、電源断の前後でセットされる音量値が変化することになる。

【１５４３】

また、輝度値についても同様で、輝度調整中に輝度値が輝度の初期値から変更された後に遊技機１への電源供給が停止（電源断、停電）し、その後に遊技機１への電源供給が再開された場合には、輝度値として切替スイッチ２２のスイッチ位置に応じて設定される調整モードに対応する輝度の初期値がセットされる。つまり、電源断の前後で切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化していない場合には、輝度値が電源断前の輝度の初期値にリセット（再設定）されるようになっている。

【１５４４】

そのため、遊技機１への電源供給を停止して遊技店の営業日が変わった場合に、遊技店側が設定した調整モード（切替スイッチ２２のスイッチ位置）に対応する輝度値に復帰することになり、営業日毎に輝度値を遊技店が意図する輝度値に変更するといった手間が省けて遊技店員の作業負担を軽減することが可能となる。

【１５４５】

なお、電源断の前後で切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化している場合には、遊技機１への電源供給が再開されると、輝度値として切替スイッチ２２のスイッチ位置に応じて設定される調整モードに対応する輝度の初期値が新たにセットされるため、電源断の前後でセットされる輝度値が変化することになる。

【１５４６】

また、本実施形態では、電源復旧等の重要な事象の発生時に重要な事象の発生を報知する発生事象の報知音を、遊技者によって調整可能な音量値ではなく、予め設定された固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）して音量１２０％で音声出力装置９から出力するので、遊技店にとって遊技機１のセキュリティーを脅かす可能性がある重要な事象の発生を遊技店員に確実に認識させることが可能となる。

【１５４７】

なお、ここでは音量調整中からの停電復旧時についての説明をしたが、音量調整中からのメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入時についても基本的な流れは同一となっているため、電源復旧の部分を電源投入に読み替えればよい。

【１５４８】

また、本実施形態では、電源復旧報知や電源投入報知等の重要な事象の報知中は、音量値や輝度値の調整が可能となる調整の可能期間となっていないため、音量調整の案内画像ＯＡＧ、輝度調整の案内画像ＫＡＧ、音量値の報知画像ＯＧ、輝度値の報知画像ＫＧ等が表示されることはなく、十字キー１９を用いた音量値や輝度値の変更が不能となっている。

【１５４９】

そのため、音量調整の案内画像ＯＡＧ、輝度調整の案内画像ＫＡＧ、音量値の報知画像ＯＧ、輝度値の報知画像ＫＧ等が表示されることで、画像表示装置に表示される電源復旧の報知画像や電源投入の報知画像などの視認が阻害されてしまい、遊技店員が重要な事象の発生や重要な事象の種類が把握できなくなるような不都合を回避することが可能となる。

【１５５０】

◇（変動演出中に調整モードが変更される場合の具体例）

図１２１及び図１２２を用いて、変動演出中に調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【１５５１】

具体的には、図１２１は、変動演出中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートであり、図１２２（ａ）は、図１２１のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２２（ｂ）は、図１２１のＴ２のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２２（ｃ）は、図１２１のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２２（ｄ）は、図１２１のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２２（ｅ）は、図１２１のＴ６のタイミングにおける遊技機１の動作例である。

【１５５２】

図１２１のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「２」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「２」に対応する調整モードの情報（モード３）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値２、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値３）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。

【１５５３】

また、音量値が音量の初期値と同一の「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「３（輝度８０％）」に設定されている。また、この時点で客待ち演出の待機中となっており、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の操作が有効となる有効期間となっている。

【１５５４】

このとき、輝度８０％でバックライトが発光している画像表示装置では客待ち演出の待機中の画面が表示され、画面下部には音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【１５５５】

図１２１のＴ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａがＯＮとなって

第１特別図柄表示器６０で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行し、音声出力装置９からは音量値「２」に依存（対応）する音量４０％で変動演出の演出音の出力が開始される。また、演出図柄の加速変動中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー１９の操作が有効となる有効期間が終了する。

【１５５６】

このとき、図１２２（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では画面下部に表示されていた音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが非表示となり、演出図柄７０ａが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。

【１５５７】

図１２１のＴ２のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「３」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「３」に対応する調整モードの情報（モード４）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値３、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされる。

【１５５８】

そして、音量値が音量の初期値である「３（音量６０％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（変更）され、音声出力装置９からは変更後の音量値「３」に依存（対応）する音量６０％で変動演出の演出音が出力される。ただし、現在が変動演出中であるため音声出力装置９からは変更後の調整モード（モード４）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【１５５９】

このとき、図１２２（ｂ）に示すように、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄７０ａの変動表示（演出図柄加速変動中）が継続される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【１５６０】

図１２１のＴ３のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い調整の可能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【１５６１】

このとき、変動演出中であるため第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示されることはないが、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【１５６２】

図１２１のＴ４のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「４」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「４」に対応する調整モードの情報（モード５）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値４、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされる。

【１５６３】

そして、音量値が音量の初期値である「４（音量８０％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（維持）され、音声出力装置９からは変更後の音量値「４」に依存（対応）する音量８０％で変動演出の演出音が出力される。ただし、変動演出中であるため音声出力装置９からは変更後の調整モード（モード５）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【１５６４】

このとき、図１２２（ｃ）に示すように、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄７０ａの変動表示（演出図柄加速変動中）が継続され、大当たりとなる期待度を示唆（予告）するセリフ予告に対応する予告画像が表示されるとともに、セリフ予告に対応する予告音声が出力される。また、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの発光が継続される。

【１５６５】

図１２１のＴ５のタイミングにおいて、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄７０ａの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行し、これに伴い調整の不能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効となる有効期間が終了する。

【１５６６】

このとき、図１２２（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では表示されていたセリフ予告画像が非表示となり、演出図柄７０ａの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄７０ａの種類を認識可能となる。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。

【１５６７】

図１２１のＴ６のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「５」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「５」に対応する調整モードの情報（モード６）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値５、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされる。

【１５６８】

そして、音量値が音量の初期値である「５（音量１００％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（維持）され、音声出力装置９からは変更後の音量値「５」に依存（対応）する音量１００％で変動演出の演出音が出力される。ただし、変動演出中であるため音声出力装置９からは変更後の調整モード（モード６）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【１５６９】

このとき、図１２２（ｅ）に示すように、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄７０ａの左図柄が有効ライン上で仮停止する。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【１５７０】

このように、本実施形態では、変動演出中に切替スイッチ２２の操作によって調整モードが変更されると、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置９から出力されている変動演出の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【１５７１】

そのため、遊技店側の都合や遊技者の要望により変動演出中に音量値や輝度値を変更する必要性が生じた場合に、音量値や輝度値を変更できないといった不都合を回避することが可能となり、遊技店にとって親切な調整機能とすることが可能となる。また、遊技を一時中断する必要がなくなり、遊技機１の稼動を向上させることが可能となる。

【１５７２】

また、本実施形態では、客待ち演出の待機中でない状況（例えば、変動演出中や大当たり演出中等）において切替スイッチ２２が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、調整モードの報知音が音声出力装置９から出力されないようになってい

る。
【１５７３】
そのため、遊技者が遊技している間に出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が阻害されることがなくなり、調整モードの報知音が出力されることによって遊技の興趣が低減してしまうことを抑制することが可能となる。また、調整モードの報知音が出力されることによって遊技者が驚いてしまったり、不正な操作があったのではと猜疑心を抱いてしまったりすることを抑制することが可能となる。
【１５７４】
なお、客待ち演出の待機中でない状況（例えば、変動演出中や大当たり演出中等）において切替スイッチ２２を操作して調整モードが変更されたが、すぐに客待ち演出の待機中となった場合であっても、調整モードの報知音が出力されないが、調整モードの変更から所定期間内（例えば、１秒間）に客待ち演出の待機中となった場合には、調整モードの報知音を出力するようにしてもよい。
【１５７５】
また、本実施形態では、客待ち演出中でない状況（例えば、変動演出中や大当たり演出中等）において切替スイッチ２２が操作されて調整モードが変更された（切り替わって）場合に、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更（リセット）されるが、そのタイミングで音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが画像表示装置に新たに表示されないので、遊技者の意にそぐわないタイミングで音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが画像表示装置に表示されることがなくなり、遊技の興趣が低減することを防止することが可能となる。
【１５７６】
ここで、変動演出中と同様に音声出力装置９から演出音が出力される大当たり遊技中に切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化することで調整モードが変更される場合についても説明しておく。
【１５７７】
大当たり遊技中に切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化して調整モードが変更されると、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置９から出力されている大当たり遊技の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。
【１５７８】
また、大当たり遊技中の調整モードの変更時に音声出力装置９からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されることがないため、上記と同様の効果を奏することが可能となる。
【１５７９】
詳述すると、大当たり遊技のオープニング中に調整モードが変更された場合は、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置９から出力されているオープニング中の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。
【１５８０】
この場合であっても、音声出力装置９からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されることはない。
【１５８１】
また、大当たり遊技のラウンド中に調整モードが変更された場合は、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置９

から出力されているラウンド中の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【１５８２】

この場合であっても、音声出力装置９からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されることはない。

【１５８３】

また、大当たり遊技のインターバル中に調整モードが変更された場合は、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置９から出力されているインターバル中の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【１５８４】

この場合であっても、音声出力装置９からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されることはない。

【１５８５】

また、大当たり遊技のエンディング中に調整モードが変更された場合は、音量値や輝度値が変更後の調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値に変更され、音声出力装置９から出力されているエンディング中の演出音も変更後の音量値に依存（対応）する音量となり、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も変更後の輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【１５８６】

この場合であっても、音声出力装置９からは変更後の調整モードに対応する調整モードの報知音が出力されることはなく、画像表示装置には変更後の調整モードに対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されることはない。

【１５８７】

◇（変動演出中の調整の可能期間に音量値が変更される場合の具体例）

図１２３及び図１２４を用いて、変動演出中の調整の可能期間に音量値が変更される場合の具体例について説明する。

【１５８８】

具体的には、図１２３は、変動演出中の調整の可能期間に音量値が変更される場合のタイミングチャートであり、図１２４（ａ）は、図１２３のＴ０のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２４（ｂ）は、図１２３のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２４（ｃ）は、図１２３のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２４（ｄ）は、図１２３のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２４（ｅ）は、図１２３のＴ６のタイミングにおける遊技機１の動作例である。

【１５８９】

図１２３のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「２」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「２」に対応する調整モードの情報（モード３）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値２、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値３）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。

【１５９０】

また、音量値が音量の初期値と同一の「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「３（輝度８０％）」に設定されている。また、この時点で客待ち演出の待機中となっており、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の操作が有効となる有効期間となっている。

【１５９１】
このとき、図１２３（ａ）に示すように、輝度８０％でバックライトが発光している画像表示装置では客待ち演出の待機中の画面が表示され、画面下部には音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となっている。
【１５９２】
図１２３のＴ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａがＯＮとなって第１特別図柄表示器６０で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行し、音声出力装置９からは音量値「２」に依存（対応）する音量４０％で変動演出の演出音の出力が開始される。また、変動演出の開始に伴い調整の不能期間となって十字キー１９の操作が有効となる有効期間が終了する。
【１５９３】
このとき、図１２４（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では画面下部に表示されていた音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが非表示となり、演出図柄７０ａが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。
【１５９４】
図１２３のＴ２のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い調整の可能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。
【１５９５】
このとき、変動演出中であるため第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示されることはないが、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。
【１５９６】
図１２３のＴ３のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、十字キー１９の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。
【１５９７】
このとき、図１２４（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「２」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が無効となった十字キー１９の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。
【１５９８】
図１２３のＴ４のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、音量値が１加算されて「３」となり、音声出力装置９からは音量４０％で出力されていた変動演出の演出音が、変更後の音量値「３」に依存（対応）して音量６０％で出力される。ただし、現在が変動演出中であるため音声出力装置９からは変更後の音量値「３」に対応する音量の報知音は出力されない。
【１５９９】
このとき、図１２４（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には変更後の音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。
【１６００】
図１２３のＴ５のタイミングにおいて、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄７０ａの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行し、これに伴い調整の不能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効となる有効期間が終了する。

【１６０１】
このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、音量値「３」を示す音量値の報知画像ＯＧが非表示となり、演出図柄７０ａの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄７０ａの種類を認識可能となる。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。
【１６０２】
図１２３のＴ６のタイミングにおいて、十字キー１９の右ボタンが操作されるが、現在が調整の不能期間であるため、十字キー１９の右ボタンの操作は無効なものとなり、音量値が変更されることはない。
【１６０３】
このとき、図１２４（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄７０ａの左図柄が有効ライン上で仮停止する。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。
【１６０４】
このように、本実施形態では、演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出中が、十字キー１９の操作によって音量値や輝度値を調整可能な調整の可能期間（演出図柄の高速変動中）と、十字キー１９の操作によって音量値や輝度値を調整不能な調整の不能期間（演出図柄の加速変動中、演出図柄の低速変動中、リーチ変動中等）とに区分けされている。
【１６０５】
そのため、変動演出のうちで遊技者に注目してもらいたい期間において音量調整や輝度調整が行われることがなくなり、変動演出の演出効果が極端に低下して遊技の興趣が低減してしまうことを防止することが可能となる。
【１６０６】
なお、演出図柄加速変動中を調整の可能期間に含ませてもよいし、演出図柄の高速変動中であっても通常の予告演出や先読み予告演出が実行されている期間を調整の不能期間に設定してもよい。このようにすると、調整操作が可能な期間を拡充させつつも、遊技者にとっても重要な予告演出を確認（視認）できなくなるという不都合を防止することが可能となる。また、演出図柄の高速変動中において音量値や輝度値が調整不能な状態になると、通常の予告演出や先読み予告演出が実行されることを遊技者が認識することが可能となる。
【１６０７】
また、本実施形態では、変動演出中の調整の可能期間において十字キー１９の操作によって音量値が変更されると、音声出力装置９から出力されている変動演出の演出音が変更後の音量値に依存（対応）した音量に変更される。
【１６０８】
そのため、遊技者が変動演出の途中で音量値を変更した場合に、音声出力装置９から出力されている変動演出の演出音の音量が即座に変更されるため、遊技者の要求をすぐに満足させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６０９】
なお、輝度値の場合も同様であり、変動演出中の調整の可能期間において十字キー１９の操作によって輝度値が変更されると、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度が変更後の輝度値に依存（対応）した輝度に変更される。
【１６１０】
そのため、遊技者が変動演出の途中で輝度値を変更した場合に、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度が即座に変更されるため、遊技者の要求をすぐに満足させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６１１】

また、本実施形態では、変動演出中の調整の可能期間において十字キー１９の操作があると音量調整が可能な期間（音量調整中）や輝度調整が可能な期間（輝度調整中）となって音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されるため、音量値や輝度値を確認しながら好みの音量値や輝度値を設定することができ、遊技者に親切な調整機能とすることが可能となる。

【１６１２】

また、本実施形態では、調整の可能期間中に十字キー１９を用いた音量調整や輝度調整の実行中に調整の不能期間となった場合には、表示されていた音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが非表示となるため、遊技者や遊技店員に音量調整や輝度調整ができない状態になったことを認識させる（報知）することが可能となる。なお、変動演出中の調整の可能期間においては音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されないようにしてもよい。このようにすると、音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧによって変動演出の演出画像の視認が阻害されることがなくなる。

【１６１３】

また、本実施形態では、変動演出中の調整の可能期間中に十字キー１９を用いた音量調整を行っても音声出力装置９から音量の報知音が出力されないため、音量の報知音によって変動演出や変動演出の演出音が阻害されて遊技の興趣が低減することを防止することが可能となる。

【１６１４】

なお、調整の可能期間中に十字キー１９を用いた音量調整が行われたことに伴う音声出力装置９からの音量の報知音の出力中に調整の不能期間となった場合には、音量の報知音の出力を途中で中止（終了）するか音量０％の非可聴音に切り替えて出力するようにしてもよい。

【１６１５】

ここで、変動演出中と同様に音声出力装置９から演出音が出力される大当たり遊技中の調整の可能期間に十字キー１９が操作されることによって音量値や輝度値が変更される場合についても説明しておく。

【１６１６】

大当たり遊技中に十字キー１９が操作されて音量値が変更された場合には、音声出力装置９から出力されている大当たり遊技の演出音も変更後の音量値に依存（対応）した音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度も変更後の輝度値に依存（対応）した輝度となる。

【１６１７】

また、音量値や輝度値が変更された場合に画像表示装置に表示される音量値の報知画像や輝度値の報知画像が変更後の音量値や輝度値に対応したものに変更（更新）されるが、音声出力装置９からは変更後の音量値に対応する音量の報知音は出力されないため、上記と同様の効果を奏することが可能となる。

【１６１８】

詳述すると、大当たり遊技のオープニング中に十字キー１９が操作されて音量値が変更された場合は、音声出力装置９から出力されているオープニング中の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【１６１９】

この場合であっても、画像表示装置には変更後の音量値や輝度値に対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されるが、オープニング中の演出音によって変更後の音量が把握できるため、音声出力装置９からは変更後の音量値に対応する音量の報知音が出力されることはない。

【１６２０】

また、大当たり遊技のラウンド中に十字キー１９が操作されて音量値が変更された場合は、音声出力装置９から出力されているラウンド中の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【１６２１】

この場合であっても、画像表示装置には変更後の音量値や輝度値に対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されるが、ラウンド中の演出音によって変更後の音量が把握できるため、音声出力装置９からは変更後の音量値に対応する音量の報知音が出力されることはない。

【１６２２】

また、大当たり遊技のインターバル中に十字キー１９が操作されて音量値が変更された場合は、音声出力装置９から出力されているインターバル中の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【１６２３】

この場合であっても、画像表示装置には変更後の音量値や輝度値に対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されるが、インターバル中の演出音によって変更後の音量が把握できるため、音声出力装置９からは変更後の音量値に対応する音量の報知音が出力されることはない。

【１６２４】

また、大当たり遊技のエンディング中に十字キー１９が操作されて音量値が変更された場合は、音声出力装置９から出力されているエンディング中の演出音も音量の初期値に変更された音量値に依存（対応）する音量となり、輝度値が変更された場合には、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）も輝度の初期値に変更された輝度値に依存（対応）する輝度となる。

【１６２５】

この場合であっても、画像表示装置には変更後の音量値や輝度値に対応する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されるが、エンディング中の演出音によって変更後の音量が把握できるため、音声出力装置９からは変更後の音量値に対応する音量の報知音が出力されることはない。なお、大当たり遊技中の調整の可能期間においては音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが表示されないようにしてもよい。このようにすると、音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧによって大当たり遊技の演出画像の視認が阻害されることがなくなる。

【１６２６】

（疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合の具体例）

図１２５及び図１２６を用いて、疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合の具体例について説明する。

【１６２７】

具体的には、図１２５は、疑似連演出が実行される変動演出中に調整モードが変更される場合のタイミングチャートであり、図１２６（ａ）は、図１２５のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２６（ｂ）は、図１２５のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２６（ｃ）は、図１２５のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２６（ｄ）は、図１２５のＴ８のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２６（ｅ）は、図１２５のＴ１０のタイミングにおける遊技機の動作例である。

【１６２８】

図１２５のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「２」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「２」に対応する調整モードの

情報（モード３）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値２、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値３）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。

【１６２９】

また、音量値が音量の初期値と同一の「２（音量４０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「３（輝度８０％）」に設定されている。また、この時点で客待ち演出の待機中となっており、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の操作が有効となる有効期間となっている。

【１６３０】

このとき、輝度８０％でバックライトが発光している画像表示装置では客待ち演出の待機中の画面が表示され、画面下部には音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【１６３１】

図１２５のＴ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａがＯＮとなって第１特別図柄表示器６０で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行し、音声出力装置９からは音量値「２」に依存（対応）する音量４０％で変動演出の演出音の出力が開始される。また、演出図柄の加速変動中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー１９の操作が有効となる有効期間が終了する。

【１６３２】

このとき、図１２６（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では画面下部に表示されていた音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが非表示となり、演出図柄７０ａが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。

【１６３３】

図１２５のＴ２のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い調整の可能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【１６３４】

このとき、変動演出中であるため第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示されることはないが、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。

【１６３５】

図１２５のＴ３のタイミングにおいて、十字キー検出スイッチ１９ａの右ボタン検出センサがＯＮして右ボタンの操作を検出すると、十字キー１９の上下のボタンが無効となって音量調整が可能な期間（音量調整中）に移行する。

【１６３６】

このとき、図１２６（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には現在の音量値「２」を示す音量値の報知画像ＯＧが表示され、操作が無効となった十字キー１９の上下のボタンの発光が停止され、操作が有効となっている十字キー１９の左右のボタンの発光が継続される。

【１６３７】

図１２５のＴ４のタイミングにおいて、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄７０ａの変動速度が低速となってから仮停止する演出図柄の低速変動＆仮停止中に移行し、これに伴い調整の不能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効となる有効期間が終了する。

【１６３８】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、演出図柄７０ａの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄７０ａの種類を認識可能な状態となってから仮停止し、その後は、右図柄、中図柄の順に変動速度が低速となってから仮停止する。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。

【１６３９】

図１２５のＴ５のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が低速となってから仮停止する演出図柄の低速変動＆仮停止中が終了すると、演出図柄７０ａの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中に移行する。また、十字キー１９の上下左右のボタンの操作が無効な期間が継続される。

【１６４０】

このとき、図１２６（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では、演出図柄７０ａの左図柄と右図柄がリーチ状態を形成しない図柄で仮停止され、中図柄には疑似連演出が実行されることを示す疑似連図柄（「もう１回」図柄）が仮停止され、再び演出図柄７０ａが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンは消灯した状態が継続される。

【１６４１】

図１２５のＴ６のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行する。しかし、疑似連演出が実行されているため調整の不能期間となって十字キー１９の上下左右のボタンの操作が無効な期間が継続する。

【１６４２】

このとき、変動演出中であるため第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示されることもなく、調整の不能期間であるため十字キー１９の上下左右のボタンも消灯した状態が継続される。

【１６４３】

図１２５のＴ７のタイミングにおいて、十字キー１９の右ボタンが操作されるが、現在が調整の不能期間であるため、十字キー１９の右ボタンの操作は無効なものとなり、音量値が変更されることはない。

【１６４４】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄７０ａの左図柄が有効ライン上で仮停止する。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【１６４５】

図１２５のＴ８のタイミングにおいて、切替スイッチ２２が操作されてスイッチ位置（目盛り）が「３」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「３」に対応する調整モードの情報（モード４）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値３、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされる。

【１６４６】

そして、音量値が音量の初期値である「３（音量６０％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（変更）され、音声出力装置９からは変更後の音量値「３」に依存（対応）する音量６０％で変動演出の演出音が出力される。ただし、変動演出中であるため音声出力装置９からは変更後の調整モード（モード４）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【１６４７】

このとき、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄７０ａの変動表示（演出図柄の高速変動中）が継続される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【１６４８】

図１２５のＴ９のタイミングにおいて、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄７０ａの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行し、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出図柄７０ａのうち中図柄だけが変動表示を継続するリーチ変動中に移行する。

【１６４９】

さらに、このＴ９のタイミングにおいて、切替スイッチ２２の最後の操作が終わってスイッチ位置（目盛り）が「７」に変更されると、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「７」に対応する調整モードの情報（モード８）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値４、輝度調整の可否：不能（固定）の輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＮ）がセットされる。

【１６５０】

そして、音量値が音量の初期値である「４（音量８０％）」にセット（変更）されるとともに、輝度値が輝度の初期値である「５（輝度１００％）」にセット（維持）され、音声出力装置９からは変更後の音量値「４」に依存（対応）する音量８０％で変動演出の演出音が出力される。ただし、変動演出中であるため音声出力装置９からは変更後の調整モード（モード８）に対応する調整モードの報知音は出力されない。

【１６５１】

このとき、図１２６（ｅ）に示すように、今回の音量値や輝度値の変化が調整モードの変更によるものであるため、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄７０ａの左図柄と右図柄とが有効ライン上で同一の図柄「３」で仮停止し、中図柄が低速変動を行った状態となる。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【１６５２】

このように、本実施形態では、変動演出中の演出図柄の高速変動中であっても疑似連演出（リーチ煽り演出）中である場合には、音量値や輝度値が調整不能な調整の不能期間となっている。

【１６５３】

そのため、変動演出のうちで演出効果が高く遊技者に見てもらいたい期間において音量調整や輝度調整が行われることがなくなり、変動演出の演出効果が極端に低下して遊技の興趣が低減してしまうことを防止することが可能となる。

【１６５４】

また、本実施形態では、変動演出中の調整の不能期間中は十字キー１９を用いた音量値や輝度値の調整（変更）ができないが、切替スイッチ２２を用いた調整モードの変更に伴う音量値や輝度値の変更は可能となっている。

【１６５５】

そのため、遊技店側の都合で変動演出中に音量値や輝度値を変更する必要性が生じた場合に、音量値や輝度値を変更できないといった不都合を回避することが可能となり、遊技店にとって親切な調整機能とすることが可能となる。

【１６５６】

◇（大当たり遊技後に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の具体例）

図１２７及び図１２８を用いて、大当たり遊技後に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の具体例について説明する。

【１６５７】

具体的には、図１２７は、大当たり遊技後に磁気異常と皿満杯とが発生する場合のタイミングチャートであり、図１２８（ａ）は、図１２７のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２８（ｂ）は、図１２７のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２８（ｃ）は、図１２７のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２８（ｄ）は、図１２７のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１２８（ｅ）は、図１２７のＴ６のタイミングにおける遊技機１の動作例である

。
【１６５８】
図１２７のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「３」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「３」に対応する調整モードの情報（モード４）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値３、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。
【１６５９】
また、音量値が音量の初期値と同一の「３（音量６０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「５（輝度１００％）」に設定されている。また、この時点で大当たり遊技（エンディング）中となっており、音声出力装置９からはエンディング中に対応する演出音が音量値「３」に対応する音量６０％で出力されている。また、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の操作が有効となる有効期間となっている。
【１６６０】
このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）にはエンディング中であるため音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、エンディング中の演出画像が表示されている。また、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となっている。
【１６６１】
図１２７のＴ１のタイミングにおいて、大当たり遊技が終了して保留記憶に基づいて第１特別図柄表示器６０で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行する。
【１６６２】
また、このタイミングにおいて、満杯検出スイッチ３２ａで下受け皿１２が遊技球で満杯となったことを検出すると、皿満杯の報知中に移行して音声出力装置９から出力される変動演出の演出音が音量値「３」の１／４となる音量１５％に低下するとともに、皿満杯の報知音が音量値「３」に依存（対応）する音量６０％（演出音よりも目立つ音量）で出力される。また、皿満杯の報知中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー１９の操作が有効となる有効期間が終了する。
【１６６３】
このとき、図１２８（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始するとともに、画面下部中央に皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）が表示される。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。
【１６６４】
図１２７のＴ２のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い本来ならば調整の可能期間となるところ、現在が皿満杯の報知中であるため調整の不能期間が継続されて十字キー１９の上下左右のボタンの操作が無効な状態も継続する。
【１６６５】
このとき、調整の不能期間であるため第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示されることはなく、画面下部中央に皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。
【１６６６】
図１２７のＴ３のタイミングにおいて、磁気検出センサ５３ａで異常な磁気を検出すると、磁気異常の報知中に移行して音声出力装置９から出力される変動演出の演出音が音量値「０」に対応する音量０％になるとともに、皿満杯の報知音に代えて磁気異常の報知音

が固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）して音量１２０％（演出音や皿満杯の報知音よりも目立つ音量）で出力される。また、磁気異常の報知中への移行に伴い調整の不能期間が継続して十字キー１９の操作が無効な状態も継続する。

【１６６７】

このとき、図１２８（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの高速変動が継続するとともに、皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）の左側である画面下部左側に磁気異常の報知画像（アイコン画像Ｇ７）が表示される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【１６６８】

図１２７のＴ４のタイミングにおいて、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄７０ａの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行するが、未だ磁気異常の報知中となっているため音声出力装置９からの磁気異常の報知音の出力が継続され、十字キー１９の操作が無効な状態も継続する。なお、ここでの演出図柄の低速変動中はリーチ状態が発生するか否かを煽るリーチ煽り演出が実行されるリーチ煽り期間となっている。

【１６６９】

このとき、図１２８（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄７０ａの種類を認識可能となり、画面下部には磁気異常の報知画像（アイコン画像Ｇ７）と皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【１６７０】

図１２７のＴ５のタイミングにおいて、磁気異常の報知期間が終了すると、音声出力装置９から出力されていた磁気異常の報知音の出力が終了するが、未だに満杯検出スイッチ３２ａで下受け皿１２が遊技球で満杯となったことを検出しているため皿満杯の報知中に移行し、音声出力装置９からの音量６０％による皿満杯の報知音の出力と、音量１５％による変動演出の演出音の出力が再開される。また、十字キー１９の操作が無効な状態が継続する。

【１６７１】

このとき、図１２８（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄が仮停止した状態で右図柄が低速の状態でリーチ煽り演出を行う状態となり、画面下部中央では磁気異常の報知画像（アイコン画像Ｇ７）が非表示となる一方で、皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【１６７２】

図１２７のＴ６のタイミングにおいて、満杯検出スイッチ３２ａで下受け皿１２が遊技球で満杯でなくなったことを検出すると皿満杯の報知中が終了し、音声出力装置９から出力されていた磁気異常の報知音の出力が終了して、変動演出の演出音が音量値「３」に対応する音量６０％で出力される。また、十字キー１９の操作が無効な状態が継続する。

【１６７３】

このとき、図１２８（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄が仮停止した状態で右図柄が低速の状態でリーチ煽り演出を行う状態が継続しており、画面下部中央に表示されていた皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）が非表示となる。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【１６７４】

図１２７のＴ７のタイミングにおいて、リーチ煽り演出が実行されていた演出図柄の低速変動中が終了すると、演出図柄７０ａのうち中図柄だけが変動表示を継続するリーチ変動中に移行する。

【１６７５】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄と右図柄とが有効ライン上で同一の図柄「３」で仮停止し、中図柄が低速変動を行った状態となる。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。

【１６７６】

このように、本実施形態では、変動演出中に通常の事象（皿満杯、枠開放等）が発生した場合には、音声出力装置９から出力される変動演出の演出音を現在の音量値の１／４の音量（現在の音量値に依存して決定される音量）で出力し、音声出力装置９から出力される通常の事象の報知音（皿満杯の報知音、枠開放の報知音等）を現在の音量値に依存（対応）する音量で出力するようになっている。

【１６７７】

そのため、通常の事象の報知音を変動演出の演出音よりも強調する（目立たせる）ことが可能となり、通常の事象が発生したことを遊技者や遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

【１６７８】

なお、変動演出の演出音よりも通常の事象の報知音を強調する（目立たせる）ことができればよく、音声出力装置９から出力される変動演出の演出音を現在の音量値に依存（対応）する音量で出力し、音声出力装置９から出力される通常の事象の報知音を現在の音量値よりも大きい音量値に依存（対応）する音量で出力するようにしてもよい。

【１６７９】

また、音声出力装置９から出力される変動演出の演出音を現在の音量値の１／４の音量で出力するのではなく、現在の音量値よりも１又は複数小さい音量値（例えば、現在の音量値が「５」の場合には「４」や「３」等）に依存（対応）する音量で変動演出の演出音を出力し、通常の事象の報知音を現在の音量値に依存（対応）する音量で出力するようにしてもよい。

【１６８０】

なお、通常の事象の報知音を出力している間に切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合は、通常の事象の報知音が変更後の調整モードに対応してセットされた音量値に依存（対応）する音量で出力され、変動演出の演出音が変更後の調整モードに対応してセットされた音量値の１／４の音量、若しくは、セットされた音量値よりも小さい音量値に依存（対応）する音量で出力される。

【１６８１】

また、本実施形態では、変動演出中に重要な事象（磁気異常、不正入賞等）が発生した場合には、音声出力装置９から出力される変動演出の演出音を音量値０に依存（対応）する音量０％（非可聴音）で出力し、音声出力装置９から出力される重要な事象の報知音（磁気異常の報知音、不正入賞の報知音）を固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）する音量１２０％で出力するようになっている。

【１６８２】

そのため、重要な事象の報知音を強調して（目立たせて）出力することが可能となり、重要な事象が発生したことを遊技店員に的確に認識させることが可能となる。

【１６８３】

なお、固定の音量値が十字キー１９を用いた遊技者の操作によって設定不能な最大の音量値「６」に設定されているが、固定の音量値を十字キー１９を用いた遊技者の操作によって設定可能な最大の音量値（音量値「５」等）に設定し、遊技機１の音声出力装置９から出力される通常の事象の報知音、音量の報知音、演出音の最大音量である音量１００％で重要な事象の報知音を出力するようにしてもよい。

【１６８４】

また、重要な事象の報知中の変動演出の演出音を音量０％にせず、現在の音量値よりも小さい音量値に依存（対応）した音量に低下させるようにしてもよいし、重要な事象と通常の事象が重複した場合に、重要な事象の報知音を出力している間に通常の事象の報知音を音量０％で出力するようにしてもよい。

【１６８５】
また、本実施形態では、通常の事象や重要な事象の報知の終了に基づいて、音声出力装置９から出力される変動演出の演出を現在の音量値に依存（対応）する音量となるように復帰させている。
【１６８６】
そのため、通常の事象や重要な事象の発生によって音声出力装置９から出力される変動演出の演出音の音量が低下したままとなることがなくなり、遊技の興趣が低減されてしまうことを防止することが可能となる。
【１６８７】
なお、重要な事象の報知音を出力している間に切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合には、固定の音量値に依存（対応）して出力される重要な事象の報知音の音量は変化しないが、重要な事象の報知音の出力が終了して通常の事象の報知音の出力が再開される場合には、変更後の調整モードに対応してセットされた音量値に依存（対応）する音量で通常の事象の報知音が出力され、変動演出の演出音の可聴の音量での出力が再開される場合には、変更後の調整モードに対応してセットされた音量値の１／４、若しくは、セットされた音量値よりも小さい音量値に依存（対応）する音量で変動演出の演出音が出力されることになる。
【１６８８】
また、通常の事象や重要な事象の発生によって音声出力装置９から出力される変動演出の演出音をそれまでよりも低下させる場合や、通常の事象や重要な事象の報知の終了によって現在の音量値に依存（対応）する音量となるように復帰させる場合において、フレームの更新タイミングに同期（同調）するように行ってもよい。
【１６８９】
また、本実施形態では、通常の事象や重要な事象の報知中は、音量値や輝度値の調整が可能となる調整の可能期間となっていないため、音量調整の案内画像ＯＡＧ、輝度調整の案内画像ＫＡＧ、音量値の報知画像ＯＧ、輝度値の報知画像ＫＧ等が表示されることはなく、十字キー１９を用いた音量値や輝度値の変更が不能となっている。
【１６９０】
そのため、音量調整の案内画像ＯＡＧ、輝度調整の案内画像ＫＡＧ、音量値の報知画像ＯＧ、輝度値の報知画像ＫＧ等が表示されることで、画像表示装置に表示される発生事象の報知画像の視認が阻害されてしまい、遊技店員が事象の発生や事象の種類が把握できなくなるような不都合を回避することが可能となる。
【１６９１】
なお、通常の事象や重要な事象の報知中において、画像表示装置のバックライトの輝度を最大の輝度１００％とし、通常の事象や重要な事象の報知の終了に基づき現在の輝度値に依存（対応）する輝度に復帰させるようにしてもよい。
【１６９２】
このようにすると、画像表示装置に表示される発生事象の報知画像が視認し易くなり、遊技店員が事象の発生や事象の種類を把握し易くなる。
【１６９３】
また、本実施形態では、図示していないが通常の事象の発生時に切替スイッチ２２が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、通常の事象の報知音の音量が変更後の調整モードに対応する音量値に依存（対応）する音量によって音声出力装置９から出力され、重要な事象の発生時に切替スイッチ２２が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、重要な事象の報知音の音量は固定の音量値に依存（対応）する音量で音声出力装置９から出力されるようになっている。
【１６９４】
そのため、遊技店員が重要な事象の発生に気付かないという不都合を回避しつつ、通常の事象の報知音については、調整モードの変更に応じて変化させることが可能となる。
【１６９５】

なお、図示していないが、大当たり遊技中に磁気異常と皿満杯とが発生した場合についても、皿満杯の報知中は音声出力装置９から出力される大当たり遊技の演出音が現在の音量値の１／４や現在の音量値よりも小さい音量値となり、磁気異常の報知中は音声出力装置９から出力される大当たり遊技の演出音が音量値０に依存（対応）する音量０％となるため、上記と同様の効果を奏することが可能となる。

【１６９６】

◇（変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の具体例）

図１２９及び図１３０を用いて、図９０に示した音声制御部１４８による出力音量変形例において、変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合の具体例について説明する。

【１６９７】

図１２９は、変動演出中に磁気異常と皿満杯とが発生する場合のタイミングチャートであり、図１３０（ａ）は、図１２９のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１３０（ｂ）は、図１２９のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１３０（ｃ）は、図１２９のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１３０（ｄ）は、図１２９のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１３０（ｅ）は、図１２９のＴ６のタイミングにおける遊技機１の動作例である。

【１６９８】

図１２９のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「３」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「３」に対応する調整モードの情報（モード４）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値３、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。

【１６９９】

また、音量値が音量の初期値と同一の「３（音量６０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「５（輝度１００％）」に設定されている。また、この時点で大当たり遊技（エンディング）中となっており、音声出力装置９からはエンディング中に対応する演出音が音量値「３」に対応する音量６０％で出力されている。また、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の操作が有効となる有効期間となっている。

【１７００】

このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）にはエンディング中であるため音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、エンディング中の演出画像が表示されている。また、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【１７０１】

図１２９のＴ１のタイミングにおいて、大当たり遊技が終了して保留記憶に基づいて第１特別図柄表示器６０で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行する。

【１７０２】

また、このタイミングにおいて、満杯検出スイッチ３２ａで下受け皿１２が遊技球で満杯となったことを検出すると、皿満杯の報知中に移行して音声出力装置９から出力される変動演出の演出音が音量値「３」に依存（対応）する音量６０％を維持するとともに、皿満杯の報知音が音量値「３」の４／５となる音量４８％（演出音よりも目立たない音量）で出力される。また、皿満杯の報知中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー１９の操作が有効となる有効期間が終了する。

【１７０３】

このとき、図１３０（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始するとともに、画面下部中央に皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）が表示される。また、操作が無効となった十

字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。
【１７０４】
図１２９のＴ２のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い本来ならば調整の可能期間となるところ、現在が皿満杯の報知中であるため調整の不能期間が継続されて十字キー１９の上下左右のボタンの操作が無効な状態も継続する。
【１７０５】
このとき、調整の不能期間であるため第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示されることはなく、画面下部中央に皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。
【１７０６】
図１２９のＴ３のタイミングにおいて、磁気検出センサ５３ａで異常な磁気を検出すると、磁気異常の報知中に移行して音声出力装置９から出力される変動演出の演出音が音量値「０」となる音量０％になるとともに、皿満杯の報知音に代えて磁気異常の報知音が固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）して音量１２０％（演出音や皿満杯の報知音よりも目立つ音量）で出力される。また、磁気異常の報知中への移行に伴い調整の不能期間が継続して十字キー１９の操作が無効な状態も継続する。
【１７０７】
このとき、図１３０（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの高速変動が継続するとともに、皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）の左側である画面下部左側に磁気異常の報知画像（アイコン画像Ｇ７）が表示される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。
【１７０８】
図１２９のＴ４のタイミングにおいて、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄７０ａの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行するが、未だ磁気異常の報知中となっているため音声出力装置９からの磁気異常の報知音の出力が継続され、十字キー１９の操作が無効な状態も継続する。なお、ここでの演出図柄の低速変動中はリーチ状態が発生するか否かを煽るリーチ煽り期間となっている。
【１７０９】
このとき、図１３０（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄７０ａの種類を認識可能となり、画面下部には磁気異常の報知画像（アイコン画像Ｇ７）と皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。
【１７１０】
図１２９のＴ５のタイミングにおいて、磁気異常の報知期間が終了すると、音声出力装置９から出力されていた磁気異常の報知音の出力が終了するが、未だに満杯検出スイッチ３２ａで下受け皿１２が遊技球で満杯となったことを検出しているため皿満杯の報知中に移行し、音声出力装置９からの音量４８％による皿満杯の報知音の出力と、音量６０％による変動演出の演出音の出力が再開される。また、十字キー１９の操作が無効な状態が継続する。
【１７１１】
このとき、図１３０（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄が仮停止した状態で右図柄が低速の状態でリーチ煽り演出を行う状態となり、画面下部中央では磁気異常の報知画像（アイコン画像Ｇ７）が非表示となる一方で、皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）の表示が継続される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。

【１７１２】
図１２９のＴ６のタイミングにおいて、満杯検出スイッチ３２ａで下受け皿１２が遊技球で満杯でなくなったことを検出すると皿満杯の報知が終了し、音声出力装置９から出力されていた磁気異常の報知音の出力が終了して、音量６０％による変動演出の演出音の出力が継続される。また、十字キー１９の操作が無効な状態が継続する。
【１７１３】
このとき、図１３０（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄が仮停止した状態で右図柄が低速の状態でリーチ煽り演出を行う状態が継続しており、画面下部中央に表示されていた皿満杯の報知画像（アイコン画像Ｇ９）が非表示となる。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが消灯した状態が継続する。
【１７１４】
図１２９のＴ７のタイミングにおいて、リーチ煽り演出が実行されていた演出図柄の低速変動中が終了すると、演出図柄７０ａのうち中図柄だけが変動表示を継続するリーチ変動中に移行する。
【１７１５】
このとき、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄と右図柄とが有効ライン上で同一の図柄「３」で仮停止し、中図柄が低速変動を行った状態となる。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。
【１７１６】
このように、本実施形態では、変動演出中に通常の事象（皿満杯、枠開放等）が発生した場合には、音声出力装置９から出力される変動演出の演出音を現在の音量値に依存（対応）する音量で出力し、音声出力装置９から出力される通常の事象の報知音（皿満杯の報知音、枠開放の報知音等）を現在の音量値の４／５の音量（現在の音量値に依存して決定される音量）で出力するようになっている。
【１７１７】
そのため、変動演出の演出音を通常の事象の報知音よりも強調（目立たせる）ことが可能となり、通常の事象の報知音によって変動演出の演出効果が極端に低下することを防止でき、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１７１８】
なお、通常の事象の報知音よりも変動演出の演出音を強調する（目立たせる）ことができればよく、音声出力装置９から出力される通常の事象の報知音を現在の音量値よりも小さい音量値に依存（対応）する音量で出力するようにしてもよい。
【１７１９】
また、音声出力装置９から出力される通常の事象の報知音を現在の音量値の４／５の音量で出力するのではなく、現在の音量値よりも１又は複数小さい音量値（例えば、現在の音量値が「５」の場合には「４」や「３」等）に依存（対応）する音量で通常の事象の報知音を出力し、変動演出の演出音を現在の音量値に依存（対応）する音量で出力するようにしてもよい。
【１７２０】
なお、通常の事象の報知音を出力している間に切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合は、変動演出の演出音が変更後の調整モードに対応してセットされた音量値に依存（対応）する音量で出力され、通常の事象の報知音が変更後の調整モードに対応してセットされた音量値の８０％の音量、若しくは、セットされた音量値よりも小さい音量値に依存（対応）する音量で出力される。
【１７２１】
また、本実施形態では、変動演出中に重要な事象（磁気異常、不正入賞等）が発生した場合には、音声出力装置９から出力される変動演出の演出音を音量値０に依存（対応）する音量０％（非可聴音）で出力し、音声出力装置９から出力される重要な事象の報知音（磁気異常の報知音、不正入賞の報知音）を固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）

する音量１２０％で出力するようになっている。
【１７２２】
そのため、重要な事象に対応する報知音を強調して（目立たせて）出力することが可能となり、重要な事象が発生したことを遊技店員に的確に認識させることが可能となる。
【１７２３】
また、本実施形態では、重要な事象の報知の終了に基づいて、音声出力装置９から出力される変動演出の演出を現在の音量値に依存（対応）する音量となるように復帰させている。
【１７２４】
そのため、重要な事象の発生によって音声出力装置９から出力される変動演出の演出音の音量が低下したままとなることがなくなり、遊技の興趣が低減されてしまうことを防止することが可能となる。
【１７２５】
なお、重要な事象の報知音を出力している間に切替スイッチ２２のスイッチ位置が変化して調整モードが変更された場合には、固定の音量値に依存（対応）して出力される重要な事象の報知音の音量は変化しないが、重要な事象の報知音の出力が終了して通常の事象の報知音の出力が再開される場合には、変更後の調整モードに対応してセットされた音量値の４／５、若しくは、セットされた音量値よりも小さい音量値に依存（対応）する音量で通常の事象の報知音が出力され、変動演出の演出音の可聴の音量での出力が再開される場合には、変更後の調整モードに対応してセットされた音量値に依存（対応）する音量で変動演出の演出音が出力されることになる。
【１７２６】
また、重要な事象の発生によって音声出力装置９から出力される変動演出の演出音の音量をそれまでよりも低下させる場合や、重要な事象の報知の終了によって現在の音量値に依存（対応）する音量となるように復帰させる場合において、フレームの更新タイミングに同期（同調）して行うようにしてもよい。
【１７２７】
また、本実施形態では、通常の事象や重要な事象の報知中は、音量値や輝度値の調整が可能となる調整の可能期間となっていないため、音量調整の案内画像ＯＡＧ、輝度調整の案内画像ＫＡＧ、音量値の報知画像ＯＧ、輝度値の報知画像ＫＧ等が表示されることはなく、十字キー１９を用いた音量値や輝度値の変更が不能となっている。
【１７２８】
そのため、音量調整の案内画像ＯＡＧ、輝度調整の案内画像ＫＡＧ、音量値の報知画像ＯＧ、輝度値の報知画像ＫＧ等が表示されることで、画像表示装置に表示される発生事象の報知画像の視認が阻害されてしまい、遊技店員が事象の発生や事象の種類が把握できなくなるような不都合を回避することが可能となる。
【１７２９】
また、本実施形態では、図示していないが通常の事象の発生時に切替スイッチ２２が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、通常の事象の報知音の音量が変更後の調整モードに対応する音量値に依存（対応）する音量によって音声出力装置９から出力され、重要な事象の発生時に切替スイッチ２２が操作されて調整モードが変更された（切り替わった）場合には、重要な事象の報知音の音量は固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）する音量１２０％で音声出力装置９から出力されるようになっている。
【１７３０】
そのため、遊技店員が重要な事象の発生に気付かないという不都合を回避しつつ、通常の事象の報知音については、調整モードの変更に応じて変化させることが可能となる。
【１７３１】
なお、図示していないが、大当たり遊技中に磁気異常と皿満杯とが発生した場合についても、皿満杯の報知中は音声出力装置９から出力される皿満杯の報知音が現在の音量値の

４／５や現在の音量値よりも小さい音量値となり、磁気異常の報知中は音声出力装置９から出力される大当たり遊技の演出音が音量値０に依存（対応）する音量０％となるため、上記と同様の効果を奏することが可能となる。

【１７３２】

◇（変動演出中に大当たり確定となる告知音が出力される場合の具体例）

図１３１及び図１３２を用いて、変動演出中に大当たり確定となる告知音が出力される場合の具体例について説明する。

【１７３３】

具体的には、図１３１は、変動演出中に大当たり確定となる告知音が出力される場合のタイミングチャートであり、図１３２（ａ）は、図１３１のＴ０のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１３２（ｂ）は、図１３１のＴ１のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１３２（ｃ）は、図１３１のＴ３のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１３２（ｄ）は、図１３１のＴ４のタイミングにおける遊技機１の動作例であり、図１３２（ｅ）は、図１３１のＴ５のタイミングにおける遊技機１の動作例である。

【１７３４】

図１３１のＴ０のタイミングにおいて、切替スイッチ２２のスイッチ位置（目盛り）が「３」となっており、統括ＲＡＭ１４４にはスイッチ位置「３」に対応する調整モードの情報（モード４）、基準情報（音量調整の可否：可能（可変）、音量値の調整範囲１～５、音量の初期値３、輝度調整の可否：可能（可変）、輝度値の調整範囲１～５、輝度の初期値５）、節電モードの設定（節電モードのＯＦＦ）がセットされている。

【１７３５】

また、音量値が音量の初期値と同一の「３（音量６０％）」に設定されるとともに、輝度値が輝度の初期値と同一の「５（輝度１００％）」に設定されている。この時点において、客待ち状態（客待ち演出の待機中）であり、音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となっている。

【１７３６】

このとき、図１３２（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部には音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示され、操作が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となっている。

【１７３７】

図１３１のＴ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａがＯＮとなって第１特別図柄表示器６０で特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示装置で演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が開始されて演出図柄の加速変動中に移行し、音声出力装置９からは音量値「３」に依存（対応）する音量６０％で変動演出の演出音の出力が開始される。また、演出図柄の加速変動中への移行に伴い調整の不能期間となって十字キー１９の操作が有効となる有効期間が終了する。

【１７３８】

このとき、図１３２（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では画面下部に表示されていた音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが非表示となり、演出図柄７０ａが左図柄、中図柄、右図柄の順で変動表示を開始する。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。

【１７３９】

図１３１のＴ２のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が加速する演出図柄の加速変動中が終了すると、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中に移行し、これに伴い調整の可能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効な有効期間となる。

【１７４０】

このとき、変動演出中であるため第１画像表示装置７０（メイン液晶）の画面下部に音量調整の案内画像ＯＡＧ及び輝度調整の案内画像ＫＡＧが表示されることはないが、操作

が有効となっている十字キー１９の上下左右のボタンが発光した状態となる。
【１７４１】
図１３１のＴ３のタイミングにおいて、演出図柄７０ａが一定の変動速度となる演出図柄の高速変動中が終了すると、演出図柄７０ａの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中に移行し、これに伴い調整の不能期間となって音量調整の操作や輝度調整の操作のために十字キー１９の上下左右のボタンの操作が有効となる有効期間が終了する。なお、ここでの演出図柄の低速変動中はリーチ状態が発生するか否かを煽るリーチ煽り演出が実行されるリーチ煽り期間となっている。
【１７４２】
このとき、図１３２（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａの左図柄の変動速度が低速となって演出図柄７０ａの種類を認識可能となる。また、操作が無効となった十字キー１９の上下左右のボタンが消灯する。
【１７４３】
図１３１のＴ４のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動速度が低速となる演出図柄の低速変動中が終了すると、演出図柄７０ａのうち中図柄だけが変動表示を継続するリーチ変動中に移行し、音声出力装置９からは固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）する音量１２０％で一発告知音が出力される。
【１７４４】
このとき、図１３２（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）には音量値の報知画像や輝度値の報知画像が表示されることはなく、演出図柄７０ａの左図柄と右図柄とが有効ライン上で同一の図柄「３」で仮停止し、中図柄が低速変動を行った状態となる。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。
【１７４５】
図１３１のＴ５のタイミングにおいて、音声出力装置９から所定期間に亘って出力されていた一発告知音の出力が終了する。
【１７４６】
このとき、図１３２（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）では演出図柄７０ａがリーチ状態を形成した状態で画面下部右隅に移動した状態で表示され、画面中央を中心としてＳＰリーチ演出が表示される。また、操作が無効となっている十字キー１９の上下左右のボタンの消灯が継続される。
【１７４７】
ここでは、一発告知音について説明したが、そのほかにも上述した昇格の告知音、継続の告知音、通過の告知音、右打ちの告知音を出力する場合であっても、音声出力装置９からは固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）する音量１２０％で出力するようになっている。
【１７４８】
このように、本実施形態では、変動演出中に一発告知音等の告知音（昇格の告知音、継続の告知音、通過の告知音、右打ちの告知音を含む）の出力条件が成立した場合に、音声出力装置９からは固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）する音量１２０％で一発告知音等の告知音が出力される。
【１７４９】
そのため、音量値がどのような値に設定されていたとしても、一発告知音等の告知音が変動演出の演出音にかき消されてしまって遊技者が聞き取ることができないという不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１７５０】
なお、変動演出中に一発告知音等の告知音（昇格の告知音、継続の告知音、通過の告知音、右打ちの告知音を含む）の出力条件が成立した場合であっても、音声出力装置９から重要な事象の報知音を出力している場合には、報知音を固定の音量値（音量値「６」）に依存（対応）する音量１２０％で出力し、告知音を固定の音量値（音量値「６」）よりも

小さい音量値（例えば、音量値「５」）に依存（対応）する音量で出力するようにしてもよい。

【１７５１】

このようにすると、重要な事象の報知音が一発告知音等の告知音にかき消されてしまって遊技店員が聞き取ることができず、重要な事象の発生に気付かないという不都合を回避することができる。

【１７５２】

（第２実施形態）

以下、本発明の第２実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【１７５３】

第２実施形態では、上記第１実施形態との関係において、十字キー１９の操作によりメニュー画面を表示し、メニュー画面から（を経由して）音量調整の項目や輝度調整の項目を選択したうえで音量調整や輝度調整を行う点において相違する。そのため、ここでは上記第１実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけを説明する。

【１７５４】

（第２実施形態における演出制御部のタイマ割込処理）

図１３３は、第２実施形態における演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このフローチャートでは、図４６に示した演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理におけるステップＥ８５０～ステップＥ８８０の処理を操作受付処理（ステップＥ８７５）に置き換えただけなので、その他のステップについての説明は省略する。

【１７５５】

（第２実施形態における演出制御部の操作受付処理）

図１３４及び図１３５を用いて、第２実施形態における演出制御部１３０ｍの操作受付処理を示すフローチャートである。

【１７５６】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１において、図１３６に示す第３の判定テーブルを参照し、現在の状態が画像表示装置にメニュー画面を表示可能とする操作受付の可能期間であるか否かを判定し、操作受付の可能期間である場合（ステップＥ８７５－１：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－２に処理を移し、操作受付の可能期間でない場合（ステップＥ８７５－１：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－４２に処理を移す。第３の判定テーブルについては、図１３６を用いて後述する。

【１７５７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「０」である場合（ステップＥ８７５－２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－３に処理を移し、第３の処理番号が「０」でない場合（ステップＥ８７５－２：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－８に処理を移す。この「第３の処理番号」は、メニュー操作の進行段階を示す処理番号であり、前述したステップＥ２０の初期化処理で「０」にリセットされるようになっている。

【１７５８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３において、メニュー操作の案内用のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする。これにより、メニュー操作の案内用のコマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置にメニュー操作の案内画像が表示されたり、十字キー１９の上下左右のボタンを発光させたりするための処理が行われる。

【１７５９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－４において、メニューの表示操作があったか否かを判定し、メニューの表示操作があった場合（ステップＥ８７５－４：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－５に処理を移し、メニューの表示操作がなかった場合（ステップＥ８７５－４：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。なお、ここでいうメニュー

の表示操作とは、十字キー１９の上下左右の何れかのボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって十字キー１９の操作が検出されたことである。なお、十字キー１９の操作に加え、演出ボタン１７の操作をメニューの表示操作としてもよいし、演出ボタン１７の操作のみをメニューの表示操作としてもよい。

【１７６０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－５において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量調整の可否（可能、不能）及び輝度調整の可否（可能、不能）に応じたメニュー画面の表示コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置に音量調整の可否（可能、不能）及び輝度調整の可否（可能、不能）に応じたメニュー画面（メニュー画像）を表示させるための処理が行われる。

【１７６１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－６において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＥ８７５－７において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号に「１」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。

【１７６２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－８において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号が「１」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「１」である場合（ステップＥ８７５－８：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－９に処理を移し、第３の処理番号が「１」でない場合（ステップＥ８７５－８：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－２４に処理を移す。

【１７６３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－９において、音量調整の開始操作があったか否かを判定し、音量調整の開始操作があった場合（ステップＥ８７５－９：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－１０に処理を移し、音量調整の開始操作がなかった場合（ステップＥ８７５－９：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－１３に処理を移す。なお、ここでいう音量調整の開始操作とは、十字キー１９及び演出ボタン１７の操作により画像表示装置に表示されるメニュー画面中において音量調整の項目が選択されることである。

【１７６４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１０において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量調整の開始コマンドをセットする。これにより、音量調整の開始コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置に現在の音量値を示す音量値の報知画像（音量調整の画面）を表示させるための処理が行われる。

【１７６５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１１において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＥ８７５－１２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号に「２」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音量調整中は十字キー１９の操作間隔が監視されなくなる。

【１７６６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１３において、輝度調整の開始操作があったか否かを判定し、輝度調整の開始操作があった場合（ステップＥ８７５－１３：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－１４に処理を移し、輝度調整の開始操作がなかった場合（ステップＥ８７５－１３：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－１７に処理を移す。なお、ここでいう輝度調整の開始操作とは、十字キー１９及び演出ボタン１７の操作により画像表示装置に表示されるメニュー画面において輝度調整の項目が選択されることである。

【１７６７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１４において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに輝度調整の開始コマンドをセットする。これにより、輝度調整の開始コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置に現在の輝度値を示

す輝度値の報知画像（輝度調整の画面）を表示させるための処理が行われる。
【１７６８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１５において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＥ８７５－１６において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号に「３」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、輝度調整中は十字キー１９の操作間隔が監視されなくなる。
【１７６９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１７において、操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップＥ８７５－１７：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－２０に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップＥ８７５－１７：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－１８に処理を移す。
【１７７０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１８において、メニューの終了操作があったか否かを判定し、メニューの終了操作があった場合（ステップＥ８７５－１８：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－１９に処理を移し、メニューの終了操作がなかった場合（ステップＥ８７５－１８：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。なお、ここでいうメニューの終了操作とは、十字キー１９及び演出ボタン１７の操作により画像表示装置に表示されるメニュー画面において終了の項目が選択されることである。
【１７７１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－１９において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＥ８７５－２０において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにメニュー画面の終了コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、メニュー画面を非表示にして演出図柄７０ａが停止表示されている通常画面を表示させるための処理が行われる。
【１７７２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２１において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号に「０」をセットし、ステップＥ８７５－２２において、現在が客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＥ８７５－２２：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－２３に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＥ８７５－２２：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。
【１７７３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２３において、客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、上述したステップＥ８６０の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、操作受付処理においてメニューの終了操作があった時点から客待ち演出の待機時間（６０秒）後に客待ち演出が実行されるようになる。
【１７７４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２４において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号が「２」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「２」である場合（ステップＥ８７５－２４：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－２５に処理を移し、第３の処理番号が「２」でない場合（ステップＥ８７５－２４：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－３３に処理を移す。
【１７７５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２５において、音量の減少の操作があったか否かを判定し、音量の減少の操作があった場合（ステップＥ８７５－２５：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－２６に処理を移し、音量の減少の操作がなかった場合（ステップＥ８７５－２５：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－２７に処理を移す。なお、ここでいう音量の減少の操作とは、十字キー１９の左ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって左ボタンの操作が検出されたことである。

【１７７６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２６において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量の減少用のコマンドをセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音量の減少用のコマンドが表示制御部１４０に送信され、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値を減少させる処理が行われる。
【１７７７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２７において、音量の増加の操作があったか否かを判定し、音量の増加の操作があった場合（ステップＥ８７５－２７：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－２８に処理を移し、音量の増加の操作がなかった場合（ステップＥ８７５－２７：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－２９に処理を移す。
【１７７８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２８において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに音量の増加用のコマンドをセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音量の増加用のコマンドが表示制御部１４０に送信され、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値を増加させる処理が行われる。
【１７７９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－２９において、戻るの操作があったか否かを判定し、戻るの操作があった場合（ステップＥ８７５－２９：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－３０に処理を移し、戻るの操作がなかった場合（ステップＥ８７５－２９：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。なお、ここでいう戻るの操作とは、画像表示装置に表示される音量調整の画面中で戻るの項目が選択されたことである。
【１７８０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３０において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにメニュー画面の表示コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置にメニュー画面（メニュー画像）を表示させるための処理が行われる。
【１７８１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３１において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＥ８７５－３２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号に「１」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。
【１７８２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３３において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号が「３」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「３」である場合（ステップＥ８７５－３３：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－３４に処理を移し、第３の処理番号が「3」でない場合（ステップＥ８７５－３３：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。
【１７８３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３４において、輝度の低下の操作があったか否かを判定し、輝度の低下の操作があった場合（ステップＥ８７５－３４：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－３５に処理を移し、輝度の低下の操作がなかった場合（ステップＥ８７５－３４：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－３６に処理を移す。なお、ここでいう輝度の低下の操作とは、十字キー１９の下ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって下ボタンの操作が検出されたことである。
【１７８４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３５において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに輝度の低下用のコマンドをセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、輝度の低下用のコマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置や枠用照明装置１０演及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を低下させるための処理が行われる。

【１７８５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３６において、輝度の上昇の操作があったか否かを判定し、輝度の上昇の操作があった場合（ステップＥ８７５－３６：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－３７に処理を移し、輝度の上昇の操作がなかった場合（ステップＥ８７５－３６：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－３８に処理を移す。なお、ここでいう輝度の上昇の操作とは、十字キー１９の上ボタンが操作されたこと、つまり、十字キー検出スイッチ１９ａによって上ボタンの操作が検出されたことである。
【１７８６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３７において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに輝度の上昇用のコマンドをセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、輝度の上昇用のコマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置や枠用照明装置１０演及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を上昇させるための処理が行われる。
【１７８７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３８において、戻るの操作があったか否かを判定し、戻るの操作があった場合（ステップＥ８７５－３８：Ｙｅｓ）には、ステップＥ８７５－３９に処理を移し、戻るの操作がなかった場合（ステップＥ８７５－３８：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。ここでいう戻るの操作とは、画像表示装置に表示される輝度調整の画面中で戻るの項目が選択されたことである。
【１７８８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－３９において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにメニュー画面の表示コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、画像表示装置にメニュー画面（メニュー画像）を表示させるための処理が行われる。
【１７８９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－４０において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＥ８７５－４１において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号に「１」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。
【１７９０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－４２において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「０」でない場合（ステップＥ８７５－４２：Ｎｏ）には、ステップＥ８７５－４３に処理を移し、第３の処理番号が「０」である場合（ステップＥ８７５－４２：Ｙｅｓ）には、今回の操作受付処理を終了する。
【１７９１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－４３において、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにメニュー画面の終了コマンドをセットする。これにより、メニュー画面の終了コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、メニュー画面を非表示にして演出図柄７０ａが停止表示されている通常画面を表示させるための処理が行われる。
【１７９２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８７５－４４において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＥ８７５－４５において、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている第３の処理番号を「０」にセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値や画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を即座には調整できない状態となる。つまり、メニュー画面を表示してから音量調整又は輝度調整の項目を選択しなければ音量調整や輝度調整が行えないことになる。
【１７９３】
（第２実施形態における第３の判定テーブル）

図１３６は、第２実施形態における第３の判定テーブルを示す図である。図１３６に示すように、第３の判定テーブルは、メニュー操作が可能な期間であるか否かを判定する場合に参照されるテーブルであり、演出制御部１３０ｍによって制御されている演出状態（ステータス）と、低確率遊技状態と時短遊技状態に対応するメニュー操作の可否（判定結果）とが対応付けられている。

【１７９４】

第２実施形態における第３の判定テーブルの第１の特徴として、各種の発生事象の報知（電源投入報知、電源復旧報知、各種エラー報知）中はメニュー操作ができない点が挙げられる。このようにすることで、メニュー操作に気を取られてしまって各種事象の発生に気付かないといった不都合を回避することができ、事象の発生を適切に報知することが可能となる。

【１７９５】

第２実施形態における第３の判定テーブルの第２の特徴として、変動演出が実行されていない客待ち状態が客待ち演出の待機中と客待ち演出中とに区分けされ、客待ち演出の待機中がメニュー操作の操作受付の可能期間となっており、客待ち演出中がメニュー操作の操作受付の不能期間となっている点が挙げられる。このようにすることで、メニュー操作によって客待ち演出が阻害されることがなくなり、遊技者への訴求力が低下することを抑制することが可能となる。なお、客待ち演出の待機中をメニュー操作の操作受付の不能期間とし、客待ち演出中をメニュー操作の操作受付の可能期間としてもよいし、客待ち演出の待機中及び客待ち演出中をメニュー操作の操作受付の可能期間としてもよい。

【１７９６】

第２実施形態における第３の判定テーブルの第３の特徴として、客待ち状態のうち客待ち演出が実行されていない客待ち演出の待機中は低確率遊技状態であるか時短遊技状態であるかに拘らずメニュー操作が可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、メニュー操作が可能となる期間を拡充させることができ、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【１７９７】

第２実施形態における第３の判定テーブルの第４の特徴として、変動演出中はメニュー操作が不能となっている点が挙げられる。このようにすることで、メニュー操作によって演出図柄の変動において要所となる部分を音量調整の操作のために見逃してしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７９８】

なお、メニュー画面、音量調整の画面、輝度調整の画面等を第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示するようにした場合には、各種発生事象の報知中や先読み予告演出中以外においてメニュー操作を可能としてもよく、このようにすると、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で行われる演出表示を阻害することなく、メニュー操作が可能となる期間を拡充させることができ、遊技者の利便性を向上させることが可能となる。

【１７９９】

（第２実施形態におけるメニュー操作前後の遊技機の動作例）

図１３７は、第２実施形態におけるメニュー操作前後の遊技機の動作例を示す図である。具体的には、図１３７（ａ）は、客待ち演出の待機中の動作を示す図であり、図１３７（ｂ）は、メニューの表示操作時の動作を示す図であり、図１３７（ｃ）は、メニュー画面の表示中の選択操作時の動作を示す図であり、図１３７（ｄ）は、メニュー画面の表示中の選択操作時の動作を示す図であり、図１３７（ｅ）は、音量調整のための操作時の動作を示す図である。

【１８００】

以下、図１３７（ａ）～図１３７（ｅ）に沿ってメニュー操作時の動作について説明する。まず、客待ち演出の待機中においては、図１３７（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に背景画像ＨＧ、演出図柄７０ａ、メニュー操作の案内画像ＭＡＧ等が表示され、十字キー１９の上下左右のボタンが発光している状態となっている。な

お、メニュー操作の案内画像ＭＡＧは、十字キー１９を模した画像に文字画像が付いた複合画像となっており、演出図柄７０ａと重ならない位置（画面中央下部）に表示されている。なお、演出ボタン１７の操作をメニューの表示操作とする場合には、メニュー操作の案内画像ＭＡＧとして演出ボタン１７を模した画像に文字画像が付いた複合画像が演出図柄７０ａと重ならない位置（画面中央下部）に表示されることになる。

【１８０１】

この状態で、十字キー１９が操作されると、図１３７（ｂ）に示すように、十字キー１９の操作音「プッ」が音声出力装置９から出力されるとともに、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に「音量調整」、「輝度調整」、「終了」の選択項目画像と、十字キー１９を模した選択案内画像と、演出ボタン１７を模した決定案内画像とを有するメニュー画面（画像）が表示される。

【１８０２】

なお、メニュー画面においては、音量調整の可否が「可能（可変）」の場合には「音量調整」の選択項目の画像が表示されるが、音量調整の可否が「不能（固定）」の場合には「音量調整」の選択項目の画像が表示されない若しくは選択不能に表示される。また、輝度調整の可否が「可能（可変）」の場合には「輝度調整」の選択項目の画像が表示されるが、輝度調整の可否が「不能（固定）」の場合には「輝度調整」の選択項目の画像が表示されない若しくは選択不能に表示される。

【１８０３】

また、十字キー１９の上下のボタンが発光した状態を維持するとともに、演出ボタン１７が発光した状態となり、メニュー画面の表示中に対応するＢＧＭが音声出力装置９から出力される。なお、メニュー画面の表示開始時は、「音量調整」の項目が選択されて明るく表示された状態となっており、「輝度調整」と「終了」の項目は暗く表示された状態となる。

【１８０４】

この状態で、十字キー１９の下ボタンが操作されると、図１３７（ｃ）に示すように、十字キー１９の操作音「プッ」が音声出力装置から出力されるとともに、第１画像表示装置７０に表示されているメニュー画面の「音量調整」の項目が暗く表示された状態に変化し、「輝度調整」の項目が選択されて明るく表示された状態となる。なお、演出ボタン１７及び十字キー１９の上下のボタンは発光した状態を維持し、音声出力装置９からのＢＧＭの出力も継続される。

【１８０５】

この状態で、十字キー１９の上ボタンが操作されると、図１３７（ｄ）に示すように、十字キー１９の操作音「プッ」が音声出力装置から出力されるとともに、第１画像表示装置７０に表示されているメニュー画面の「音量調整」の項目が明るく表示された状態に変化し、「輝度調整」の項目が選択されて暗く表示された状態となる。なお、演出ボタン１７及び十字キー１９の上下のボタンは発光した状態を維持し、音声出力装置９からのＢＧＭの出力も継続される。

【１８０６】

この状態で、演出ボタン１７が操作されると、図１３７（ｅ）に示すように、演出ボタン１７の操作音「ティロン」が音声出力装置９から出力されるとともに、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に音量値の報知画像と「戻る」の選択項目の画像とを有する音量調整の画面が表示される。また、十字キー１９の上下のボタンが消灯して左右ボタンが発光した状態となり、音声出力装置９からのＢＧＭの出力も継続される。

【１８０７】

このような順序で十字キー１９や演出ボタン１７が操作されることで、音量調整が可能な状態となり、遊技者が任意の音量に調整することが可能となる。また、輝度調整の場合には、輝度調整の項目が選択された状態で演出ボタン１７が操作されることで、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に輝度値の報知画像と「戻る」の選択項目の画像とを有する輝度調整の画面が表示され、輝度調整が可能な状態となる。

【１８０８】
そのため、遊技者がいたずらだったり腹いせだったりという理由で複数の遊技機１の音量値や輝度値をめちゃくちゃに変更しようと考えたとしても、メニュー画面を経由するなどの手順を踏まなければ音量値や輝度値を変更できないため、複数の遊技機１の音量値や輝度値を変更してやろうという遊技者の意欲を削ぐことが可能となり、他の遊技者にまで迷惑がかかることを抑制することが可能となる。
【１８０９】
なお、メニュー操作の操作受付の可能期間においてメニューの表示操作があった場合にメニュー画面を表示するようにしたが、客待ち演出の待機中となってから所定時間が経過した場合や客待ち演出の待機中でメニュー操作の案内画像が表示されてから所定時間が経過した場合に、メニューの表示操作が行われていなくてもメニュー画面を表示するようにしてもよい。
【１８１０】
また、客待ち状態において十字キー１９や演出ボタン１７の操作によってメニュー画面を表示させて音量や輝度を調整可能とするほか、客待ち状態において音量調整の案内画像ＯＡＧや輝度調整の案内画像ＫＡＧを表示させて、十字キー１９の操作によって音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧを表示させて音量や輝度を調整可能としてもよい。
【１８１１】
また、メニュー画面に十字キー１９の操作によって変更された音量値を、切替スイッチ２２により設定された音量の初期値にリセット（再設定）する音量のリセットの項目や、輝度値を、切替スイッチ２２により設定された輝度の初期値にリセット（再設定）する輝度のリセットの項目を表示させ、十字キー１９や演出ボタン１７の操作によって音量値や輝度値をリセットできるようにしてもよい。
【１８１２】
また、ガラス枠４を開放している場合とガラス枠４を開放していない場合とで異なるメニュー画面を表示してもよく、例えば、ガラス枠４を開放していない場合には、音量調整の項目や輝度調整の項目だけを表示させ、ガラス枠４を開放している場合には、音量のリセットの項目及び輝度のリセットの項目を表示させるようにしてもよい。また、ガラス枠４を開放している場合にだけ節電モードの設定の変更するための節電モードの設定の項目を表示するようにしてもよい。
【１８１３】
なお、本第２実施形態に係る遊技機１では、メニュー操作の操作受付の可能期間以外（変動演出中等）では音量調整や輝度調整を行うことができないが、遊技機１の基本的な制御や動作は上記第１実施形態と同じである。そのため、切替スイッチ２２や十字キー１９を用いた音量調整や輝度調整時の遊技機の動作については、第１実施形態に係る遊技機１との関係において画像表示装置に表示される画像に若干の相違はあるにせよ、図１１１～図１１９と同じように動作するのは言うまでもない。
【１８１４】
（第３実施形態）
以下、本発明の第３実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【１８１５】
第３実施形態では、上記第１実施形態との関係において、液晶制御部１４１の統括ＲＡＭ１４４の記憶内容（調整モードの情報、基準情報、節電モードの設定、音量値、輝度値等）が、ＲＡＭクリアスイッチ５５ａの操作を伴う電源投入時にはクリア（初期化）され、ＲＡＭクリアスイッチ５５ａの操作を伴わない電源投入時にはクリア（初期化）されない点で相違する。そのため、ここでは上記第１実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけ説明する。
【１８１６】
まず、前提として、演出制御部１３０ｍは、主制御基板１１０からＲＡＭクリアスイッチ５５ａの操作に伴う電源投入時に送信される電源投入指定コマンドを受信すると、液晶

制御部１４１に対して電源投入の通知コマンドを送信するようになっている。
【１８１７】
（第３実施形態における液晶制御部のメイン処理）
図１３８は、第４実施形態における液晶制御部１４１のメイン処理を示すフローチャートである。このフローチャートは、図６８に示した液晶制御部１４１のメイン処理におけるステップＴ２の処理の内容を変更し、ステップＴ３とステップＴ３－１との間にステップＴ３Ｂ及びステップＴ３Ｂを追加しただけなので、その他のステップについての説明は省略する。
【１８１８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ２において、初期化処理を行う。この処理において統括ＣＰＵ１４２は、統括ＲＯＭからメイン処理プログラムを読み込むとともに、統括ＲＡＭ１４４に記憶される調整モードの情報、基準情報、節電モードの設定、音量値、輝度値等の音量調整や輝度調整に係る記憶情報を初期化（クリア）せず、それ以外の記憶情報やフラグ等を初期化（クリア）し、初期設定などの処理を行う。
【１８１９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３Ａにおいて、演出制御部１３０ｍから送信された電源投入の通知コマンドを受信したか否かを判定し、電源投入の通知コマンドを受信した場合（ステップＴ３Ａ：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３Ｂに処理を移し、電源投入の通知コマンドを受信していない場合（ステップＴ３Ａ：Ｎｏ）には、ステップＴ３－１に処理を移す。
【１８２０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３Ｂにおいて、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている調整モードの情報、基準情報、音量値、輝度値及び節電モードの設定をクリアする。これにより、ステップＴ３－１のモード切替処理において、切替スイッチ２２のスイッチ位置に対応する調整モード、基準情報、音量値、輝度値及び節電モードの設定が統括ＲＡＭ１４４にセットされ、音量値や輝度値は、調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値にリセット（再設定）されることになる。
【１８２１】
そのため、遊技機１のＲＡＭクリアスイッチ５５ａの操作を伴う電源投入時に、音量値や輝度値が調整モードに対応する音量の初期値や輝度の初期値にリセット（再設定）されることになるため、閉店時や開店時にわざわざ十字キー１９を操作して音量値を音量の初期値に戻したり、輝度値を輝度の初期値に戻したりするという手間が省けて遊技店員の作業効率が向上する。
【１８２２】
なお、ステップＴ３Ｂにおいて、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている調整モードの情報、基準情報、節電モードの設定などはクリアせず、音量値や輝度値だけを調整モードの情報に対応する音量の初期値や輝度の初期値にリセット（再設定）してもよい。このようにすると、電源投入前の調整モードの情報を引き継いで音量値や輝度値をリセット（再設定）することが可能となる。
【１８２３】
なお、第３実施形態に係る遊技機１では、遊技機１の基本的な制御や動作は上記第１実施形態に係る遊技機１と同じである。そのため、第３実施形態に係る遊技機１であっても切替スイッチ２２や十字キー１９を用いた音量調整や輝度調整時の遊技機の動作については、図１１１～図１３２と同じように動作するのは言うまでもない。なお、本第３実施形態の内容を上記第２実施形態に適用してもよい。
【１８２４】
（第４実施形態）
以下、本発明の第４実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【１８２５】
第４実施形態では、上記第１実施形態との関係において、演出制御部１３０ｍが各種演

出の内容を決定し、該各種演出の進行に関する制御を行うのではなく、演出制御部１３０ｍで決定された各種演出の進行に関する制御を液晶制御部１４１で行う点で相違する。また、音量及び輝度の調整に関する処理を演出制御部１３０ｍと液晶制御部１４１とが協働して行うのではなく、液晶制御部１４１で行う点で相違する。また、演出ボタン検出スイッチ１７ａや十字キー検出スイッチ１９ａからの検出信号が演出制御部１３０ｍを中継（スルー）して液晶制御部１４１に入力される点で相違する。そのため、ここでは上記第１実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけを説明する。

【１８２６】

（第４実施形態における演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理）

図１３９は、第４実施形態における演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１８２７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１００において、サブＣＰＵ１３０ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＥ１２０において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、各種のタイマを更新する処理を行う。

【１８２８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１３０において、入力制御処理を行う。この入力制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、演出制御部１３０ｍへの信号入力を行う入力装置からの入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

【１８２９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１５０において、コマンド解析処理を行う。このコマンド解析処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照し、主制御基板１１０から受信したコマンドの中に液晶制御部１４１へ転送するべきコマンドがあるか否かを判定し、転送するコマンドがある場合に、当該コマンドを液晶制御部１４１に転送する処理を行う。

【１８３０】

具体的には、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド、客待ちコマンド、エラー指定コマンド等のコマンドを受信している場合に、当該コマンドを液晶制御部１４１に転送する。

【１８３１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２００において、遊技状態の更新処理を行う。この遊技状態の更新処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶している遊技状態の情報を更新する処理を行う。なお、本処理は、図４６に示した遊技状態の更新処理（ステップＥ３５０）に相当する処理となっている。

【１８３２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２５０において、保留情報の更新処理を行う。この保留情報の更新処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特別図柄記憶指定コマンドや普通図柄記憶指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶している第１特別図柄保留数、第２特別図柄保留数、普通図柄保留数等を更新したり、更新後の第１特別図柄保留数、第２特別図柄保留数、普通図柄保留数に対応するアイコン表示のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

【１８３３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００において、先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合

に始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示（変動演出）が開始される以前から大当たり（遊技）が発生すること若しくは大当たり（遊技）が発生する可能性があることを予告（示唆）する先読み予告演出を実行するか否かを決定したり、実行する先読み予告演出の演出態様（種類等）を決定したり、決定した先読み予告演出の演出態様に対応する予告演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

【１８３４】

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

【１８３５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３５０において、変動演出パターン決定処理を行う。この変動演出パターン決定処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特別図柄用の変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に、演出図柄７０ａを変動表示する際の変動演出パターン（変動演出の演出態様）を決定したり、決定した変動演出パターンに対応する変動演出パターンコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしたりする処理を行う。なお、この変動演出パターン決定処理は、図５０及び図５１に示した演出制御部１３０ｍの変動演出パターン決定処理（ステップＥ６２６）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【１８３６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４００において、図柄パターン決定処理を行う。この図柄パターン決定処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して演出図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に、演出図柄７０ａを変動表示する際の図柄パターンを決定したり、決定した図柄パターンに対応する図柄パターンコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしたりする処理を行う。なお、この図柄パターン決定処理は、図５０及び図５４に示した演出制御部１３０ｍの図柄パターン決定処理（ステップＥ６２７）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【１８３７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４５０において、予告演出決定処理１を行う。この予告演出決定処理１において、サブＣＰＵ１３０ａは、受信した演出図柄指定コマンドや決定された変動演出パターン等に基づいて、大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確定演出や確変大当たりとなることを確定的に告知（報知）する確変確定演出といった一発告知演出（報知演出に相当）を実行するか否かを決定したり、実行する一発告知演出の種類（演出態様）を決定したり、決定した一発告知演出の種類に対応する予告演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしたりする処理を行う。なお、この予告演出決定処理１は、図５０及び図５６に示した演出制御部１３０ｍの予告演出決定処理１（ステップＥ６２８）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【１８３８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５００において、予告演出決定処理２を行う。この予告演出決定処理２において、サブＣＰＵ１３０ａは、決定された変動演出パターンや図柄パターン等に基づいて、大当たりとなる可能性があることや大当たりとなる期待度を予告する予告演出を実行するか否かを決定したり、実行する予告演出の演出態様（種類等）を決定したり、決定した予告演出の演出態様に対応する予告演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

【１８３９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０において、予告演出決定処理３を行う。この予告演出決定処理３において、サブＣＰＵ１３０ａは、決定された変動演出パターンや図柄パターン等に基づいて、大当たりとなる可能性があることや大当たりとなる期待度を予告する操作演出を実行するか否かを決定したり、実行する操作演出の演出態様（種類等）を決定したり、決定した操作演出の演出態様に対応する操作演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

【１８４０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６００において、大当たり演出決定処理を行う。この大当たり演出決定処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して大当たり用のオープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、エンディング指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に、大当たり中に実行する特別遊技演出パターン、ラウンド演出のパターン、エンディング演出のパターンを決定したり、決定した特別遊技演出パターン、ラウンド演出のパターン、エンディング演出のパターンに対応するオープニング演出のコマンド、ラウンド演出のコマンド、エンディング演出のコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットしたりする処理を行う。

【１８４１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０において、出力制御処理を行う。この出力制御処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、所定のデータ等の信号を出力したり、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに格納された各種のコマンドを表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信したりする処理を行う。

【１８４２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７００において、ステップＥ１００で退避した情報をサブＣＰＵ１３０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【１８４３】

（第４実施形態における液晶制御部のメイン処理）

図１４０は、第４実施形態における液晶制御部１４１のメイン処理を示すフローチャートである。電源基板１６０から電源電圧が供給されると、統括ＣＰＵ１４２にシステムリセットが発生し、統括ＣＰＵ１４２は以下のメイン処理を行う。

【１８４４】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＴ２において、初期化処理を行う。この処理において、統括ＣＰＵ１４２は、統括ＲＯＭ１４３からメイン処理プログラムを読み込むとともに、統括ＲＡＭ１４４に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。

【１８４５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、以降は遊技機１への電源供給が停止されるまでループを繰り返す。

【１８４６】

（第４実施形態における液晶制御部のＶブランク割込処理）

図１４１は、第４実施形態における液晶制御部１４１のＶブランク割込処理を示すフローチャートである。

【１８４７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３０において、各種カウンタ（シーンの切替カウンタ、ウェイトフレームのカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「１」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップＴ３１において、画像制御部１４５（ＶＤＰ）に対してＶＲＡＭ１４７の第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うためのフレームバッファの切替の指令処理を行う。

【１８４８】

これにより、１／３０秒（約３３ｍｓ）毎のＶブランク割込処理が実行される毎に第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とが「描画用フレームバッファ」と「

表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。

【１８４９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３２において、ロータリースイッチからなる切替スイッチ２２の状態（スイッチ位置）を参照して音声出力装置９から出力される演出音の音量（値）や画像表示装置や各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）の輝度（値）の調整に関わる調整モードを切り替えるためのモード切替処理を行う。なお、このモード切替処理は、図６８及び図７０に示した液晶制御部１４１のモード切替処理（ステップＴ３－１）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【１８５０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３において、十字キー１９の操作に基づき十字キー検出スイッチ１９ａから入力される検出信号（操作信号）に基づいて、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭやＳＥ等の遊技音）の音量（音量値）を調整するための音量の設定処理を行う。なお、この音量の設定処理については、図１４２及び図１４３を用いて後述する。

【１８５１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４において、十字キー１９の操作に基づき十字キー検出スイッチ１９ａから入力される検出信号（操作信号）に基づいて、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度（輝度値）を調整するための輝度の設定処理を行う。なお、この輝度の設定処理については、図１４４及び図１４５を用いて後述する。

【１８５２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５において、特別図柄の変動表示（変動演出）が実行されずに所定期間（例えば６０秒）が経過した場合に遊技者に対して遊技を行うことを促進する（遊技機のアピールを行う）ための客待ち演出を実行するための客待ち処理を行う。なお、この客待ち処理については、図１４５を用いて後述する。

【１８５３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３６において、画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度（値）を低下させて電力消費を抑える節電（エコ）モードの開始や終了を制御するための節電モードの制御処理を行う。なお、この節電モードの制御処理は、図６８及び図８８に示した液晶制御部１４１の節電モードの制御処理（ステップＴ６－４）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【１８５４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７において、演出制御部１３０ｍからの演出指示コマンドに対応する種類のアニメグループから画像表示装置に表示する演出画像を制御するためのアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するためのアニメパターンの設定処理を行う。なお、このアニメパターンの設定処理については、図１４７を用いて後述する。

【１８５５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３８において、演出制御部１３０ｍからの演出指示コマンドに対応する種類のサウンドのグループから音声出力装置９から出力させる演出音（ＢＧＭやＳＥ等の遊技音）を制御するためのサウンドのパターンを決定して設定するためのサウンドの設定処理を行う。

【１８５６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９において、変動演出中に操作演出のための有効期間を発生させ、この有効期間中の演出ボタン１７の操作に基づいて操作演出を実行するための操作演出処理を行う。なお、この操作演出処理については、図１４８を用いて後述する。

【１８５７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ４０において、客待ち状態又は変動演出中に演出モー

ドを切り替えるための有効期間を発生させ、この有効期間中の演出ボタン１７の操作に基づいて演出モードを切り替えるための演出モードの変更処理を行う。

【１８５８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ４１において、演出制御部１３０ｍからの各種の事象（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気異常、電波異常、枠開放、皿満杯、払出異常、右打ちエラー等）の発生や終了を示すコマンドの受信に基づいて発生事象の報知を開始するための処理を行ったり、発生事象の報知を終了するための処理を行ったりするための発生事象の報知処理を行う。なお、この発生事象の報知処理は、図６８及び図７７に示した液晶制御部１４１の発生事象の報知処理（ステップＴ６－１）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【１８５９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ４２において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメシーン情報（アドレス）を更新するためのアニメーション制御処理を行い、ステップＴ４３において、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成し、生成したディスプレイリストを画像制御部１４５（ＶＤＰ）に出力する処理を行う。

【１８６０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ４４において、画像制御部１４５（ＶＤＰ）に対して出力したディスプレイリストに基づく演出画像の描画を指示する描画の指令処理を行う。これにより、画像制御部１４５（ＶＤＰ）ではディスプレイリストに基づく演出画像や報知画像を描画用フレームバッファに描画し、表示用フレームバッファに描画されていた演出画像を第１画像表示装置７０（メイン液晶）及び第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示させる処理を行う。

【１８６１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ４５において、サウンド制御のコマンド群から構成されるサウンドリストを生成し、生成したサウンドリストを音声制御部１４８に出力する処理を行い、ステップＴ４６において、音声制御部１４８に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力指令処理を行い、今回のＶブランク割込処理を終了する。これにより、音声制御部１４８ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置９から出力させる処理が行われる。

【１８６２】

（第４実施形態における液晶制御部の音量の設定処理）

図１４２及び図１４３は、第４実施形態における液晶制御部１４１の音量の設定処理を示すフローチャートである。

【１８６３】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－１において、図６７（ａ）に示す第１の判定テーブルを参照し、現在の状態が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量調整を可能とする音量調整の可能期間であるか否かを判定し、音量調整の可能期間である場合（ステップＴ３３－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－２に処理を移し、音量調整の可能期間でない場合（ステップＴ３３－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－３２に処理を移す。

【１８６４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第１の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第１の処理番号が「０」である場合（ステップＴ３３－２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－３に処理を移し、第１の処理番号が「０」でない場合（ステップＴ３３－２：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－８に処理を移す。この「第１の処理番号」は、音量調整の進行段階を示す処理番号であり、前述した図１４０のステップＴ２の初期化処理で「０」にセットされるようになっている。

【１８６５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－３において、客待ち演出の待機中であるか否か

を判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＴ３３－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－４に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合、つまり、変動演出中や大当たり中である場合（ステップＴ３３－３：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－６に処理を移す。

【１８６６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－４において、音量調整を案内するための音量調整の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、音量調整の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、音量調整の案内画像を画像表示装置に表示させるための処理が行われることになる。

【１８６７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－５において、音量調整の案内用のコマンド１を統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットし、ステップＴ３３－７に処理を移す。これにより、音量調整の案内用のコマンド１がランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の左右のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

【１８６８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－６において、音量調整の案内用のコマンド２を統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、音量調整の案内用のコマンド２がランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の左右のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

【１８６９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－７において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第１の処理番号に「１」をセットし、今回の音量の設定処理を終了する。

【１８７０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－８において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第１の処理番号が「１」であるか否かを判定し、第１の処理番号が「１」である場合（ステップＴ３３－８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－９に処理を移し、第１の処理番号が「１」でない場合（ステップＴ３３－８：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－１４に処理を移す。

【１８７１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－９において、十字キー検出スイッチ１９ａから左又は右ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって音量調整の開始操作があったか否かを判定し、音量調整の開始操作があった場合（ステップＴ３３－９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－１０に処理を移し、音量調整の開始操作がなかった場合（ステップＴ３３－９：Ｎｏ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【１８７２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－１０において、音量調整の案内画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、ステップＴ３３－１１において、現在の音量値に応じた音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、音量調整の案内画像に代えて音量値の報知画像を画像表示装置に表示させるための処理が行われることになる。

【１８７３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－１２において、十字キー１９（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＴ３３－１３において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第１の処理番号に「２」をセットし、今回の音量の設定処理を終了する。

【１８７４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－１４において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第１の処理番号が「２」であるか否かを判定し、第１の処理番号が「２」である場合（ステップＴ３３－１４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－１５に処理を移し、第１の処

理番号が「２」でない場合（ステップＴ３３－１４：Ｎｏ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【１８７５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－１５において、十字キー検出スイッチ１９ａから左ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって音量の減少の操作があったか否かを判定し、音量の減少の操作があった場合（ステップＴ３３－１５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－１６に処理を移し、音量の減少の操作がなかった場合（ステップＴ３３－１５：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－１８に処理を移す。

【１８７６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－１６において、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きい場合（ステップＴ３３－１６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－１７において、音量値を１減算する。一方、下限値よりも大きくない場合（ステップＴ３３－１６：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－２１に処理を移す。

【１８７７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－１８において、十字キー検出スイッチ１９ａから右ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって音量の増加の操作があったか否かを判定し、音量の増加の操作があった場合（ステップＴ３３－１８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－１９に処理を移し、音量の増加の操作がなかった場合（ステップＴ３３－１８：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－２６に処理を移す。

【１８７８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－１９において、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さい場合（ステップＴ３３－１９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－２０において、音量値を１加算する。一方、上限値よりも小さくない場合（ステップＴ３３－１９：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－２１に処理を移す。

【１８７９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２１において、更新後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）等の音量値として音声制御部１４８に設定されることになる。

【１８８０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２２において、更新後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、更新後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、現在の音量値に対応する音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【１８８１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２３において、十字キー１９（左ボタン、右ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットする。

【１８８２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２４において、現在が客待ち状態中であるか否かを判定し、客待ち状態中である場合（ステップＴ３３－２４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－２５に処理を移し、客待ち状態中でない場合（ステップＴ３３－２４：Ｎｏ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【１８８３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２５において、更新後の音量値に対応する音量の報知音の出力情報を出力用のリストにセットし、今回の音量の設定処理を終了する。これにより、現在の音量値に対応する音量の報知音の出力情報を含むサウンドリストが音声制御部１４８に出力され、音量の報知音が音声出力装置９から出力されることになる。

【１８８４】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２６において、上記ステップＴ３３－１２、ステップＴ３３－２３等でセットされた操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップＴ３３－２６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－２７に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップＴ３３－２６：Ｎｏ）には、今回の音量の設定処理を終了する。
【１８８５】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２７において、音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、音量値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、音量値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。
【１８８６】
つまり、音量調整の可能期間となってから受け付けた十字キー１９（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量調整の開始操作）によって音量値の報知画像が表示されてから操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー１９（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われなかった場合に音量値の報知画像が非表示となる。また、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われた場合にも、当該操作から操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー１９（入力受付部）の左又は右ボタンの操作（音量の減少の操作、音量の増加の操作）が行われなかった場合に音量値の報知画像が非表示となる。これにより、音量値の報知画像によって他の画像（演出図柄画像、背景画像、音量調整の案内画像、輝度調整の案内画像等）の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。
【１８８７】
なお、本第４実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の左又は右ボタンの操作が行われたことによって、実際に音量値が減少又は増加したか否かに拘らず操作間隔の監視時間（所定時間）が再セットされるようになっているため、遊技者が左又は右ボタンの操作を行ったにも拘らず、音量値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。
【１８８８】
また、本第４実施形態では、音量値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の上又は下ボタンの操作が行われても無効な操作となるようになっているが、十字キー１９の上又は下ボタンの操作が行われた場合にも、操作間隔の監視時間（所定時間）を再セットするようにしてもよい。このようにすると、遊技者が誤って十字キー１９の上又は下ボタンを操作した場合であっても、音量値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。
【１８８９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２８において、統括ＲＡＭ１４４の送信バッファに音量調整の終了コマンドをセットする。これにより、音量調整の終了コマンドがランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の左右のボタンの発光を停止させるための処理が行われることになる。
【１８９０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－２９において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第１の処理番号に「０」をセットする。これにより、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値を即座には調整できない状態となる。つまり、音量値の報知画像が表示されている期間であれば十字キー１９を操作すれば演出音の音量値が即座に調整（増減）されるが、音量値の報知画像が表示されていない期間であると十字キー１９を操作しても演出音の音量値が即座に調整（増減）されないことになる。
【１８９１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－３０において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＴ３３－３０：Ｎｏ）には、今回の音量の設定処理を終了し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＴ３３－３０：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３－３１において、客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、今回の音量の設定処理を終了する。

【１８９２】

これにより、ステップＴ３－２の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、音量の設定処理において十字キー１９の操作を最後に検出した時点から操作間隔の監視時間（３秒）と客待ち演出の待機時間（６０秒）とを加えた時間（６３秒後）後に客待ち演出が実行されるようになる。なお、十字キー１９の操作を最後に検出した時点から６０秒後に客待ち演出が実行されるようにしてもよい。

【１８９３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－３２において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第１の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第１の処理番号が「０」でない場合（ステップＴ３３－３２：Ｎｏ）には、ステップＴ３３－３３に処理を移し、第１の処理番号が「０」である場合（ステップＴ３３－３２：Ｙｅｓ）には、今回の音量の設定処理を終了する。

【１８９４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－３３において、音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、音量値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、音量値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【１８９５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－３４において、統括ＲＡＭ１４４の送信バッファに音量調整の終了コマンドをセットする。これにより、音量調整の終了コマンドがランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の左右のボタンの発光を停止させるための処理が行われることになる。

【１８９６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３－３５において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＴ３３－３６において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第１の処理番号に「０」をセットし、今回の音量の設定処理を終了する。つまり、音量調整の案内画像が表示されている状態又は音量値の報知画像が表示されている状態において、第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞があって変動演出が開始されたり、各種の発生事象の（エラー）報知が開始されたりするなどして音量調整の可能期間から音量調整の不能期間に移行したものと判断されると、音量調整の案内画像や音量値の報知画像が非表示となり、音量調整ができない状態に制御されることになる。

【１８９７】

（第４実施形態における液晶制御部の輝度の設定処理）

図１４４及び図１４５は、第４実施形態における液晶制御部１４１の輝度の設定処理を示すフローチャートである。

【１８９８】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－１において、図６７（ｂ）に示す第２の判定テーブルを参照し、現在の状態が画像表示装置や枠用照明装置１０及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）等の輝度調整を可能とする輝度調整の可能期間であるか否かを判定し、輝度調整の可能期間である場合（ステップＴ３４－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－２に処理を移し、輝度調整の可能期間でない場合（ステップＴ３４－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３４－３１に処理を移す。

【１８９９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されてい

る第２の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第２の処理番号が「０」である場合（ステップＴ３４－２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－３に処理を移し、第２の処理番号が「０」でない場合（ステップＴ３４－２：Ｎｏ）には、ステップＴ３４－８に処理を移す。この「第２の処理番号」は、輝度調整の進行段階を示す処理番号であり、前述した図１４０のステップＴ２の初期化処理で「０」にセットされるようになっている。

【１９００】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－３において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＴ３４－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－４に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＴ３４－３：Ｎｏ）は、ステップＴ３４－６に処理を移す。

【１９０１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－４において、輝度調整を案内するための輝度調整の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、輝度調整の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、輝度調整の案内画像を画像表示装置に表示させるための処理が行われることになる。

【１９０２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－５において、音量調整の案内用のコマンド１を統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットし、ステップＴ３４－７に処理を移す。これにより、輝度調整の案内用のコマンド１がランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の上下のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

【１９０３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－６において、輝度調整の案内用のコマンド２を統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、輝度調整の案内用のコマンド２がランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の上下のボタンを発光させるための処理が行われることになる。

【１９０４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－７において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第２の処理番号に「１」をセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１９０５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－８において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第２の処理番号が「１」であるか否かを判定し、第２の処理番号が「１」である場合（ステップＴ３４－８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－９に処理を移し、第２の処理番号が「１」でない場合（ステップＴ３４－８：Ｎｏ）には、ステップＴ３４－１４に処理を移す。

【１９０６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－９において、十字キー検出スイッチ１９ａから下又は上ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって輝度調整の開始操作があったか否かを判定し、輝度調整の開始操作があった場合（ステップＴ３４－９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－１０に処理を移し、輝度調整の開始操作がなかった場合（ステップＴ３４－９：Ｎｏ）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１９０７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－１０において、輝度調整の案内画像の表示情報を表示用のリストからクリアし、ステップＴ３４－１１において、現在の輝度値に応じた輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、輝度調整の案内画像に代えて輝度値の報知画像を画像表示装置に表示させるための処理が行われることになる。

【１９０８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－１２において、十字キー１９（下ボタン、上ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ス

テップＴ３４－１３において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第２の処理番号に「２」をセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１９０９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－１４において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第２の処理番号が「２」であるか否かを判定し、第２の処理番号が「２」である場合（ステップＴ３４－１４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－１５に処理を移し、第２の処理番号が「２」でない場合（ステップＴ３４－１４：Ｎｏ）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１９１０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－１５において、十字キー検出スイッチ１９ａから下ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって輝度の低下の操作があったか否かを判定し、輝度の低下の操作があった場合（ステップＴ３４－１５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－１６に処理を移し、輝度の低下の操作がなかった場合（ステップＴ３４－１５：Ｎｏ）には、ステップＴ３４－１８に処理を移す。

【１９１１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－１６において、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きい場合（ステップＴ３４－１６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－１７において、輝度値を１減算する。一方、下限値よりも大きくない場合（ステップＴ３４－１６：Ｎｏ）には、ステップＴ３４－２１に処理を移す。

【１９１２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－１８において、十字キー検出スイッチ１９ａから上ボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによって輝度の上昇の操作があったか否かを判定し、輝度の上昇の操作があった場合（ステップＴ３４－１８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－１９に処理を移し、輝度の上昇の操作がなかった場合（ステップＴ３４－１８：Ｎｏ）には、ステップＴ３４－２５に処理を移す。

【１９１３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－１９において、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さい場合（ステップＴ３４－１９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－２０において、輝度値を１加算する。一方、上限値よりも小さくない場合（ステップＴ３４－１９：Ｎｏ）には、ステップＴ３４－２１に処理を移す。

【１９１４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２１において、更新後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定されることになる。

【１９１５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２２において、更新後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部１５０に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定されることになる。

【１９１６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２３において、更新後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、更新後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、現在の輝度値に対応する輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【１９１７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２４において、十字キー１９（下ボタン、上ボタン）の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１９１８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＲ６－３Ａ－２５において、上記ステップＴ３４－１２、ステップＴ３４－２４等でセットされた操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップＴ３４－２５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－２６に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップＴ３４－２５：Ｎｏ）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１９１９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２６において、輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、輝度値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【１９２０】

つまり、輝度調整の可能期間となってから受け付けた十字キー１９（入力受付部）の下又は上ボタンの操作（輝度調整の開始操作）によって輝度値の報知画像が表示されてから操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー１９（入力受付部）の下又は上ボタンの操作（輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作）が行われなかった場合に輝度値の報知画像が非表示となる。また、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の下又は上ボタンの操作（輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作）が行われた場合にも、当該操作から操作間隔の監視時間（所定期間）が経過するまで十字キー１９（入力受付部）の下又は上ボタンの操作（輝度の低下の操作、輝度の上昇の操作）が行われなかった場合に輝度値の報知画像が非表示となる。これにより、輝度値の報知画像によって他の画像（演出図柄画像、背景画像、音量調整の案内画像、輝度調整の案内画像等）の視認が阻害されることを抑制することが可能となる。

【１９２１】

なお、本第４実施形態では、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の下又は上ボタンの操作が行われたことによって、実際に輝度値が減少又は増加したか否かに拘らず操作間隔の監視時間（所定時間）が再セットされるようになっているため、遊技者が下又は上ボタンの操作を行ったにも拘らず、輝度値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【１９２２】

また、本第４実施形態では、輝度値の報知画像が表示された状態で十字キー１９の左又は右ボタンの操作が行われても無効な操作となるようになっているが、十字キー１９の左又は右ボタンの操作が行われた場合にも操作間隔の監視時間（所定時間）を再セットするようにしてもよい。このようにすると、遊技者が誤って十字キー１９の左又は右ボタンを操作した場合であっても、輝度値の報知画像がすぐに非表示となってしまうといった不都合がなくなり、遊技者に不満感を抱かせることを回避することが可能となる。

【１９２３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２７において、統括ＲＡＭ１４４の送信バッファに輝度調整の終了コマンドをセットする。これにより、輝度調整の終了コマンドがランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の上下のボタンの発光を停止させるための処理が行われることになる。

【１９２４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２８において、統括ＲＡＭ１４２に記憶されている第２の処理番号に「０」をセットする。これにより、画像表示装置や枠用照明装置１０及び盤用照明装置７４のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を即座には調整できない状態となる。つまり、輝度値の報知画像が表示されている期間であれば輝度値が即座に調整（増減）

できるが、輝度値の報知画像が表示されていない期間であると輝度値が即座に調整（増減）できないことになる。

【１９２５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－２９において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＴ３４－２９：Ｎｏ）には、今回の輝度の設定処理を終了し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＴ３４－２９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３４－３０において、客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、今回の第２の操作受付処理を終了する。

【１９２６】

これにより、ステップＴ３－２の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、輝度の設定処理において十字キー１９の操作を最後に検出した時点から操作間隔の監視時間（３秒）と客待ち演出の待機時間（６０秒）とを加えた時間（６３秒後）後に客待ち演出が実行されるようになる。なお、十字キー１９の操作を最後に検出した時点から６０秒後に客待ち演出が実行されるようにしてもよい。

【１９２７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－３１において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第２の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第２の処理番号が「０」でない場合（ステップＴ３４－３１：Ｎｏ）には、ステップＴ３４－３２に処理を移し、第２の処理番号が「０」である場合（ステップＴ３４－３１：Ｙｅｓ）には、今回の輝度の設定処理を終了する。

【１９２８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－３２において、輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストからクリアする。これにより、輝度値の報知画像の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されない状態になる。

【１９２９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－３３において、統括ＲＡＭ１４４の送信バッファに輝度調整の終了コマンドをセットする。これにより、輝度調整の終了コマンドがランプ制御部１５０に送信され、十字キー１９の上下のボタンの発光を停止させるための処理が行われることになる。

【１９３０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３４－３４において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＴ３４－３５において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第２の処理番号に「０」をセットし、今回の輝度の設定処理を終了する。つまり、輝度調整の案内画像が表示されている状態又は音量値の報知画像が表示されている状態において、第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞があって変動演出が開始されたり、各種の発生事象の（エラー）報知が開始されたりするなどして輝度調整の可能期間から輝度調整の不能期間に移行したものと判断されると、輝度調整の案内画像や輝度値の報知画像が非表示となり、輝度調整の操作ができない状態に制御されることになる。

【１９３１】

このように、第４実施形態では、演出制御部１３０ｍが具備していた音量及び輝度に関する調整機能を液晶制御部１４１に移管したことによって、演出制御部１３０ｍの制御負担を軽減することができる。また、音量及び輝度の調整に関する処理を液晶制御部１４１だけで実行するので、演出制御部１３０ｍと液晶制御部１４１とで協働して行うよりも音量及び輝度の調整に関する制御内容を簡素化（シンプルに）することができる。

【１９３２】

なお、第４実施形態に係る遊技機１では、遊技機１の基本的な制御や動作は上記第１実施形態に係る遊技機１と同じとなる。そのため、第４実施形態に係る遊技機１であっても切替スイッチ２２や十字キー１９を用いた音量調整や輝度調整時の遊技機の動作について

は、図１１１～図１３２と同じように動作するのは言うまでもない。また、本第４実施形態に上記第３実施形態の内容を適用してもよい。

【１９３３】

（第４実施形態における液晶制御部の客待ち処理）

図１４６は、第４実施形態における液晶制御部１４１の客待ち処理を示すフローチャートである。

【１９３４】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－１において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照して客待ちコマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合（ステップＴ３５－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３５－３に処理を移し、受信している場合（ステップＴ３５－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３５－２において、客待ち演出を開始するまでの待機時間である客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、ステップＴ３５－１６に処理を移す。

【１９３５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－３において、客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＴ３５－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３５－４に処理を移し、客待ち演出の待機中でない場合（ステップＴ３５－３：Ｎｏ）には、ステップＴ３５－１１に処理を移す。なお、客待ち演出の待機中であるか否かについては、客待ち演出の待機時間がセットされた状態であるか否かを判定するとよい。

【１９３６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－４において、遊技者によって音量調整や輝度調整といった調整操作が行われている（後述する音量値の報知画像ＯＧや輝度値の報知画像ＫＧが画像表示装置に表示されている）調整操作の受付期間中であるか否かを判定し、調整操作の受付期間中である場合（ステップＴ３５－４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３５－１６に処理を移し、調整操作の受付期間中でない場合（ステップＴ３４－４：Ｎｏ）には、ステップＴ３５－５に処理を移す。

【１９３７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－５において、既にセットされている客待ち演出の待機時間が経過したか否かを判定し、客待ち演出の待機時間が経過している場合（ステップＴ３５－５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３５－６に処理を移し、客待ち演出の待機時間が経過していない場合（ステップＴ３５－５：Ｎｏ）には、ステップＴ３５－１６に処理を移す。

【１９３８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－６において、客待ち演出の実行時間である客待ち演出の演出時間（例えば、３０秒）をセットし、ステップＴ３５－７において、客待ち演出のアニメーションを表示させるための客待ち演出用のアニメパターン情報を統括ＲＡＭ１４４の所定の領域にセットする。これにより、客待ち演出用のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、客待ち演出（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【１９３９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－８において、客待ち演出の開始コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、客待ち演出の開始コマンドがランプ制御部１５０に送信され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）が客待ち演出に対応する態様で発光されることになる。

【１９４０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－９において、現在の音量値を現在の調整モードに対応する音量の初期値にリセットするための音量値のリセット処理を行う。なお、この音量値のリセット処理は、図８０及び図８３に示した液晶制御部１４１の音量値のリセット処理（ステップＴ６－２－１４）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。

【１９４１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３－２－１０において、現在の輝度値を現在の調整モードに対応する輝度の初期値にリセットするための輝度値のリセット処理を行う。なお、この輝度値のリセット処理は、図８４及び図８７に示した液晶制御部１４１の輝度値のリセット処理（ステップＴ６－３－１３）と処理の内容が同じであるため、ここでの説明は省略する。
【１９４２】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－１１において、客待ち演出中であるか否かを判定し、客待ち演出中である場合（ステップＴ３５－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３５－１２に処理を移し、客待ち演出中でない場合（ステップＴ３５－１１：Ｎｏ）には、ステップＴ３５－１６に処理を移す。なお、客待ち演出中であるか否かについては、客待ち演出の演出時間がセットされた状態であるか否かを判定するとよい。
【１９４３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－１２において、既にセットされている客待ち演出の演出時間が経過しているか否かを判定し、客待ち演出の演出時間が経過している場合（ステップＴ３５－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３５－１３に処理を移し、客待ち演出の演出時間が経過していない場合（ステップＴ３５－１２：Ｎｏ）には、ステップＴ３５－１６に処理を移す。
【１９４４】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－１３において、再び客待ち演出の待機中とするために客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、ステップＴ３５－１４において、統括ＲＡＭ１４４にセットされている客待ち演出用のアニメパターン情報をクリアする。これにより、客待ちのアニメパターンのアニメシーン情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、客待ち演出（画像）が画像表示装置に表示されない状態になる。
【１９４５】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－１５において、客待ち演出の終了コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットする。これにより、客待ち演出の終了コマンドがランプ制御部１５０に送信され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の客待ち演出に対応する態様での発光が終了することになる。
【１９４６】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－１６において、変動演出が開始されたか否かを判定し、変動演出が開始された場合（ステップＴ３５－１６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３５－１７に処理を移し、変動演出が開始されていない場合（ステップＴ３５－１６：Ｎｏ）には、今回の客待ち処理を終了する。
【１９４７】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３５－１７において、客待ち状態中に第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞したことに基づいて変動演出が開始されるものとして、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている客待ち演出に係る情報（客待ち演出の待機時間、客待ち演出の演出時間、客待ち演出の表示情報等）をクリアし、今回の客待ち処理を終了する。
【１９４８】
このように、客待ち演出の待機中において十字キー１９の未操作の状態が客待ち演出の待機時間（６０秒間）継続した場合に実行される客待ち演出の開始時（直前）に、現在の音量値を現在の調整モードに対応する音量の初期値にリセットする処理が行われるので、調整モードを設定した遊技店側の意図する音量値よりも小さい音量値で客待ち演出の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）が出力されることがなくなり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制することが可能となる。
【１９４９】
また、客待ち演出の待機中において十字キー１９の未操作の状態が客待ち演出の待機時

間（６０秒間）継続した場合に実行される客待ち演出の開始時（直前）に、現在の輝度値を現在の調整モードに対応する輝度の初期値にリセットする処理が行われる。そのため、調整モードを設定した遊技店側の意図する輝度値よりも低い輝度値で画像表示装置のバックライトや各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）が発光することがなくなり、客待ち演出の遊技者に対するアピール力が低下することを抑制することが可能となる。

【１９５０】

（第４実施形態における液晶制御部のアニメパターンの設定処理）

図１４７は、第４実施形態における液晶制御部１４１のアニメパターンの設定処理を示すフローチャートである。

【１９５１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－１において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照してアイコン表示のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＴ３７－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３７－２に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ３７－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３７－３に処理を移す。

【１９５２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－２において、保留アイコンのアニメーションや当該変動アイコンのアニメーションを表示するためのアイコンのグループからアイコンのアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するアイコンのアニメパターンの設定処理を行う。これにより、アイコンのアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、保留アイコンや当該変動アイコンのアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【１９５３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－３において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照して変動演出パターンコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＴ３７－３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３７－４に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ３７－３：Ｎｏ）には、ステップＴ３７－５に処理を移す。

【１９５４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－４において、背景のアニメーションやキャラクタのアニメーションを表示するための変動演出のグループから変動演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する変動演出のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、変動演出のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、変動演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【１９５５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－５において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照して図柄パターンコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＴ３７－５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３７－６に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ３７－５：Ｎｏ）には、ステップＴ３７－７に処理を移す。

【１９５６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－６において、演出図柄のアニメーションや第４図柄のアニメーションを表示するための演出図柄のグループから図柄のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する図柄のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、図柄のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、演出図柄の変動表示のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【１９５７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－７において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照して予告演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＴ３７－７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３７－８に処理を移し、受信していない場合

（ステップＴ３７－７：Ｎｏ）には、ステップＴ３７－９に処理を移す。
【１９５８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－８において、大当たりとなる可能性があることや大当たりとなる期待度を予告する予告演出（先読み予告演出、一発告知演出、通常の予告演出等）を表示するための予告演出のグループから予告演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）する予告演出のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、予告演出のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、予告演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。
【１９５９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－９において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照してオープニング演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＴ３７－９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３７－１０に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ３７－９：Ｎｏ）には、ステップＴ３７－１１に処理を移す。
【１９６０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－１０において、大当たりのオープニング演出を表示するためのオープニング演出のグループからオープニング演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するオープニング演出のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、オープニング演出のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、大当たりのオープニング演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。
【１９６１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－１１において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照してラウンド演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＴ３７－１１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３７－１２に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ３７－１１：Ｎｏ）には、ステップＴ３７－１３に処理を移す。
【１９６２】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－１２において、大当たりのラウンド演出を表示するためのラウンド演出のグループからラウンド演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するラウンド演出のアニメパターンの設定処理を行う。これにより、ラウンド演出のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、大当たりのラウンド演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。
【１９６３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－１３において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照してエンディング演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＴ３７－１３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３７－１４に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ３７－１３：Ｎｏ）には、今回のアニメパターンの設定処理を終了する。
【１９６４】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３７－１４において、大当たりのエンディング演出を表示するためのエンディング演出のグループからエンディング演出のアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４４の所定の領域に設定（セット）するエンディング演出のアニメパターンの決定処理を行い、今回のアニメパターンの設定処理を終了する。これにより、エンディング演出のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、大当たりのエンディング演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。
【１９６５】
（第４実施形態における液晶制御部の操作演出処理）
図１４８は、第４実施形態における液晶制御部１４１の操作演出処理を示すフローチャ

ートである。
【１９６６】
まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－１において、統括ＲＡＭ１４４の受信バッファを参照して操作演出のコマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合（ステップＴ３９－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３９－２に処理を移し、受信していない場合（ステップＴ３９－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３９－４に処理を移す。
【１９６７】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－２において、受信した操作演出のコマンドにより特定される操作演出の演出パターンに対応する操作演出の情報（操作演出の演出態様、操作促進演出の種類、演出ボタン１７の動作の有無等）を記憶し、ステップＴ３９－３において、演出ボタン１７の操作を有効とする有効期間までの待機時間をセットし、今回の操作演出処理を終了する。
【１９６８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－４において、有効期間の待機中であるか否かを判定し、待機中である場合（ステップＴ３９－４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３９－５に処理を移し、待機中でない場合（ステップＴ３９－４：Ｎｏ）には、ステップＴ３９－９に処理を移す。なお、有効期間の待機中であるか否かについては、有効期間の待機時間がセットされた状態であるか否かを判定するとよい。
【１９６９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－５において、有効期間の待機時間が経過したか否かを判定し、待機時間が経過した場合（ステップＴ３９－５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３９－６に処理を移し、待機時間が経過していない場合（ステップＴ３９－５：Ｎｏ）には、今回の操作演出処理を終了する。
【１９７０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－６において、演出ボタン１７の操作を有効とする有効期間の継続時間をセットして有効期間を開始させ、ステップＴ３９－７において、上記した操作演出の情報に含まれる操作促進の演出の種類に対応する操作促進のアニメパターンを統括ＲＡＭ１４４の所定領域にセットする。これにより、操作促進のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、遊技者による演出ボタン１７の操作を促進するための操作促進のアニメ（演出ボタン１７を模した画像）が画像表示装置に表示されることになる。
【１９７１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－８において、上記した操作演出の情報に含まれる操作促進の演出の種類に対応する操作促進の開始コマンドを統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにセットし、今回の操作演出処理を終了する。これにより、操作促進の開始コマンドがランプ制御部１５０に送信されて演出ボタン１７を所定の態様で発光させたり、演出ボタン１７を所定の態様で動作させたりするための処理が行われることになる。
【１９７２】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－９において、演出ボタン１７の操作を有効とする有効期間中であるか否かを判定し、有効期間中である場合（ステップＴ３９－９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３９－１０に処理を移し、有効期間中でない場合（ステップＴ３９－９：Ｎｏ）には、今回の操作演出処理を終了する。
【１９７３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－１０において、演出ボタン１７の操作があったか否か、つまり、演出ボタン検出スイッチ１７ａからの検出信号（操作信号）を入力したか否かを判定し、演出ボタン１７の操作がなかった場合（ステップＴ３９－１０：Ｎｏ）には、ステップＴ３９－１２に処理を移し、演出ボタン１７の操作があった場合（ステップＴ３９－１０：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３９－１１において、有効期間の継続時間をクリアして有効期間を終了させて、ステップＴ３９－１３に処理を移す。
【１９７４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－１２において、有効期間の継続時間が経過したか否かを判定し、継続時間が経過した場合（ステップＴ３９－１２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３９－１３に処理を移し、継続時間が経過していない場合（ステップＴ３９－１２：Ｎｏ）には、今回の操作演出処理を終了する。

【１９７５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－１３において、統括ＲＡＭ１４４に記憶される操作促進のアニメパターンをクリアする。これにより、操作促進のアニメパターンのアニメシーン情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、画像表示装置に操作促進演出のアニメ（画像）が表示されない状態となる。

【１９７６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－１４において、統括ＲＡＭ１４４の送信バッファに操作促進の終了コマンドをセットする。これにより、操作促進の終了コマンドがランプ制御部１５０に送信されて演出ボタン１７の発光を停止させたり、演出ボタン１７を初期位置に復帰させたりするための処理が行われることになる。

【１９７７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－１５において、上記した操作演出の情報に含まれる操作演出の演出態様に対応する操作演出のアニメパターンを統括ＲＡＭ１４４の所定領域にセットする。これにより、操作演出のアニメパターンのアニメシーン情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、大当たりとなる期待度を示唆する操作演出のアニメ（画像）が画像表示装置に表示されることになる。

【１９７８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３９－１６において、上記した操作演出の情報に含まれる操作演出の演出態様に対応する操作演出のコマンドをセットし、今回の操作演出処理を終了する。これにより、操作演出のコマンドがランプ制御部１５０に送信されて可動演出部材７３を所定の態様で発光させたり、所定の態様で動作させたりするための処理が行われることになる。

【１９７９】

（第５実施形態）

以下、本発明の第５実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【１９８０】

第５実施形態では、上記第４実施形態との関係において、十字キー１９の操作によりメニュー画面を表示し、メニュー画面から（を経由して）音量調整の項目や輝度調整の項目を選択したうえで音量調整や輝度調整を行う点において相違する。そのため、ここでは上記第４実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけを説明する。

【１９８１】

（第５実施形態における液晶制御部のメイン処理）

図１４９は、第５実施形態における液晶制御部１４１のＶブランク割込処理を示すフローチャートである。このフローチャートは、図１４１に示した液晶制御部１４１のＶブランク割込処理における音量の設定処理（ステップＴ３３）及び輝度の設定処理（ステップＴ３４）の処理を操作受付処理（ステップＴ３３Ａ）に置き換えただけなので、その他のステップについての説明は省略する。

【１９８２】

（第５実施形態における液晶制御部の操作受付処理）

図１５０及び図１５１は、第５実施形態における液晶制御部１４１の操作受付処理を示すフローチャートである。

【１９８３】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１において、図１３６に示す第３の判定テーブルを参照し、現在の状態が画像表示装置にメニュー画面を表示可能とする操作受付の可能期間であるか否かを判定し、操作受付の可能期間である場合（ステップＴ３３Ａ－１：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－２に処理を移し、操作受付の可能期間でない場

合（ステップＴ３３Ａ－１：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－４２に処理を移す。
【１９８４】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第３の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「０」である場合（ステップＴ３３Ａ－２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－３に処理を移し、第３の処理番号が「０」でない場合（ステップＴ３３Ａ－２：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－８に処理を移す。この「第３の処理番号」は、メニュー操作の進行段階を示す処理番号であり、前述した図１４０のステップＴ２の初期化処理で「０」にリセットされるようになっている。
【１９８５】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３において、メニュー操作の案内画像の表示情報を表示用のリストにセットし、統括ＲＡＭ１４４の送信バッファにメニュー操作の案内用のコマンドをセットする。これにより、メニュー操作の案内画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に送信され、画像表示装置にメニュー操作の案内画像ＭＡＧを表示するための処理が行われることになる。また、メニュー操作の案内用のコマンドがランプ制御部１５０に送信されて十字キー１９の上下左右のボタンを発光させるための処理が行われることになる。
【１９８６】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－４において、十字キー検出スイッチ１９ａから上下左右のボタンの操作に基づく検出信号が入力されているか否かによってメニューの表示操作があったか否かを判定し、メニューの表示操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－５に処理を移し、メニューの表示操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－４：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。
【１９８７】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－５において、表示用のリストに既にセットされているメニュー操作の案内画像の表示情報に代えてメニュー画面（画像）の表示情報をセットし、ステップＴ３３Ａ－６に処理を移す。これにより、メニュー画面（画像）の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に送信されて画像表示装置にメニュー画面を表示するための処理が行われることになる。
【１９８８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－６において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＴ３３Ａ－７において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第３の処理番号に「１」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。
【１９８９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－８において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第３の処理番号が「１」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「１」である場合（ステップＴ３３Ａ－８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－９に処理を移し、第３の処理番号が「１」でない場合（ステップＴ３３Ａ－８：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－２４に処理を移す。
【１９９０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－９において、画像表示装置に表示されるメニュー画面中において音量調整の項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによって音量調整の開始操作があったか否かを判定し、音量調整の開始操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－１０に処理を移し、音量調整の開始操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－９：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－１３に処理を移す。
【１９９１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１０において、表示用のリストに既にセットされているメニュー画面（画像）の表示情報に代えて音量調整の画面の表示情報をセット

する。これにより、音量調整の画面の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に送信されて画像表示装置に音量調整の背景画像及び現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示するための処理が行われることになる。

【１９９２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１１において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＴ３３Ａ－１２において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第３の処理番号に「２」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音量調整（音量調整の画面の表示）中は十字キー１９の操作間隔が監視されなくなる。

【１９９３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１３において、画像表示装置に表示されるメニュー画面中において輝度調整の項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによって輝度調整の開始操作があったか否かを判定し、輝度調整の開始操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－１３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－１４に処理を移し、輝度調整の開始操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－１３：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－１７に処理を移す。

【１９９４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１４において、表示用のリストに既にセットされているメニュー画面（画像）の表示情報に代えて輝度調整の画面の表示情報をセットする。これにより、輝度調整の画面の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に送信されて画像表示装置に輝度調整の背景画像及び現在の輝度値を示す輝度値の報知画像を表示するための処理が行われることになる。

【１９９５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１５において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＴ３３Ａ－１６において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第３の処理番号に「３」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、輝度調整中は十字キー１９の操作間隔が監視されなくなる。

【１９９６】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１７において、操作間隔の監視時間が経過したか否かを判定し、操作間隔の監視時間が経過した場合（ステップＴ３３Ａ－１７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－２０に処理を移し、操作間隔の監視時間が経過していない場合（ステップＴ３３Ａ－１７：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－１８に処理を移す。

【１９９７】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１８において、画像表示装置に表示されるメニュー画面中において終了の項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによってメニューの終了操作があったか否かを判定し、メニューの終了操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－１８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－１９に処理を移し、メニューの終了操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－１８：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。

【１９９８】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－１９において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＴ３３Ａ－２０において、表示用のリストに既にセットされているメニュー画面の表示情報をクリアする。これにより、メニュー画面の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に送信されて画像表示装置に演出図柄７０ａが停止表示されている通常画面が表示されることになる。

【１９９９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２１において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第３の処理番号に「０」をセットし、ステップＴ３３Ａ－２２において、現在が客待ち演出の待機中であるか否かを判定し、客待ち演出の待機中である場合（ステップＴ３３Ａ－２２：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－２３に処理を移し、客待ち演出の待機中

でない場合（ステップＴ３３Ａ－２２：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。
【２０００】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２３において、客待ち演出の待機時間（例えば、６０秒）をセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、上述した図１４１のステップＴ３５の客待ち処理においてセットされた客待ち演出の待機時間が再セットされることになる。つまり、操作受付処理においてメニューの終了操作があった時点から客待ち演出の待機時間（６０秒）後に客待ち演出が実行されるようになる。
【２００１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２４において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第３の処理番号が「２」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「２」である場合（ステップＴ３３Ａ－２４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－２５に処理を移し、第３の処理番号が「２」でない場合（ステップＴ３３Ａ－２４：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－３３に処理を移す。
【２００２】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２５において、画像表示装置に表示される音量調整の画面中において音量値を減少させるための左ボタンの操作に基づく検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによって音量の減少の操作があったか否かを判定し、音量の減少の操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－２５：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－２６に処理を移し、音量の減少の操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－２５：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－２７に処理を移す。
【２００３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２６において、音量の減少の処理を行い、今回の操作受付処理を終了する。具体的には、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きくない場合には、音量値を減算することなく今回の音量の減少の処理を終了する。
【２００４】
一方、現在の音量値が下限値よりも大きい場合には、音量値を１減算し、減算後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力する。これにより、音量値の通知信号に対応する音量値が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）等の音量値として音声制御部１４８に設定される。
【２００５】
また、減算後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、減算後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、現在の音量値に対応する音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。
【２００６】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２７において、画像表示装置に表示される音量調整の画面中において音量値を増加させるための右ボタンの操作に基づく検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによって音量の増加の操作があったか否かを判定し、音量の増加の操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－２７：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－２８に処理を移し、音量の増加の操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－２７：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－２９に処理を移す。
【２００７】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２８において、音量の増加の処理を行い、今回の操作受付処理を終了する。具体的には、現在の音量値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さくない場合には、音量値を増加させることなく今回の音量の増加の処理を終了する。
【２００８】
一方、現在の音量値が上限値よりも小さい場合には、音量値を１加算し、加算後の音量値に対応する音量値の通知信号を音声制御部１４８に出力する。これにより、音量値の通

知信号に対応する音量値が音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）等の音量値として音声制御部１４８に設定される。

【２００９】

また、加算後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、加算後の音量値に対応する音量値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、現在の音量値に対応する音量値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【２０１０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－２９において、画像表示装置に表示される音量調整の画面中において戻るの項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによって戻るの操作があったか否かを判定し、戻るの操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－２９：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－３０に処理を移し、戻るの操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－２９：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。

【２０１１】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３０において、表示用のリストに既にセットされている音量調整の画面の表示情報に代えてメニュー画面の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、メニュー画面の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に送信されて画像表示装置にメニュー画面を表示するための処理が行われることになる。

【２０１２】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３１において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＴ３３Ａ－３２において、統括ＲＡＭ１４２に記憶されている第３の処理番号に「１」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。

【２０１３】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３３において、統括ＲＡＭ１４２に記憶されている第３の処理番号が「３」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「３」である場合（ステップＴ３３Ａ－３３：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－３４に処理を移し、第３の処理番号が「３」でない場合（ステップＴ３３Ａ－３３：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。

【２０１４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３４において、画像表示装置に表示される輝度調整の画面中において輝度を低下させるための下ボタンの操作に基づく検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによって輝度の低下の操作があったか否かを判定し、輝度の低下の操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－３４：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－３５に処理を移し、輝度の低下の操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－３４：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－３６に処理を移す。

【２０１５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３５において、輝度の低下の処理を行い、今回の操作受付処理を終了する。具体的には、現在の輝度値が調整モードに対応する輝度値の調整範囲の下限値よりも大きいか否かを判定し、下限値よりも大きくない場合には、輝度値を低下（減少）させることなく今回の輝度の低下の処理を終了する。

【２０１６】

一方、現在の輝度値が下限値よりも大きい場合には、輝度値を１減算し、減算後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定されることになる。

【２０１７】

また、統括ＲＡＭ１４４の送信バッファに減算後の輝度値に対応する輝度値の通知コマ

ンドをセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部１５０に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定されることになる。

【２０１８】

さらに、減算後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、減算後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、現在の輝度値に対応する輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【２０１９】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３６において、画像表示装置に表示される輝度調整の画面中において輝度を上昇させるための上ボタンの操作に基づく検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによって輝度の上昇の操作があったか否かを判定し、輝度の上昇の操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－３６：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－３７に処理を移し、輝度の上昇の操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－３６：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－３８に処理を移す。

【２０２０】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３７において、輝度の上昇の処理を行い、今回の操作受付処理を終了する。具体的には、現在の輝度値が調整モードに対応する音量値の調整範囲の上限値よりも小さいか否かを判定し、上限値よりも小さくない場合には、輝度値を上昇（増加）させることなく今回の輝度の上昇の処理を終了する。

【２０２１】

一方、現在の輝度値が上限値よりも小さい場合には、輝度値を１加算し、加算後の輝度値に対応する輝度値の通知信号を画像制御部１４５に出力する。これにより、輝度値の通知信号に対応する輝度値が画像表示装置のバックライトの輝度値として画像制御部１４５に設定されることになる。

【２０２２】

また、統括ＲＡＭ１４４の送信バッファに加算後の輝度値に対応する輝度値の通知コマンドをセットする。これにより、輝度値の通知コマンドがランプ制御部１５０に送信され、輝度値の通知コマンドに対応する輝度値が各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のランプ（ＬＥＤ）の輝度値としてランプ制御部１５０に設定されることになる。

【２０２３】

さらに、加算後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を表示用のリストにセットする。これにより、加算後の輝度値に対応する輝度値の報知画像の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に出力され、現在の輝度値に対応する輝度値の報知画像が画像表示装置に表示されることになる。

【２０２４】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３８において、画像表示装置に表示される輝度調整の画面中において戻るの項目を選択するための検出信号が十字キー検出スイッチ１９ａから入力されているか否かによって戻るの操作があったか否かを判定し、戻るの操作があった場合（ステップＴ３３Ａ－３８：Ｙｅｓ）には、ステップＴ３３Ａ－３９に処理を移し、戻るの操作がなかった場合（ステップＴ３３Ａ－３８：Ｎｏ）には、今回の操作受付処理を終了する。

【２０２５】

統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－３９において、表示用のリストに既にセットされている音量調整の画面の表示情報又は輝度調整の画面の表示情報に代えてメニュー画面（画像）の表示情報をセットする。これにより、メニュー画面の表示情報を含むディスプレイリストが画像制御部１４５に送信されて画像表示装置にメニュー画面を表示するための処理が行われることになる。

【２０２６】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－４０において、十字キー１９の操作間隔を監視するための操作間隔の監視時間（例えば、３秒）をセットし、ステップＴ３３Ａ－４１において、統括ＲＡＭ１４２に記憶されている第３の処理番号に「１」をセットし、今回の操作受付処理を終了する。
【２０２７】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－４２において、統括ＲＡＭ１４２に記憶されている第３の処理番号が「０」であるか否かを判定し、第３の処理番号が「０」でない場合（ステップＴ３３Ａ－４２：Ｎｏ）には、ステップＴ３３Ａ－４３に処理を移し、第３の処理番号が「０」である場合（ステップＴ３３Ａ－４２：Ｙｅｓ）には、今回の操作受付処理を終了する。
【２０２８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－４３において、表示用のリストにセットされていたメニュー系の画面の表示情報（メニュー画面の表示情報、音量調整の画面の表示情報、輝度調整の画面の表示情報等）をクリアする。これにより、メニュー系の画面の表示情報を含まないディスプレイリストが画像制御部１４５に送信され、画像表示装置に演出図柄７０ａが停止表示又は変動表示されている通常画面、若しくは、客待ち演出のための画像が表示されている客待ち演出の画面が表示されることになる。
【２０２９】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３３Ａ－４４において、操作間隔の監視時間をクリアし、ステップＴ３３Ａ－４５において、統括ＲＡＭ１４４に記憶されている第３の処理番号を「０」にセットし、今回の操作受付処理を終了する。これにより、音声出力装置９から出力される演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等の遊技音）の音量値や画像表示装置のバックライトや各種照明装置のランプ（ＬＥＤ）の輝度値を即座には調整できない状態となる。つまり、メニュー画面を表示してから音量調整又は輝度調整の項目を選択しなければ音量調整や輝度調整が行えないことになる。
【２０３０】
なお、第５実施形態に係る遊技機１では、遊技機１の基本的な制御や動作は上記第２実施形態に係る遊技機１と同じとなる。そのため、第５実施形態に係る遊技機１であっても切替スイッチ２２や十字キー１９を用いた音量調整や輝度調整時の遊技機の動作については、図１１１～図１１９及び図１３７と同じように動作するのは言うまでもない。また、本実施形態に上記第３実施形態の内容を適用してもよい。
【２０３１】
（演出制御基板の回路構成の変形例）
図１５２を用いて、演出制御基板１３０における回路構成及び制御機能の変形例を説明する。図１５２（ａ）は、変形例における演出制御基板１３０の回路構成の変形例を示すブロック図であり、図１５２（ｂ）は、サブ制御部１３５の制御機能を示すブロック図である。
【２０３２】
この変形例では、図１５２（ａ）に示すように、上記第１～第５実施形態との関係において、演出制御基板１３０に演出制御部１３０ｍと表示制御部１４０を具備するのではなく、演出制御部１３０ｍと表示制御部１４０を統合してサブ制御部１３５に一本化した点で相違する。そのため、ここでは上記第１～第５実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分だけ説明する。
【２０３３】
サブ制御部１３５は、演算処理を行うサブＣＰＵ１３５ａ、演出制御プログラムが格納されたサブＲＯＭ１３５ｂ、演算処理時のワークエリアとなるサブＲＡＭ１３５ｃを備えており、演出ボタン検出スイッチ１７ａ、十字キー検出スイッチ１９ａ、切替スイッチ２２からの検出信号（操作信号）が入力されるようになっている。
【２０３４】

サブＣＰＵ１３５ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブＲＯＭ１３５ｂに記憶された演出制御プログラムを読み出し、サブＲＡＭ１３５ｃをワークエリアとして活用しながら、主制御基板１１０から受信したコマンドや各検出スイッチから入力される検出信号に応じて、音声制御部１４８、画像制御部１４５、ランプ制御部１５０に各種の演出を実行させるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。

【２０３５】

図１５２（ｂ）に示すように、サブ制御部１３５の機能構成は、上述した演出制御部１３０ｍの制御内容に相当する処理を行う第１制御部と、上述した液晶制御部１４１の制御内容に相当する処理を行う第２制御部とに分けられる。

【２０３６】

第１制御部は、サブＲＡＭ１３５ｃを介して主制御基板１１０から受信したコマンドのうち、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド、客待ちコマンド、各種のエラー指定コマンド等を第２制御部に受け渡すコマンド解析（図１３９のコマンド解析処理に相当）を行う。

【２０３７】

また、主制御基板１１０から受信した遊技状態指定コマンド、各種の記憶指定コマンド等に基づいてサブＲＡＭ１３５ｃに記憶される情報を更新する情報更新（図１３９の遊技状態の更新処理及び保留情報の更新処理に相当）を行う。

【２０３８】

さらに、主制御基板１１０から受信した始動口入賞指定コマンド、変動パターン指定コマンド、演出図柄指定コマンド、オープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、エンディング指定コマンド等に基づいて各種演出の内容（種類、態様等）を決定し、決定情報を第２制御部に受け渡す演出決定（図１３９の先読み演出決定処理、変動演出パターン決定処理、図柄パターン決定処理、予告演出決定処理１、予告演出決定処理２、予告演出決定処理３、大当たり演出決定処理等に相当）を行う。

【２０３９】

第２制御部は、第１制御部からサブＲＡＭ１３５ｃを介して受け渡された受信コマンドに基づいて各種の事象の発生を報知するための報知制御（図１４１の発生事象の報知処理に相当）を行う。

【２０４０】

また、第１制御部から受け渡された演出の決定情報や演出ボタン検出スイッチ１７ａからの検出信号に基づいて画像制御部１４５や音声制御部１４８に演出を実行させるための演出制御（図１４１の客待ち処理、アニメパターンの設定処理、サウンドの設定処理、操作演出処理、演出モード変更処理、アニメーション制御処理、ディスプレイリストの生成・出力、描画の指令処理、サウンドリストの生成・出力、音出力指令処理等に相当）を行う。

【２０４１】

さらに、十字キー検出スイッチ１９ａからの検出信号に基づいて画像表示装置や各種照明装置や音声出力装置９における演出の出力量（音量、輝度）を調整する調整制御（図１４１のモード切替処理、音量の設定処理、輝度の設定処理、図１４９の操作受付処理等に相当）を行う。

【２０４２】

このように、演出制御部１３０ｍや表示制御部１４０に代えて、演出制御部１３０ｍの制御機能や表示制御部１４０の制御機能を搭載したサブ制御部１３５に一本化（ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭの数を減らした）したことにより、演出制御基板１３０に実装される電子部品の数を少なくすることができ、開発コストの低減や開発時間の短縮を図ることが可能となる。

【２０４３】

なお、上述した第１～第５実施形態及び各種変形例では、切替スイッチ２２の操作によって設定された音量の初期値や輝度の初期値を、十字キー１９の操作によって変更するよ

うにしていたが、十字キー１９による音量調整や輝度調整を不能として、電源投入（復旧）時の切替スイッチ２２のスイッチ位置によって設定した音量値や輝度値をその後の切替スイッチ２２の操作によって変更するようにしてもよいし、切替スイッチ２２を設けないものとして、電源投入（復旧）時に固定的に設定される音量（初期）値や輝度（初期）値を十字キー１９の操作によって変更するようにしてもよい。

【２０４４】

また、音量値の報知画像の表示中の十字キー１９の操作と、切替スイッチ２２の操作が同時に行われた場合は、十字キー１９の操作による音量値の変更よりも切替スイッチ２２の操作による音量の初期値の設定を優先して実行するようにしてもよいし、切替スイッチ２２の操作による音量の初期値の設定よりも、十字キー１９の操作による音量値の変更を優先して実行するようにしてもよい。

【２０４５】

また、十字キー１９や演出ボタン１７を用いて音量調整や輝度調整を行っていたが、遊技者の手かざし等の動作を検出するための赤外線センサ、遊技者の所定の操作を検出するためのタッチパネル等の遊技者の動作や操作といった入力を検出可能な検出素子を用いて音量調整や輝度調整を行うようにしてもよい。

【２０４６】

また、切替スイッチ２２によって節電モードの設定を切り替えるようになっていたが、切替スイッチ２２とは別の節電モードの設定スイッチを設け、当該節電モードの設定スイッチの操作によって節電モードの設定を切り替えるようにしてもよい。また、節電モード（節電モードの移行期間）中を調整の不能期間とし、その間の十字キー１９による音量調整や輝度調整ができないようにしてもよい。

【２０４７】

また、切替スイッチ２２又は節電モードの設定スイッチによって節電モードの設定がＯＮである場合（図７１における調整モード６～Ａ）に、十字キー１９の操作によって音量調整を行うことが可能となっているが、実際に節電モードに制御されている場合には音量調整を行うことができないようにしてもよい。

【２０４８】

また、音量値の報知画像の表示中の十字キー１９の操作によって音量調整を行うことが可能となっているが、十字キー１９の機能を遊技の状態に応じて変更するようにしてもよく、例えば、調整の可能期間中の十字キー１９の操作によって音量調整や輝度調整を可能とし、調整の不能期間中の十字キー１９の操作によって演出モードや音声出力装置９から出力されるＢＧＭの種類を変更可能とするようにしてもよい。

【２０４９】

さらに、十字キー１９の機能を遊技状態（通常遊技状態、確率変動状態）に応じて変更するようにしてもよく、例えば、通常遊技状態の十字キー１９の操作によって音量調整や輝度調整を可能とし、確率変動状態（時短遊技状態である場合と時短遊技状態でない場合を含む）中の十字キー１９の操作によって演出モードや音声出力装置９から出力されるＢＧＭの種類を変更可能とするようにしてもよい。

【２０５０】

また、切替スイッチ２２の操作によって調整モード１で音量値が音量の初期値の「０」に設定された場合であっても、重要な事象が発生した場合には音声出力装置９から重要な事象の報知音が固定の音量値（音量１２０％）で出力されるようになっていたが、切替スイッチ２２の操作によって音量値が「０」に設定された場合には、音声出力装置９から演出音も重要な事象の報知音も出力しない、若しくは、音量０％の非可聴音で出力するようにしてもよい。また、調整モード１に設定した後に十字キー１９の操作によって音量値を変更し、その後に再度音量値を「０」に戻した場合には、重要な事象の報知音を固定の音量値（音量１２０％）で出力させるように制御してもよい。

【２０５１】

また、音量値の報知画像の種類よりも十字キー１９の操作によって設定可能な音量値の

種類を多く設定しておいてもよく、その場合には、一の音量値の報知画像が複数の音量値の種類を示すように表示させるようにするとよい。例えば、音量値の報知画像の種類が最小音量に対応する音量値の報知画像１～最大音量に対応する音量値の報知画像５の５種類で、音量値の種類が最小音量（ミュート）に対応する音量値「０」～最大音量に対応する音量値「７」の８種類とすると、音量値が「０」～「３」に設定された場合には音量値の報知画像１を表示させ、音量値「４」～「７」の場合にはそれぞれ音量値の報知画像２～５を表示させるようにしてもよい。また、音量値の報知画像の種類が上記と同様に５種類で、音量値の種類が最小音量に対応する音量値「０」～最大音量に対応する音量値「９」の１０種類とすると、一つの音量値の報知画像に２種類の音量値を対応付けておき、音量値が２刻みで大きくなる毎に音量値の報知画像１～５を順次表示させるようにするとよい。このようにすると、音量値の報知画像の種類よりも多くの音量値を設定することができ、音量値の報知画像によって大まかな音量値を報知することが可能となる。

【２０５２】

◆ところで、従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技に関する画像を表示するための表示手段と、所定の更新タイミングとなる毎に表示手段に表示させる画像を更新する表示制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機（例えば、特開２０１４－１００２６９号公報）では、識別情報の変動表示中に所定の有効期間を発生させ、この有効期間の発生中に演出ボタン等の操作部が操作されたことに基づいて、演出手段（可動物）を作動させて報知演出を実行するものがあったが、報知演出の実行態様に改善の余地があり、遊技の興趣が低いという問題があった。

【２０５３】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、遊技に関する演出画像を表示するための表示手段と、前記表示手段に演出画像を表示させる制御を行う画像表示手段と、を備えた遊技機において、遊技者からの所定の入力を検出することが可能な入力検出手段と、遊技の進行過程で有効期間を発生させる有効期間発生手段と、演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、前記有効期間の発生中に前記入力検出手段によって所定の入力が検出されると、該所定の入力の検出に対応するフレームの更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記有効期間の発生中に前記所定の入力が検出されないと、該所定の入力の非検出に対応するフレームの更新タイミングで前記報知演出を開始するようになっている。

【２０５４】

このようにしたことで、報知演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０５５】

◆また、従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき画像表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機（例えば、特開２０１４－０３９６７２号公報）では、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めるような工夫に乏しく、遊技の興趣を向上させることができていないという問題がある。

【２０５６】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備えた遊技機において、前記従制御手段は、表示手段に遊技に関する演出画像を表示させる画像表示手段と、遊技の進行過程で演出手段に所定の報知演出を実行

させる演出実行手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、第１報知演出を実行させる第１演出実行手段と、前記第１報知演出と異なる第２報知演出を実行させる第２演出実行手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、前記表示手段に所定の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで前記第１報知演出を開始し、前記第２演出実行手段は、前記主制御手段から送信された所定のコマンドの受信に対応するフレームの更新タイミングで前記第２報知演出を開始するようになっている。

【２０５７】

このようにしたことで、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０５８】

◆また、従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき画像表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機（例えば、特開２０１４－０３９６７２号公報）では、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めるような工夫に乏しく、遊技の興趣を向上させることができていないという問題がある。

【２０５９】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、遊技者からの所定の入力を検出する入力検出手段と、を備えた遊技機において、前記従制御手段は、表示手段に遊技に関する演出画像を表示させる画像表示手段と、遊技の進行過程で有効期間を発生させる有効期間発生手段と、演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、前記有効期間の発生を伴う第１報知演出を実行させる第１演出実行手段と、前記有効期間の発生を伴わない第２報知演出を実行させる第２演出実行手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、前記有効期間の発生中に所定の入力が検出された場合には、該所定の入力の検出に対応するフレームの更新タイミングで前記第１報知演出を開始し、前記有効期間の発生中に所定の入力が検出されない場合には、該所定の入力の非検出に対応するフレームの更新タイミングで前記第１報知演出を開始し、前記第２演出実行手段は、前記主制御手段から送信された所定のコマンドの受信に対応するフレームの更新タイミングで前記第２報知演出を開始するようになっている。

【２０６０】

このようにしたことで、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０６１】

◆また、従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき画像表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機（例えば、特開２０１４－０３９６７２号公報）では、遊技の進行状況に応じたタイミングで報知演出を実行しているとは言い難く、遊技の興趣を向上させることができていないという問題がある。

【２０６２】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段と、を備え、開始条件の成立に基づき表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な遊技機にお

いて、前記従制御手段は、前記表示手段に遊技に関する演出画像を表示させる画像表示手段と、演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、前記変動表示の実行中に第１報知演出を実行させる第１演出実行手段と、前記特別遊技の実行中に第２報知演出を実行させる第２演出実行手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、前記表示手段に所定の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで前記第１報知演出を開始し、前記第２演出実行手段は、前記主制御手段から送信された所定のコマンドの受信に対応するフレームの更新タイミングで前記第２報知演出を開始するようにしている。

【２０６３】

このようにしたことで、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０６４】

◆また、従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従属制御手段と、を備え、予め定められた開始条件の成立に基づき画像表示手段で識別情報の変動表示を実行し、該変動表示が特別結果になると遊技者にとって有利な特別遊技を発生可能となっているものが一般的である。このような遊技機（例えば、特開２０１４－０３９６７２号公報）では、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めるような工夫に乏しく、遊技の興趣を向上させることができていないという問題がある。

【２０６５】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、遊技に関する演出画像を表示するための表示手段と、前記表示手段に演出画像を表示させる表示制御手段と、を備えた遊技機において、遊技の進行過程で演出手段に所定の報知演出を実行させる演出実行手段を備え、前記表示制御手段は、所定のフレームの更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる演出画像を更新するよう構成され、前記演出実行手段は、前記表示手段に所定の演出画像が表示されるフレームの更新タイミングで前記所定の報知演出を開始するようにしている。

【２０６６】

このようにしたことで、報知演出に関して遊技者への訴求力を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０６７】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０６８】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定の選択肢（音量調整の項目、輝度調整の項目）を所定の選択操作（十字キー１９及び／又は演出ボタン１７の操作）によって選択させる選択画像（メニュー画面）を所定の表示部（第１画像表示装置７０又は第２画像表示装置７１）に表示させる選択画像表示手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記選択画像表示手段は、前記音量値の設定に関す

る音量の項目（音量調整の項目）を前記所定の選択肢として含む前記選択画像を表示させることが可能であり、前記音量値設定手段は、前記選択画像の表示中に前記音量の項目を選択する選択操作が行われたことに基づいて、前記音量値を設定可能となるようにしている。

【２０６９】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０７０】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０７１】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定条件の成立（音量調整の可否が可能であること、調整の可能期間となること）に基づいて、前記音量値を設定可能であることを案内する案内報知（音量調整の案内画像の表示、十字キー１９の左右のボタンの発光）を行う案内報知手段と、を備え、前記音量値設定手段は、前記案内報知の実行中に前記所定の操作部が操作されたことに基づいて、前記音量値を設定可能となるようにしている。

【２０７２】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０７３】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０７４】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、備え、前記第２音量値設定手段は、前記第１操作部が第１操作状態（図７１のスイッチ位置０～Ａ、図７４のスイッチ位置０～５）となっている場合は、前記音量値を設定可能となり、前記第１操作部が前記第１操作状態とは異なる第

２操作状態（図７１のスイッチ位置Ｂ～Ｆ、図７４のスイッチ位置６～Ｆ）となっている場合は、前記音量値を設定不能となるようにしている。

【２０７５】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０７６】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０７７】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出音出力手段は、遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中など）に前記音出力部から前記演出音を出力させ、前記演出音の出力中に前記第１音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、出力中の前記演出音を新たに設定された前記音量値に対応する音量に変更するようにしている。

【２０７８】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０７９】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０８０】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第１画像表示装置７０又は第２画像表示装置７１）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記第２音量値設定手段は、

前記音量値の報知画像の表示中に前記第２操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定し、前記音量値報知手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第２音量値設定手段によって前記音量値が設定された場合は、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示し、前記音量値の報知画像の表示中に前記第１音量値設定手段によって前記音量値が設定された場合は、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示しないようにしている。

【２０８１】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０８２】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０８３】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第１画像表示装置７０又は第２画像表示装置７１）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記第２音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第２操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定し、前記音量値報知手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記音量値が設定されると、当該音量値が前記第１音量値設定手段によって設定されたのか前記第２音量値設定手段によって設定されたのかに拘らず、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示するようにしている。

【２０８４】

また、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第１画像表示装置７０又は第２画像表示装置７１）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記第２音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第２操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定し、前記音量値報知手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第２音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示し、当該音量値の報知画像

の表示中に前記第１音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、新たに設定された音量値を示す音量値の報知画像を前記所定の表示部に表示するようにしている。

【２０８５】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０８６】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０８７】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第１画像表示装置７０又は第２画像表示装置７１）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記第２音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第２操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定し、前記第１音量値設定手段は、前記音量値の報知画像の表示中に前記第２音量値設定手段によって前記音量値が設定された場合であっても、前記第１操作部が操作されると、当該操作に対応して前記音量値を設定するようにしている。

【２０８８】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０８９】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０９０】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定

手段（演出制御基板１３０）と、所定の再設定条件の成立（遊技機１への電源供給が停止した後に電源供給が再開すること）に基づいて、前記音量値を前記複数の音量値の何れかに再設定する音量値再設定手段（表示制御部１４０）と、を備え、前記音量値再設定手段は、前記音量値を前記所定の再設定条件の成立以前に前記第１音量値設定手段が設定した前記音量値に再設定するようにしている。

【２０９１】

また、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備え、開始条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞すること）に基づいて所定の遊技（特別図柄の変動表示）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値（大当たり遊技、小当たり遊技）を付与可能な遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定の再設定条件の成立に基づいて、前記音量値を前記複数の音量値の何れかに再設定する音量値再設定手段（表示制御部１４０）と、を備え、前記所定の再設定条件は、前記所定の遊技が実行されていない客待ち状態において前記第２操作部の未操作が所定期間継続した場合に成立する第１条件と、前記第１音量値設定手段が設定した前記音量値と現在の音量値とが所定の関係となった場合に成立する第２条件と、を含み、前記音量値再設定手段は、前記第１条件及び前記第２条件が成立した場合は、前記音量値を前記所定の再設定条件の成立以前に前記第１音量値設定手段が設定した前記音量値に再設定し、前記第１条件が成立したが前記第２条件が成立していない場合は、前記音量値を再設定しないようにしている。

【２０９２】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０９３】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０９４】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記音量値を設定可能な期間として、第１の期間（遊技機１への電源供給中）と該第１の期間に含まれる第２の期間（調整の可能期間）とがあり、前記第１音量値設定手段は、前記第１の期間において前記音量値を設定可能となり、前記第２音量値設定手段は、前記第２の期間において前記音量値を設定可能となるようにしている。

【２０９５】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定する

ことが可能となる。

【２０９６】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２０９７】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備え、開始条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞すること）に基づいて所定の遊技（特別図柄の変動表示）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値（大当たり遊技、小当たり遊技の発生）を付与可能な遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定の再設定条件の成立に基づいて、前記音量値を前記第１音量値設定手段が設定した前記音量値に再設定する音量値再設定手段（表示制御部１４０）と、を備え、前記演出音出力手段は、遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中など）に前記音出力部から前記演出音を出力させ、前記演出音の出力中に前記第１音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、出力中の前記演出音を新たに設定された前記音量値に対応する音量に変更し、前記音量値再設定手段は、前記所定の遊技が実行されていない客待ち状態において前記第２操作部の未操作が所定期間継続した場合に、前記音量値を再設定するようにしている。

【２０９８】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２０９９】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１００】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、遊技機の動作中に所定の報知を行うべき状況（通常の事象、重要な事象、特別図柄の変動表示の開始、確変確定演出の実行タイミングの到来、大入賞口５０内の特定領域への遊技球の通過）が発生したかを判定する判定手段（主制御基板１１０、払出制御基板１２０）

と、前記判定手段によって前記所定の報知を行うべき状況が発生したと判定されたことに基づいて、前記音出力部から所定の報知音（通常の事象の報知音、重要な事象の報知音、演出音、一発告知音、通過の告知音）を出力させる報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記所定の報知を行うべき状況は、第１の状況（通常の事象の発生、音量値の変更など）と、該第１の状況よりも重要な第２の状況（重要な事象の発生、確変確定演出の実行タイミングの到来、大入賞口５０内の特定領域への遊技球の通過など）とを含み、前記報知手段は、前記第１の状況が発生したと判定された場合は、第１の報知音（通常の事象の報知音、音量の報知音）を現在の音量値に基づく音量で前記音出力部から出力させ、前記第２の状況が発生したと判定された場合には、前記第１の報知音とは異なる第２の報知音（重要な事象の報知音、一発告知音、通過の告知音）を予め設定された音量（固定の音量値）で前記音出力部から出力させるようにしている。

【２１０１】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１０２】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１０３】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、遊技機の動作中に所定の報知を行うべき状況（通常の事象）が発生したかを判定する判定手段（主制御基板１１０、払出制御基板１２０）と、前記判定手段によって前記所定の報知を行うべき状況が発生したと判定されたことに基づいて、前記音出力部から所定の報知音（通常の事象の報知音）を出力させる報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出音出力手段は、前記所定の報知音の出力が開始される場合に、前記音出力部から出力させている前記演出音の音量をそれまでの音量よりも低下させ、前記所定の報知音の出力が終了する場合に、前記音出力部から出力させている前記演出音の音量を低下前の音量に復旧させるようにしている。

【２１０４】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１０５】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１０６】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、遊技機の動作中に所定の報知を行うべき状況（重要な事象）が発生したかを判定する判定手段（主制御基板１１０、払出制御基板１２０）と、前記判定手段によって前記所定の報知を行うべき状況が発生したと判定されたことに基づいて、前記音出力部から所定の報知音（重要な事象の報知音）を出力させる報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出音出力手段は、前記所定の報知音の出力中である場合は、前記演出音を前記音出力部から出力させない、若しくは、前記演出音を非可聴の音量で前記音出力部から出力させるようにしている。

【２１０７】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１０８】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１０９】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、遊技機の動作中に所定の報知を行うべき状況（通常の事象）が発生したかを判定する判定手段（主制御基板１１０、払出制御基板１２０）と、前記判定手段によって前記所定の報知を行うべき状況が発生したと判定されたことに基づいて、前記音出力部から所定の報知音（通常の事象の報知音）を出力させる報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記報知手段は、前記演出音の出力中である場合は、前記所定の報知音を前記演出音の音量よりも小さい音量で前記音出力部から出力させるようにしている。

【２１１０】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１１１】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１１２】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を

出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段と、所定の切替条件の成立（節電モードの設定のＯＮ／第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、ＯＦＦ）に基づいて、所定の電力消費となる通常モード（非節電モード）と低電力消費となる節電モード（節電モード）とに切り替える節電モード制御手段（演出制御基板１３０）と、前記第１操作部の操作に基づいて、前記節電モード制御手段によって切り替えられる前記節電モードに係る設定（節電モードの設定）を変更するための処理を行う節電設定処理手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出音出力手段は、遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中など）に前記音出力部から前記演出音を出力させ、前記演出音の出力中に前記第１音量値設定手段によって前記音量値が設定されると、出力中の前記演出音を新たに設定された前記音量値に対応する音量に変更し、前記節電設定処理手段は、前記第１操作部が第１操作状態（図７１のスイッチ位置０～５及びＢ～Ｆ、図７４のスイッチ位置０～Ｂ）から該第１操作状態とは異なる第２操作状態（図７１のスイッチ位置６～Ａ、図７４のスイッチ位置Ｃ～Ｆ）に操作されたことに基づいて、前記節電モードの設定を変更可能としている。

【２１１３】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１１４】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１１５】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）を備え、前記演出音出力手段は、遊技の進行中（特別図柄の変動表示中、大当たり遊技中など）に前記音出力部から前記演出音を出力させ、前記音量値設定手段は、前記演出音出力手段による前記演出音の出力中に前記音量値を設定可能としている。

【２１１６】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１１７】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技

の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１１８】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、予め定められた告知条件の成立（確変確定演出の実行が決定されたこと、大入賞口５０内の特定領域に遊技球が通過したこと）に基づいて、前記音出力部から遊技の進行によって生じる所定の事象（大当たり、確率変動状態）の発生を告知する告知音（一発告知音、通過の告知音）を出力させる告知音出力手段と、を備え、前記告知音出力手段は、前記告知音を前記音量値に拘らず予め設定された音量（固定の音量値）で前記音出力部から出力させるようにしている。

【２１１９】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１２０】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１２１】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、前記第１音量値設定手段が前記音量値を設定したことに基づいて、所定の報知音（新たに設定された音量値や調整モードを示す報知音）を前記音出力部から出力させる第１報知手段（演出制御基板１３０）と、前記第２音量値設定手段が前記音量値を設定したことに基づいて、新たに設定された前記音量値を示す音量値の報知画像を所定の表示部に表示させる第２報知手段（演出制御基板１３０）と、を備えるようにしている。

【２１２２】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１２３】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技

の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１２４】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備え、開始条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞すること）に基づいて所定の遊技（特別図柄の変動表示）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値（大当たり遊技、小当たり遊技）を付与可能な遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）を備え、前記遊技の状態には、前記所定の遊技が実行されない客待ち状態を含み、前記客待ち状態は、第１の期間（客待ち演出の待機中）と、該第１の期間とは異なる第２の期間（客待ち演出中）とを含み、前記音量値設定手段は、前記客待ち状態中の第１の期間である場合は、前記音量値を設定可能となり、前記客待ち状態中の第２の期間である場合は、前記音量値を設定不能となるようにしている。

【２１２５】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１２６】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１２７】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（表示制御部１４０）と、を備え、前記第１操作部は、前記第１音量値設定手段が設定する前記音量値の数よりも多い複数の設定数（スイッチ位置、調整モード）に設定可能であり、前記複数の設定数は、前記第１音量値設定手段が設定する前記音量値の種類と同じ数からなる複数の第１設定数（図７１のスイッチ位置０～５、調整モード１～６）と、前記複数の第１設定数以外の余剰の第２設定数（図７１のスイッチ位置６～Ｆ、調整モード７～１６）とがあり、前記複数の第１設定数は、前記第１音量値設定手段によって設定される前記音量値がそれぞれ異なり、前記第２設定数は、前記第１音量値設定手段によって設定される前記音量値が特定の第１設定数（図７１の調整モード１～６の何れか）と同一となるようにしている。

【２１２８】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１２９】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件

の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１３０】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、所定の表示条件の成立（音量調整の可能期間中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されること）に基づいて、所定の表示部（第１画像表示装置７０又は第２画像表示装置７１）に現在の音量値を示す音量値の報知画像を表示させる音量値報知手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記音量値報知手段は、前記所定の表示条件の成立から所定期間（操作間隔の監視時間）が経過すると前記音量値の報知画像を非表示にするようにしている。

【２１３１】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１３２】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１３３】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、第１操作部（切替スイッチ２２）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を複数の音量値（音量の初期値）の何れかに設定する第１音量値設定手段（表示制御部１４０）と、第２操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記第１音量値設定手段によって設定された前記音量値を所定の音量値に設定する第２音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、前記遊技機への電源の供給が開始されたことに基づいて、前記遊技機を所定の初期状態（出荷時の状態）に初期化（メインＲＡＭ１１０ｃを及びスタック領域の記憶内容をクリア）する初期化手段（主制御基板１１０）と、前記初期化手段による初期化に基づいて、前記音量値を前記複数の音量値の何れかに再設定する音量値再設定手段（表示制御部１４０）と、を備え、前記音量値再設定手段は、前記音量値を前記初期化手段による初期化以前に前記第１音量値設定手段が設定した前記音量値に再設定するようにしている。

【２１３４】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１３５】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機やスロットマシンにおいては、開始条件の成立に基づいて所定の遊技（複数の識別情報による変動表示等）を実行し、該所定の遊技の結果に基づいて遊技者に遊技価値を付与するものが一般的である。このような遊技機では、所定の音を出力することが可能な音出力部（スピーカ）を設け、遊技の進行に応じて音出力部から所定の音量で演出音を出力させたり、操作部の操作に基づき所定の演出を行ったりしている（例えば、特開２０１４－２３３５９０号公報）。しかしながら、遊技の進行に応じて演出音の音量が調整されて音出力部から出力されるものの、所望の音量に設定することができないという問題があった。

【２１３６】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機１によれば、所定の音を出力することが可能な音出力部（音声出力装置９）と、遊技の状態に応じて前記音出力部から演出音を出力させる演出音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、所定の操作部（十字キー１９）の操作に基づいて、前記音出力部から出力される前記演出音の音量値を所定の音量値に設定する音量値設定手段（演出制御基板１３０）と、前記遊技機への電源の供給が開始されたことに基づいて、前記遊技機を所定の初期状態（出荷時の状態）に初期化（メインＲＡＭ１１０ｃを及びスタック領域の記憶内容をクリア）する初期化手段（主制御基板１１０）と、前記初期化手段によって所定の初期状態に初期化されたことを報知する報知音（電源投入の報知音）を前記音出力部から出力させる報知音出力手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記音量値設定手段は、前記音出力部から前記報知音が出力されている場合は、前記音量値を設定不能となるようにしている。

【２１３７】

このようにしたことで、音出力部から出力される演出音の音量を所望の音量に設定することが可能となる。

【２１３８】

なお、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【２１３９】

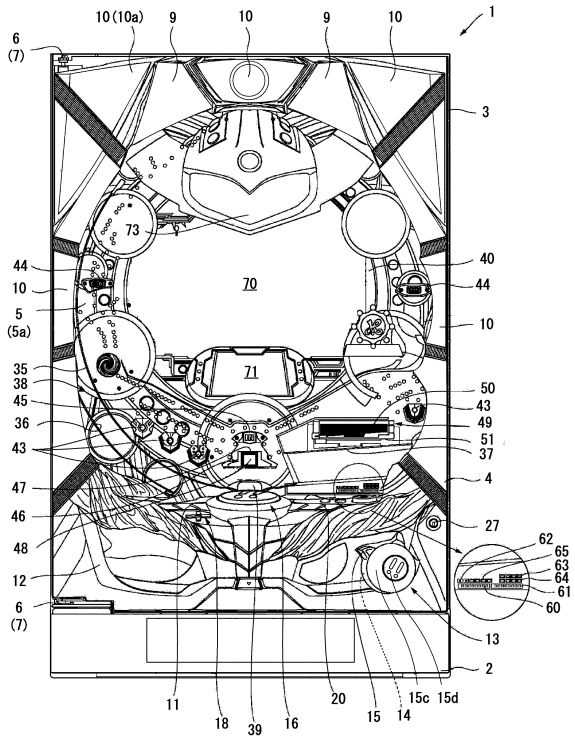
また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

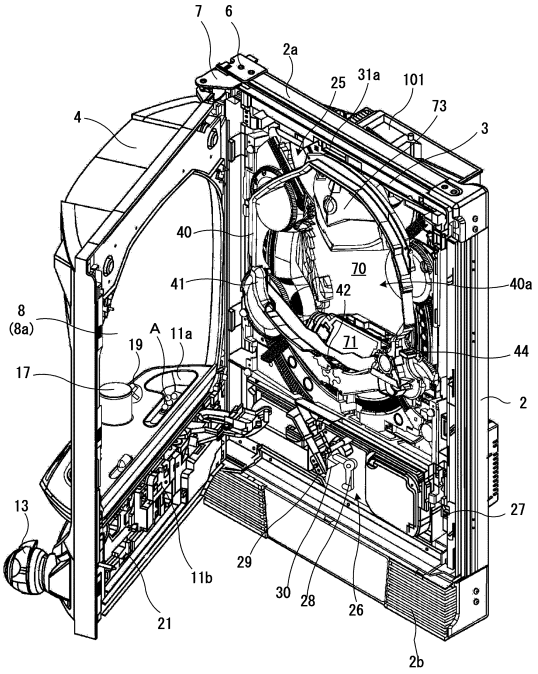
【２１４０】

１　遊技機
５　遊技盤
４４　普図ゲート
４５　第１始動口
４７　第２始動口
５０　大入賞口
７０　第１画像表示装置（メイン液晶）
７１　第２画像表示装置（サブ液晶）
１１０　主制御基板
１１０ａ　メインＣＰＵ
１２０　払出制御基板
１３０　演出制御基板
１３０ａ　サブＣＰＵ

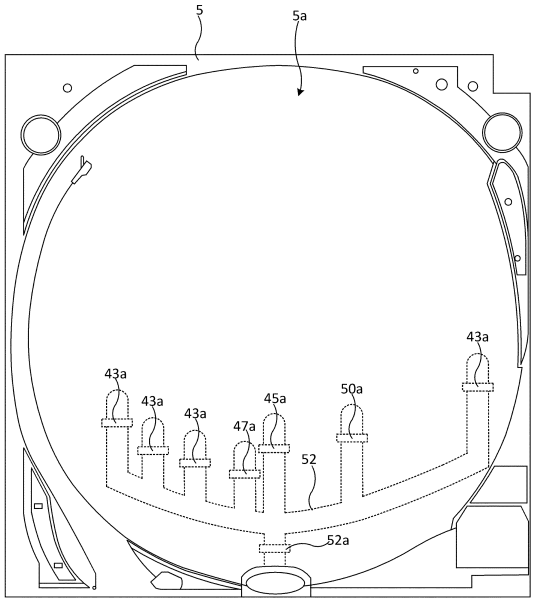
【図１】


1
10(10a)
9
10
9
10
6
(7)
3
73
70
44
10
5
(5a)
40
44
10
35
38
45
36
43
47
46
48
12
6
(7)
71
50
43
49
51
37
4
27
62
65
63
64
61
60
13
2
11
18
39
16
20
15
14
15c
15d

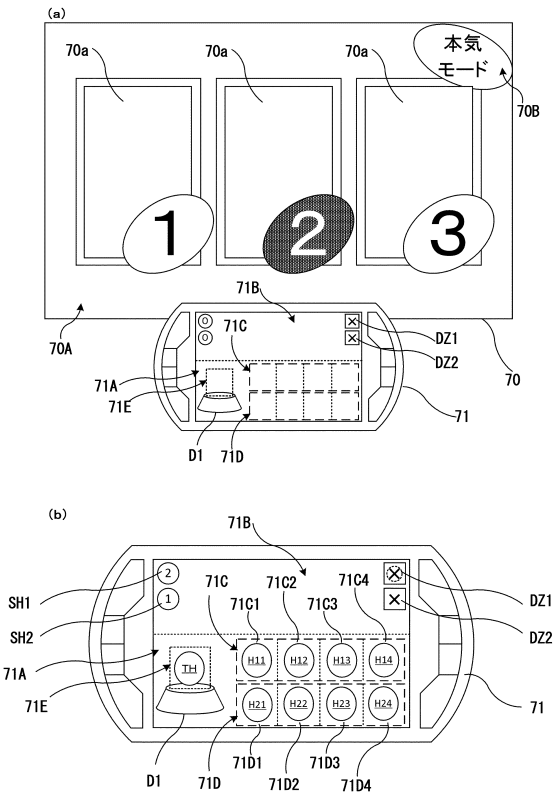
【図２】


7
6
2a
25
31a
101
73
3
4
40
70
41
42
40a
8
(8a)
A
19
11a
71
44
17
2
13
27
29
30
28
26
11b
21
2b

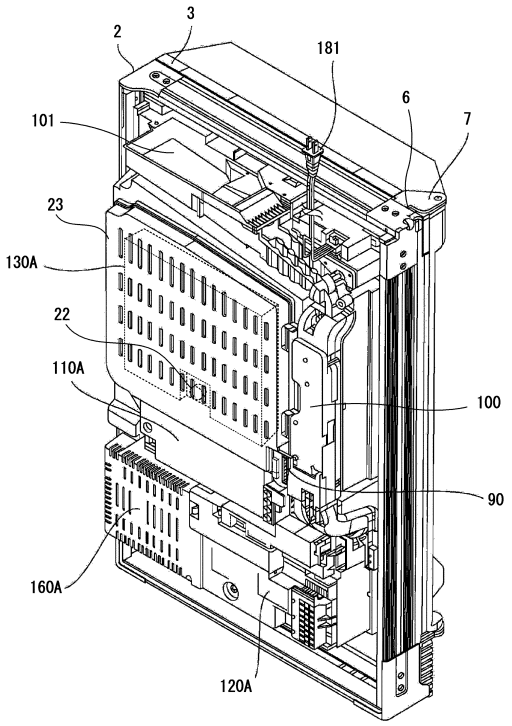
【図３】


5
5a
43a
43a
43a
47a
45a
50a
52
43a
52a

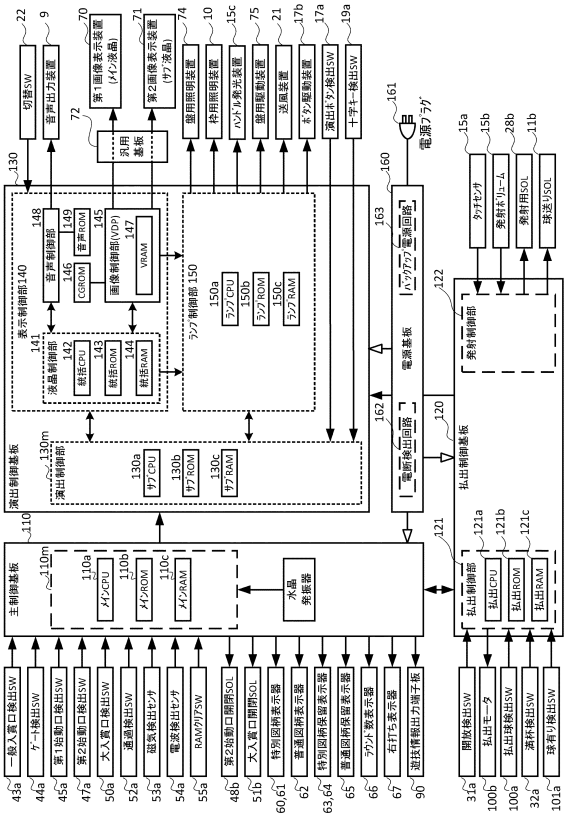
【図４】


(a)
70a
70a
70a
本気
モード
70B
1
2
3
71B
71C
DZ1
DZ2
70A
71A
71E
70
71
D1
71D
(b)
71B
SH1
SH2
71A
71E
71C
71C1
71C2
71C3
71C4
DZ1
DZ2
TH
H11
H12
H13
H14
H21
H22
H23
H24
71
D1
71D
71D1
71D2
71D3
71D4

【図５】



【図６】



【図７】

(a)第1特別図柄用の大当たり判定ﾃｰﾌﾞﾙ

確率遊技状態	大当たり判定用乱数値	判定結果	割合（※参考）
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/598＝1/299
	50、100、150、200	小当たり	4/598＝149．5
	上記以外	ハズレ	592/598
高確率遊技状態	7～16	大当たり	10/598＝1/59．8
	50、100、150、200	小当たり	4/598＝149．5
	上記以外	ハズレ	592/598

※乱数範囲0～598（大当たり判定用乱数）

(b)第2特別図柄用の大当たり判定ﾃｰﾌﾞﾙ

確率遊技状態	大当たり判定用乱数値	判定結果	割合（※参考）
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/598＝1/299
	上記以外	ハズレ	596/598
高確率遊技状態	7～16	大当たり	10/598＝1/59．8
	上記以外	ハズレ	589/598

※乱数範囲0～598（大当たり判定用乱数）

【図８】

(a)大当たり用の特別図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ

始動口	特別図柄決定用乱数値	判定結果	停止図柄ﾃﾞｰﾀ	演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1	0～4 （5%）	特別図柄A	10	E1H10H
	5～54 （50%）	特別図柄B	11	E1H11H
	55～59 （5%）	特別図柄C	12	E1H12H
	45～54 （2%）	特別図柄D	13	E1H13H
	55～64 （3%）	特別図柄E	14	E1H14H
	65～89 （25%）	特別図柄F	15	E1H15H
	90～99 （10%）	特別図柄G	16	E1H16H
第2	0～54 （55%）	特別図柄a	20	E2H20H
	55～64 （10%）	特別図柄b	21	E2H21H
	65～68 （4%）	特別図柄c	22	E2H22H
	69～74 （6%）	特別図柄d	23	E2H23H
	75～99 （25%）	特別図柄e	24	E2H24H

※乱数範囲0～99（特別図柄判定用乱数）

(b)小当たり用の特別図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ

始動口	特別図柄決定用乱数値	判定結果	停止図柄ﾃﾞｰﾀ	演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1	0～49 （50%）	特別図柄H	17	E1H17H
	50～99 （50%）	特別図柄I	18	E1H18H

※乱数範囲0～99（特別図柄判定用乱数）

(c)ﾊｽﾞﾚ用の特別図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ

始動口	特別図柄決定用乱数値	判定結果	停止図柄ﾃﾞｰﾀ	演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1	0～99 （100%）	特別図柄J	19	E1H19H
第2	0～99 （100%）	特別図柄j	29	E1H29H

※乱数範囲0～99（特別図柄判定用乱数）

【図９】

第1特別図柄用の変動パターン決定テーブル

判定結果	特別図柄	リーチ判定用乱数値(0～99)	保留球数	特図変動パターン決定用乱数値(0～99)	特別図柄の変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド 上位バイト	変動パターン指定コマンド 下位バイト	演出内容(※参考) リーチ演出等
ハズレ	19	0～59	0、1	—	変動パターン1	12秒	E3H	10H	通常変動1
			2、3	—	変動パターン2	3秒	E3H	11H	短縮変動
		60～79	0、1	—	変動パターン4	20秒	E3H	13H	ノーマルリーチ
			2、3	—	変動パターン3	10秒	E3H	12H	通常変動2
		80～89	—	—	変動パターン4	20秒	E3H	13H	ノーマルリーチ
		90～99	—	0～29（30%）	変動パターン5	35秒	E3H	14H	SPリーチ1（ハズレ）
			—	30～54（25%）	変動パターン6	35秒	E3H	15H	SPリーチ2（ハズレ）
			—	55～74（20%）	変動パターン7	40秒	E3H	16H	SPリーチ3（ハズレ）
			—	75～86（12%）	変動パターン8	50秒	E3H	17H	SPSPリーチ1（ハズレ）
			—	87～94（8%）	変動パターン9	50秒	E3H	18H	SPSPリーチ2（ハズレ）
			—	95～99（5%）	変動パターン10	60秒	E3H	19H	SPSPリーチ3（ハズレ）
大当たり	10～11	—	—	0～3（4%）	変動パターン11	35秒	E3H	20H	SPリーチ1（大当たり）
			—	4～8（5%）	変動パターン12	35秒	E3H	21H	SPリーチ2（大当たり）
			—	9～14（6%）	変動パターン13	40秒	E3H	22H	SPリーチ3（大当たり）
			—	15～22（8%）	変動パターン14	50秒	E3H	23H	SPSPリーチ1（大当たり）
			—	23～32（10%）	変動パターン15	55秒	E3H	24H	SPSPリーチ1（大当たり・再抽選）
			—	33～44（12%）	変動パターン16	50秒	E3H	25H	SPSPリーチ2（大当たり）
			—	45～59（15%）	変動パターン17	55秒	E3H	26H	SPSPリーチ2（大当たり・再抽選）
			—	60～76（17%）	変動パターン18	60秒	E3H	27H	SPSPリーチ3（大当たり）
			—	77～96（20%）	変動パターン19	65秒	E3H	28H	SPSPリーチ3（大当たり・再抽選）
			—	97～99（3%）	変動パターン20	90秒	E3H	29H	全回転リーチ（大当たり）
	12～15		—	0～4（5%）	変動パターン11	35秒	E3H	2AH	SPリーチ1（大当たり）
			—	5～10（6%）	変動パターン12	35秒	E3H	2BH	SPリーチ2（大当たり）
			—	11～17（7%）	変動パターン13	40秒	E3H	2CH	SPリーチ3（大当たり）
			—	18～35（18%）	変動パターン14	50秒	E3H	2DH	SPSPリーチ1（大当たり）
			—	36～62（27%）	変動パターン16	50秒	E3H	2EH	SPSPリーチ2（大当たり）
			—	63～99（37%）	変動パターン18	60秒	E3H	2FH	SPSPリーチ3（大当たり）
	16	—	—	0～34（35%）	変動パターン21	30秒	E3H	30H	チャンス演出1（大当たり）
			—	35～99（65%）	変動パターン22	40秒	E3H	31H	チャンス演出2（大当たり）
小当たり	17	—	—	0～64（65%）	変動パターン23	35秒	E3H	32H	チャンス演出1（小当たり）
	18		—	65～99（35%）	変動パターン24	40秒	E3H	33H	チャンス演出2（小当たり）

【図１０】

第2特別図柄用の変動パターン決定テーブル

判定結果	特別図柄	リーチ判定用乱数値(0～99)	保留球数	特図変動パターン決定用乱数値(0～99)	特別図柄の変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド 上位バイト	変動パターン指定コマンド 下位バイト	演出内容 リーチ演出等
ハズレ	29	0～94	0、1	—	変動パターン1	12秒	E4H	10H	通常変動1
			2、3	—	変動パターン2	3秒	E4H	11H	短縮変動
		95～97	—	—	変動パターン4	20秒	E4H	12H	ノーマルリーチ
		98～99	—	0～29（30%）	変動パターン5	35秒	E4H	14H	SPリーチ1（ハズレ）
			—	30～54（25%）	変動パターン6	35秒	E4H	15H	SPリーチ2（ハズレ）
			—	55～74（20%）	変動パターン7	40秒	E4H	16H	SPリーチ3（ハズレ）
			—	75～86（12%）	変動パターン8	50秒	E4H	17H	SPSPリーチ1（ハズレ）
			—	87～94（8%）	変動パターン9	50秒	E4H	18H	SPSPリーチ2（ハズレ）
			—	95～99（5%）	変動パターン10	60秒	E4H	19H	SPSPリーチ3（ハズレ）
大当たり	20	—	—	0～3（4%）	変動パターン11	35秒	E4H	20H	SPリーチ1（大当たり）
			—	4～8（5%）	変動パターン12	35秒	E4H	21H	SPリーチ2（大当たり）
			—	9～14（6%）	変動パターン13	40秒	E4H	22H	SPリーチ3（大当たり）
			—	15～32（18%）	変動パターン14	50秒	E4H	23H	SPSPリーチ1（大当たり）
			—	33～59（27%）	変動パターン16	50秒	E4H	25H	SPSPリーチ2（大当たり）
			—	60～96（37%）	変動パターン18	60秒	E4H	27H	SPSPリーチ3（大当たり）
			—	97～99（3%）	変動パターン20	90秒	E4H	29H	全回転リーチ（大当たり）
	21		—	0～4（5%）	変動パターン11	35秒	E4H	2AH	SPリーチ1（大当たり）
	22		—	5～10（6%）	変動パターン12	35秒	E4H	2BH	SPリーチ2（大当たり）
	23		—	11～17（7%）	変動パターン13	40秒	E4H	2CH	SPリーチ3（大当たり）
	24		—	18～35（18%）	変動パターン14	50秒	E4H	2DH	SPSPリーチ1（大当たり）
			—	36～62（27%）	変動パターン16	50秒	E4H	2EH	SPSPリーチ2（大当たり）
			—	63～99（37%）	変動パターン18	60秒	E4H	2FH	SPSPリーチ3（大当たり）

【図１１】

事前判定テーブル

始動口の種別	判定結果	特別図柄	リーチ判定用乱数値(0～99)	特図変動パターン決定用乱数値(0～99)	始動口入賞指定コマンド 上位バイト	始動口入賞指定コマンド 下位バイト	演出内容 予定変動パターン	演出内容 リーチ演出等
第1始動口	ハズレ	19	0～89	—	E6H	10H	変動パターン1～4	通常変動、短縮変動、ノーマルリーチ
			90～99	0～74（75%）	E6H	14H	変動パターン5～7	SPリーチ1～3（ハズレ）
				75～99（25%）	E6H	17H	変動パターン8～10	SPSPリーチ1～3（ハズレ）
	大当たり	10～11	—	0～14（15%）	E6H	20H	変動パターン11～13	SPリーチ1～3（大当たり）
				15～96（82%）	E6H	23H	変動パターン14～19	SPSPリーチ1～3（大当たり）
				97～99（3%）	E6H	29H	変動パターン20	全回転リーチ（大当たり）
		12～15	—	0～17（18%）	E6H	2AH	変動パターン11～13	SPリーチ1～3（大当たり）
				18～99（82%）	E6H	2DH	変動パターン14～18	SPSPリーチ1～3（大当たり）
		16	—	0～99（100%）	E6H	30H	変動パターン21～22	チャンス演出1～2（大当たり）
	小当たり	17、18	—	0～99（100%）	E6H	32H	変動パターン23～24	チャンス演出1～2（小当たり）
第2始動口	ハズレ	29	0～97	—	E7H	10H	変動パターン1～4	通常変動、短縮変動、ノーマルリーチ
			98～99	0～74（75%）	E7H	14H	変動パターン5～7	SPリーチ1～3（ハズレ）
				75～99（25%）	E7H	17H	変動パターン8～10	SPSPリーチ1～3（ハズレ）
	大当たり	20	—	0～14（15%）	E7H	20H	変動パターン11～13	SPリーチ1～3（大当たり）
				15～96（82%）	E7H	23H	変動パターン14～18	SPSPリーチ1～3（大当たり）
				97～99（3%）	E7H	29H	変動パターン20	全回転リーチ（大当たり）
		21、22	—	0～17（18%）	E7H	2AH	変動パターン11～13	SPリーチ1～3（大当たり）
		23、24		18～99（82%）	E7H	2DH	変動パターン14～18	SPSPリーチ1～3（大当たり）

【図１２】

(a)大当たり遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間(S)	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間(S)	※備考
10	3.0	01	4.0	13R／ 16R(昇格演出有り) 確変大当たり
11	3.0	02	4.0	7R／ 16R(昇格演出有り) 確変大当たり
12	5.0	03	4.0	13R／ 13R(継続演出有り) 確変大当たり
13	5.0	04	4.0	8R／ 13R(継続演出有り) 確変大当たり
14	5.0	05	4.0	4R／ 13R(継続演出有り) 確変大当たり
15	5.0	06	4.0	4R／ 13R(昇格演出有り) 通常大当たり
16	3.0	07	4.0	0R／ 2R(潜伏演出あり) 確変大当たり
20	3.0	08	4.0	16R／ 16R(昇格演出なし) 確変大当たり
21	5.0	09	4.0	13R／ 16R(継続演出有り) 確変大当たり
22	5.0	10	4.0	8R／ 16R(継続演出有り) 確変大当たり
23	5.0	11	4.0	4R／ 16R(継続演出有り) 確変大当たり
24	5.0	12	4.0	4R／ 16R(昇格演出有り) 通常大当たり

(b)小当たり遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間(S)	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間(S)	※備考
17	3.0	13	4.0	潜伏演出有り 小当たり
18	3.0	13	4.0	潜伏演出有り 小当たり

【図１３】

大入賞口開閉制御ﾃｰﾌﾞﾙ

TBL. No	ﾗｳﾝﾄﾞ番号(R)	特電作動番号(K)	開放時間(S)	閉鎖時間(S)
01	1～6	1	29．5	2．0
	7	1	29．5	4．5
	8～13	1	29．5	2．0
	14～16	1	0．18	1．0
02	1～6	1	29．5	2．0
	7	1	29．5	4．5
	8～16	1	0．18	1．0
03	1～3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	4．5
	5～7	1	29．5	2．0
	8	1	29．5	4．5
	9～13	1	29．5	2．0
04	1～3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	4．5
	5～7	1	29．5	2．0
	8	1	29．5	4．5
	9～13	1	0．18	2．0
05	1～3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	4．5
	5～13	1	0．18	2．0
06	1～3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	4．5
	5～13	1	0．18	2．0
07	1～2	1	0．18	7．0
08	1～16	1	29．5	2．0
09	1～3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	4．5
	5～7	1	29．5	2．0
	8	1	29．5	4．5
	9～13	1	29．5	2．0
	14～16	1	0．18	2．0
10	1～3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	4．5
	5～7	1	29．5	2．0
	8	1	29．5	4．5
	9～16	1	0．18	2．0
11	1～3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	4．5
	5～16	1	0．18	2．0
12	1～3	1	29．5	2．0
	4	1	29．5	4．5
	5～16	1	0．18	2．0
13	－	－	0．18	7．0
			0．18	7．0

【図１４】

遊技状態設定ﾃｰﾌﾞﾙ

始動口	停止図柄ﾃﾞｰﾀ	時短遊技状態	時短遊技回数(J)	確率遊技状態	高確率遊技回数(X)
第1	10，11，12，13	時短遊技状態	10000	高確率遊技状態	10000
	14、15	時短遊技状態	0	高確率遊技状態	10000
	16	時短遊技状態	0	低確率遊技状態	—
第2	20，21，22	時短遊技状態	10000	高確率遊技状態	10000
	23	時短遊技状態	10	高確率遊技状態	10000
	24	時短遊技状態	10	低確率遊技状態	—

【図１５】

(a)普通図柄用の当たり判定ﾃｰﾌﾞﾙ

遊技状態	当たり判定用乱数値	判定結果	割合(※参考)
非時短遊技状態	127	当たり	1/128
	0～126	ﾊｽﾞﾚ	127/128
時短遊技状態	1～127	当たり	127/128
	0	ﾊｽﾞﾚ	1/128

※乱数範囲0～127(当たり判定用乱数)

(b)普通図柄用の停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ

遊技状態	当たり判定結果	普通図柄決定用乱数値(0～99)	普通図柄	停止普図ﾃﾞｰﾀ	普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA
非時短遊技状態	ﾊｽﾞﾚ	—	普通図柄0	00	EDH	00H
	当たり	0～79	普通図柄1	01	EDH	01H
		80～99	普通図柄2	02	EDH	02H
時短遊技状態	ﾊｽﾞﾚ	—	普通図柄0	00	EDH	00H
	当たり	—	普通図柄3	03	EDH	03H

(c)普通図柄用の変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

遊技状態	当たり判定結果	普図変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定用乱数値(0～99)	普通図柄の変動時間	普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA
非時短遊技状態	当たり	0～49	30000ms	EEH	00H
		50～99	40000ms	EEH	01H
	ﾊｽﾞﾚ	0～49	30000ms	EEH	02H
		50～99	40000ms	EEH	03H
時短遊技状態	当たり	0～49	3000ms	EEH	04H
		50～99	5000ms	EEH	05H
	ﾊｽﾞﾚ	0～49	3000ms	EEH	06H
		50～99	5000ms	EEH	07H

(d)第2始動口の開放態様決定ﾃｰﾌﾞﾙ

停止普図ﾃﾞｰﾀ	最大開放回数(S)	ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ時間	S＝1 開放時間	S＝1 閉鎖時間	S＝2 開放時間	S＝2 閉鎖時間
01(普通図柄1)	1	200ms	200ms	500ms	—	—
02(普通図柄2)	2	200ms	200ms	3000ms	3000ms	500ms
03(普通図柄3)	2	200ms	2500ms	1500ms	2500ms	500ms

【図１６】

(a)特別図柄保留記憶領域



(b)各記憶部

大当たり判定用乱数
特別図柄決定用乱数
ﾘｰﾁ判定用乱数
特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定用乱数

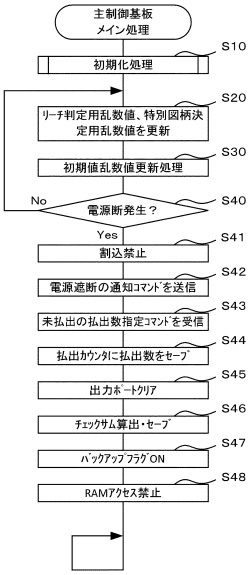
(c)普通図柄保留記憶領域

第0記憶部	第1記憶部	第2記憶部	第3記憶部	第4記憶部

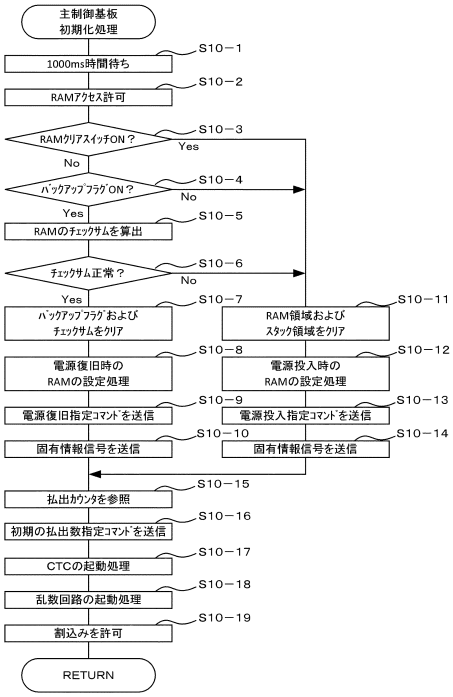
(d)各記憶部

当たり判定用乱数
普通図柄決定用乱数
普図変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定用乱数

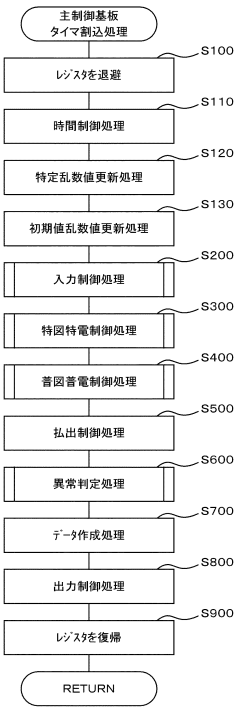
【図１７】



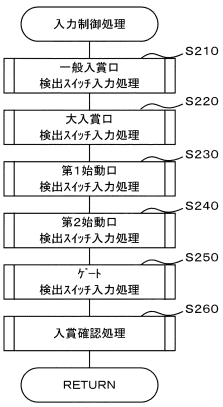
【図１８】



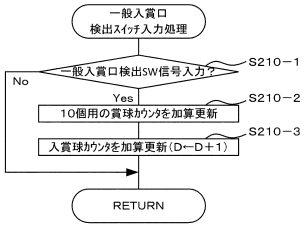
【図１９】



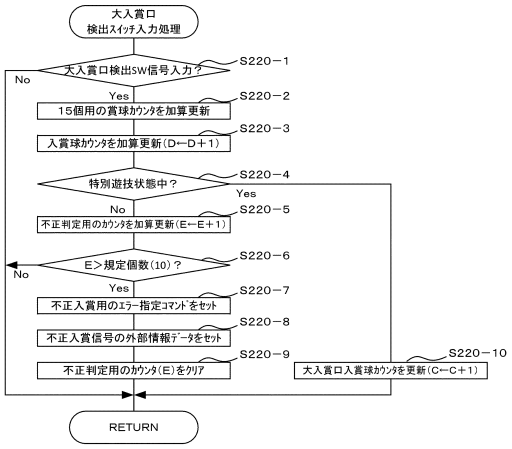
【図２０】



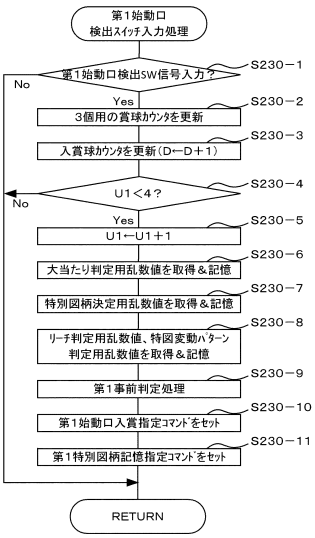
【図２１】



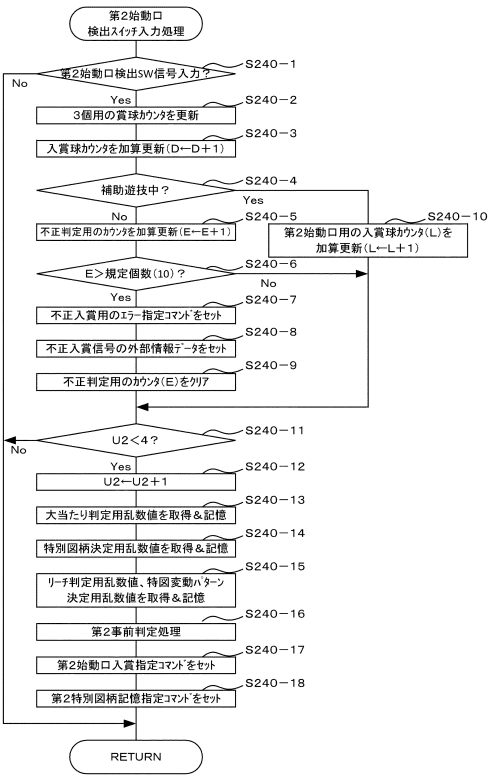
【図２２】



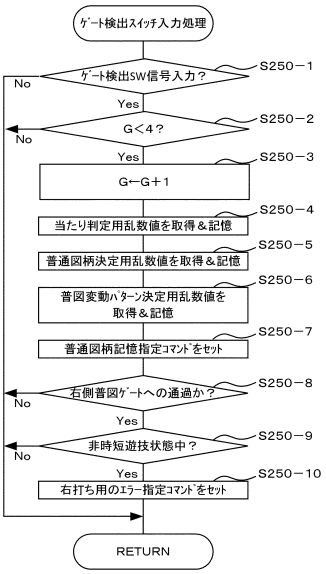
【図２３】



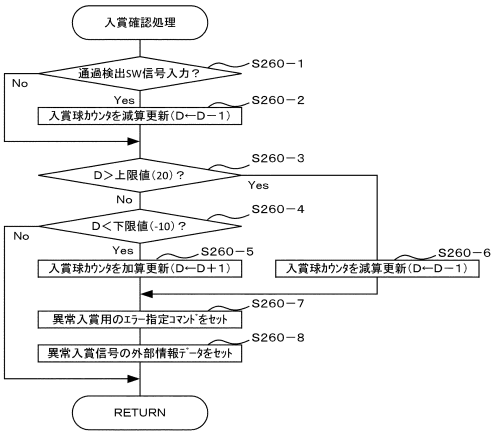
【図２４】



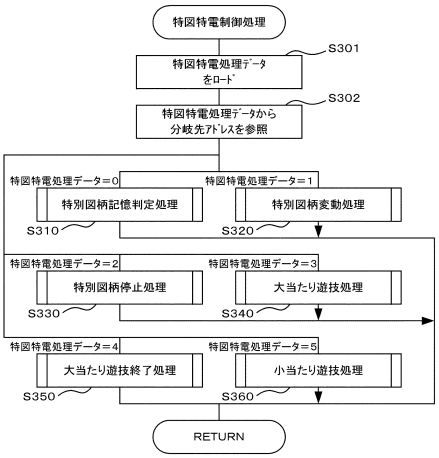
【図２５】



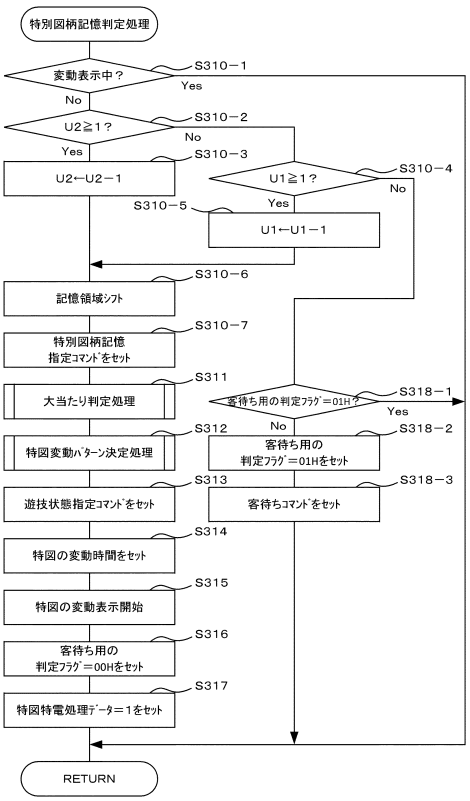
【図２６】



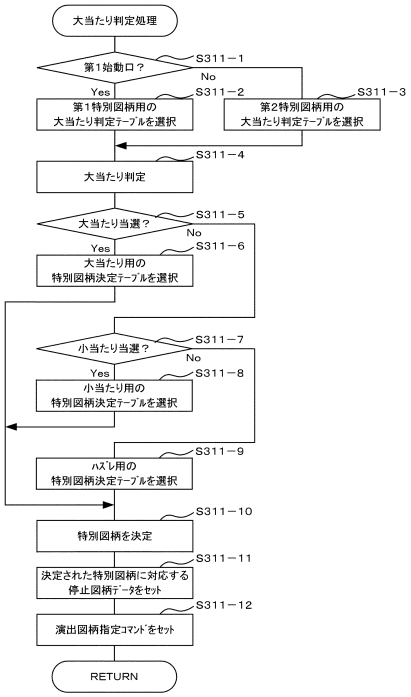
【図２７】



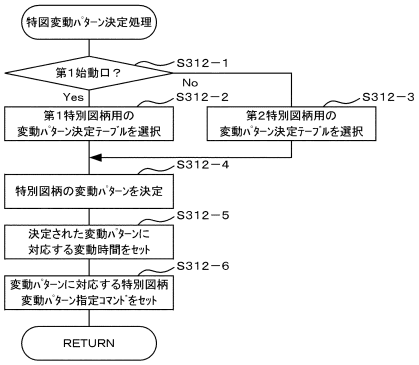
【図２８】



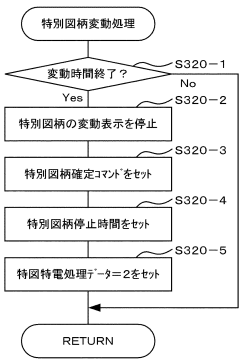
【図２９】



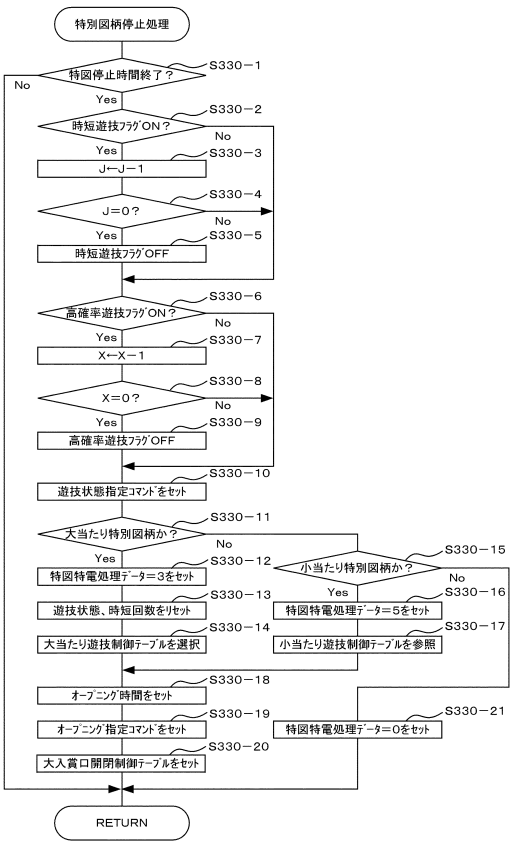
【図３０】



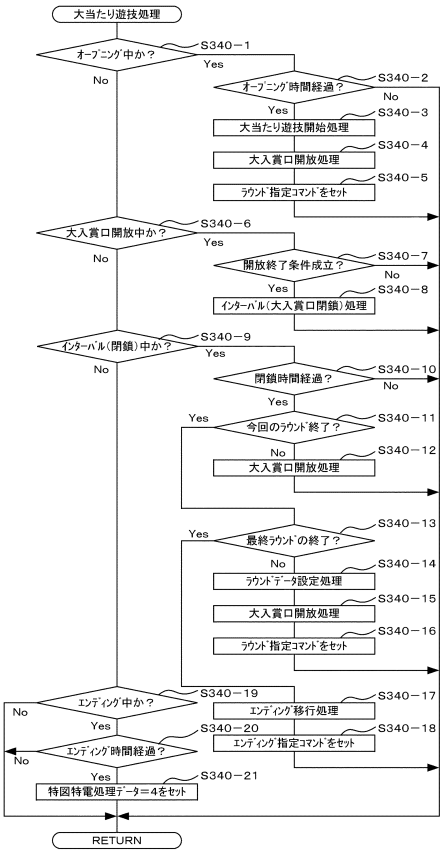
【図３１】



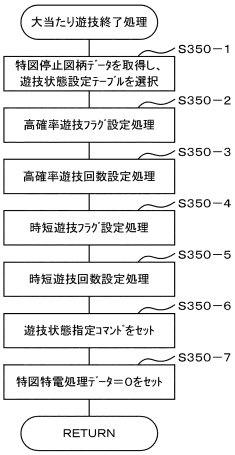
【図３２】



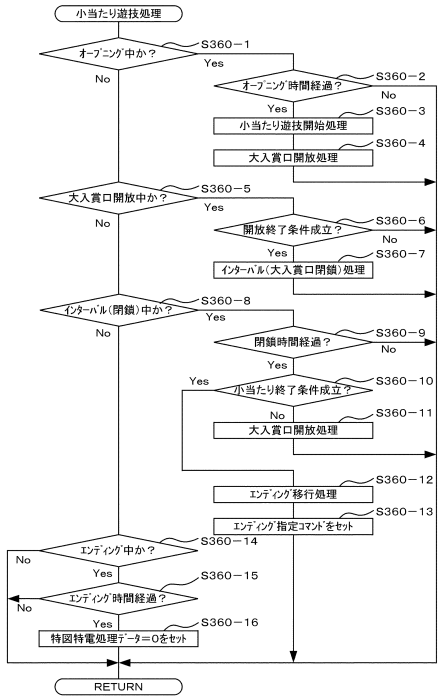
【図３３】



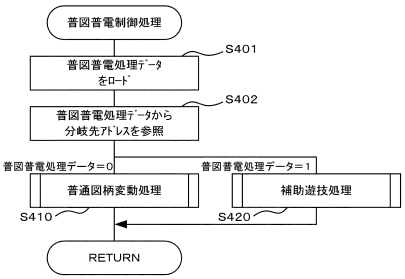
【図３４】



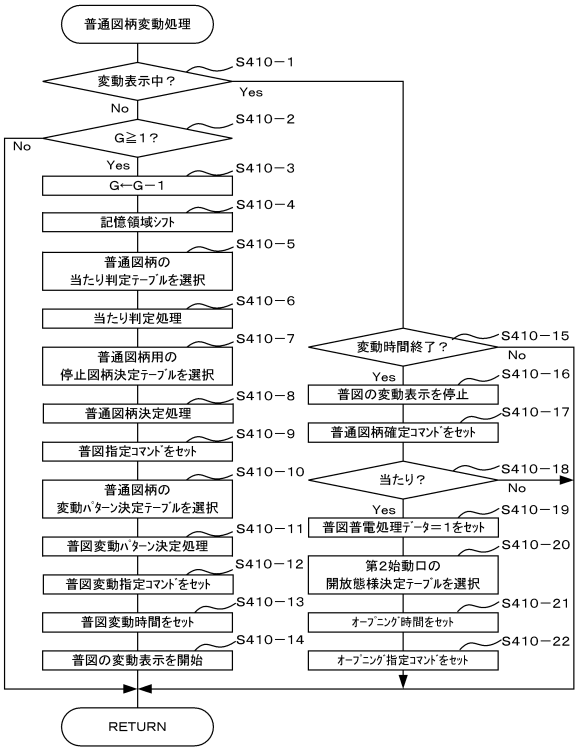
【図３５】



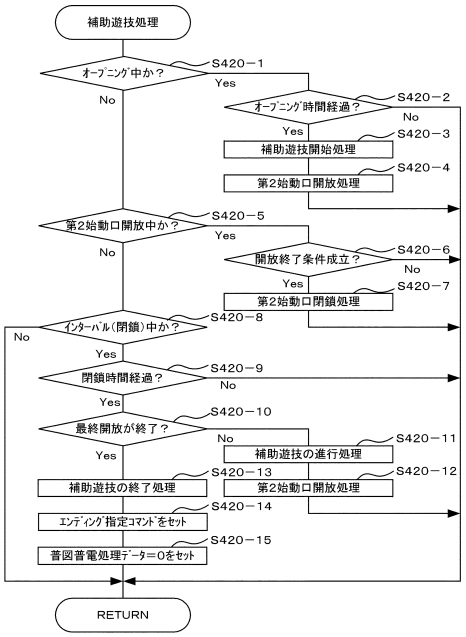
【図３６】



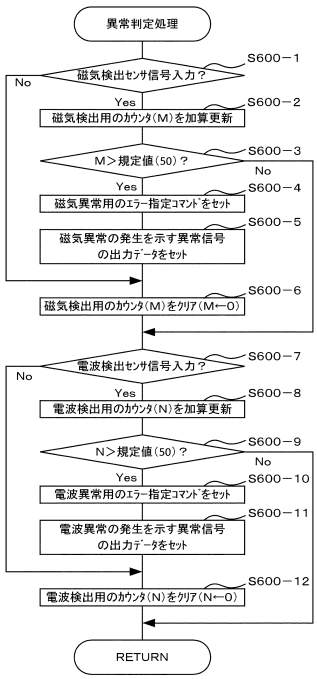
【図３７】



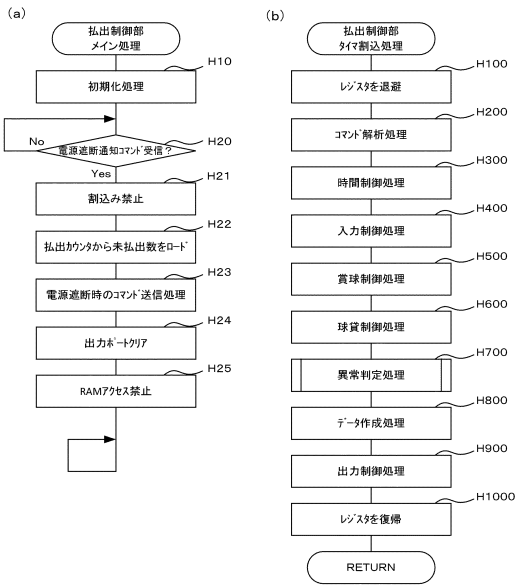
【図３８】



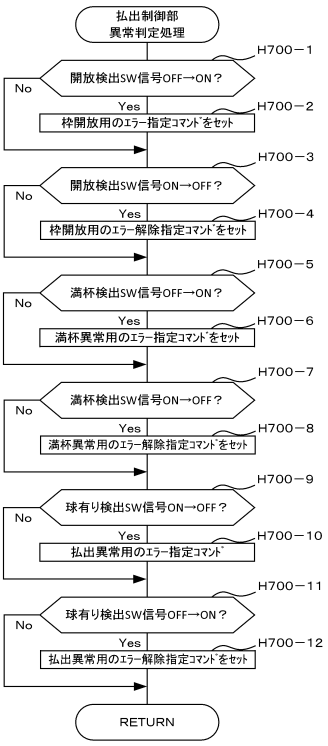
【図３９】



【図４０】



【図４１】



【図４２】

(a)主制御基板から払出制御基板に送信されるｺﾏﾝﾄﾞ

ｺﾏﾝﾄﾞ		名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
MODE	DATA		
FAH	00H	払出0個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	01H	払出1個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	02H	払出2個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	03H	払出3個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	04H	払出4個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	05H	払出5個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	06H	払出6個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	07H	払出7個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	08H	払出8個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	09H	払出9個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	0AH	払出10個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	0BH	払出11個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	0CH	払出12個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	0DH	払出13個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	0EH	払出14個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FAH	0FH	払出15個　初期の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時
FBH	00H	払出状態の確認ｺﾏﾝﾄﾞ	賞球ｶｳﾝﾀ更新時
FBH	03H	払出3個　払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出数の要求ｺﾏﾝﾄﾞ受信時
FBH	0AH	払出10個　払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出数の要求ｺﾏﾝﾄﾞ受信時
FBH	0EH	払出15個　払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出数の要求ｺﾏﾝﾄﾞ受信時
FCH	00H	電源遮断の通知ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時

(b)払出制御基板から主制御基板又は演出制御基板に送信されるｺﾏﾝﾄﾞ

ｺﾏﾝﾄﾞ		名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
MODE	DATA		
FDH	00H	払出状態の通知ｺﾏﾝﾄﾞ	電源投入時、払出完了時、ｴﾗｰ復帰時
FDH	01H	払出数の要求ｺﾏﾝﾄﾞ	払出状態の確認指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信時
FEH	00H	未払出0個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	01H	未払出1個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	02H	未払出2個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	03H	未払出3個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	04H	未払出4個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	05H	未払出5個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	06H	未払出6個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	07H	未払出7個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	08H	未払出8個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	09H	未払出9個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	0AH	未払出10個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	0BH	未払出11個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	0CH	未払出12個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	0DH	未払出13個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	0EH	未払出14個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FEH	0FH	未払出15個　未払出の払出数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電断検出時
FFH	00H	枠開放用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	ｶﾞﾗｽ枠開放時
FFH	01H	満杯異常用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	下受け皿満杯時
FFH	02H	払出異常用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球不足時
FFH	05H	枠開放用のｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	ｶﾞﾗｽ枠閉鎖時
FFH	06H	満杯異常用のｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	下受け皿満杯解消時
FFH	07H	払出異常用のｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球充足時

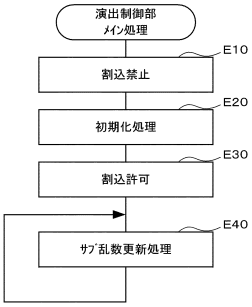
【図４３】

ｺﾏﾝﾄﾞ		名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
MODE	DATA		
E0H	10H	第1特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	11H	第1特別図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	12H	第1特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	13H	第1特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	14H	第1特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	20H	第2特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	21H	第2特別図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	22H	第2特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	23H	第2特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	24H	第2特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
E1H	10H	特別図柄A　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Aを決定後の変動開始時
	11H	特別図柄B　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Bを決定後の変動開始時
	12H	特別図柄C　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Cを決定後の変動開始時
	13H	特別図柄D　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Dを決定後の変動開始時
	14H	特別図柄E　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Eを決定後の変動開始時
	15H	特別図柄F　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Fを決定後の変動開始時
	16H	特別図柄G　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Gを決定後の変動開始時
	17H	特別図柄H　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Hを決定後の変動開始時
	18H	特別図柄I　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Iを決定後の変動開始時
	19H	特別図柄J　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄Jを決定後の変動開始時
E2H	20H	特別図柄a　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄aを決定後の変動開始時
	21H	特別図柄b　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄bを決定後の変動開始時
	22H	特別図柄c　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄cを決定後の変動開始時
	23H	特別図柄d　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄dを決定後の変動開始時
	24H	特別図柄e　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄eを決定後の変動開始時
	29H	特別図柄j　演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄jを決定後の変動開始時
E3H	01H	第1特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の第1特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第1特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E4H	01H	第2特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E5H	00H	特別図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動停止時
	01H	普通図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄の変動停止時
E6H	01H	第1始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動口入賞2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E7H	01H	第2始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動口入賞2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E8H	10H	大当たりA用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
	26H	大当たりJ用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
E9H	01H	開放第1回目用　ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの　1回目の作動時
	02H	開放第2回目用　ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの　2回目の作動時
	･･･	･･･････	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの･･･回目の作動時
	0FH	開放第16回目用　ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの16回目の作動時

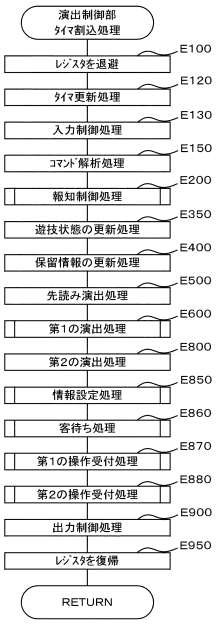
【図４４】

ｺﾏﾝﾄﾞ		名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
MODE	DATA		
EAH	00H	大当たりA用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
	26H	大当たりJ用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
EBH	00H	小当たりA用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種小当たりの開始時
	01H	小当たりB用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	10H	小当たりA用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種小当たりの終了時
	11H	小当たりB用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	01H	普通図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	02H	普通図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	03H	普通図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	04H	普通図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
EDH	00H	普通図柄0　普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1　普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2　普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3　普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普図変動時間1　普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普図変動時間2　普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
	07H	普図変動時間7　普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
EFH	00H	当たり1用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	02H	当たり3用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	10H	当たり1用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の終了時
	11H	当たり2用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	12H	当たり3用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
F0H	00H	低確時短未作動用　遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動開始時および変動終了時 大当たり遊技の開始時および終了時
	01H	低確時短作動用　遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	02H	高確時短未作動用　遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	03H	高確時短作動用　遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
F1H	00H	電源投入指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴う電源投入時
	01H	客待ち中用　電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源投入時
	02H	特図変動中用　電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源投入時
	03H	大当たり中用　電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源投入時
	04H	小当たり中用　電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源投入時
	05H	客待ち状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常磁気検出時
	03H	電波異常用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常電波検出時
	10H	右打ち用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	非時短遊技状態中ｹﾞｰﾄ通過検出時

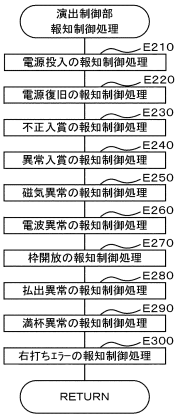
【図４５】



【図４６】



【図４７】

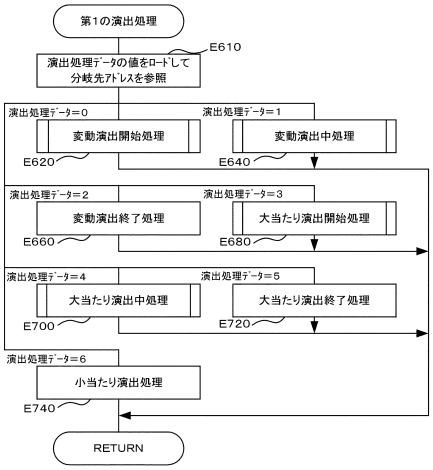


【図４８】

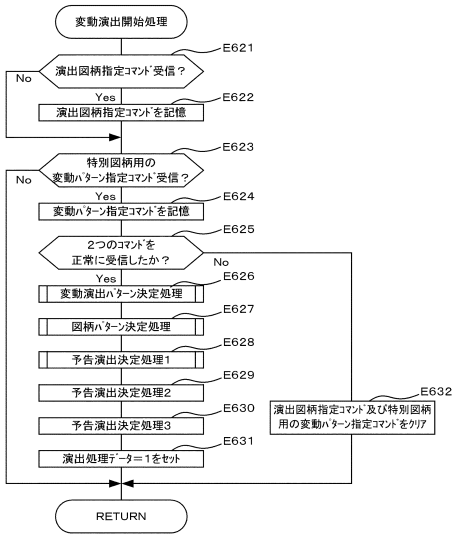
対応表

発生事象	報知開始条件	送信ｺﾏﾝﾄﾞ	報知終了条件	送信ｺﾏﾝﾄﾞ	優先順位	備考
電源投入	電源投入指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	電源投入用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	報知開始から30秒間	電源投入用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	1	固定の音量値
電源復旧	電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	電源復旧用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	報知開始から30秒間	電源復旧用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	2	固定の音量値
不正入賞	不正入賞用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	不正入賞用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	報知開始から30秒間	不正入賞用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	3	固定の音量値
異常入賞	異常入賞用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	異常入賞用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	報知開始から30秒間	異常入賞用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	4	固定の音量値
磁気異常	磁気異常用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	磁気異常用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	報知開始から30秒間	磁気異常用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	5	固定の音量値
電波異常	電波異常用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	電波異常用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	報知開始から30秒間	電波異常用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	6	固定の音量値
枠開放	枠開放用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	枠開放用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	枠開放用のｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	枠開放用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	7	可変の音量値
払出異常	払出異常用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出異常用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	払出異常用のｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出異常用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	9	可変の音量値
皿満杯	満杯異常用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	満杯異常用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	満杯異常用のｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	満杯異常用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	8	可変の音量値
右打ちｴﾗｰ	右打ちｴﾗｰ用のｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信	右打ちｴﾗｰ用の報知開始ｺﾏﾝﾄﾞ	報知開始から5秒間	右打ちｴﾗｰ用の報知終了ｺﾏﾝﾄﾞ	10	可変の音量値

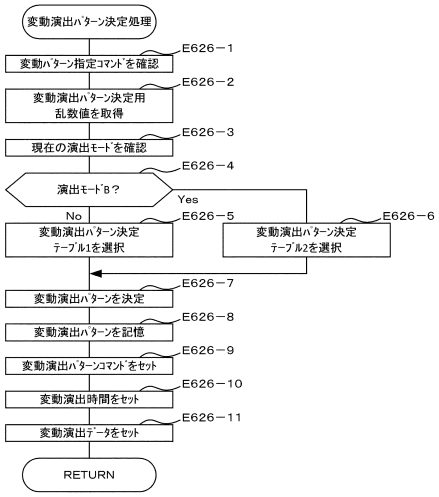
【図４９】



【図５０】



【図５１】



【図５２】

変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ1（演出ﾓｰﾄﾞA、C用）

変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ		演出内容（※参考）	選択率	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	変動演出内容（ｼﾅﾘｵ）
MODE	DATA				
E6H E7H	10H	通常変動1	100%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ1	ｼｮｰﾄ通常変動演出
	11H	短縮変動	100%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ2	短縮変動演出
	12H	通常変動2	100%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ3	ﾛﾝｸﾞ通常変動演出
	13H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ4	ﾘｰﾁ演出（ﾊｽﾞﾚ）
			50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ5	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出（ﾊｽﾞﾚ）
	14H	SPﾘｰﾁ1（ﾊｽﾞﾚ）	45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ6	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA（ﾊｽﾞﾚ）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ7	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB（ﾊｽﾞﾚ）
			20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ8	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC（ﾊｽﾞﾚ）
	15H	SPﾘｰﾁ2（ﾊｽﾞﾚ）	45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ9	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA（ﾊｽﾞﾚ）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ10	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB（ﾊｽﾞﾚ）
			20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ11	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC（ﾊｽﾞﾚ）
	16H	SPﾘｰﾁ3（ﾊｽﾞﾚ）	45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ12	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→操作演出A（ﾊｽﾞﾚ）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ13	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→操作演出A（ﾊｽﾞﾚ）
			20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ14	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→操作演出A（ﾊｽﾞﾚ）
	17H	SPSPﾘｰﾁ1（ﾊｽﾞﾚ）	45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ15	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ16	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
			20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ17	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
	18H	SPSPﾘｰﾁ2（ﾊｽﾞﾚ）	45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ18	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ19	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
			20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ20	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
	19H	SPSPﾘｰﾁ3（ﾊｽﾞﾚ）	45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ21	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ→操作演出A（ﾊｽﾞﾚ）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ22	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ→操作演出A（ﾊｽﾞﾚ）
			20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ23	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ→操作演出B（ﾊｽﾞﾚ）
E6H E7H	20H 2AH	SPﾘｰﾁ1（大当り）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ24	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA（当）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ25	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB（当）
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ26	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC（当）
	21H 2BH	SPﾘｰﾁ2（大当り）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ27	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA（当）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ28	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB（当）
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ29	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC（当）
	22H 2CH	SPﾘｰﾁ3（大当り）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ30	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→操作演出A（当）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ31	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→操作演出A（当）
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ32	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→操作演出A（当）
	23H 2DH	SPSPﾘｰﾁ1（大当り）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ33	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ（当）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ34	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ（当）
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ35	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ（当）
	24H	SPSPﾘｰﾁ1（大当り・再抽選）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ36	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ（当）→昇格演出A
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ37	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ（当）→昇格演出B
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ38	ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ（当）→昇格演出C
	25H 2EH	SPSPﾘｰﾁ2（大当り）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ39	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ（当）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ40	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ（当）
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ41	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ（当）
	26H	SPSPﾘｰﾁ2（大当り・再抽選）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ42	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ（当）→昇格演出A
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ43	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ（当）→昇格演出B
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ44	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ（当）→昇格演出C
	27H 2FH	SPSPﾘｰﾁ3（大当り）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ45	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ→操作演出A（当）
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ46	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ→操作演出A（当）
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ47	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ→操作演出B（当）
	28H	SPSPﾘｰﾁ3（大当り・再抽選）	20%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ48	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁA→SPSPﾘｰﾁ→操作演出A（当）→昇格演出A
			35%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ49	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁB→SPSPﾘｰﾁ→操作演出A（当）→昇格演出B
			45%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ50	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→SPﾘｰﾁC→SPSPﾘｰﾁ→操作演出B（当）→昇格演出C
	29H	全回転ﾘｰﾁ（大当り）	60%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ51	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→全回転ﾘｰﾁA（大当り）
			40%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ52	ﾘｰﾁ煽り→ﾘｰﾁ演出→全回転ﾘｰﾁB（大当り）
	30H	ﾁｬﾝｽ演出1（大当り）	50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ53	ﾁｬﾝｽ演出A（大当り）
			50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ54	ﾁｬﾝｽ演出B（大当り）
	31H	ﾁｬﾝｽ演出2（大当り）	50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ55	ﾁｬﾝｽ演出C（大当り）
			50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ56	ﾁｬﾝｽ演出D（大当り）
	32H	ﾁｬﾝｽ演出1（小当り）	50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ57	ﾁｬﾝｽ演出A（小当り）
			50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ58	ﾁｬﾝｽ演出B（小当り）
	33H	ﾁｬﾝｽ演出2（小当り）	50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ59	ﾁｬﾝｽ演出C（小当り）
			50%	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ60	ﾁｬﾝｽ演出D（小当り）

※変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定用乱数（0～99）によって上記選択率となるように決定

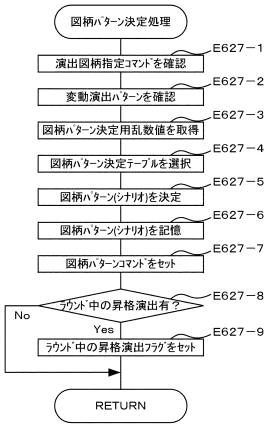
【図５３】

変動演出パターン決定テーブル2（演出モードB用）

変動パターン指定コマンド		演出内容（※参考）	選択率	変動演出パターン	変動演出内容（シナリオ）
MODE	DATA				
E6H E7H	10H	通常変動1	100%	変動演出パターン1	ショート通常変動演出
	11H	短縮変動	100%	変動演出パターン2	短縮変動演出
	12H	通常変動2	100%	変動演出パターン3	ロング通常変動演出
	13H	ノーマルリーチ	50%	変動演出パターン4	リーチ演出（ハズレ）
			50%	変動演出パターン5	リーチ煽りリーリーチ演出（ハズレ）
	14H	SPリーチ1（ハズレ）	45%	変動演出パターン6	リーチ演出→SPリーチA（ハズレ）
			35%	変動演出パターン7	リーチ演出→SPリーチB（ハズレ）
			20%	変動演出パターン8	リーチ演出→SPリーチC（ハズレ）
	15H	SPリーチ2（ハズレ）	45%	変動演出パターン9	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA（ハズレ）
			35%	変動演出パターン10	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB（ハズレ）
			20%	変動演出パターン11	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC（ハズレ）
	16H	SPリーチ3（ハズレ）	45%	変動演出パターン61	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA→カットイン（ハズレ）
			35%	変動演出パターン62	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB→カットイン（ハズレ）
			20%	変動演出パターン63	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC→カットイン（ハズレ）
	17H	SPSPリーチ1（ハズレ）	45%	変動演出パターン15	リーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ（ハズレ）
			35%	変動演出パターン16	リーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ（ハズレ）
			20%	変動演出パターン17	リーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ（ハズレ）
	18H	SPSPリーチ2（ハズレ）	45%	変動演出パターン18	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ（ハズレ）
			35%	変動演出パターン19	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ（ハズレ）
			20%	変動演出パターン20	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ（ハズレ）
	19H	SPSPリーチ3（ハズレ）	45%	変動演出パターン64	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ→カットイン（ハズレ）
			35%	変動演出パターン65	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ→カットイン（ハズレ）
			20%	変動演出パターン66	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ→カットイン（ハズレ）
E6H E7H	20H 2AH	SPリーチ1（大当り）	20%	変動演出パターン24	リーチ演出→SPリーチA（当）
			35%	変動演出パターン25	リーチ演出→SPリーチB（当）
			45%	変動演出パターン26	リーチ演出→SPリーチC（当）
	21H 2BH	SPリーチ2（大当り）	20%	変動演出パターン27	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA（当）
			35%	変動演出パターン28	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB（当）
			45%	変動演出パターン29	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC（当）
	22H 2CH	SPリーチ3（大当り）	20%	変動演出パターン67	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA→カットイン（当）
			35%	変動演出パターン68	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB→カットイン（当）
			45%	変動演出パターン69	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC→カットイン（当）
	23H 2DH	SPSPリーチ1（大当り）	20%	変動演出パターン33	リーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ（当）
			35%	変動演出パターン34	リーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ（当）
			45%	変動演出パターン35	リーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ（当）
	24H	SPSPリーチ1（大当り・再抽選）	35%	変動演出パターン36	リーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ（当）→昇格演出A
			0%	変動演出パターン37	リーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ（当）→昇格演出B
			65%	変動演出パターン38	リーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ（当）→昇格演出C
	25H 2EH	SPSPリーチ2（大当り）	20%	変動演出パターン39	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ（当）
			35%	変動演出パターン40	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ（当）
			45%	変動演出パターン41	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ（当）
	26H	SPSPリーチ2（大当り・再抽選）	35%	変動演出パターン42	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ（当）→昇格演出A
			0%	変動演出パターン43	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ（当）→昇格演出B
			65%	変動演出パターン44	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ（当）→昇格演出C
	27H 2FH	SPSPリーチ3（大当り）	20%	変動演出パターン70	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ→カットイン（当）
			35%	変動演出パターン71	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ→カットイン（当）
			45%	変動演出パターン72	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ→カットイン（当）
	28H	SPSPリーチ3（大当り・再抽選）	35%	変動演出パターン73	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチA→SPSPリーチ→カットイン（当）→昇格演出A
			0%	変動演出パターン74	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチB→SPSPリーチ→カットイン（当）→昇格演出B
			65%	変動演出パターン75	リーチ煽りリーリーチ演出→SPリーチC→SPSPリーチ→カットイン（当）→昇格演出C
	29H	全回転リーチ（大当り）	60%	変動演出パターン51	リーチ煽りリーリーチ演出→全回転リーチA（大当り）
			40%	変動演出パターン52	リーチ煽りリーリーチ演出→全回転リーチB（大当り）
	30H	チャンス演出1（大当り）	50%	変動演出パターン53	チャンス演出A（大当り）
			50%	変動演出パターン54	チャンス演出B（大当り）
	31H	チャンス演出2（大当り）	50%	変動演出パターン55	チャンス演出C（大当り）
			50%	変動演出パターン56	チャンス演出D（大当り）
	32H	チャンス演出1（小当り）	50%	変動演出パターン57	チャンス演出A（小当り）
			50%	変動演出パターン58	チャンス演出B（小当り）
	33H	チャンス演出2（小当り）	50%	変動演出パターン59	チャンス演出C（小当り）
			50%	変動演出パターン60	チャンス演出D（小当り）

※変動演出パターン決定用乱数（0～99）によって上記選択率となるように決定

【図５４】



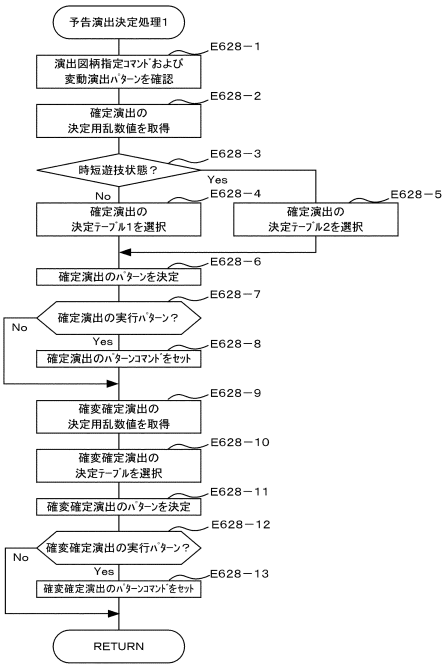
【図５５】

図柄パターン決定テーブル

演出図柄指定コマンド		変動演出パターン	選択率	図柄パターン（シナリオ）	図柄停止例（※参考）	ラウンド中昇格演出
MODE	DATA					
E1H E2H	19H 29H	変動演出パターン1～3	100%	図柄パターン0	ハズレ図柄（バラケ目）	—
		変動演出パターン4、5	100%	図柄パターン2	「2,2±1,2」「4,4±1,4」「6,6±1,6」「8,8±1,8」	
		変動演出パターン 6～14、61～63	90%	図柄パターン2	「2,2±1,2」「4,4±1,4」「6,6±1,6」「8,8±1,8」	
			10%	図柄パターン1	「1,1±1,1」「3,3±1,3」「5,5±1,5」	
		変動演出パターン 15～17	80%	図柄パターン2	「2,2±1,2」「4,4±1,4」「6,6±1,6」「8,8±1,8」	
			19%	図柄パターン1	「1,1±1,1」「3,3±1,3」「5,5±1,5」	
			1%	図柄パターン3	「7,7±1,7」	
		変動演出パターン 18～20	70%	図柄パターン2	「2,2±1,2」「4,4±1,4」「6,6±1,6」「8,8±1,8」	
			28%	図柄パターン1	「1,1±1,1」「3,3±1,3」「5,5±1,5」	
			2%	図柄パターン3	「7,7±1,7」	
		変動演出パターン 21～23 64～66	60%	図柄パターン2	「2,2±1,2」「4,4±1,4」「6,6±1,6」「8,8±1,8」	
			37%	図柄パターン1	「1,1±1,1」「3,3±1,3」「5,5±1,5」	
			3%	図柄パターン3	「7,7±1,7」	
E1H	10H	変動演出パターン 24～35 67～69	40%	図柄パターン11	「1,1,1」	有
			50%	図柄パターン13	「3,3,3」	
			10%	図柄パターン17	「7,7,7」	—
		変動演出パターン 39～41、45～47 70～72	30%	図柄パターン15	「5,5,5」	有
			60%	図柄パターン13	「3,3,3」	
			20%	図柄パターン17	「7,7,7」	—
		変動演出パターン 36、37、42、43 48、49、73、74	20%	図柄パターン21	「2,2,2」「4,4,4」「6,6,6」「8,8,8」→「7,7,7」	—
			30%	図柄パターン22	「1,1,1」「5,5,5」→「7,7,7」	
			40%	図柄パターン23	「3,3,3」→「7,7,7」	
			10%	図柄パターン24	「7,7,7」→「7,7,7」	
		変動演出パターン 38、44、50、75	30%	図柄パターン29	「2,2,2」「6,6,6」→「2,2,2」「6,6,6」→「7,7,7」	—
			70%	図柄パターン30	「3,3,3」→「3,3,3」→「7,7,7」	
		変動演出パターン51～52	100%	図柄パターン17	「7,7,7」	—
E1H	11H	変動演出パターン 24～35 67～69	40%	図柄パターン11	「1,1,1」	有
			20%	図柄パターン13	「3,3,3」	
			40%	図柄パターン15	「5,5,5」	
		変動演出パターン 39～41、45～47 70～72	30%	図柄パターン11	「1,1,1」	有
			40%	図柄パターン13	「3,3,3」	
			30%	図柄パターン15	「5,5,5」	
		変動演出パターン 36、37 42、43 48、49	30%	図柄パターン25	[2,2,2]「4,4,4」→「1,1,1」	—
			40%	図柄パターン26	[6,6,6]「8,8,8」→「5,5,5」	
			20%	図柄パターン27	「1,1,1」「5,5,5」→「1,1,1」「5,5,5」	
			10%	図柄パターン28	「3,3,3」→「3,3,3」	
		変動演出パターン 38、44、50	50%	図柄パターン31	「2,2,2」「4,4,4」→「2,2,2」「4,4,4」→「1,1,1」	—
			50%	図柄パターン32	「6,6,6」「8,8,8」→「6,6,6」「8,8,8」→「5,5,5」	
		変動演出パターン51～52	100%	図柄パターン11	「1,1,1」	—
E1H E2H	12～14H 21～23H	—	30%	図柄パターン12	「2,2,2」	有
			30%	図柄パターン14	「4,4,4」	
			30%	図柄パターン16	「6,6,6」	
			10%	図柄パターン18	「8,8,8」	
E1H E2H	15H 24H	—	10%	図柄パターン12	「2,2,2」	—
			10%	図柄パターン14	「4,4,4」	
			10%	図柄パターン16	「6,6,6」	
			70%	図柄パターン18	「8,8,8」	
E1H	16H	チャンス演出1	20%	図柄パターン19	「1,3,5」	—
		チャンス演出2	80%	図柄パターン20	「3,5,7」	
E1H	17～18H	チャンス演出1	80%	図柄パターン19	「1,3,5」	—
		チャンス演出2	20%	図柄パターン20	「3,5,7」	
E2H	20H	—	100%	図柄パターン17	「7,7,7」	—

※図柄パターン決定用乱数（0～99）によって上記選択率となるように決定

【図５６】



【図５７】

(a)確定演出の決定ﾃｰﾌﾞﾙ1

演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	実行率	実行箇所			
MODE	DATA			変動開始 1f目	ﾘｰﾁ開始 1f目	SPﾘｰﾁ開始 1f目	SPSPﾘｰﾁ開始 1f目
E1H E2H	19H 29H	不問	0%	—			
				ﾊﾟﾀｰﾝ0(確定演出なし)			
E1H E2H	10～15H 20～24H	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 24～29	10%	30%	35%	35%	—
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	ﾊﾟﾀｰﾝ3	—
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 30～32、67～69	5%	30%	35%	35%	—
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	ﾊﾟﾀｰﾝ3	—
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 33～35	15%	30%	35%	—	35%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 36～38	5%	30%	35%	—	35%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 39～41	15%	30%	35%	—	35%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 42～44	10%	30%	35%	—	35%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 45～50、70～75	5%	30%	35%	—	35%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 51～52	5%	50%	50%	—	
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	
E1H	16H	不問	0%	—			
				ﾊﾟﾀｰﾝ0(確定演出なし)			
E1H	17～18H	不問	0%	—			
				ﾊﾟﾀｰﾝ0(確定演出なし)			

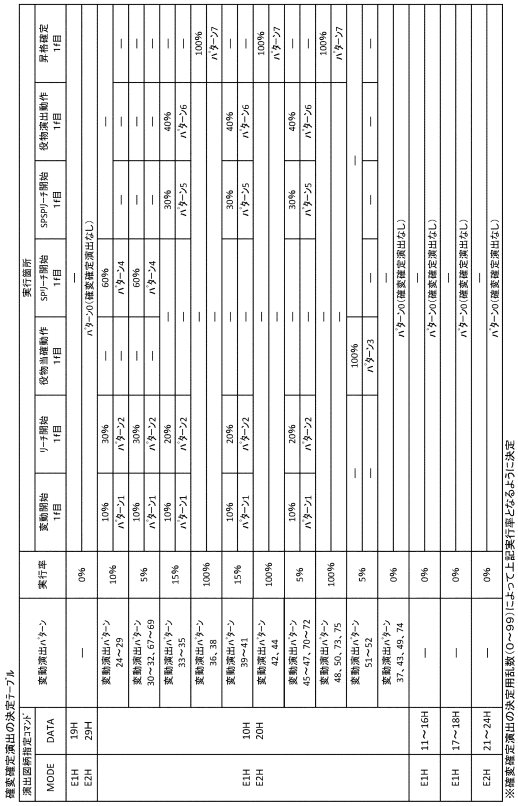
※確定演出の決定用乱数(0～99)によって上記実行率となるように決定

(b)確定演出の決定ﾃｰﾌﾞﾙ2

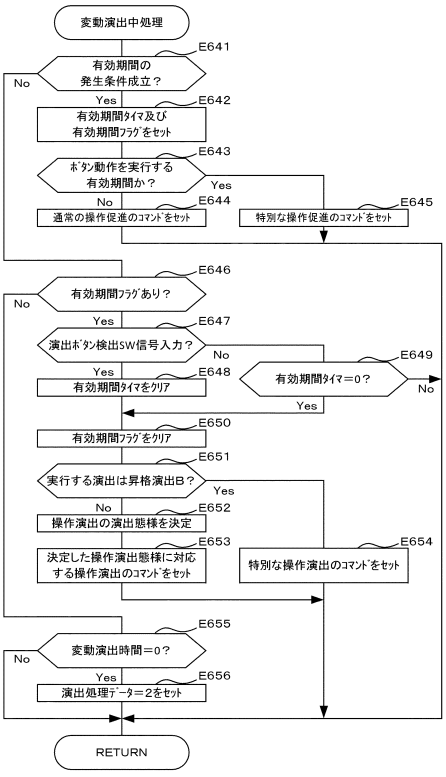
演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	実行率	実行箇所			
MODE	DATA			変動開始 1f目	ﾘｰﾁ開始 1f目	SPﾘｰﾁ開始 1f目	SPSPﾘｰﾁ開始 1f目
E1H E2H	19H 29H	不問	0%	—			
				ﾊﾟﾀｰﾝ0(確定演出なし)			
E1H E2H	10～15H 20～24H	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 24～29	30%	50%	30%	20%	—
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	ﾊﾟﾀｰﾝ3	—
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 30～32	15%	50%	30%	20%	—
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	ﾊﾟﾀｰﾝ3	—
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 33～35	45%	50%	30%	—	20%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 36～38	15%	50%	30%	—	20%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 39～41	45%	50%	30%	—	20%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 42～44	30%	50%	30%	—	20%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 45～50、70～75	15%	50%	30%	—	20%
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	ﾊﾟﾀｰﾝ4
		変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ 51～52	15%	50%	50%	—	
				ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	—	
E1H	16H	不問	0%	—			
				ﾊﾟﾀｰﾝ0(確定演出なし)			
E1H	17～18H	不問	0%	—			
				ﾊﾟﾀｰﾝ0(確定演出なし)			

※確定演出の決定用乱数(0～99)によって上記実行率となるように決定

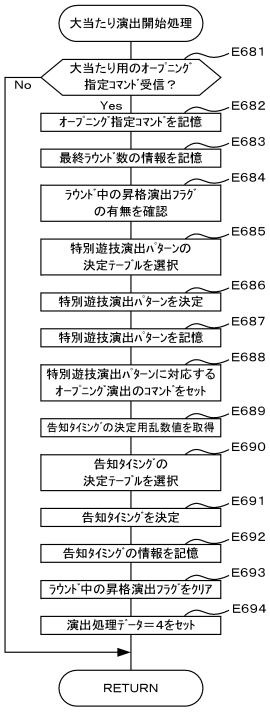
【図５８】



【図５９】



【図６０】



【図６１】

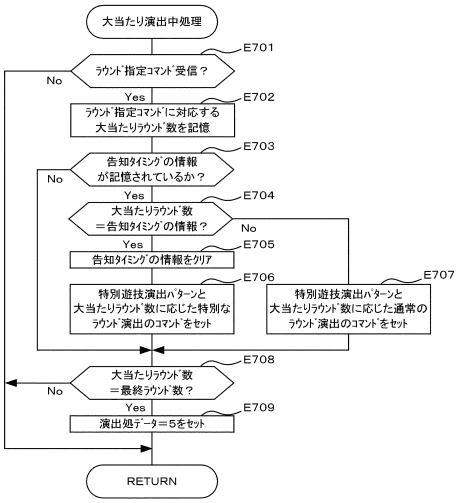
(a)特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝの決定ﾃｰﾌﾞﾙ

ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ		ﾗｳﾝﾄﾞ中の昇格演出ﾌﾗｸﾞ	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容(※参考)
MODE	DATA			
E8H	10H	なし	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ1	昇格＆継続演出なし
		有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ2	7R開頭から8R開放まで昇格演出(成功)
E8H	11H	なし	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ3	昇格&継続演出なし
		有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ4	7R開頭から8R開放まで昇格演出(失敗)
E8H	12H	有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ5	4R開頭から5R開放まで継続演出(成功) 8R開頭から9R開放まで継続演出(成功)
E8H	13H	有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ6	4R開頭から5R開放まで継続演出(成功) 8R開頭から9R開放まで継続演出(失敗)
E8H	14H	有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ7	4R開頭から5R開放まで継続演出(失敗)
E8H	15H	なし	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ8	昇格&継続演出なし
E8H	16H	有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ9	ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ～ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞまで確変ﾁｬﾝｽ演出
E8H	20H	なし	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ10	昇格&継続演出なし
E8H	21H	有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ11	4R開頭から5R開放まで継続演出(成功) 8R開頭から9R開放まで継続演出(成功)
E8H	22H	有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ12	4R開頭から5R開放まで継続演出(成功) 8R開頭から9R開放まで継続演出(失敗)
E8H	23H	有り	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ13	4R開頭から5R開放まで継続演出(失敗)
E8H	24H	なし	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ14	昇格&継続演出なし
EBH	00H	なし	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ15	ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ～ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞまで確変ﾁｬﾝｽ演出
EBH	01H	なし	特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ16	ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ～ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞまで確変ﾁｬﾝｽ演出

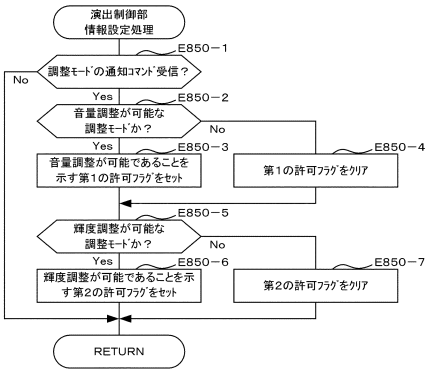
(b)告知ﾀｲﾐﾝｸﾞの決定ﾃｰﾌﾞﾙ

特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率	告知ﾀｲﾐﾝｸﾞ
特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ2	100%	8R開始時
特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ5	5%	1R開始時
	95%	9R開始時
特別遊技演出ﾊﾟﾀｰﾝ11	5%	1R開始時
	95%	9R開始時
上記以外	—	—

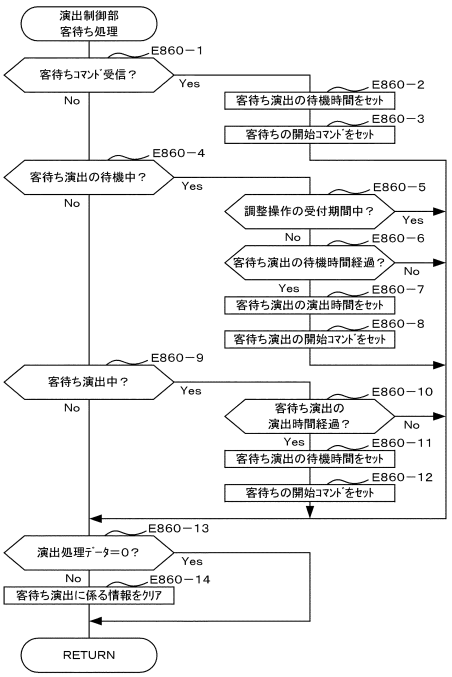
【図６２】



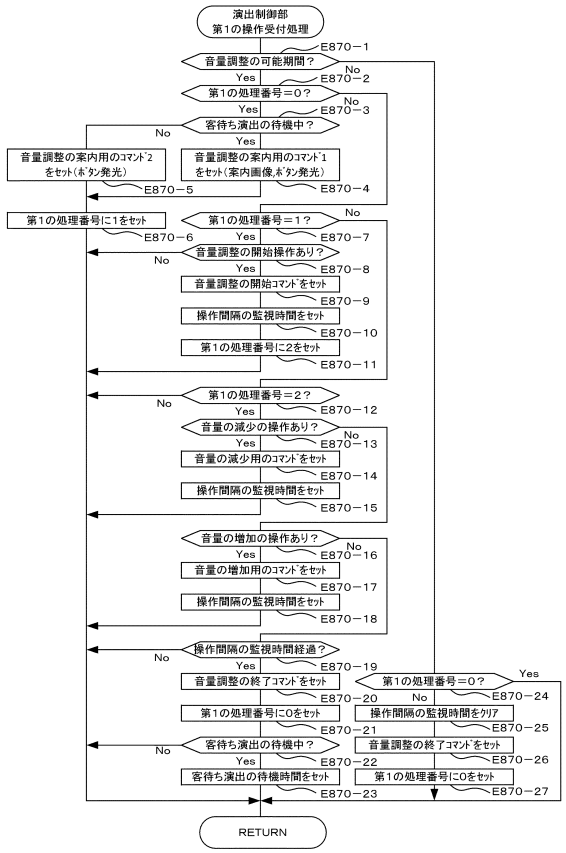
【図６３】



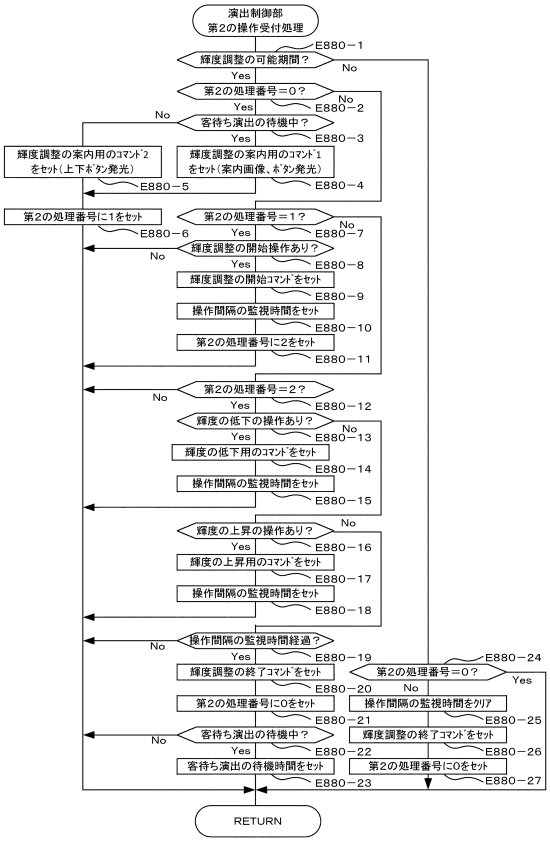
【図６４】



【図６５】



【図６６】



【図６７】

（a）

第1の判定ﾃｰﾌﾞﾙ

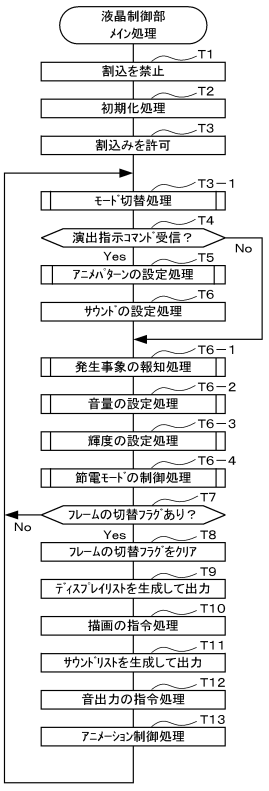
第1の許可フラグ	演出状態		音量調整の可否	
			低確率遊技状態	時短遊技状態
なし	—		×	×
あり	電源投入の報知中		×	—
	電源復旧の報知中		×	×
	客待ち中	客待ち演出の待機中	○	○
		客待ち演出中	×	×
		輝度調整中	×	×
		各種ｴﾗｰ報知中	×	×
	変動演出中	演出図柄の加速変動中	×	×
		演出図柄の高速変動中	○	○
		演出図柄の低速変動中	×	×
		演出図柄の仮停止中	×	×
		各種ｴﾗｰ報知中	×	×
	大当たり遊技中	ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ中	○	—
		ﾗｳﾝﾄﾞ中	○	—
		ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙ中	○	—
		ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ中	○	—
		先読み予告演出中	×	—
		各種ｴﾗｰ報知中	×	—

（b）

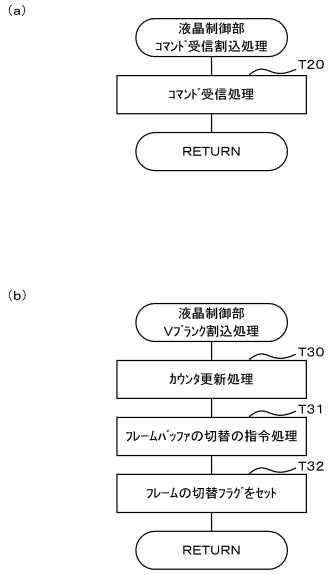
第2の判定ﾃｰﾌﾞﾙ

第2の許可フラグ	演出状態		輝度調整の可否	
			低確率遊技状態	時短遊技状態
なし	—		×	×
あり	電源投入の報知中		×	—
	電源復旧の報知中		×	×
	客待ち中	客待ち演出の待機中	○	○
		客待ち演出中	×	×
		音量調整中	×	×
		各種ｴﾗｰ報知中	×	×
	変動演出中	演出図柄の加速変動中	×	×
		演出図柄の高速変動中	×	×
		演出図柄の低速変動中	×	×
		演出図柄の仮停止中	×	×
		各種ｴﾗｰ報知中	×	×
	大当たり遊技中	ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ中	○	—
		ﾗｳﾝﾄﾞ中	○	—
		ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙ中	○	—
		ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ中	○	—
		先読み予告演出中	×	—
		各種ｴﾗｰ報知中	×	—

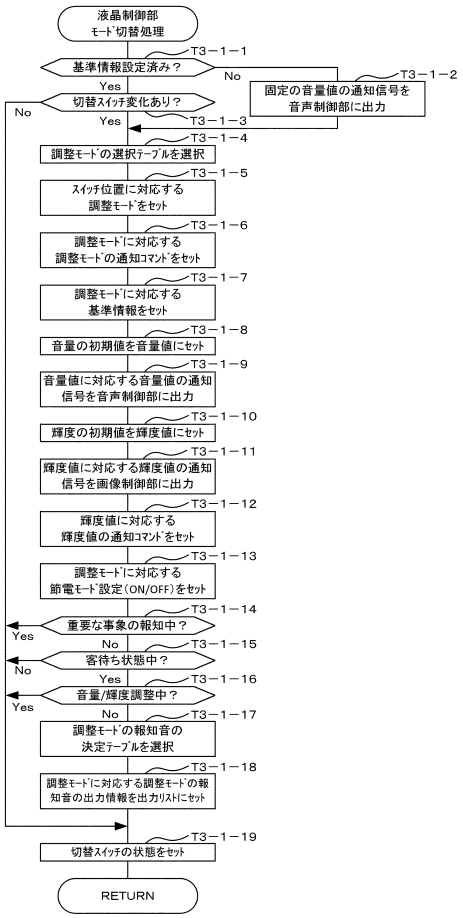
【図６８】



【図６９】

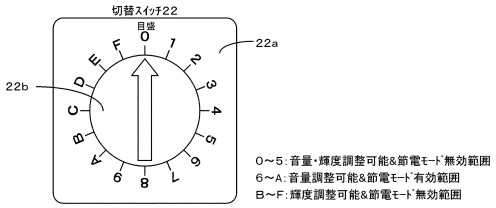


【図７０】



【図７１】

(a)



(b) 調整ﾓｰﾄﾞの選択ﾃｰﾌﾞﾙ

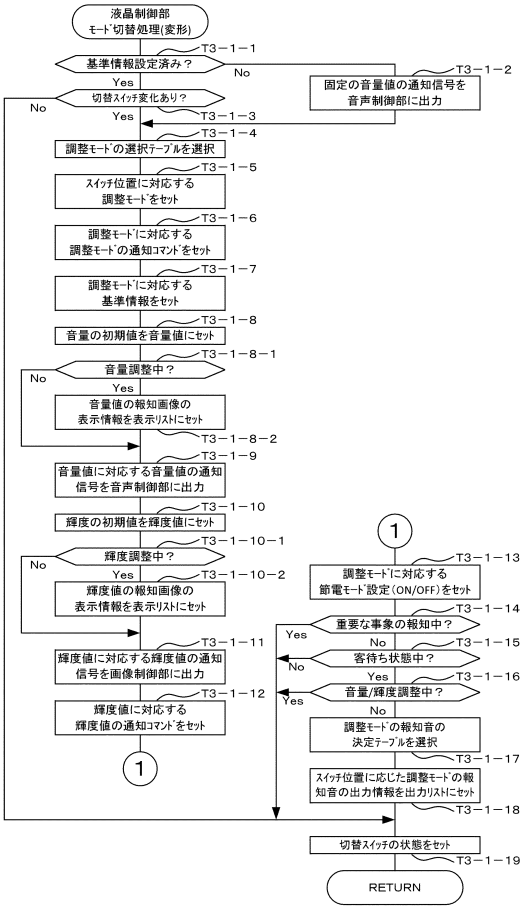
ｽｲｯﾁ位置	調整ﾓｰﾄﾞ	基準情報						節電ﾓｰﾄﾞ設定
		音量調整の可否	音量値の調整範囲	音量の初期値	輝度調整の可否	輝度値の調整範囲	輝度の初期値	
0	ﾓｰﾄﾞ1	可能（可変）	0～5	0（0%）	可能（可変）	0～5	0（50%）	OFF
1	ﾓｰﾄﾞ2	可能（可変）	1～5	1（20%）	可能（可変）	1～5	1（60%）	OFF
2	ﾓｰﾄﾞ3	可能（可変）	1～5	2（40%）	可能（可変）	1～5	3（80%）	OFF
3	ﾓｰﾄﾞ4	可能（可変）	1～5	3（60%）	可能（可変）	1～5	5（100%）	OFF
4	ﾓｰﾄﾞ5	可能（可変）	1～5	4（80%）	可能（可変）	1～5	5（100%）	OFF
5	ﾓｰﾄﾞ6	可能（可変）	1～5	5（100%）	可能（可変）	1～5	5（100%）	OFF
6	ﾓｰﾄﾞ7	可能（可変）	1～5	5（100%）	不能（固定）	—	5（100%）	ON
7	ﾓｰﾄﾞ8	可能（可変）	1～5	4（80%）	不能（固定）	—	5（100%）	ON
8	ﾓｰﾄﾞ9	可能（可変）	1～5	3（60%）	不能（固定）	—	5（100%）	ON
9	ﾓｰﾄﾞ10	可能（可変）	1～5	2（40%）	不能（固定）	—	5（100%）	ON
A	ﾓｰﾄﾞ11	可能（可変）	1～5	1（20%）	不能（固定）	—	5（100%）	ON
B	ﾓｰﾄﾞ12	不能（固定）	—	2（20%）	可能（可変）	1～5	5（100%）	OFF
C	ﾓｰﾄﾞ13	不能（固定）	—	4（60%）	可能（可変）	1～5	5（100%）	OFF
D	ﾓｰﾄﾞ14	不能（固定）	—	5（100%）	可能（可変）	1～5	5（100%）	OFF
E	ﾓｰﾄﾞ15	不能（固定）	—	3（60%）	可能（可変）	1～5	3（80%）	OFF
F	ﾓｰﾄﾞ16	不能（固定）	—	1（20%）	可能（可変）	1～5	1（60%）	OFF

【図７２】

調整ﾓｰﾄﾞの報知音の決定ﾃｰﾌﾞﾙ

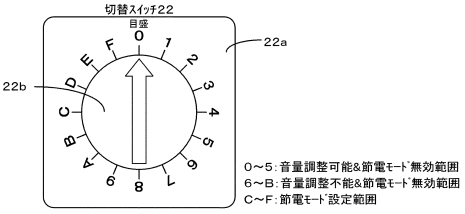
調整ﾓｰﾄﾞ	調整ﾓｰﾄﾞの報知音
調整ﾓｰﾄﾞ1	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量0の音量輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ2	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量1の音量輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ3	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量2の音量輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ4	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量3の音量輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ5	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量4の音量輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ6	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量5の音量輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ7	節電ﾓｰﾄﾞON音量5の音量調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ8	節電ﾓｰﾄﾞON音量4の音量調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ9	節電ﾓｰﾄﾞON音量3の音量調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ10	節電ﾓｰﾄﾞON音量2の音量調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ11	節電ﾓｰﾄﾞON音量1の音量調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ12	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量2の輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ13	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量4の輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ14	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量5の輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ15	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量3の輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです
調整ﾓｰﾄﾞ16	節電ﾓｰﾄﾞOFF音量1の輝度調整可能ﾓｰﾄﾞです

【図７３】



【図７４】

(a)



(b)

調整ﾓｰﾄﾞの選択ﾃｰﾌﾞﾙ

ｽｲｯﾁ位置	調整ﾓｰﾄﾞ	基準情報			
		音量調整の可否	音量範囲	音量値の調整範囲	音量の初期値
0	ﾓｰﾄﾞ1	可能（可変）	0～100%	0～5 (0,15,35,55,75,100)	0（0%）
1	ﾓｰﾄﾞ2	可能（可変）	15～55%	1～5 (15,25,35,45,55)	1（15%）
2	ﾓｰﾄﾞ3	可能（可変）	25～65%	1～5 (25,35,45,55,65)	2（35%）
3	ﾓｰﾄﾞ4	可能（可変）	35～75%	1～5 (35,45,55,65,75)	3（55%）
4	ﾓｰﾄﾞ5	可能（可変）	45～85%	1～5 (45,55,65,75,85)	4（75%）
5	ﾓｰﾄﾞ6	可能（可変）	55～100%	1～5 (55,65,75,85,100)	5（100%）
6	ﾓｰﾄﾞ7	不能（固定）	—	—	5（100%）
7	ﾓｰﾄﾞ8	不能（固定）	—	—	4（75%）
8	ﾓｰﾄﾞ9	不能（固定）	—	—	3（55%）
9	ﾓｰﾄﾞ10	不能（固定）	—	—	2（35%）
A	ﾓｰﾄﾞ11	不能（固定）	—	—	1（15%）
B	ﾓｰﾄﾞ12	不能（固定）	—	—	0（0%）
C	ﾓｰﾄﾞ13	節電ﾓｰﾄﾞの設定画面を表示（選択操作でON/OFF選択し、決定操作で決定）			
D	ﾓｰﾄﾞ14				
E	ﾓｰﾄﾞ15				
F	ﾓｰﾄﾞ16				

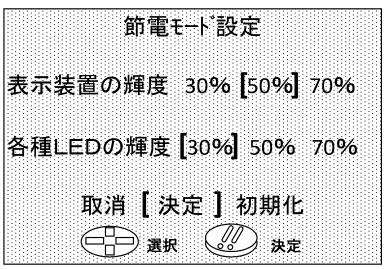
【図７５】

(a)

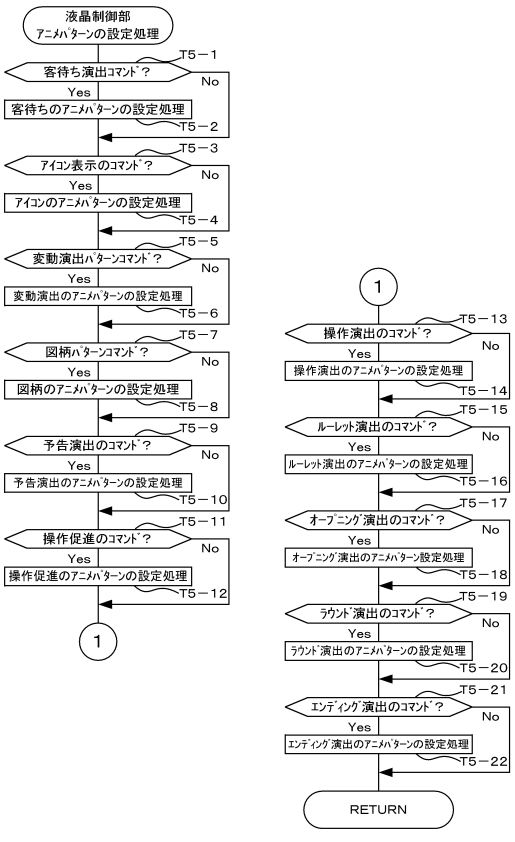
調整ﾓｰﾄﾞの報知音の決定ﾃｰﾌﾞﾙ

スイッチ位置	調整ﾓｰﾄﾞの報知音
0	初期消音の調整可能ﾓｰﾄﾞです
1	音量最小ﾚﾍﾞﾙの調整可能ﾓｰﾄﾞです
2	音量小ﾚﾍﾞﾙの調整可能ﾓｰﾄﾞです
3	音量中ﾚﾍﾞﾙの調整可能ﾓｰﾄﾞです
4	音量大ﾚﾍﾞﾙの調整可能ﾓｰﾄﾞです
5	音量最大ﾚﾍﾞﾙの調整可能ﾓｰﾄﾞです
6	音量最大ﾚﾍﾞﾙの調整不能ﾓｰﾄﾞです
7	音量大ﾚﾍﾞﾙの調整不能ﾓｰﾄﾞです
8	音量中ﾚﾍﾞﾙの調整不能ﾓｰﾄﾞです
9	音量小ﾚﾍﾞﾙの調整不能ﾓｰﾄﾞです
A	音量最小ﾚﾍﾞﾙの調整不能ﾓｰﾄﾞです
B	初期消音の調整不能ﾓｰﾄﾞです
C～F	節電ﾓｰﾄﾞの設定用のﾓｰﾄﾞです

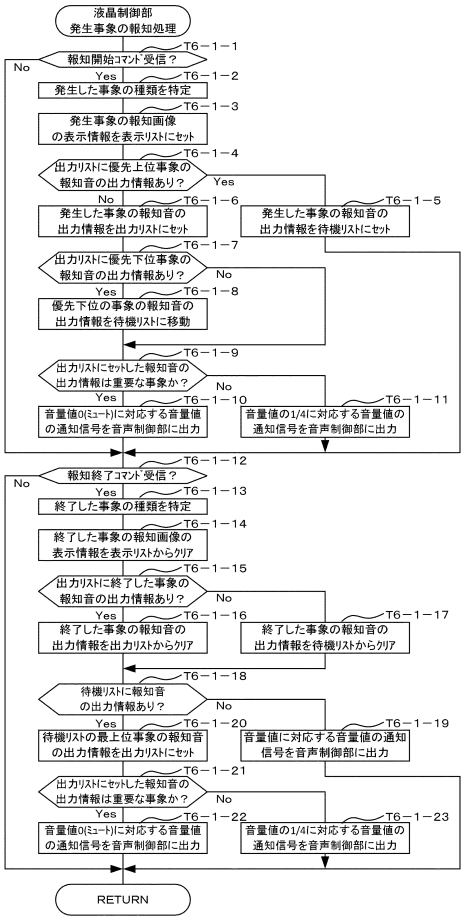
(b)



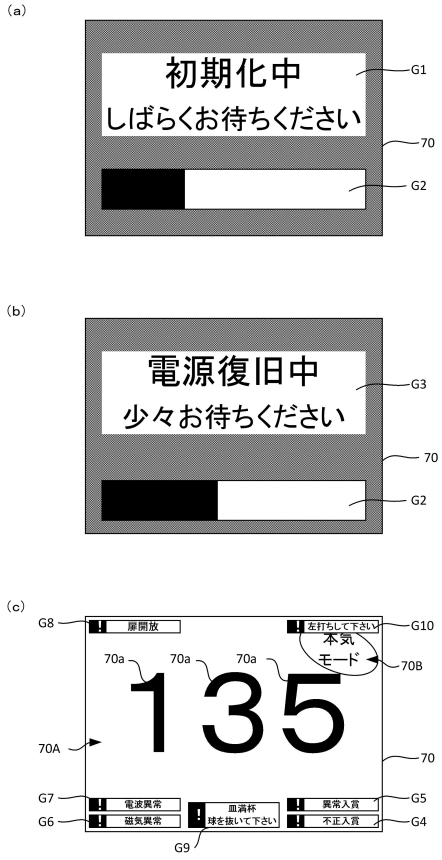
【図７６】



【図７７】



【図７８】

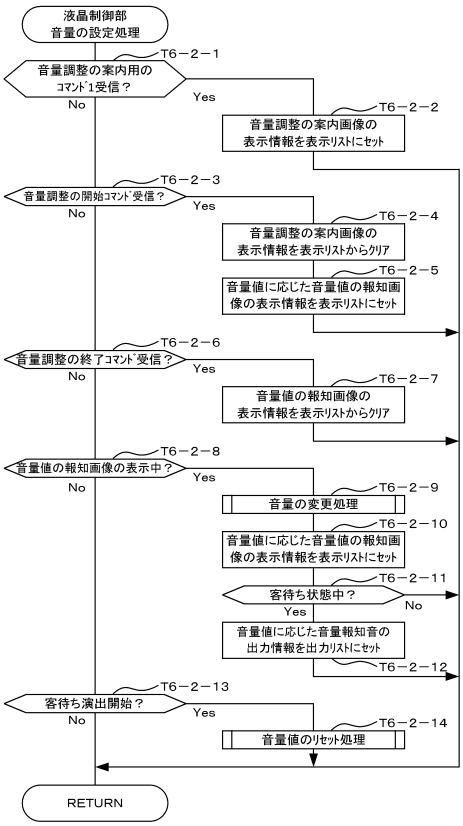


【図７９】

発生事象の報知音の決定ﾃｰﾌﾞﾙ

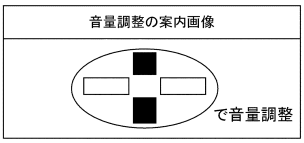
事象	発生事象の報知音
電源投入	電源投入です＋サイレン
電源復旧	電源復旧です＋サイレン
不正入賞	不正入賞です＋サイレン
異常入賞	異常入賞です＋サイレン
磁気異常	磁気異常です＋サイレン
電波異常	電波異常です＋サイレン
枠開放	扉が開いています
皿満杯	球を抜いて下さい
右打ちｴﾗｰ	左打ちして下さい

【図８０】



【図８１】

(a)



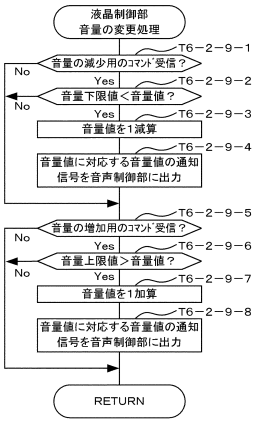
(b)

音量値	音量値の報知画像
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

(c)

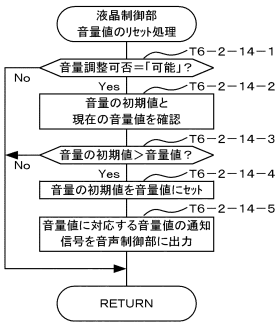
音量値	音量報知音
0	—
1	ド～♪
2	レ～♪
3	ミ～♪
4	ファ～♪
5	ソ～♪

【図８２】

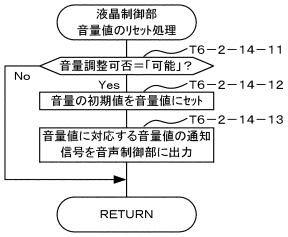


【図８３】

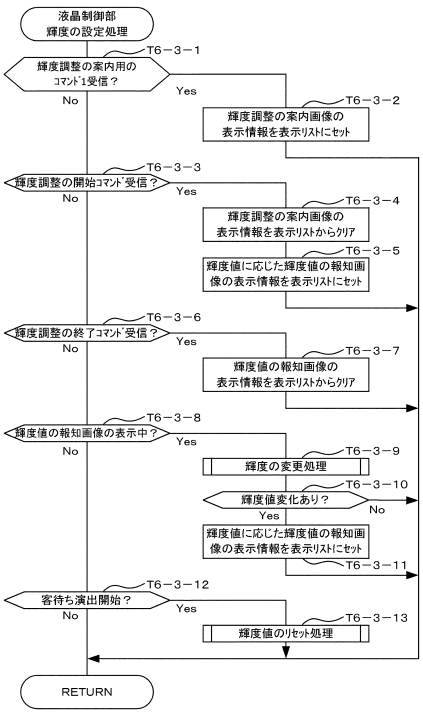
(a)



(b)

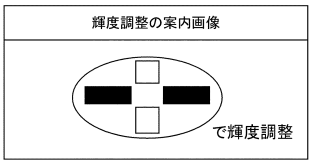


【図８４】



【図８５】

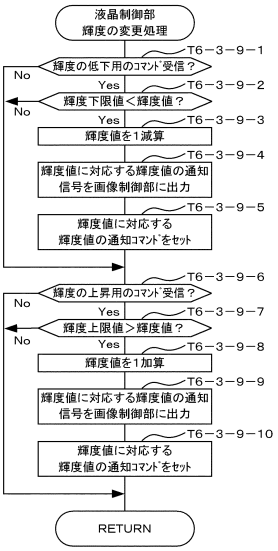
(a)



(b)

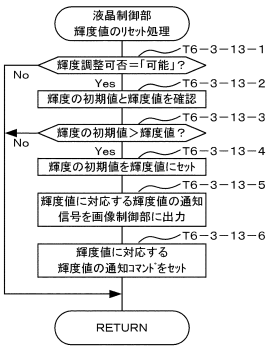
輝度値	輝度値の報知画像
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

【図８６】

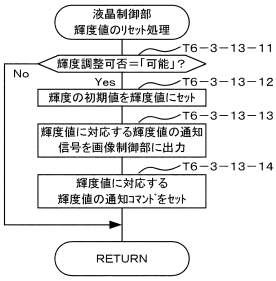


【図８７】

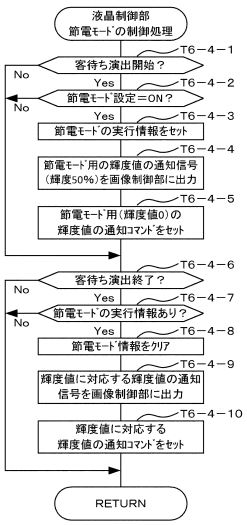
(a)



(b)



【図８８】



【図８９】

音声制御部による出力音量の例

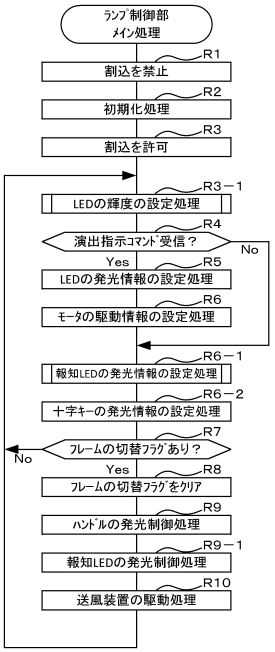
ｻｳﾝﾄﾞの種類		出力音量		
		事象の非報知期間	重要な事象の報知期間	通常の事象の報知期間
重要な事象の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音、不正入賞報知音、異常入賞報知音、磁気異常報知音、電波異常報知音）		最大音量（120%）	—	最大音量（120%）
通常の事象の報知音（枠開放報知音、皿満杯報知音、右打ちｴﾗｰ報知音）	音量値0	0%	—	—
	音量値1	20%		
	音量値2	40%		
	音量値3	60%		
	音量値4	80%		
	音量値5	100%		
調整ﾓｰﾄﾞの報知音		最大音量（120%）	—	最大音量（120%）
音量の報知音	音量値0	0%	—	—
	音量値1	20%		
	音量値2	40%		
	音量値3	60%		
	音量値4	80%		
	音量値5	100%		
演出音（BGM、SE等の遊技音）	音量値0	0%	0%→0%	0%→0%
	音量値1	20%	20%→0%	20%→5%
	音量値2	40%	40%→0%	40%→10%
	音量値3	60%	60%→0%	60%→15%
	音量値4	80%	80%→0%	80%→20%
	音量値5	100%	100%→0%	100%→25%
告知音（一発告知音、昇格告知音、継続告知音）		最大音量（120%）	最大音量（120%）	最大音量（120%）

【図９０】

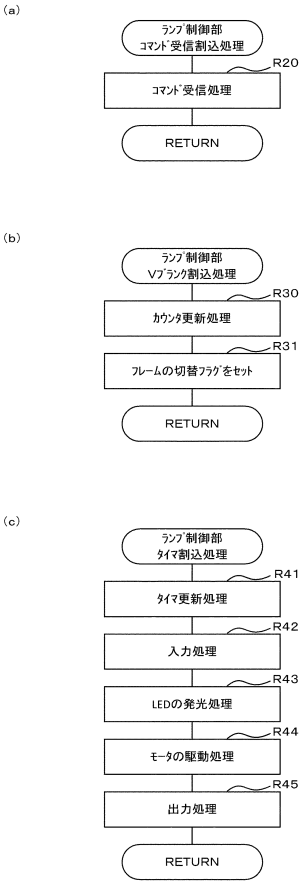
音声制御部による出力音量の変形例

ｻｳﾝﾄﾞの種類		出力音量		
		事象の非報知期間	重要な事象の報知期間	通常の事象の報知期間
重要な事象の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音、不正入賞報知音、異常入賞報知音、磁気異常報知音、電波異常報知音）		最大音量（120%）	—	最大音量（120%）
通常の事象の報知音（枠開放報知音、皿満杯報知音、右打ちｴﾗｰ報知音）	音量値0	0%	—	—
	音量値1	16%		
	音量値2	32%		
	音量値3	48%		
	音量値4	64%		
	音量値5	80%		
調整ﾓｰﾄﾞの報知音		最大音量（120%）	—	最大音量（120%）
音量の報知音	音量値0	0%	—	—
	音量値1	20%		
	音量値2	40%		
	音量値3	60%		
	音量値4	80%		
	音量値5	100%		
演出音（BGM、SE等の遊技音）	音量値0	0%	0%→0%	0%
	音量値1	20%	20%→0%	20%
	音量値2	40%	40%→0%	40%
	音量値3	60%	60%→0%	60%
	音量値4	80%	80%→0%	80%
	音量値5	100%	100%→0%	100%
告知音（一発告知音、昇格告知音、継続告知音）		最大音量（120%）	最大音量（120%）	最大音量（120%）

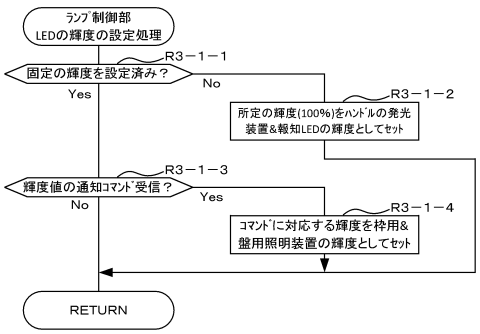
【図９１】



【図９２】



【図９３】

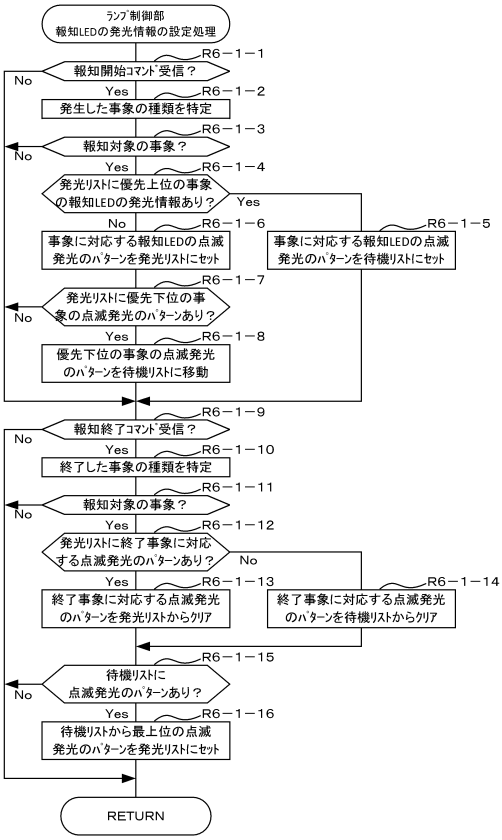


【図９４】

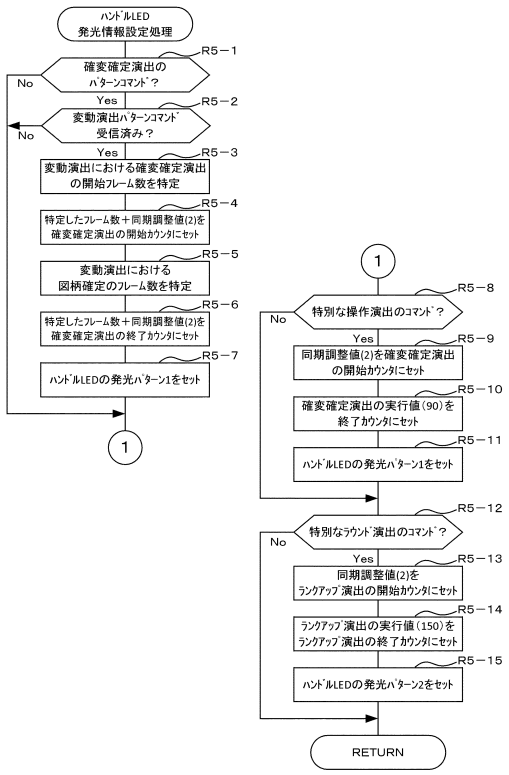
ﾗﾝﾌﾟ制御部による発光輝度例

対象		変動演出中	客待ち演出の待機中	客待ち演出中	
				節電ﾓｰﾄﾞOFF	節電ﾓｰﾄﾞON
画像表示装置	輝度値0	50%	50%	50%	50%
	輝度値1	60%	60%	60%	
	輝度値2	70%	70%	70%	
	輝度値3	80%	80%	80%	
	輝度値4	90%	90%	90%	
	輝度値5	100%	100%	100%	
枠用照明装置	輝度値0	50%	50%	50%	50%
	輝度値1	60%	60%	60%	
	輝度値2	70%	70%	70%	
	輝度値3	80%	80%	80%	
	輝度値4	90%	90%	90%	
	輝度値5	100%	100%	100%	
盤用照明装置	輝度値0	50%	50%	50%	50%
	輝度値1	60%	60%	60%	
	輝度値2	70%	70%	70%	
	輝度値3	80%	80%	80%	
	輝度値4	90%	90%	90%	
	輝度値5	100%	100%	100%	
ﾊﾝﾄﾞﾙの発光装置		100%	—	—	—
報知LED		100%	100%	100%	100%
特別図柄表示器		100%	100%	100%	100%
特別図柄保留表示器		100%	100%	100%	100%
普通図柄表示器		100%	100%	100%	100%
普通図柄保留表示器		100%	100%	100%	100%
ﾗｳﾝﾄﾞ数表示器		100%	100%	100%	100%
右打ち表示器		100%	100%	100%	100%

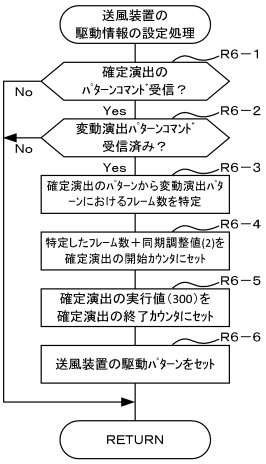
【図９５】



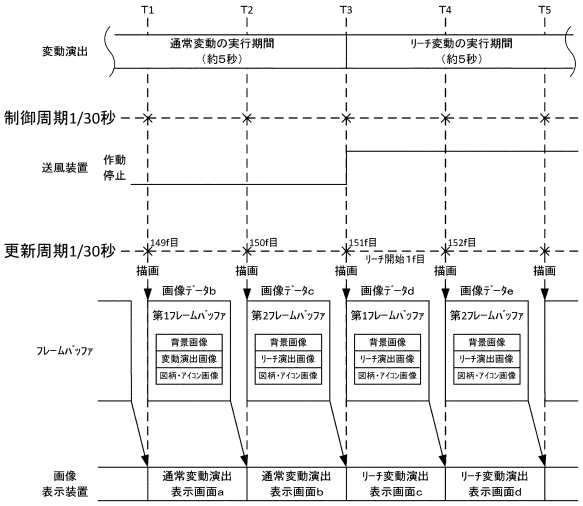
【図９６】



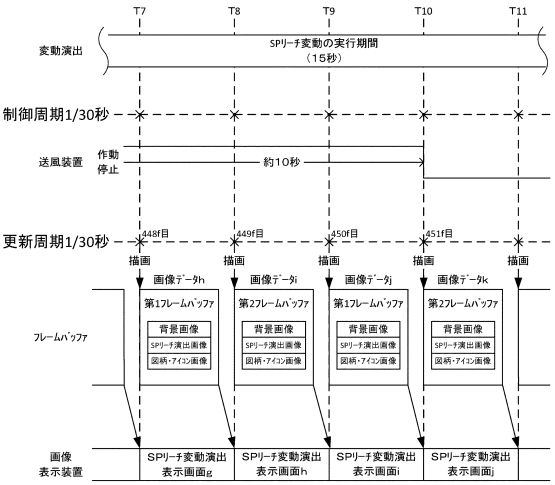
【図９７】



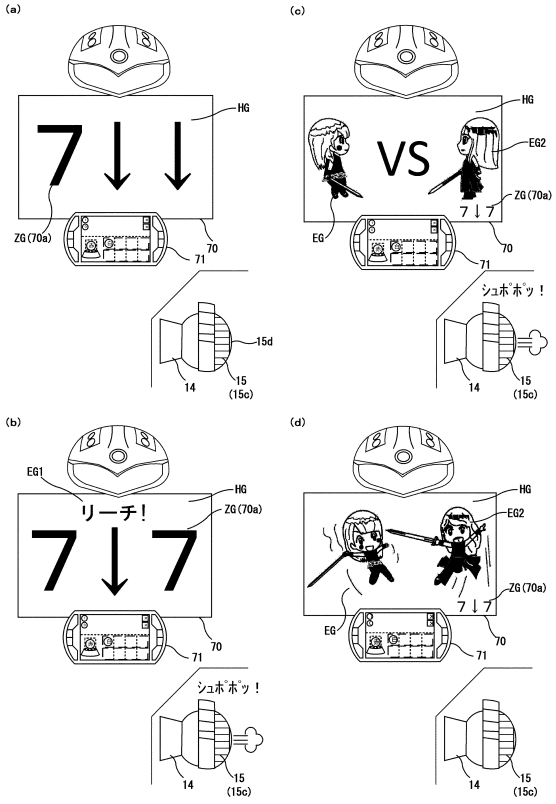
【図９８】



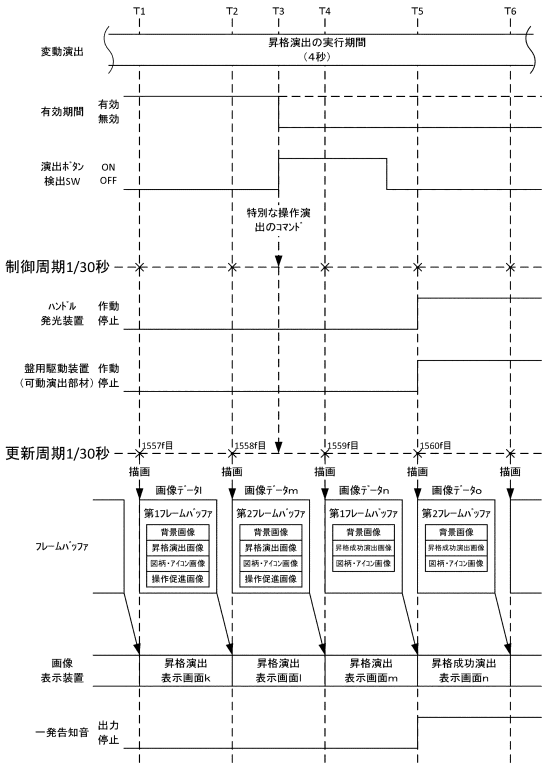
【図９９】



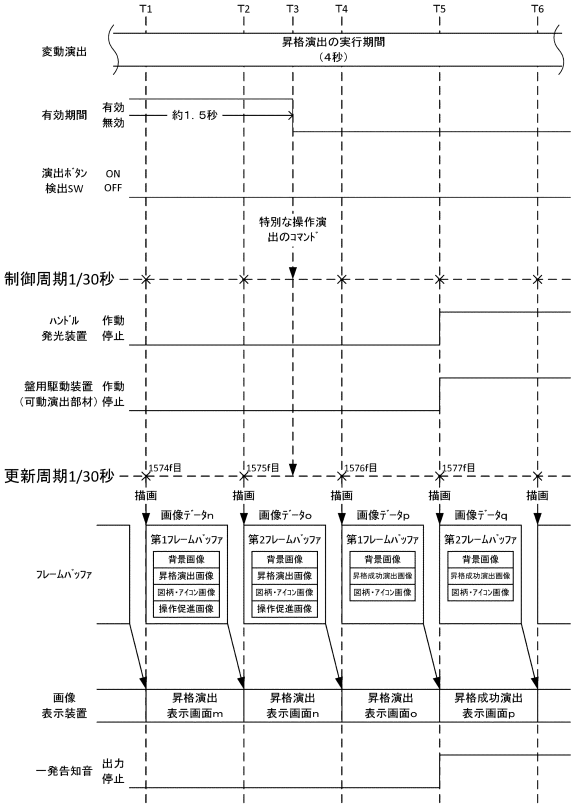
【図１００】



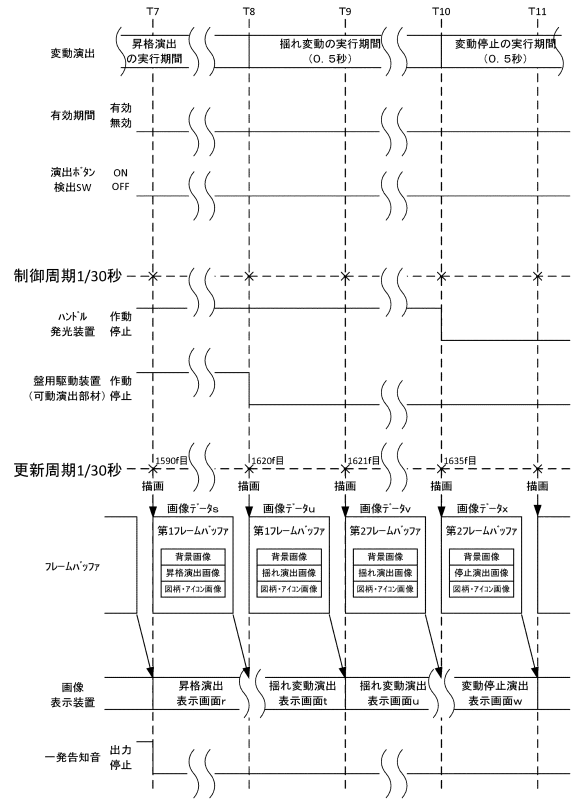
【図１０１】



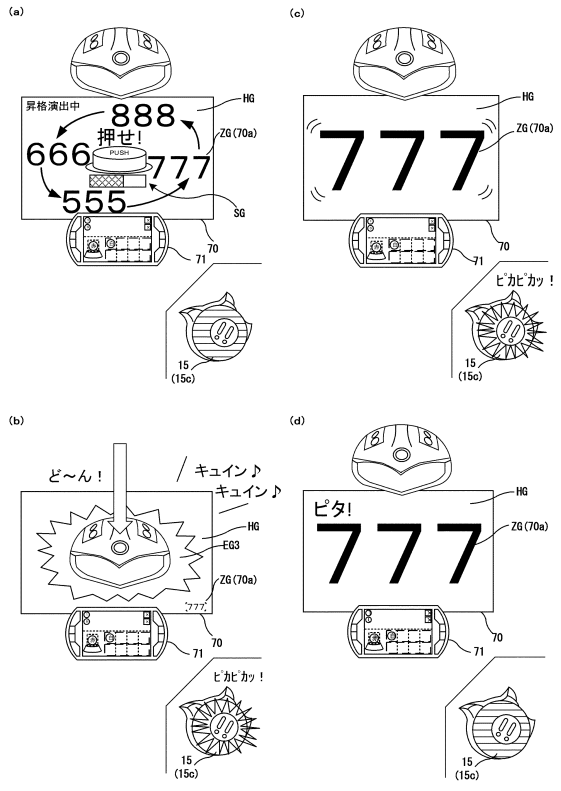
【図１０２】



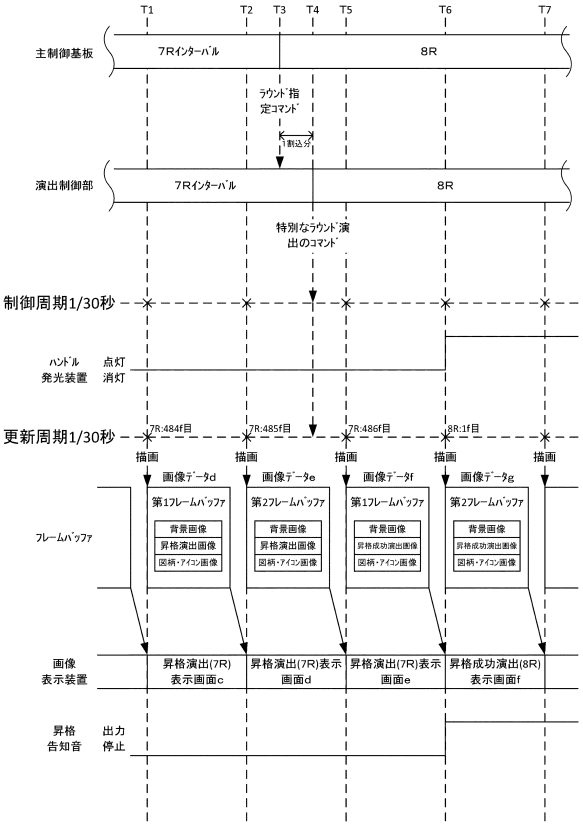
【図１０３】



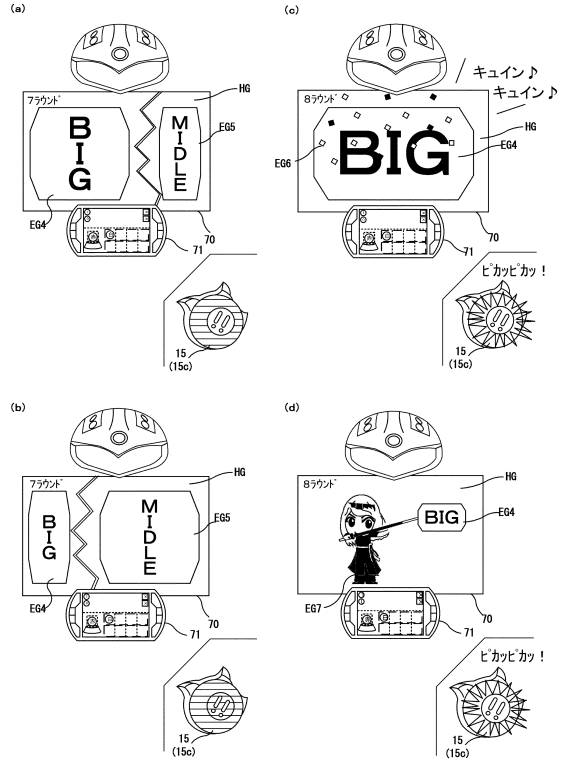
【図１０４】



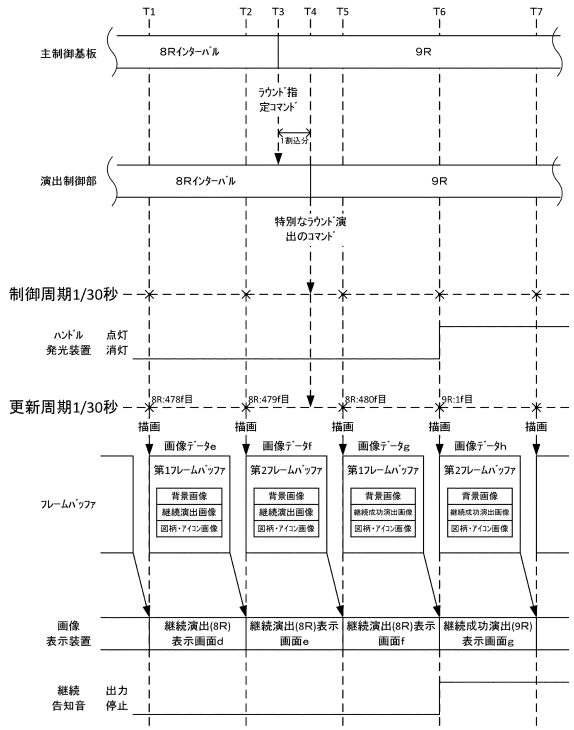
【図１０５】



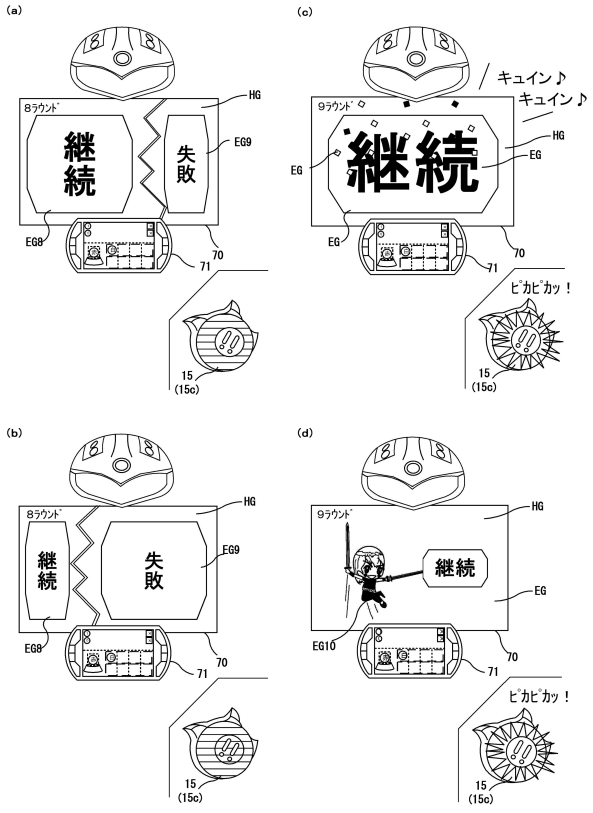
【図１０６】



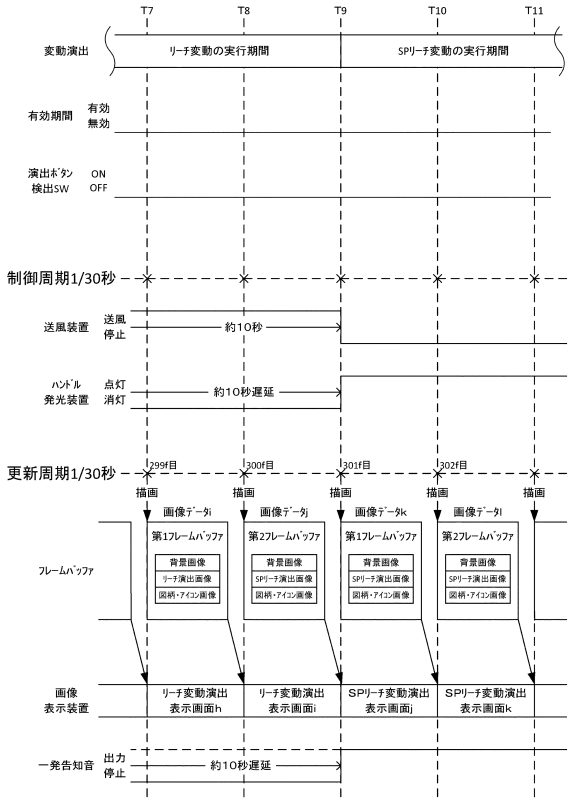
【図１０７】



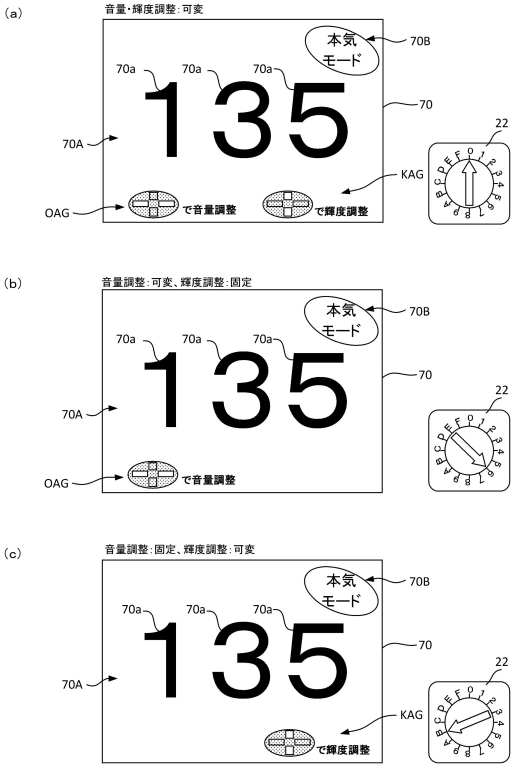
【図１０８】



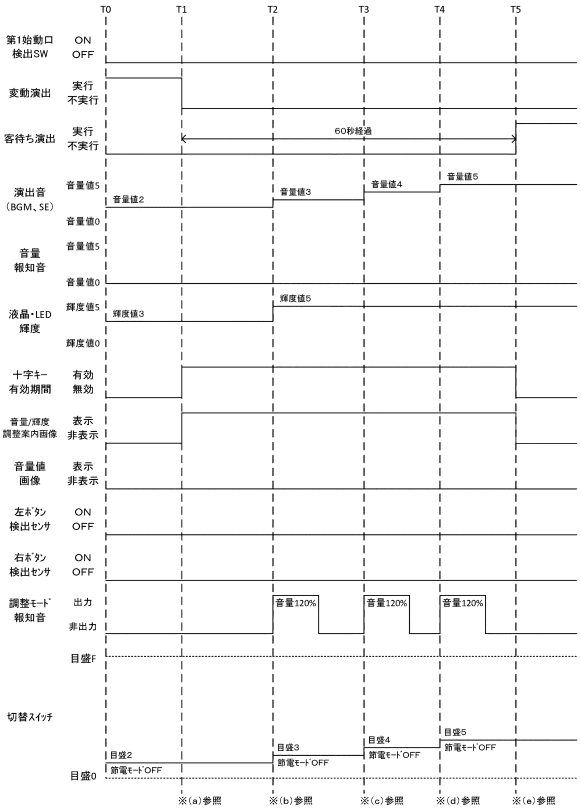
【図１０９】



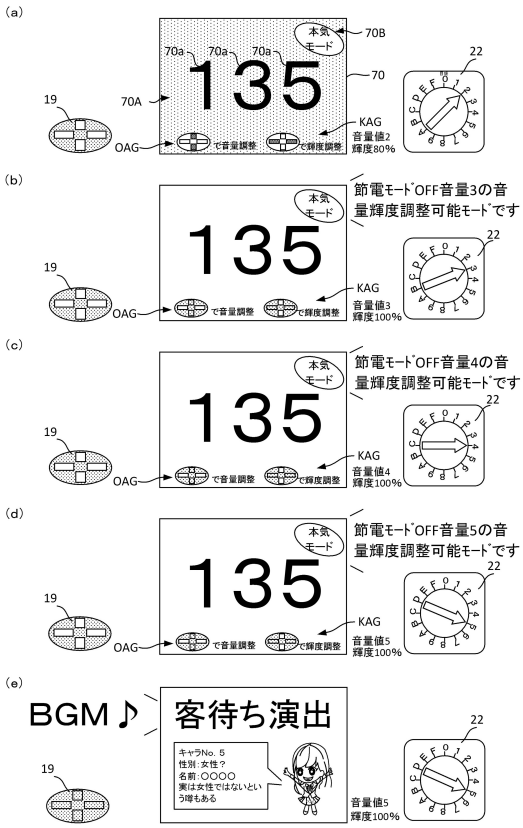
【図１１０】



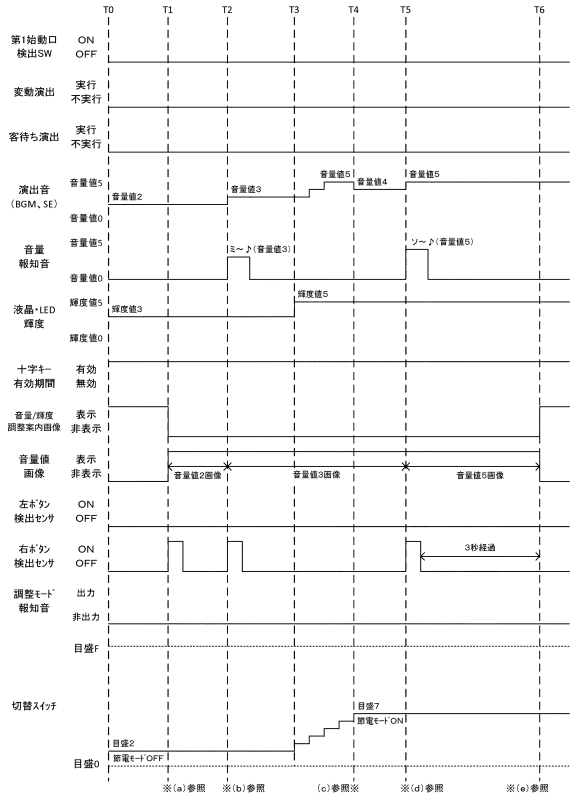
【図１１１】



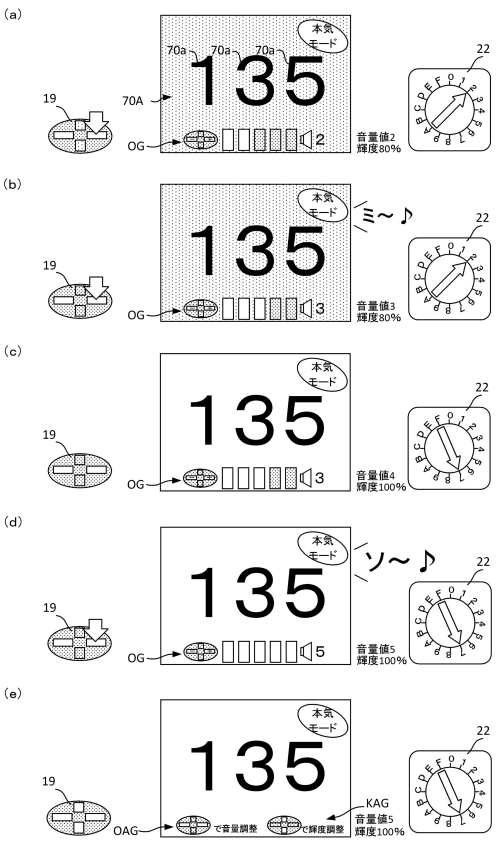
【図１１２】



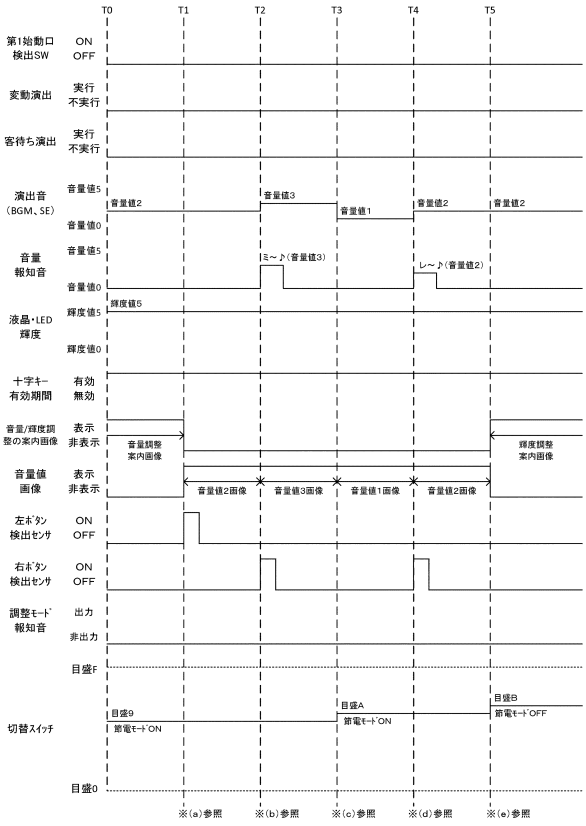
【図１１３】



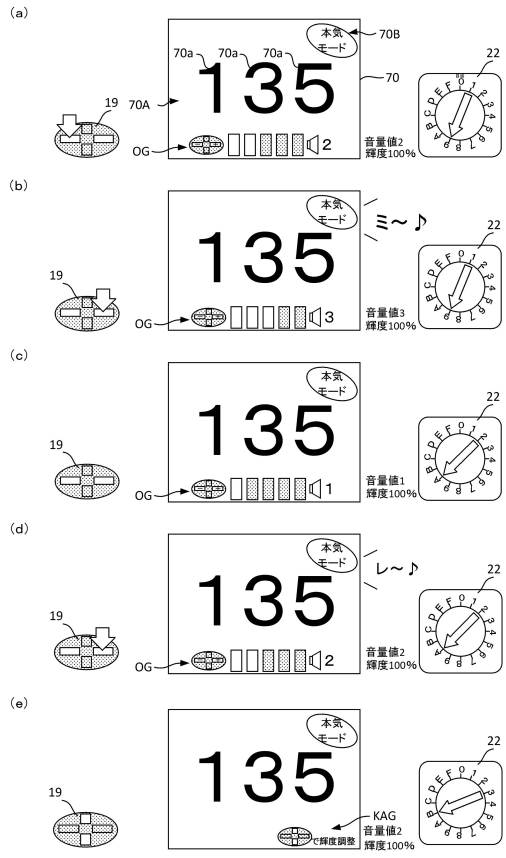
【図１１４】



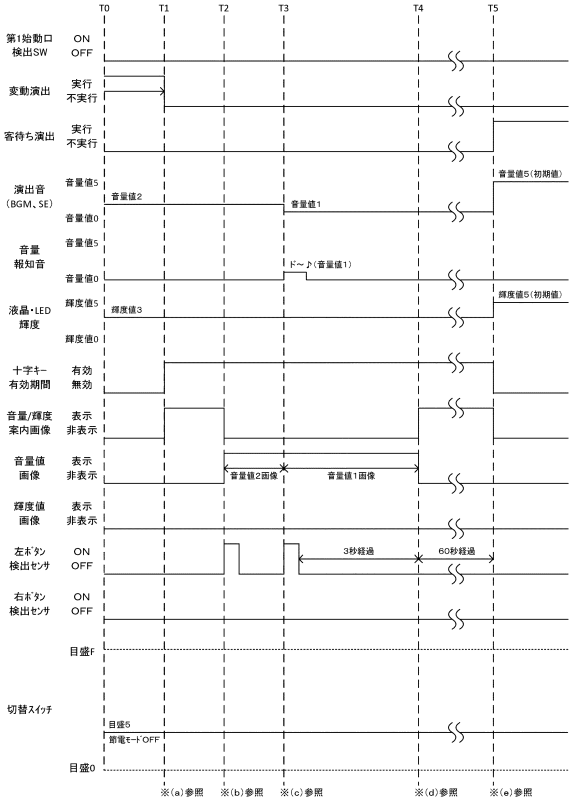
【図１１５】



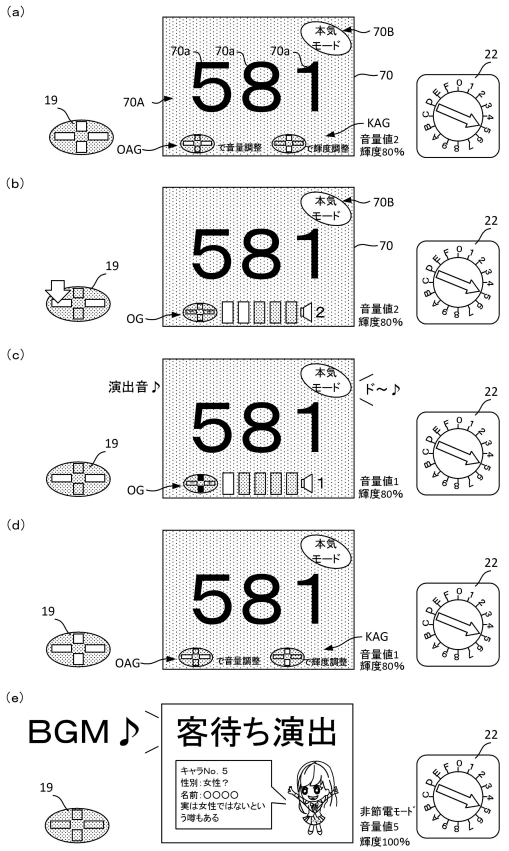
【図１１６】



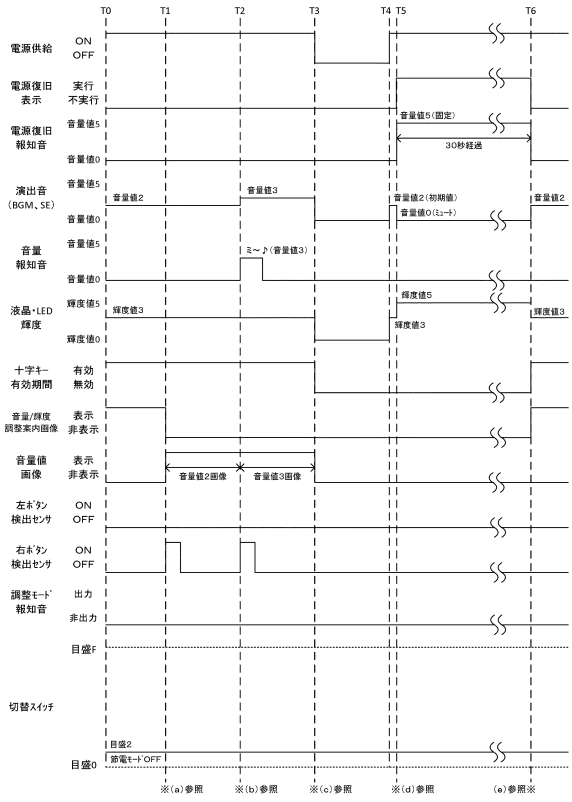
【図１１７】



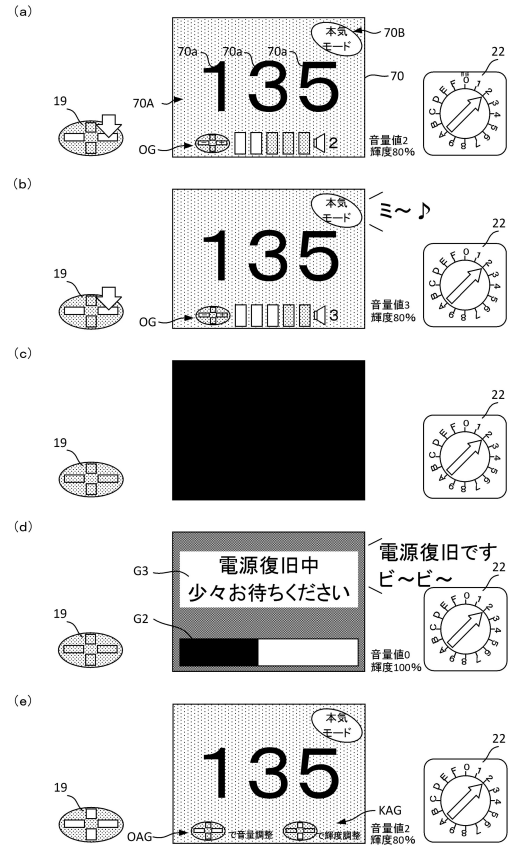
【図１１８】



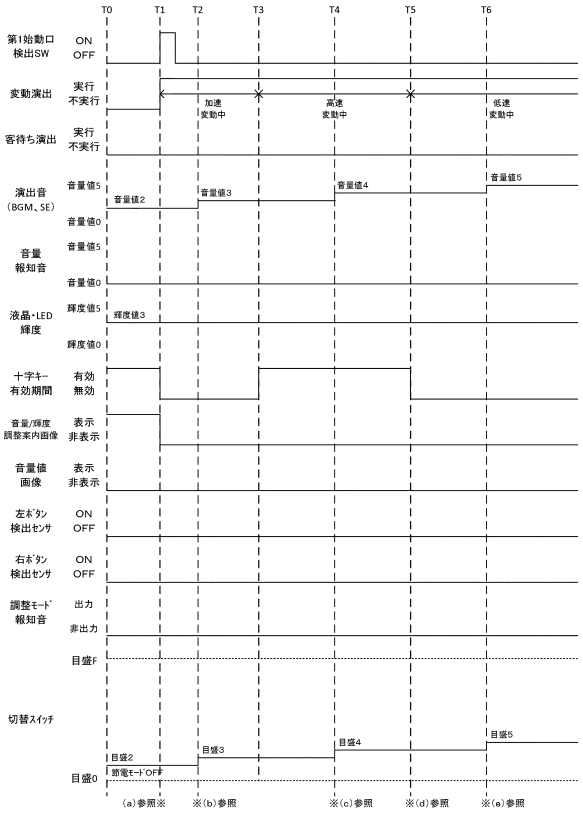
【図１１９】



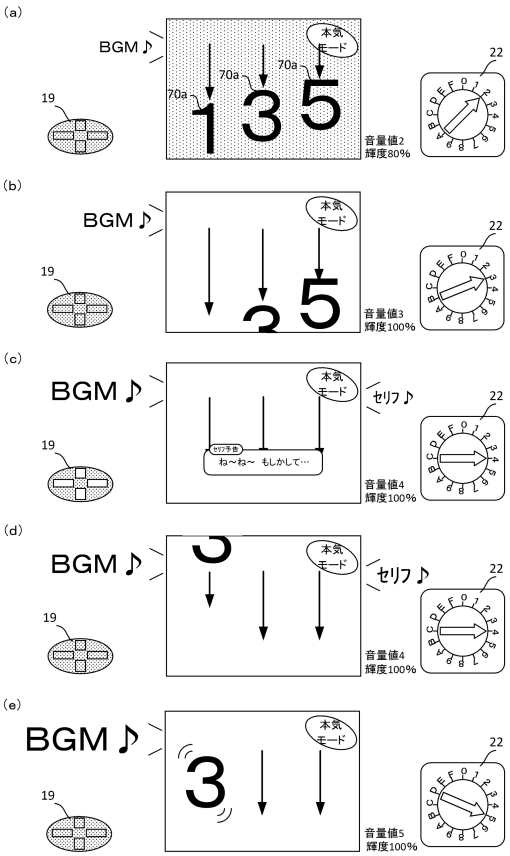
【図１２０】



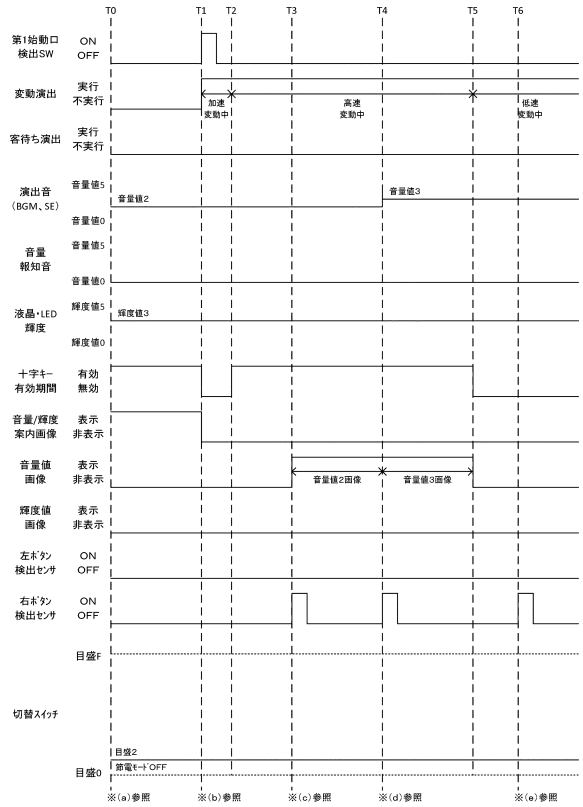
【図１２１】



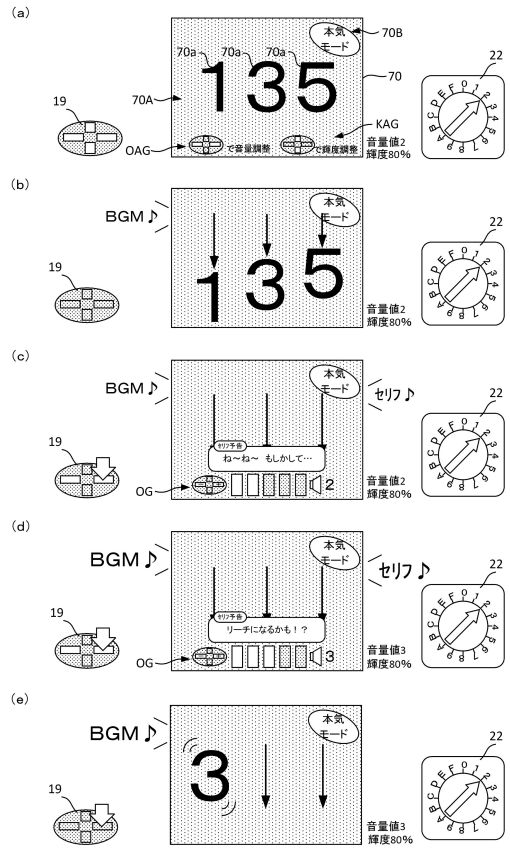
【図１２２】



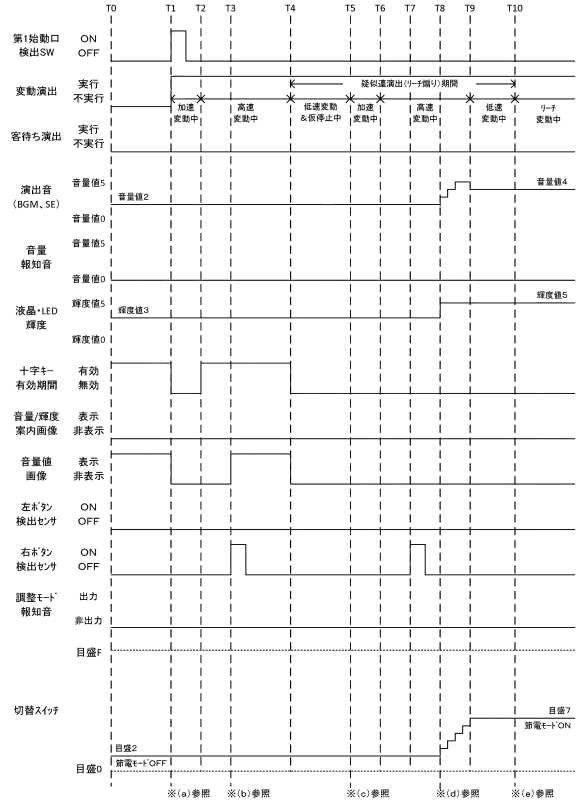
【図１２３】



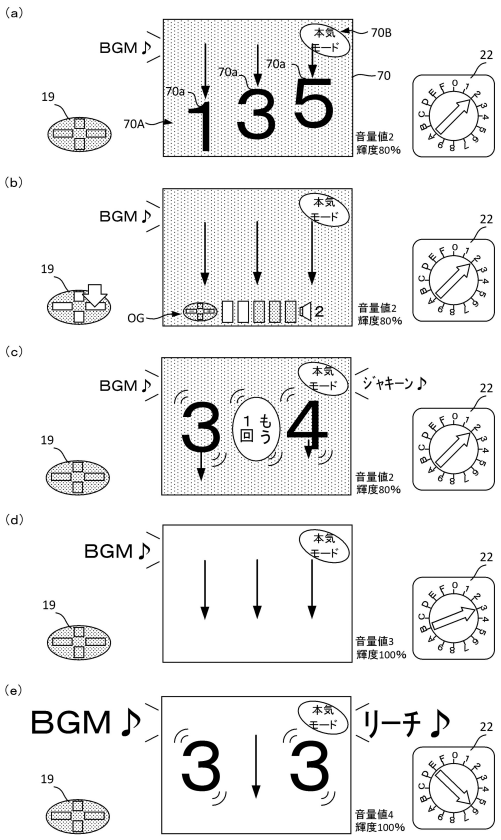
【図１２４】



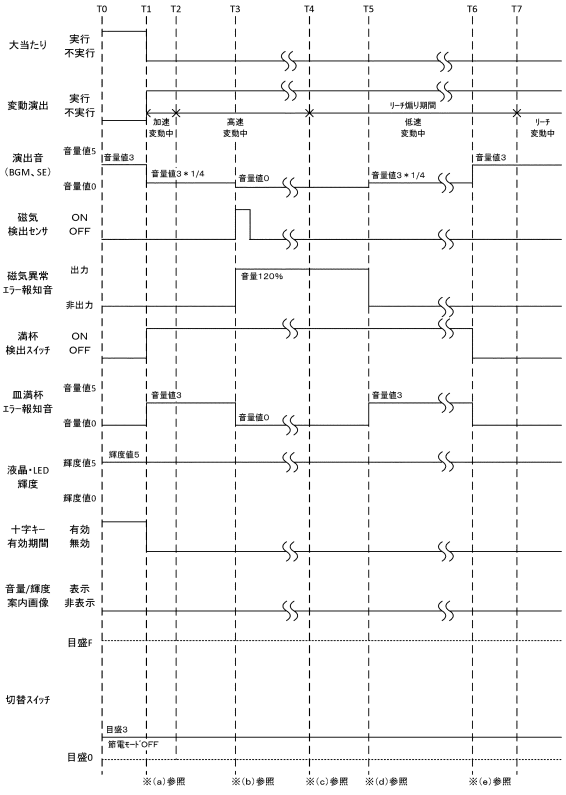
【図１２５】



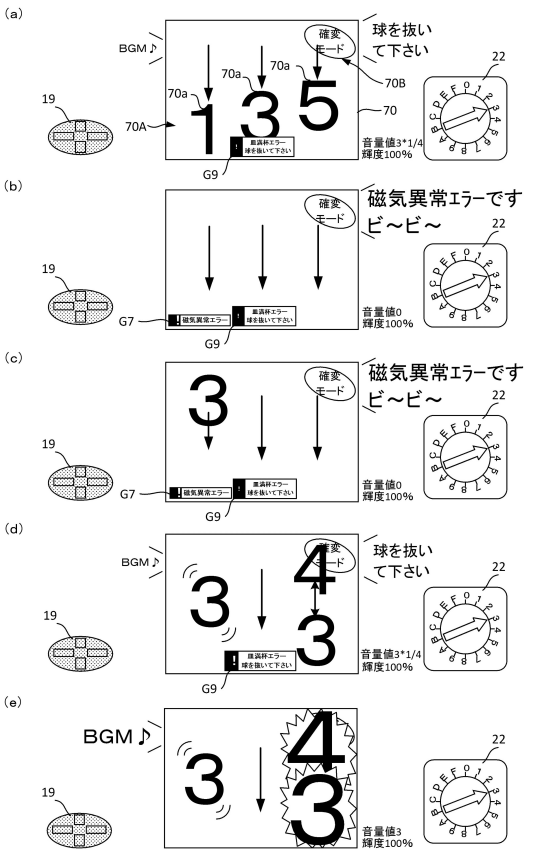
【図１２６】



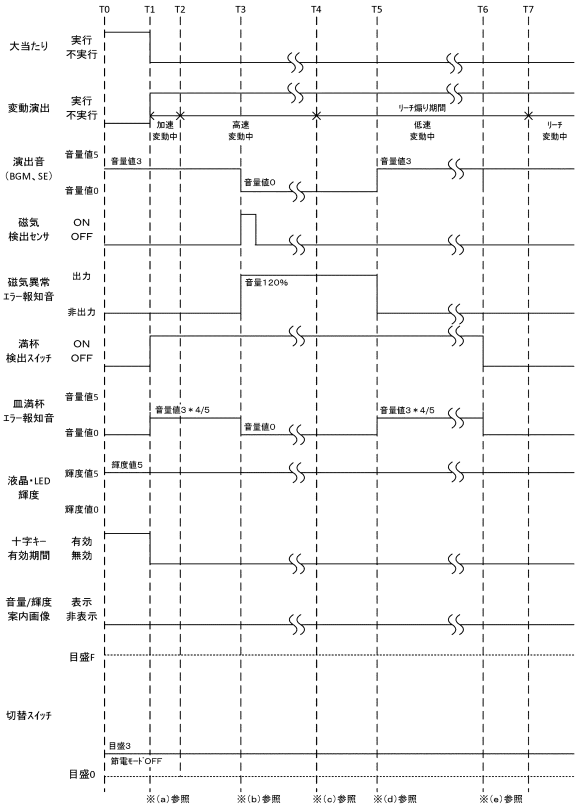
【図１２７】



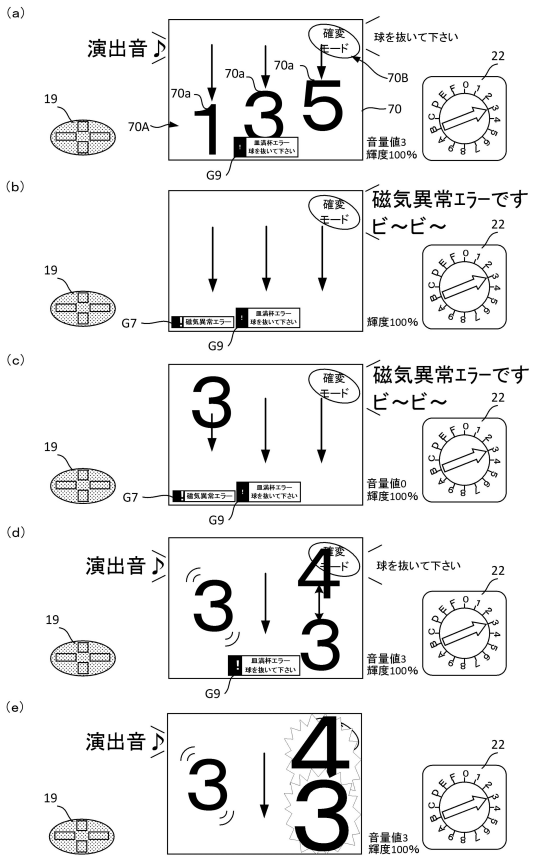
【図１２８】



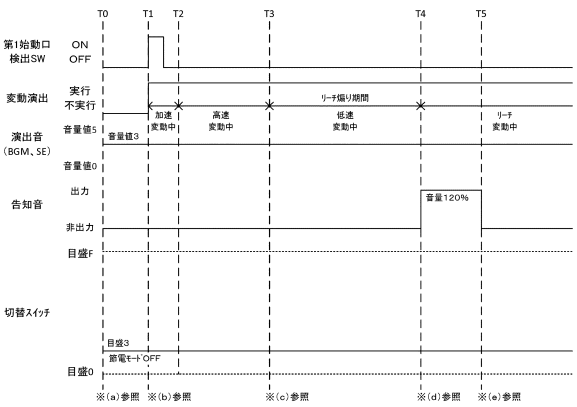
【図１２９】



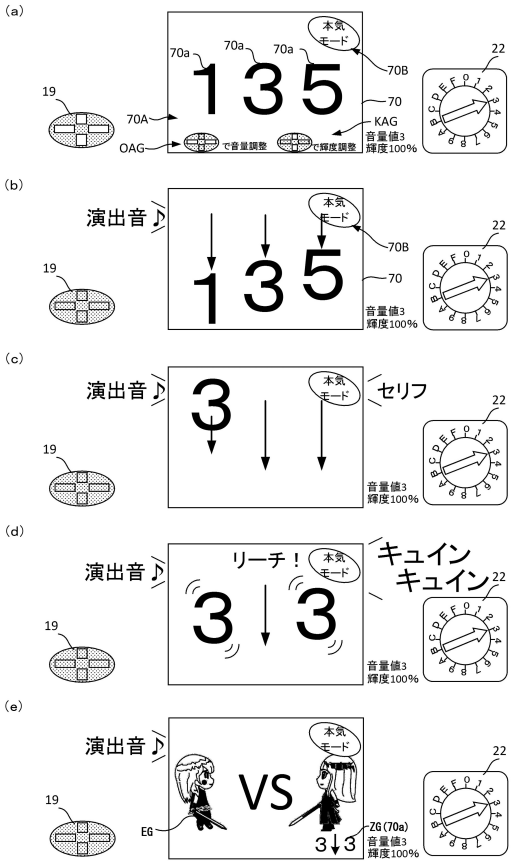
【図１３０】



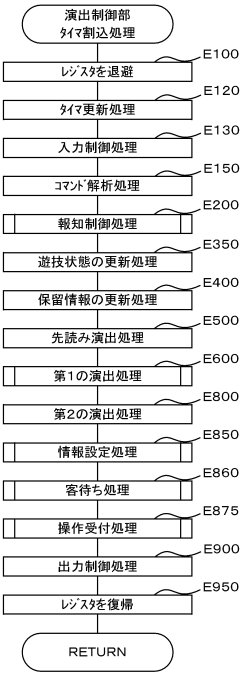
【図１３１】



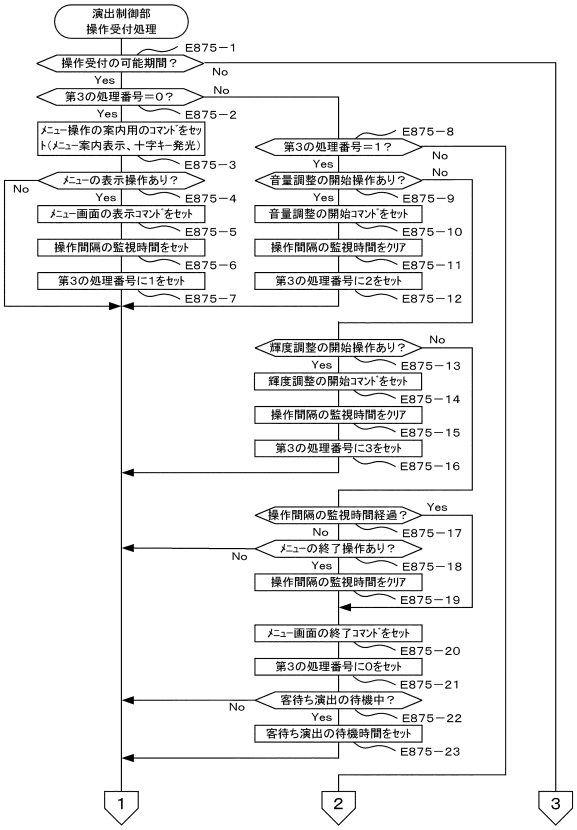
【図１３２】



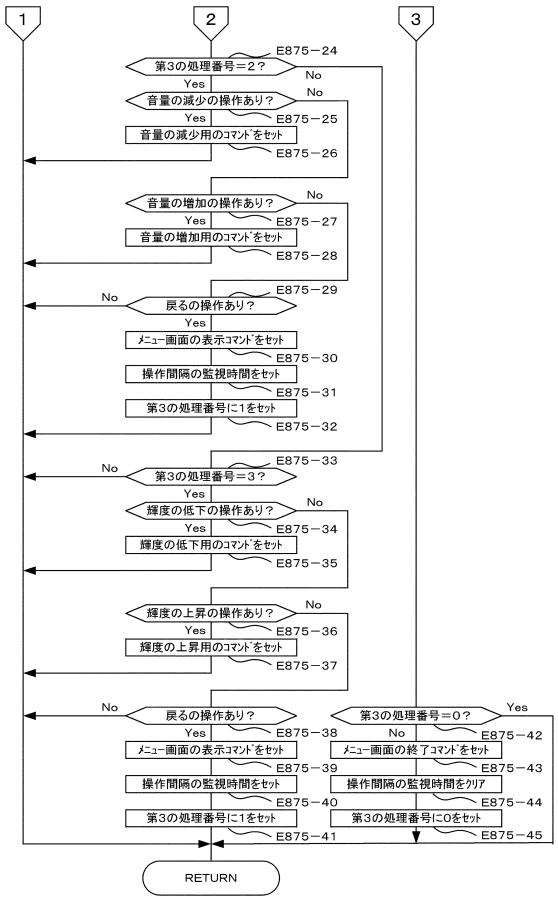
【図１３３】



【図１３４】



【図１３５】

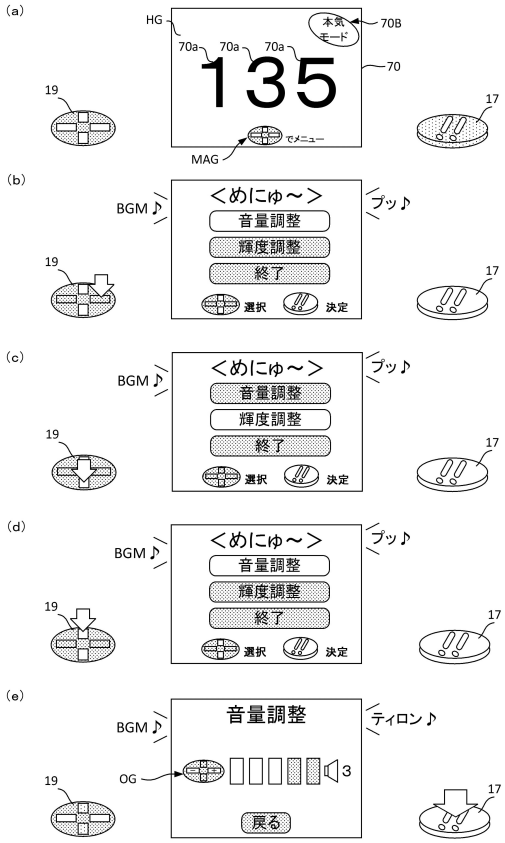


【図１３６】

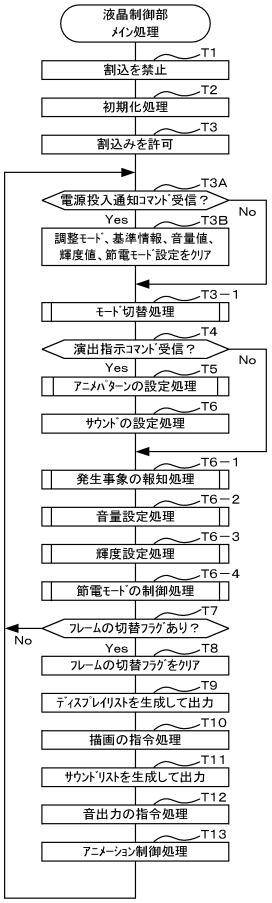
第3の判定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出状態		ﾒﾆｭｰ操作の可否	
		低確率遊技状態	時短遊技状態
電源投入の報知中		×	—
電源復旧の報知中		×	×
客待ち中	客待ち演出の待機中	○	○
	客待ち演出中	×	×
	各種ｴﾗｰ報知中	×	×
変動演出中	演出図柄の加速変動中	×	×
	演出図柄の高速変動中	×	×
	演出図柄の低速変動中	×	×
	演出図柄の仮停止中	×	×
	各種ｴﾗｰ報知中	×	×
大当たり中	ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ中	×	—
	ﾗｳﾝﾄﾞ中	○	—
	ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙ中	○	—
	ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ中	○	—
	先読み予告演出中	×	—
	各種ｴﾗｰ報知中	×	—

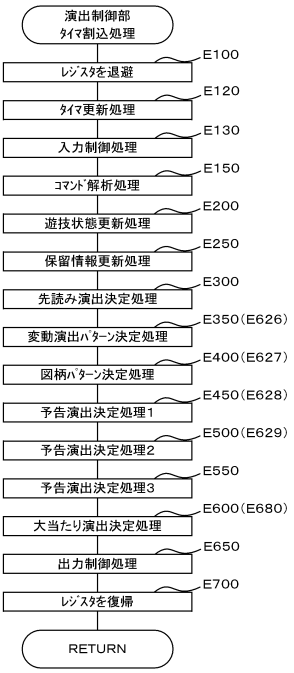
【図１３７】



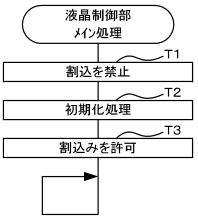
【図１３８】



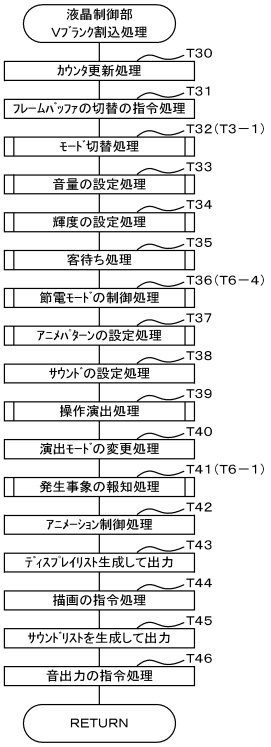
【図１３９】



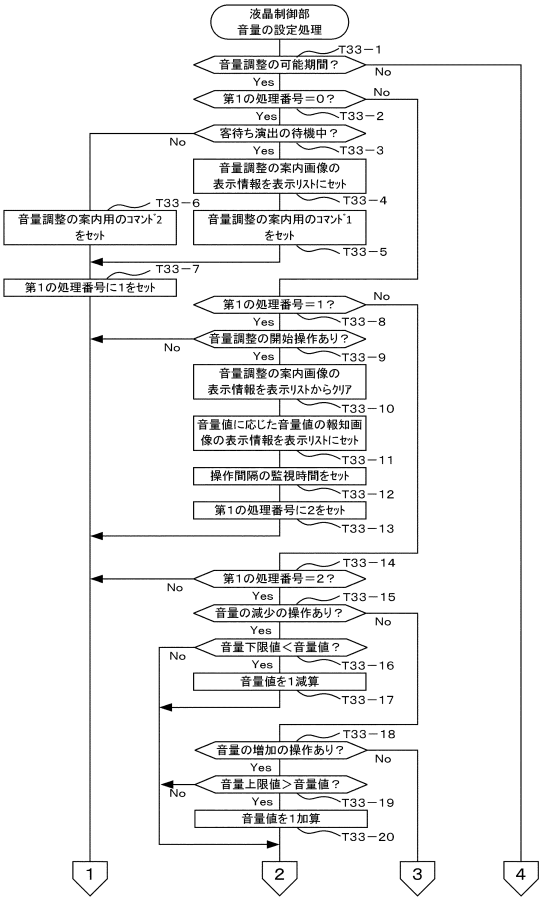
【図１４０】



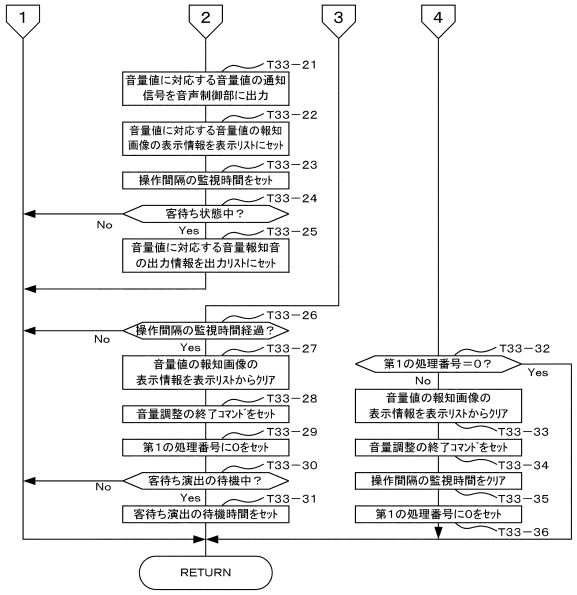
【図１４１】



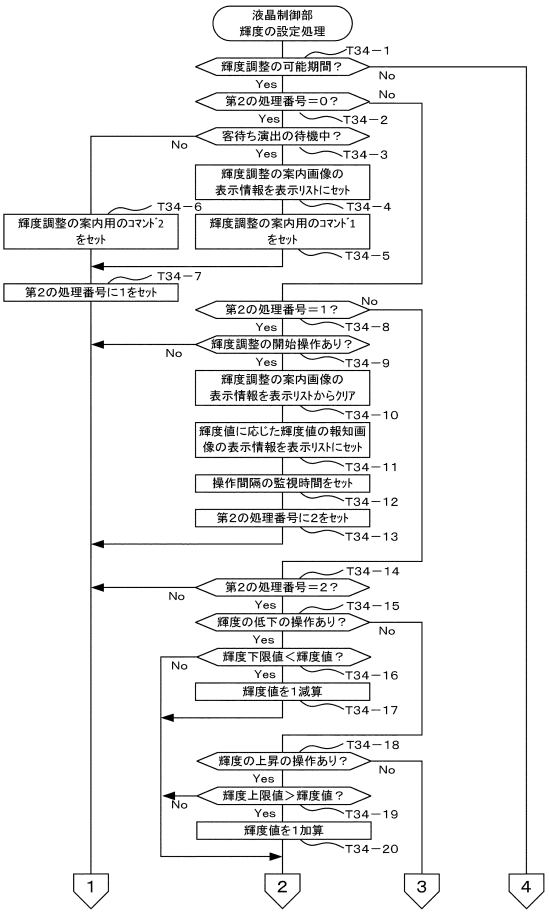
【図１４２】



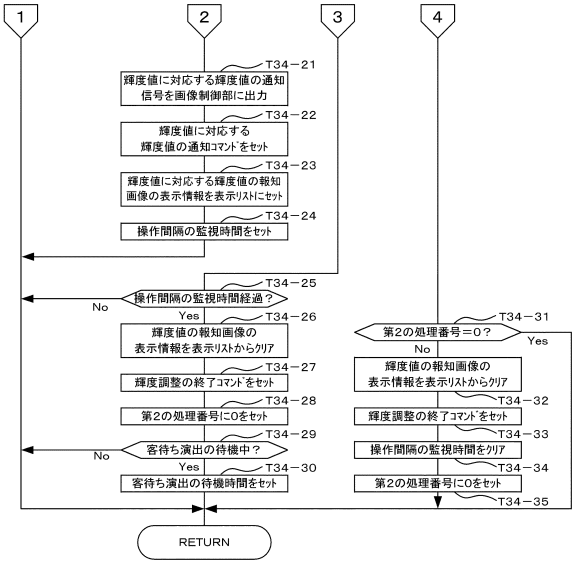
【図１４３】



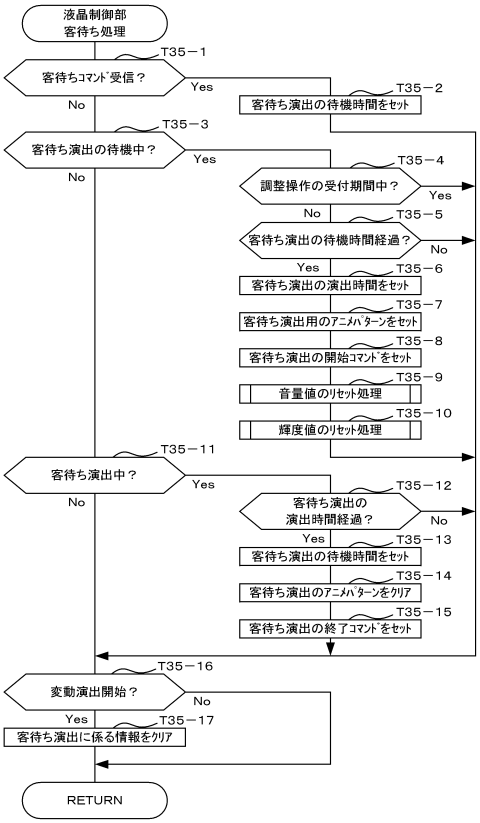
【図１４４】



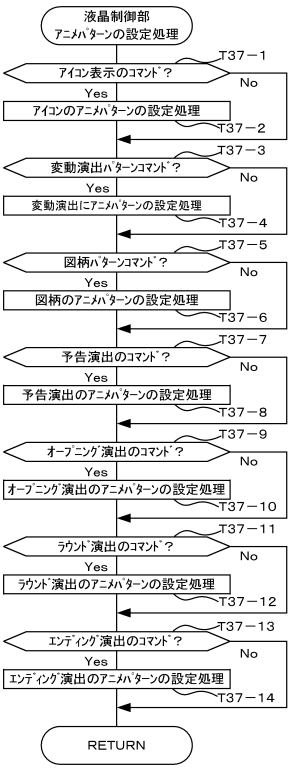
【図１４５】



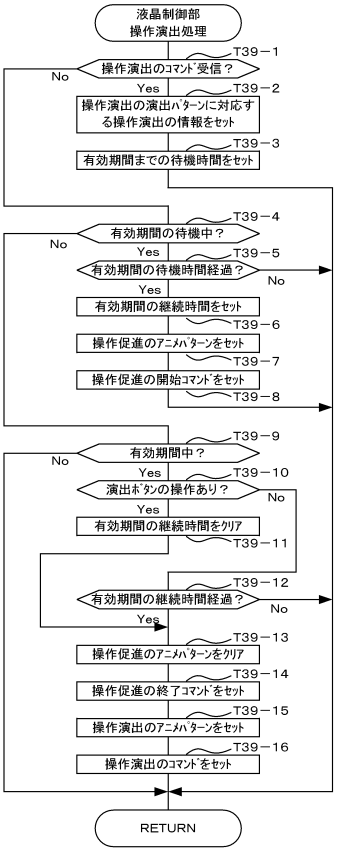
【図１４６】



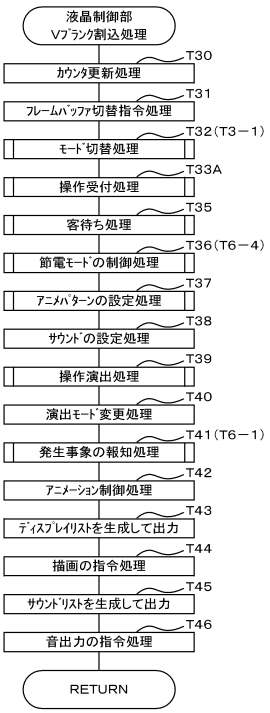
【図１４７】



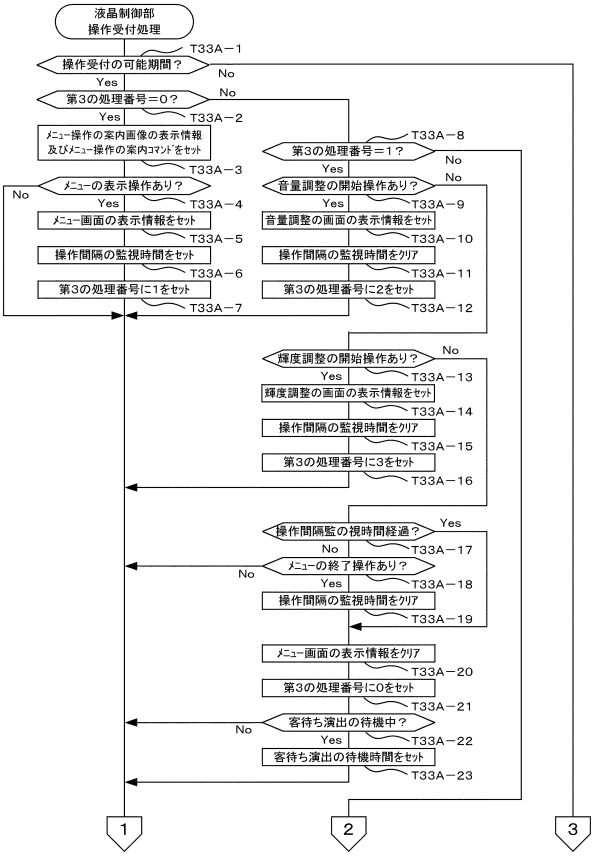
【図１４８】



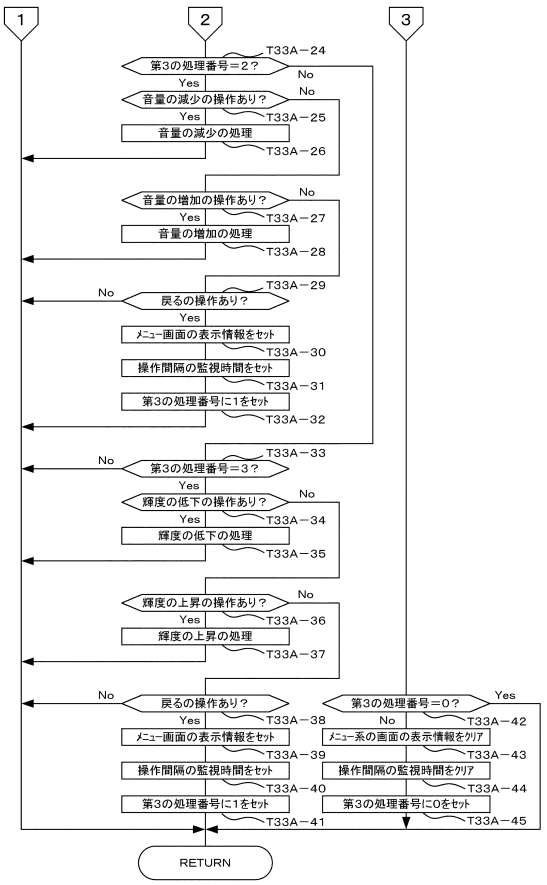
【図１４９】



【図１５０】

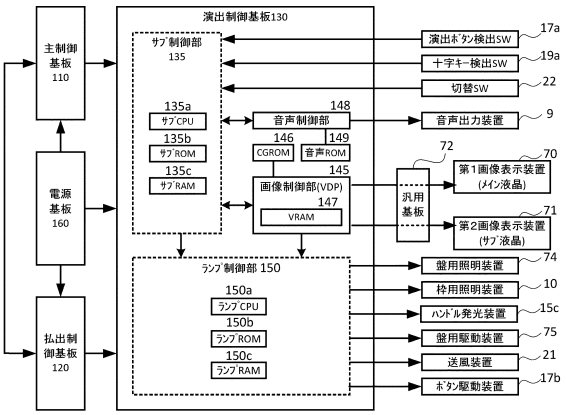


【図１５１】

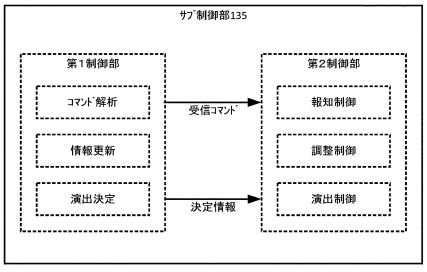


【図１５２】

(a)



(b)



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第６０４７１９１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１５－２９５１５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－３９６０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－１９３２３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２
Ａ６３Ｆ　　５／０４