

(11) 特許出願公開番号

特開2018-57925

(P2018-57925A)

(43) 公開日 平成30年4月12日(2018.4.12)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02

F l

テーマコード (参考)

A 6 3 F	7/02	3 2 6 Z
A 6 3 F	7/02	3 2 0

2C088
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 141 頁)

(21) 出願番号 特願2017-241463 (P2017-241463)
(22) 出願日 平成29年12月18日 (2017.12.18)
(62) 分割の表示 特願2015-181348 (P2015-181348)
の分割
原出願日 平成27年9月15日 (2015.9.15)

(71) 出願人	000161806 京楽産業、株式会社 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人	110002055 特許業務法人 J A Z Y 国際特許事務所
(72) 発明者	渡辺 直幸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業、株式会社内
(72) 発明者	佐藤 和伸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考)	2C088	AA36	BC60	BC62	EA10
	2C333	AA11	CA21	DA02	DA03

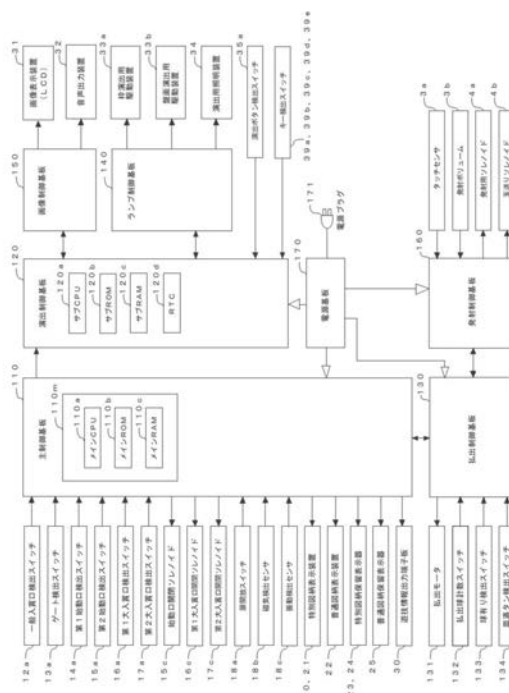
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技機における主制御基板及び演出制御基板間の連携を円滑に行えるようにする。

【解決手段】遊技機は、主制御基板１１０と、演出制御基板１２０と、画像制御基板１５０と、画像表示装置３１とを有する。画像制御基板１５０は、画像表示装置３１の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板１２０が受信したコマンドが、主制御基板１１０が生成したコマンドであるか否かに関わらず所定コマンドである場合、画像表示装置３１において遊技履歴画像の少なくとも一部に所定コマンドに対応する画像を重ねて表示させる。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行に応じたコマンドを含む複数種類のコマンドを生成し得る主制御手段と、

少なくとも画像表示と音出力とを実行する演出手段と、

前記主制御手段が生成したコマンドを受信し、受信した少なくとも前記主制御手段が生成したコマンドに基づいて、前記演出手段において実行される画像表示又は音出力の内容を変更可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段の制御に基づいて表示手段の表示画像を変更可能な表示制御手段とを備える遊技機であって、

10

前記表示制御手段は、前記表示手段の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに前記演出制御手段が受信したコマンドが、前記主制御手段が生成したコマンドであるか否かに関わらず所定コマンドである場合、前記表示手段において前記遊技履歴画像の少なくとも一部に前記所定コマンドに対応する画像を重ねて表示させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、弾発式パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

ぱちんこ遊技機は、遊技の進行を司る主制御基板と、遊技盤面の液晶ディスプレイや役物の制御を通じた遊技の演出を司る演出制御基板とを備えている。主制御基板は、遊技の進行に応じたコマンドを演出制御基板に送信し、演出制御基板は主制御基板から受信したコマンドに従って演出内容を決定するようになっている。主制御基板及び演出制御基板間のコマンドの送受信に関わる技術を開示した文献として、特許文献 1 がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【特許文献 1】特開 2011-98143 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するため、本発明は、遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行に応じたコマンドを含む複数種類のコマンドを生成し得る主制御手段と、少なくとも画像表示と音出力とを実行する演出手段と、前記主制御手段が生成したコマンドを受信し、受信した少なくとも前記主制御手段が生成したコマンドに基づいて、前記演出手段において実行される画像表示又は音出力の内容を変更可能な演出制御手段と、前記演出制御手段の制御に基づいて表示手段の表示画像を変更可能な表示制御手段とを備える遊技機であって、前記表示制御手段は、前記表示手段の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに前記演出制御手段が受信したコマンドが、前記主制御手段が生成したコマンドであるか否か

50

に関わらず所定コマンドである場合、前記表示手段において前記遊技履歴画像の少なくとも一部に前記所定コマンドに対応する画像を重ねて表示させることを特徴とする遊技機を提供する。

【発明の効果】

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

10

【図2】図1に示す遊技機の背面側の斜視図である。

【図3】図1に示す遊技機の構成を示すブロック図である。

【図4】図1に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図5】図1に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図6】図1に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図7】図1に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図8】図1に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図9】図1に示す遊技機の主制御基板から演出制御基板に送信される主要なコマンドを示す図である。

【図10】図1に示す遊技機の主制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図11】図1に示す遊技機の主制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。

【図12】図1に示す遊技機の主制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。

【図13】図1に示す遊技機の主制御基板の電源断監視処理を示すフローチャートである。

。

【図14】図1に示す遊技機の主制御基板のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

。

【図15】図1に示す遊技機の入力制御処理を示すフローチャートである。

【図16】図1に示す遊技機の第1始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【図17】図1に示す遊技機の事前判定テーブルの一例である。

30

【図18】図1に示す遊技機の特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図19】図1に示す遊技機の特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【図20】図1に示す遊技機の大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図21】図1に示す遊技機の大当たり判定テーブル及び普通図柄抽選判定テーブルである。

【図22】図1に示す遊技機の図柄判定テーブルの一例である。

【図23】図1に示す遊技機の変動パターン決定テーブルの一例である。

【図24】図1に示す遊技機の特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図25】図1に示す遊技機の特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図26】図1に示す遊技機の特別電動役物動作態様決定テーブルの一例である。

40

【図27】図1に示す遊技機の大入賞口開放態様決定テーブルの一例である。

【図28】図1に示す遊技機の大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図29】図1に示す遊技機の大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

【図30】図1に示す遊技機の普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図31】図1に示す遊技機の演出制御基板のメイン処理を示すフローチャートである。

【図32】図1に示す遊技機の演出制御基板の初期化処理を示すフローチャートである。

【図33】図1に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図34】図1に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機制御処理を示すフローチャートである。

【図35】図1に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機中特殊コマンド解析処理を示すフ

50

ローチャートである。

【図 3 6】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 7】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図 3 8】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像の表示例を示す図である。

【図 3 9】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図 4 0】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 5】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 4 9】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 5 0】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機中遊技コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図 5 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 5 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 5 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 5 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】図 1 に示す遊技機における画面カウンタと各種画像との関係、及び選択カウンタと各種メニュー項目との関係を示す図である。

【図 5 7】図 1 に示す遊技機におけるメインメニュー画像を示す図である。

【図 5 8】図 1 に示す遊技機における店舗設定画像を示す図である。

【図 5 9】図 1 に示す遊技機における R T C 設定画像を示す図である。

【図 6 0】図 1 に示す遊技機におけるエコモード設定画像を示す図である。

【図 6 1】図 1 に示す遊技機におけるデバッグモード設定画像を示す図である。

【図 6 2】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー操作制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー操作制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の選択ボタン決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像を示す図である。

【図 6 9】図 1 に示す遊技機の画像表示装置の表示画像を示す図である。

【図 7 0】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図 7 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 7 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 7 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 7 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 7 5】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 9】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 0】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。 10
- 【図 8 5】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 8 9】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 9 0】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。 20
- 【図 9 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 9 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 9 5】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 9 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 9 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 9 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 9 9】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のコマンド解析処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 0 1】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のデモ演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 3】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の演出入力制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 4】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。 40
- 【図 1 0 6】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
- 【図 1 0 8】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理示すフローチャートである。
- 【図 1 0 9】図 1 に示す遊技機における画面カウンタと各種画像との関係、及び選択カウンタと各移行先項目との関係を示す図である。
- 【図 1 1 0】図 1 に示す遊技機における操作メイン画像を示す図である。
- 【図 1 1 1】図 1 に示す遊技機におけるキャラクタ選択画像を示す図である。 50

- 【図 1 1 2】図 1 に示す遊技機における楽曲選択画像を示す図である。
- 【図 1 1 3】図 1 に示す遊技機における音量調整画像を示す図である。
- 【図 1 1 4】図 1 に示す遊技機における新規遊技開始画像を示す図である。
- 【図 1 1 5】図 1 に示す遊技機における新規遊技用 QR コード（登録商標）画像を示す図である。
- 【図 1 1 6】図 1 に示す遊技機の認証に用いる携帯端末の表示画像の表示例を示す図である。
- 【図 1 1 7】図 1 に示す遊技機におけるパスワード入力画像（情報入力要求画像）を示す図である。
- 【図 1 1 8】図 1 に示す遊技機における遊技終了画像を示す図である。 10
- 【図 1 1 9】図 1 に示す遊技機における遊技終了用 QR コード（登録商標）画像を示す図である。
- 【図 1 2 0】図 1 に示す遊技機の認証に用いる携帯端末の表示画像の表示例を示す図である。
- 【図 1 2 1】図 1 に示す遊技機における遊技履歴画像を示す図である。
- 【図 1 2 2】図 1 に示す遊技機における遊技方法説明動画像を示す図である。
- 【図 1 2 3】図 1 に示す遊技機におけるキャラクタ設定情報の更新処理を示す図である。
- 【図 1 2 4】図 1 に示す遊技機における楽曲設定情報の更新処理を示す図である。
- 【図 1 2 5】図 1 に示す遊技機における音量設定情報の更新処理を示す図である。
- 【図 1 2 6】図 1 に示す遊技機における音量設定情報の更新処理を示す図である。 20
- 【図 1 2 7】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の選択ボタン決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 8】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の選択ボタン決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 9】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中コマンド受信時制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 0】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。
- 【図 1 3 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 3 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 3 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。 30
- 【図 1 3 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 3 5】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 3 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 3 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 3 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 3 9】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 0】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 1】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の変動開始時画像切換制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。 40
- 【図 1 4 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の特別遊技開始時画像切換制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 9】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の遊技待機中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。 50

【図 1 5 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 5 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 5 3】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 5 4】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 5】図 1 に示す遊技機の演出制御基板のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様決定テーブルの一例である。

【図 1 5 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 5 8】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

10

【図 1 5 9】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 6 0】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 6 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 6 2】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

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

【図 1 6 4】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 6 5】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 6 6】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 6 7】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【図 1 6 8】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中操作制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 6 9】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の選択ボタン決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 0】図 1 に示す遊技機の演出制御基板の客待ち中コマンド受信時制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 1】図 1 に示す遊技機のコマンド実行態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

<第 1 実施形態>

図 1 は、本発明の第 1 実施形態である遊技機 1 の正面図である。図 2 は、遊技機 1 の背面側の斜視図である。図 3 は、遊技機 1 全体の構成を示すブロック図である。図 1 に示すように、遊技機 1 の筐体は、略矩形状の外枠 60 と、外枠 60 の遊技領域 6 を視認可能に覆うガラス扉 50 とを有している。

30

【0010】

ガラス扉 50 の一端部（遊技機 1 に正対して左側）はヒンジ機構部 51 を介して外枠 60 に連結されている。ガラス扉 50 の他端部（遊技機 1 に正対して右側）にはロック機構が設けられている。ガラス扉 50 のロック機構を専用の鍵により開錠すると、ガラス扉 50 をヒンジ機構部 51 により揺動させて遊技領域 6 を開放することができる。ガラス扉 50 には、ガラス扉 50 の開放を検出する扉開放スイッチ 18a が設けられている。

【0011】

40

ガラス扉 50 における遊技領域 6 を覆う部分の外側には、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21、第 1 特別図柄保留表示器 23、第 2 特別図柄保留表示器 24、普通図柄表示装置 22、及び普通図柄保留表示器 25 が設けられている。

【0012】

第 1 特別図柄表示装置 20 は、遊技領域 6 の第 1 始動口 14 への遊技球の入賞（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第 2 特別図柄表示装置 21 は、遊技領域 6 の第 2 始動口 15 への遊技球の入賞（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われる大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第 1 特別図柄表示装置 20 及び第 2 特別図柄表示装置 21 は、各々が識別可能な複数種類の特別図柄を変動可能に表示する。第 1 特別図柄表示装置 20 及び第 2 特

50

別図柄表示装置 2 1 は、7 セグメントの L E D で構成されている。以降の説明では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 において変動表示される特別図柄を適宜「第 1 特別図柄」と呼び、第 2 特別図柄表示装置 2 1 において変動表示される特別図柄を適宜「第 2 特別図柄」と呼ぶ。

【0013】

第 1 特別図柄保留表示器 2 3 は、第 1 特別図柄の変動の保留数を表示するものである。第 2 特別図柄保留表示器 2 4 は、第 2 特別図柄の変動の保留数を表示するものである。

【0014】

ここで、第 1 特別図柄の変動の保留は、第 1 始動口 1 4 の始動入賞により第 1 特別図柄の変動を実行するための始動条件は成立したが、先に成立した始動条件の成立に基づく第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動が実行中であるときや遊技機 1 が遊技者に有利な特別遊技を実行中であるときに発生する。

【0015】

同様に、第 2 特別図柄の変動の保留は、第 2 始動口 1 5 の始動入賞により第 2 特別図柄の変動を実行するための始動条件は成立したが、先に成立した始動条件の成立に基づく第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動が実行中であるときや遊技機 1 が特別遊技を実行中であるときに発生する。

【0016】

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

【0017】

普通図柄表示装置 2 2 は、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の抽選結果を報知するものである。普通図柄表示装置 2 2 は、各々を識別可能な複数種類の普通図柄を変動表示する。普通図柄保留表示器 2 5 は、普通図柄の変動の保留数を表示するものである。普通図柄保留表示器 2 5 は、左右 2 つの L E D から構成される。普通図柄保留表示器 2 5 における保留数の表示態様は第 1 特別図柄保留表示器 2 3 及び第 2 特別図柄保留表示器 2 4 のそれと同じである。

【0018】

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

【0019】

遊技機 1 のガラス扉 5 0 の上部における左隅及び右隅の僅かに内側には、左右各 3 個の演出用照明装置（ランプ）3 4 と、左右各 1 個の可動役物である枠演出用駆動装置（枠ギミック）3 3 a とが設けられている。左側の枠演出用駆動装置 3 3 a は、左側の 3 個の演出用照明装置 3 4 を覆うようにして枢着されている。また、右側の枠演出用駆動装置 3 3 a は、右側の 3 個の演出用照明装置 3 4 を覆うようにして枢着されている。演出用照明装置 3 4 は、ランプ制御基板 1 4 0 による制御の下、発光による遊技の演出を行う。枠演出用駆動装置 3 3 a は、ランプ制御基板 1 4 0 による制御の下、遊技の進行に伴って装置自体の動き（演出用照明装置 3 4 を露出させる位置と演出用照明装置 3 4 を覆う位置との間の開閉動作）による遊技の演出を行う。

【0020】

遊技機 1 のガラス扉 5 0 の上部における左右各 3 個の演出用照明装置 3 4 の内側には、音声出力装置 3 2 (スピーカ) が設けられている。音声出力装置 3 2 は、画像制御基板 1 5 0 による制御の下、音響による遊技の演出 (各種背景音楽 (BGM) の出力やサウンドエフェクトの出力) を行う。

【0021】

ガラス扉 5 0 における遊技領域 6 を覆う部分の下には、演出ボタン 3 5 が設けられている。この演出ボタン 3 5 は、押下操作により演出態様を変化させるためのものである。演出ボタン 3 5 には、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a が設けられている。演出ボタン検出スイッチ 3 5 a は、演出ボタン 3 5 が押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。

10

【0022】

演出ボタン 3 5 の左には、十字キー 3 9 が設けられている。十字キー 3 9 は、上カーソルキー 3 9 A、下カーソルキー 3 9 B、左カーソルキー 3 9 C、及び右カーソルキー 3 9 D からなる。上カーソルキー 3 9 A、下カーソルキー 3 9 B、左カーソルキー 3 9 C、及び右カーソルキー 3 9 D に囲まれた位置には中央キー 3 9 E が設けられている。

【0023】

十字キー 3 9 の上カーソルキー 3 9 A、下カーソルキー 3 9 B、左カーソルキー 3 9 C、及び右カーソルキー 3 9 D には、十字キー検出スイッチ 3 9 a、3 9 b、3 9 c、及び 3 9 d が設けられている。中央キー 3 9 E には、中央キー検出スイッチ 3 9 e が設けられている。十字キー検出スイッチ 3 9 a は、上カーソルキー 3 9 A が押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。十字キー検出スイッチ 3 9 b は、下カーソルキー 3 9 B が押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。十字キー検出スイッチ 3 9 c は、左カーソルキー 3 9 C が押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。十字キー検出スイッチ 3 9 d は、右カーソルキー 3 9 D が押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。中央キー検出スイッチ 3 9 e は、中央キー 3 9 E が押されたことを検出すると、そのことを示す信号を出力する。

20

【0024】

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

30

【0025】

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

【0026】

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

40

【0027】

発射制御基板 1 6 0 の通電制御により、玉送りソレノイド 4 b は、受け皿にある遊技球

50

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

【0028】

ここで、発射用ソレノイド 4 a の回転速度は、発射制御基板 1 6 0 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 99.9 (回/分) に設定されている。これにより、1 分間における発射数は、発射用ソレノイド 4 a が 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 99.9 (個/分) となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。

10

【0029】

遊技領域 6 の上部には、遊技球の流下に影響を与える飾り部材 7 が設けられている。この飾り部材 7 の中心の下と左縁の下には、可動役物である盤面演出用駆動装置 3 3 b、3 3 c (盤面ギミック) が設けられている。盤面演出用駆動装置 3 3 b、3 3 c は、ランプ制御基板 1 4 0 による制御の下、遊技の進行に伴って装置自体の動き (遊技領域 6 の中央への進出) による遊技の演出を行う。

【0030】

遊技領域 6 における左領域 6 L の下方には複数個の一般入賞口 1 2 が設けられている。一般入賞口 1 2 には、一般入賞口 1 2 における遊技球の通過を検出する一般入賞口検出スイッチ 1 2 a が設けられている。一般入賞口検出スイッチ 1 2 a が遊技球の通過を検出すると、所定個数 (例えば 10 個) の賞球が払い出される。

20

【0031】

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

【0032】

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

30

【0033】

第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が閉鎖状態にある間は、第 1 大入賞口 1 6 の上方から落下してくる遊技球は、第 1 大入賞口 1 6 の前をそのまま通過する。このため、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が閉鎖状態にある間は、遊技球は第 1 大入賞口 1 6 に入球しなくなる。一方、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が開放状態にある間は、第 1 大入賞口 1 6 の上方から落下してくる遊技球の多くは、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b の上方を向いた受け皿面に当たって第 1 大入賞口 1 6 の側に導かれる。このため、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が開放状態にある間は、遊技球は第 1 大入賞口 1 6 に入球し易くなる。

40

【0034】

遊技領域 6 の中央下部には第 2 大入賞口 1 7 が設けられている。第 2 大入賞口 1 7 には、第 2 大入賞口 1 7 における遊技球の入球を検出する第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a が設けられている。第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a が遊技球の入球を検出すると、所定個数 (例えば 15 個) の遊技球が払い出される。

50

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

10

20

30

40

50

口16又は第2大入賞口17の入賞個数が規定個数に達するか開放時間が規定時間に達するまでの間の第1大入賞口16又は第2大入賞口17の開放を1ラウンドのラウンド遊技とし、このラウンド遊技を15回（第1ラウンド～第15ラウンド）に亘って繰り返す。遊技機1の大当たりには次の9つの種類がある。

【0042】

a 1. 第1確変長当たり

この大当たりは、第1特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技の第1ラウンド～第15ラウンドの各ラウンド遊技では、第1大入賞口16の入賞個数が規定個数（例えば9個）に達するか29秒が経過するまでの第1大入賞口16の開放→2秒間の第1大入賞口16の閉鎖、という開閉態様で第1大入賞口16を開閉する。

10

【0043】

この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の大当たり抽選に関わる遊技状態が、低確率遊技状態（大当たり抽選の当選確率が2/599となる状態）及び高確率遊技状態（大当たり抽選の当選確率が20/599となる状態）の2状態のうち遊技者に有利な高確率遊技状態になる。

【0044】

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

20

【0045】

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

30

【0046】

b 1. 第1確変発展当たり1

この大当たりは、第1特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技の第1～第2ラウンドの各ラウンド遊技では、第2大入賞口17の入賞個数が規定個数（例えば9個）に達するか6秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖→第2大入賞口17の入賞個数が規定個数に達するか6秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖→第2大入賞口17の入賞個数が規定個数に達するか6秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖、という開閉態様で第2大入賞口17を開閉する。また、第3～第15ラウンドの各ラウンド遊技では、第2大入賞口17の入賞個数が規定個数に達するか0.052秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖、という開閉態様で第2大入賞口17を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態は、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

40

【0047】

50

c 1. 第1確変発展当たり2

この大当たりは、第1特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技の第1～第3ラウンドの各ラウンド遊技では、第2大入賞口17の入賞個数が規定個数（例えば9個）に達するか6秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖→第2大入賞口17の入賞個数が規定個数に達するか6秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖→第2大入賞口17の入賞個数が規定個数に達するか6秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖、という開閉態様で第2大入賞口17を開閉する。また、第4～第15ラウンドの各ラウンド遊技では、第2大入賞口17の入賞個数が規定個数に達するか0.052秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖、という開閉態様で第2大入賞口17を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

10

【0048】

d 1. 第1確変短当たり

この大当たりは、第1特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技の第1～第15ラウンドの各ラウンド遊技では、第2大入賞口17の入賞個数が規定個数（例えば9個）に達するか0.052秒が経過するまでの第2大入賞口17の開放→2秒間の第2大入賞口17の閉鎖、という開閉態様で第2大入賞口17を開閉する。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

20

【0049】

e 1. 第1通常長当たり

この大当たりは、第1特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第1大入賞口16の開閉の態様は第1確変長当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【0050】

30

f 1. 第2確変長当たり

この大当たりは、第2特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第1大入賞口16の開閉の態様は第1確変長当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【0051】

g 1. 第2確変発展当たり1

この大当たりは、第2特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第2大入賞口17の開閉の態様は第1確変発展当たり1のそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

40

【0052】

h 1. 第2確変発展当たり2

この大当たりは、第2特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第2大入賞口17の開閉の態様は第1確変発展当たり2のそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、高確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

50

【0053】

i 1. 第2通常長当たり

この大当たりは、第2特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合に選ばれ得るものの1つである。この大当たりに当選した場合の特別遊技における第2大入賞口17の開閉の態様は第1通常長当たりのそれと同じである。この大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態且つ時短遊技状態になる。

【0054】

以下の説明では、第1確変長当たり、第2確変長当たり、第1通常長当たり、及び第2通常長当たりを纏めて適宜「長当たり」と呼ぶ。また、第1確変発展当たり1、及び第2確変発展当たり1を纏めて適宜「確変発展当たり1」と呼び、第1確変発展当たり2、及び第2確変発展当たり2を纏めて適宜「確変発展当たり2」と呼ぶ。また、第1確変発展当たり1、第1確変発展当たり2、第2確変発展当たり1、及び第2確変発展当たり2を纏めて適宜「発展当たり」と呼ぶ。また、第1確変短当たりを適宜「短当たり」と呼ぶ。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

図4に示すように、画像表示装置31には、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36R（以下、これらの図柄36L、36C、36Rを総称して適宜「演出図柄36」という）が表示される。左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rのそれぞれは、例えば、「1」図柄、「2」図柄、「3」図柄、「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、「8」図柄及び「9」図柄からなる。画像表示装置31には、第1特別図柄及び第2特別図柄の各々の保留数に応じた個数の変動保留表示が表示される。左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rは、第1特別図柄表示装置20又は第2特別図柄表示装置21と同期した変動により、第1特別図柄表示装置20又は第2特別図柄表示装置21の特別図柄が示すものと同じ大当たり抽選結果を報知するものである。左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rは、第1始動口14又は第2始動口15に遊技球が入球したときには、第1特別図柄表示装置20における第1特別図柄の変動表示又は第2特別図柄表示装置21における第2特別図柄の変動表示に合わせて変動表示する。左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rは、所定の変動時間の経過後における特別図柄の停止表示に合わせて、停止表示された特別図柄と対応する組合せで停止する。つまり、変動を経て停止する特別図柄によって報知される大当たりの種類と、変動を経て停止する左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの組み合わせによって報知される大当たりの種類は常に一致する。

【0059】

より詳細に説明すると、画像表示装置31では、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rは、第1特別図柄表示装置20及び第2特別図柄表示装置21の変動の開始に

合わせて、例えば、「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→「4」図柄→「5」図柄→「6」図柄→「7」図柄→「8」図柄→「9」図柄→「1」図柄、という一巡表示を開始する。そして、大当たりに当選した場合、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rは、第1特別図柄表示装置20及び第2特別図柄表示装置21の変動の停止に合わせて、その特別図柄の停止図柄が示す大当たりの種類と対応付けられた複数種類の図柄組み合わせの中の1つの図柄組み合わせで停止表示される。

【0060】

左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの変動の開始から左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの全てが停止するまでの期間では、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rがリーチ状態になることがある。図5(a)に示すように、リーチ状態では、左図柄36Lと右図柄36Rとが同一図柄で停止表示され、中図柄36Cの変動表示が継続する。さらに、図5(b)に示すように、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの変動の開始から停止までの期間では、リーチ状態になった後、左図柄36L及び右図柄36Rが縮小しながら左右上隅に向かって離れ、発展演出が実行されることがある。発展演出の実行時に画像表示装置31に表示される画像には、複数のキャラクタによる歌唱の収録映像やアニメーション映像などがある。発展演出が実行された場合は、そうでないリーチ演出が実行される場合に比べて大当たりの信頼度が高くなる。

【0061】

また、図6に示すように、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの変動の開始から左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの全てが停止するまでの期間では、大当たりの信頼度をキャラクタの挙動により示唆する示唆演出やセリフ演出などが行われることがある。図6に示すように、示唆演出やセリフ演出では、遊技者が複数種類のキャラクタの中からメインキャラクタとして選択したキャラクタが出現する。

【0062】

また、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rが大当たりの図柄組み合わせで停止表示されると、図7に示すように、特別遊技のオープニング演出の画像が表示され、その後の遊技の進行に合わせてラウンド遊技演出やエンディング演出の各画像が順に表示される。

【0063】

また、保留数が0で左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rが停止した状態（以下、客待ち状態という）のまま所定時間（例えば、90秒）が経過すると、図8に示すように、客待ちデモ画像が表示される。客待ちデモ画像の表示中に第1特別図柄又は第2特別図柄の始動条件が成立すると、客待ちデモ画像が左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの画像（図4）に切り換わり、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの変動表示が開始する。

【0064】

また、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの変動中や特別遊技の実行中は、画像表示装置31の表示画像に応じた音楽が音声出力装置32（スピーカ）から出力される。

【0065】

図2に示すように、遊技機1の裏面には、主制御基板110、演出制御基板120、払出制御基板130、電源基板170、遊技情報出力端子板30、電源プラグ171、電源スイッチ（不図示）、RAMクリアスイッチ（不図示）などが設けられている。遊技機1に対して起動操作が行われると、電源基板170から、主制御基板110、演出制御基板120、及び払出制御基板130に電力が供給されてこれら基板110、120、130が起動する。

【0066】

遊技機1の起動操作には、通常起動操作、RAMクリア起動操作、及びメニュー起動操作の3つがある。通常起動操作は、電源スイッチだけを押し下する操作である。RAMクリア起動操作は、RAMクリアスイッチを押した状態で電源スイッチを押し下する操作である

10

20

30

40

50

。遊技機 1 の前回の断電時の状態を復旧させずに主制御基板 110 のメイン RAM 110 c 及び演出制御基板 120 のサブ RAM 120 c をクリアしたい場合は、この RAM クリア起動操作を行う。メニュー起動操作は、演出ボタン 35 を押した状態で電源スイッチを押下する操作である。遊技機 1 を遊技可能な状態にする前に、店舗設定、RTC 設定、エコモード設定、又はデバッグを行いたい場合は、このメニュー起動操作を行う。

【0067】

ここで、演出ボタン 35 を押した状態で電源スイッチを押下する操作以外の操作をメニュー起動操作としてもよい。例えば、遊技機 1 の背面にディップスイッチを設け、このディップスイッチをオンにする操作をメニュー起動操作としてもよい。また、遊技機 1 の背面の所定端子にプローブを当てる操作をメニュー起動操作としてもよい。また、メニュー画像の表示の可否を遊技制御用プログラム自体の働きによって決定するようにしてもよい。

10

【0068】

主制御基板 110 は、遊技機 1 の基本動作を制御するものである。主制御基板 110 は、遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行に応じたコマンドを含む複数種類のコマンドを生成し得るようになっている。より詳細に説明すると、主制御基板 110 は、ワンチップマイコン 110 m、入力ポート（不図示）、及び出力ポート（不図示）を備えている。主制御基板 110 のワンチップマイコン 110 m は、メイン CPU 110 a、メイン ROM 110 b、及びメイン RAM 110 c から構成される。

【0069】

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

20

【0070】

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

30

【0071】

主制御基板 110 のメイン CPU 110 a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メイン ROM 110 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、表示装置 20～22 や表示器 23～25 を直接制御したり、演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メイン CPU 110 a は、起動操作が行われると、初期化処理を実行し、初期化処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、大当たり乱数値（0～599 の乱数範囲の乱数値）、特別図柄乱数値（0～99 の乱数範囲の乱数値）、リーチ判定用乱数値（0～99 の乱数範囲の乱数値）、特図変動用乱数値（0～99 の乱数範囲の乱数値）、普通図柄乱数値（0～65535 の乱数範囲の乱数値）などを含む各種乱数値を各々の乱数範囲内で更新しつつ、特別図柄の変動、普通図柄の変動、及び特別遊技などの遊技の進行を制御する。

40

【0072】

主制御基板 110 のメイン ROM 110 b には、遊技制御用プログラムなどのデータが記憶されている。メイン ROM 110 b には、特別図柄表示装置 20、21 用の大当たり判定テーブル、普通図柄表示装置 22 用の当たり判定テーブル、図柄決定テーブル、特別電動役物作動態様決定テーブル、大入賞口開放態様決定テーブル、変動パターン決定テ

50

ブル、事前判定テーブルなどの各種テーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細については、後述する。

【0073】

主制御基板110のメインRAM110cは、メインCPU110aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するものである。メインRAM110cには、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄保留数(G)記憶領域、普通図柄保留記憶領域、普通図柄データ記憶領域、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域、第1特別図柄乱数値記憶領域、第2特別図柄乱数値記憶領域、動作回数(R)記憶領域、開放回数(K)記憶領域、大入賞口入球数(C)記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数(X)カウンタ、時短回数(J)カウンタ、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタなどの各種記憶領域が設けられている。ここで、断電時には、メインRAM110cの使用領域内のデータはチェックサムを付加した上でバックアップ電源によりバックアップされ、電源復旧時には、バックアップ電源によりバックアップされたデータがチェックサムによるデータチェックを経て復旧され得るようになっている。

10

【0074】

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

20

【0075】

演出制御基板120は、各種演出を制御するものである。演出制御基板120は、主制御基板110が生成したコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいて、画像表示装置31において実行される画像表示、音声出力装置32において実行される音出力、粹演出用駆動装置33aや盤面演出用駆動装置33b、33cにおいて実行される動作、又は、演出用照明装置34において実行される明滅の内容を変更可能になっている。より詳細に説明すると、演出制御基板120は、主制御基板110に対して、当該主制御基板110から演出制御基板120へ一方向に通信可能に接続されている。演出制御基板120は、サブCPU120a、サブROM120b、サブRAM120c、及びRTC120dを備えている。RTC120dは、現在の日付や時刻を示す時刻信号をサブCPU120aに出力する。RTC120dは、遊技機1に電源供給されているときはその供給電力によって動作し、遊技機1の電源が切られているときは電源基板170に搭載されたバックアップ電源の電力によって動作する。

30

【0076】

サブCPU120aは、主制御基板110から送信されたコマンド、タイマからの入力信号に基づいて、サブROM120bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、対応するコマンドをランプ制御基板140や画像制御基板150に送信する。サブCPU120aは、起動操作が行われると、初期化処理を行い、初期化処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、演出用乱数値(0~99の乱数範囲の乱数値)などを含む各種乱数値を各々の乱数範囲内で更新しつつ、遊技の進行に応じた演出を制御する。

40

【0077】

演出制御基板120のサブROM120bには、演出制御用プログラムなどのデータが記憶されている。サブROM120b内には、図柄演出パターン決定テーブル、コマンド実行態様決定テーブルなどのテーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細は後述する。演出制御基板120のサブRAM120cは、サブCPU120aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。サブRAM120cには、演出第1保留(

50

U s 1) 記憶領域、演出第 2 保留 (U s 2) 記憶領域、保留データ記憶領域、演出図柄記憶領域、図柄変動演出パターン記憶領域、遊技状態記憶領域、演出パターン記憶領域などの各種記憶領域が設けられている。

【0078】

図 9 は、主制御基板 110 から演出制御基板 120 に送信される主要なコマンドを示す図である。主制御基板 110 から演出制御基板 120 に送信されるコマンドは、コマンドの種類を示す 1 バイトの M O D E データ及びコマンドの内容を示す 1 バイトの D A T A データの合計 2 バイトのデータから構成されている。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

「変動停止コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すコマンドである。

【0082】

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

【0083】

「客待ち指定コマンド」は、客待ち状態になったことを示すコマンドである。

【0084】

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

【0085】

「第 1 特別図柄用始動入賞 1 指定コマンド」、「第 1 特別図柄用始動入賞 2 指定コマンド」等の「第 1 特別図柄用始動入賞指定コマンド」は、第 1 始動口 14 の始動入賞（第 1 始動口 14 への遊技球の入賞）を示すコマンドである。「第 2 特別図柄用始動入賞 1 1 指定コマンド」、「第 2 特別図柄用始動入賞 1 2 指定コマンド」等の「第 2 特別図柄用始動入賞指定コマンド」は、第 2 始動口 15 の始動入賞（第 2 始動口 15 への遊技球の入賞）

10

20

30

40

50

を示すコマンドである。以降の説明では、「第1特別図柄用始動入賞指定コマンド」と「第2特別図柄用始動入賞指定コマンド」とを纏めて適宜「始動入賞指定コマンド」という。

【0086】

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

10

【0087】

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

【0088】

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

20

【0089】

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

30

【0090】

「扉開放エラーコマンド」は、扉開放エラーが発生したことを示すコマンドである。扉開放エラーは、扉開放スイッチ18aがガラス扉50の開放を検知したときに発生する。

40

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

【0091】

「異常入賞エラーコマンド」は、異常入賞エラーが発生したことを示すコマンドである。異常入賞エラーは、第2始動口15の可動片15bが閉鎖状態になった時点から1.200秒が経過した以降に第2始動口検出スイッチ15aによって第2始動口15の始動入賞が検出されたとき、第2大入賞口17の可動片17bの未動作時に第2大入賞口検出ス

50

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

図 3 において、払出制御基板 130 は、遊技球の払い出し制御を行うものである。払出制御基板 130 は、主制御基板 110 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出制御基板 130 は、図示しない払出 CPU、払出 ROM、及び払出 RAM から構成され

るワンチップマイコンを備えている。払出制御基板 130 の入力側には、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ 132、払出装置に遊技球があるか否かを検出する球有り検出スイッチ 133、及び受け皿 40 の遊技球が満タンであるか否か（オーバーフローしているか否か）を検出する皿満タン検出スイッチ 134 が接続されている。払出制御基板 130 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ 131 が接続されている。払出制御基板 130 の払出 CPU は、タイマからの入力信号に基づいて、払出 ROM に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、対応するコマンドを主制御基板 110 に送信する。また、払出 CPU は、主制御基板 110 から送信される払出個数指定コマンドに基づいて、払出 ROM から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、払出装置の払出モータ 131 を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出 RAM は、払出 CPU の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【0098】

払出制御基板 130 の払出 CPU は、払出球計数スイッチ 132 によって遊技球が払い出されたことが検出された場合、遊技球が払い出されたことを示すコマンドを主制御基板 110 に送信する。また、主制御基板 110 から受信した払出個数指定コマンドに異常がある場合、払出個数指定コマンドに異常があることを示すコマンドを主制御基板 110 に送信する。また、主制御基板 110 から受信した払出個数指定コマンドが示す払出数よりも払出球計数スイッチ 132 によって検出された払出球数が多い場合、払出超過であることを示すコマンドを主制御基板 110 に送信する。また、払出 CPU は、球有り検出スイッチ 133 によって払出装置に遊技球が無いことが検出された場合、遊技球が払出装置に無いことを示すコマンドを主制御基板 110 に送信する。また、払出 CPU は、遊技球が受け皿 40 からオーバーフローしていることが検出された場合（詳しくは払出装置から受け皿 40 まで遊技球を案内する球流路内に遊技球が溜まっている状態が検出された場合）、受け皿 40 が満タンであることを示すコマンドを主制御基板 110 に送信する。

20

【0099】

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

30

【0100】

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

40

【0101】

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

50

【0102】

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

【0103】

次に、本実施形態に係る遊技機1の動作を説明する。

図10は、遊技機1の主制御基板110のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、起動操作（通常起動操作、RAMクリア起動操作、又はメニュー起動操作）により電源基板170から主制御基板110に電力が供給されて主制御基板110のメインCPU110aにシステムリセットが発生したことを契機として開始される。

10

【0104】

図10において、メインCPU110aは、初期化処理を行う（S10）。初期化処理では、メインCPU110aは、電源投入に応じて、メインROM110bから遊技制御プログラムを読み込んで実行する。初期化処理では、メインCPU110aは、電源投入時点における遊技機1の背面のRAMクリアスイッチ（不図示）のオン／オフ、及び前回の断電時の電源断監視処理（S20）においてメインRAM110cに保存してバックアップされている電源断発生情報やチェックサムの内容に基づいて、データの復旧の要否を決定し、復旧を要しないと決定した場合はメインRAM110cをクリアし、復旧を要すると決定した場合はメインRAM110cのデータを復旧する。初期化処理の詳細は後述する。

20

【0105】

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

30

【0106】

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

【0107】

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

40

【0108】

図11及び図12は、図10の初期化処理（S10）の詳細を示すフローチャートである。図11において、主制御基板110のメインCPU110aは、メインCPU110aのセキュリティチェックを行った後、2000ms待機をする処理を行う（S10-1）。

【0109】

次に、メインCPU110aは、メインRAM110cへのアクセスを許可する（S10-2）。次に、メインCPU110aは、シリアル通信ポートの設定を行う（S10-3）。

50

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

次に、メインCPU110aは、遊技機1の背面あるRAMクリアスイッチ（不図示）が押されている否かを判定する（S10-8）。RAMクリア起動操作が行われたならばこのステップの判定結果は「Yes」となり、それ以外の起動操作が行われたならばこのステップの判定結果は「No」となる。メインCPU110aは、RAMクリアスイッチがオンになっている場合（S10-8：Yes）、ステップS10-14に進む。RAMクリアスイッチがオフになっている場合（S10-8：No）、ステップS10-9に進む。

【0113】

ステップS10-9において、メインCPU110aは、電源断の発生情報が正常であるか否かを判定する。メインCPU110aは、電源断の発生情報が正常でない場合（S10-9：No）、ステップS10-14に進む。電源断の発生情報が正常である場合（S10-9：Yes）、ステップS10-10に進む。

【0114】

ステップS10-10において、メインCPU110aは、メインRAM110cの使用領域内のデータのチェックサムを計算し、次のステップS10-11に進む。ステップS10-11において、メインCPU110aは、チェックサムが正常であるか否かを判定する。より具体的には、メインCPU110aは、ステップS10-10で計算したチェックサムと、前回の断電時の電源断監視処理（S20）においてその時点のメインRAM110cの使用領域内のデータから計算してメインRAM110cに保存したチェックサムとを照合し、両者が一致すればチェックサムが正常である（バックアップが有効でデータ復旧が可能）と判定し、両者が一致しなければチェックサムが正常でない（バックアップが有効でなくデータ復旧が不可能）と判定する。メインCPU110aは、チェックサムが正常でない場合（S10-11：No）、ステップS10-14に進む。チェックサムが正常である場合（S10-11：Yes）、ステップS10-12に進む。

【0115】

ステップS10-12において、メインCPU110aは、バックアップが有効である

10

20

30

40

50

場合のメインRAM 110cの設定を行う。ステップS10-12の実行後、メインCPU 110aは、ステップS10-13に進む。ステップS10-13において、メインCPU 110aは、電源復旧1指定コマンド、電源復旧2指定コマンド、電源復旧3指定コマンド、及び電源復旧4指定コマンドのうちの1つを演出制御基板120に送信する。より詳細に説明すると、メインCPU 110aは、メインRAM 110cの高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域を参照し、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされていない場合（前回の断電時の遊技状態が低確率遊技状態且つ非時短遊技状態であった場合）、電源復旧1指定コマンドを演出制御基板120に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされている場合（前回の断電時の遊技状態が低確率遊技状態且つ時短遊技状態であった場合）、電源復旧2指定コマンドを演出制御基板120に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされていない場合（前回の断電時の遊技状態が高確率遊技状態且つ非時短遊技状態であった場合）、電源復旧3指定コマンドを演出制御基板120に送信する。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされている場合（前回の断電時の遊技状態が高確率遊技状態且つ短遊技状態であった場合）、電源復旧4指定コマンドを演出制御基板120に送信する。ステップS10-13の終了後、初期化処理が終了する。

【0116】

ステップS10-14において、メインCPU 110aは、メインRAM 110cの使用領域をクリアする。この使用領域のクリアによって使用領域内の所定のデータ（例えば、前回の断電時にバックアップされた各種乱数値やフラグなど）は初期化される。

【0117】

ステップS10-14の実行後、メインCPU 110aは、バックアップが有効でない場合のメインRAM 110cの設定を行う（S10-15）。その後、メインCPU 110aは、ウォッチドックタイマをクリアする（S10-16）。その後、メインCPU 110aは、RAMクリア指定コマンドを演出制御基板120に送信する（S10-17）。

【0118】

図13は、電源断監視処理の詳細を示すフローチャートである。図13において、主制御基板110のメインCPU 110aは、割込み禁止に設定する（S20-1）。次に、メインCPU 110aは、遊技機1の電源断が発生したか否かを判定する（S20-2）。具体的には、メインCPU 110aは、電源基板170の電源部（不図示）から電源電圧が所定値以下になったことを示す断電検知信号が入力された場合は電源断が発生したと判定し、断電検知信号が入力されない場合は電源断が発生していないと判定する。

【0119】

ステップS20-2において、メインCPU 110aは、電源断が発生していないと判定した場合（S20-2：Yes）、ステップS20-3に進む。電源断が発生したと判定した場合（S20-2：No）、ステップS20-4に進む。

【0120】

ステップS20-3において、メインCPU 110aは、割込み許可に設定する。メインCPU 110aは、ステップS20-3の実行後、今回の電源断監視処理を終了する。

【0121】

ステップS20-4において、メインCPU 110aは、発射制御基板160に発射停止信号を出力することにより、発射機構による遊技球の発射を停止に設定する。次に、メインCPU 110aは、出力ポートをクリアする（S20-5）。その後、メインCPU 110aは、払出制御基板130に電源遮断指定コマンドを送信する（S20-6）。払出制御基板130は、電源遮断指定コマンドを受信すると、外部情報の出力に係るコマンドを返信する。メインCPU 110aは、この外部情報の出力に係るコマンドを受信し、メインRAM 110cに保存する（S20-7）。

【0122】

10

20

30

40

50

ステップS20-7の実行後、メインCPU110aは、その時点のメインRAM110cの使用領域内のデータ（例えば、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄保留数（G）記憶領域、普通図柄データ記憶領域、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域、第1特別図柄乱数値記憶領域、第2特別図柄乱数値記憶領域、動作回数（R）記憶領域、開放回数（K）記憶領域、大入賞口入球数（C）記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（X）カウンタ、時短回数（J）カウンタ、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタ、高確率遊技フラグ記憶領域、及び時短遊技フラグ記憶領域の各値や、ステップS20-7で保存したコマンド）のチェックサムを作成し、作成したチェックサムをメインRAM110cに保存する（S20-8）。ここで、このステップS20-8においてメインRAM110cに保存されたチェックサムは、次の電源投入時の初期化処理においてその時点におけるメインRAM110cの使用領域内のデータから計算したチェックサムと照合され（図12のステップS10-11）、両者の一致の有無によりチェックサムが正常であるか（バックアップが有効でデータ復旧が可能か否か）が判定される。

10

【0123】

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

20

【0124】

図14は、主制御基板110のタイマ割込処理を示すフローチャートである。主制御基板110のメインCPU110aは、主制御基板110内のリセット用クロックパルス発生回路におけるリセット用クロックパルス信号を発生周期である4ミリ秒毎にタイマ割込み処理を実行する。

【0125】

図14において、メインCPU110aは、リセット用クロックパルス信号が発生すると、その時点におけるメインCPU110aのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる（S100）。次に、メインCPU110aは、時間制御処理を行う（S110）。時間制御処理は、メインRAM110c内における各種時間の計時に用いるカウンタを更新する処理である。時間制御処理では、メインCPU110aは、メインRAM110c内における特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタを1ずつ減算する。

30

【0126】

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

40

【0127】

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

【0128】

次に、メインCPU110aは、入力制御処理を行う（S200）。入力制御処理では、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ12a、第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口検出スイッチ17a、第1始動口検出スイッチ14a、第2始動口検出スイッチ15a、ゲート検出スイッチ13aの各種スイッチに入力があったか否かを

50

判定し、入力があった場合には所定のデータをセットする。入力制御処理の手順の詳細は後述する。

【0129】

ステップS200の実行後、メインCPU110aは、特図特電制御処理を行う（S300）。特図特電制御処理では、メインCPU110aは、メインRAM110cに設けられた特図特電処理データの値を遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、特別図柄記憶判定処理（特図特電処理データ＝0のときの処理）、特別図柄変動処理（特図特電処理データ＝1のときの処理）、特別図柄停止処理（特図特電処理データ＝2のときの処理）、大当たり遊技処理（特図特電処理データ＝3のときの処理）、及び大当たり遊技終了処理（特図特電処理データ＝4のときの処理）の5つの処理のうちの1つを選んで実行する。特図特電制御処理の手順の詳細は後述する。

10

【0130】

ステップS300の実行後、メインCPU110aは、普図普電制御処理を行う（S400）。普図普電制御処理では、メインCPU110aは、メインRAM110cに設けられた普図普電処理データの値を遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、普通図柄記憶判定処理（普図普電処理データ＝0のときの処理）、普通図柄変動処理（普図普電処理データ＝1のときの処理）、普通図柄停止処理（普図普電処理データ＝2のときの処理）、及び補助遊技処理（普図普電処理データ＝3のときの処理）の4つの処理のうちの1つを選んで実行する。普図普電制御処理の手順の詳細は後述する。

20

【0131】

ステップS400の実行後、メインCPU110aは、払出制御処理を行う（S500）。払出制御処理では、メインCPU110aは、メインRAM110c内における一般入賞口賞球カウンタ、第1始動口賞球カウンタ、及び第2始動口賞球カウンタを参照し、各カウンタが示す個数の遊技球の払出しを指示する払出個数指定コマンドを生成し、このコマンドを払出制御基板130に送信する。払出制御基板130は、払出個数指定コマンドを受け取ると、払出装置の払出モータ131を制御して遊技球を払い出す。

【0132】

ステップS500の実行後、メインCPU110aは、データ生成処理を行う（S600）。データ生成処理では、メインCPU110aは、外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第1大入賞口開閉ソレノイドデータ、第2大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドを生成する。

30

【0133】

ステップS600の実行後、メインCPU110aは、エラー判定処理を行う（S600）。エラー判定処理では、メインCPU110aは、エラーの発生の有無を判定し、エラーが発生したと判定した場合に、発生したエラーの種類を示すエラーコマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。また、メインCPU110aは、発生したエラーの解消の有無を判定し、エラーが解消したと判定した場合に、解消したエラーを示すエラー解消コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0134】

ステップS600の実行後、メインCPU110aは、データ生成処理を行う（S700）。データ生成処理では、メインCPU110aは、外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第1大入賞口開閉ソレノイドデータ、第2大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドを生成する。

40

【0135】

ステップS700の実行後、メインCPU110aは、出力制御処理を行う（S800）。出力制御処理では、メインCPU110aは、S600のデータ生成処理で作成した外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第1大入賞口開閉ソレノイドデータ、第2大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。また、第

50

1 特別図柄表示装置 20、第2特別図柄表示装置 21、及び普通図柄表示装置 22 の各LEDを点灯させるために、上記 S600 のデータ生成処理で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。さらに、メインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板 120 に送信するコマンド送信処理も行う。

【0136】

ステップ S800 の実行後、メインCPU 110a は、ステップ S100 でスタック領域に退避した情報をメインCPU 110a のレジスタに復帰させる (S900)。

【0137】

図 15 は、入力制御処理 (図 14 のステップ S200) の詳細を示すフローチャートである。図 15 において、メインCPU 110a は、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う (S210)。一般入賞口検出スイッチ入力処理では、メインCPU 110a は、一般入賞口検出スイッチ 12a からの検出信号の入力があったか否かを判定する。検出信号の入力がない場合はそのまま次のステップ S220 に進む。検出信号の入力があった場合は、メインRAM 110c 内の一般入賞口賞球カウンタに所定個数 (例えば、10 個) を加算して更新する。

【0138】

ステップ S210 の実行後、メインCPU 110a は、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う (S220)。大入賞口検出スイッチ入力処理では、メインCPU 110a は、第1大入賞口検出スイッチ 16a 又は第2大入賞口検出スイッチ 17a からの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインCPU 110a は、第1大入賞口検出スイッチ 16a 及び第2大入賞口検出スイッチ 17a のいずれから検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップ S230 に進む。第1大入賞口検出スイッチ 16a 又は第2大入賞口検出スイッチ 17a からの検出信号の入力があった場合、メインRAM 110c 内の大入賞口用賞球カウンタに所定個数 (例えば、10 個) を加算して更新し、メインRAM 110c 内の大入賞口入球数 (C) 記憶領域の大入賞口入球数 (C) を +1 して更新する。

【0139】

ステップ S220 の実行後、メインCPU 110a は、第1始動口検出スイッチ入力処理を行う (S230)。第1始動口検出スイッチ入力処理では、メインCPU 110a は、第1始動口検出スイッチ 14a からの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインCPU 110a は、第1始動口検出スイッチ 14a からの検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップ S240 に進む。第1始動口検出スイッチ 14a からの検出信号の入力があった場合は、賞球カウンタの更新、第1特別図柄保留数 (U1) 記憶領域内の第1特別図柄保留数 (U1) が 4 未満であるか否かの判定、第1特別図柄保留数 (U1) 記憶領域内の第1特別図柄保留数 (U1) が 4 未満である場合における第1特別図柄保留数 (U1) の更新、第1特別図柄乱数値記憶領域内の第1～第4記憶部の中の1つ (データ未格納の記憶部であって番号の最も小さい記憶部) への乱数値の格納、大当たり抽選の事前判定とその判定結果に応じた始動入賞指定コマンドのセット、第1特別図柄保留数 (U1) 記憶領域内の保留数 (U1) に応じた特別図柄保留数指定コマンドのセット、などの一連の処理を行う。第1始動口検出スイッチ入力処理の手順の詳細は後述する。

【0140】

ステップ S230 の実行後、メインCPU 110a は、第2始動口検出スイッチ入力処理を行う (S240)。第2始動口検出スイッチ入力処理では、メインCPU 110a は、第2始動口検出スイッチ 15a からの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインCPU 110a は、第2始動口検出スイッチ 15a からの検出信号の入力がなかった場合はそのまま次のステップ S250 に進む。第2始動口検出スイッチ 15a からの検出信号の入力があった場合は、賞球カウンタの更新、第2特別図柄保留数 (U2) 記憶領域内の第2特別図柄保留数 (U2) が 4 未満であるか否かの判定、第2特別図柄保留数 (U2) 記憶領域内の第2特別図柄保留数 (U2) が 4 未満である場合における第2特別図柄保留数 (U2) の更新、第2特別図柄乱数値記憶領域内の第1～第4記憶部の中の1つ (デ

10

20

30

40

50

ータ未格納の記憶部であって番号の最も小さい記憶部)への乱数値の格納、大当たり抽選の事前判定とその判定結果に応じた始動入賞指定コマンドのセット、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域内の保留数(U2)に応じた特別図柄保留数指定コマンドのセット、などの一連の処理を行う。第2始動口検出スイッチ入力処理の手順と第1始動口検出スイッチ入力処理の手順は、データの書き込み先の相違を除いて同じである。

【0141】

次に、メインCPU110aは、ゲート検出スイッチ入力処理を行う(S250)。ゲート検出スイッチ入力処理では、メインCPU110aは、ゲート検出スイッチ13aからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインCPU110aは、ゲート検出スイッチ13aからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま今回の入力制御処理を終了する。ゲート検出スイッチ13aからの検出信号の入力があった場合、メインCPU110aは、ゲート通過指定コマンドを生成し、生成したゲート通過指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。また、この場合、メインCPU110aは、普通図柄保留数(G)記憶領域に記憶されている普通図柄保留数(G)が4未満であるか否かを判定する。そして、普通図柄保留数(G)記憶領域内の普通図柄保留数(G)が4未満である場合は、普通図柄保留数(G)を+1して更新すると共に、普通図柄乱数値を取得し、取得した普通図柄乱数値を普通図柄保留記憶領域内の第1～第4記憶部の中の1つ(データ未格納の記憶部であって番号の最も小さい記憶部)に記憶する。

【0142】

図16は、第1始動口検出スイッチ入力処理(図14のステップS230)の詳細を示すフローチャートである。図16において、メインCPU110aは、第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号の入力があった場合(S230-1:Yes)、ステップS230-2に進む。第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号の入力がなかった場合(S230-1:No)、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0143】

ステップS230-2において、メインCPU110aは、始動口賞球カウンタに所定個数(例えば、3個)を加算して更新する(S230-2)。その後、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域内の第1特別図柄保留数(U1)が4未満であるか否かを判定する(S230-3)。メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域内の第1特別図柄保留数(U1)が4未満でない場合(S230-3:No)、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。また、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域内の第1特別図柄保留数(U1)が4未満である場合(S230-3:Yes)、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域内の第1特別図柄保留数(U1)を+1して更新する(S230-4)。

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

ステップS230-7の実行後、メインCPU110aは、事前判定処理を行う(S230-8)。この事前判定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの

10

20

30

40

50

事前判定テーブルを参照し、本ステップS 2 3 0－8の実行時点（始動条件の成立時）における高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無と、ステップS 2 3 0－5～S 2 3 0－7において第1特別図柄乱数値記憶領域の記憶部に記憶した大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値との組み合わせに基づいて、今回の第1特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の入賞情報を決定する。

【0148】

図17は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。事前判定テーブルは、主制御基板110のメインROM110bに記憶されている。事前判定テーブルには、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、遊技状態（時短遊技状態又は非時短遊技状態）、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、入賞情報、及び始動入賞指定コマンドの各組が、第1特別図柄表示装置20における第1特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第2特別図柄表示装置21における第2特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【0149】

ステップS 2 3 0－8の実行後、メインCPU110aは、ステップS 2 3 0－8の事前判定処理において決定した入賞情報と対応する始動入賞指定コマンドを生成し、この始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（S 2 3 0－9）。その後、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域内の第1特別図柄保留数（U1）を参照し、この第1特別図柄保留数（U1）を示す特別図柄保留数指定コマンドを生成し、この特別図柄保留数指定コマンドを演出用伝送データ記憶領域にセットする（S 2 3 0－10）。

【0150】

演出用伝送データ格納領域にセットされた始動入賞指定コマンドや特別図柄保留数指定コマンドは、タイマ割込処理の出力制御処理（S 8 0 0）において演出制御基板120に送信される。演出制御基板120は、始動入賞指定コマンドの記述内容に基づいて、今回の第1特別図柄の始動条件の成立に基づく特別図柄の変動に先立つ演出の内容を決定し、決定した演出の内容を指定するコマンドを画像制御基板150やランプ制御基板140に送信する。

【0151】

ここで、第2始動口検出スイッチ入力処理（S 2 4 0）の手順は、ステップS 2 3 0－3及びS 2 3 0－4における保留数の参照先が第2特別図柄保留数（U2）記憶領域となる点、ステップS 2 3 0－5～S 2 3 0－7における乱数値の記憶先が第2特別図柄乱数値記憶領域となる点、ステップS 2 3 0－8における乱数値の参照先が第2特別図柄乱数値記憶領域となる点、及びステップS 2 3 0－10における保留数の参照先が第2特別図柄保留数（U2）記憶領域となる点を除いて第1始動口検出スイッチ入力処理（S 2 3 0）のそれと同じである。

【0152】

図18は、特図特電制御処理（図14のステップS 3 0 0）の詳細を示すフローチャートである。図18において、メインCPU110aは、特図特電処理データの値をロードする（S 3 0 1）。続くステップS 3 0 2において、メインCPU110aは、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ＝0であれば特別図柄記憶判定処理（ステップS 3 1 0）に処理を移し、特図特電処理データ＝1であれば特別図柄変動処理（ステップS 3 2 0）に処理を移し、特図特電処理データ＝2であれば特別図柄停止処理（ステップS 3 3 0）に処理を移し、特図特電処理データ＝3であれば大当たり遊技処理（ステップS 3 4 0）に処理を移し、特図特電処理データ＝4であれば大当たり遊技終了処理（ステップS 3 5 0）に処理を移す。

【0153】

図19は、特別図柄記憶判定処理（図18のステップS 3 1 0）の詳細を示すフローチャートである。図19において、メインCPU110aは、特別図柄の変動表示中である

か否かを判定する（S 3 1 0 - 1）。より具体的に説明すると、メインCPU 1 1 0 aは、メインRAM 1 1 0 c内の特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが0でなければ特別図柄の変動表示中であると判定し、特別図柄時間カウンタが0であれば特別図柄の変動表示中でないと判定する。メインCPU 1 1 0 aは、特別図柄の変動表示中である場合（S 3 1 0 - 1 : Y e s）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。また、特別図柄の変動表示中でない場合（S 3 1 0 - 1 : N o）、ステップS 3 1 0 - 2に進む。

【0 1 5 4】

ステップS 3 1 0 - 2において、メインCPU 1 1 0 aは、第2特別図柄保留数（U 2）記憶領域内の第2特別図柄保留数（U 2）を参照し、この第2特別図柄保留数（U 2）が1以上であるかを判定する。メインCPU 1 1 0 aは、第2特別図柄保留数（U 2）が1以上である場合（S 3 1 0 - 2 : Y e s）、第2特別図柄保留数（U 2）を+1して更新する（S 3 1 0 - 3）。ここで、遊技機1は、第2特別図柄の変動の保留を第1の特別図柄の変動の保留よりも優先して消化する機種である。こういった機種の遊技機では、時短遊技状態の間は、第1特別図柄の始動条件が成立してもその事前判定を行わないようになっている。

【0 1 5 5】

メインCPU 1 1 0 aは、第2特別図柄保留数（U 2）が1以上でない場合（S 3 1 0 - 2 : N o）、第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域内の第1特別図柄保留数（U 1）を参照し、この第1特別図柄保留数（U 1）が1以上であるかを判定する（S 3 1 0 - 4）。

【0 1 5 6】

メインCPU 1 1 0 aは、第1特別図柄保留数（U 2）が1以上でない場合（S 3 1 0 - 4 : N o）、客待ち設定処理を行う（S 3 1 0 - 5）。この客待ち設定処理では、メインCPU 1 1 0 aは、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する。メインCPU 1 1 0 aは、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされていない場合、客待ち指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグをセットする。

【0 1 5 7】

メインCPU 1 1 0 aは、第1特別図柄保留数（U 2）が1以上である場合（S 3 1 0 - 4 : Y e s）、第1特別図柄保留数（U 1）を+1して更新する（S 3 1 0 - 6）。ステップS 3 1 0 - 3又はS 3 1 0 - 6の実行後、メインCPU 1 1 0 aは、記憶領域シフト処理を行う（S 3 1 0 - 7）。この記憶領域シフト処理では、メインCPU 1 1 0 aは、第1特別図柄乱数値記憶領域及び第2特別図柄乱数値記憶領域のうちステップS 3 1 0 - 3又はS 3 1 0 - 6において保留数を減算した方の図柄と対応するものを処理対象として次のような処理を行う。

【0 1 5 8】

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

【0 1 5 9】

また、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 3 1 0 - 6における特別図柄保留数（U 1）の減算を行った場合、第1特別図柄乱数値記憶領域の第2～第4記憶部内のデータを各々の1つ前の記憶部にシフトさせ、第1特別図柄乱数値記憶領域の第1記憶部内のデータを第0記憶部に書き込む。この第0記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第0記憶部に記憶されていた乱数値（大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値）は消去されることになる。

【0160】

ステップS310-7の実行後、メインCPU110aは、客待ち設定処理において客待ちフラグ記憶領域にセットされていた客待ちフラグをクリアする（S310-8）。

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

より詳細に説明すると、メインCPU110aは、この大当たり判定処理では、図20（大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート）の例に示すように、今回の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」及び「ハズレ」のいずれであるかを判定する（S311-1）。具体的には、メインCPU110aは、メインROM110bの大当たり抽選判定テーブルを参照し、本ステップS311-1の実行時点における高確率遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無とステップS310-8で第0記憶部に記憶した大当たり乱数値との組み合わせに基づいて、抽選結果を決定する。

【0164】

図21（a）は、このステップS311-1で参照される大当たり抽選判定テーブルを示す図である。図21（a）に示すように、大当たり抽選判定テーブルには、大当たり乱数値と大当たり抽選の抽選結果（「大当たり」又は「ハズレ」）の各組が、低確率遊技状態のときに参照するものと高確率遊技状態のときに参照するものとに分けて記憶されている。

【0165】

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

【0166】

ステップS311-2において、メインCPU110aは、大当たり図柄決定処理を行う。この大当たり図柄決定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの大当たり用図柄決定テーブルを参照し、ステップS310-8で第0記憶部に記憶した特別図柄乱数値に基づいて、当該変動の停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データをメインRAM110c内の停止図柄データ記憶領域に記憶する。ここで、停止図柄データは、変動を経て停止表示される特別図柄の種類と対応する2桁の数（「00」～「09」）を示すものである。

【0167】

図22（a）は、大当たり用図柄決定テーブルを示す図である。大当たり用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（大当たりの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの各組が、第1特別図柄表示装置20における第1特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第2特別図柄表示装置21における第2特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【0168】

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

【0169】

次に、メインCPU 110 a は、ステップ S 3 1 1 - 2 で決定した停止図柄データと対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする (S 3 1 1 - 3)。

【0170】

次に、メインCPU 110 a は、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点 (大当たり抽選時) の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファに記憶する (S 3 1 1 - 4)。具体的には、メインCPU 110 a は、高確率遊技フラグと時短遊技フラグの両方がセットされていない場合、「00H」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグがセットされており時短遊技フラグがセットされていない場合、「01H」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグがセットされておらず時短遊技フラグがセットされている場合、「02H」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。また、高確率遊技フラグと時短遊技フラグの両方がセットされている場合、「03H」のデータを遊技状態情報として遊技状態バッファにセットする。

【0171】

ステップ S 3 1 1 - 5 において、メインCPU 110 a は、ハズレ図柄決定処理を行う。このハズレ図柄決定処理では、メインCPU 110 a は、メインROM 110 b のハズレ用図柄決定テーブルを参照してハズレの停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データを停止図柄データ記憶領域に記憶する。

【0172】

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

【0173】

次に、メインCPU 110 a は、ステップ S 3 1 1 - 5 で決定した停止図柄データと対応するハズレ用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする (S 3 1 1 - 6)。

【0174】

図 1 9 の説明に戻る。大当たり判定処理 (S 3 1 1) の実行後、メインCPU 110 a は、変動パターン決定処理を行う (S 3 1 2)。変動パターン決定処理では、メインCPU 110 a は、メインROM 110 b の変動パターン決定テーブルを参照し、ステップ S 3 1 1 - 1 における大当たり抽選の抽選結果 (大当たり又はハズレ)、本ステップ S 3 1 2 の実行時点における時短遊技フラグ記憶領域のフラグのセットの有無、ステップ S 3 1 0 - 3 又はステップ S 3 1 0 - 6 における更新後の保留数 (U 2) 又は (U 1)、ステップ S 3 1 0 - 8 で第 0 記憶部に記憶した大当たり乱数値、リーチ判定用乱数値、並びに特図変動用乱数値の組み合わせに基づいて、当該変動の変動パターンを決定する。

【0175】

図 2 3 は、変動パターン決定テーブルを示す図である。変動パターン決定テーブルは、主制御基板 1 1 0 のメインROM 110 b に記憶されている。特別図柄の変動パターン決定テーブルには、特別図柄の種類、遊技状態 (時短遊技状態又は非時短遊技状態)、保留数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、特別図柄の変動パターンの種類、及び変動開始コマンドの各組が、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における第 1 特別図柄の始動条件が成

立したときに参照するものと第2特別図柄表示装置21における第2特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【0176】

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

【0177】

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

10

【0178】

次に、メインCPU110aは、特別図柄の変動表示を開始させるための処理を行う(S315)。具体的に説明すると、メインCPU110aは、第1特別図柄表示装置20又は第2特別図柄表示装置21に特別図柄の変動表示(LEDの点滅)を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。所定の処理領域に変動表示データがセットされると、上記ステップS600でLEDの点灯又は消灯のデータが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、第1特別図柄表示装置20又は第2特別図柄表示装置21の変動表示が行われる。

【0179】

20

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

【0180】

次に、メインCPU110aは、特図特電処理データ=1をセットし(S317)、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。この後の特図特電制御処理(図18)では、ステップS302において特別図柄変動処理に処理が移り、特別図柄変動処理が行われる。

【0181】

図24は、特別図柄変動処理(図18のステップS320)の詳細を示すフローチャートである。図24において、メインCPU110aは、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する(S320-1)。具体的には、メインCPU110aは、ステップS316でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが0であれば特別図柄の変動時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが0でなければ特別図柄の変動時間が未だ経過していないと判定する。メインCPU110aは、特別図柄の変動時間が経過したと判定した場合(S320-1:Yes)、ステップS320-2に進む。また、特別図柄の変動時間が経過していないと判定した場合(S320-1:No)、今回の特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

30

【0182】

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

40

【0183】

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

【0184】

次に、メインCPU110aは、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間(0.5秒=1

50

25カウンタ)をセットする(S320-4)。なお、特別図柄時間カウンタは上記ステップS110において4ms毎に減算処理されていく。

【0185】

次に、メインCPU110aは、特図特電処理データに2をセットし(S320-5)、今回の特別図柄変動処理を終了する。この後の特図特電制御処理(図18)では、ステップS302において特別図柄停止処理に処理が移り、特別図柄停止処理が行われる。

【0186】

図25は、特別図柄停止処理(図18のステップS330)の詳細を示すフローチャートである。図25において、メインCPU110aは、特別図柄の停止時間が経過したか否かを判定する(S330-1)。具体的には、メインCPU110aは、ステップS320-4でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタが0であれば特別図柄の停止時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタが0でなければ特別図柄の停止時間が未だ経過していないと判定する。メインCPU110aは、特別図柄の停止時間が経過したと判定した場合(S330-1:Yes)、ステップS330-2に進む。また、特別図柄の停止時間が経過していないと判定した場合(S330-1:No)、今回の特別図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

ステップS330-4において、メインCPU110aは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、求めた遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0190】

次に、メインCPU110aは、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものであるかハズレのものであるかを判定する(S330-5)。停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データがハズレのものである場合(S330-5:No)、メインCPU110aは、特図特電処理データに0をセットし(S330-6)、今回の特別図柄停止処理を終了する。この後の特図特電制御処理(図18)では、ステップS302にお

10

20

30

40

50

いて特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【0191】

停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものである場合（S330-5：Yes）、メインCPU110aは、特図特電処理データに3をセットする（S330-10）。次に、メインCPU110aは、その時点における遊技状態、高確率遊技回数（X）、及び時短回数（J）をリセットする（S330-11）。具体的に説明すると、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は、高確率遊技フラグ記憶領域及び高確率遊技回数（X）記憶領域のデータをクリアする。また、メインCPU110aは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされている場合は、時短遊技フラグ記憶領域及び時短回数（J）記憶領域のデータをクリアする。

10

【0192】

ステップS330-11の実行後、メインCPU110aは、大当たり開始準備設定処理を行う（S330-12）。大当たり開始準備設定処理では、メインCPU110aは、メインROM110bの特別電動役物作動態様決定テーブルを参照し、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データに基づいて、長当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、短当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、発展当たり1用大入賞口開放態様決定テーブル、発展当たり2用大入賞口開放態様決定テーブルのうち参照先とするものと決定する。

【0193】

図26は、特別電動役物作動態様決定テーブルを示す図である。図27は、長当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、短当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、発展当たり1用大入賞口開放態様決定テーブル、及び発展当たり2用大入賞口開放態様決定テーブルを示す図である。

20

【0194】

特別電動役物作動態様決定テーブルには、特別図柄の種類（大当たりの種類）、停止図柄データ、及び大入賞口の作動態様を示すデータの各組が、第1特別図柄表示装置20における第1特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第2特別図柄表示装置21における第2特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。大入賞口の作動態様を示すデータは、特別遊技における動作の最大ラウンド数を示すデータと、図27の大入賞口開放態様決定テーブル群をなす4つのテーブルのうち参照先とするものを示すデータとからなる。

30

【0195】

長当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、短当たり用大入賞口開放態様決定テーブル、発展当たり1用大入賞口開放態様決定テーブル、及び発展当たり2用大入賞口開放態様決定テーブルの各々には、開放する大入賞口の種類、最大ラウンド遊技回数（R）、規定回数（1つのラウンドにおける大入賞口への最大入賞個数）、1ラウンド開始前の開始インターバル時間、1ラウンド目の最大開放回数、1ラウンドの開閉サイクルにおける開放時間と閉鎖時間、1ラウンド終了と2ラウンド開始の間の閉鎖インターバル時間、2ラウンド目の最大開放回数…15ラウンド終了後の閉鎖インターバル時間、及び終了インターバル時間の各組が記憶されている。

40

【0196】

メインCPU110aは、ステップS330-12において決定した大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たりの種類を判定し、大当たりの種類に応じたオープニング指定コマンド（特別遊技開始コマンド）を生成し、このオープニング指定コマンド（特別遊技開始コマンド）を演出用伝送データ格納領域にセットする（S330-13）。

【0197】

メインCPU110aは、ステップS330-12において決定した大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たりの種類に応じた開始インターバル時間を求め、この開始インターバル時間を特別図柄時間カウンタにセットし（S330-14）、今回の特別図柄停止処理を終了する。この後の特図特電制御処理（図18）では、ステップS302

50

において大当たり遊技処理に処理が移り、大当たり遊技処理が行われる。

【0198】

図28は、大当たり遊技処理（図18のステップS340）の詳細を示すフローチャートである。図28において、メインCPU110aは、現在オープニング中であるか否かを判定する（S340-1）。具体的には、メインCPU110aは、動作回数（R）記憶領域内の動作回数（R）を参照し、動作回数（R）が「0」であればオープニング中であると判定し、動作回数（R）が「0」でなければオープニング中でないと判定する。メインCPU110aは、オープニング中である場合（S340-1：Yes）、ステップS340-2に進む。また、オープニング中でない場合（S340-1：No）、ステップS340-6に進む。

10

【0199】

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

20

【0200】

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

【0201】

ステップS340-3の実行後、メインCPU110aは、大入賞口開放処理を行う（S340-4）。この大入賞口開放処理では、メインCPU110aは、開放回数（K）記憶領域内の開放回数（K）を+1して更新する。また、メインCPU110aは、第1大入賞口開閉扉16b又は第2大入賞口開閉扉17bを開放するために、第1大入賞口開閉ソレノイド16c又は第2大入賞口開閉ソレノイド17cを通电させる通电データをセットする。また、メインCPU110aは、ステップS330-12で決定した大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在の動作回数（R）及び開放回数（K）における第1大入賞口16又は第2大入賞口17の開放時間を求め、この開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

30

【0202】

ステップS340-4の実行後、メインCPU110aは、ラウンド開始コマンド送信判定処理を行う（S340-5）。ラウンド開始コマンド送信判定処理では、メインCPU110aは、開放回数（K）記憶領域の開放回数（K）を参照し、開放回数（K）が1である場合は、動作回数（R）記憶領域内の動作回数（R）に応じたラウンド開始コマンド（例えば、動作回数（R）が1であれば1回目用ラウンド開始コマンド）を生成し、このラウンド開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の大当たり遊技処理を終了する。また、メインCPU110aは、開放回数（K）が1でない場合は、そのまま今回の大当たり遊技処理を終了する。つまり、開放回数（K）が1であるということはラウンドの開始を意味するので、ラウンドの開始のときのみ、ラウンド開始コマンドを送信するようにしている。

40

【0203】

ステップS340-6において、メインCPU110aは、現在エンディング中であるか否かを判定する。メインCPU110aは、エンディング中でないと判断した場合（S

50

340-6:No)、ステップS340-7に進む。また、エンディング中であると判断した場合(S340-6:Yes)、ステップS340-18に進む。

【0204】

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

10

【0205】

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

20

【0206】

ステップS340-9において、メインCPU110aは、大入賞口の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、メインCPU110aは、大入賞口入球カウンタ(C)の値が規定個数(9個)に達するか、開放回数(K)における1回あたりの開放時間が経過した場合、開放終了条件が成立したと判定する。また、メインCPU110aは、大入賞口入球カウンタ(C)の値が規定個数(9個)に達しておらず、且つ、開放回数(K)における1回あたりの開放時間が経過していない場合、開放終了条件が成立していないと判定する。メインCPU110aは、開放終了条件が成立したと判定した場合(S340-9:Yes)、ステップS340-10に進む。また、開放終了条件が成立していないと判定した場合(S340-9:No)、今回の大当たり遊技処理を終了する。

30

【0207】

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

【0208】

ステップS340-10の実行後、メインCPU110aは、ステップS340-10の大入賞口の閉鎖をもって1回の動作が終了したか否かを判定する(S340-11)。具体的には、メインCPU110aは、大入賞口入球カウンタ(C)の値が規定個数(9個)に達するか、開放回数(K)が最大開放回数に達した場合に、1回の動作が終了したと判定する。また、メインCPU110aは、大入賞口入球カウンタ(C)の値が規定個数(9個)に達しておらず、開放回数(K)が最大開放回数に達していない場合に、1回の動作が終了していないと判定する。メインCPU110aは、1回の動作が終了したと判定した場合(S340-11:Yes)、ステップS340-12に進む。また、1回の動作が終了していないと判定した場合(S340-11:No)、今回の大当たり遊技処理を終了する。

40

50

【0209】

ステップS340-12において、メインCPU110aは、ラウンドデータ初期化処理を行う。ラウンドデータ初期化処理では、メインCPU110aは、開放回数(K)記憶領域内の開放回数(K)を0にすると共に、大入賞口入球数(C)記憶領域内の大入賞口入球数(C)を0にする。すなわち、本ステップS340-12では、開放回数(K)記憶領域及び大入賞口入球数(C)記憶領域をクリアする。ただし、本ステップS340-12では、動作回数(R)記憶領域はクリアしない。

【0210】

ステップS340-12の実行後、メインCPU110aは、動作回数(R)記憶領域内の動作回数(R)が最大値(具体的には、ステップS330-12において決定した大入賞口開放態様決定テーブルの最大ラウンド遊技回数(R))になったか否かを判定する(S340-13)。

10

【0211】

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

【0212】

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

20

【0213】

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

【0214】

ステップS340-16の実行後、メインCPU110aは、上記ステップS330-12において決定した大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たりの種類に応じた終了インターバル時間を求め、この終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする(S340-17)。

30

【0215】

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

【0216】

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

40

【0217】

図29は、大当たり遊技終了処理(図18のステップS350)の詳細を示すフローチャートである。図29において、メインCPU110aは、ステップS311-2で停止図柄データ記憶領域にセットした停止図柄データ及びステップS311-4で遊技状態バッファにセットした遊技情報をロードする(S350-1)。

【0218】

50

ステップS 3 5 0-1の実行後、メインCPU 1 1 0 aは、高確率遊技フラグ設定処理を行う（S 3 5 0-2）。高確率遊技フラグ設定処理では、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時の高確率遊技フラグのセットの要否を決定する。本実施形態では、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データが「0 1～0 4、0 6～0 8」である場合は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットし、それ以外の「0 5、0 9」である場合は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしない。

【0 2 1 9】

ステップS 3 5 0-2の実行後、メインCPU 1 1 0 aは、高確率遊技回数設定処理を行う（S 3 5 0-3）。高確率遊技状態設定処理では、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時に遊技回数（X）記憶領域に記憶する残り変動回数（X）を決定する。本実施形態では、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データが「0 1～0 4、0 6～0 8」である場合は、遊技回数（X）記憶領域に1 0 0 0 0回をセットし、それ以外の「0 5、0 9」である場合は、遊技回数（X）記憶領域に0回をセットする。

【0 2 2 0】

ステップS 3 5 0-3の実行後、メインCPU 1 1 0 aは、時短遊技フラグ設定処理を行う（S 3 5 0-4）。時短遊技フラグ設定処理では、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時の時短遊技フラグのセットの要否を決定する。本実施形態では、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データが「0 1」～「0 9」である場合は、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットする。

【0 2 2 1】

ステップS 3 5 0-4の実行後、メインCPU 1 1 0 aは、時短回数設定処理を行う（S 3 5 0-5）。時短回数設定処理では、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データ及び遊技情報に基づいて、特別遊技の終了時に遊技回数（J）記憶領域に記憶する残り変動回数（J）を決定する。本実施形態では、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データが「0 1～0 4、0 6～0 8」である場合は、遊技回数（J）記憶領域に1 0 0回をセットし、ステップS 3 5 0-1においてロードした停止図柄データが「0 5、0 9」である場合は、遊技回数（J）記憶領域に1 0 0回をセットする。

【0 2 2 2】

ステップS 3 5 0-5の実行後、メインCPU 1 1 0 aは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域におけるフラグのセットの有無に基づいて現時点の遊技状態を求め、現時点の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（S 3 5 0-6）。

【0 2 2 3】

ステップS 3 5 0-6の実行後、メインCPU 1 1 0 aは、特図特電処理データに0をセットし（S 3 5 0-7）、大当たり遊技終了処理を終了する。この後の特図特電制御処理（図1 8）では、ステップS 3 0 2において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【0 2 2 4】

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

【0 2 2 5】

10

20

30

40

50

普通図柄記憶判定処理、普通図柄変動処理、普通図柄停止処理、及び補助遊技処理の概要は次の通りである。普通図柄記憶判定処理（普図普電処理データ＝0の処理）では、メインCPU110aは、普通図柄保留数（G）記憶領域内の普通図柄保留数（G）が1以上であるか否かを判定する。普通図柄保留数（G）が0である場合は今回の普通図柄記憶判定処理を終了する。普通図柄保留数（G）が1以上である場合は、普通図柄保留数（G）記憶領域内の普通図柄保留数（G）を－1して更新した後、普通図柄保留記憶領域内の第2～第4記憶部内のデータを1つ前の記憶部にシフトさせ、第1記憶部内のデータを第0記憶部に書き込む。このとき、既に普通図柄保留記憶領域の第0記憶部に書き込まれていた普通図柄乱数値は消去されることとなる。その後、メインCPU110aは、メインROM110bの普通図柄抽選判定テーブルを参照し、時短遊技フラグ記憶領域における10
フラグのセットの有無と普通図柄保留記憶領域の第0記憶部内の普通図柄乱数値との組み合わせに基づいて、普通図柄抽選の抽選結果（当たり又はハズレ）を決定し、この抽選結果に応じた普通図柄変動時間（非時短遊技状態であれば2.9秒、時短遊技状態であれば0.2秒）を決定する。

【0226】

図21（b）は、普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。普通図柄抽選判定テーブルは、主制御基板110のメインROM110bに格納されている。普通図柄抽選判定テーブルには、普通図柄乱数値と普通図柄抽選の抽選結果（「当たり」又は「ハズレ」）の各組が、非時短遊技状態のときに参照するものと時短遊技状態のときに参照するものとに分けて記憶されている。普通図柄抽選の抽選結果の決定後、メインCPU110aは、この普通図柄変動時間を普通図柄時間カウンタにセットすると共に普通図柄表示装置22の普通図柄の変動を開始させ、普図普電処理データに「1」をセットする。20

【0227】

普通図柄変動処理（普図普電処理データ＝1のときの処理）では、メインCPU110aは、普通図柄変動時間が経過したか（普通図柄時間カウンタが0になったか）を判定し、普通図柄変動時間が経過していないと判定した場合、今回の普通図柄変動処理を終了する。普通図柄変動時間が経過したと判定した場合、普通図柄表示装置22の普通図柄を普通図柄抽選結果に応じた図柄で停止表示させると共に所定の普通図柄停止時間を普通図柄時間カウンタにセットし、普図普電処理データに「2」をセットする。

【0228】

普通図柄停止処理（普図普電処理データ＝2のときの処理）では、メインCPU110aは、普通図柄停止時間が経過したか（普通図柄時間カウンタが0になったか）を判定し、普通図柄停止時間が経過していないと判定した場合、今回の普通図柄停止処理を終了する。普通図柄停止時間が経過したと判定した場合、普通図柄表示装置22の停止図柄が当たりの図柄であったか否かを判定する。普通図柄表示装置22の停止図柄が当たりの図柄でなかった場合は、普図普電処理データに「0」をセットし、普通図柄表示装置22の停止図柄が当たりの図柄であった場合は、普図普電処理データに「3」をセットする。30

【0229】

補助遊技処理（普図普電処理データ＝3のときの処理）では、メインCPU110aは、第2始動口15の開放時間（非時短遊技状態であれば0.2秒、時短遊技状態であれば3.5秒）を決定し、この開放時間に亘って第2始動口15を開放状態にし、その後第2始動口15を閉鎖状態にし、普図普電処理データに「0」をセットする。40

【0230】

図31は、遊技機1の演出制御基板120のメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、起動操作（通常起動操作、RAMクリア起動操作、又はメニュー起動操作）により電源基板170から演出制御基板120のサブCPU120aにシステムリセットが発生したことを契機として開始される。

【0231】

図31において、サブCPU120aは、初期化処理を行う（S1000）。初期化処理では、サブCPU120aは、音声をミュートする処理、役物を復帰させる処理、カラ50

ーバーを遊技待機画像として表示させる処理等を行う。

【0232】

サブCPU120aは、初期化処理の契機となった操作が通常起動操作又はRAMクリア起動操作であった場合は、画像表示装置31の表示画像を遊技待機画像にしたまま所定の待機期間の経過を待ち、画像表示装置31の表示画像を客待ち状態の画像（停止状態の左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rを有する画像）にする。この待機期間は、少なくとも、主制御基板110の電源投入から初期化処理（図10のS10）が終わるまでの所要時間よりも長い時間（例えば、8秒）とする。

【0233】

また、サブCPU12aは、初期化処理の契機となった操作がメニュー起動操作であった場合は、画像表示装置31の表示画像を遊技待機画像からメニュー画像に切り換え、演出ボタン35、十字キー39、中央キー39Eの操作に応じて、店舗設定、RTC設定、エコモード設定、又は、デバッグ設定に関わる処理を行う。初期化処理の詳細は後述する。

10

【0234】

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

20

【0235】

図32は、初期化処理（図31のステップS1000）の詳細を示すフローチャートである。図32において、サブCPU120aは、サブRAM120cへのアクセスを許可する（S1001）。次に、サブCPU120aは、ミュート制御処理を行う（S1002）。ミュート制御処理では、サブCPU120aは、音声出力装置32の出力音をミュートするためのミュート指定コマンドを画像制御基板150に送信する。画像制御基板150は、ミュート指定コマンドを受信すると、画像制御基板150における音信号の利得を0にする。

【0236】

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

30

【0237】

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

40

【0238】

次に、サブCPU120aは、遊技待機画像（カラーバー画像）を表示させるための表示指定コマンドを画像制御基板150に送信する（S1005）。画像制御基板150は、この表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置31に遊技待機画像を表示させる。図33は、遊技待機画像を示す図である。図33に示すように、遊技待機画像は、異なる濃度の色の矩形画像を並べたものである。

【0239】

図32において、サブCPU120aは、演出ボタン検出スイッチ35aの入力信号に基づいて演出ボタン35が押されているか否かを判定する（S1006）。メニュー起動

50

操作が行われたならばこのステップの判定結果は「Y e s」となり、それ以外の起動操作が行われたならばこのステップの判定結果は「N o」となる。サブCPU120aは、演出ボタン35が押されていない場合（S1006：N o）、遊技待機制御処理を行う（S1007）。サブCPU120aは、演出ボタン35が押されている場合（S1006：Y e s）、メニュー画像表示制御処理を行う（S1008）。

【0240】

図34は、遊技待機制御処理（図32のステップS1007）の詳細を示すフローチャートである。遊技待機制御処理では、サブCPU120aは、演出制御基板120内のリセット用クロックパルス発生器におけるリセット用クロックパルスの発生周期である2ミリ秒毎に図34に示す一連の処理を実行する。

10

【0241】

図34において、サブCPU120aは、遊技待機制御処理の開始時点から所定の待機期間が経過したか否かを判定する（S1071）。サブCPU120aは、待機期間が経過した場合（S1071：Y e s）、ステップS1071-1に進む。待機期間が経過していない場合（S1071：N o）、ステップS1072に進む。

【0242】

サブCPU120aは、サブRAM120cの画像表示制限フラグ記憶領域に画像表示制限フラグがセットされているか否かを確認する（S1072）。ここで、画像表示制限フラグは、表示中であった画像の表示を制限していることを示すフラグである。画像表示制限フラグは、所定コマンドの受信を契機とするコマンド実行態様決定処理において表示中の画像の消去が決定されるとセットされ（図50のS1078-4、図65のS1093-11）、後の別の所定コマンドの受信を契機とするコマンド実行態様決定処理において消去中の画像の復帰が決定されるとクリアされる（図50のS1078-8、図66の1093-25）。コマンド実行態様決定処理の詳細は後述する。

20

【0243】

サブCPU120aは、画像表示制限フラグがセットされていない場合（S1072：N o）、ステップS1073に進む。画像表示制限フラグがセットされている場合（S1072：Y e s）、ステップS1075に進む。

【0244】

ステップS1073において、サブCPU120aは、サブRAM120cの遊技待機フラグ記憶領域に遊技待機フラグがセットされているか否かを確認する。遊技待機フラグは、遊技待機画像を表示済みであることを示すフラグである。サブCPU120aは、遊技待機フラグがセットされていない場合（S1073：N o）、ステップS1074に進む。遊技待機フラグがセットされている場合（S1073：Y e s）、ステップS1075に進む。

30

【0245】

ステップS1074において、サブCPU120aは、サブRAM120cの遊技待機フラグ記憶領域に遊技待機フラグをセットし、フラグのセット後にステップS1075に進む。

【0246】

ステップS1075において、サブCPU120aは、サブRAM120cの受信バッファ内に主制御基板110から受信したコマンドがあるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内にコマンドがある場合（S1075：Y e s）、ステップS1076に進む。また、受信バッファ内にコマンドがない場合（S1075：N o）、ステップS1079に進む。

40

【0247】

ステップS1076において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンド（図9において「特殊コマンド」と記されているコマンド）であるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドである場合（S1076：Y e s）、ステップS1077に進んで遊技待機中特殊コマンド解析処理を

50

行う。遊技待機中特殊コマンド解析処理は、受信バッファ内の特殊コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする処理である。受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドでない場合（すなわち、遊技コマンドである場合）（S1076：No）、ステップS1078に進んで遊技待機中遊技コマンド解析処理を行う。遊技待機中遊技コマンド解析処理は、受信バッファ内の遊技コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする処理である。遊技待機中特殊コマンド解析処理及び遊技待機中遊技コマンド解析処理の詳細は、後述する。

【0248】

ステップS1077又はステップS1078の実行後、サブCPU120aは、データ出力処理を行う（S1079）。データ出力処理では、サブCPU120aは、サブRAM120cの送信バッファにセットされたコマンドがある場合にそのコマンドを画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信する。サブCPU120aは、ステップS1079の実行後、ステップS1071に戻り、以降の処理を繰り返す。

【0249】

ステップS1071-1において、サブCPU120aは、客待ち状態移行処理を行う。この処理では、サブCPU120aは、画像表示装置31に客待ち状態の画像（停止状態の左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rを有する画像）を表示させ、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させる。この後、遊技機1の遊技が可能になる。

【0250】

図35及び図36は、遊技待機中特殊コマンド解析処理（図34のステップS1077）の詳細を示すフローチャートである。図35において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドであるか否かを確認する（S1077-1）。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドである場合（S1077-1：Yes）、ステップS1077-2に進む。受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドでない場合（S1077-1：No）、ステップS1077-3に進む。

【0251】

ステップS1077-2において、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像に「電源投入」の文字を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理を終了する。表示指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図34のS1079）において画像制御基板150に送信される。図37に示すように、画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、遊技待機画像の右上隅に「電源投入」の文字を表示させる。

【0252】

ステップS1077-3において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがRAMクリア指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがRAMクリア指定コマンドである場合（S1077-3：Yes）、ステップS1077-4に進む。受信バッファ内のコマンドがRAMクリア指定コマンドでない場合（S1077-3：No）、ステップS1077-5に進む。

【0253】

ステップS1077-4において、サブCPU120aは、サブRAM120cの遊技状態記憶領域に遊技状態情報の初期値（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報）を記憶する。その後、今回の遊技中特殊コマンド解析処理を終了する。

【0254】

ステップS1077-5において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドである場合（S1077-5：Yes）、ステップ

S 1 0 7 7 - 6 に進む。受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドでない場合（S 1 0 7 7 - 5 : N o）、ステップ S 1 0 7 7 - 8 に進む。

【0 2 5 5】

ステップ S 1 0 7 7 - 6 において、サブ C P U 1 2 0 a は、遊技状態設定処理を行う。この遊技状態設定処理では、サブ C P U 1 2 0 a は、主制御基板 1 1 0 から受信したコマンドが電源復旧 1 指定コマンドであった場合、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報をサブ R A M 1 2 0 c の遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板 1 1 0 から受信したコマンドが電源復旧 2 指定コマンドであった場合、低確率遊技状態且つ時短遊技状態の遊技状態情報をサブ R A M 1 2 0 c の遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板 1 1 0 から受信したコマンドが電源復旧 3 指定コマンドであった場合、高確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報をサブ R A M 1 2 0 c の遊技状態記憶領域に記憶する。主制御基板 1 1 0 から受信したコマンドが電源復旧 4 指定コマンドであった場合、高確率遊技状態且つ時短遊技状態の遊技状態情報をサブ R A M 1 2 0 c の遊技状態記憶領域に記憶する。

10

【0 2 5 6】

次に、サブ C P U 1 2 0 a は、画像表示装置 3 1 の表示画像に「電源復旧」の文字を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（S 1 0 7 7 - 7）、コマンドのセット後に今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理を終了する。表示指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図 3 4 の S 1 0 7 9）において画像制御基板 1 5 0 に送信される。図 3 8 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、表示指定コマンドを受信すると、遊技待機画像の右上隅に「電源復旧」の文字を表示させる。

20

【0 2 5 7】

ステップ S 1 0 7 7 - 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R O M 1 2 0 b のコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【0 2 5 8】

図 3 9 は、ステップ S 1 0 7 7 - 8 で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルには、特殊コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の可否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後の遊技待機画像の消去の可否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンド受信後の遊技待機画像の復帰の可否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）、コマンドの受信後に遊技待機画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上隅」又は「中央」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の可否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）、及びコマンド受信後の背景音楽の復帰の可否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）の各組が記憶されている。サブ C P U 1 2 0 a は、遊技待機画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、図 3 9 のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板 1 5 0 に所定コマンドを送信し、画像制御基板 1 5 0 に画像表示装置 3 1 の表示画像及び音声出力装置 3 2 の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

30

40

【0 2 5 9】

より詳細に説明すると、このテーブルの「皿満タンエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上隅」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「皿満タンエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」（遊技待機画像とコマンドに対

50

応する画像とを共に表示することが無いためデータの記憶無し（他の「－」についても同様）、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0260】

よって、例えば、図40に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図40の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、画像表示装置31における遊技待機画像の表示を維持し、画面右上隅に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

10

【0261】

ここで、演出制御基板120における電源投入指定コマンド以外のコマンドの受信が電源投入指定コマンドの受信よりも先になる事態は、主制御基板110の電源投入時点においてエラーが発生している場合や、主制御基板110の初期化处理（図11）の実行時の誤動作等により初期化处理のステップS10-6が実行されずに次のステップに進んでしまった場合等に発生し得る。また、このような事態は、主制御基板110に代えて、デバッグ専用基板や工場出荷用基板が演出制御基板120と接続され、デバッグ専用基板や工場出荷用基板から演出制御基板120にコマンドが送信される場合にも発生し得る。

20

【0262】

このテーブルの「カウンターケースエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「カウンターケースエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

30

【0263】

よって、例えば、図41に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図41の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドがカウンターケースエラーコマンドである場合、画像表示装置31において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、画面中央にカウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドがカウンターケースエラー解消コマンドである場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、遊技待機画像を再び表示させる。また、この場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

40

【0264】

このテーブルの「計数スイッチ断線エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「計数スイッチ断線エラー解消コマンド

50

」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0265】

よって、例えば、図42に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図42の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラーコマンドである場合、画像表示装置31における遊技待機画像の表示を維持し、画面中央に計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラー解消コマンドである場合、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

10

【0266】

このテーブルの「球無しエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「×」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「球無しエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「×」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

20

【0267】

よって、例えば、図43に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図43の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが球無しエラーコマンドである場合、画像表示装置31における遊技待機画像の表示を維持し、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、遊技待機画像の表示中に球無しエラーコマンドや球無しエラー解消コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力については、コマンドを無視する。

30

【0268】

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

40

【0269】

よって、例えば、図44に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図44の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが払

50

出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置 3 1 における遊技待機画像の表示を維持し、画面中央に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を停止させ、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板 1 5 0 は、その後に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが払出超過エラー解消コマンドである場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【0270】

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

【0271】

よって、例えば、図 4 5 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図 4 5 の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが払出コマンドエラーコマンドである場合、画像表示装置 3 1 における遊技待機画像の表示を維持し、画面中央に払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を維持し、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板 1 5 0 は、その後に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが払出コマンドエラー解消コマンドである場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0272】

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

【0273】

よって、例えば、図 4 6 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図 4 6 の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、画像表示装置 3 1 における遊技待機画像の表示を維持し、画面右上隅に扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板 1 5 0 は、その後に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

10

20

30

40

50

【0274】

このテーブルの「スイッチ未接続エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「スイッチ未接続エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰あり」となっている。

10

【0275】

よって、例えば、図47に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図47の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドがスイッチ未接続エラーコマンドである場合、画像表示装置31において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、画面中央にスイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドがスイッチ未接続エラー解消コマンドである場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセ

20

【0276】

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

30

【0277】

よって、例えば、図48に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図48の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、画像表示装置31において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、画面中央に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。この場合において、遊技機1が再起動するまで磁石検出エラーコマンドと対応する画像の表示と音声の出力を継続する

40

【0278】

ここで、図39に示したテーブルのデータ構造は一例に過ぎず、これと異なるデータ構造のテーブルを採用してもよい。例えば、図39では、コマンドの実行の可否を示すデータが「×」になっているものは、球無しエラーコマンド及び球無しエラー解消コマンドの

50

みであった。しかし、扉開放エラーコマンドについても、コマンドの実行の可否を示すデータを「×」とし、遊技待機画像の表示中に扉開放エラーコマンドを受信した場合に、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示とメッセージ音声の出力を規制し、画像の表示と音声の出力について扉開放エラーコマンドを無視するようにしてもよい。また、不正発生コマンドである磁石検出エラーコマンドと振動検出エラーコマンドについては、背景音楽の停止の可否を示すデータを「停止あり」とし、遊技待機画像の表示中に不正発生コマンド（磁石検出エラーコマンド又は振動検出エラーコマンド）を受信した場合に、遊技待機画像を消去して背景を特定色（例えば、赤）にすると共に起動中背景音楽の出力を停止させ、不正発生コマンドと対応するメッセージ画像を表示すると共にメッセージ音声を出力し、遊技機1が再起動するまでメッセージ画像の表示とメッセージ音声の出力を維持するようにしてもよい。

10

【0279】

図35のステップS1077-9において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行可否が「実行する」であるか（コマンド実行可否のデータが「○」であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドの実行可否が「実行する」である場合（S1077-9：Yes）、ステップS1077-10に進む。「実行しない」である場合（S1077-9：No）、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理を終了する。

【0280】

ステップS1077-10において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像消去の可否が「消去あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、画像消去の可否が「消去あり」である場合（S1077-10：Yes）、ステップS1077-11に進む。「消去なし」である場合（S1077-10：No）、ステップS1077-13に進む。

20

【0281】

ステップS1077-11において、サブCPU120aは、サブRAM120cの画像表示制限フラグ記憶領域に画像表示制限フラグをセットする。次に、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットし（S1077-12）、コマンドのセット後にステップS1077-16に進む。消去指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図34のS1079）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、消去指定コマンドを受信すると、画像表示装置31の遊技待機画像を消去する。ここで、画像表示制限フラグがセットされている間は、遊技待機制御処理（図32のS1007）のステップS1072（図34）の判定結果が「Yes」となり、ステップS1073～S1074がスキップされるため、遊技待機画像の消去が維持される。

30

【0282】

ここで、ステップS1077-12では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないための遊技待機画像の表示態様の変更（具体的には、遊技待機画像のサイズを小さくする、遊技待機画像の表示位置を隅に移動する、遊技待機画像の透過度を大きくする、遊技待機画像の表示色を変更する、といった表示態様の変更）を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。図49は、ステップS1077-12において表示態様変更指定コマンドをセットするようにした変形例における画像表示装置31の画像表示の内容の変更の例を示す図である。図49の例に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図49の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、遊技待機画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。

40

【0283】

50

図36のステップS1077-13において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像復帰の要否が「復帰あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、画像復帰の要否が「復帰あり」である場合（S1077-13：Yes）、ステップS1077-14に進む。「復帰なし」である場合（S1077-13：No）、ステップS1077-16に進む。

【0284】

ステップS1077-14において、サブCPU120aは、遊技待機画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットする。次に、サブCPU120aは、サブRAM120cの画像表示制限フラグ記憶領域の画像表示制限フラグをクリアし（S1077-15）、フラグのクリア後にステップS1077-16に進む。ステップS1077-14において送信バッファにセットされた表示指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図34のS1079）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であつた遊技待機画像を再表示させる。

【0285】

ステップS1077-16において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の停止の要否が「停止あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、背景音楽の停止の要否が「停止あり」である場合（S1077-16：Yes）、ステップS1077-17に進む。「停止なし」である場合（S1077-16：No）、ステップS1077-18に進む。

【0286】

ステップS1077-17において、サブCPU120aは、背景音楽を停止させるための背景音楽停止指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1077-20に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図34のS1079）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、背景音楽停止指定コマンドを受信すると、背景音楽の出力を停止する。

【0287】

ステップS1077-18において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の復帰の要否が「復帰あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、背景音楽の復帰の要否が「復帰あり」である場合（S1077-18：Yes）、ステップS1077-19に進む。「復帰なし」である場合（S1077-18：No）、ステップS1077-20に進む。

【0288】

ステップS1077-19において、サブCPU120aは、背景音楽を出力させるための背景音楽指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1077-20に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図34のS1079）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、背景音楽指定コマンドを受信すると、停止中であつた起動中背景音楽の出力を再開する。

【0289】

ステップS1077-20において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板150に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理を終了する。具体的には、受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドである場合、送信バッファにセットするコマンドを、そのエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示（例えば、皿満タンエラーコマンドであれば画面中央における「皿満タンエラー」という文字の表示）とメッセージ音声の出力（例えば、皿満タンエラーコマンドであれば「皿満タンエラーです」という警告音の出力）を指定するものとする。また、受信バッファ内のコマンドがエラー解消コマンドである場合、送信バッファにセットするコマンドを、表示中のメッセー

10

20

30

40

50

ジ画像の消去及び出力中のメッセージ音声の停止を指定するものとする。ステップS1077-20において送信バッファにセットされたコマンドは、今回の遊技待機中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図34のS1079）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、コマンドを受信すると、そのコマンドに従って、画像表示装置31の表示画像を変更し、音声出力装置32の出力音を変更する。

【0290】

図50は、遊技待機中遊技コマンド解析処理（図34のステップS1078）の詳細を示すフローチャートである。図50において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理を行う（S1078-1）。このコマンド実行態様決定処理では、サブCPU120aは、サブROM120bのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

10

【0291】

図51は、ステップS1078-1で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図51に示すように、このテーブルには、遊技コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の可否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後の遊技待機画像の消去の可否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンド受信後の遊技待機画像の復帰の可否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）、コマンドの受信後に遊技待機画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上隅」又は「中央」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の可否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）、及びコマンド受信後の背景音楽の復帰の可否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）の各組が記憶されている。サブCPU120aは、遊技待機画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、図51のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板150に所定コマンドを送信し、画像制御基板150に画像表示装置31の表示画像及び音声出力装置32の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

20

【0292】

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

30

【0293】

よって、例えば、図52に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図52の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置31において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【0294】

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

40

【0295】

よって、例えば、図53に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図53の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、画像表示装置31における遊技待機画像の表示を維持し

50

、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出音の出力を規制する。つまり、遊技待機画像の表示中に始動入賞指定コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力については始動入賞指定コマンドを無視する。

【0296】

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

10

【0297】

よって、例えば、図 5 4 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図 5 4 の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）である場合、画像表示装置 3 1 において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を停止させ、特別遊技開始コマンド（オープニング指定コマンド）と対応する演出音を出力させる。

【0298】

20

ここで、図 5 1 に示したテーブルのデータ構造は一例に過ぎず、これと異なるデータ構造のテーブルを採用してもよい。例えば、図 5 1 のテーブルでは、コマンドの実行の可否を示すデータが「○」になっているものは、変動開始コマンドとオープニング指定コマンドのみであった。しかし、ラウンド開始コマンドについても、コマンドの実行の可否を示すデータを「○」とし、遊技待機画像の表示中にラウンド開始コマンドを受信した場合に、遊技待機画像を消去すると共に該当のラウンドのラウンド遊技の演出画像を表示し、起動中背景音楽の出力を停止すると共に該当のラウンドのラウンド遊技の演出音を出力させるようにしてもよい。

【0299】

図 5 0 におけるステップ S 1 0 7 8 - 2 からステップ S 1 0 7 8 - 1 3 の各処理の処理内容は、図 3 5 及び図 3 6（遊技待機中特殊コマンド解析処理）におけるステップ S 1 0 7 7 - 9 からステップ S 1 0 7 7 - 2 0 の各処理の処理内容と同じである。

30

【0300】

図 5 5 は、メニュー画像表示制御処理（図 3 2 のステップ S 1 0 0 8）の詳細を示すフローチャートである。メニュー画像表示制御処理では、サブ CPU 1 2 0 a は、演出制御基板 1 2 0 内のリセット用クロックパルス発生器におけるリセット用クロックパルスの発生周期である 2 ミリ秒毎に図 5 5 に示す一連の処理を実行する。

【0301】

図 5 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、遊技機 1 の電源断が発生したか否かを判定する（S 1 0 8 1）。サブ CPU 1 2 0 a は、電源断が発生したと判定した場合（S 1 0 8 1：Yes）、ステップ S 1 0 8 1 - 1 に進む。電源断が発生していないと判定した場合（S 1 0 8 1：No）、ステップ S 1 0 8 2 に進む。

40

【0302】

サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c の画像表示制限フラグ記憶領域に画像表示制限フラグがセットされているか否かを確認する（S 1 0 8 2）。サブ CPU 1 2 0 a は、画像表示制限フラグがセットされていない場合（S 1 0 8 2：No）、ステップ S 1 0 8 3 に進む。画像表示制限フラグがセットされている場合（S 1 0 8 2：Yes）、ステップ S 1 0 9 1 に進む。

【0303】

ステップ S 1 0 8 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c のメニュー

50

フラグ記憶領域にメニューフラグがセットされているか否かを確認する。メニューフラグは、メニュー画像を表示済みであることを示すフラグである。サブCPU120aは、メニューフラグがセットされていない場合（S1083：No）、ステップS1084に進む。メニューフラグがセットされている場合（S1083：Yes）、ステップS1088に進む。

【0304】

ステップS1084において、サブCPU120aは、サブRAM120cのメニューフラグ記憶領域にメニューフラグをセットする。次に、サブCPU120aは、サブRAM120cの画面カウンタにメインメニューを示すデータである「00」をセットする（S1085）。画面カウンタは、各種画像の識別情報である。画面カウンタと各画像との関係は図56（a）に示す通りである。図56（a）に示すように、画面カウンタ＝00はメインメニューに対応する。画面カウンタ＝01は店舗設定に対応する。画面カウンタ＝02はRTC設定に対応する。画面カウンタ＝03はエコモードに対応する。画面カウンタ＝04はデバッグモードに対応する。

10

【0305】

図57は、メインメニュー画像の表示例である。図57に示すように、メインメニュー画像は、店舗設定、RTC設定、エコモード、デバッグモードの各メニュー項目と、十字キー39を模した画像と、演出ボタン35を模した画像とからなる。

【0306】

このメインメニュー画像の表示中は、移行先を指定する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー39の上カーソルキー39Aと下カーソルキー39Bの操作により、各メニュー項目のうち所望のものを選択状態にする。所望のメニュー項目を選択状態にした後、演出ボタン35を押し、移行先を確定する。

20

【0307】

図58は、店舗設定画像の表示例である。図58に示すように、店舗設定画像は、音量、キャラクタ、通常時音楽の各設定欄と、十字キー39を模した画像とからなる。

【0308】

この店舗設定画像の表示中は、音量の店舗設定値、メインキャラクタの店舗設定値、又は通常時音楽の店舗設定値を変更する操作が可能である。ここで、通常時音楽は、図柄36L、36C、36Rの変動中におけるリーチ（図5（a））や発展演出（図5（b））に至る前に再生する楽曲である。操作の手順は次の通りである。

30

【0309】

音量の店舗設定値を変更したい場合は、十字キー39の上カーソルキー39Aと下カーソルキー39Bの操作により、音量の設定欄を選択状態にし、十字キー39の左カーソルキー39Cと右カーソルキー39Dの操作により、設定欄内の値を音量0～11の範囲内で変更する。

【0310】

メインキャラクタの店舗設定値を変更したい場合は、十字キー39の上カーソルキー39Aと下カーソルキー39Bの操作により、キャラクタの設定欄を選択状態し、十字キー39の左カーソルキー39Cと右カーソルキー39Dの操作により、設定欄内の値をキャラクタA、B、C、D、E、及びFの範囲内で変更する。

40

【0311】

通常時音楽の店舗設定値を変更したい場合は、十字キー39の上カーソルキー39Aと下カーソルキー39Bの操作により、通常時音楽の設定欄を選択状態にし、十字キー39の左カーソルキー39Cと右カーソルキー39Dの操作により、設定欄内の値を楽曲1～60の範囲内で変更する。

【0312】

メインメニューに戻りたい場合は、中央キー39Eを押す。

【0313】

図59は、RTC設定画像の表示例である。図59に示すように、RTC設定画像は、

50

R T C 1 2 0 d の出力信号が示す現在の時間（図 5 9 の例では 1 3）、分（図 5 9 の例では 2 5）、及び秒（図 5 9 の例では 2 0）の各数字と、十字キー 3 9 を模した画像とからなる。

【0 3 1 4】

この R T C 設定画像の表示中は、R T C 1 2 0 d の時刻を調整する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー 3 9 の左カーソルキー 3 9 C と右カーソルキー 3 9 D の操作により、時間、分、及び秒の各数字のうち所望のものを選択状態にする。選択状態にした時間、分、又は秒を進めたい場合は、上カーソルキー 3 9 A を押す。選択状態にした時間、分、又は秒を遅らせたい場合は、下カーソルキー 3 9 B を押す。

【0 3 1 5】

メインメニューに戻りたい場合は、中央キー 3 9 E を押す。

【0 3 1 6】

図 6 0 は、エコモード設定画像の表示例である。図 6 0 に示すように、エコモード設定画像は、「エコモードに設定しますか」の文字と、「はい」及び「いいえ」の選択肢と、十字キー 3 9 を模した画像と、演出ボタン 3 5 を模した画像とからなる。

【0 3 1 7】

このエコモード設定画像の表示中は、エコモードを設定する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー 3 9 の左カーソルキー 3 9 C と右カーソルキー 3 9 D の操作により、「はい」及び「いいえ」のうち所望のものを選択状態にする。所望のものを選択状態にした後、演出ボタン 3 5 を押して選択を確定する。

【0 3 1 8】

メインメニューに戻りたい場合は、中央キー 3 9 E を押す。

【0 3 1 9】

図 6 1 は、デバッグモード設定画像の表示例である。図 6 1 に示すように、デバッグモード設定画像は、「デバッグを開始しますか」の文字と、「はい」及び「いいえ」の選択肢と、十字キー 3 9 を模した画像と、演出ボタン 3 5 を模した画像とからなる。

【0 3 2 0】

このデバッグモード設定画像の表示中は、デバッグの開始を指定する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー 3 9 の左カーソルキー 3 9 C と右カーソルキー 3 9 D の操作により、「はい」及び「いいえ」のうち所望のものを選択状態にする。所望のものを選択状態にした後、演出ボタン 3 5 を押して選択を確定する。

【0 3 2 1】

メインメニューに戻りたい場合は、中央キー 3 9 E を押す。

【0 3 2 2】

図 5 5 において、ステップ S 1 0 8 5 の実行後、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の選択カウンタに、店舗設定を示すデータである「0 0」をセットする（S 1 0 8 6）。選択カウンタは、メインメニューの 4 つのメニュー項目の識別情報である。選択カウンタと各メニュー項目との関係は図 5 6（b）に示す通りである。図 5 6（b）に示すように、選択カウンタ＝0 0 は店舗設定のメニュー項目に対応する。選択カウンタ＝0 1 は R T C 設定のメニュー項目に対応する。選択カウンタ＝0 2 はエコモードのメニュー項目に対応する。選択カウンタ＝0 3 はデバッグモードのメニュー項目に対応する。

【0 3 2 3】

次に、サブ C P U 1 2 0 a は、画面カウンタにセットされているデータ及び選択カウンタにセットされているデータに基づいて、メニュー画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（S 1 0 8 7）、コマンドのセット後にステップ S 1 0 9 1 に進む。表示指定コマンドは、データ出力処理（S 1 0 9 5）において画像制御基板 1 5 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 は、表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置 3 1 にメニュー画像を表示させる。

【0 3 2 4】

ステップ S 1 0 8 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出ボタン 3 5、十字キー 3 9

10

20

30

40

50

、中央キー 3 9 E の検出スイッチ 3 5 a、3 9 a、3 9 b、3 9 c、3 9 d、3 9 e のいずれかの操作信号が入力されたか否かを判定する。演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、及び中央キー 3 9 E の何れかが押されていればこのステップの判定結果は「Y e s」になり、演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、中央キー 3 9 E の何れも押されていなければこのステップの判定結果は「N o」になる。サブ C P U 1 2 0 a は、操作信号が入力されたと判定した場合（S 1 0 8 8 : Y e s）、ステップ S 1 0 8 9 に進む。操作信号が入力されていないと判定した場合（S 1 0 8 8 : N o）、ステップ 1 0 9 1 に進む。

【0 3 2 5】

ステップ S 1 0 8 9 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の操作制限フラグ記憶領域に操作制限フラグがセットされているか否かを確認する。操作制限フラグは、演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、及び中央キー 3 9 E の操作を制限していることを示すフラグである。操作制限フラグは、所定コマンドの受信を契機とするコマンド実行態様決定処理において演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、及び中央キー 3 9 E の操作制限が決定されるとセットされ（図 6 5 の S 1 0 9 3 - 1 4）、後の別の所定コマンドの受信を契機とするコマンド実行態様決定処理において操作制限の解除が決定されるとクリアされる（図 6 7 の S 1 0 9 3 - 2 7）。

【0 3 2 6】

サブ C P U 1 2 0 a は、操作制限フラグがセットされていない場合（S 1 0 8 9 : N o）、ステップ S 1 0 9 0 に進んでメニュー操作制御処理を行う。メニュー操作制御処理は、演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、中央キー 3 9 E の検出スイッチ 3 5 a、3 9 a、3 9 b、3 9 c、3 9 d、3 9 e の操作信号に応じて画像表示装置 3 1 の表示画像を変更し、サブ R A M 1 2 0 c の設定値を更新する処理である。このメニュー操作制御処理の詳細は後述する。操作制限フラグがセットされている場合（S 1 0 8 9 : Y e s）、ステップ S 1 0 9 0 のメニュー操作制御処理をスキップしてステップ S 1 0 9 1 に進む。

【0 3 2 7】

ステップ S 1 0 9 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の受信バッファ内に主制御基板 1 1 0 から受信したコマンドがあるか否かを確認する。サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内にコマンドがある場合（S 1 0 9 1 : Y e s）、ステップ S 1 0 9 2 に進む。受信バッファ内にコマンドがない場合（S 1 0 9 1 : N o）、ステップ S 1 0 9 5 に進む。

【0 3 2 8】

ステップ S 1 0 9 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンド（図 9 において「特殊コマンド」と記されているコマンド）であるか否かを確認する。サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドである場合（S 1 0 9 2 : Y e s）、ステップ S 1 0 9 3 に進んでメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を行う。メニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理は、受信バッファ内の特殊コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットする処理である。受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドでない場合（すなわち、遊技コマンドである場合）（S 1 0 9 2 : N o）、ステップ S 1 0 9 4 に進んでメニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理を行う。メニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理は、受信バッファ内の遊技コマンドを解析し、解析結果に応じたコマンドを生成し、生成したコマンドをサブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットする処理である。メニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理及びメニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理の詳細は後述する。

【0 3 2 9】

ステップ S 1 0 9 3 又はステップ S 1 0 9 4 の実行後、サブ C P U 1 2 0 a は、データ出力処理を行う（S 1 0 9 5）。データ出力処理では、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットされたコマンドがある場合にそのコマンドを画像制御基板 1 5 0 及びランプ制御基板 1 4 0 に送信する。サブ C P U 1 2 0 a は、ステップ S 1 0 9 5 の実行後、ステップ S 1 0 8 1 に戻り、以降の処理を繰り返す。

【0330】

ステップS1081-1において、サブCPU120aは、電源断終了処理を行い、その後無限ループを行い、電源断に備える。電源断終了処理では、サブRAM120cの使用領域内のデータ（例えば、音量店舗設定情報記憶領域の音量店舗設定情報、キャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報、楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報、エコモード設定情報記憶領域のエコモード設定情報など）を次の電源投入時に復旧するための一連の処理を行う。ここで、遊技機1の店舗の管理者は、メニュー起動操作によりメニュー画像を表示させ、店舗設定やエコモード設定の各種設定を行った後は、遊技機1を一度終了させてから通常起動操作による再起動を行う。

【0331】

図62及び図63は、メニュー操作制御処理（図55のステップS1090）の詳細を示すフローチャートである。図62において、サブCPU120aは、今回のメニュー操作制御処理の契機となった入力信号が演出ボタン検出スイッチ35aからのものであるかを判定する（S1090-1）。演出ボタン35が押されていればこのステップの判定結果は「Yes」となり、十字キー39か中央キー39Eが押されていればこのステップの判定結果は「No」となる。

【0332】

サブCPU120aは、入力信号が演出ボタン検出スイッチ35aからのものでない場合（S1090-1：No）、ステップS1090-2に進んで選択ボタン決定処理を行う。この選択ボタン決定処理の詳細は後述する。サブCPU120aは、入力信号が演出ボタン検出スイッチ35aからのものである場合（S1090-1：Yes）、ステップS1090-3に進む。

【0333】

ステップS1090-3において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がメインメニュー画像であるか（画面カウンタ=00であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像がメインメニュー画像である場合（S1090-3：Yes）、ステップS1090-4に進む。メインメニュー画像でない場合（S1090-3：No）、ステップS1090-7に進む。

【0334】

ステップS1090-4において、サブCPU120aは、画面カウンタを移行先のデータに更新する。具体的には、サブCPU120aは、選択カウンタが「00」であれば画面カウンタを「01」とする。選択カウンタが「01」であれば画面カウンタを「02」とする。選択カウンタが「02」であれば画面カウンタを「03」とする。選択カウンタが「03」であれば画面カウンタを「04」とする。

【0335】

ステップS1090-5において、サブCPU120aは、上記ステップS1090-4における更新後の画面カウンタに基づいて、移行の準備処理を行う。この準備処理では、更新後の画面カウンタが01（移行先が店舗設定）であれば、サブRAM120cにおける設定対象カウンタに、「店舗設定」と対応するデータである00をセットする。また、サブRAM120cにおける音量カウンタ、キャラクタカウンタ、及び楽曲カウンタに、サブRAM120cにおける音量店舗設定情報記憶領域、キャラクタ店舗設定情報記憶領域、音量店舗設定情報記憶領域の各店舗設定情報と対応するデータをセットする。

【0336】

ここで、設定対象カウンタは、音量、キャラクタ、及び通常時音楽のうち設定対象とするものを選択させるためのデータである。設定対象カウンタ=00は音量に対応する。設定対象カウンタ=01はキャラクタに対応する。設定対象カウンタ=02は通常時音楽に対応する。

【0337】

音量カウンタは、音量の店舗設定値を0～11の範囲内で選択させるためのデータである。音量カウンタ=00は音量0、音量カウンタ=01は音量1・・・音量カウンタ=1

10

20

30

40

50

1 は音量 1 1 と各々対応する。キャラクタカウンタは、メインキャラクタの店舗設定値を A、B、C、D、E、及び F の中から選択させるためのデータである。キャラクタカウンタ = 0 0 はキャラクタ A、キャラクタカウンタ = 0 1 はキャラクタ B・・・キャラクタカウンタ = 0 5 はキャラクタ F と各々対応する。楽曲カウンタは、通常時音楽の店舗設定値を 1 ～ 6 0 の範囲内で選択させるためのデータである。楽曲カウンタ = 0 0 は楽曲 1、楽曲カウンタ = 0 1 は楽曲 2・・・楽曲カウンタ = 5 9 は楽曲 6 0 と各々対応する。

【0338】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが 0 2（移行先が R T C 設定）であれば、操作対象カウンタに「時間」と対応するデータである 0 0 をセットする。また、R T C 1 2 0 d から日時情報を取得し、サブ R A M 1 2 0 c の時間カウンタ、分カウンタ、及び秒カウンタに日時情報が示す時間、分、及び秒をセットする。

10

【0339】

ここで、操作対象カウンタは、時間、分、及び秒のうち操作対象とするものを選択させるためのデータである。操作対象カウンタ = 0 0 は時間に対応する。操作対象カウンタ = 0 1 は分に対応する。操作対象カウンタ = 0 2 は秒に対応する。時間カウンタは、時間を 0 0 ～ 2 3 の範囲内で選択させるためのデータである。時間カウンタ = 0 0 は 0 時、時間カウンタ = 0 1 は 1 時、・・・時間カウンタ = 2 3 は 2 3 時に各々対応する。分カウンタは、分を 0 0 ～ 5 9 の範囲内で選択させるためのデータである。分カウンタ = 0 0 は 0 分、分カウンタ = 0 1 は 1 分、・・・分カウンタ = 5 9 は 5 9 分に対応する。秒カウンタは、秒を 0 0 ～ 5 9 の範囲内で選択させるためのデータである。秒カウンタ = 0 0 は 0 秒、秒カウンタ = 0 1 は 1 秒、・・・秒カウンタ = 5 9 秒は 5 9 秒に各々対応する。

20

【0340】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが 0 3（移行先がエコモード設定）又は 0 4（移行先がデバッグモード設定）であれば、サブ R A M 1 2 0 c の Y N カウンタに 0 0 をセットする。Y N カウンタは、「はい」と「いいえ」の 2 つの選択肢のうち一方を選択させるためのデータである。Y N カウンタ = 0 0 は「はい」に対応する。Y N カウンタ = 0 1 は「いいえ」に対応する。

【0341】

ステップ S 1 0 9 0 - 5 の実行後、サブ C P U 1 2 0 a は、画面カウンタ、選択カウンタ、設定対象カウンタ、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、楽曲カウンタ、操作対象カウンタ、時間カウンタ、分カウンタ、秒カウンタ、及び Y N カウンタに基づいて、移行先の画像を決定し、この画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（S 1 0 9 0 - 6）、コマンドのセット後に今回のメニュー操作制御処理を終了する。表示指定コマンドは、今回のメニュー操作制御処理の後のデータ出力処理（図 5 5 の S 1 0 9 5）において画像制御基板 1 5 0 に送信される。画像制御基板 1 5 0 は、表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置 3 1 に移行先の画像（店舗設定（図 5 8）、R T C 設定（図 5 9）、エコモード設定（図 6 0）、又はデバッグモード設定（図 6 1））を表示させる。

30

【0342】

図 6 3 のステップ S 1 0 9 0 - 7 において、サブ C P U 1 2 0 a は、画像表示装置 3 1 の現在の表示画像が店舗設定画像であるか（画面カウンタ = 0 1 であるか）否かを判定する。サブ C P U 1 2 0 a は、表示画像が店舗設定画像である場合（S 1 0 9 0 - 7 : Y e s）、今回のメニュー操作制御処理を終了する。店舗設定画像でない場合（S 1 0 9 0 - 7 : N o）、ステップ S 1 0 9 0 - 8 に進む。

40

【0343】

ステップ S 1 0 9 0 - 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、画像表示装置 3 1 の現在の表示画像が R T C 設定画像であるか（画面カウンタ = 0 2 であるか）否かを判定する。サブ C P U 1 2 0 a は、表示画像が R T C 設定画像である場合（S 1 0 9 0 - 8 : Y e s）、今回のメニュー操作制御処理を終了する。R T C 設定画像でない場合（S 1 0 9 0 - 8 : N o）、ステップ S 1 0 9 0 - 9 に進む。

50

【0344】

ステップS1090-9において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がエコモード設定画像であるか（画面カウンタ=03であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像がエコモード設定画像である場合（S1090-9：Yes）、ステップS1090-10に進む。エコモード設定画像でない場合（S1090-9：No）、ステップS1090-13に進む。

【0345】

ステップS1090-10において、サブCPU120aは、サブRAM120cのYNカウンタを参照し、YNカウンタ=00であるか否かを判定する。エコモード設定画像の「はい」の選択状態において演出ボタン35が押されたならばこのステップの判定結果は「Yes」になり、「いいえ」の選択状態において演出ボタン35が押されたならばこのステップの判定結果は「No」となる。サブCPU120aは、YNカウンタ=00である場合（S1090-10：Yes）、ステップS1090-11に進む。

10

【0346】

ステップS1090-11において、サブCPU120aは、エコモード設定処理を行う。エコモード設定処理では、サブCPU120aは、サブRAM120cのエコモード設定情報記憶領域にエコモード設定情報を記憶する。エコモード設定情報記憶領域にエコモード設定情報が記憶されると、サブCPU120aは、再起動をかけて遊技可能状態になった以降、エコモード設定の下で遊技機1の各装置31、32、33a、33b、33c、34の動作を制御する。YNカウンタ=00でない場合（S1090-10：No）、ステップS1090-11をスキップしてステップS1090-12に進む。

20

【0347】

ステップS1090-12において、サブCPU120aは、メニューフラグ記憶領域のメニューフラグをクリアし、フラグのクリア後に今回のメニュー操作制御処理を終了する。

【0348】

メニューフラグがクリアされると、今回のメニュー操作制御処理の後に、ステップS1081（図55）に戻り、S1081：No→S1082：No→S1083と進んだ場合におけるステップS1083の判定結果が「No」となり、S1084→S1085→S1086→S1087と処理が進み、メインメニュー画像の表示指定コマンドが画像制御基板150に送信され、画像表示装置31の表示画像がメインメニュー画像に戻る。

30

【0349】

ステップS1090-13において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がデバッグモード設定画像であるか（画面カウンタ=04であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像がデバッグモード設定画像である場合（S1090-13：Yes）、ステップS1090-14に進む。デバッグモード設定画像でない場合（S1090-13：No）、今回のメニュー操作制御処理を終了する。

【0350】

ステップS1090-14において、サブCPU120aは、サブRAM120cのYNカウンタを参照し、YNカウンタ=00であるか否かを判定する。デバッグモード設定画像の「はい」の選択状態において演出ボタン35が押されたならばこのステップの判定結果は「Yes」となり、「いいえ」の選択状態において演出ボタン35が押されたならばこのステップの判定結果は「No」となる。サブCPU120aは、YNカウンタ=00である場合（S1090-14：Yes）、ステップS1090-15に進む。ステップS1090-15において、サブCPU120aは、デバッグ処理を実行する。ここで、デバッグ処理は、演出制御基板120の外部コマンドインターフェースに検査用パーソナルコンピュータを接続した状態で始まる。デバッグ処理が始まると、遊技機1は、外部からのコマンドを優先して受け付ける外部コマンド優先モードとなる。デバッグ処理の実行中は、サブCPU120aは、検査用パーソナルコンピュータから外部コマンドフェースを介して入力されるコマンドに従い、デバッグの実行状態を示す処理状態提示画像を画

40

50

像表示装置 31 に表示させる。Y N カウンタ = 00 でない場合 (S 1090-4: No)、ステップ S 1090-15 をスキップしてステップ S 1090-16 に進む。

【0351】

ステップ S 1090-16 において、メニューフラグ記憶領域のメニューフラグをクリアし、フラグのクリア後に今回のメニュー操作制御処理を終了する。

【0352】

メニューフラグがクリアされると、今回の選択ボタン決定処理からメニュー操作制御処理に戻り、メニュー操作制御処理を終えた後に、ステップ S 1087 (図 55) の処理を経て画像表示装置 31 の表示画像がメインメニュー画像に戻る。

【0353】

図 64 は、選択ボタン決定処理 (図 62 のステップ S 1090-2) の詳細を示すフローチャートである。図 64 において、サブ CPU 120a は、メニュー操作制御処理の契機となった入力信号が中央キー検出スイッチ 39e からのものであるか否かを判定する (S 1090-27)。中央キー 39E が押されたのであればこのステップの判定結果は「Yes」となり、十字キー 39 (上カーソルキー 39A、下カーソルキー 39B、左カーソルキー 39C、及び右カーソルキー 39D のいずれか) が押されたのであればこのステップの判定結果は「No」となる。

【0354】

サブ CPU 120a は、入力信号が中央キー検出スイッチ 39e からのものである場合 (S 1090-27: Yes)、ステップ S 1090-28 に進む。入力信号が中央キー検出スイッチ 39e からのものでない場合 (S 1090-27: No)、ステップ S 1090-29 に進む。

【0355】

ステップ S 1090-28 において、メニューフラグ記憶領域のメニューフラグをクリアし、フラグのクリア後に今回の選択ボタン決定処理を終了する。

【0356】

メニューフラグがクリアされると、今回の選択ボタン決定処理からメニュー操作制御処理に戻り、メニュー操作制御処理を終えた後に、ステップ S 1087 (図 55) の処理を経て画像表示装置 31 の表示画像がメインメニュー画像に戻る。

【0357】

ステップ S 1090-29 において、サブ CPU 120a は、画像表示装置 31 の現在の表示画像がメインメニュー画像であるか (画面カウンタ = 00 であるか) 否かを判定する。サブ CPU 120a は、表示画像がメインメニュー画像である場合 (S 1090-29: Yes)、ステップ S 1090-30 に進む。メインメニュー画像でない場合 (S 1090-29: No)、ステップ S 1090-31 に進む。

【0358】

ステップ S 1090-30 において、サブ CPU 120a は、十字キー 39 の種別に基づいて選択カウンタを更新し、カウンタの更新後にステップ S 1090-39 に進む。具体的には、上カーソルキー 39A の十字キー検出スイッチ 39a からの操作信号が入力されていれば、選択カウンタを -1 して更新し、下カーソルキー 39B の十字キー検出スイッチ 39b からの操作信号が入力されていれば、選択カウンタを +1 して更新する。

【0359】

ステップ S 1090-31 において、サブ CPU 120a は、画像表示装置 31 の現在の表示画像が店舗設定画像であるか (画面カウンタ = 01 であるか) 否かを判定する。サブ CPU 120a は、表示画像が店舗設定画像である場合 (S 1090-31: Yes)、ステップ S 1090-32 に進む。店舗設定画像でない場合 (S 1090-31: No)、ステップ S 1090-33 に進む。

【0360】

ステップ S 1090-32 において、サブ CPU 120a は、店舗設定処理を行い、店舗設定処理の実行後にステップ S 1090-39 に進む。店舗設定処理では、サブ CPU

10

20

30

40

50

120aは、十字キー39の種別に基づいて、設定対象カウンタ、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、又は、楽曲カウンタを更新し、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、又は、楽曲カウンタを更新した場合には、更新後のカウンタに基づいて、サブRAM120cにおける音量店舗設定情報記憶領域、キャラクタ店舗設定情報記憶領域、及び楽曲店舗設定情報記憶領域の各設定情報を更新する。

【0361】

より具体的に説明すると、サブCPU120aは、上カーソルキー39Aの十字キー検出スイッチ39aからの信号を入力していれば、設定対象カウンタを-1して更新する。下カーソルキー39Bの十字キー検出スイッチ39bからの信号を入力していれば、操作対象カウンタを+1して更新する。

10

【0362】

左カーソルキー39Cの十字キー検出スイッチ39cからの信号を入力していれば、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、及び楽曲カウンタのうち設定対象カウンタと対応するものを+1して更新する。右カーソルキー39Dの十字キー検出スイッチ39dからの信号を入力していれば、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、及び楽曲カウンタのうち設定対象カウンタと対応するものを-1して更新する。

【0363】

また、音量カウンタを更新した場合、音量店舗設定情報記憶領域の音量店舗設定情報を更新後の音量カウンタに合わせて更新する。キャラクタカウンタを更新した場合、キャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報を更新後のキャラクタカウンタに合わせて更新する。楽曲カウンタを更新した場合、楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報を更新後の楽曲カウンタに合わせて更新する。

20

【0364】

ステップS1090-33において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がRTC設定画像であるか（画面カウンタ=02であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像がRTC設定画像である場合（S1090-33：Yes）、ステップS1090-34に進む。RTC設定画像でない場合（S1090-33：No）、ステップS1090-35に進む。

【0365】

ステップS1090-34において、サブCPU120aは、RTC設定処理を行い、RTC設定処理の実行後にステップS1090-39に進む。RTC設定処理では、サブCPU120aは、十字キー39の種別に基づいて、操作対象カウンタ、時間カウンタ、分カウンタ、又は秒カウンタを更新し、時間カウンタ、分カウンタ、又は秒カウンタを更新した場合には、更新後のカウンタに基づいてRTC120dの設定を変更する。

30

【0366】

より具体的に説明すると、サブCPU120aは、左カーソルキー39Cの十字キー検出スイッチ39cからの信号を入力していれば、操作対象カウンタを-1して更新する。右カーソルキー39Dの十字キー検出スイッチ39dからの信号を入力していれば、操作対象カウンタを+1して更新する。

【0367】

上カーソルキー39Aの十字キー検出スイッチ39aからの信号を入力していれば、時間カウンタ、分カウンタ、及び秒カウンタのうち操作対象カウンタと対応するものを+1して更新し、更新後のカウンタに合わせて時間、分、又は秒を進める補正信号をRTC120dに出力する。

40

【0368】

下カーソルキー39Bの十字キー検出スイッチ39bからの信号を入力していれば、時間カウンタ、分カウンタ、及び秒カウンタのうち操作対象カウンタと対応するものを-1して更新し、更新後のカウンタに合わせて時間、分、又は秒を遅らせる補正信号をRTC120dに出力する。

【0369】

50

ステップS1090-35において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がエコモード設定画像であるか（画面カウンタ＝03であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像がエコモード設定画像である場合（S1090-35：Yes）、ステップS1090-36に進む。表示画像がエコモード設定画像でない場合（S1090-35：No）、ステップS1090-37に進む。

【0370】

ステップS1090-36において、サブCPU120aは、十字キー39の種別に基づいてYNカウンタを更新し、カウンタの更新後にステップS1090-39に進む。具体的には、左カーソルキー39Cの十字キー検出スイッチ39cからの信号を入力していれば、YNカウンタを＋1して更新し、右カーソルキー39Dの十字キー検出スイッチ39dからの信号を入力していれば、YNカウンタを－1して更新する。

10

【0371】

ステップS1090-37において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がデバッグモード設定画像であるか（画面カウンタ＝04であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像がデバッグモード設定画像である場合（S1090-37：Yes）、ステップS1090-38に進む。表示画像がデバッグモード設定画像でない場合（S1090-37：No）、ステップS1090-39に進む。

【0372】

ステップS1090-38において、サブCPU120aは、十字キー39の種別に基づいてYNカウンタを更新し、カウンタの更新後にステップS1090-39に進む。具体的には、左カーソルキー39Cの十字キー検出スイッチ39cからの信号を入力していれば、YNカウンタを＋1して更新し、右カーソルキー39Dの十字キー検出スイッチ39dからの信号を入力していれば、YNカウンタを－1して更新する。

20

【0373】

ステップS1090-39において、サブCPU120aは、画面カウンタ、選択カウンタ、設定対象カウンタ、音量カウンタ、キャラクタカウンタ、楽曲カウンタ、操作対象カウンタ、時間カウンタ、分カウンタ、秒カウンタ、及びYNカウンタに基づいて画像表示装置31の表示画像を決定し、この画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の選択ボタン決定処理を終了する。表示指定コマンドは、データ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。

30

【0374】

図65、図66、及び図67は、メニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理（図55のステップS1093）の詳細を示すフローチャートである。図65において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドであるか否かを確認する（S1093-1）。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドである場合（S1093-1：Yes）、ステップS1093-2に進む。受信バッファ内のコマンドが電源投入指定コマンドでない場合（S1093-1：No）、ステップS1093-3に進む。

【0375】

ステップS1093-2において、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像に「電源投入」の文字を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。図68に示すように、画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、メニュー画像の右上隅に「電源投入」の文字を表示させる。

40

【0376】

ステップS1093-3において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがRAMクリア指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッ

50

ファ内のコマンドがRAMクリア指定コマンドである場合（S1093-3:Yes）、ステップS1093-4に進む。受信バッファ内のコマンドがRAMクリア指定コマンドでない場合（S1093-3:No）、ステップS1093-5に進む。

【0377】

ステップS1093-4において、サブRAM120cの遊技状態記憶領域に遊技状態情報の初期値（低確率遊技状態且つ非時短遊技状態の遊技状態情報）を記憶する。その後、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。

【0378】

ステップS1093-5において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドである場合（S1093-5:Yes）、ステップS1093-6に進む。受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドでない場合（S1093-5:No）、ステップS1093-8に進む。

【0379】

ステップS1093-6において、サブCPU120aは、遊技状態設定処理を行う。このステップS1093-6の処理内容は、図35におけるステップS1077-6の処理内容と同じである。

【0380】

次に、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像に「電源復旧」の文字を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（S1093-7）、コマンドのセット後に今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。図69に示すように、画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、メニュー画像の右上隅に「電源復旧」の文字を表示させる。

【0381】

ステップS1093-8において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブCPU120aは、サブROM120bのコマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【0382】

図70は、ステップS1093-8で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図70に示すように、このテーブルには、特殊コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後のメニュー画像又は設定画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンド受信後のメニュー画像又は設定画像の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）、コマンドの受信後にメニュー画像又は設定画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上隅」又は「中央」）、コマンドの受信後にメニュー画像又は設定画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合における操作制限の要否を示すデータ（「制限あり」又は「制限なし」）、コマンドの受信後の操作制限の解除の要否を示すデータ（「解除あり」又は「解除なし」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）、及びコマンド受信後の背景音楽の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）の各組が記憶されている。サブCPU120aは、メニュー画像又は設定画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、図70のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板150に所定コマンドを送信し、画像制御基板150に画像表示装置31の表示画像及び音声出力装置32の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【0383】

より詳細に説明すると、このテーブルの「皿満タンエラーコマンド」のレコードでは、

10

20

30

40

50

コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上隅」、操作制限の可否を示すデータが「制限なし」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「皿満タンエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0384】

よって、例えば、図71に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図71の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、画像表示装置31におけるメニュー画像の表示を維持し、画面右上隅に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0385】

また、例えば、図72に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図72の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラーコマンドである場合、画像表示装置31における店舗設定画像の表示を維持し、画面右上隅に皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが皿満タンエラー解消コマンドである場合、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、皿満タンエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0386】

このテーブルの「カウンターケースエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「カウンターケースエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0387】

よって、例えば、図73に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図73の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドがカウンターケースエラーコマンドである場合、画像表示装置31においてメニュー画像を消

去してメニュー画像を視認不能にし、画面中央にカウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を維持し、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出し力させる。画像制御基板 1 5 0 は、その後に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドがカウンターケースエラー解消コマンドである場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、メニュー画像を再び表示させる。また、この場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0388】

また、例えば、図 7 4 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図 7 4 の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドがカウンターケースエラーコマンドである場合、画像表示装置 3 1 において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、画面中央にカウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を維持し、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出し力させる。画像制御基板 1 5 0 は、その後に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドがカウンターケースエラー解消コマンドである場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、店舗設定画像を再び表示させる。また、この場合、カウンターケースエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0389】

このテーブルの「計数スイッチ断線エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、操作制限の要否を示すデータが「制限あり」、操作制限の解除の要否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「計数スイッチ断線エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の要否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の要否を示すデータが「解除なし」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0390】

よって、例えば、図 7 5 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図 7 5 の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラーコマンドである場合、画像表示装置 3 1 におけるメニュー画像の表示を維持し、画面中央のメニュー画像に計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、及び中央キー 3 9 E の操作が制限される。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を停止させ、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出し力させる。画像制御基板 1 5 0 は、その後に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラー解消コマンドである場合、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0391】

また、例えば、図 7 6 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図 7 6 の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラーコマンドである場合、画像表示装置 3 1 における店舗設定画像の表示

を維持し、画面中央の店舗設定画像に計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが計数スイッチ断線エラー解消コマンドである場合、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、計数スイッチ断線エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0392】

このテーブルの「球無しエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「×」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「球無しエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「×」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0393】

よって、例えば、図77に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図77の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが球無しエラーコマンドである場合、画像表示装置31におけるメニュー画像の表示を維持し、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、メニュー画像の表示中に球無しエラーコマンドや球無しエラー解消コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力についてはコマンドを無視する。

【0394】

また、例えば、図78に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図78の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが球無しエラーコマンドである場合、画像表示装置31における店舗設定画像の表示を維持し、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、球無しエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、店舗設定画像の表示中に球無しエラーコマンドや球無しエラー解消コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力についてはコマンドを無視する。

【0395】

このテーブルの「払出超過エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、操作制限の可否を示すデータが「制限あり」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「払出超過エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の

解除の要否を示すデータが「解除あり」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰あり」となっている。

【0396】

よって、例えば、図79に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図79の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置31におけるメニュー画像の表示を維持し、画面中央のメニュー画像に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが払出超過エラー解消コマンドである場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この消去以降は、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作の制限が解除される。また、この場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【0397】

また、例えば、図80に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図80の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置31における店舗設定画像の表示を維持し、画面中央の店舗設定画像に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが払出超過エラー解消コマンドである場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この消去以降は、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作の制限が解除される。また、この場合、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【0398】

このテーブルの「払出コマンドエラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、操作制限の要否を示すデータが「制限あり」、操作制限の解除の要否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。「払出コマンドエラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「○」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の要否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の要否を示すデータが「解除あり」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0399】

よって、例えば、図81に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図81の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが払出コマンドエラーコマンドである場合、画像表示装置31におけるメニュー画像の表示を維持し、画面中央のメニュー画像に払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景

音楽の出力を維持し、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが払出コマンドエラー解消コマンドである場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この消去以降は、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作の制限が解除される。また、この場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0400】

また、例えば、図82に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図82の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが払出コマンドエラーコマンドである場合、画像表示装置31における店舗設定画像の表示を維持し、画面中央の店舗設定画像に払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。また、この表示以降、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作が制限される。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが払出コマンドエラー解消コマンドである場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去させる。また、この消去以降は、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作の制限が解除される。また、この場合、払出コマンドエラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0401】

このテーブルの「扉開放エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「右上隅」、操作制限の可否を示すデータが「制限なし」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「扉開放エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0402】

よって、例えば、図83に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図83の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、画像表示装置31におけるメニュー画像の表示を維持し、画面右上隅に扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラー解消コマンドである場合、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0403】

また、例えば、図84に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図84の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが扉開放エラーコマンドである場合、画像表示装置31における店舗設定画像の表示を維持し、画面右上隅に扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、扉開放エラーコマンド

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

【0404】

このテーブルの「スイッチ未接続エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「スイッチ未接続エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰あり」となっている。

【0405】

よって、例えば、図85に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図85の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドがスイッチ未接続エラーコマンドである場合、画像表示装置31においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、画面中央にスイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドがスイッチ未接続エラー解消コマンドである場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、メニュー画像を再び表示させる。また、この場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【0406】

また、例えば、図86に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図86の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドがスイッチ未接続エラーコマンドである場合、画像表示装置31において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、画面中央にスイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声を出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドがスイッチ未接続エラー解消コマンドである場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、店舗設定画像を再び表示させる。また、この場合、スイッチ未接続エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させ、起動中背景音楽の出力を再開する。

【0407】

このテーブルの「磁石検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「磁石検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去

なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「－」、操作制限の可否を示すデータが「－」、操作制限の解除の可否を示すデータが「－」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0408】

よって、例えば、図87に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図87の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、画像表示装置31においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、画面中央に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。この場合において、背景を単一色（例えば、赤）にし、遊技機1を再起動するまで磁石検出エラーコマンドと対応する画像の表示と音声の出力を継続するようにしてもよい。

【0409】

また、例えば、図88に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図88の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラーコマンドである場合、画像表示装置31において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、画面中央に磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが磁石検出エラー解消コマンドである場合、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、磁石検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。この場合において、背景を単一色（例えば、赤）にし、遊技機1を再起動するまで磁石検出エラーコマンドと対応する画像の表示と音声の出力を継続するようにしてもよい。

【0410】

ここで、図70に示したテーブルのデータ構造は一例に過ぎず、これと異なるデータ構造のテーブルを採用してもよい。例えば、図70では、コマンドの実行の可否を示すデータが「×」になっているものは、球無しエラーコマンド及び球無しエラー解消コマンドのみであった。しかし、扉開放エラーコマンドについても、コマンドの実行の可否を示すデータを「×」とし、メニュー画像又は設定画像の表示中に扉開放エラーコマンドを受信した場合に、扉開放エラーコマンドと対応するメッセージ画像の表示とメッセージ音声の出力を規制し、画像の表示と音声の出力について扉開放エラーコマンドを無視するようにしてもよい。また、不正発生コマンドである磁石検出エラーコマンドと振動検出エラーコマンドについては、背景音楽の停止の可否を示すデータを「停止あり」とし、メニュー画像又は設定画像の表示中に不正発生コマンド（磁石検出エラーコマンド又は振動検出エラーコマンド）を受信した場合に、メニュー画像又は設定画像を消去して背景を特定色（例えば、赤）にする共に起動中背景音楽の出力を停止させ、不正発生コマンドと対応するメッセージ画像を表示すると共にメッセージ音声出力し、遊技機1が再起動するまでメッセージ画像の表示とメッセージ音声の出力を維持するようにしてもよい。

【0411】

図65のステップS1093-9において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行可否が「実行する」であるか（コマンド実行可否のデータが「○」であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドの実行可否が「実行する」である場合（S1093-9

9: Yes)、ステップS1093-10に進む。「実行しない」である場合(S1093-9: No)、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。

【0412】

ステップS1093-10において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、画像消去の要否が「消去あり」である場合(S1093-10: Yes)、ステップS1093-11に進む。「消去なし」である場合(S1093-10: No)、ステップS1093-13に進む。

【0413】

ステップS1093-11において、サブCPU120aは、サブRAM120cの画像表示制限フラグ記憶領域に画像表示制限フラグをセットする。次に、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットし(S1093-12)、コマンドのセット後にステップS1093-26に進む。消去指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理(図55のS1095)において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、消去指定コマンドを受信すると、画像表示装置31の表示画像(メニュー画像、店舗設定画像、RTC設定画像、エコモード設定画像、又は、デバッグモード設定画像)を消去する。画像表示制限フラグがセットされている間は、メニュー画像表示制御処理(図32のS1008)のステップS1082(図55)の判定結果が「Yes」となり、ステップS1083~S1090がスキップされるため、画像の消去が維持される。

【0414】

ここで、ステップS1093-12では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないためメニュー画像又は設定画像の表示態様の変更(具体的には、メニュー画像又は設定画像のサイズを小さくする、メニュー画像又は設定画像の表示位置を隅に移動する、メニュー画像又は設定画像の透過度を大きくする、メニュー画像又は設定画像の表示色を変更する、といった表示態様の変更)を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。

【0415】

図89(a-1)及び図89(a-2)は、ステップS1093-12において表示態様変更指コマンドをセットするようにした変形例における画像表示装置31の画像表示の内容の変更の例を示す図である。図89(a-1)に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき(図89(a-1)の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前)に演出制御基板120が受信したコマンドが所定コマンド(図89(a-1)の例では磁石検出エラーコマンド)である場合、メニュー画像のサイズを小さくして左上隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。図89(a-2)に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき(図89(a-2)の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前)に演出制御基板120が受信したコマンドが所定コマンド(図89(a-2)の例では磁石検出エラーコマンド)である場合、店舗設定画像のサイズを小さくして左上隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。

【0416】

さらに、図89(b-1)及び図89(b-2)に示すように、消去指定コマンドに替えて表示態様変更指定コマンドを送信する変形例では、所定のエラー(例えば、磁石検出エラー)の発生によってメニュー画像又は設定画像の表示態様を変更した後、そのエラーが解消した場合に、メニュー画像又は設定画像を元の表示態様に復帰させるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0417】

図65のステップS1093-13において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、操作制限の要否が「制限あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、操作制限の要否が「制限あり」である場合（S1093-13：Yes）、ステップS1093-14に進む。「制限なし」である場合（S1093-13：No）、ステップS1093-15に進む。

【0418】

ステップS1093-14において、サブCPU120aは、サブRAM120cの操作制限フラグ記憶領域に操作制限フラグをセットし、フラグのセット後にステップS1093-26に進む。

10

【0419】

操作制限フラグがセットされている間は、メニュー画像表示制御処理（図32のS1008）のステップS1089（図55）の判定結果が「Yes」となり、ステップS1090のメニュー操作制御処理がスキップされる。このため、操作制限フラグがセットされている間は、演出ボタン35、十字キー39、中央キー39Eに対する操作を無効とする処理が行われる。一方、操作制限フラグがセットされていない間は、メニュー画像表示制御処理（図32のS1008）のステップS1089の判定結果が「No」となり、ステップS1090のメニュー操作制御処理が実行される。このため、操作制限フラグがセットされている間は、演出ボタン35、十字キー39、中央キー39Eに対する操作を有効とする処理が行われる。

20

【0420】

ここで、操作制限フラグがセットされている間に演出ボタン35、十字キー39、中央キー39Eに対する操作を無効とする処理が行われた場合、操作自体を受け付けない代わりに、操作されたことを示す操作音（例えば、「ボン」といった効果音）を音声出力装置32から出力するようにしてもよい。

【0421】

図66のステップS1093-15において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像復帰の要否が「復帰あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、画像復帰の要否が「復帰あり」である場合（S1093-15：Yes）、ステップS1093-16に進む。「復帰なし」である場合（S1093-15：No）、ステップS1093-26に進む。

30

【0422】

ステップS1093-16において、サブCPU120aは、画像表示装置31における消去中の画像が店舗設定画像であるか（画面カウンタ=01であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、消去中の画像が店舗設定画像である場合（S1093-16：Yes）、ステップS1093-17に進む。店舗設定画像でない場合（S1093-16：No）、ステップS1093-18に進む。

【0423】

ステップS1093-17において、サブCPU120aは、店舗設定画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1093-25に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であった店舗設定画像を再び表示させる。

40

【0424】

ステップS1093-18において、サブCPU120aは、画像表示装置31における消去中の画像がRTC設定画像であるか（画面カウンタ=02であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、消去中の画像がRTC設定画像である場合（S1093-18：Yes）、ステップS1093-19に進む。RTC設定画像でない場合（S1093-18：No）、ステップS1093-20に進む。

50

【0425】

ステップS1093-19において、サブCPU120aは、RTC設定画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1093-25に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であったRTC設定画像を再び表示させる。

【0426】

ステップS1093-20において、サブCPU120aは、画像表示装置31における消去中の画像がエコモード設定画像であるか（画面カウンタ=03であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、消去中の画像がエコモード設定画像である場合（S1093-20:Yes）、ステップS1093-21に進む。エコモード設定画像でない場合（S1093-20:No）、ステップS1093-22に進む。

【0427】

ステップS1093-21において、サブCPU120aは、エコモード設定画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1093-25に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であったエコモード設定画像を再び表示させる。

【0428】

ステップS1093-22において、サブCPU120aは、画像表示装置31における消去中の画像がデバッグモード設定画像であるか（画面カウンタ=04であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、消去中の画像がデバッグモード設定画像である場合（S1093-22:Yes）、ステップS1093-23に進む。デバッグモード設定画像でない場合（S1093-22:No）、ステップS1093-24に進む。

【0429】

ステップS1093-23において、サブCPU120aは、デバッグモード設定画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1093-25に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、この表示指定コマンドを受信すると、消去中であったデバッグモード設定画像を再び表示させる。

【0430】

ステップS1093-24において、サブCPU120aは、メインメニュー画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1093-25に進む。表示指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、消去中であったメインメニュー画像を再び表示させる。

【0431】

ステップS1093-25において、サブCPU120aは、サブRAM120cの画像表示制限フラグ記憶領域の画像表示制限フラグをクリアし（S1077-15）、フラグのクリア後にステップS1093-26に進む。

【0432】

ステップS1093-26において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、操作制限の解除の要否が「解除あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、操作制限の解除の要否が「解除あり」である場合（S1093-26:Yes）、ステップS1093-27に進む。「解除なし」である場合（S1093-26:No）、ステップS1093-28に進む。

【0433】

ステップS1093-27において、サブCPU120aは、サブRAM120cの操作制限フラグをクリアし、フラグのクリア後にステップS1093-28に進む。

【0434】

操作制限フラグがクリアされると、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のステップS1089（図55）の判定結果が「No」となり、それまでスキップしていたステップS1090のメニュー操作制御処理が行われる。このため、以降は、演出ボタン35、十字キー39、中央キー39Eに対する操作を有効とする処理が行われる。

【0435】

ステップS1093-28において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の停止の要否が「停止あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、背景音楽の停止の要否が「停止あり」である場合（S1093-28：Yes）、ステップS1093-29に進む。「停止なし」である場合（S1093-28：No）、ステップS1093-30に進む。

【0436】

ステップS1093-29において、サブCPU120aは、背景音楽を停止させるための背景音楽停止指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1093-32に進む。背景音楽停止指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、背景音楽停止指定コマンドを受信すると、背景音楽の出力を停止する。

【0437】

ステップS1093-30において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、背景音楽の復帰の要否が「復帰あり」であるか否かを判定する。サブCPU120aは、背景音楽の復帰の要否が「復帰あり」である場合（S1093-30：Yes）、ステップS1093-31に進む。「復帰なし」である場合（S1093-30：No）、ステップS1093-32に進む。

【0438】

ステップS1093-31において、サブCPU120aは、背景音楽を出力させるための背景音楽指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップS1093-32に進む。背景音楽指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、背景音楽指定コマンドを受信すると、停止中であつた起動中背景音楽の出力を再開する。

【0439】

ステップS1093-32において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板150に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理を終了する。動作指定コマンドは、今回のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理の後のデータ出力処理（図55のS1095）において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、コマンドを受信すると、そのコマンドに従って、画像表示装置31の表示画像を変更し、音声出力装置32の出力音を変更する。

【0440】

図90及び図91は、メニュー画像表示制御中遊技コマンド解析処理（図55のステップS1094）の詳細を示すフローチャートである。図90において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理を行う（S1094-1）。このコマンド実行態様決定処理では、サブCPU120aは、サブROM120bのメニュー作動中遊技コマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【0441】

図 9 2 は、ステップ S 1 0 9 4 - 1 で参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。図 9 2 に示すように、このテーブルには、遊技コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の要否を示すデータ（「○」又は「×」）、コマンド受信後のメニュー画像又は設定画像の消去の要否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）、コマンド受信後のメニュー画像又は設定画像の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）、コマンドの受信後にメニュー画像又は設定画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合におけるコマンドに対応する画像の表示位置を示すデータ（「右上隅」又は「中央」）、コマンドの受信後にメニュー画像又は設定画像とコマンドに対応する画像とを共に表示する場合における操作制限の要否を示すデータ（「制限あり」又は「制限なし」）、コマンド受信後の操作制限の解除の要否を示すデータ（「解除あり」又は「解除なし」）、コマンド受信後の背景音楽の停止の要否を示すデータ（「停止あり」又は「停止なし」）、及びコマンド受信後の背景音楽の復帰の要否を示すデータ（「復帰あり」又は「復帰なし」）の各組が記憶されている。サブ C P U 1 2 0 a は、メニュー画像又は設定画像の表示中に遊技コマンドを受信した場合、図 9 2 のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板 1 5 0 に所定コマンドを送信し、画像制御基板 1 5 0 に画像表示装置 3 1 の表示画像及び音声出力装置 3 2 の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

【 0 4 4 2 】

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

【 0 4 4 3 】

よって、例えば、図 9 3 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図 9 3 の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置 3 1 においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を停止させ、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【 0 4 4 4 】

また、例えば、図 9 4 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図 9 4 の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 1 2 0 が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置 3 1 において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する図柄変動画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置 3 2 における起動中背景音楽の出力を停止させ、変動開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【 0 4 4 5 】

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

【 0 4 4 6 】

よって、例えば、図 9 5 に示すように、画像制御基板 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図 9 5 の例ではメニュー画像の表示中

における電源投入指定コマンドの受信前)に演出制御基板120が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、画像表示装置31におけるメニュー画像の表示を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する音声の出力を規制する。つまり、メニュー画像の表示中に始動入賞指定コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力については始動入賞指定コマンドを無視する。

【0447】

また、例えば、図96に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき(図96の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前)に演出制御基板120が受信したコマンドが始動入賞指定コマンドである場合、画像表示装置31における店舗設定画像の表示を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する演出画像の表示を規制する。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、始動入賞指定コマンドと対応する音声の出力を規制する。つまり、店舗設定画像の表示中に始動入賞指定コマンドを受信した場合、画像の表示や音声の出力については始動入賞指定コマンドを無視する。

【0448】

このテーブルの「オープニング指定コマンド(特別遊技開始コマンド)」の記録では、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0449】

よって、例えば、図97に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき(図97の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前)に演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置31においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する演出画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、特別遊技開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【0450】

また、例えば、図98に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき(図98の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前)に演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置31において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する演出画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を停止させ、特別遊技開始コマンドと対応する演出音を出力させる。

【0451】

ここで、図92に示したテーブルのデータ構造は一例に過ぎず、これと異なるデータ構造のテーブルを採用してもよい。例えば、図92のテーブルでは、コマンドの実行の可否を示すデータが「○」になっているものは、変動開始コマンドとオープニング指定コマンドのみであった。しかし、ラウンド開始コマンドについても、コマンドの実行の可否を示すデータを「○」とし、メニュー画像又は設定画像の表示中にラウンド開始コマンドを受信した場合に、メニュー画像又は設定画像を消去すると共に該当のラウンドのラウンド遊技の演出画像を表示し、起動中背景音楽の出力を停止すると共に該当のラウンドのラウンド遊技の演出音を出力させるようにしてもよい。

【0452】

図90及び図91におけるステップS1094-2からステップS1094-25の各処理の処理内容は、図65、図66、及び図67(メニュー画像表示制御中遊技コマンド

10

20

30

40

50

解析処理)におけるステップS1093-9からステップS1093-32の各処理の処理内容と同じである。

【0453】

図99は、演出制御基板120のタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。演出制御基板120のサブCPU120aは、初期化処理が終了して遊技が可能になった後、演出制御基板120内のリセット用クロックパルス発生器におけるリセット用クロックパルスの発生周期である2ミリ秒毎に図99に示す一連の処理を実行する。

【0454】

図99において、サブCPU120aは、サブCPU120aのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる(S1400)。

10

【0455】

次に、サブCPU120aは、タイマ更新処理を行う(S1500)。タイマ更新処理では、サブCPU120aは、RTC120dから入力される時刻信号に基づいて、サブRAM120cの日時情報を更新すると共に各種タイマを更新する。

【0456】

次に、サブCPU120aは、コマンド解析処理を行う(S1600)。コマンド解析処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドを解析し、この解析結果に基づいて、画像表示装置31、音声出力装置32、梓演出用駆動装置33a、盤面演出用駆動装置33b、33c、及び演出用照明装置34による演出の内容を決定し、決定した演出の内容を示すコマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。コマンド解析処理の手順の詳細は後述する。

20

【0457】

次に、サブCPU120aは、デモ演出制御処理を行う(S1700)。デモ演出制御処理では、サブCPU120aは、客待ちデモ演出の開始条件(保留数が0で演出図柄36が停止したまま演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの操作がされずに所定時間(例えば、90秒)が経過したこと)が成立した場合に、客待ちデモ演出を実行させるためのデモ演出指定コマンドを送信バッファにセットする。デモ演出制御処理の詳細は後述する。

【0458】

次に、サブCPU120aは、演出入力制御処理を行う(S1800)。演出入力制御処理では、サブCPU120aは、演出ボタン35、十字キー39、中央キー39Eの検出スイッチ35a、39a、39b、39c、39d、39eの操作信号が入力されたか判定し、操作内容に応じた処理を行う。演出入力制御処理の詳細は後述する。

30

【0459】

次に、サブCPU120aは、データ出力処理を行う(S1900)。データ出力処理では、サブCPU120aは、ステップS1500のタイマ更新処理、ステップS1600のコマンド解析処理、ステップS1700のデモ演出制御処理、ステップS1800の演出入力制御処理においてサブRAM120cの送信バッファに記憶したコマンドを画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信する。

【0460】

次に、サブCPU120aは、ステップS1400でスタック領域に退避した情報をサブCPU120aのレジスタに復帰させる(S2000)。

40

【0461】

図100及び図101は、コマンド解析処理(図99のステップS1600)の詳細を示すフローチャートである。図100において、サブCPU120aは、受信バッファ内に主制御基板110から受信したコマンドがあるか否かを確認する(S1601)。サブCPU120aは、受信バッファ内にコマンドがある場合(S1601:Yes)、ステップS1602に進む。受信バッファ内にコマンドがない場合(S1601:No)、今回のコマンド解析処理を終了する。

【0462】

50

ステップ S 1 6 0 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する。客待ちフラグは、客待ち状態（保留数が 0 で左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R が停止した状態）であることを示すフラグである。この客待ちフラグは、受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドであった場合に後述するステップ S 1 6 1 2 においてセットされる。サブ C P U 1 2 0 a は、客待ちフラグがセットされていない場合（S 1 6 0 2 : N o）、ステップ S 1 6 0 3 に進む。客待ちフラグがセットされている場合（S 1 6 0 2 : Y e s）、ステップ S 1 6 0 7 に進む。

【0463】

ステップ S 1 6 0 3 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドであるか否かを確認する。客待ち状態でないとき（左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の変動中や特別遊技の実行中）にエラーが発生した場合、このステップの判定結果は「Y e s」となる。サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドである場合（S 1 6 0 3 : Y e s）、ステップ S 1 6 0 4 に進む。受信バッファ内のコマンドがエラーコマンドでない場合（S 1 6 0 3 : N o）、ステップ S 1 6 0 5 に進む。

10

【0464】

ステップ S 1 6 0 4 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内のエラーコマンドと対応する処理を画像制御基板 1 5 0 に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップ S 1 6 1 1 に進む。

20

【0465】

送信バッファにセットされた動作指定コマンドは、ステップ S 1 9 0 0 のデータ出力処理において画像制御基板 1 5 0 に送信され、画像制御基板 1 5 0 がそのコマンドに応じた処理（画像表示装置 3 1 にエラーメッセージ画像を表示させ、音声出力装置 3 2 にエラーメッセージ音声を出力させる処理）を実行する。

【0466】

ステップ S 1 6 0 5 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドがエラー解消コマンドであるか否かを確認する。客待ち状態でないとき（左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の変動中や特別遊技の実行中）にエラーが解消した場合、このステップの判定結果は「Y e s」となる。サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内のコマンドがエラー解消コマンドである場合（S 1 6 0 5 : Y e s）、ステップ S 1 6 0 6 に進む。また、受信バッファ内のコマンドがエラー解消コマンドでない場合（S 1 6 0 5 : N o）、ステップ S 1 6 1 1 に進む。

30

【0467】

ステップ S 1 6 0 6 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファ内のエラー解消コマンドと対応する処理を画像制御基板 1 5 0 に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後にステップ S 1 6 1 1 に進む。

【0468】

送信バッファにセットされた動作指定コマンドは、ステップ S 1 9 0 0 のデータ出力処理において画像制御基板 1 5 0 に送信され、画像制御基板 1 5 0 がそのコマンドに応じた処理（画像表示装置 3 1 にエラーメッセージ画像を消去させ、音声出力装置 3 2 にエラーメッセージ音声の出力を停止させる処理）を実行する。

40

【0469】

ステップ S 1 6 0 7 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のデモ演出実行フラグ記憶領域にデモ演出実行フラグがセットされているか否かを確認する。デモ演出実行フラグは、客待ちデモ演出の実行中であることを示すフラグである。このデモ演出実行フラグは、客待ちデモ演出の開始条件（保留数が 0 で演出図柄 3 6 が停止したまま演出ボタン 3 5、十字キー 3 9、及び中央キー 3 9 E が操作されずに所定時間（例えば、9 0 秒）が経過したこと）が成立して客待ちデモ演出を開始する時にセットされ（図 1 0 2 の S 1 7 0 5）、客待ちデモ演出中に主制御基板 1 1 0 からコマンドを受信するか、演出

50

ボタン 35、十字キー 39、又は、中央キー 39E を押す操作が行われるとクリアされる（図 100 の S1609、図 103 の S1806）。

【0470】

サブ CPU 120a は、デモ演出実行フラグがセットされている場合（S1607：Yes）、ステップ S1608 に進む。デモ演出実行フラグがセットされていない場合（S1607：No）、ステップ S1610 に進む。

【0471】

ステップ S1608 において、サブ CPU 120a は、実行中の客待ちデモ演出を停止させるためのデモ演出停止コマンドを生成し、デモ演出停止コマンドを送信バッファにセットする。その後、サブ CPU 120a は、サブ RAM 120c のデモ演出実行フラグ記憶領域のデモ演出実行フラグをクリアし（S1609）、フラグのクリア後にステップ S1610 に進む。

【0472】

送信バッファにセットされたデモ演出停止コマンドは、ステップ S1900 のデータ出力処理において画像制御基板 150 及びランプ制御基板 140 に送信され、画像制御基板 150 及びランプ制御基板 140 がデモ演出を停止する。

【0473】

ステップ S1610 において、サブ CPU 120a は、客待ち中コマンド受信時制御処理を行い、客待ち中コマンド受信時制御処理の実行後にステップ S1611 に進む。客待ち中コマンド受信時制御処理の詳細は後述する。

【0474】

ステップ S1611 において、サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドであるか否かを確認する。サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドである場合（S1611：Yes）、ステップ S1612 に進む。受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドでない場合（S1611：No）、ステップ S1614 に進む。

【0475】

ステップ S1612 において、サブ CPU 120a は、サブ RAM 120c の客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグをセットする。次に、サブ CPU 120a は、サブ RAM 120c における客待ち状態の継続時間の計時用タイマを初期化し（S1613）、タイマの初期化後に今回のコマンド解析処理を終了する。

【0476】

ステップ S1614 において、サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドであるか否かを確認する。サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドである場合（S1614：Yes）、ステップ S1615 に進む。また、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドでない場合（S1614：No）、ステップ S1616 に進む。

【0477】

ステップ S1615 において、サブ CPU 120a は、特別図柄保留数更新処理を行う。特別図柄保留数更新処理では、特別図柄保留数指定コマンドを解析し、サブ RAM 120c の演出第 1 保留（U s 1）記憶領域にメイン RAM 110c の第 1 特別図柄保留数（U 1）内のものと同じ保留数を記憶し、又は、サブ RAM 120c の演出第 2 保留（U s 2）記憶領域にメイン RAM 110c の第 2 特別図柄保留数（U 2）内のものと同じ保留数を記憶する。

【0478】

ステップ S1616 において、サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドである場合（S1616：Yes）、ステップ S1617 に進む。また、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドでない場合（S1616：No）、ステップ S1618 に進む。

【0479】

ステップS1617において、サブCPU120aは、先読み演出制御処理を行い、先読み演出制御処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。先読み演出制御処理では、サブCPU120aは、始動入賞指定コマンドを解析し、その解析結果に基づいて先読み演出の要否を決定する。サブCPU120aは、先読み演出を実行する場合、実行する先読み演出の演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0480】

先読み演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信され、画像制御基板150及びランプ制御基板140による制御の下に画像表示装置31、音声出力装置32、枠演出用駆動装置33a、盤面演出用駆動装置33b、33c、及び演出用照明装置34が先読み演出を行う。

10

【0481】

ステップS1618において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドである場合（S1618：Yes）、ステップS1619に進む。受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドでない場合（S1618：No）、ステップS1620に進む。

【0482】

ステップS1619において、サブCPU120aは、演出図柄決定処理を行い、演出図柄決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。演出図柄決定処理では、サブCPU120aは、図柄指定コマンドを解析して、大当たりの当否、大当たりの種別を判定する。サブCPU120aは、図柄指定コマンドが「ハズレ」のものである場合、「ハズレ」の組合せとなる左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの各停止図柄番号を決定する。その上で、サブCPU120aは、決定した3つの停止図柄番号をサブRAM120c内の演出図柄記憶領域に記憶すると共に、その3つの停止図柄番号を画像制御基板150及びランプ制御基板140に通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。

20

【0483】

また、サブCPU120aは、図柄指定コマンドが「大当たり」のものである場合、「大当たり」の組合せとなる左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの各停止図柄番号を決定する。その上で、サブCPU120aは、決定した3つの停止図柄番号をサブRAM120c内の演出図柄記憶領域に記憶すると共に、その3つの停止図柄番号を画像制御基板150及びランプ制御基板140に通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。

30

【0484】

演出図柄決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信され、画像制御基板150及びランプ制御基板140による制御の下に画像表示装置31、音声出力装置32、枠演出用駆動装置33a、盤面演出用駆動装置33b、33c、及び演出用照明装置34が図柄停止に関わる演出を行う。

40

【0485】

ステップS1620において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドである場合（S1620：Yes）、ステップS1621に進む。また、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドでない場合（S1620：No）、ステップS1626に進む。

【0486】

ステップS1621において、サブCPU120aは、変動演出パターン決定処理を行

50

う。変動演出パターン決定処理では、サブCPU120aは、ステップS1100（図31）で更新した演出用乱数値を取得する。サブCPU120aは、サブROM120bにおけるキャラクタA、B、C、D、E、及びFの各図柄変動演出パターン決定テーブル（不図示）の中からサブRAM120cのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報が示す現在のメインキャラクタのものを選択する。キャラクタ設定情報記憶領域にキャラクタ設定情報が記憶されていない場合、キャラクタA、B、C、D、E、及びFの各図柄変動演出パターン決定テーブル（不図示）の中からキャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報（店舗設定画像（図58）において設定された設定情報）が示すキャラクタのものを選択する。サブCPU120aは、この選択した図柄変動演出パターン決定テーブルを参照し、受信バッファ内における当該変動の変動開始コマンドと演出用乱数値との組み合わせに基づいて、図柄変動演出パターンを決定し、決定した図柄変動演出パターンの情報をサブRAM120c内の図柄変動演出パターン記憶領域に記憶する。また、サブCPU120aは、決定した図柄変動演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0487】

変動演出パターン決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信され、画像制御基板150及びランプ制御基板140による制御の下に画像表示装置31、音声出力装置32、枠演出用駆動装置33a、盤面演出用駆動装置33b、33c、及び演出用照明装置34が図柄変動に関わる演出を行う。

【0488】

ステップS1622において、サブCPU120aは、遊技履歴情報記憶処理を行う。遊技履歴情報記憶処理では、サブCPU120aは、サブRAM120cにおける各回の遊技（今回の遊技、前回の遊技、2回前の遊技・・・）の各大当たり遊技履歴情報のうち今回の遊技の各大当たり遊技履歴情報を更新する。具体的には、サブCPU120aは、今回の遊技の各大当たり遊技履歴情報の回転数（今回の遊技の開始から現在までの特別図柄の変動数）を+1して更新する。サブCPU120aは、当該変動の変動開始コマンドが「大当たり」の図柄で停止する変動のものである場合、今回の遊技の各大当たり遊技履歴情報の各大当たり数（今回の遊技の開始から現在までの大当たりの当選数）を+1して更新する。

【0489】

ステップS1623において、サブCPU120aは、変動開始時画像切換制御処理を実行し、この処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。変動開始時画像切換制御処理では、サブCPU120a、特別図柄の変動表示が開始されることに伴い、客待ち中における演出ボタン35、十字キー39、又は中央キー39Eの操作を契機として出現させる一連の画像（操作メイン画像（図110）、キャラクタ選択画像（図111）、楽曲選択画像（図112）、音量調整画像（図113）、新規遊技開始画像（図114）、新規遊技用QRコード（登録商標）画像（図115）、パスワード入力画像（図117）、遊技終了画像（図118）、遊技終了用QRコード（登録商標）画像（図119）、遊技履歴画像（図121）、又は、遊技方法説明動画像（図122）、以下、適宜「操作画像」という）の何れかの表示中であるか否かを判定し、操作画像が表示中である場合はそれを消去する。変動開始時画像切換制御処理の詳細は、後述する。

【0490】

ステップS1624において、サブCPU120aは、サブRAM120cのパチログ実行フラグ記憶領域にパチログ実行フラグがセットされているか否かを確認する。パチログ実行フラグは、パチログ遊技の実行中であることを示すフラグである。このパチログ実行フラグは、遊技者がパチログ遊技のパスワード入力画像（情報入力要求画像、図117）において入力したパスワードの認証が成功するとセットされ（図107のS1807-36）、パチログ遊技の遊技終了画像（図118）において遊技終了の操作が行われるとクリアされる（図108のS1807-45）。

【0491】

サブCPU120aは、パチログ実行フラグ記憶領域にパチログ実行フラグがセットされている場合（図101のS1624：Yes）、ステップS1625に進む。パチログ実行フラグがセットされていない場合（S1624：No）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【0492】

ステップS1625において、サブCPU120aは、パチログ情報記憶処理を行う。パチログ情報記憶処理では、サブCPU120aは、サブRAM120cのパチログ情報を更新する。具体的には、サブCPU120aは、パチログ情報の回転数（パチログ遊技の開始から現在までの特別図柄の変動数）を+1して更新する。サブCPU120aは、当該変動の変動開始コマンドが「大当たり」の図柄で停止する変動のものである場合、パチログ情報の大当たり数（パチログ遊技の開始から現在までの大当たりの当選数）を+1して更新する。サブCPU120aは、演出パターン記憶領域に記憶された変動演出パターンに対応する演出情報をパチログ情報に追加して記憶する。

10

【0493】

ステップS1626において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドである場合（S1626：Yes）、ステップS1627に進む。また、受信バッファ内のコマンドが変動停止コマンドでない場合（S1626：No）、ステップS1628に進む。

20

【0494】

ステップS1627において、サブCPU120aは、演出図柄停止処理を行い、演出図柄停止処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。演出図柄停止処理では、サブCPU120aは、左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rを停止させるための停止指定コマンドを生成し、この停止指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0495】

演出図柄停止処理において送信バッファにセットされた停止指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信され、画像制御基板150及びランプ制御基板140による制御の下に画像表示装置31、音声出力装置32、枠演出用駆動装置33a、盤面演出用駆動装置33b、33c、及び演出用照明装置34が図柄停止に関わる演出を行う。

30

【0496】

ステップS1628において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドである場合（S1628：Yes）、ステップS1629に進む。また、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドでない場合（S1628：No）、ステップS1630に進む。

【0497】

ステップS1629において、サブCPU120aは、遊技状態設定処理を行い、遊技状態設定処理の実行後に今回の解析処理を終了する。遊技状態設定処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内の遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報をサブRAM120cの遊技状態記憶領域に記憶する。

40

【0498】

ステップS1630において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンド（特別遊技開始コマンド）であるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドである場合（S1630：Yes）、ステップS1631に進む。また、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドでない場合（S1630：No）、ステップS1633に進む。

【0499】

50

ステップS1631において、サブCPU120aは、当たり開始演出パターン決定処理を行い、当たり開始演出パターン決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。当たり開始演出パターン決定処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内のオープニング指定コマンドを解析して、当たり開始演出パターンを決定し、決定した当たり開始演出パターンの情報をサブRAM120cの演出パターン記憶領域にセットする。また、サブCPU120aは、決定した当たり演出開始パターンの演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0500】

当たり開始演出パターン決定処理において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信され、画像制御基板150及びランプ制御基板140による制御の下に画像表示装置31、音声出力装置32、枠演出用駆動装置33a、盤面演出用駆動装置33b、33c、及び演出用照明装置34が特別遊技のオープニングに関わる演出を行う。

10

【0501】

ステップS1632において、サブCPU120aは、特別遊技開始時画像切換制御処理を実行し、この処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。特別遊技開始時画像切換制御処理では、サブCPU120a、特別遊技が開始されることに伴い、操作画像が表示中であるか否かを判定し、操作画像が表示中である場合はそれを消去する。変動開始時画像切換制御処理の詳細は、後述する。

20

【0502】

ステップS1633において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドである場合（S1633：Yes）、ステップS1634に進む。また、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドでない場合（S1633：No）、ステップS1635に進む。

【0503】

ステップS1634において、サブCPU120aは、大当たり演出パターン決定処理を行い、大当たり演出パターン決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了する。大当たり演出パターン決定処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内のラウンド開始コマンドを解析して、大当たり演出パターンを決定し、決定した大当たり演出パターンの情報をサブRAM120cの演出パターン記憶領域にセットする。また、サブCPU120aは、決定した大当たり演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

30

【0504】

大当たり演出パターン決定処理において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信され、画像制御基板150及びランプ制御基板140による制御の下に画像表示装置31、音声出力装置32、枠演出用駆動装置33a、盤面演出用駆動装置33b、33c、及び演出用照明装置34が特別遊技の大入賞口開閉に関わる演出を行う。

40

【0505】

ステップS1635において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドである場合（S1635：Yes）、ステップS1636に進む。受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドでない場合（S1635：No）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【0506】

ステップS1636において、サブCPU120aは、当たり終了演出パターン決定処理を行い、当たり終了演出パターン決定処理の実行後に今回のコマンド解析処理を終了す

50

る。この当たり終了演出パターン決定処理では、サブCPU120aは、受信バッファ内のエンディング指定コマンドを解析して、当たり終了演出パターンを決定し、決定した当たり終了演出パターンの情報をサブRAM120cの演出パターン記憶領域にセットする。また、サブCPU120aは、決定した当たり終了演出パターンの演出パターン指定コマンドを生成し、この演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0507】

当たり終了演出パターン決定処理において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信され、画像制御基板150及びランプ制御基板140による制御の下に画像表示装置31、音声出力装置32、粋演出用駆動装置33a、盤面演出用駆動装置33b、33c、及び演出用照明装置34が特別遊技のエンディングに関わる演出を行う。

10

【0508】

図102は、デモ演出制御処理（図99のS1700）の詳細を示すフローチャートである。図102において、サブCPU120aは、サブRAM120cの客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する（S1701：Yes）。客待ちフラグがセットされている場合（S1701：Yes）、ステップS1702に進む。客待ちフラグがセットされていない場合（S1701：No）、今回のデモ演出制御処理を終了する。

【0509】

ステップS1702において、サブCPU120aは、サブRAM120cのエディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグがセットされているか否かを確認する。エディット作動フラグは、操作画像が表示済みであることを示すフラグである。エディット作動フラグは、客待ち状態中に演出ボタン35、十字キー39、又は中央キー39Eを押す操作が行われるとセットされ（図104のステップS1807-2）、操作画像の表示中におけるキャラクタ選択、楽曲選択、及び音量調整の選択確定操作、パチログ遊技の遊技開始を取り止める操作、パチログ遊技の遊技終了を取り止める操作、又は、中央キー39Eを押す操作が行われるとクリアされる（図105のS1807-14、S1807-17、S1807-20、図106のS1807-26、図108のS1807-46、図127のS1807-61）。ここで、操作画像の出現の契機となる操作は、演出ボタン35、十字キー39、及び中央キー39Eの何れかを押す操作はなく、客待ち中に特定のボタン（例えば、演出ボタン35）を押す操作としてもよい。サブCPU120aは、エディット作動フラグがセットされていない場合（S1702：No）、ステップS1703に進む。エディット作動フラグがセットされている場合（S1702：Yes）、今回のデモ演出制御処理を終了する。

20

30

【0510】

ステップS1703において、サブCPU120aは、サブRAM120cの計時用タイマの計測値が所定時間（例えば、90秒）になったか否かを判定する。この計時用タイマは、主制御基板110から客待ち指定コマンドを受信した時にコマンド解析処理のステップS1613（図100）で初期化されるものである。客待ちデモ演出の開始条件（保留数が0で演出図柄36がが停止したまま演出ボタン35十字キー39、及び中央キー39Eが操作されずに所定時間（例えば、90秒）が経過したこと）が成立したならばこのステップの判定結果は「Yes」となり、未成立であるならばこのステップの判定結果は「No」となる。サブCPU120aは、タイマ計測値が所定時間（例えば、90秒）になった場合（S1703：Yes）、ステップS1704に進む。タイマ計測値が所定時間になっていない場合（S1703：No）、今回のデモ演出制御処理を終了する。

40

【0511】

ステップS1704において、サブCPU120aは、客待ちデモ演出を開始させるためのデモ演出指定コマンドを生成し、このデモ演出指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、サブCPU120aは、サブRAM120cのデモ演出実行フラグ記憶領

50

域にデモ演出実行フラグをセットし（S 1 7 0 5）、今回のデモ演出制御処理を終了する。

【0 5 1 2】

送信バッファにセットされたデモ演出指定コマンドは、ステップS 1 9 0 0のデータ出力処理において画像制御基板1 5 0に送信され、画像制御基板1 5 0による制御の下に画像表示装置3 1及び音声出力装置3 2が客待ちデモ演出を行う。

【0 5 1 3】

図1 0 3は、演出入力制御処理（図9 9のS 1 8 0 0）の詳細を示すフローチャートである。ステップS 1 8 0 1において、サブCPU1 2 0 aは、演出ボタン3 5、十字キー3 9、及び中央キー3 9 Eの検出スイッチ3 5 a、3 9 a、3 9 b、3 9 c、3 9 d、及び3 6 eのいずれかの操作信号が入力されたか否かを判定する。演出ボタン3 5、十字キー3 9、及び中央キー3 9 Eの何れかが押されたのであればこのステップの判定結果は「Y e s」となり、何れも押されていないと判定した場合は「N o」となる。サブCPU1 2 0 aは、操作信号が入力されたと判定した場合（S 1 8 0 1：Y e s）、ステップS 1 8 0 2に進む。操作信号が入力されていないと判定した場合（S 1 8 0 1：N o）、今回の演出入力制御処理を終了する。

【0 5 1 4】

ステップS 1 8 0 2において、サブCPU1 2 0 aは、サブRAM1 2 0 cの客待ちフラグ記憶領域に客待ちフラグがセットされているか否かを確認する。遊技機1が客待ち状態であるならばこのステップの判定結果は「Y e s」となり、客待ち状態でない（左図柄3 6 L、中図柄3 6 C、及び右図柄3 6 Rの変動中や特別遊技の実行中）ならばこのステップの判定結果は「N o」となる。サブCPU1 2 0 aは、客待ちフラグがセットされていない場合（S 1 8 0 2：N o）、ステップS 1 8 0 3に進む。客待ちフラグがセットされている場合（S 1 8 0 2：Y e s）、ステップS 1 8 0 4に進む。

【0 5 1 5】

ステップS 1 8 0 3において、サブCPU1 2 0 aは、演出ボタン3 5、十字キー3 9、又は中央キー3 9 Eの操作に応じた操作指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の演出入力制御処理を終了する。

【0 5 1 6】

送信バッファにセットされた操作指定コマンドは、ステップS 1 9 0 0のデータ出力処理において画像制御基板1 5 0及びランプ制御基板1 4 0に送信され、画像制御基板1 5 0及びランプ制御基板1 4 0による制御の下に、画像表示装置3 1、音声出力装置3 2、枠演出用駆動装置3 3 a、盤面演出用駆動装置3 3 b、3 3 c、及び演出用照明装置3 4が、演出ボタン3 5、十字キー3 9、又は中央キー3 9 Eの操作を契機とする所定の演出を行う。

【0 5 1 7】

ステップS 1 8 0 4において、サブCPU1 2 0 aは、サブRAM1 2 0 cのデモ演出実行フラグ記憶領域にデモ演出実行フラグがセットされているか否かを確認する。サブCPU1 2 0 aは、デモ演出実行フラグがセットされている場合（S 1 8 0 4：Y e s）、ステップS 1 8 0 5に進む。デモ演出実行フラグがセットされていない場合（S 1 8 0 4：N o）、ステップS 1 8 0 7に進む。

【0 5 1 8】

ステップS 1 8 0 5において、サブCPU1 2 0 aは、実行中の客待ちデモ演出を停止させるためのデモ演出停止コマンドを生成し、デモ演出停止コマンドを送信バッファにセットする。その後、サブCPU1 2 0 aは、サブRAM1 2 0 cのデモ演出実行フラグ記憶領域にデモ演出実行フラグをクリアする（S 1 8 0 6）。

【0 5 1 9】

送信バッファにセットされたデモ演出指定コマンドは、ステップS 1 9 0 0のデータ出力処理において画像制御基板1 5 0及びランプ制御基板1 4 0に送信され、画像制御基板1 5 0及びランプ制御基板1 4 0が客待ちデモ演出を停止する。

【0520】

ステップS1806の実行後、サブCPU120aは、客待ち中操作制御処理を実行する（S1807）。図104、図105、図106、図107、及び図108は、客待ち中操作制御処理の詳細を示すフローチャートである。

【0521】

図104において、サブCPU120aは、サブRAM120cのエディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグがセットされているか否かを確認する（S1807-1）。

【0522】

サブCPU120aは、エディット作動フラグがセットされていない場合（S1807-1：No）、ステップS1807-2に進む。エディット作動フラグがセットされている場合（S1807-1：Yes）、ステップS1807-6に進む。

【0523】

ステップS1807-2において、サブCPU120aは、エディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグをセットする。次に、サブCPU120aは、サブRAM120cの画面カウンタに、操作画像の操作メイン画像を示すデータである「00」をセットする（S1807-3）。画面カウンタは、操作画像として表示する各種画像の識別情報である。画面カウンタと各画像との関係は図109（a）に示す通りである。図109（a）に示すように、画面カウンタ=00は操作メインに対応する。画面カウンタ=01はキャラクタ選択に対応する。画面カウンタ=02は楽曲選択に対応する。画面カウンタ=03は音量調整に対応する。画面カウンタ=04は新規遊技開始に対応する。画面カウンタ=05は新規遊技用QRコード（登録商標）に対応する。画面カウンタ=06はパスワード入力に対応する。画面カウンタ=07は遊技終了に対応する。画面カウンタ=08は遊技終了用QRコード（登録商標）に対応する。画面カウンタ=09は遊技履歴に対応する。画面カウンタ=10は遊技方法説明に対応する。

【0524】

図110は、操作メイン画像の表示例である。操作メイン画像は、キャラクタ選択、楽曲選択、音量調整、新規遊技開始、遊技終了、遊技履歴、遊技方法説明の各移行先項目と、十字キー39を模した画像と、演出ボタン35を模した画像とからなる。

【0525】

この操作メイン画像の表示中は、移行先を指定する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー39の上カーソルキー39Aと下カーソルキー39Bの操作により、各移行先項目のうち所望のものを選択状態にする。所望の移行先項目を選択状態にした後、演出ボタン35を押し、移行先を確定する。

【0526】

図111は、キャラクタ選択画像の表示例である。キャラクタ選択画像は、メインキャラクタの設定値候補（キャラクタA、B、C、D、E、F）を選択状態のもとそうでないものを識別可能な表示態様で示す画像である。キャラクタ選択画像は、6種類のキャラクタA、B、C、D、E、及びFのサムネイル画像と、それらのうち選択状態にあるキャラクタ（図111の例ではキャラクタB）を示す選択キャラクタ表示欄と、十字キー39を模した画像と、演出ボタン35を模した画像とからなる。

【0527】

キャラクタ選択画像の表示中は、メインキャラクタを選択する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー39の左カーソルキー39Cと右カーソルキー39Dの操作により、選択キャラクタ表示欄内のキャラクタを所望のものにする。選択キャラクタ表示欄内のキャラクタの変更後、演出ボタン35を押し、キャラクタの選択を確定する。

【0528】

メインキャラクタを選択せずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー39Eを押す。

10

20

30

40

50

【0529】

図112は、楽曲選択画像の表示例である。楽曲選択画像は、通常時音楽の設定値候補（楽曲1～楽曲60）を選択状態のものとそうでないものとを識別可能な表示態様で示す画像である。楽曲選択画像は、60種類の楽曲1、楽曲2・・・楽曲60の曲番号と、それらのうち選択状態にある楽曲（図112の例では、楽曲20）を示す選択楽曲表示欄と、十字キー39を模した画像と、演出ボタン35を模した画像とからなる。

【0530】

楽曲選択画像の表示中は、通常時音楽を選択する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー39の左カーソルキー39Cと右カーソルキー39Dの操作により、選択楽曲表示欄内の楽曲を所望のものにする。選択楽曲表示欄内の楽曲の変更後、演出ボタン35を押し、通常時音楽の選択を確定する。

10

【0531】

通常時音楽を選択せずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー39Eを押す。

【0532】

図113は、音量調整画像の表示例である。音量調整画像は、音量の設定値候補（音量0～音量11）を選択状態のものとそうでないものとを識別可能な表示態様で示す画像である。音量調整画像は、「音量調整」の文字と、ボリュームインジケータと、音量の大きさを示す数（図113の例では3）と、十字キー39を模した画像と、演出ボタン35を模した画像とからなる。

【0533】

20

音量調整画像の表示中は、音量を調整する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。十字キー39の左カーソルキー39Cと右カーソルキー39Dの操作により、ボリュームインジケータにおける黒のレベルマーカの数（音量0）～11個（音量11）の範囲内で変更する。レベルマーカの変更後、演出ボタン35を押し、音量を確定する。

【0534】

音量を調整せずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー39Eを押す。

【0535】

図114は、新規遊技開始画像の表示例である。図114に示すように、新規遊技開始画像は、「新規遊技を開始しますか？※以前までのデータはクリアされます。」の文字と、「はい」及び「いいえ」の選択肢と、十字キー39を模した画像と、演出ボタン35を模した画像とからなる。

30

【0536】

この新規遊技開始画像の表示中は、パチログ遊技の開始、又は、その取り止めを指示する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。パチログ遊技を開始する場合は、十字キー39の左カーソルキー39Cと右カーソルキー39Dの操作により、「はい」の選択肢を選択状態にし、演出ボタン35を押す。パチログ遊技の開始を取り止める場合は、十字キー39の左カーソルキー39Cと右カーソルキー39Dの操作により、「いいえ」の選択肢を選択状態にし、演出ボタン35を押す。

【0537】

40

「はい」と「いいえ」の何れも選択せずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー39Eを押す。

【0538】

図115は、新規遊技用QRコード（登録商標）画像の表示例である。この新規遊技用QRコード（登録商標）画像は、新規遊技開始画像の「はい」の選択によって移行するものである。図115に示すように、新規遊技用QRコード（登録商標）画像は、「QRコード（登録商標）を取得して専用サイトにアクセスして下さい。」の文字と、QRコード（登録商標）と、演出ボタン35を模した画像とからなる。

【0539】

この新規遊技用QRコード（登録商標）画像の表示中は、携帯端末のカメラによりQR

50

コード（登録商標）を撮影する。図 1 1 6 に示すように、携帯端末のカメラにより QR コード（登録商標）を撮影すると、携帯端末がパチログサイトのサーバにアクセスし、8 つの欧文文字からなるパスワード（図 1 1 6 の例では C F G D V X C B）を受信し、受信したパスワードを表示する。携帯端末によるパスワードの表示後、演出ボタン 3 5 を押す。

【0 5 4 0】

次の段階に進まずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー 3 9 E を押す。

【0 5 4 1】

図 1 1 7 は、パスワード入力画像の一例である。このパスワード入力画像は、パチログサイトのサーバにログインするため情報の入力を求める情報入力要求画像である。パスワード入力画像は、新規遊技用 QR コード（登録商標）画像の表示中に演出ボタン 3 5 を押すことによって移行するものである。図 1 1 7 に示すように、パスワード入力画像は、パスワード入力欄と、A、B・・・Z の欧文文字と、十字キー 3 9 を模した画像と、演出ボタン 3 5 を模した画像とからなる。

【0 5 4 2】

パスワード入力画像の表示中は、パスワードを入力する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。まず、十字キー 3 9 の左カーソルキー 3 9 C と右カーソルキー 3 9 D の操作により、パスワードの 1 つ目と同じ欧文文字を選択状態にし、演出ボタン 3 5 を押して 1 つ目の文字を確定する。以降、同様にして、2 つ目、3 つ目・・・8 つ目の文字を入力する。

【0 5 4 3】

パスワード入力をせずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー 3 9 E を押す。

【0 5 4 4】

図 1 1 8 は、遊技終了画像の表示例である。図 1 1 8 に示すように、遊技終了画像は、「現在までの遊技記録に対応した QR コード（登録商標）を生成しますか？」の文字と、「はい」及び「いいえ」の選択肢と、十字キー 3 9 を模した画像と、演出ボタン 3 5 を模した画像とからなる。

【0 5 4 5】

この遊技終了画像の表示中は、パチログ遊技の終了、又は、その取り止めを指示する操作が可能である。操作の手順は次の通りである。パチログ遊技を終了する場合は、十字キー 3 9 の左カーソルキー 3 9 C と右カーソルキー 3 9 D の操作により、「はい」の選択肢を選択状態にし、演出ボタン 3 5 を押す。パチログ遊技の終了を取り止める場合は、十字キー 3 9 の左カーソルキー 3 9 C と右カーソルキー 3 9 D の操作により、「いいえ」の選択肢を選択状態にし、演出ボタン 3 5 を押す。

【0 5 4 6】

次の段階に進まずに操作メイン画像に戻りたい場合は、中央キー 3 9 E を押す。

【0 5 4 7】

図 1 1 9 は、遊技終了用 QR コード（登録商標）画像の表示例である。遊技終了用 QR コード（登録商標）画像は、遊技終了画像の「はい」の選択によって移行するものである。図 1 1 9 に示すように、遊技終了用 QR コード（登録商標）画像は、「QR コード（登録商標）を取得して専用サイトにアクセスして下さい。」の文字と、QR コード（登録商標）とからなる。

【0 5 4 8】

この遊技終了用 QR コード（登録商標）画像の表示中は、携帯端末のカメラにより QR コード（登録商標）を撮影する。図 1 2 0 に示すように、携帯端末のカメラにより QR コード（登録商標）を撮影すると、携帯電話がパチログサイトのサーバにアクセスし、今回のパチログ遊技のパチログ遊技情報をアップロードし、今回のパチログ遊技情報の回転数、大当たり数、及びそれらに基づいて算出された獲得ポイントを表示する。

【0 5 4 9】

図 1 2 1 は、遊技履歴画像の表示例である。この遊技履歴画像は、サブ RAM 1 2 0 c の大当たり遊技履歴記憶領域における前回の遊技、2 回前の遊技、3 回前の遊技・・・の

10

20

30

40

50

大当たり遊技履歴をリストとして表示するものである。

【0550】

図122は、遊技方法説明動画像の表示例である。遊技方法説明動画像は、最初の「玉を借りる」から最後の「さあやってみよう！」までの一連のフレーム画像からなる動画像である。

【0551】

図104において、サブCPU120aは、サブRAM120cの選択カウンタに、キャラクタ選択を示すデータである「00」をセットする(S1807-4)。選択カウンタは、操作メイン画像(図110)における7つの移行先項目の識別情報である。選択カウンタと移行先項目との関係は図109(b)に示す通りである。図109(b)に示すように、選択カウンタ=00は操作メイン画像におけるキャラクタ選択の移行先項目に対応する。選択カウンタ=01は操作メイン画像における楽曲選択の移行先項目に対応する。選択カウンタ=02は操作メイン画像における音量調整の移行先項目に対応する。選択カウンタ=03は操作メイン画像における新規遊技開始の移行先項目に対応する。選択カウンタ=04は操作メイン画像における遊技終了の移行先項目に対応する。選択カウンタ=05は操作メイン画像における遊技履歴の移行先項目に対応する。選択カウンタ=06は操作メイン画像における遊技方法説明の移行先項目に対応する。

【0552】

次に、サブCPU120aは、画面カウンタにセットされているデータ及び選択カウンタにセットされているデータに基づいて、操作メイン画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットする(S1807-5)。

【0553】

この表示指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、表示指定コマンドを受信すると、画像表示装置31の表示画像として操作メイン画像を表示させる。

【0554】

ステップS1807-6において、サブCPU120aは、今回の客待ち中操作制御処理の契機となった入力信号が演出ボタン35の演出ボタン検出スイッチ35aからのものであるか否かを判定する。演出ボタン35が押されたのであればこのステップの判定結果は「Yes」となり、十字キー39又は中央キー39Eが押されたのであればこのステップの判定結果は「No」となる。サブCPU120aは、入力信号が演出ボタン検出スイッチ35aからのものでない場合(S1807-6:No)、ステップS1807-7に進んで選択ボタン決定処理を行う。この選択ボタン決定処理の詳細は後述する。サブCPU120aは、入力信号が演出ボタン検出スイッチ35aからのものである場合(S1807-6:Yes)、ステップS1807-8に進む。

【0555】

ステップS1807-8において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像が操作メイン画像であるか(画面カウンタ=00であるか)否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像が操作メイン画像である場合(S1807-8:Yes)、ステップS1807-9に進む。表示画像が操作メイン画像でない場合(S1807-8:No)、ステップS1807-12に進む。

【0556】

ステップS1807-9において、サブCPU120aは、現在の選択カウンタに基づいて、画面カウンタを移行先と対応するデータに更新する。具体的には、サブCPU120aは、選択カウンタが「00」であれば画面カウンタを「01」とする。選択カウンタが「01」であれば画面カウンタを「02」とする。選択カウンタが「02」であれば画面カウンタを「03」とする。選択カウンタが「03」であれば画面カウンタを「04」とする。選択カウンタが「04」であれば画面カウンタを「07」とする。選択カウンタが「05」であれば画面カウンタを「09」とする。選択カウンタが「06」であれば画面カウンタを「10」とする。

【0557】

ステップS1807-10において、サブCPU120aは、上記ステップS1807-9における更新後の画面カウンタに基づいて、移行の準備処理を行い、準備処理の終了後にステップS1807-11に進む。具体的には、この準備処理では、更新後の画面カウンタが01（移行先がキャラクタ選択）であれば、サブRAM120cのキャラクタカウンタにサブRAM120cのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報と対応するデータをセットする。キャラクタ設定情報記憶領域にキャラクタ設定情報が無い場合は、キャラクタカウンタにサブRAM120cのキャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報（店舗設定画像（図58）において設定された設定情報）と対応するデータをセットする。

10

【0558】

キャラクタカウンタは、メインキャラクタの店舗設定値をA、B、C、D、E、及びFの中から選択させるためのデータである。キャラクタカウンタ=00はキャラクタA、キャラクタカウンタ=01はキャラクタB・・・キャラクタカウンタ=05はキャラクタFと各々対応する。

【0559】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが02（移行先が楽曲選択）であれば、サブRAM120cの楽曲カウンタにサブRAM120cの楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報と対応するデータをセットする。楽曲設定情報記憶領域に楽曲設定情報が無い場合は、楽曲カウンタにサブRAM120cの楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報（店舗設定画像（図58）において設定された設定情報）と対応するデータをセットする。

20

【0560】

楽曲カウンタは、通常時音楽の店舗設定値を1～60の範囲内で選択させるためのデータである。楽曲カウンタ=00は楽曲1、楽曲カウンタ=01は楽曲2・・・楽曲カウンタ=59は楽曲60と各々対応する。

【0561】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが03（移行先が音量調整）であれば、サブRAM120cの音量カウンタにサブRAM120cの音量設定情報記憶領域の音量設定情報と対応するデータをセットする。音量設定情報記憶領域に音量設定情報が無い場合は、音量カウンタにサブRAM120cの音量店舗設定情報記憶領域の音量店舗設定情報（店舗設定画像（図58）において設定された設定情報）と対応するデータをセットする。

30

【0562】

音量カウンタは、音量の店舗設定値を0～11の範囲内で選択させるためのデータである。音量カウンタ=00は音量0、音量カウンタ=01は音量1・・・音量カウンタ=11は音量11と各々対応する。

【0563】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが04（移行先が新規遊技開始）又は07（移行先が遊技終了）であれば、サブRAM120cのYNカウンタに00をセットする。YNカウンタは、「はい」と「いいえ」の2つの選択肢のうち一方を選択させるためのデータである。YNカウンタ=00は「はい」に対応する。YNカウンタ=01は「いいえ」に対応する。

40

【0564】

また、この準備処理では、更新後の画面カウンタが09（移行先が遊技履歴）であれば、サブRAM120cの大当たり遊技履歴情報記憶領域における前回、2回前、3回前・・・の各回の大当たり遊技履歴情報を読み出し、これら的大当たり遊技履歴情報を新しいものから順に配列した遊技履歴リストを生成する。

【0565】

ステップS1807-11において、サブCPU120aは、移行先の画像を表示させ

50

るための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0566】

この表示指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150に送信される。画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像を移行先の画像に変更する。また、画像制御基板150は、遊技方法説明動画像の表示指定コマンドを受信した場合は、遊技方法の動画像（図122）の再生を開始する。

【0567】

ステップS1807-12において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がキャラクタ選択画像であるか（画面カウンタ=01であるか）否かを判定する。キャラクタ選択画像において選択確定操作（演出ボタン35を押す操作）が行われたならばこのステップの判定結果は「Yes」となる。サブCPU120aは、表示画像がキャラクタ選択画像である場合（S1807-12:Yes）、ステップS1807-13に進む。キャラクタ選択画像でない場合（S1807-12:No）、ステップS1807-15に進む。

【0568】

ステップS1807-13において、サブCPU120aは、サブRAM120cのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報を選択確定操作（演出ボタン35を押す操作）の時点において選択状態であったキャラクタのものに更新する。その上で、サブCPU120aは、サブRAM120cのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし（S1807-14）、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0569】

このステップS1807-13及びS1807-14の処理について詳細に説明すると、図123（a）の例に示すように、キャラクタ選択画像の選択キャラクタ表示欄における選択状態のキャラクタをキャラクタ選択画像の表示時点のキャラクタから別のキャラクタに変更し（図123（a）の例では、キャラクタB（キャラクタカウンタ=01）→キャラクタE（キャラクタカウンタ=05）、この変更後に選択確定操作（演出ボタン35を押す操作）が行われた場合、ステップS1807-13では、選択確定操作の時点の選択状態のキャラクタ（図123（a）の例では、キャラクタE）に基づいてサブRAM120cのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報を更新する。

【0570】

この場合、次のステップS1807-14においてエディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図103のS1807）のステップS1807-1（図104）の判定結果が「No」となり、S1807-2→S1807-3→S1807-4→S1807-5と処理が進み、操作メイン画像の表示指示コマンドが再びセットされ、画像表示装置31の表示画像が操作メイン画像に戻る。これ以降、変動開始指定コマンドの受信を契機とする変動演出パターン決定処理（図101のステップS1621）では、キャラクタ設定情報記憶領域における更新後のキャラクタ設定情報が示すキャラクタ（図123（a）の例では、キャラクタE）の図柄変動演出パターン決定テーブルが選択される。

【0571】

図105のステップS1807-15において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像が楽曲選択画像であるか（画面カウンタ=02であるか）否かを判定する。楽曲選択画像において選択確定操作（演出ボタン35を押す操作）が行われたならばこのステップの判定結果は「Yes」となる。サブCPU120aは、表示画像が楽曲選択画像である場合（S1807-15:Yes）、ステップS1807-16に進む。楽曲選択画像でない場合（S1807-15:No）、ステップS1807-18に進む。

【0572】

ステップ S 1 8 0 7 - 1 6 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報を選択確定操作（演出ボタン 3 5 を押す操作）の時点において選択状態であった楽曲のものに更新する。その上で、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし（S 1 8 0 7 - 1 7）、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0573】

このステップ S 1 8 0 7 - 1 6 及び S 1 8 0 7 - 1 7 の処理について詳細に説明すると、図 1 2 4 (a) の例に示すように、楽曲選択画像の選択楽曲表示欄における選択状態の楽曲を楽曲選択画像の表示時点の楽曲から別の楽曲に変更し（図 1 2 4 (a) の例では、楽曲 3 0（楽曲カウンタ = 2 9）→楽曲 4 0（楽曲カウンタ = 3 9））、この変更後に選択確定操作（演出ボタン 3 5 を押す操作）が行われた場合、ステップ S 1 8 0 7 - 1 6 では、選択確定操作の時点の選択状態の楽曲（図 1 2 4 (a) の例では、楽曲 4 0）に基づいてサブ R A M 1 2 0 c の楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報を更新する。

10

【0574】

この場合、次のステップ S 1 8 0 7 - 1 7 においてエディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図 1 0 3 の S 1 8 0 7）のステップ S 1 8 0 7 - 5（図 1 0 4）の処理を経て画像表示装置 3 1 の表示画像が操作メイン画像に戻る。これ以降、左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の通常変動時に出力される楽曲が、楽曲設定情報記憶領域における更新後の楽曲設定情報が示す楽曲（図 1 2 4 (a) の例では、楽曲 4 0）になる。

20

【0575】

図 1 0 5 のステップ S 1 8 0 7 - 1 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、画像表示装置 3 1 の現在の表示画像が音量調整画像であるか（画面カウンタ = 0 3 であるか）否かを判定する。音量調整画像において選択確定操作（演出ボタン 3 5 を押す操作）が行われたならばこのステップの判定結果は「Y e s」となる。サブ C P U 1 2 0 a は、表示画像が音量調整画像である場合（S 1 8 0 7 - 1 8 : Y e s）、ステップ S 1 8 0 7 - 1 9 に進む。音量調整画像でない場合（S 1 8 0 7 - 1 8 : N o）、ステップ S 1 8 0 7 - 2 1 に進む。

【0576】

ステップ S 1 8 0 7 - 1 9 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の音量設定情報記憶領域の音量設定情報を選択確定操作（演出ボタン 3 5 を押す操作）の時点において選択状態であった音量のものに更新する。その上で、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし（S 1 8 0 7 - 2 0）、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

30

【0577】

このステップ S 1 8 0 7 - 1 9 及び S 1 8 0 7 - 2 0 の処理について詳細に説明すると、図 1 2 5 (a) の例に示すように、音量調整画像のボリュームインジケータにおける選択状態の音量（黒のレベルマーカの数）を音量調整画像の表示時点の音量から変更し（図 1 2 5 (a) の例では、音量 4（音量カウンタ = 0 4）→音量 8（音量カウンタ = 0 8））、この変更後に選択確定操作（演出ボタン 3 5 を押す操作）が行われた場合、ステップ S 1 8 0 7 - 1 9 では、選択確定操作の時点の選択状態の音量（図 1 2 5 (a) の例では音量 8）に基づいてサブ R A M 1 2 0 c の音量設定情報記憶領域の音量設定情報を更新する。

40

【0578】

この場合、次のステップ S 1 8 0 7 - 2 0 においてエディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図 1 0 3 の S 1 8 0 7）のステップ S 1 8 0 7 - 5（図 1 0 4）の処理を経て画像表示装置 3 1 の表示画像が操作メイン画像に戻る。これ以降、音声出力装置 3 2 の音が更新後の音量（図 1 2 5 (a) の例では音量 8）で出力される。

【0579】

50

図106のステップS1807-21において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像が新規遊技開始画像であるか（画面カウンタ＝04であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像が新規遊技開始画像である場合（S1807-21：Yes）、ステップS1807-22に進む。新規遊技開始画像でない場合（S1807-21：No）、ステップS1807-27に進む。

【0580】

ステップS1807-22において、サブCPU120aは、サブRAM120cのYNカウンタを参照し、YNカウンタ＝00であるか否かを判定する。サブCPU120aは、YNカウンタ＝00である場合（S1807-22：Yes）、ステップS1807-23に進む。YNカウンタ＝00でない場合（S1807-22：No）、ステップS1807-26に進む。

10

【0581】

ステップS1807-23において、サブCPU120aは、画面カウンタを新規遊技用QRコード（登録商標）画像に対応するデータである「05」に更新する。次に、サブCPU120aは、QRコード（登録商標）生成処理を行う（S1807-24）。このQRコード（登録商標）生成処理では、サブCPU120aは、サブROM120bからパチログサイトのアドレスを読み込み、サブRAM120cのパチログ情報記憶領域からパチログ情報（回転数、大当たり数、演出情報）を読み込み、サブRAM120cの日時情報記憶領域の日時情報を遊技開始日時情報として読み込み、それらの情報に基づいてQRコード（登録商標）を生成する。このようにして得られるQRコード（登録商標）は、パチログサイトのアドレス、パチログ情報、遊技開始日時情報を含むものとなる。

20

【0582】

次に、サブCPU120aは、ステップS1807-24で得たQRコード（登録商標）を含む新規遊技用QRコード（登録商標）画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（S1807-25）、コマンドのセット後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0583】

この表示指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150に送信され、画像制御基板150が画像表示装置31の表示画像を新規遊技用QRコード（登録商標）画像に変更する。

30

【0584】

ステップS1807-26において、サブCPU120aは、サブRAM120cのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0585】

エディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図103のS1807）のステップS1807-5（図104）の処理を経て画像表示装置31の表示画像が操作メイン画像に戻る。

【0586】

ステップS1807-27において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像が新規遊技用QRコード（登録商標）画像であるか（画面カウンタ＝05であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像が新規遊技用QRコード（登録商標）画像である場合（S1807-27：Yes）、ステップS1807-28に進む。新規遊技用QRコード（登録商標）画像でない場合（S1807-27：No）、ステップS1807-31に進む。

40

【0587】

ステップS1807-28において、サブCPU120aは、画面カウンタをパスワード入力画像（情報入力要求画像）に対応するデータである「06」に更新する。次に、サブCPU120aは、ステップS1807-28における更新後の画面カウンタに基づいて、移行の準備処理を行う（S1807-29）。具体的には、この準備処理では、サブ

50

R A M 1 2 0 c の欧文文字カウンタに、「A」と対応するデータである「00」をセットする。

【0588】

ここで、欧文文字カウンタは、「A」～「Z」の26個の欧文文字の中の一つを選択せるためのデータである。欧文文字カウンタ=00は「A」と、欧文文字カウンタ=01は「B」と・・・欧文文字カウンタ=25は「Z」と各々対応する。

【0589】

次に、サブC P U 1 2 0 a は、画面カウンタ、欧文文字カウンタにセットされているデータに基づいて、パスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させるための表示指定コマンドを生成し、この表示指定コマンドを送信バッファにセットし（S 1 8 0 7 - 3 0）、コマンドのセット後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

10

【0590】

この表示指定コマンドは、ステップS 1 9 0 0 のデータ出力処理において画像制御基板150に送信され、画像制御基板150が画像表示装置31の表示画像をパスワード入力画像（情報入力要求画像）に変更する。

【0591】

図107のステップS 1 8 0 7 - 3 1において、サブC P U 1 2 0 a は、画像表示装置31の現在の表示画像がパスワード入力画像（情報入力要求画像）であるか（画面カウンタ=06であるか）否かを判定する。サブC P U 1 2 0 a は、表示画像がパスワード入力画像である場合（S 1 8 0 7 - 3 1 : Y e s）、ステップS 1 8 0 7 - 3 2に進む。パスワード入力画像でない場合（S 1 8 0 7 - 3 1 : N o）、ステップS 1 8 0 7 - 3 9に進む。

20

【0592】

ステップS 1 8 0 7 - 3 2において、サブC P U 1 2 0 a は、パスワードの入力が完了したか否かを判定する。サブC P U 1 2 0 a は、パスワードの入力が完了した場合（S 1 8 0 7 - 3 2 : Y e s）、ステップS 1 8 0 7 - 3 3に進む。パスワードの入力が完了していない場合（S 1 8 0 7 - 3 2 : N o）、今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0593】

ステップS 1 8 0 7 - 3 2において、サブC P U 1 2 0 a は、パスワード認証処理を行う。パスワード認証処理では、サブC P U 1 2 0 a は、入力されたパスワードを所定のアルゴリズムにより生成したパスワードと照合する。

30

【0594】

次に、サブC P U 1 2 0 a、パスワード認証処理の認証の成否を判定する（S 1 8 0 7 - 3 4）。サブC P U 1 2 0 a は、認証に成功した場合（S 1 8 0 7 - 3 4 : Y e s）、ステップS 1 8 0 7 - 3 5に進む。認証に失敗した場合（S 1 8 0 7 - 3 4 : N o）、ステップS 1 8 0 7 - 3 8に進む。

【0595】

ステップS 1 8 0 7 - 3 5において、サブC P U 1 2 0 a は、パチログ初期化処理を行う。パチログ初期化処理では、サブC P U 1 2 0 a は、サブR A M 1 2 0 c のパチログ情報（回転数、大当たり数、演出情報）をクリアする。次に、サブC P U 1 2 0 a は、サブR A M 1 2 0 c のパチログ実行フラグ記憶領域にパチログ実行フラグをセットする（S 1 8 0 7 - 3 6）。次に、サブC P U 1 2 0 a は、認証成功画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし（S 1 8 0 7 - 3 7）。コマンドの実行後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

40

【0596】

ステップS 1 8 0 7 - 3 8において、サブC P U 1 2 0 a は、認証失敗画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットし、コマンドのセット後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0597】

図108のステップS 1 8 0 7 - 3 9において、サブC P U 1 2 0 a は、画像表示装置

50

31の現在の表示画像が遊技終了画像であるか（画面カウンタ＝07であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像が遊技終了画像である場合（S1807-39：Yes）、ステップS1807-40に進む。遊技終了画像でない場合（S1807-39：No）、今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0598】

ステップS1807-40において、サブCPU120aは、サブRAM120cのYNカウンタを参照し、YNカウンタ＝00であるか否かを判定する。サブCPU120aは、YNカウンタ＝00である場合（S1807-40：Yes）、ステップS1807-41に進む。YNカウンタ＝00でない場合（S1807-40：No）、ステップS1807-46に進む。

10

【0599】

ステップS1807-41において、サブCPU120aは、画面カウンタを遊技終了用QRコード（登録商標）画像に対応するデータである「08」に更新する。次に、サブCPU120aは、QRコード（登録商標）生成処理を行う（S1807-42）。このQRコード（登録商標）生成処理では、サブCPU120aは、サブROM120bからパチログサイトのアドレスを読み込み、サブRAM120cのパチログ情報記憶領域からパチログ情報（回転数、大当たり数、演出情報）を読み込み、サブRAM120cの日時情報記憶領域の日時情報を遊技終了日時情報として読み込み、それらの情報に基づいてQRコード（登録商標）を生成する。このようにして得られるQRコード（登録商標）は、パチログサイトのアドレス、パチログ情報、遊技終了日時情報を含むものとなる。

20

【0600】

次に、サブCPU120aは、ステップS1807-42で得たQRコード（登録商標）を含む遊技終了用QRコード（登録商標）画像を表示させるための表示指定コマンドを送信バッファにセットする（S1807-43）。次に、サブCPU120aは、パチログ初期化処理を行う（S1807-44）。パチログ初期化処理では、サブCPU120aは、サブRAM120cのパチログ情報（回転数、大当たり数、演出情報）をクリアする。次に、サブCPU120aは、サブRAM120cのパチログ実行フラグ記憶領域のパチログ実行フラグをクリアし（S1807-45）、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0601】

送信バッファにセットされた表示指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150に送信され、画像制御基板150が画像表示装置31の表示画像を遊技終了用QRコード（登録商標）画像に変更する。

30

【0602】

ステップS1807-46において、サブCPU120aは、サブRAM120cのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし、フラグのクリア後に今回の客待ち中操作制御処理を終了する。

【0603】

エディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理（図103のS1807）のステップS1807-5（図104）の処理を経て画像表示装置31の表示画像が操作メイン画像に戻る。

40

【0604】

図127及び図128は、選択ボタン決定処理（図104のS1807-7）の詳細を示すフローチャートである。図127において、サブCPU120aは、今回の客待ち中操作制御処理の契機となった入力信号が中央キー39Eの中央キー検出スイッチ39eからのものであるか否かを判定する（S1807-60）。中央キー39Eが押されたならばこのステップの判定結果は「Yes」となり、十字キー39が押されたならばこのステップの判定結果は「No」となる。サブCPU120aは、入力信号が中央キー検出スイッチ39eからのものである場合（S1807-60：Yes）、ステップS1807-61に進む。入力信号が中央キー検出スイッチ39eからのものでない場合（S1807

50

ー 60 : No)、ステップ S 1807-62 に進む。

【0605】

ステップ S 1807-61 において、サブ CPU 120a は、サブ RAM 120c のエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグをクリアし、フラグのクリア後に今回の選択ボタン決定処理を終了する。

【0606】

エディット作動フラグがクリアされると、その後のタイマ割込処理における客待ち中操作制御処理 (図 103 の S 1807) のステップ S 1807-5 (図 104) の処理を経て画像表示装置 31 の表示画像が操作メイン画像に戻る。

【0607】

ステップ S 1807-62 において、サブ CPU 120a は、画像表示装置 31 の現在の表示画像が操作メイン画像であるか (画面カウンタ = 00 であるか) 否かを判定する。サブ CPU 120a は、表示画像が操作メイン画像である場合 (S 1807-62 : Yes)、ステップ S 1807-63 に進む。操作メイン画像でない場合 (S 1807-62 : No)、ステップ S 1807-64 に進む。

【0608】

ステップ S 1807-63 において、サブ CPU 120a は、十字キー 39 の種別に基づいて選択カウンタを更新し、更新後にステップ S 1807-76 に進む。具体的には、上カーソルキー 39A の検出スイッチ 39a からの信号を入力していれば、選択カウンタを -1 して更新し、下カーソルキー 39B の十字キー検出スイッチ 39b からの信号を入力していれば、選択カウンタを +1 して更新する。

【0609】

ステップ S 1807-64 において、サブ CPU 120a は、画像表示装置 31 の現在の表示画像がキャラクタ選択画像であるか (画面カウンタ = 01 であるか) 否かを判定する。サブ CPU 120a は、表示画像がキャラクタ選択画像である場合 (S 1807-64 : Yes)、ステップ S 1807-65 に進む。キャラクタ選択画像でない場合 (S 1807-64 : No)、ステップ S 1807-66 に進む。

【0610】

ステップ S 1807-65 において、サブ CPU 120a は、十字キー 39 の種別に基づいてキャラクタカウンタを更新し、更新後にステップ S 1807-76 に進む。具体的には、左カーソルキー 39C の十字キー検出スイッチ 39c からの信号を入力していれば、キャラクタカウンタを -1 して更新し、右カーソルキー 39D の十字キー検出スイッチ 39d からの信号を入力していれば、キャラクタカウンタを +1 して更新する。

【0611】

ステップ S 1807-66 において、サブ CPU 120a は、画像表示装置 31 の現在の表示画像が楽曲選択画像であるか (画面カウンタ = 02 であるか) 否かを判定する。サブ CPU 120a は、表示画像が楽曲選択画像である場合 (S 1807-66 : Yes)、ステップ S 1807-67 に進む。楽曲選択画像でない場合 (S 1807-66 : No)、ステップ S 1807-68 に進む。

【0612】

ステップ S 1807-67 において、サブ CPU 120a は、十字キー 39 の種別に基づいて楽曲カウンタを更新し、更新後にステップ S 1807-76 に進む。具体的には、左カーソルキー 39C の十字キー検出スイッチ 39c からの信号を入力していれば、楽曲カウンタを -1 して更新し、右カーソルキー 39D の十字キー検出スイッチ 39d からの信号を入力していれば、楽曲カウンタを +1 して更新する。

【0613】

ステップ S 1807-68 において、サブ CPU 120a は、画像表示装置 31 の現在の表示画像が音量調整画像であるか (画面カウンタ = 03 であるか) 否かを判定する。サブ CPU 120a は、表示画像が音量調整画像である場合 (S 1807-68 : Yes)、ステップ S 1807-69 に進む。音量調整画像でない場合 (S 1807-68 : No

10

20

30

40

50

）、ステップS1807-70に進む。

【0614】

ステップS1807-69において、サブCPU120aは、十字キー39の種別に基づいて音量カウンタを更新し、更新後にステップS1807-76に進む。具体的には、左カーソルキー39Cの十字キー検出スイッチ39cからの信号を入力していれば、音量カウンタを-1して更新し、右カーソルキー39Dの十字キー検出スイッチ39dからの信号を入力していれば、音量カウンタを+1して更新する。

【0615】

ステップS1807-70において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像が新規遊技開始画像であるか（画面カウンタ=04であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像が新規遊技開始画像である場合（S1807-70：Yes）、ステップS1807-71に進む。新規遊技開始画像でない場合（S1807-70：No）、ステップS1807-72に進む。

【0616】

ステップS1807-71において、サブCPU120aは、十字キー39の種別に基づいてYNカウンタを更新し、更新後にステップS1807-76に進む。具体的には、左カーソルキー39Cの十字キー検出スイッチ39cからの信号を入力していれば、YNカウンタを-1して更新し、右カーソルキー39Dの十字キー検出スイッチ39dからの信号を入力していれば、YNカウンタを+1して更新する。

【0617】

ステップS1807-72において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がパスワード入力画像（情報入力要求画像）であるか（画面カウンタ=06であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像がパスワード入力画像である場合（S1807-72：Yes）、ステップS1807-73に進む。パスワード入力画像でない場合（S1807-72：No）、ステップS1807-74に進む。

【0618】

ステップS1807-73において、サブCPU120aは、十字キー39の種別に基づいて欧文字カウンタを更新し、更新後にステップS1807-76に進む。具体的には、左カーソルキー39Cの十字キー検出スイッチ39cからの信号を入力していれば、欧文字カウンタを-1して更新し、右カーソルキー39Dの十字キー検出スイッチ39dからの信号を入力していれば、欧文字カウンタを+1して更新する。

【0619】

ステップS1807-74において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像が遊技終了画像であるか（画面カウンタ=07であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像が遊技終了画像である場合（S1807-74：Yes）、ステップS1807-75に進む。遊技終了画像でない場合（S1807-74：No）、ステップS1807-76に進む。

【0620】

ステップS1807-75において、サブCPU120aは、十字キー39の種別に基づいてYNカウンタを更新し、更新後にステップS1807-76に進む。具体的には、左カーソルキー39Cの十字キー検出スイッチ39cからの信号を入力していれば、YNカウンタを-1して更新し、右カーソルキー39Dの十字キー検出スイッチ39dからの信号を入力していれば、YNカウンタを+1して更新する。

【0621】

ステップS1807-76において、サブCPU120aは、画面カウンタ、選択カウンタ、キャラクタカウンタ、楽曲カウンタ、音量カウンタ、YNカウンタ、欧文字カウンタに基づいて、変更後の画像を決定し、この画像を表示させるための表示指定コマンドを生成し、生成した表示指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0622】

送信バッファにセットされた表示指定コマンドは、ステップS1900のデータ出力処

10

20

30

40

50

理において画像制御基板 150 に送信され、画像制御基板 150 が画像表示装置 31 の表示画像を変更する。

【0623】

図 129 は、客待ち中コマンド受信時制御処理（図 100 のステップ S1610）の詳細を示すフローチャートである。図 129 において、サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンド（図 9 において「特殊コマンド」と記されているコマンド）であるか否かを確認する（S1610-1）。サブ CPU 120a は、受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドである場合（S1610-1：Yes）、ステップ S1610-2 に進む。受信バッファ内のコマンドが特殊コマンドでない場合（S1610-1：No）、ステップ S1610-6 に進む。

10

【0624】

ステップ S1610-2 において、サブ CPU 120a は、コマンド実行態様決定処理を行う。このコマンド実行態様決定処理では、サブ CPU 120a は、サブ ROM 120b の客待ち中コマンド実行態様決定テーブルに基づいて、受信バッファ内のコマンドの実行態様を決定する。

【0625】

図 130 は、ステップ S1610-2 で参照される客待ち中コマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルには、特殊コマンドの各種類を示すデータ、コマンド自体の実行の可否を示すデータ（「○」又は「×」）、及びコマンド受信後の操作画像の消去の可否を示すデータ（「消去あり」又は「消去なし」）の各組が記憶されている。サブ CPU 120a は、操作画像の表示中に特殊コマンドを受信した場合、図 130 のテーブルに従ってコマンドの実行態様を決定し、画像制御基板 150 に所定コマンドを送信し、画像制御基板 150 に画像表示装置 31 の表示画像及び音声出力装置 32 の出力音の一方又は両方の内容を変更させる。

20

【0626】

より詳細に説明すると、このテーブルの「払出超過エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」となっている。

【0627】

よって、例えば、図 131 に示すように、画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板 120 が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置 31 におけるパスワード入力画像の表示を維持し、払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。

30

【0628】

また、例えば、図 132 に示すように、画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板 120 が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置 31 における遊技履歴画像の表示を維持し、遊技履歴画像に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。

40

【0629】

また、例えば、図 133 に示すように、画像表示装置 31 の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板 120 が受信したコマンドが払出超過エラーコマンドである場合、画像表示装置 31 における遊技方法説明動画像の表示を維持し、遊技方法説明動画像に払出超過エラーコマンドと対応するメッセージ画像を重ねて表示させる。

【0630】

また、このテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」となっている。

50

【0631】

よって、例えば、図134に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置31においてパスワード入力画像を消去してパスワード入力画像を視認不能にし、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源投入指定コマンドの受信を契機として、初期化处理（図31のステップS1000）を最初から実行するようにしてもよい。

【0632】

また、例えば、図135に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置31において遊技履歴画像を消去して遊技履歴画像を視認不能にし、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源投入指定コマンドの受信を契機として、初期化处理（図31のステップS1000）を最初から実行するようにしてもよい。

【0633】

また、例えば、図136に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置31において遊技方法説明動画像を消去して遊技方法説明動画像を視認不能にし、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源投入指定コマンドの受信を契機として、初期化处理（図31のステップS1000）を最初から実行するようにしてもよい。

【0634】

また、このテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」となっている。

【0635】

よって、例えば、図137に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置31においてパスワード入力画像を消去してパスワード入力画像を視認不能にし、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源復旧指定コマンドの受信を契機として、初期化处理（図31のステップS1000）を最初から実行するようにしてもよい。

【0636】

また、例えば、図138に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置31において遊技履歴画像を消去して遊技履歴画像を視認不能にし、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源復旧指定コマンドの受信を契機として、初期化处理（図31のステップS1000）を最初から実行するようにしてもよい。

【0637】

また、例えば、図139に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置31において遊技方法説明動画像を消去して遊技方法説明動画像を視認不能にし、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像を表示する。この場合において、電源復旧指定コマンドの受信を契機として、初期化处理（図31のステップS1000）を最初から実行するようにしてもよい。

【0638】

図129において、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基

10

20

30

40

50

づいて、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」であるか（コマンド実行要否のデータが「○」であるか）否かを判定する（S1610-3）。サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行する」である場合（S1610-3：Yes）、ステップS1610-4に進む。受信バッファ内のコマンドの実行要否が「実行しない」である場合（S1610-3：No）、今回の客待ち中コマンド受信時制御処理を終了する。

【0639】

ステップS1610-4において、サブCPU120aは、受信バッファ内のコマンドと対応する処理を画像制御基板150に行わせるための動作指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0640】

次に、サブCPU120aは、コマンド実行態様決定処理の決定内容に基づいて、画像消去の要否が「消去あり」であるか否かを判定する（S1610-5）。サブCPU120aは、画像消去の要否が「消去あり」である場合（S1610-5：Yes）、ステップS1610-6に進む。「消去なし」である場合（S1610-5：No）、今回の客待ち中コマンド受信時制御処理を終了する。

【0641】

ステップS1610-6において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像がキャラクタ選択画像であるか（画面カウンタ＝01であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像がキャラクタ選択画像である場合（S1610-6：Yes）、ステップS1610-7に進む。キャラクタ選択画像でない場合（S1610-6：No）、ステップS1610-8に進む。

【0642】

ステップS1610-7において、サブCPU120aは、サブRAM120cのキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報をキャラクタ選択画像の表示の直前において選択状態であったキャラクタのものに更新し、更新後にステップS1610-12に進む。

【0643】

ステップS1610-8において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像が楽曲選択画像であるか（画面カウンタ＝02であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像が楽曲選択画像である場合（S1610-8：Yes）、ステップS1610-9に進む。楽曲選択画像でない場合（S1610-8：No）、ステップS1610-10に進む。

【0644】

ステップS1610-9において、サブCPU120aは、サブRAM120cの楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報を店舗設定画像（図58）において設定した楽曲店舗設定情報に基づいて更新し、更新後にステップS1610-12に進む。

【0645】

ステップS1610-10において、サブCPU120aは、画像表示装置31の現在の表示画像が音量調整画像であるか（画面カウンタ＝03であるか）否かを判定する。サブCPU120aは、表示画像が音量調整画像である場合（S1610-10：Yes）、ステップS1610-11に進む。音量調整画像でない場合（S1610-10：No）、ステップS1610-12に進む。

【0646】

ステップS1610-11において、サブCPU120aは、サブRAM120cの音量設定情報記憶領域の音量設定情報をコマンドの受信時点において選択状態であった音量のものに更新し、更新後にステップS1610-12に進む。

【0647】

ステップS1610-12において、サブCPU120aは、画像表示装置31の表示画像（操作メイン画像、キャラクタ選択画像、楽曲選択画像、音量調整画像、新規遊技開

10

20

30

40

50

始画像、パスワード入力画像（情報入力要求画像）、新規遊技用QRコード（登録商標）画像、遊技終了画像、遊技終了用QRコード（登録商標）画像、遊技履歴画像、又は、遊技方法説明動画像）を消去するための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。次に、サブCPU120aは、RAM120cのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグ及び客待ちフラグ記憶領域の客待ちフラグをクリアし（S1610-13）、フラグのクリア後に今回の客待ち中コマンド受信時制御処理を終了する。

【0648】

画像制御基板150は、消去指定コマンドを受信すると、操作画像を消去する。ここで、ステップS1610-12では、画像を消去するための消去指定コマンドに替えて、受信コマンドと対応するメッセージ画像の視認を妨げないための操作画像の表示態様の変更（具体的には、操作画像のサイズを小さくする、操作画像の表示位置を隅に移動する、操作画像の透過度を大きくする、操作画像の表示色を変更する、といった表示態様の変更）を指示する表示態様変更指定コマンドをセットしてもよい。

【0649】

図140（a）、図140（b）、及び図140（c）は、ステップS1610-12において表示態様変更指コマンドをセットするようにした変形例における画像表示装置31の画像表示の内容の変更の例を示す図である。この変形例では、図140（a）に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが所定コマンド（図140（a）の例では磁石検出エラーコマンド）である場合、パスワード入力画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。また、図140（b）に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが所定コマンド（図140（a）の例では磁石検出エラーコマンド）である場合、遊技履歴画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。また、図140（c）に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが所定コマンド（図140（a）の例では磁石検出エラーコマンド）である場合、遊技方法説明動画像のサイズを小さくして左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に受信コマンドと対応する画像の表示領域を空けるようにする。

【0650】

ここで、消去対象の画像が、キャラクタ選択画像、楽曲選択画像、または、音量調整画像であった場合における上記ステップS1610-7、S1610-9、S1610-11の処理について詳細に説明する。

【0651】

図123（b）の例に示すように、キャラクタ選択画像の選択キャラクタ表示欄における選択状態のキャラクタをキャラクタ選択画像の表示時点のキャラクタから別のキャラクタに変更し（図123（b）の例では、キャラクタB（キャラクタカウンタ＝01）→キャラクタE（キャラクタカウンタ＝05））に変更し、この変更後であって選択確定操作（演出ボタン35を押す操作）が行われる前に変動開始コマンドを受信した場合、ステップS1610-7では、キャラクタ選択画像の表示の直前におけるキャラクタ設定情報記憶領域のキャラクタ設定情報（図123（b）の例では、キャラクタBのキャラクタ設定情報）を更新せずに維持する。

【0652】

この場合、後のステップS1610-12において消去指定コマンドが送信バッファにセットされ、ステップS1621の変動演出パターン決定処理（図101）において演出パターン指定コマンドが送信バッファにセットされる。これらのコマンドが画像制御基板150に送信されると、画像表示装置31においてキャラクタ選択画像が消去され、その

消去と同時に左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の変動表示が始まる。

【0 6 5 3】

また、図 1 2 4 (b) の例に示すように、楽曲選択画像の選択楽曲表示欄における選択状態の楽曲を楽曲選択画像の表示時点の楽曲から別の楽曲に変更し (図 1 2 4 (b) の例では、楽曲 3 0 (楽曲カウンタ = 2 9) → 楽曲 4 0 (楽曲カウンタ = 3 9))、この変更後であって選択確定操作 (演出ボタン 3 5 を押す操作) が行われる前に変動開始コマンドを受信した場合、ステップ S 1 6 1 0 - 9 では、サブ R A M 1 2 0 c の楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報 (図 1 2 4 (b) の例では、楽曲 2 0) に基づいて楽曲設定情報記憶領域の楽曲設定情報を更新する。

【0 6 5 4】

この場合、後のステップ S 1 6 1 0 - 1 2 において消去指定コマンドが送信バッファにセットされ、ステップ S 1 6 2 1 の変動演出パターン決定処理 (図 1 0 1) において演出パターン指定コマンドが送信バッファにセットされる。これらのコマンドが画像制御基板 1 5 0 に送信されると、画像表示装置 3 1 において楽曲選択画像が消去され、その消去と同時に左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の変動表示が始まる。

【0 6 5 5】

また、図 1 2 5 (b) の例に示すように、音量調整画像のインジケータにおける選択状態の音量 (黒のレベルマーカの数) を音量調整画像の表示時点の音量から別の音量に変更し (図 1 2 5 (b) の例では、音量 4 (音量カウンタ = 0 4) → 音量 8 (音量カウンタ = 0 8)) に変更し、この変更後であって選択確定操作 (演出ボタン 3 5 を押す操作) が行われる前に変動開始コマンドを受信した場合、ステップ S 1 6 1 0 - 9 では、変動開始コマンドの受信の時点の選択状態の音量 (図 1 2 5 (b) の例では、音量 8) に基づいて音量設定情報記憶領域の音量設定情報を更新する。

【0 6 5 6】

この場合、後のステップ S 1 6 1 0 - 1 2 において音量調整画像の消去指定コマンドが送信バッファにセットされ、ステップ S 1 6 2 1 の変動演出パターン決定処理 (図 1 0 1) において演出パターン指定コマンドが送信バッファにセットされる。これらのコマンドが画像制御基板 1 5 0 に送信されると、画像表示装置 3 1 において音量調整画像が消去され、その消去と同時に左図柄 3 6 L、中図柄 3 6 C、及び右図柄 3 6 R の変動表示が始まる。

【0 6 5 7】

ここで、上述したように、キャラクタ店舗設定情報記憶領域のキャラクタ店舗設定情報、楽曲店舗設定情報記憶領域の楽曲店舗設定情報、及び音量店舗設定情報記憶領域の音量店舗設定情報は、演出制御基板 1 2 0 の初期化処理における店舗設定画像 (図 5 8) の表示中の店舗設定操作により設定されるものである。これに対し、サブ R A M 1 2 0 c における店舗設定情報記憶領域とは別の領域である工場出荷時設定情報記憶領域に設定情報の初期値を予め記憶しておき、選択確定操作の前に所定コマンドを受信した場合の設定情報の更新をこの初期値により行うようにしてもよい。

【0 6 5 8】

例えば、図 1 2 6 (b) に示すように、音量設定情報の表示中における選択確定操作 (演出ボタン 3 5 を押す操作) が行われる前に所定コマンド (図 1 2 6 (b) の例では変動開始コマンド) を受信した場合、サブ R A M 1 2 0 c の音量工場出荷時設定情報記憶領域の初期値を音量設定情報記憶領域に新たな音量設定情報として記憶すると共に音量調整画像を消去するようにするとよい。

【0 6 5 9】

図 1 4 1 は、変動開始時画像切換制御処理 (図 1 0 1 のステップ S 1 6 2 3) の詳細を示すフローチャートである。図 1 4 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c のエディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグがセットされているか否かを確認する (S 1 6 2 3 - 1)。変動開始コマンドの受信時点において操作画像 (操作メイン画像、キャラクタ選択画像、楽曲選択画像、音量調整画像、新規遊技開始画像、新規

10

20

30

40

50

遊技用QRコード（登録商標）画像、パスワード入力画像（情報入力要求画像）、遊技終了画像、遊技終了用QRコード（登録商標）画像、遊技履歴画像、又は、遊技方法説明動画像）が表示中であればこのステップの判定結果は「Yes」となり、表示中でなければこのステップの判定結果は「No」となる。サブCPU120aは、エディット作動フラグがセットされている場合（S1623-1：Yes）、ステップS1623-2に進む。エディット作動フラグがセットされていない場合（S1623-1：No）、今回の変動開始時画像切換制御処理を終了する。

【0660】

ステップS1623-2において、サブCPU120aは、操作画像を消去させるための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。次に、サブCPU120aは、サブRAM120cのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグ及び客待ちフラグ記憶領域の客待ちフラグをクリアし（S1623-3）、フラグのクリア後に今回の変動開始時切換制御処理を終了する。

10

【0661】

ステップS1623-2において送信バッファにセットされた消去指定コマンドは、その前のステップS1621の変動演出パターン決定処理（図101）において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドと共に、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150に送信される。これらのコマンドが画像制御基板150に送信されると、画像表示装置31において画像が消去され、その消去と同時に左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの変動表示が始まる。

20

【0662】

より詳細に説明すると、例えば、図142に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置31においてパスワード入力画像を消去してパスワード入力画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する変動演出画像の表示を開始させる。

【0663】

また、例えば、図143に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置31において遊技履歴画像を消去して遊技履歴画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する変動演出画像の表示を開始させる。

30

【0664】

また、例えば、図144に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置31において遊技方法説明動画像を消去して遊技方法説明動画像を視認不能にし、変動開始コマンドと対応する変動演出画像の表示を開始させる。

【0665】

図145は、特別遊技開始時画像切換制御処理（図101のステップS1632）の詳細を示すフローチャートである。図145において、サブCPU120aは、サブRAM120cのエディット作動フラグ記憶領域にエディット作動フラグがセットされているかどうかを確認する（S1632-1）。特別遊技開始コマンドの受信時点において操作画像（操作メイン画像、キャラクタ選択画像、楽曲選択画像、音量調整画像、新規遊技開始画像、パスワード入力画像（情報入力要求画像）、新規遊技用QRコード（登録商標）画像、遊技終了画像、遊技終了用QRコード（登録商標）画像、遊技履歴画像、又は、遊技方法説明動画像）が表示中であればこのステップの判定結果は「Yes」となり、表示中でなければこのステップの判定結果は「No」となる。サブCPU120aは、エディット作動フラグがセットされている場合（S1632-1：Yes）、ステップS1632-2に進む。エディット作動フラグがセットされていない場合（S1632-1：No）、

40

50

今回の特別遊技開始時画像切換制御処理を終了する。

【0666】

ステップS1632-2において、サブCPU120aは、操作画像を消去させるための消去指定コマンドを送信バッファにセットする。次に、サブCPU120aは、サブRAM120cのエディット作動フラグ記憶領域のエディット作動フラグ及び客待ちフラグ記憶領域の客待ちフラグをクリアし（S1632-3）、フラグのクリア後に今回の特別遊技開始時切換制御処理を終了する。

【0667】

ステップS1632-2において送信バッファにセットされた操作画像の消去指定コマンドは、その前のステップS1631の当たり開始演出パターン決定処理（図101）において送信バッファにセットされた演出パターン指定コマンドと共に、ステップS1900のデータ出力処理において画像制御基板150に送信される。これらのコマンドが画像制御基板150に送信されると、画像表示装置31において画像が消去され、その消去と同時に左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの変動表示が始まる。

【0668】

より詳細に説明すると、例えば、図146に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてパスワード入力画像（情報入力要求画像）を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置31においてパスワード入力画像を消去してパスワード入力画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する特別遊技演出画像の表示を開始させる。

【0669】

また、例えば、図147に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技履歴画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置31において遊技履歴画像を消去して遊技履歴画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する特別遊技演出画像の表示を開始させる。

【0670】

また、例えば、図148に示すように、画像表示装置31の表示画像として遊技方法説明動画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置31において遊技方法説明動画像を消去して遊技方法説明動画像を視認不能にし、特別遊技開始コマンドと対応する特別遊技演出動画像の表示を開始させる。

【0671】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、遊技機1における主制御基板110及び演出制御基板120間の連携を円滑に行うことができる。

【0672】

<第2実施形態>

本発明の第2実施形態について説明する。上記第1実施形態では、コマンド実行態様決定テーブルにおける振動検出エラーコマンドのレコードの内容は同じ不正発生コマンドである磁石検出エラーコマンドのレコードの内容と全く同じになっていた。しかし、本実施形態では、コマンド実行態様決定テーブルにおける振動検出エラーコマンドの内容が磁石検出エラーコマンドのそれと異なっており、遊技待機画像、メニュー画像、又は、設定画像の表示中に不正発生エラーが発生した場合にその不正の種類に応じて個別のコマンド実行態様が決定される。また、上記第1実施形態では、演出制御基板120の初期化処理において、サブCPU120aは、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信した場合、コマンド実行態様決定テーブルを参照することなく、コマンド自体の実行の可否を決定していた。これに対し、本実施形態では、演出制御基板120の初期化処理における電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドの実行態様をコマンド実行態様決定テーブルに基づいて決定する。

【0673】

図149は、第2実施形態における遊技待機中特殊コマンド解析処理（図34のS1077）の詳細を示すフローチャートである。図150は、図145のステップS1077-8において参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。

【0674】

図149の遊技待機中特殊コマンド解析処理は、図35及び図36の遊技待機中特殊コマンド解析処理（第1実施形態）と異なり、受信バッファ内に主制御基板110から受信した特殊コマンドがある場合は、直ちにステップS1077-8に進んでコマンド実行態様決定処理を行う。

【0675】

図150のテーブルの「振動検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「移動縮小」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「振動検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0676】

よって、例えば、図151に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図151の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが振動検出エラーコマンドである場合、遊技待機画像のサイズを縮小して左下隅に移動させる、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声出力させる。画像制御基板150は、その後演出制御基板120が受信したコマンドが振動検出エラー解消コマンドである場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、遊技待機画像を元の表示態様に復帰させる。また、この場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0677】

また、図150のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0678】

よって、例えば、図152に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図152の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置31において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にすると共に、画面中央に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源投入」の文字画像）を表示させ、音声出力装置32において起動中背景音楽の出力を停止させる。

【0679】

また、図150のテーブルの「電源復帰指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0680】

よって、例えば、図153に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として遊技待機画像を表示させているとき（図153の例では遊技待機画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置31において遊技待機画像を消去して遊技待機画像を視認不能にすると共に、画面中央に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源復旧」の文字画像）を表示させ、音声出力装置32において起動中背景音の出力を停止させる。

【0681】

図154及び図155は、第2実施形態におけるメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理（図55のS1093）の詳細を示すフローチャートである。図156は、図154のステップS1093-8において参照されるコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。

【0682】

図154及び図155のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理は、図65、図66、及び図67のメニュー画像表示制御中特殊コマンド解析処理（第1実施形態）と異なり、受信バッファ内に主制御基板110から受信した特殊コマンドがある場合は、直ちにステップS1093-8に進んでコマンド実行態様決定処理を行う。

【0683】

図156のテーブルの「振動検出エラーコマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「縮小移動」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「中央」、操作制限の可否を示すデータが「-」、操作制限の解除の可否を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。「振動検出エラー解消コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰あり」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、操作制限の可否を示すデータが「-」、操作制限の解除の可否を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0684】

よって、例えば、図157に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図157の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが振動検出エラーコマンドである場合、メニュー画像のサイズを縮小して左上隅に移動する、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声出力させる。画像制御基板150は、その後に演出制御基板120が受信したコマンドが振動検出エラー解消コマンドである場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、メニュー画像を元の表示態様に復帰させる。また、この場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0685】

また、例えば、図158に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図158の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板120が受信したコマンドが振動検出エラーコマンドである場合、店舗設定画像のサイズを縮小して左上隅に移動する、といった画像の表示態様の変更を行い、画面中央に振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を表示させる。また、この場合、音声出力装置32における起動中背景音楽の出力を維持し、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声出力させる。画

像制御基板 150 は、その後に演出制御基板 120 が受信したコマンドが振動検出エラー解消コマンドである場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ画像を消去し、店舗設定画像を元の表示態様に復帰させる。また、この場合、振動検出エラーコマンドと対応するメッセージ音声の出力を停止させる。

【0686】

また、図 156 のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

10

【0687】

よって、例えば、図 159 に示すように、画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図 159 の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 120 が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置 31 においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にすると共に、画面中央に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源投入」の文字画像）を表示し、音声出力装置 32 において起動中背景音楽を停止する。

【0688】

20

また、例えば、図 160 に示すように、画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図 160 の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 120 が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置 31 において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にすると共に、画面中央に電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源投入」の文字画像）を表示し、音声出力装置 32 において起動中背景音楽を停止する。

【0689】

また、図 156 のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「○」、画像の消去の可否を示すデータが「消去あり」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、操作制限の可否を示すデータが「ー」、操作制限の解除の可否を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止あり」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

30

【0690】

よって、例えば、図 161 に示すように、画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の表示画像としてメニュー画像を表示させているとき（図 161 の例ではメニュー画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 120 が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置 31 においてメニュー画像を消去してメニュー画像を視認不能にし、画面中央に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源復旧」の文字画像）を表示し、音声出力装置 32 において起動中背景音楽を停止する。

40

【0691】

また、例えば、図 162 に示すように、画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の表示画像として店舗設定画像を表示させているとき（図 162 の例では店舗設定画像の表示中における電源投入指定コマンドの受信前）に演出制御基板 120 が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置 31 において店舗設定画像を消去して店舗設定画像を視認不能にし、画面中央に電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像（「電源復旧」の文字画像）を表示し、音声出力装置 32 において起動中背景音楽を停止する。

50

【0692】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、遊技機1における主制御基板110及び演出制御基板120間の連携をより円滑に行うことができる。

【0693】

<第3実施形態>

本発明の第3実施形態について説明する。上記第1及び第2実施形態では、演出制御基板120の初期化処理において、サブCPU120aは、メニュー画像の表示後は、コマンドの表示時点の表示画像が、メニュー画像か、店舗設定画像か、RTC設定画像か、エコモード設定画像か、デバッグモード設定画像か、デバッグ処理の処理状態提示画像かに関わらず、共通のコマンド実行態様決定テーブルを参照してコマンドの実行態様を決定していた。これに対し、本実施形態では、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に参照する固有のコマンド実行態様決定テーブルを設け、サブCPU120aは、デバッグ処理中のコマンドの受信時にこのコマンド実行態様決定テーブルを参照してコマンドの実行態様を決定する。

10

【0694】

本実施形態における演出制御基板120の初期化処理の処理内容は第2実施形態のそれと同じである。図163は、本実施形態において、デバッグ処理の処理状態提示画面の表示中に特殊コマンド又は遊技コマンドを受信した時に参照するコマンド実行態様決定テーブルを示す図である。このテーブルでは、特殊コマンド及び遊技コマンドの全てについて、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「×」になっている。

20

【0695】

より詳細に説明すると、図163のテーブルの「変動開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「×」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0696】

よって、例えば、図164に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてデバッグ処理の処理状態提示画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが変動開始コマンドである場合、画像表示装置31におけるデバッグ処理の処理状態提示画像の表示を維持し、変動開始コマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、変動開始コマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に変動開始コマンドを受信した場合、変動開始コマンドを無視する。

30

【0697】

また、図163のテーブルの「特別遊技開始コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の可否を示すデータが「×」、画像の消去の可否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「-」、背景音楽の停止の可否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の可否を示すデータが「復帰なし」となっている。

40

【0698】

よって、例えば、図165に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてデバッグ処理の処理状態提示画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが特別遊技開始コマンドである場合、画像表示装置31におけるデバッグ処理の処理状態提示画像の表示を維持し、特別遊技開始コマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、特別遊技開始コマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に特別遊技開始コマンドを受信した場合、特別遊技開始コマンドを無視する。

【0699】

また、図163のテーブルの「電源投入指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体

50

の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0700】

よって、例えば、図166に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてデバッグ処理の処理状態提示画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合、画像表示装置31におけるデバッグ処理の処理状態提示画像の表示を維持し、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、電源投入指定コマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合、電源投入指定コマンドを無視する。

10

【0701】

また、図163のテーブルの「電源復旧指定コマンド」のレコードでは、コマンド自体の実行の要否を示すデータが「×」、画像の消去の要否を示すデータが「消去なし」、画像の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」、コマンドと対応する画像の表示位置を示すデータが「ー」、背景音楽の停止の要否を示すデータが「停止なし」、背景音楽の復帰の要否を示すデータが「復帰なし」となっている。

【0702】

よって、例えば、図167に示すように、画像制御基板150は、画像表示装置31の表示画像としてデバッグ処理の処理状態提示画像を表示させているときに演出制御基板120が受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合、画像表示装置31におけるデバッグ処理の処理状態提示画像の表示を維持し、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ画像の表示を規制する。また、この場合、電源復旧指定コマンドと対応するメッセージ音声の出力を規制する。つまり、デバッグ処理の処理状態提示画像の表示中に電源復旧指定コマンドを受信した場合、電源復旧指定コマンドを無視する。

20

【0703】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、遊技機1における主制御基板110及び演出制御基板120間の連携をより円滑に行うことができる。

【0704】

<第4実施形態>

本発明の第4実施形態について説明する。上記第1～第3実施形態では、音量調整画像においてレベルマークを調整する操作（左カーソルキー39C又は右カーソルキー39Dを押す操作）と選択確定操作（演出ボタン35を押す操作）を行うようになっており、音量設定情報は選択確定操作があってはじめて更新されるようになっていた。これに対し、本実施形態では、レベルマークを調整する操作をした時点で音量設定情報を更新する。

30

【0705】

本実施形態では、演出制御基板120のタイマ割込み処理における客待ち中操作制御処理、選択ボタン決定処理、及び客待ち中コマンド受信時制御処理の内容が上記第1～第3実施形態と異なる。図168は、本実施形態の客待ち中操作制御処理（ステップS1807-12～S1807-20（図105）に相当する部分）を示すフローチャートである。図169は、本実施形態の選択ボタン決定処理（ステップS1807-60～S1807-69（図127）に相当する部分）を示すフローチャートである。図170は、本実施形態の客待ち中コマンド受信時制御処理を示すフローチャートである。

40

【0706】

図168の客待ち中操作制御処理では、第1～第3実施形態の客待ち中操作制御処理（図105）におけるステップS1807-19の処理が無い。このため、音量調整画像の表示中に演出ボタン35を押す操作が行われると、ステップS1807-18：Yesから直ちにステップS1807-20に進み、エディット作動フラグがクリアされる。

【0707】

50

図169の選択ボタン決定処理では、第1～第3実施形態の選択ボタン決定処理（図127）と異なり、ステップS1807-69の後にステップS1807-69'の処理がある。このステップS1807-69'では、サブCPU120aは、音量カウンタの更新後のデータに合わせてサブRAM120cの音量設定情報記憶領域の音量設定情報を更新する。このため、音量調整画像の表示中に左カーソルキー39Cを押す操作（ボリュームインジケータの音量を小さくする操作）又は右カーソルキー39Dを押す操作（ボリュームインジケータの音量を大きくする操作）が行われると、ステップS1807-68からステップS1807-69を経てステップS1807-69'に進み、音量設定情報が更新される。

【0708】

図170の客待ち中コマンド受信時制御処理では、第1～第3実施形態の客待ち中コマンド受信時制御処理（図129）におけるステップS1610-10及びS1610-11の処理が無い。このため、音量調整画像の表示中に特殊コマンドを受信すると、ステップS1601-1：Noから、ステップS1610-6：No→ステップS1610-8：Noを経てステップS1610-12に進み、音量調整画像を消去するための消去指定コマンドが送信バッファにセットされる。

【0709】

より詳細に説明すると、図171（a）の例に示すように、音量調整画像のボリュームインジケータにおける選択状態の音量（黒のレベルマーカの数）を音量調整画像の表示時点の音量（図171（a）の例では、音量8（音量カウンタ＝08））から変更する操作（図171（a）の例では、2回に亘る左カーソルキー39Cを押す操作）が行われた場合、図169のステップS1807-69'では、操作の度に、サブRAM120cの音量設定情報記憶領域内の音量設定情報を変更後の音量のものに書き換える（図171（a）の例では、音量8→音量7（1回目）、音量7→音量6（2回目））。その後、選択確定操作（演出ボタン35を押す操作）が行われた場合、図169のステップS1807-20においてエディット作動フラグがクリアされ、その後のタイマ割込み処理の客待ち中操作制御処理（図103のS1807）におけるステップS1807-5（図104）の処理を経て画像表示装置31の表示画像が操作メイン画像に戻る。

【0710】

図171（b）の例に示すように、音量調整画像の表示中における選択確定操作（演出ボタン35を押す操作）の前に変動開始コマンドを受信した場合、その時点における音量設定情報記憶領域内の音量設定情報を維持したまま、図170のステップS1610-12において音量調整画像の消去指定コマンドが送信バッファにセットされ、その後のステップS1621の変動演出パターン決定処理（図101）において演出パターン指定コマンドが送信バッファにセットされる。これらのコマンドが画像制御基板150に送信されると、画像表示装置31において音量調整画像が消去され、その消去と同時に左図柄36L、中図柄36C、及び右図柄36Rの変動表示が始まる。

【0711】

以上が、本実施形態の詳細である。本実施形態によると、遊技機1における主制御基板110及び演出制御基板120間の連携をより円滑に行うことができる。

【0712】

以上、本発明の第1～第4実施形態について説明したが、かかる実施形態に以下の変形を加えてもよい。

（1）上記第1～第4実施形態は、本発明をパチンコ遊技機に適用したものであった。しかし、本発明をスロット遊技機に適用してもよい。

【0713】

（2）上記第1～第4実施形態におけるS1077-12、S1078-5、S1093-12、S1074-5では、表示画像（遊技待機画像、メニュー画像、設定画像）の消去を指示する消去指定コマンドに替えて、表示画像の描画層の上の層に単一色画像などの別の画像を描画することを指示するコマンドをセットするようにしてもよい。表示画像を

10

20

30

40

50

視認不能にすることができるコマンドであれば、表示画像自体の消去を指示するコマンド送信してもよいし、表示画像に別の画像を上書きすることを指示するコマンドであってもよい。

【0714】

(3) 上記第1～第4実施形態では、遊技待機画像またはメニュー画像の表示中に主制御基板110からサブCPU120aにコマンドが送られた場合におけるコマンドと対応するメッセージ画像の表示位置は、画面中央と画面右上隅の何れかであり、遊技待機画像又はメニュー画像の表示を維持し且つコマンドと対応する画像を右上隅に表示する場合は、操作制限が行われなくなっていた。しかし、この操作制限を行わない表示位置は右上隅である必要はない。遊技待機画像またはメニュー画像の表示画像と重ならない位置であれば、右下隅にしてもよいし、左上隅にしてもよいし、左下隅にしてもよい。

10

【0715】

(4) 上記第1～第4実施形態では、メインキャラクタは、キャラクタA、B、C、D、E、Fの6種類から選択できるようになっており、通常時音楽は、楽曲1～楽曲60の60種類から選択できるようになっており、音量は、音量0～音量11の12種類から選択できるようになっていた。しかし、キャラクタの選択範囲を1種類から5種類にしてもよいし、7種類以上にしてもよい。通常時音楽の選択範囲を61種類以上にしてもよい。音量の選択範囲を13種類以上にしてもよい。

【0716】

(5) 上記第1～第4実施形態では、通常時変動中の音楽を選択できるようになっていた。しかし、特別遊技中の音楽を選択できるようにしてもよい。

20

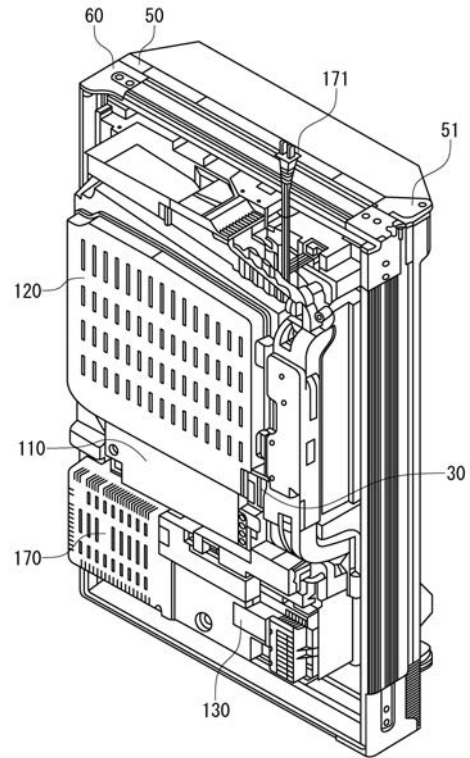
【符号の説明】

【0717】

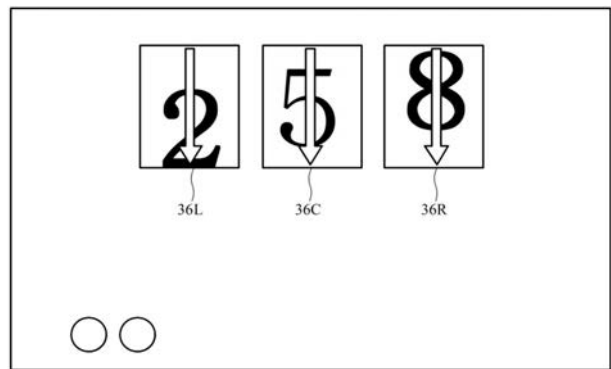
1…遊技機、2…遊技盤、14…第1始動口、14a…第1始動口検出スイッチ、15…第2始動口、15a…第2始動口検出スイッチ、16…第1大入賞口、16a…第1大入賞口検出スイッチ、17…第2大入賞口、17a…第2大入賞口検出スイッチ、20…第1特別図柄表示装置、21…第2特別図柄表示装置、31…画像表示装置、110…主制御基板、110a…メインCPU、110b…メインROM、110c…メインRAM、120…演出制御基板、120a…サブCPU、120b…サブROM、120c…サブRAM、150…画像制御基板、150a…ホストCPU、150b…ホストRAM、150c…ホストROM、151…CGROM、153…VRAM、2000…VDP。

30

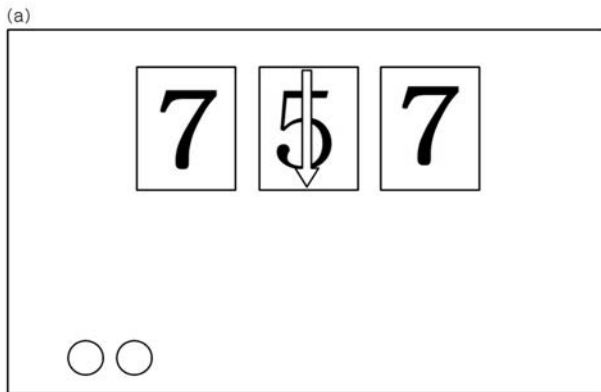
【図 2】



【図 4】



【図 5】



【図 6】



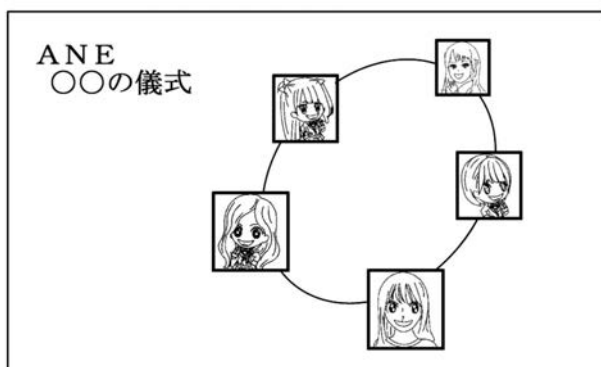
(b)



【図 7】



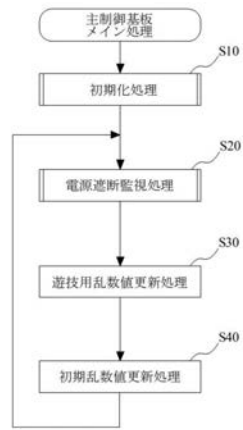
【図 8】



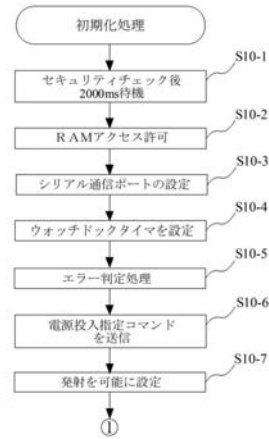
【図 9】

コマンド	名称	連発タイミング
MODE	DATA	
E 0 H	0 0 H	ハズレ区間指定コマンド
	0 1 H	第 1 確変長当たり区間指定コマンド
	0 2 H	第 1 確変長当たり 1 区間指定コマンド
	...	...
E 1 H	0 0 H	第 1 特別区間保留数 0 指定コマンド
	0 1 H	第 1 特別区間保留数 1 指定コマンド
	...	...
	...	...
E 2 H	0 0 H	第 2 特別区間保留数 0 指定コマンド
	0 1 H	第 2 特別区間保留数 1 指定コマンド
	...	...
	...	...
E 3 H	0 0 H	変動停止コマンド
	0 0 H	電源投入指定コマンド
	0 1 H	RAMクリア指定コマンド
	...	...
E 4 H	0 2 H	電源復帰 1 指定コマンド
	0 3 H	電源復帰 2 指定コマンド
	0 4 H	電源復帰 3 指定コマンド
	0 5 H	電源復帰 4 指定コマンド
E 5 H	0 0 H	各モード指定コマンド
	0 1 H	第 1 特別区間変動開始 1 コマンド
	0 2 H	第 1 特別区間変動開始 2 コマンド
	...	...
E 6 H	0 1 H	第 2 特別区間変動開始 1.1 コマンド
	0 2 H	第 2 特別区間変動開始 1.2 コマンド
	...	...
	...	...
E 7 H	0 1 H	第 1 特別区間変動開始 1.1 指定コマンド
	0 2 H	第 1 特別区間変動開始 1.2 指定コマンド
	...	...
	...	...
E 8 H	0 1 H	第 2 特別区間変動開始 1.1 指定コマンド
	0 2 H	第 2 特別区間変動開始 1.2 指定コマンド
	...	...
	...	...
E 9 H	0 1 H	第 3 特別区間変動開始 1.1 指定コマンド
	0 2 H	第 3 特別区間変動開始 1.2 指定コマンド
	...	...
	...	...
E A H	0 0 H	長当たり開始 1 回目用ラウンド開始コマンド
	0 1 H	長当たり開始 2 回目用ラウンド開始コマンド
	...	...
	...	...
E B H	0 0 H	確変長当たり用オープニング指定コマンド
	0 1 H	通常長当たり用オープニング指定コマンド
	...	...
	...	...
E C H	0 0 H	確変長当たり用エンディング指定コマンド
	0 1 H	通常長当たり用エンディング指定コマンド
	...	...
	...	...
E E H	0 0 H	遊技状態 1 指定コマンド
	0 1 H	遊技状態 2 指定コマンド
	0 2 H	遊技状態 3 指定コマンド
	0 3 H	遊技状態 4 指定コマンド
E F H	0 0 H	品薄タンクエラーコマンド
	0 1 H	カウンタースタックエラーコマンド
	0 2 H	計数スイッチ故障エラーコマンド
	0 3 H	遊技状態エラーコマンド
	0 4 H	払出超過エラーコマンド
	0 5 H	払出コマンドエラーコマンド
	0 6 H	戻金エラーコマンド
	0 7 H	スイッチ故障エラーコマンド
	0 8 H	高入賞エラーコマンド
	0 9 H	排出エラーコマンド
	0 A H	破り検出エラーコマンド
	0 B H	異常検出エラーコマンド
E G H	0 0 H	品薄タンクエラーコマンド
	0 1 H	カウンタースタックエラーコマンド
	0 2 H	計数スイッチ故障エラーコマンド
	0 3 H	遊技状態エラーコマンド
	0 4 H	払出超過エラーコマンド
	0 5 H	払出コマンドエラーコマンド
	0 6 H	戻金エラーコマンド
	0 7 H	スイッチ故障エラーコマンド
	0 8 H	高入賞エラーコマンド
	0 9 H	排出エラーコマンド
	0 A H	破り検出エラーコマンド
	0 B H	異常検出エラーコマンド

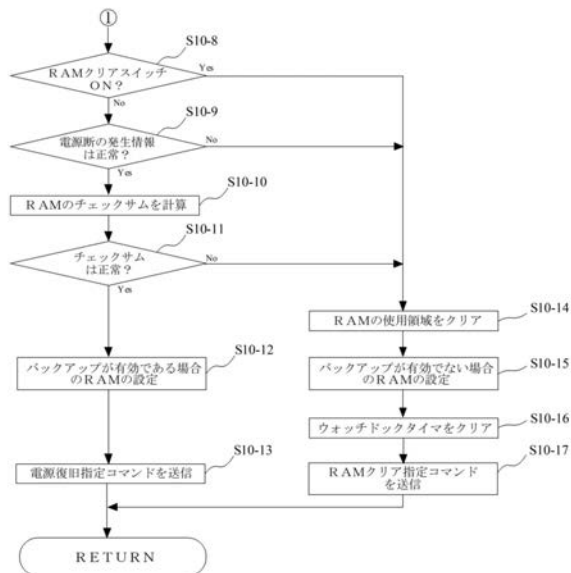
【図 10】



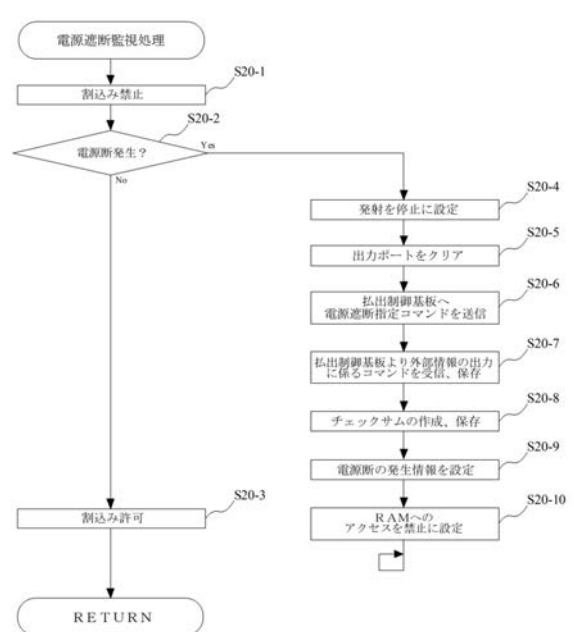
【図 11】



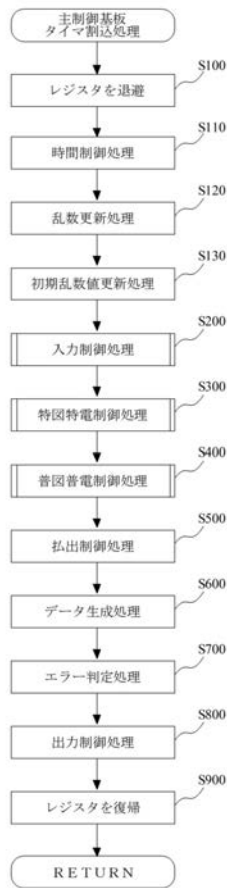
【図 12】



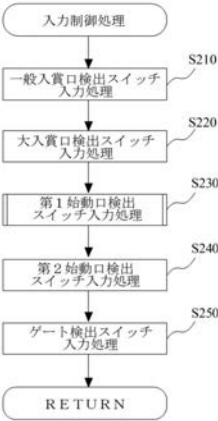
【図 13】



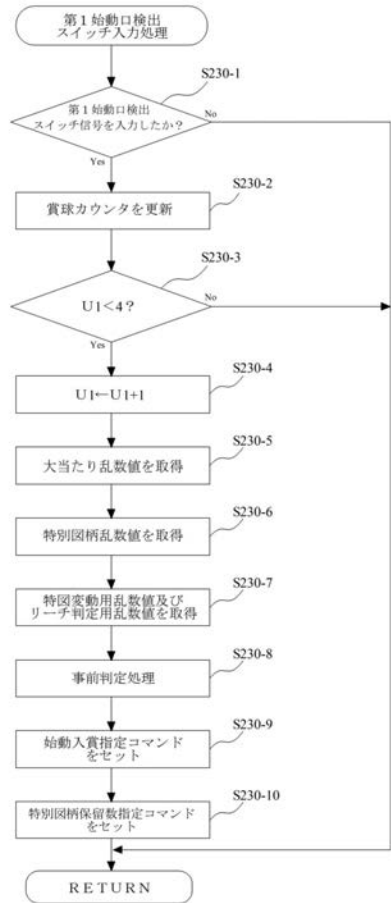
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

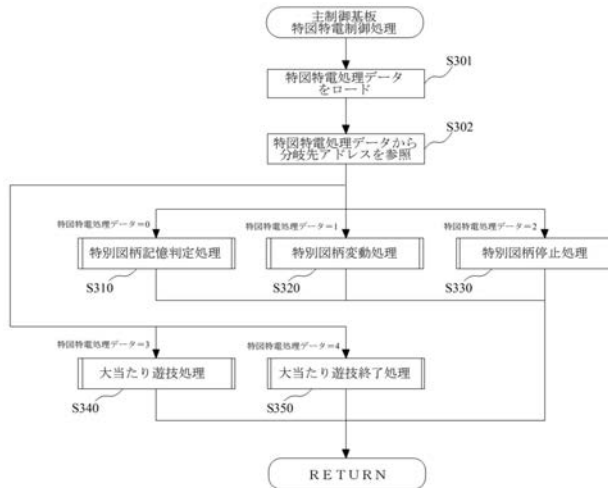


【図 1 7】

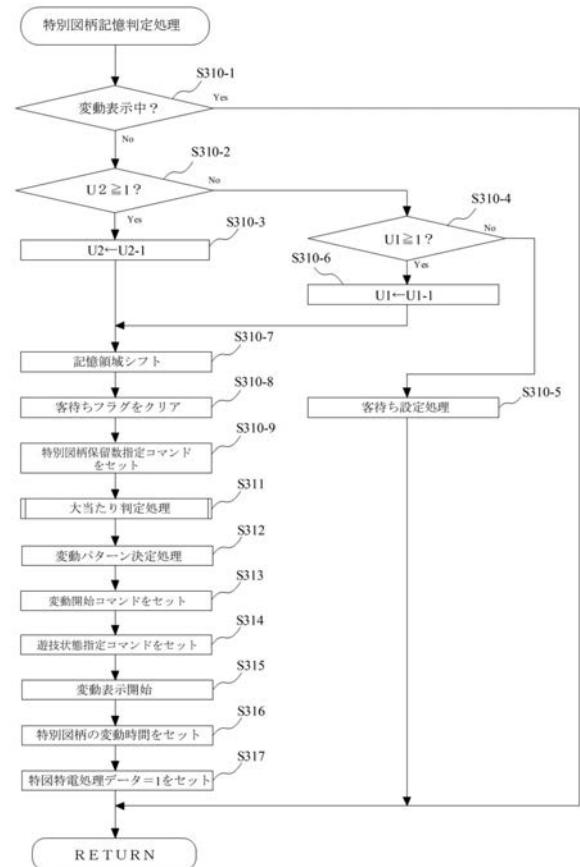
	始動入賞指定コマンド		入賞情報	特別図柄乱数値	リーチ判定用乱数値	変動状態	特別図柄乱数値	大当たり乱数値	特別図柄保留数指定コマンド
	MODE	DATA							
第1始動図柄表示状態	入賞情報1	E 8 H	0.1 H	0.1 H	-	-	0~29	40~59 (大当たり)	第1始動図柄表示状態
	入賞情報2	E 8 H	0.2 H	0.2 H	-	-	0~29	60~79 (大当たり)	
	入賞情報3	E 8 H	0.3 H	0.3 H	-	-	0~29	80~99	
	入賞情報4	E 8 H	0.4 H	0.4 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報5	E 8 H	0.1 H	0.1 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報6	E 8 H	0.2 H	0.2 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報7	E 8 H	0.3 H	0.3 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報8	E 8 H	0.4 H	0.4 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報9	E 8 H	0.5 H	0.5 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報10	E 8 H	0.6 H	0.6 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報11	E 9 H	0.1 H	0.1 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報12	E 9 H	0.2 H	0.2 H	-	-	0~29	0~99	
第2始動図柄表示状態	入賞情報1	E 9 H	0.3 H	0.3 H	-	-	0~29	0~99	第2始動図柄表示状態
	入賞情報2	E 9 H	0.4 H	0.4 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報3	E 9 H	0.5 H	0.5 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報4	E 9 H	0.6 H	0.6 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報5	E 9 H	0.7 H	0.7 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報6	E 9 H	0.8 H	0.8 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報7	E 9 H	0.9 H	0.9 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報8	E 9 H	0.0 H	0.0 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報9	E 9 H	0.1 H	0.1 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報10	E 9 H	0.2 H	0.2 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報11	E 9 H	0.3 H	0.3 H	-	-	0~29	0~99	
	入賞情報12	E 9 H	0.4 H	0.4 H	-	-	0~29	0~99	

※「-」は、参照しません。

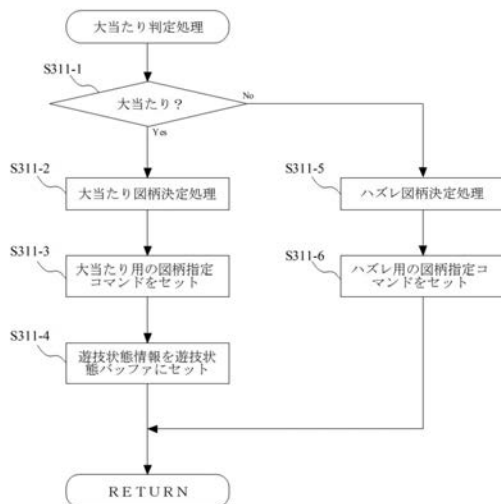
【図 18】



【図 19】



【図 20】



【図 22】

特別図柄数値 (0~99)	特別図柄	図柄指定コマンド	
		MODE	DATA
0~99	特別図柄 1 (第1確変長当たり)	01	E0H
0~99	特別図柄 2 (第1確変変換当たり1)	02	E0H
0~99	特別図柄 3 (第1確変変換当たり2)	03	E0H
0~99	特別図柄 4 (第1確変長当たり)	04	E0H
0~99	特別図柄 5 (第1確変長当たり)	05	E0H
0~99	特別図柄 6 (第2確変長当たり)	06	E0H
0~99	特別図柄 7 (第2確変変換当たり1)	07	E0H
0~99	特別図柄 8 (第2確変変換当たり2)	08	E0H
0~99	特別図柄 9 (第2確変長当たり)	09	E0H

特別図柄表示装置	特別図柄	図柄指定コマンド	
		MODE	DATA
第1特別図柄表示装置	特別図柄 0 (ハズレ)	00	00H
第2特別図柄表示装置	特別図柄 0 (ハズレ)	00	00H

【図 21】

(a) 特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数値 (0~598)	抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7, 8	大当たり	2/599=1/299.5
	上記以外	ハズレ	...
高確率遊技状態	7~26	大当たり	20/599=1/29.9
	上記以外	ハズレ	...

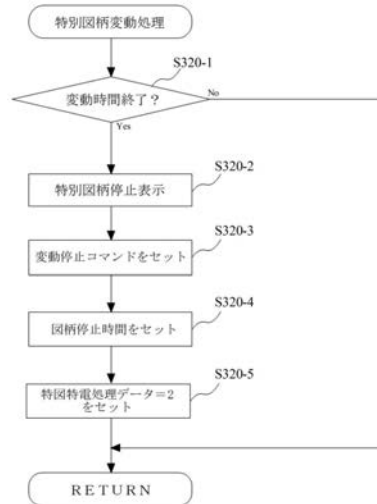
(b) 普通図柄表示装置用の普通図柄抽選判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値 (0~65535)	抽選結果	割合 (※参考)
非時短遊技状態	0	当たり	1/65536
	1~65535	ハズレ	65535/65536
時短遊技状態	0~65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536

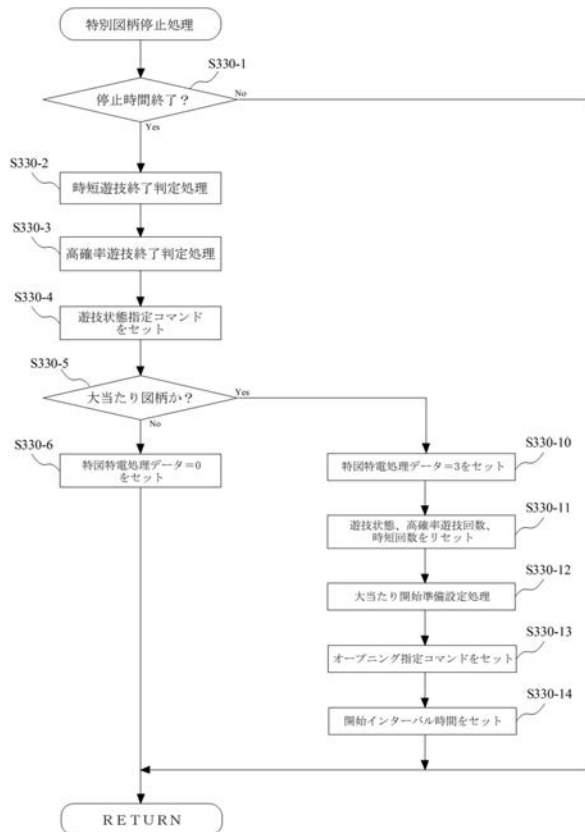
【图 2 3】

[illegible]

【図 24】



【图 25】



【图 2 6】

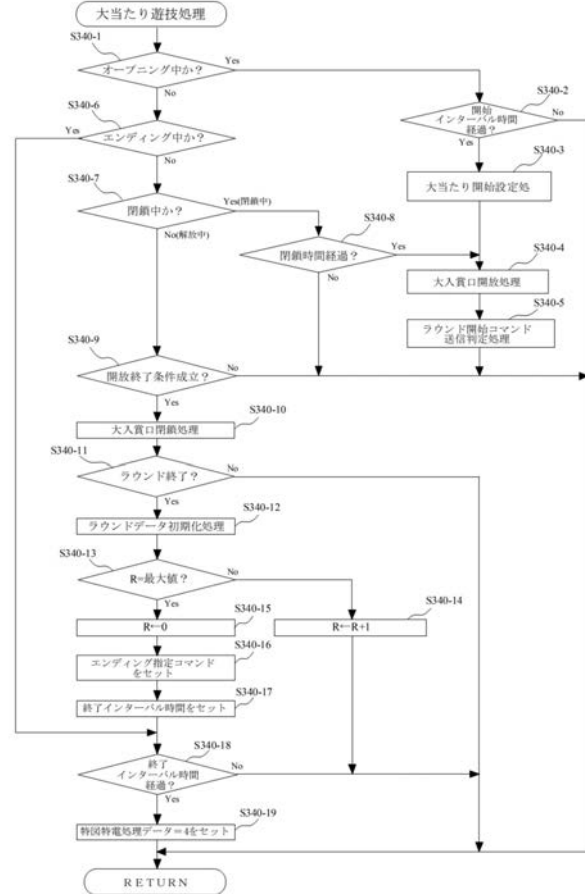
特別図形表示装置			特別図形	停止図形データ	大入賞口の抽動能様	
					ラウンド遊長回数 (R)	間数能様
第1特別図形表示装置	特別図形1 (第1確変長当たり)			01	15	長当たり1 TBL
	特別図形2 (第1確変短当たり1)			02	15	短当たり1 TBL
	特別図形3 (第1確変短当たり2)			03	15	短当たり2 TBL
	特別図形4 (第1確変短当たり)			04	15	短当たり1 TBL
	特別図形5 (第1通常長当たり)			05	15	長当たり1 TBL
第2特別図形表示装置	特別図形6 (第2確変長当たり)			06	15	長当たり1 TBL
	特別図形7 (第2確変短当たり1)			07	15	短当たり1 TBL
	特別図形8 (第2確変短当たり2)			08	15	短当たり2 TBL
	特別図形9 (第2通常長当たり)			09	15	長当たり2 TBL

【図 27】

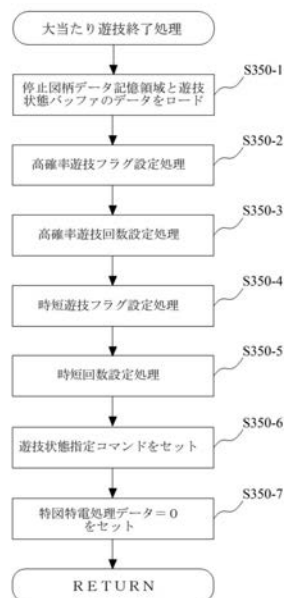
大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル

	長当たりT B L	短当たりT B L	発展当たり1 T B L	発展当たり2 T B L
開放する大入賞口	第1大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口
最大ラウンド遊技回数 (R)	15	15	15	15
規定回数	9回	9回	9回	9回
開始インターバル時間	3.000秒	3.000秒	3.000秒	3.000秒
1 R目の最大開放回数	1回	1回	3回	3回
R = 1 (1 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 2 (2 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 3 (3 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 4 (4 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 5 (5 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 6 (6 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 7 (7 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 8 (8 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 9 (9 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 10 (10 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 11 (11 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 12 (12 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 13 (13 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 14 (14 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 15 (15 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 16 (16 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 17 (17 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 18 (18 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 19 (19 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R = 20 (20 R目)	K = 1	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 0.052秒	一回の開放時間 6.000秒
	K = 2	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	K = 3	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒	一回の開放時間 2.000秒
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒

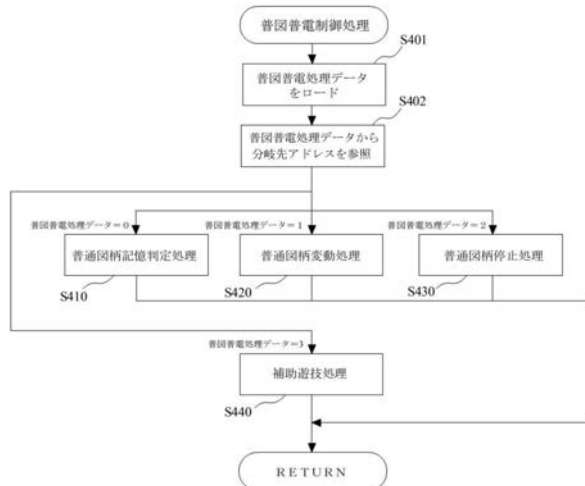
【図 28】



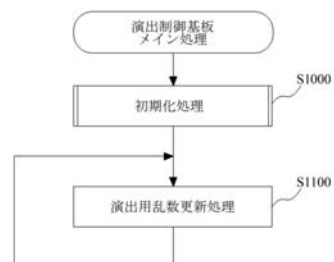
【図 29】



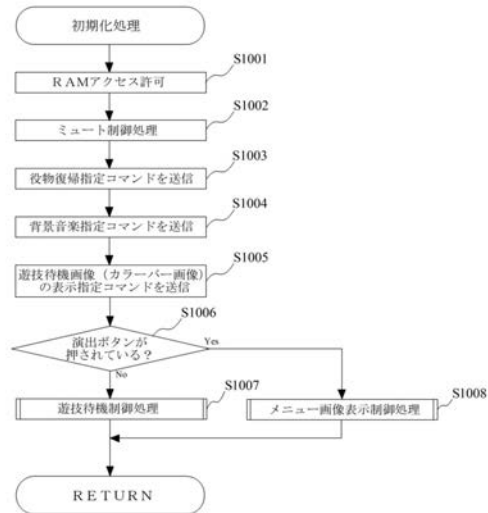
【図 30】



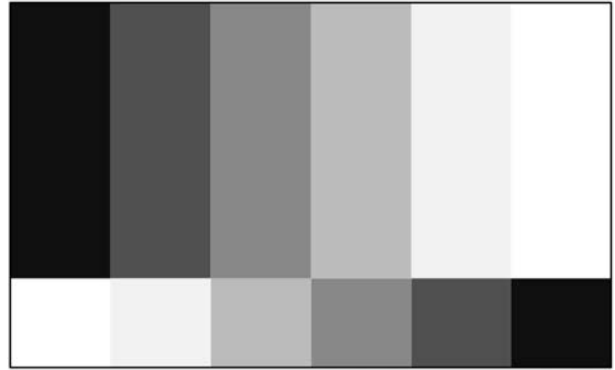
【図 31】



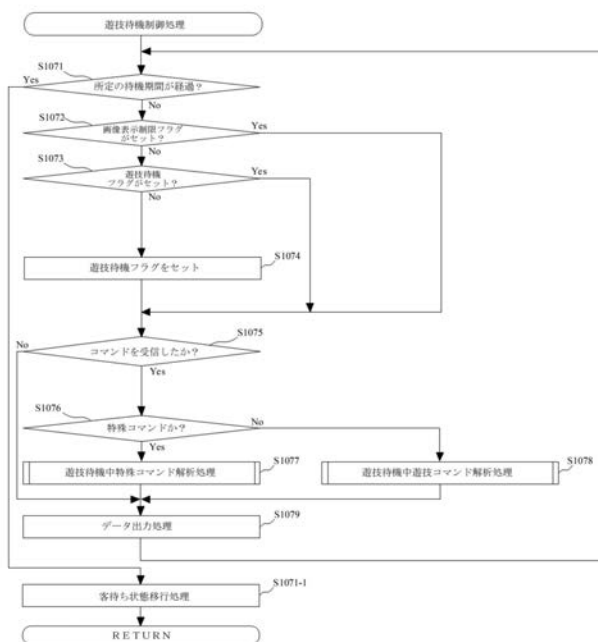
【図 3 2】



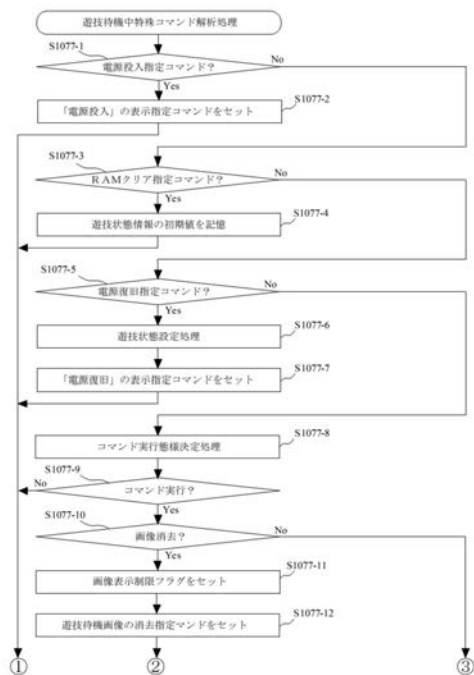
【図 3 3】



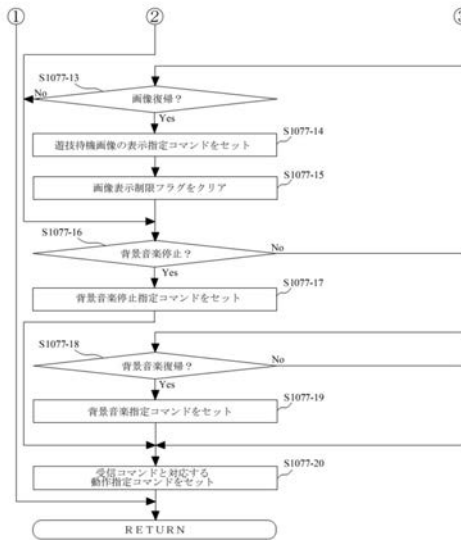
【図 3 4】



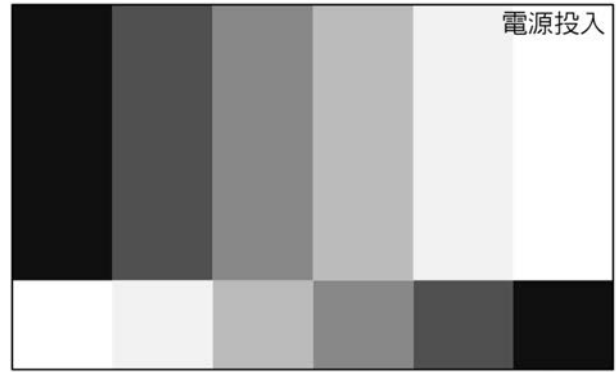
【図 3 5】



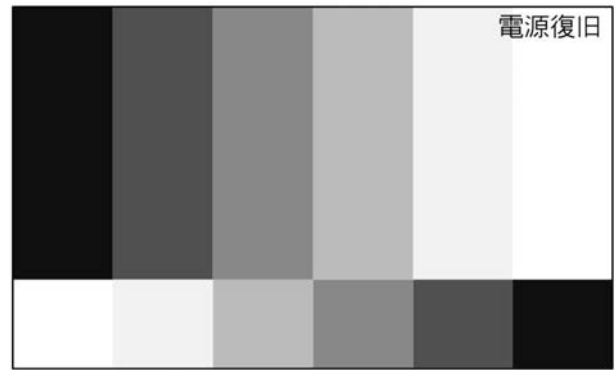
【図 36】



【図 37】



【図 38】

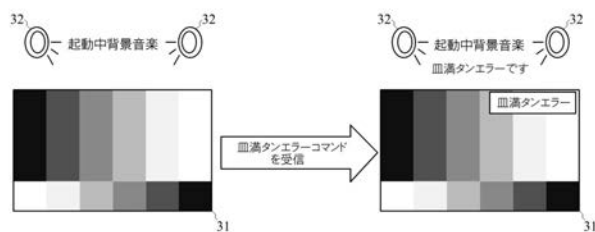


【図 39】

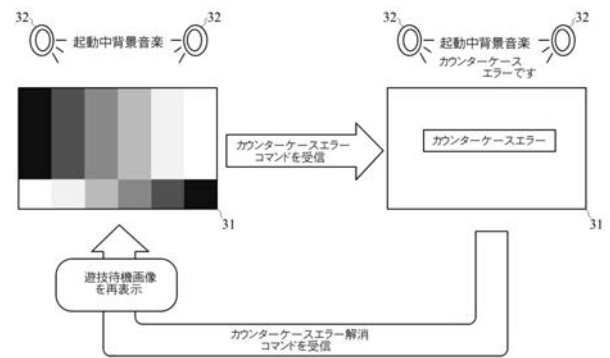
遊技待機画像の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態決定テーブル

コマンド	コマンド 実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド 画像位置	背景音楽 停止	背景音楽 復帰
血満タンエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	停止なし	復帰なし
カウンタースエラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止あり	復帰なし
破損しエラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	—	停止あり	復帰なし
払出超過エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止あり	復帰なし
払出コマンドエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止なし	復帰なし
扉開放エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	停止なし	復帰なし
スイッチ断線エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止あり	復帰なし
真実入賞エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止あり	復帰なし
排出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止あり	復帰なし
細石排出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
振動検出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
血満タンエラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
カウンタースエラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
破損しエラー解除コマンド	×	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
払出超過エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰あり
払出コマンドエラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
扉開放エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
スイッチ断線エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	停止なし	復帰あり
真実入賞エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	停止なし	復帰あり
排出エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	停止なし	復帰あり
細石排出エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
振動検出エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし

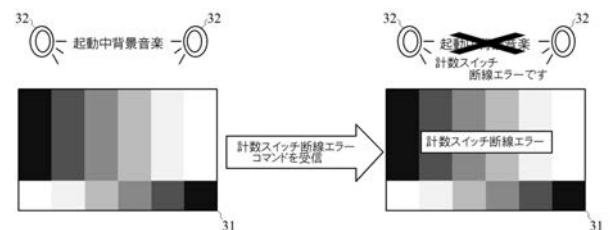
【図 40】



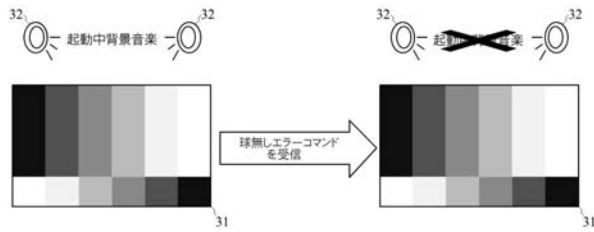
【図 41】



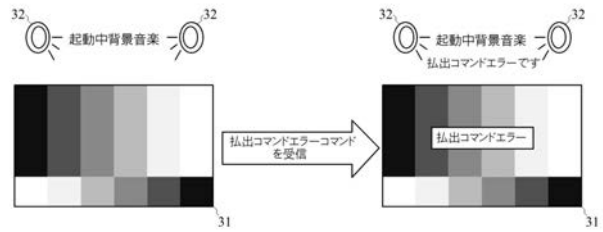
【図 42】



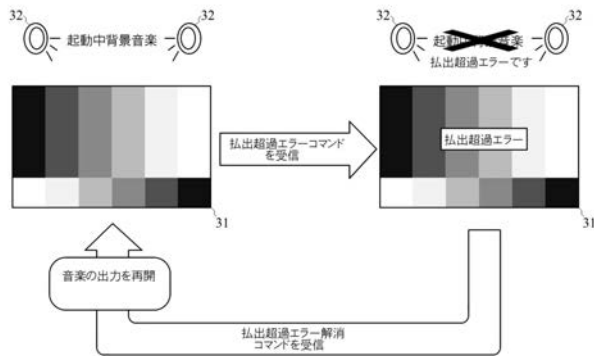
【図 4 3】



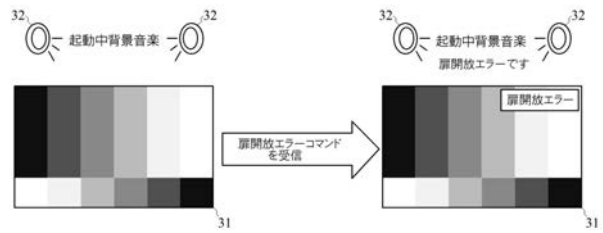
【図 4 5】



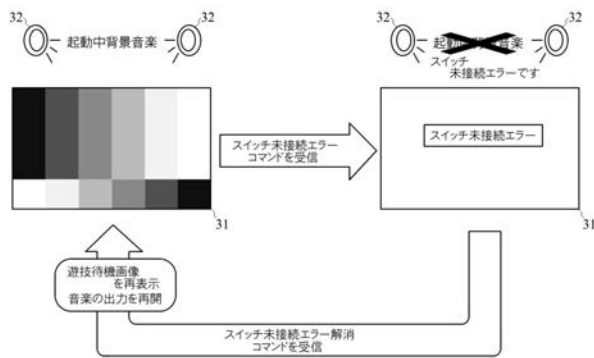
【図 4 4】



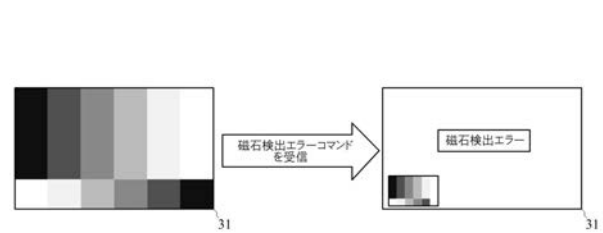
【図 4 6】



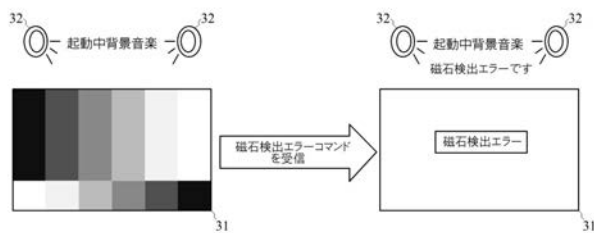
【図 4 7】



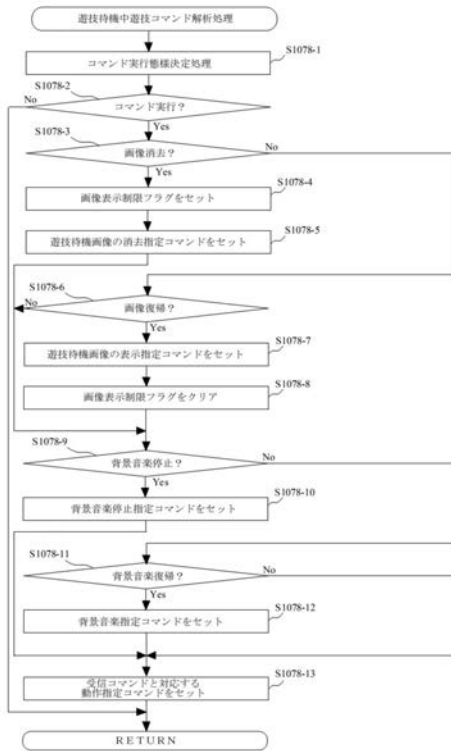
【図 4 9】



【図 4 8】



【図 50】

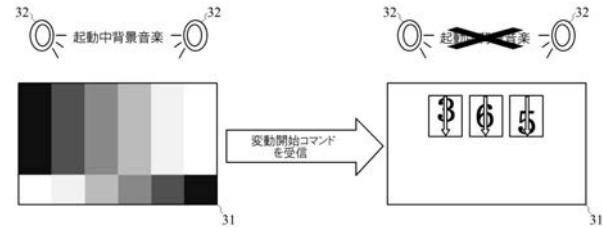


【図 51】

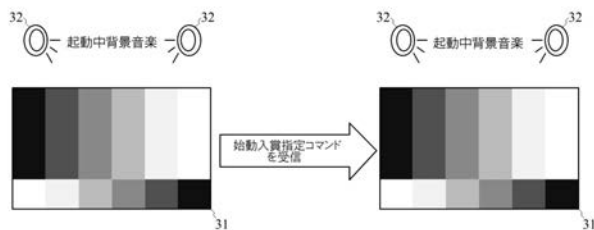
遊技待機画像の表示中の遊技コマンド受付け時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	実行可否	画像消去	画像復帰	コマンド	背景音楽	背景音楽
図柄指定コマンド	X	消去なし	復帰なし	コマンド	停止なし	復帰なし
特別図柄保留数指定コマンド	X	消去なし	復帰なし	コマンド	停止なし	復帰なし
変動停止コマンド	X	消去なし	復帰なし	コマンド	停止なし	復帰なし
各待ち指定コマンド	X	消去なし	復帰なし	コマンド	停止なし	復帰なし
変動開始コマンド	○	消去あり	復帰なし	コマンド	停止あり	復帰なし
抽籤入賞指定コマンド	X	消去なし	復帰なし	コマンド	停止なし	復帰なし
ラウンド開始コマンド	X	消去なし	復帰なし	コマンド	停止なし	復帰なし
オーブニング指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	コマンド	停止あり	復帰なし
エンディング指定コマンド	X	消去なし	復帰なし	コマンド	停止なし	復帰なし
遊技状態指定コマンド	X	消去なし	復帰なし	コマンド	停止なし	復帰なし

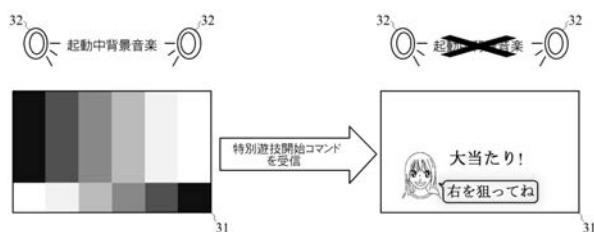
【図 52】



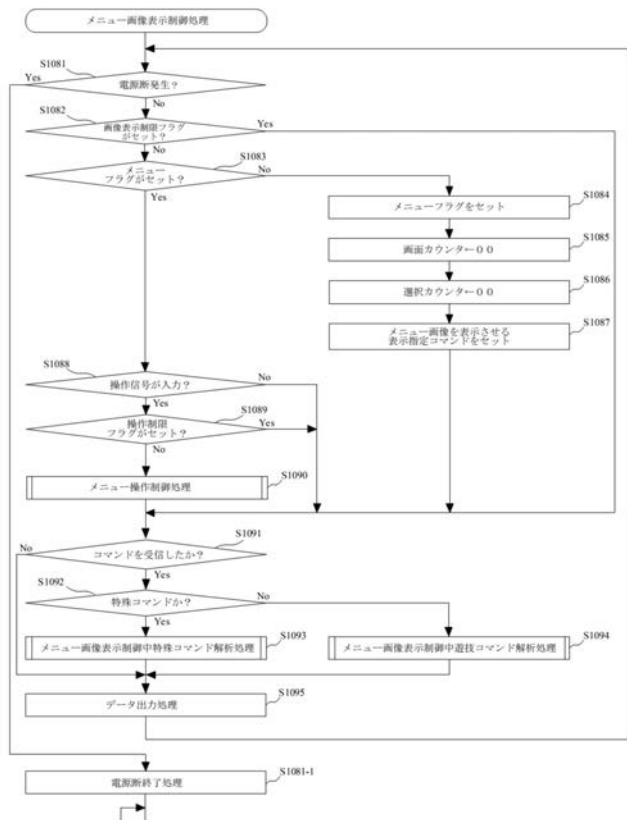
【図 53】



【図 54】



【図 55】



【図 5 6】

(a)

画面カウンタ	内容
0 0	メインメニュー
0 1	店舗設定
0 2	RTC設定
0 3	エコモード
0 4	デバッグモード

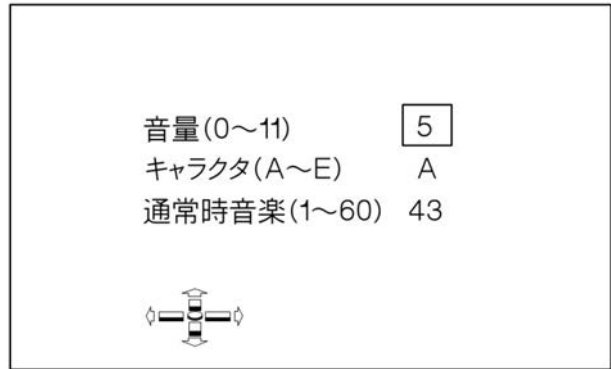
(b)

選択カウンタ	内容
0 0	店舗設定
0 1	RTC設定
0 2	エコモード
0 3	デバッグモード

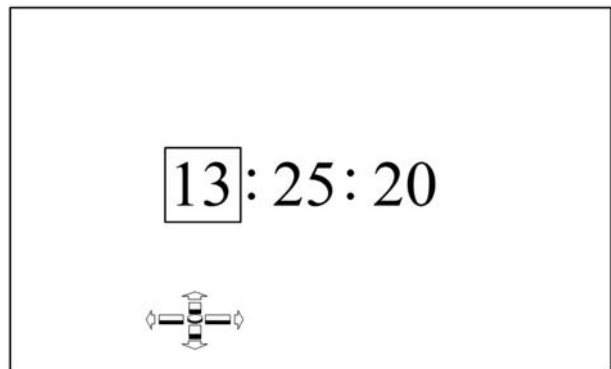
【図 5 7】



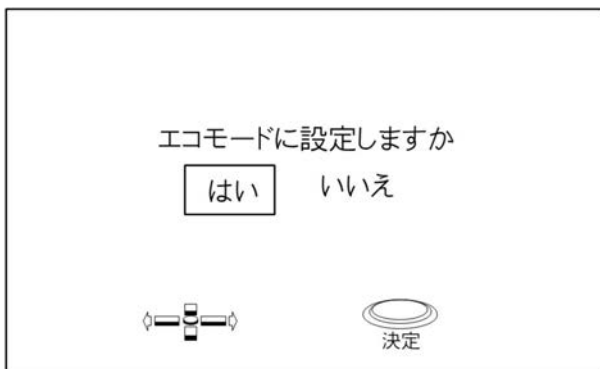
【図 5 8】



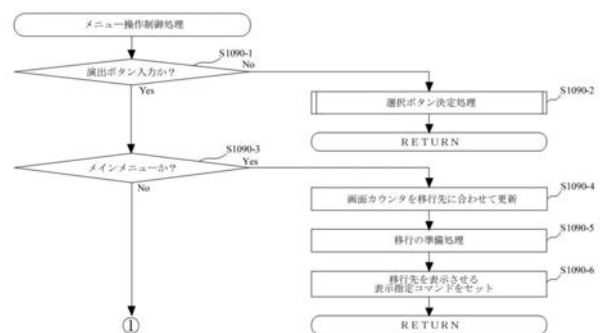
【図 5 9】



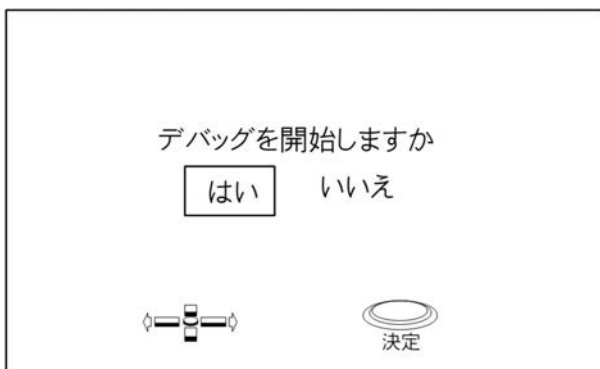
【図 6 0】



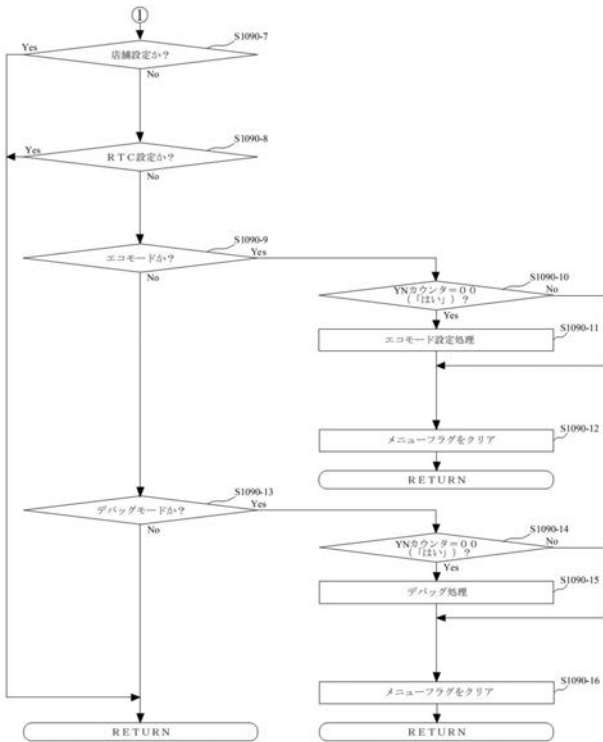
【図 6 2】



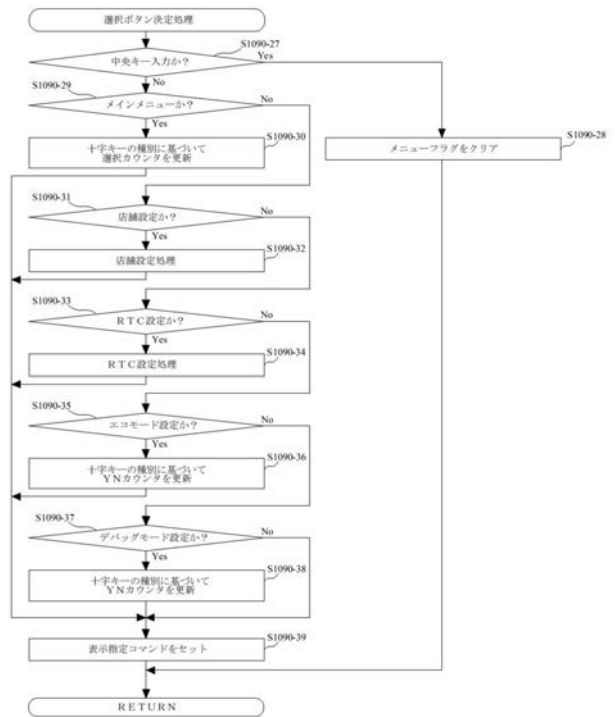
【図 6 1】



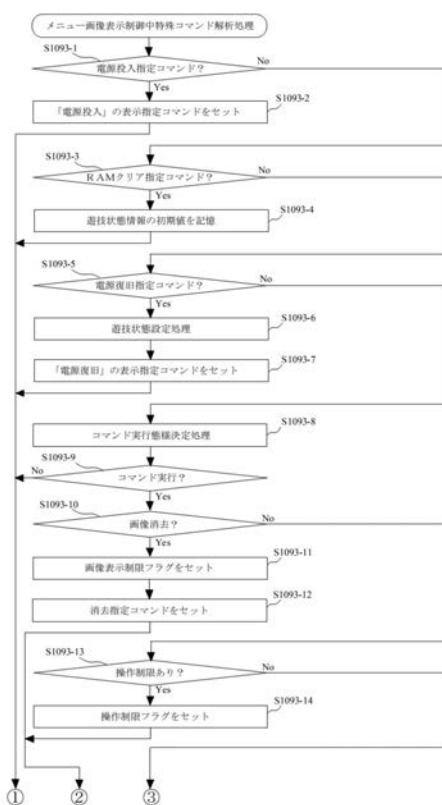
【図 6 3】



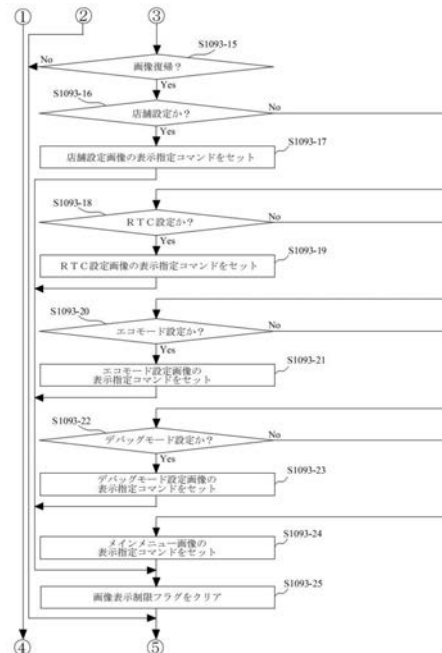
【図 6 4】



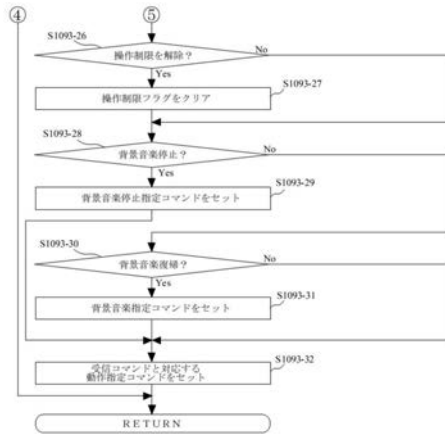
【図 6 5】



【図 6 6】



【図 67】



【図 68】



【図 69】

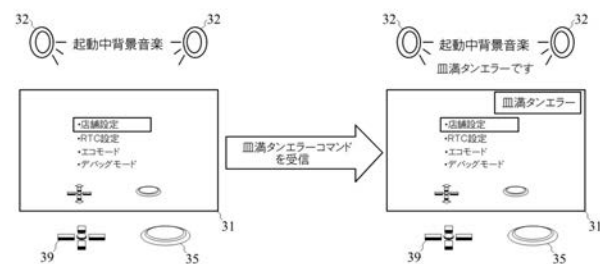


【図 70】

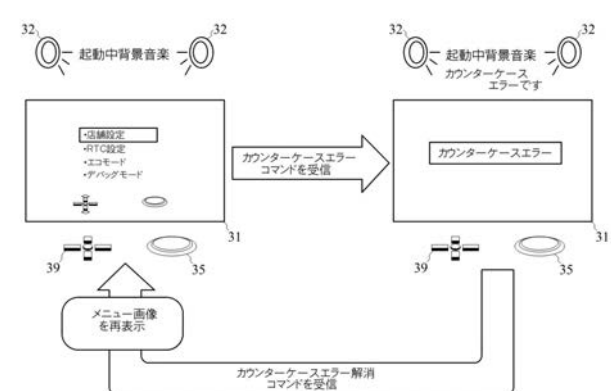
メニュー画面、設定画面の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド 実行態様	画像消去	画像復帰	コマンド 解除状態	操作制限 解除	背景音楽 停止	背景音楽 復帰
皿満タンエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	解除なし	停止なし	復帰なし
カウンタケースエラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
計数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	解除あり	停止あり	復帰なし
経路エラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
引出船通スラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	解除あり	停止あり	復帰なし
引出コマンドエラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	解除あり	停止なし	復帰なし
扉開放エラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	解除なし	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
異常入貨エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
引出エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
扉右開放エラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
皿満タンエラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
カウンタケースエラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	—	停止なし	復帰あり
計数スイッチ断線エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	解除なし	停止なし	復帰なし
経路エラー解除コマンド	×	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
引出船通スラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	解除あり	停止なし	復帰あり
引出コマンドエラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	解除あり	停止なし	復帰なし
扉開放エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	—	停止なし	復帰あり
異常入貨エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	—	停止なし	復帰あり
引出エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	—	停止なし	復帰あり
扉右開放エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし

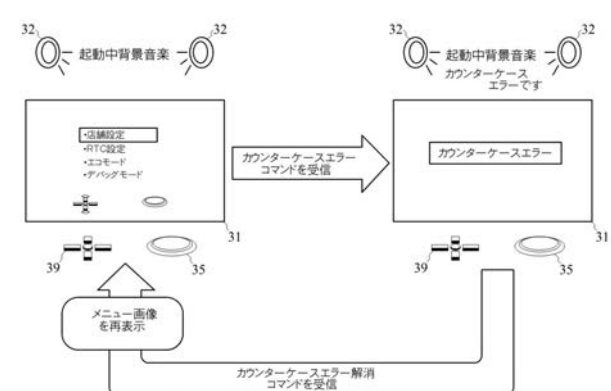
【図 71】



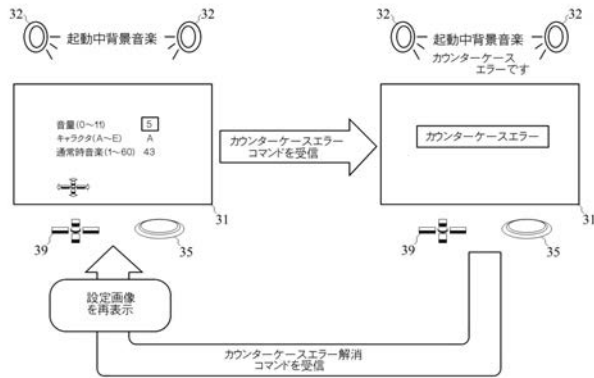
【図 72】



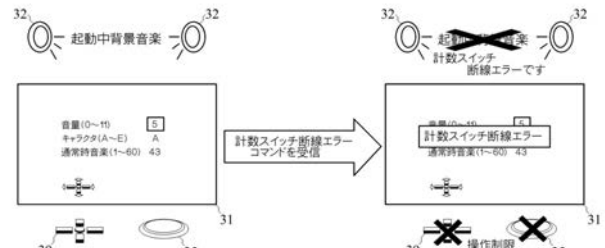
【図 73】



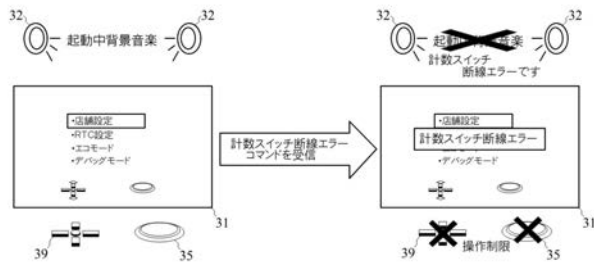
【図 7 4】



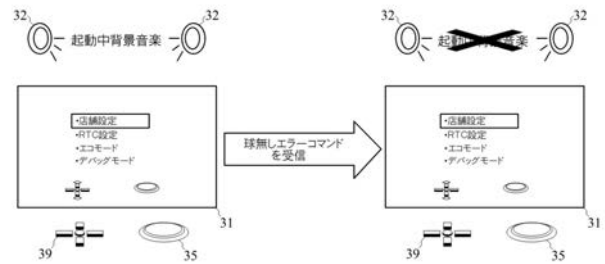
【図 7 6】



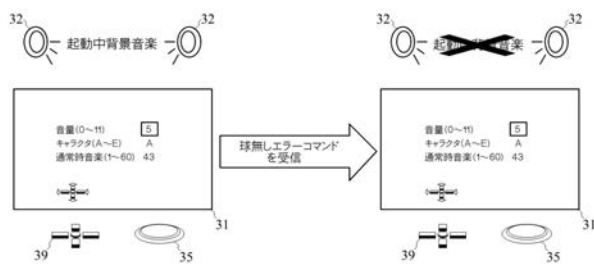
【図 7 5】



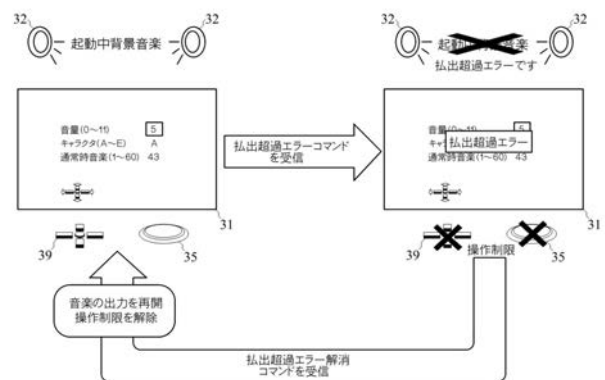
【図 7 7】



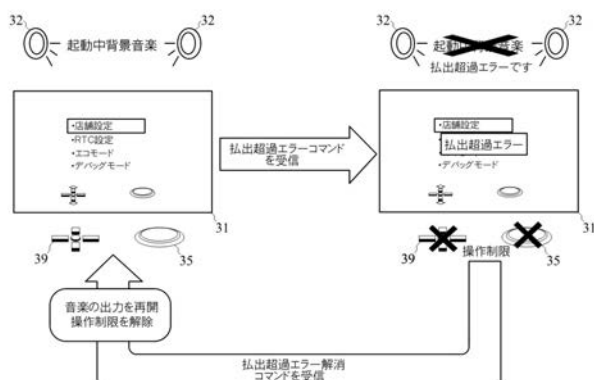
【図 7 8】



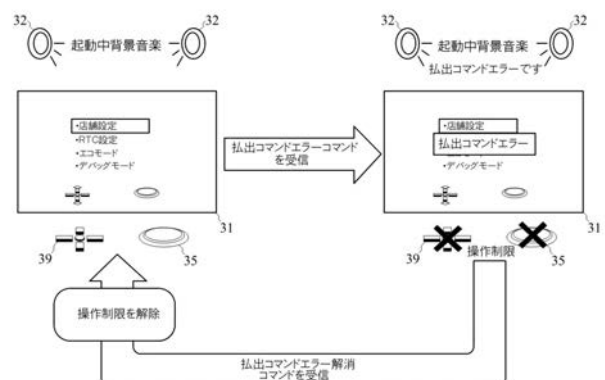
【図 8 0】



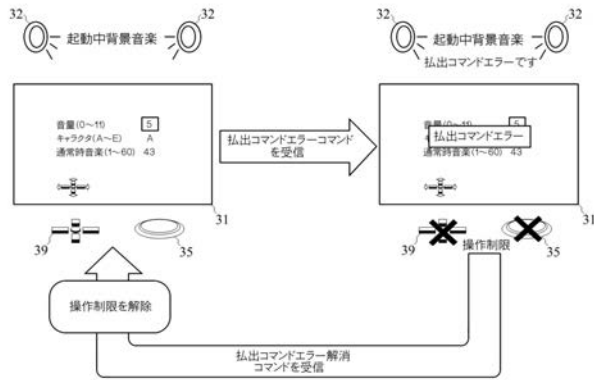
【図 7 9】



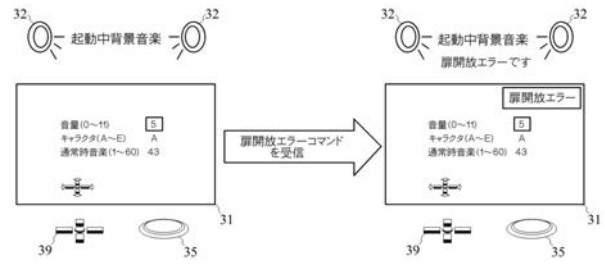
【図 8 1】



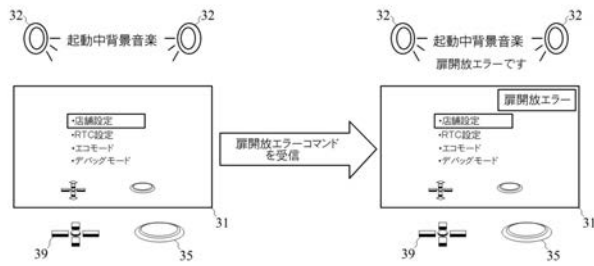
【図 8 2】



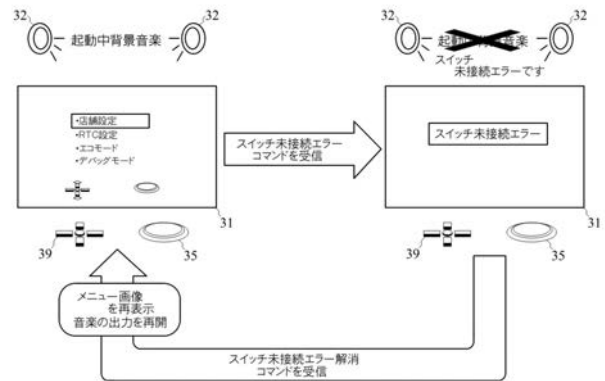
【図 8 4】



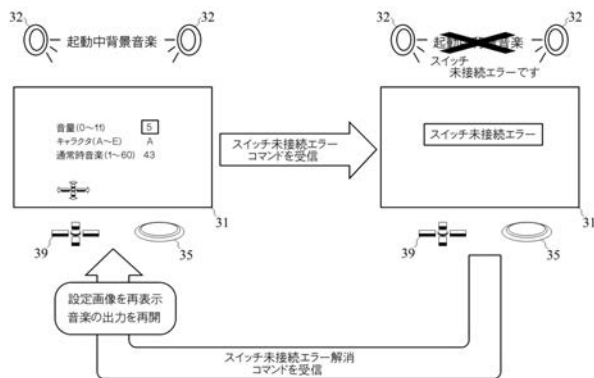
【図 8 3】



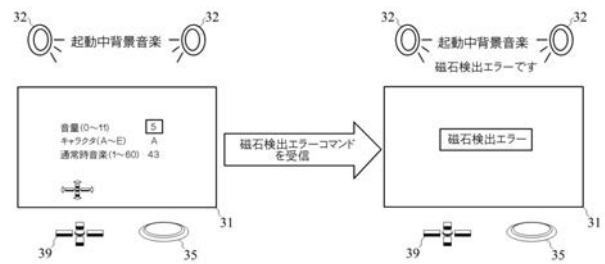
【図 8 5】



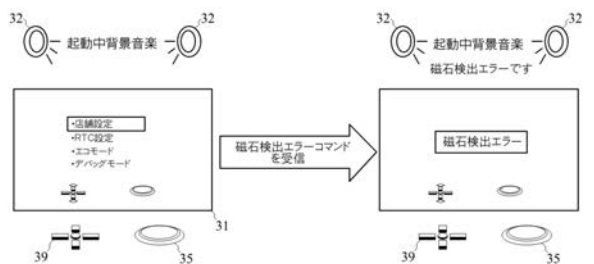
【図 8 6】



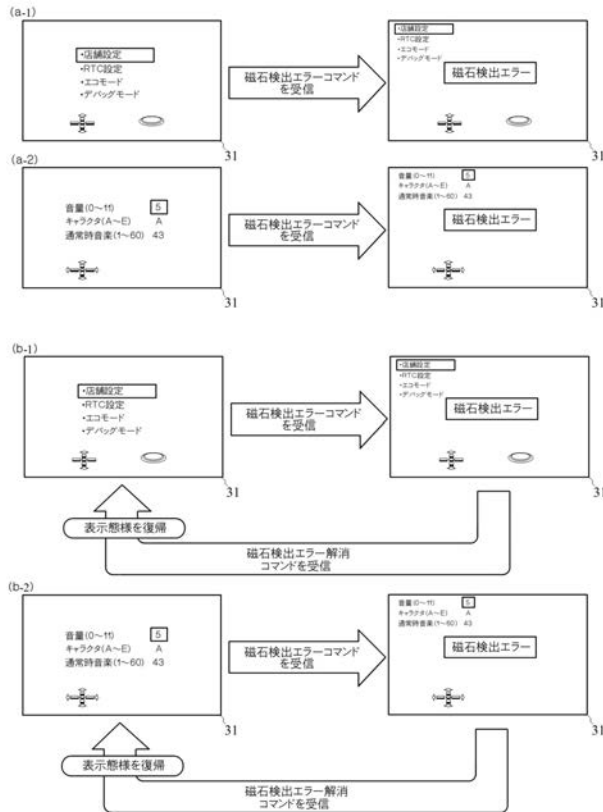
【図 8 8】



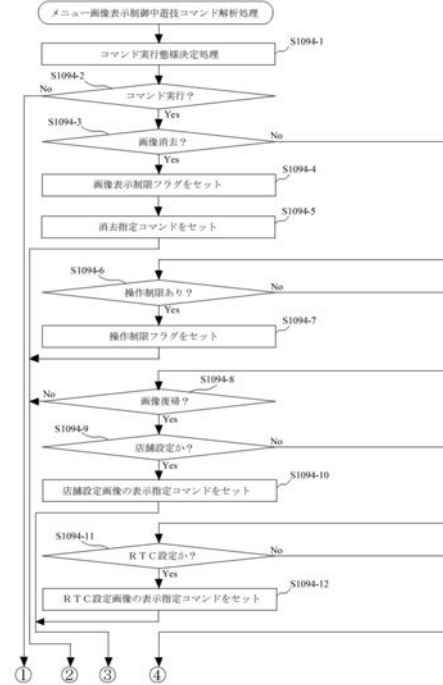
【図 8 7】



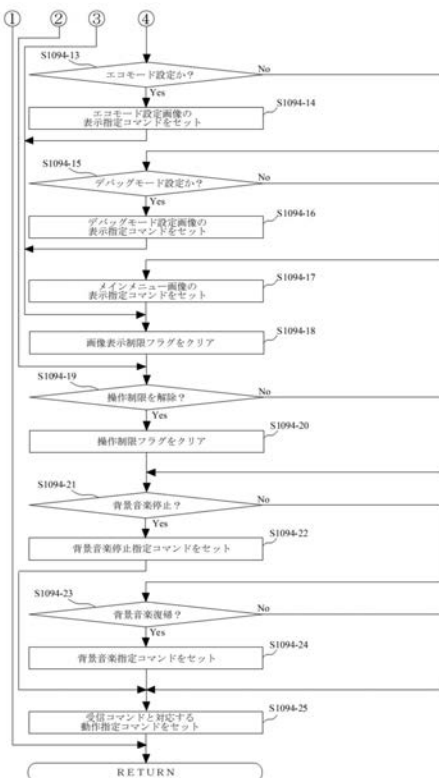
【図 89】



【図 90】



【図 91】

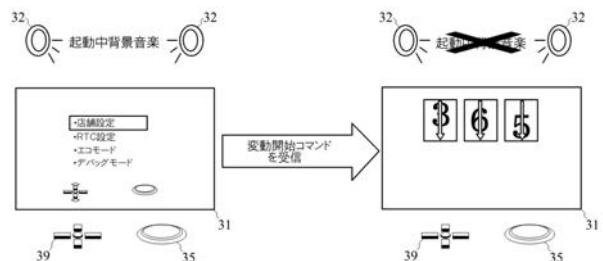


【図 92】

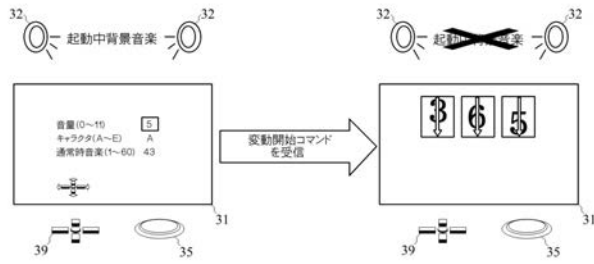
メニュー画像、設定画像の表示中の選択コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド 実行番号	画像消去	画像復旧	コマンド 画像位置	操作制限	操作制限 解除	背景音楽 停止	背景音楽 復旧
店舗設定コマンド	X	消去なし	復旧なし	—	—	—	停止なし	復旧なし
特別関係係数指定コマンド	X	消去なし	復旧なし	—	—	—	停止なし	復旧なし
変動停止コマンド	X	消去なし	復旧なし	—	—	—	停止なし	復旧なし
変動指定コマンド	X	消去なし	復旧なし	—	—	—	停止なし	復旧なし
変動開始コマンド	O	消去あり	復旧なし	—	—	—	停止あり	復旧なし
変動入替市電コマンド	X	消去なし	復旧なし	—	—	—	停止あり	復旧なし
変動開始コマンド	X	消去なし	復旧なし	—	—	—	停止なし	復旧なし
変動終了指定コマンド	O	消去あり	復旧なし	—	—	—	停止あり	復旧なし
変動指定コマンド	X	消去なし	復旧なし	—	—	—	停止なし	復旧なし
変動状態指定コマンド	X	消去なし	復旧なし	—	—	—	停止なし	復旧なし

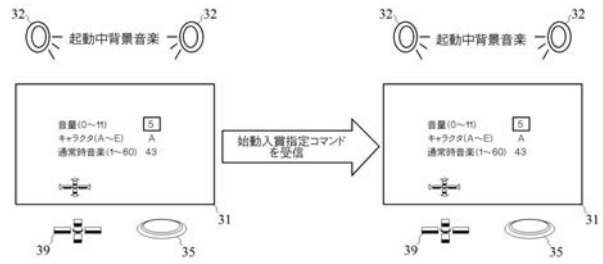
【図 93】



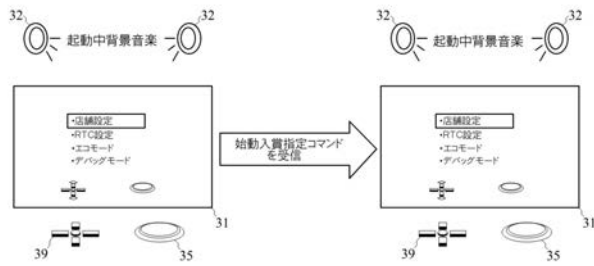
【図 9 4】



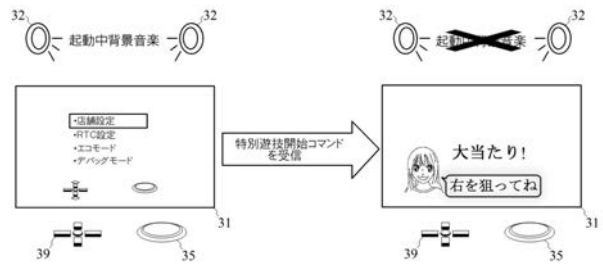
【図 9 6】



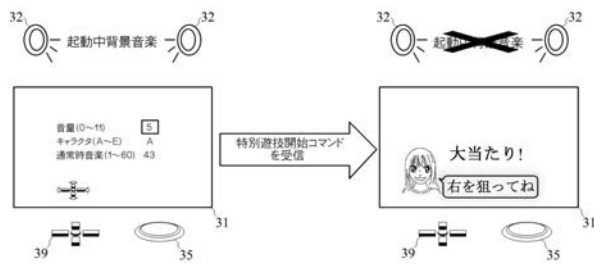
【図 9 5】



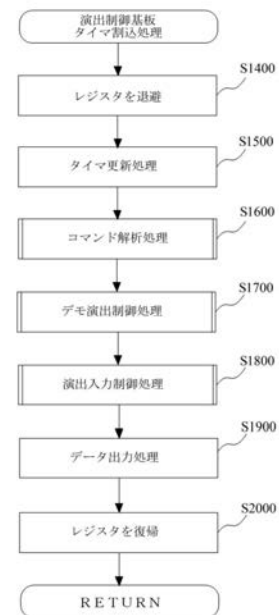
【図 9 7】



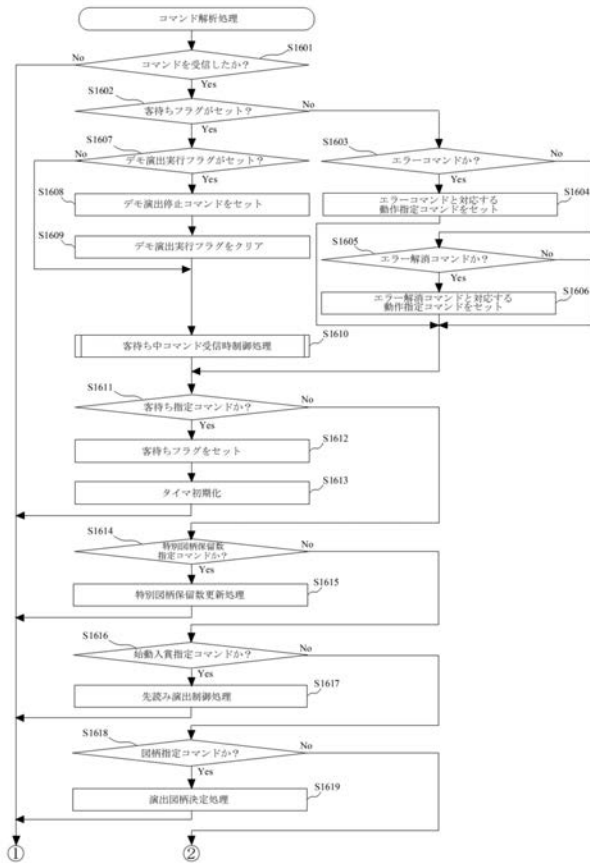
【図 9 8】



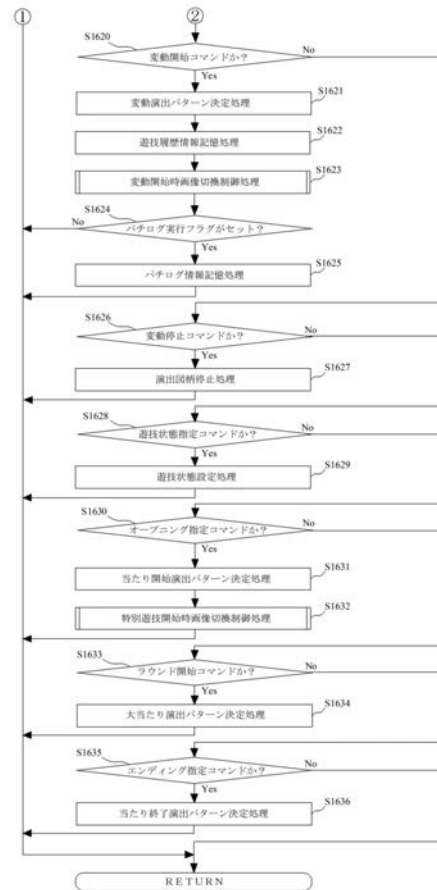
【図 9 9】



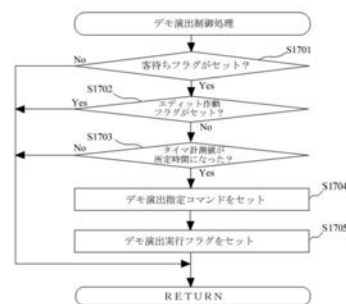
【図 100】



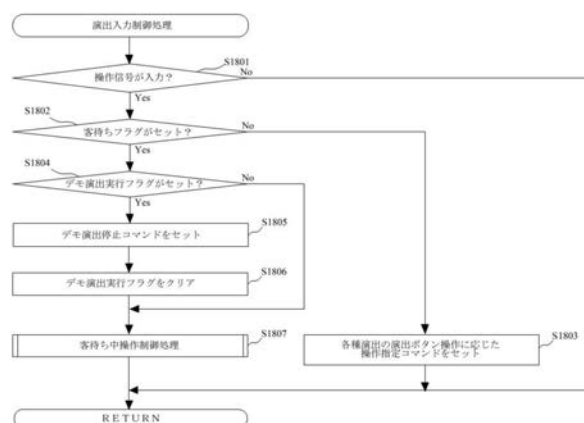
【図 101】



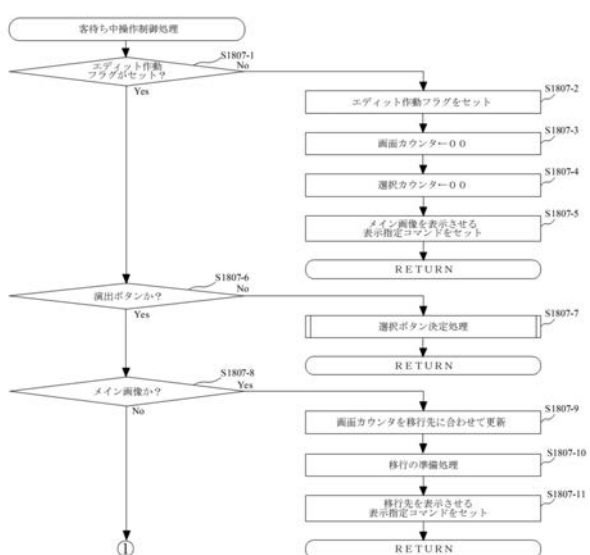
【図 102】



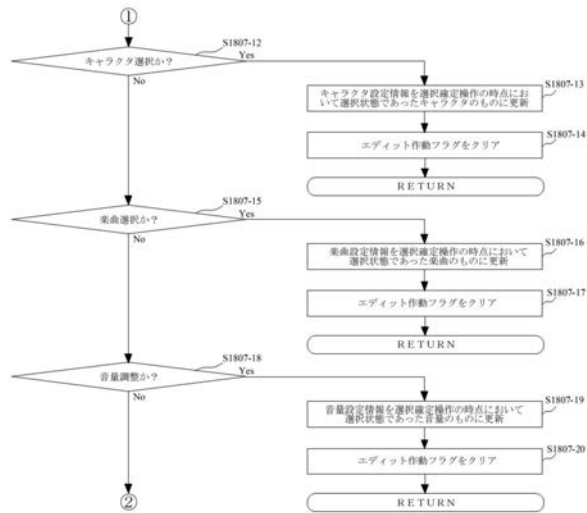
【図 103】



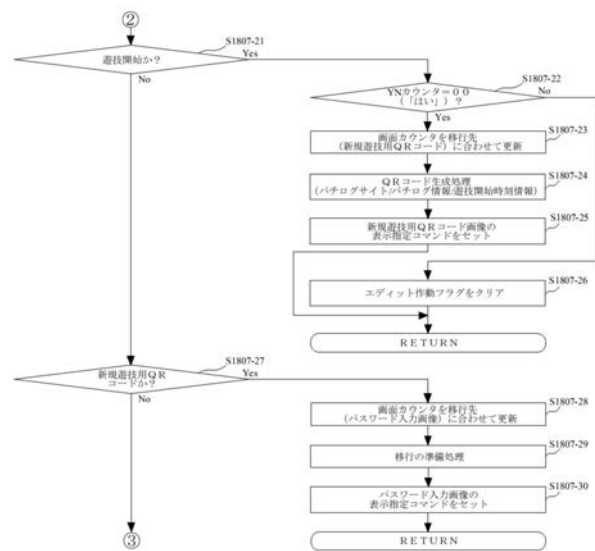
【図 104】



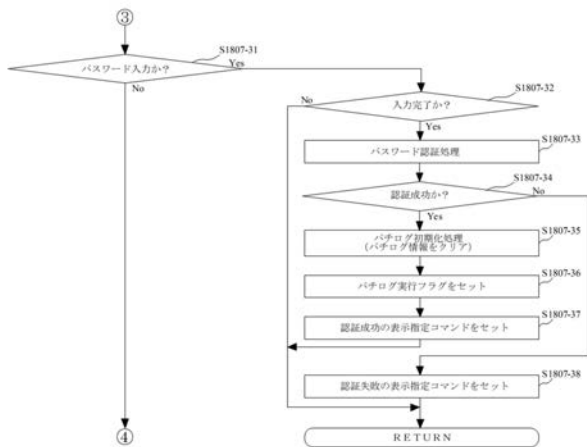
【図 105】



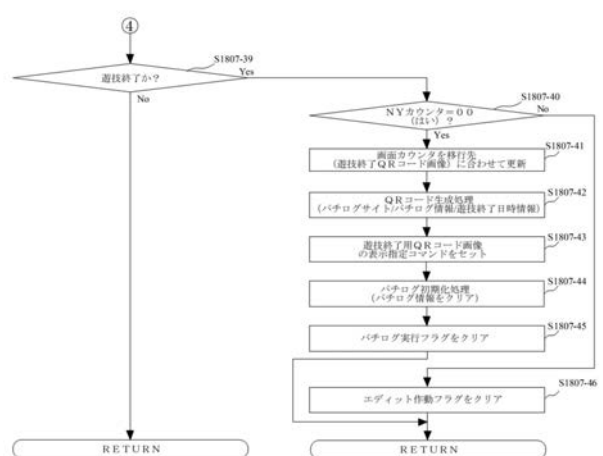
【図 106】



【図 107】



【図 108】



【図 1 0 9】

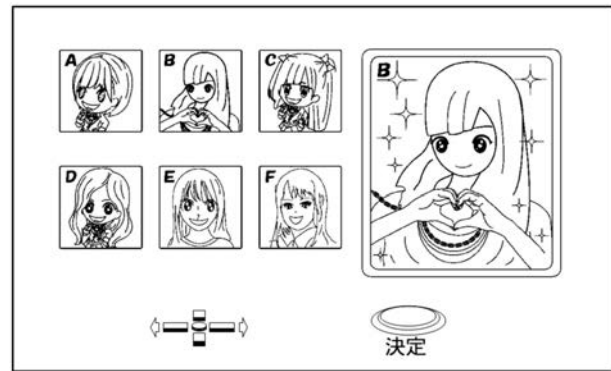
(a)

画面カウンタ	内容
0 0	メイン
0 1	キャラクター選択
0 2	楽曲選択
0 3	音量調整
0 4	新規遊技開始
0 5	新規遊技用QRコード
0 6	パスワード入力
0 7	遊技終了
0 8	遊技終了用QRコード
0 9	遊技履歴
1 0	遊技方法説明

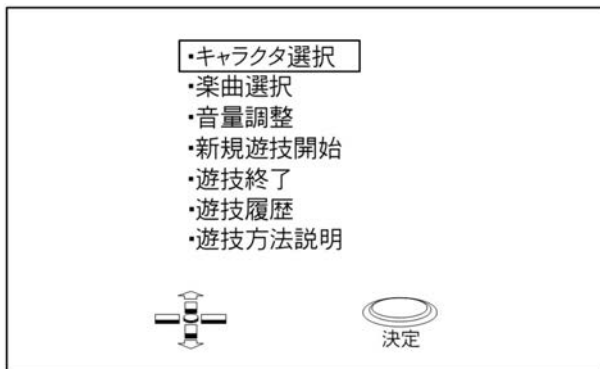
(b)

選択カウンタ	内容
0 0	キャラクター選択
0 1	楽曲選択
0 2	音量調整
0 3	新規遊技開始
0 4	遊技終了
0 5	遊技履歴
0 6	遊技方法説明

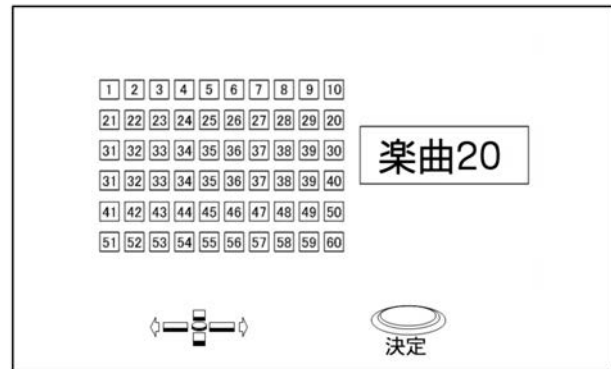
【図 1 1 1】



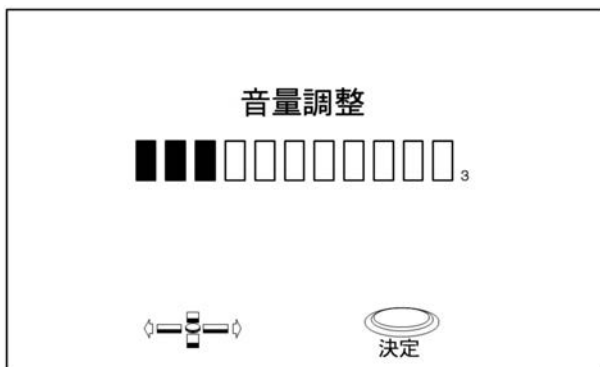
【図 1 1 0】



【図 1 1 2】



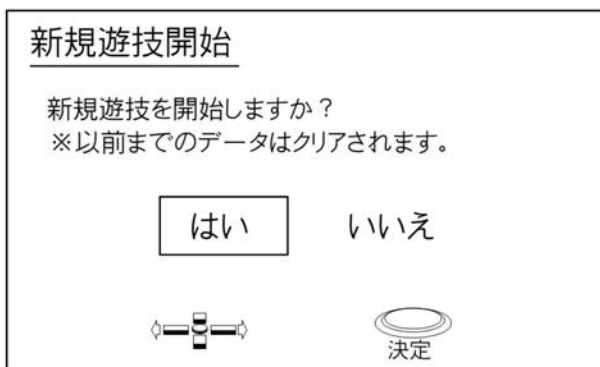
【図 1 1 3】



【図 1 1 5】



【図 1 1 4】



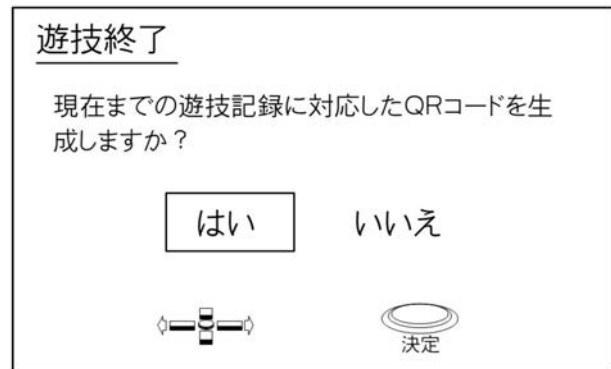
【図 1 1 6】



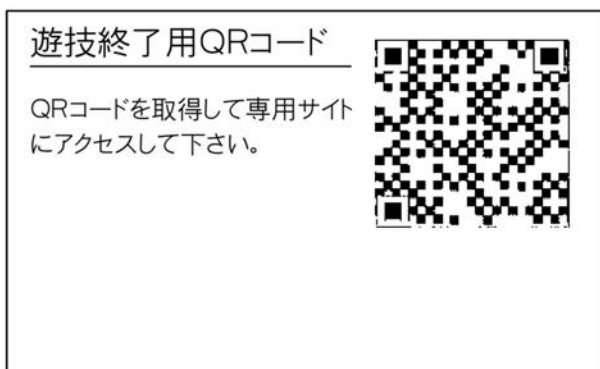
【図 1 1 7】



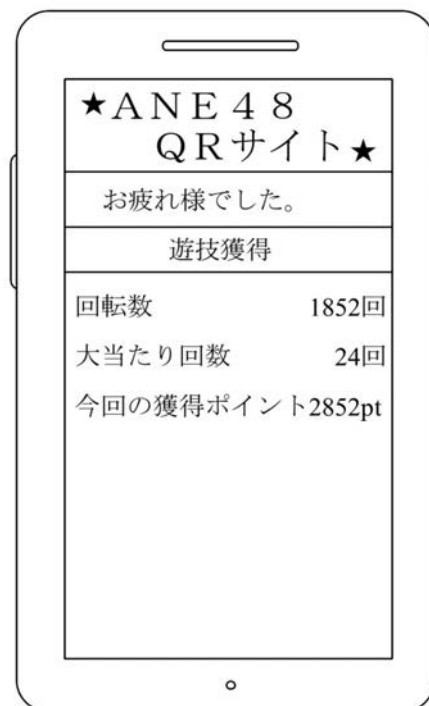
【図 1 1 8】



【図 1 1 9】



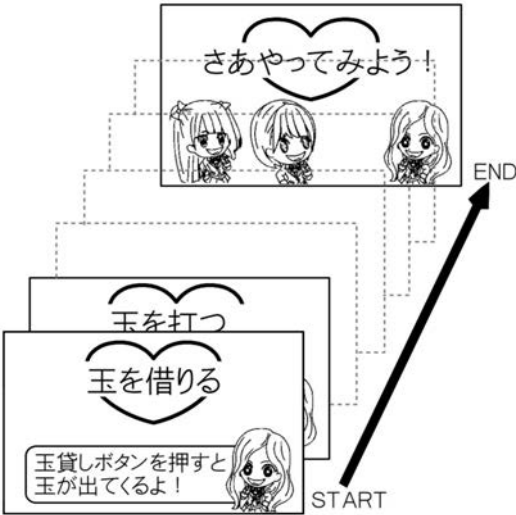
【図 1 2 0】



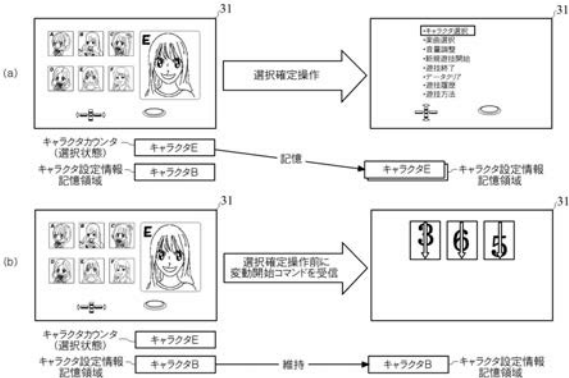
【図 1 2 1】

遊技履歴		
	回転数	大当たり回数
前回	150回転	4回
2回前	345回転	13回
3回前	90回転	5回
4回前	504回転	15回
5回前	235回転	5回
6回前	27回転	0回

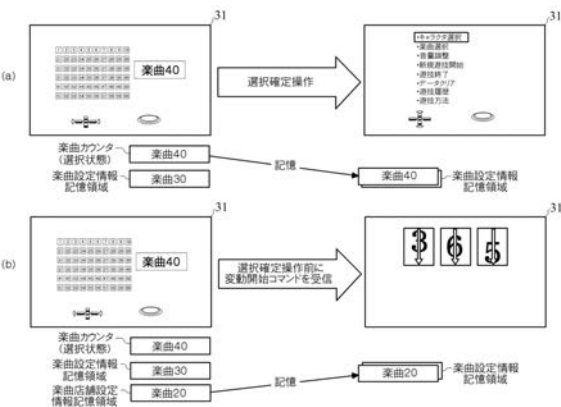
【図 1 2 2】



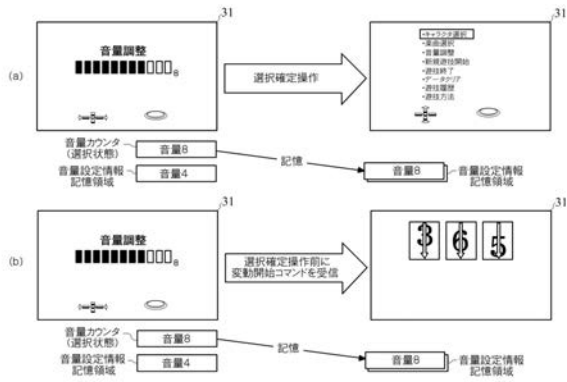
【図 1 2 3】



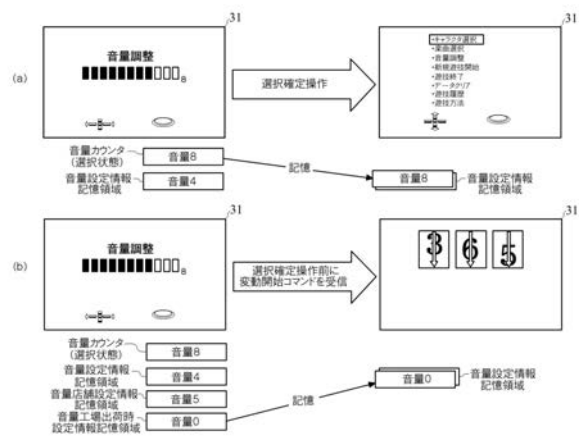
【図 1 2 4】



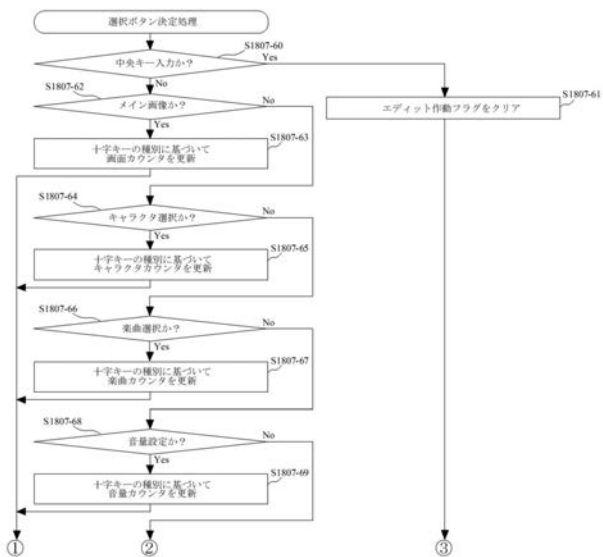
【図 125】



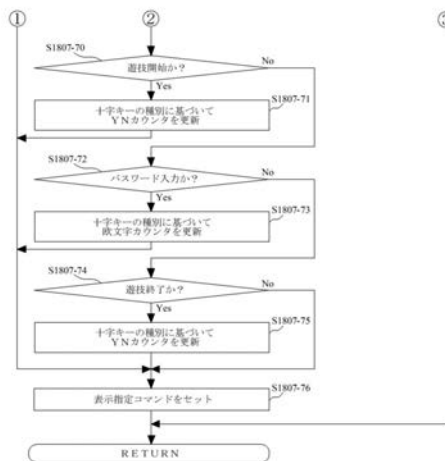
【図 126】



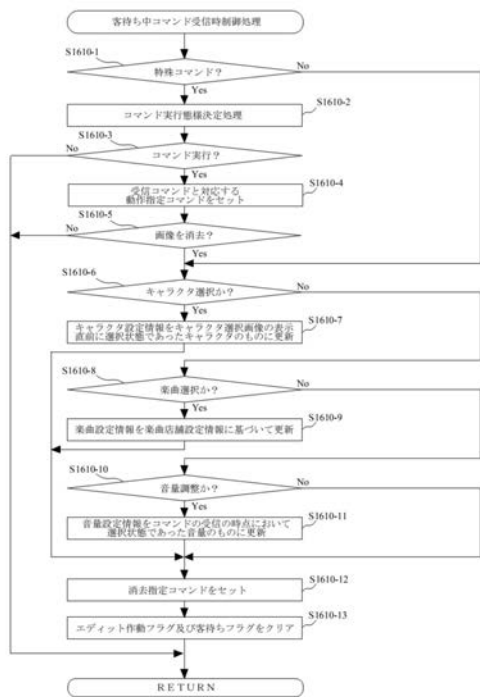
【図 127】



【図 128】



【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

客待ち中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	実行要否	画像消去
真鍮タンエンローコマンド	○	消去なし
カウンタースエローコマンド	○	消去なし
計数スイッチ断線エラーコマンド	○	消去あり
座無しエラーコマンド	○	消去なし
払出超過エラーコマンド	○	消去なし
払出コマンドエラーコマンド	○	消去なし
扉開放エラーコマンド	○	消去なし
スイッチ未接続エラーコマンド	○	消去あり
異常入貨エラーコマンド	○	消去なし
排出エラーコマンド	○	消去なし
磁石検出エラーコマンド	○	消去なし
振動検出エラーコマンド	○	消去なし
真鍮タンエンロー解除コマンド	○	消去なし
カウンタースエロー解除コマンド	○	消去なし
計数スイッチ断線エラー解除コマンド	○	消去なし
座無しエラー解除コマンド	○	消去なし
払出超過エラー解除コマンド	○	消去なし
払出コマンドエラー解除コマンド	○	消去なし
扉開放エラー解除コマンド	○	消去なし
スイッチ未接続エラー解除コマンド	○	消去なし
異常入貨エラー解除コマンド	○	消去なし
排出エラー解除コマンド	○	消去なし
磁石検出エラー解除コマンド	○	消去なし
振動検出エラー解除コマンド	○	消去なし
電源投入指定コマンド	○	消去あり
電源終了指定コマンド	○	消去あり
RAMクリア指定コマンド	X	—

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



【図 1 3 4】



【図 1 3 3】



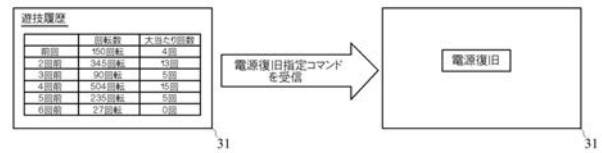
【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



【図 1 3 8】



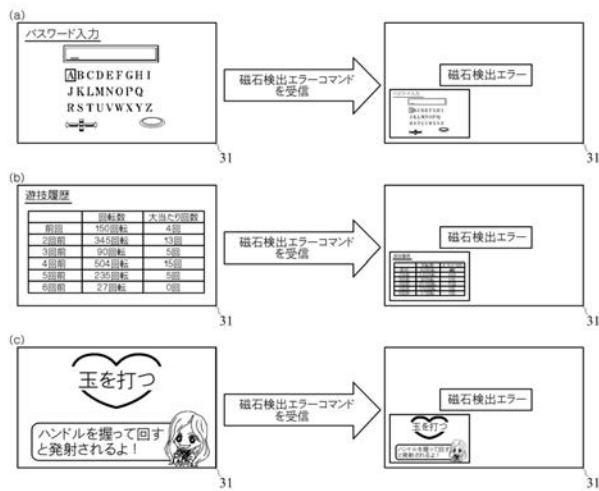
【図 1 3 7】



【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



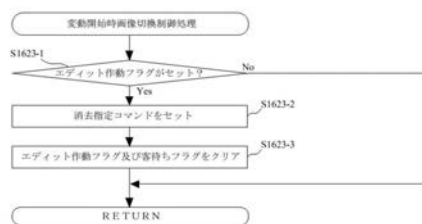
【図 1 4 2】



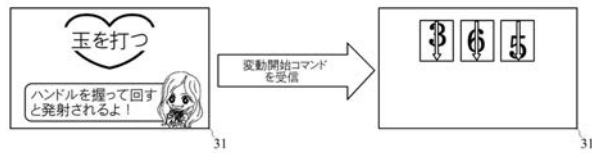
【図 1 4 3】



【図 1 4 1】



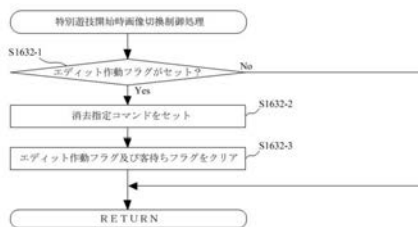
【図 1 4 4】



【図 1 4 6】



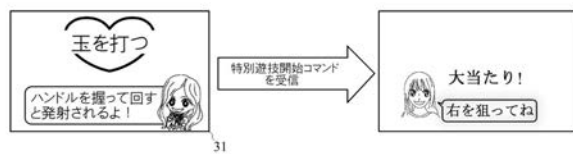
【図 1 4 5】



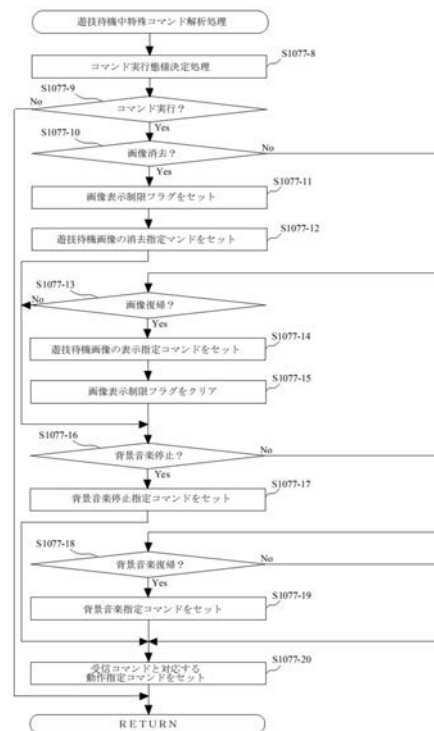
【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



【図 1 4 9】

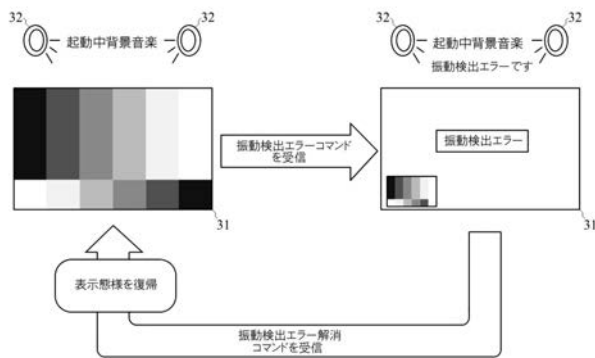


【図 150】

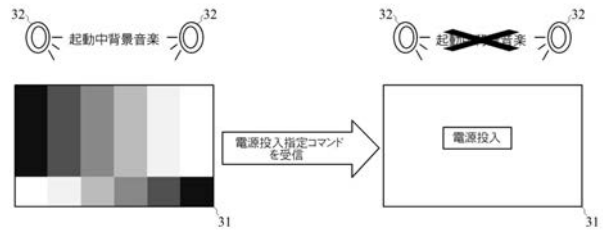
遅延待機画面の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド 実行態様	画像消去	画像復帰	コマンド 画像位置	背景音楽 停止	背景音楽 復帰
迅速タンエアーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	停止なし	復帰なし
カウンターエアーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
計数スイッチ解除エアーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止あり	復帰なし
緑無しエアーコマンド	×	消去なし	復帰なし	—	停止あり	復帰なし
引出超過エアーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止あり	復帰なし
引出コマンドエアーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	停止なし	復帰なし
扉開放エアーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エアーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止あり	復帰なし
扉閉エアーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止あり	復帰なし
扉右検出エアーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
扉左検出エアーコマンド	○	消去あり	復帰なし	中央	停止なし	復帰なし
迅速タンエアー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰あり
カウンターストップエアー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	停止なし	復帰なし
計数スイッチ解除エアー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
緑無しエアー解除コマンド	×	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰あり
引出超過エアー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰あり
引出コマンドエアー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰あり
扉開放エアー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続エアー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	停止なし	復帰あり
扉閉エアー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	停止なし	復帰あり
扉右検出エアー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	停止なし	復帰なし
扉左検出エアー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	停止なし	復帰なし
電源投入指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止あり	復帰なし
RAMクリア指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	—	停止あり	復帰なし

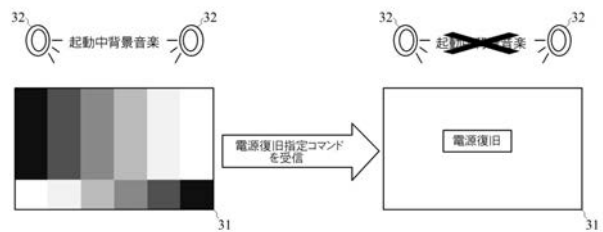
【図 151】



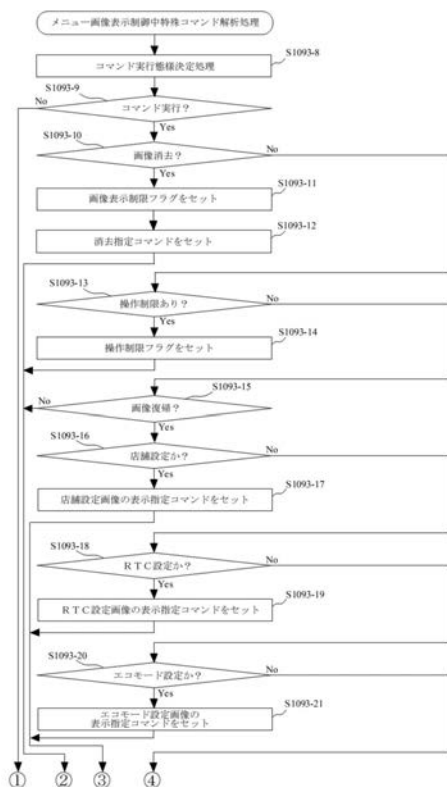
【図 152】



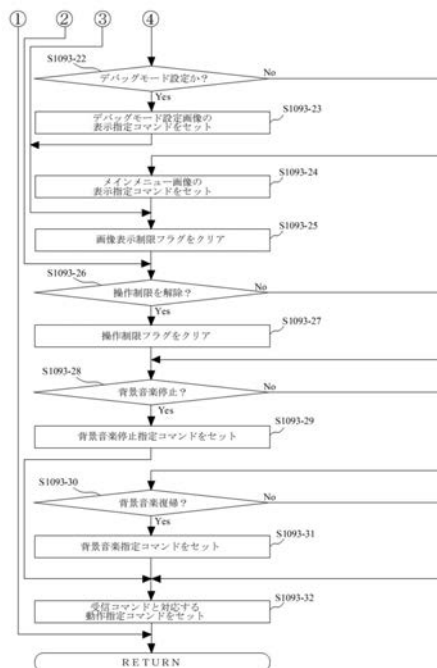
【図 153】



【図 154】



【図 155】

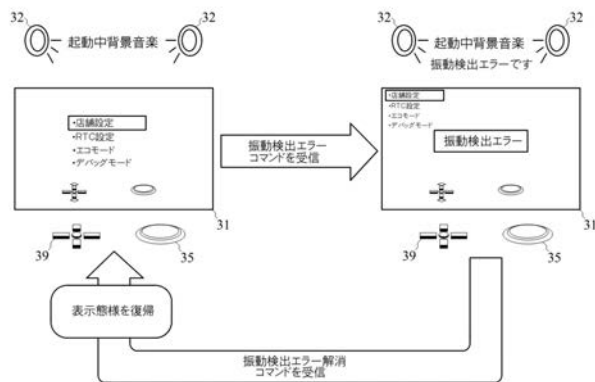


【図 156】

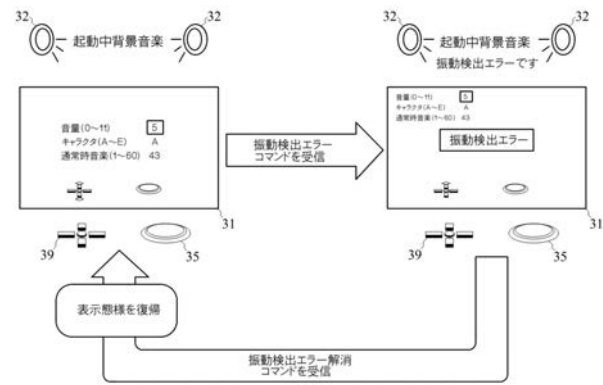
メニュー画面、設定画面の表示中の特殊コマンド受信時に参照するコマンド実行態様決定テーブル

コマンド	コマンド 実行要否	画像消去	画像復帰	コマンド 画像位置	操作制限 解除	背景音楽 停止	背景音楽 復帰
画面ダンヨーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	制限なし	停止なし	復帰なし
カウンタースタイルコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
計数スイッチ解除スラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	停止あり	復帰なし
建機スラーコマンド	×	消去なし	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
引出超過スラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	停止あり	復帰なし
引出コマンドスラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	中央	制限あり	停止なし	復帰なし
原機スラーコマンド	○	消去なし	復帰なし	右上隅	制限なし	停止あり	復帰なし
スイッチ未接続スラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
異音入異スラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
録画コマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
録画スラーコマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
振動検出エラーコマンド	○	最小移動	復帰なし	中央	—	停止なし	復帰なし
画面ダンヨー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
カウンタースタイル解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	—	停止なし	復帰あり
計数スイッチ解除スラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	解除なし	停止なし	復帰なし
建機スラー解除コマンド	×	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
引出超過スラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰あり
引出コマンドスラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰あり
原機スラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
スイッチ未接続スラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	—	停止なし	復帰あり
異音入異スラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	—	停止なし	復帰あり
録画スラー解除コマンド	○	消去なし	復帰なし	—	—	停止なし	復帰なし
振動検出エラー解除コマンド	○	消去なし	復帰あり	—	—	停止なし	復帰なし
電源投入指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
電源復帰指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし
RAMクリア指定コマンド	○	消去あり	復帰なし	—	—	停止あり	復帰なし

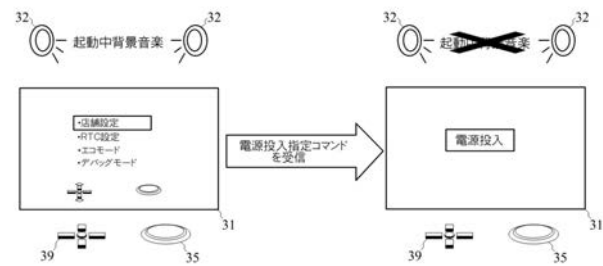
【図 157】



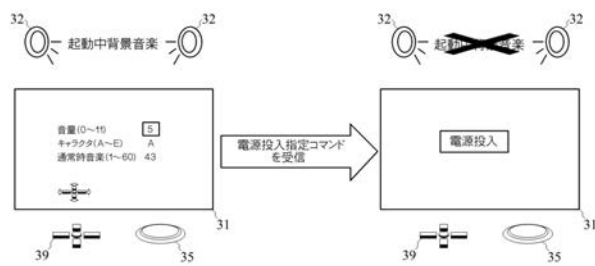
【図 158】



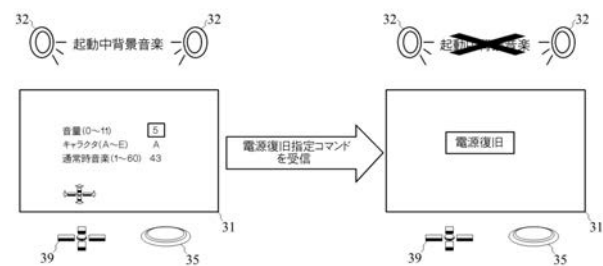
【図 159】



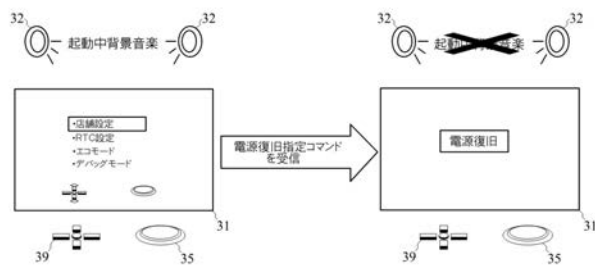
【図 160】



【図 162】



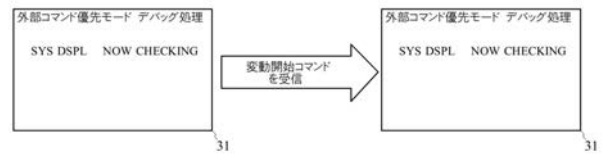
【図 161】



【 図 1 6 3 】

[illegible]

【 図 1 6 4 】



【図 1 6 5】



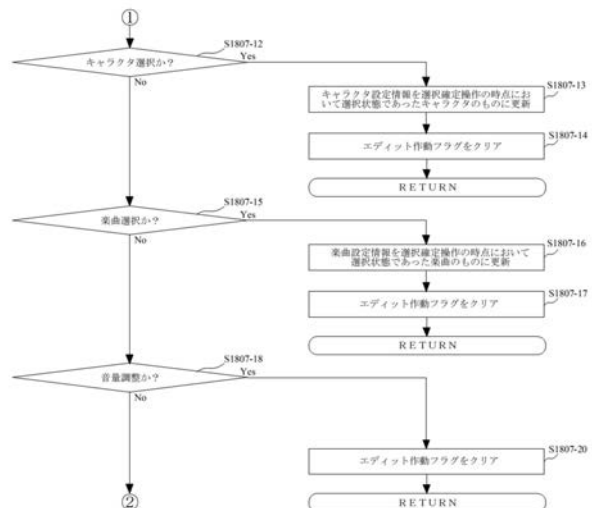
【 図 1 6 6 】



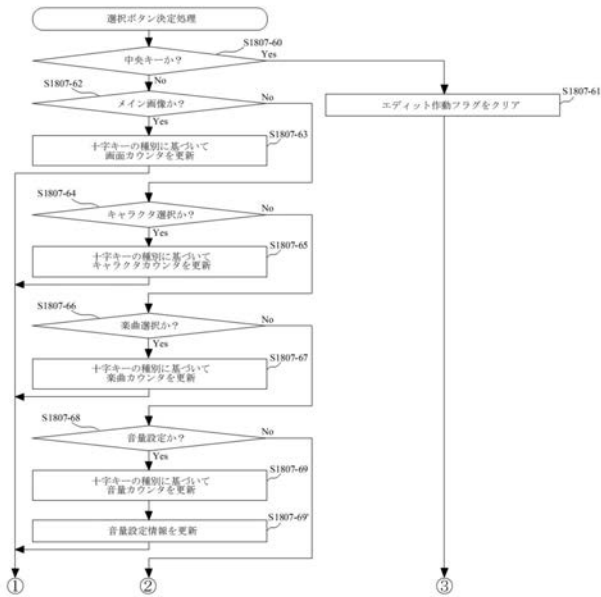
【图 1 6 7】



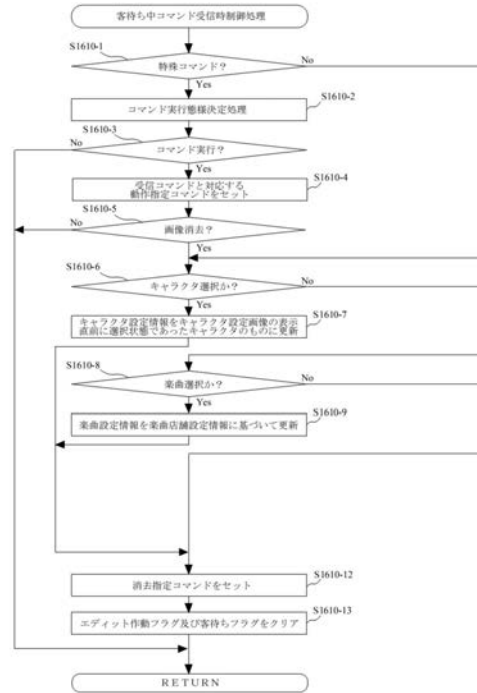
【图 1 6 8】



【図 169】



【図 170】



【図 171】

