

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6005221号
(P6005221)

(45) 発行日 平成28年10月12日 (2016. 10. 12)

(24) 登録日 平成28年9月16日 (2016. 9. 16)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006. 01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 103 頁)

(21) 出願番号	特願2015-143231 (P2015-143231)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年7月17日 (2015. 7. 17)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2013-219152 (P2013-219152) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成18年9月29日 (2006. 9. 29)	(74) 代理人	110001195 特許業務法人深見特許事務所
(65) 公開番号	特開2015-180407 (P2015-180407A)	(72) 発明者	中島 和俊
(43) 公開日	平成27年10月15日 (2015. 10. 15)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
審査請求日	平成27年7月17日 (2015. 7. 17)		
		審査官	秋山 斉昭
		(56) 参考文献	特開2006-198033 (JP, A)) 特開2004-24407 (JP, A)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行なう遊技機であって、
計時手段の計時に応じたデータが所定条件を満たしたときに、発光態様を変更する発光
態様変更手段と、

前記発光態様変更手段による発光態様の変更を予告する予告演出を実行する予告演出実
行手段とを備える、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、コイン遊技機、スロットマシンなどで代表される遊技機に
関する。詳しくは、所定の遊技を行なうことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技の演出を
行なう変動表示装置等の演出装置を備え、遊技において変動表示装置の変動表示結果が特
定の表示結果となる等の特定の条件が成立したときに、遊技者にとって有利な特定遊技状
態（大当り遊技状態）に制御されるパチンコ遊技機等の遊技機がある。

【0003】

このような遊技機では、時計機能およびカレンダー機能等の計時機能を有し、計時機能に

より得られる現在の時刻等の情報に基づいて、変動表示装置での表示態様を変更するものがあった。このような現在時刻を管理する遊技機の一例としては、計時手段としての内部時計を用いて現在時刻を把握して、演出表示画面で時刻に関する表示を行ない、遊技場の閉店までの残り時間に応じて、時刻に関する表示内容を変更するものがあった（特許文献1）。また、このような現在時刻を管理する遊技機のその他の例としては、変動表示装置の表示制御を行なう図柄制御基板に計時手段としての時計・カレンダーLSIを設け、所定の条件が成立したときに、時計・カレンダーLSIによる現在の月、日、時刻のデータを取得して、変動表示装置において、表示する背景画像を現在の月に応じた季節を示す背景画像に変更する制御、および、表示する背景画像を現在の時刻に応じた背景画像に変更する制御を行なうものがあった（特許文献2）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-357726号公報（図5、図12、段落番号0066～0073、0091～0094）

【特許文献2】特開2003-225410号公報（図11、図12、段落番号0080、0264、0265、0268）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

20

本発明の目的は、発光態様が変更されることを予告することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1）遊技を行なう遊技機（パチンコ遊技機1）であって、
計時手段の計時に応じたデータが所定条件を満たしたときに、発光態様を変更する発光態様変更手段と、

前記発光態様変更手段による発光態様の変更を予告する予告演出を実行する予告演出実行手段とを備える。

【0007】

このような構成によれば、予告演出が実行されることにより、発光態様が変更されることを予告することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技盤の前面を示す正面図である。

【図3】パチンコ遊技機を裏面から見た背面図である。

【図4】主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図5】主基板と演出制御基板との間での演出制御コマンドの送信経路と、標準日時データ出力装置から演出制御基板への標準日時コマンドの送信経路との構成を示すブロック図である。

40

【図6】演出制御基板、音声出力基板、および、ランプドライバ基板のそれぞれの詳細な回路構成を示すブロック図である。

【図7】RTCMの構成を示すブロック図である。

【図8】遊技制御用マイクロコンピュータが遊技制御に用いる乱数を発生させるために用いるランダムカウンタを説明するための図である。

【図9】演出制御用マイクロコンピュータが演出制御に用いる各種ランダムカウンタの一例を説明するための図である。

【図10】演出制御用マイクロコンピュータでリーチの演出を選択するために用いられるリーチテーブルの内容を表形式で示す図である。

【図11】パチンコ遊技機においてプロジェクト、プロジェクト予告、告知、特別演出、

50

特別リーチ選択率切替え、および、一斉動作を行なうために設けられた各種データテーブルを表形式で示す図である。

【図１２】変動表示装置における変動表示で用いられる演出標準の種類を表形式で示す図である。

【図１３】演出制御コマンドおよび標準日時コマンドの代表例を表形式で示す図である。

【図１４】一斉デモ表示の表示例を示す遊技機設置島の正面図である。

【図１５】変動表示装置でプロジェクトおよびプロジェクト予告が実行されるとき演出表示の一例を示す表示画面図である。

【図１６】変動表示装置でプロジェクトおよびプロジェクト予告が実行されるとき演出表示の一例を示す表示画面図である。

10

【図１７】変動表示装置で告知が実行されるとき演出表示の一例を示す表示画面図である。

【図１８】変動表示装置で告知が実行されるとき演出表示の一例を示す表示画面図である。

【図１９】変動表示装置で特別演出が実行されるとき演出表示の一例を示す表示画面図である。

【図２０】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図２１】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図２２】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図２３】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図２４】演出制御用マイクロコンピュータが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図２５】演出制御用マイクロコンピュータにより実行されるINT割込処理を示すフローチャートである。

【図２６】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図２７】特定情報管理処理を示すフローチャートである。

【図２８】稼動開始日時設定処理を示すフローチャートである。

【図２９】一斉演出処理を示すフローチャートである。

30

【図３０】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図３１】特別演出処理を示すフローチャートである。

【図３２】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図３３】演出種類選択処理を示すフローチャートである。

【図３４】デモ表示処理を示すフローチャートである。

【図３５】演出制御プロセス処理における図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図３６】図柄変動開始処理における通常演出時表示結果・演出決定処理を示すフローチャートである。

【図３７】図柄変動開始処理における特別演出時表示結果・演出決定処理を示すフローチャートである。

40

【図３８】RTCM管理処理を示すフローチャートである。

【図３９】一斉デモ表示の変形例の一例（第１の変形例）を示すタイミングチャートである。

【図４０】一斉デモ表示の変形例の一例（第１の変形例）を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、あるいは、ス

50

ロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、所定の遊技を行なうことが可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【0010】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図、図2は遊技盤の前面を示す正面図である。

【0011】

パチンコ遊技機1は、遊技場（遊技店）に設置される。遊技場内には遊技機が複数台並べて配置されている遊技機設置島が複数設けられており、パチンコ遊技機1は、そのような遊技機設置島に設置される。パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤を除く。）を含む構造体である。

【0012】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には遊技媒体としての遊技球（打球）を貯留する打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4と、遊技球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5とが設けられている。打球供給皿3の上面部には、遊技者により操作可能な選択ボタン358が設けられている。ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には遊技領域7が形成されている。

【0013】

遊技領域7の中央付近には、それぞれが演出用の飾り図柄を変動表示する複数の変動表示領域を含む変動表示装置（飾り図柄表示装置）9が設けられている。また、変動表示装置9の上部には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての特別図柄を変動表示する特別図柄表示器（特別図柄表示装置）8が設けられている。変動表示装置9には、たとえば「左」、「中」、「右」の3つの変動表示領域（図柄表示エリア）がある。変動表示装置9は、特別図柄表示器8による特別図柄の変動表示期間中に、装飾用（演出用）の図柄であって、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての飾り図柄の変動表示を行なう。変動表示装置9は、後述する演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ800（図4参照）によって制御される。特別図柄表示器8は表示部が小型であるので、変動表示の態様および変動表示の表示結果が変動表示装置9と比べて見づらいため、遊技者は主として変動表示装置9の方に注目する。

【0014】

特別図柄表示器8は、たとえば0～9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で実現されている。特別図柄表示器8は、遊技者に当りの種類を把握しづらくさせるために、0～99など、より多種類の数字を変動表示するように構成されていてもよい。また、変動表示装置9は、液晶表示装置よりなる画像表示装置で実現されている。変動表示装置9は、特別図柄表示器8による特別図柄の変動表示期間中に、飾り図柄の変動表示を行なう。

【0015】

なお、本実施の形態においては、変動表示装置9は、液晶表示装置を用いた例について説明するが、これに限らず、変動表示装置9は、CRT（Cathode Ray Tube）、FED（Field Emission Display）、PDP（Plasma Display Panel）、ドットマトリクス、7セグメントLED等のLED（Light Emitting Diode）、エレクトロルミネッセンス、蛍光表示管等のその他の画像表示式の表示装置により構成されてもよい。また、変動表示装置9は、回転ドラム式表示装置等の機械式の表示装置であってもよい。

【0016】

変動表示装置 9 の下部には、始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球の記憶数すなわち保留記憶（始動記憶または始動入賞記憶ともいう）数を表示する 4 つの特別図柄保留記憶表示器 1 8 が設けられている。特別図柄保留記憶表示器 1 8 は、保留記憶数を入賞順に 4 個まで表示する。特別図柄保留記憶表示器 1 8 は、始動入賞口 1 4 に始動入賞があるごとに、保留記憶の記憶データが 1 増えて、点灯状態の L E D の数を 1 増やす。そして、特別図柄保留記憶表示器 1 8 は、特別図柄表示器 8 で変動表示が開始されるごとに、保留記憶の記憶データが 1 減って、点灯状態の L E D の数を 1 減らす（すなわち 1 つの L E D を消灯する）。具体的には、特別図柄保留記憶表示器 1 8 は、特別図柄表示器 8 で変動表示が開始されるごとに、点灯状態をシフトする。なお、この例では、始動入賞口 1 4 への入賞による保留記憶数に上限数（4 個まで）が設けられている。しかし、これに限らず、保留記憶数の上限数は、4 個以上の値にしてもよく、4 個よりも少ない値にしてもよい。

10

【0017】

変動表示装置 9 の下方には、始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。可変入賞球装置 1 5 には、開閉動作をすることが可能な態様で左右一対の可動片が設けられている。可変入賞球装置 1 5 の可動片は、後述する開放条件が成立したときに、ソレノイド 1 6 によって駆動されて所定期間開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 の可動片が開状態となることにより、遊技球が始動入賞口 1 4 に入賞し易くなり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態（第 1 の状態）となる。一方、可変入賞球装置 1 5 の可動片が閉状態となることにより、遊技球が始動入賞口 1 4 に入賞しにくくなり（始動入賞しにくくなり）、遊技者にとって不利な状態（第 2 の状態）となる。始動入賞口 1 4 に入った入賞球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。

20

【0018】

可変入賞球装置 1 5 の下部には、ソレノイド 2 1 によって開閉される開閉板を用いた特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は、開閉板によって開閉される大入賞口が設けられており、大当たり遊技状態において開閉板が遊技者にとって有利な開状態（第 1 の状態）に制御され、大当たり遊技状態以外の状態において開閉板が遊技者にとって不利な閉状態（第 2 の状態）に制御される。このように、特別可変入賞球装置 2 0 は、大当たり遊技状態となるときに開放条件が成立する。特別可変入賞球装置 2 0 に入賞し遊技盤 6 の背面に導かれた入賞球のうち一方（V 入賞領域：特別領域）に入った入賞球は V 入賞スイッチ 2 2 で検出された後カウントスイッチ 2 3 で検出され、他方の領域に入った遊技球は、そのままカウントスイッチ 2 3 で検出される。遊技盤 6 の背面には、大入賞口内の経路を切替えるためのソレノイド 2 1 A も設けられている。

30

【0019】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、複数種類の識別情報としての普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 0 における変動表示が開始される。この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当りになる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 の開放条件が成立し、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した有効通過球の記憶数、すなわち、始動通過記憶数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄始動記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過があるごとに、始動通過記憶の記憶データが 1 増えて、普通図柄始動記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 における変動表示が開始されるごとに、始動通過記憶の記憶データが 1 減って、点灯する L E D を 1 減らす。

40

【0020】

遊技盤 6 には、複数の入賞口 2 9, 3 0, 3 3, 3 9 が設けられる。遊技球の入賞口 2 9, 3 0, 3 3, 3 9 への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ 2 9 a, 3 0 a, 3 3 a, 3 9 a によって検出される。各入賞口 2 9, 3 0, 3 3, 3 9 は、遊技球を受け入れて入賞

50

を許容する領域として遊技盤 6 に設けられる入賞領域を構成している。なお、始動入賞口 1 4 や大入賞口も、遊技球を受け入れて入賞を許容する入賞領域を構成する。遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった遊技球を吸収するアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、効果音を発する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、天枠ランプ 2 8 a、左枠ランプ 2 8 b および右枠ランプ 2 8 c が設けられている。さらに、遊技領域 7 における各構造物（大入賞口等）の周囲には装飾 LED が設置されている。天枠ランプ 2 8 a、左枠ランプ 2 8 b および右枠ランプ 2 8 c および装飾用 LED は、パチンコ遊技機 1 に設けられている装飾発光体の一例である。

【0021】

10

そして、この例では、左枠ランプ 2 8 b の近傍に、賞球払出中に点灯する賞球ランプ 5 1 が設けられ、右枠ランプ 2 8 c の近傍に、補給球が切れたときに点灯する球切れランプ 5 2 が設けられている。さらに、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、「カードユニット」という。）5 0 が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置されている。賞球ランプ 5 1、球切れランプ 5 2、装飾ランプ 2 5、天枠ランプ 2 8 a、左枠ランプ 2 8 b および右枠ランプ 2 8 c 等の各種発光手段は、後述するランプドライバ基板 3 5 によって点灯制御（ランプ制御）される。また、スピーカ 2 7 からの音発生制御（音制御）は、後述する音声出力基板 7 0 によって行なわれる。

【0022】

20

カードユニット 5 0 には、たとえば、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ、カードユニット 5 0 がいずれの側のパチンコ遊技機 1 に対応しているのかを示す連結台方向表示器、カードユニット 5 0 内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口、および、カード挿入口の裏面に設けられているカードリーダーライタの機構を点検する場合にカードユニット 5 0 を解放するためのカードユニット錠が設けられている。

【0023】

遊技者の操作により打球発射装置から発射された遊技球は、打球ルールを通過して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が始動入賞口 1 4 に入り始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、図柄の変動表示を開始できる状態であれば、特別図柄表示器 8 において特別図柄が変動表示を始める。図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、保留記憶数を 1 増やす。

30

【0024】

特別図柄表示器 8 における特別図柄の変動表示は、変動表示が行なわれるごとに設定された変動表示時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄（停止図柄）が特定表示結果として的大当り図柄（大当り表示結果ともいう）であると、大当りとなり、大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が、一定時間経過するまで、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の遊技球が入賞するまで開放する。そして、特別可変入賞球装置 2 0 の開放中に遊技球が V 入賞領域に入賞し V 入賞スイッチ 2 2 で検出されると、継続権が発生し特別可変入賞球装置 2 0 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、たとえば 1 5 ラウンドのような所定回数を上限値として許容される。このような制御は、繰返し継続制御と呼ばれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 2 0 が開放されている状態がラウンドと呼ばれる。なお、V 入賞領域を設けずに、各ラウンドにおいて無条件で継続権が発生するように制御してもよい。

40

【0025】

停止時の特別図柄表示器 8 における特別図柄が大当り図柄のうちの予め定められた特別な大当り図柄（第 1 確変大当り図柄または第 2 確変大当り図柄）である場合には、大当り遊技状態後に大当りすると判定される確率（大当り確率）が、大当り遊技状態と異なる通常状態である通常遊技状態よりも高くなる確率変動状態（以下、確変状態と呼ぶ）という遊技者にとってさらに有利な状態になる。以下、確変状態は、高確率状態（高確状態と

50

略称で呼ぶ場合もある)ともいう。また、非確変状態は、低確率状態(低確状態と略称で呼ぶ場合もある)ともいう。

【0026】

また、特別図柄表示器8での変動表示の停止時における特別図柄の表示結果が、大当り図柄のうちの予め定められた大当り図柄(第1確変大当り図柄)である場合には、大当り遊技状態後に、前述の高確率状態となることに制御されることに加えて、変動時間短縮状態である時短状態に制御される。時短状態とは、通常遊技状態(後述する低確低ベース状態)に比べて、特別図柄表示器8、変動表示装置9、および、普通図柄表示器10のそれぞれの変動表示時間(変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間)を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御状態をいう。さらに、時短状態中には、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間が長くされ、開放回数が増加させられる。時短状態中では、図柄の変動表示時間が短縮されるので、後述する保留記憶数が早期に消化され、保留記憶数の上限(たとえば「4」)を超えて発生した始動入賞が無効になってしまう状態を減少でき、短期間に頻繁に表示結果を導出表示して早期に大当り表示結果を導出表示しやすくなるので、時間効率的な観点で変動表示の表示結果が大当り図柄の表示結果となりやすくなり、遊技者にとって有利な遊技状態となる。大当り遊技状態の終了後の時短状態は、特別図柄および飾り図柄の変動表示が所定回数(この場合は100回)実行されるまで継続される。大当り遊技状態の終了後の時短状態は、次の大当り遊技状態が発生するまで継続されるようにしてもよい。

【0027】

また、入賞に応じた遊技球の払出しの面から考えると、時短状態は、非時短状態と比べて、普通図柄の変動表示時間が短縮され、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、当り時における可変入賞球装置15の開放時間が長くされ、当り時における可変入賞球装置15の1度の開放回数が多くされることに基づいて、通常遊技状態と比べて可変入賞球装置15が開放状態となりやすい。したがって、時短状態では、始動入賞口14への入賞(始動入賞が有効である場合と無効である場合との両方を含む)が生じやすくなるため、遊技領域7へ打込んだ遊技球数(打込球数)に対して、入賞に応じた賞球として払出される遊技球数(払出球数)の割合が、通常遊技状態と比べて多くなる。一般的に、発射球数に対する入賞による払出球数の割合は、「ベース」と呼ばれる。たとえば、100球の打込球数に対して40球の払出球数があったときには、ベースは40(%)となる。この実施の形態の場合では、たとえば通常遊技状態のような非時短状態よりもベースが高い時短状態を高ベース状態と呼び、逆に、そのような高ベース状態と比べてベースが低い通常遊技状態のような非時短状態を低ベース状態と呼ぶ。

【0028】

大当りのうち、大当り遊技状態後に高確率状態かつ時短状態に制御されるものが、第1確変大当りと呼ばれる。第1確変大当りは、大当り遊技状態の終了後に、確変状態になり、かつ、時短状態になることにより、高確率状態、かつ、高ベース状態となる大当りである。このような、高確率状態かつ高ベース状態となった状態は、高確高ベース状態と呼ばれる。

【0029】

大当りのうち、大当り遊技状態後に高確率状態に制御されるが時短状態に制御されないものが、第2確変大当りと呼ばれる。第2確変大当りは、大当り遊技状態の終了後に、確変状態になり、かつ、時短状態にならないことにより、高確率状態、かつ、低ベース状態となる大当りである。このような、高確率状態かつ低ベース状態となった状態は、高確低ベース状態と呼ばれる。

【0030】

大当りのうち、大当り遊技状態後に、高確率状態に制御されず、かつ、時短状態に制御されないものが、通常大当りと呼ばれる。通常大当りは、大当り遊技状態の終了後に確変状態にならず、かつ、時短状態にならないことにより、低確率状態、かつ、低ベース状態

となる大当たり（非確変大当たり）である。このような、低確率状態かつ低ベース状態となった状態は、低確低ベース状態と呼ばれる。

【0031】

以下の説明においては、大当たりの種類を特定せずに単に「大当たり」と示すときは、これら複数種類の大当たりを代表して示す場合である。

【0032】

通常大当たり、第1確変大当たり、および、第2確変大当たりのそれぞれについては、特別図柄の大当たり表示結果が予め定められている。通常大当たりを示す特別図柄の大当たり表示結果は、通常大当たり表示結果と呼ばれる。第1確変大当たりを示す特別図柄の大当たり表示結果は、第1確変大当たり表示結果と呼ばれる。第2確変大当たりを示す特別図柄の大当たり表示結果は、第2確変大当たり表示結果と呼ばれる。

10

【0033】

確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とのどちらの状態であるかは、確変状態においてセットされるフラグである確変フラグがセットされているか否かに基づいて判断される。また、時短状態（高ベース状態）と非時短状態（低ベース状態）とのどちらの状態であるかは、時短状態においてセットされるフラグである時短フラグがセットされているか否かに基づいて判断される。

【0034】

また、前述の時短状態に制御されていない状態においては、特別図柄の保留記憶数が所定個数以上となるごとに、特別図柄および飾り図柄の変動表示時間を短縮する記憶変動短縮状態に制御する記憶変動短縮制御が行なわれる。記憶変動短縮制御は、特別図柄の保留記憶数が所定個数未満となった段階で終了する。したがって、時短状態に制御されていない状態においても、特別図柄および飾り図柄の変動表示時間が短縮される場合がある。

20

【0035】

変動表示装置9において変動表示される飾り図柄は、特別図柄表示器8における特別図柄の変動表示の装飾効果を高めるために、特別図柄の変動表示と所定の関係を有して変動表示される装飾的な意味合いがある図柄である。このような図柄についての所定の関係には、たとえば、特別図柄の変動表示が開始されたときに飾り図柄の変動表示が開始する関係、および、特別図柄の変動表示の終了時に特別図柄の表示結果が導出表示されるときに飾り図柄の表示結果が導出表示されて飾り図柄の変動表示が終了する関係等が含まれる。特別図柄表示器8により予め定められた大当たり図柄が表示結果として導出表示されるときには、変動表示装置9により、左、中、右図柄がゾロ目となる大当たり図柄の組合せが表示結果として導出表示される。このような特別図柄による大当たり図柄の表示結果および飾り図柄による大当たり図柄の組合せの表示結果は、大当たり表示結果という。

30

【0036】

特別図柄表示器8と変動表示装置9とは前述したような対応関係になるため、以下の説明においては、これらをまとめて変動表示部と呼ぶ場合がある。

【0037】

次に、リーチ表示態様（リーチ）について説明する。本実施形態におけるリーチ表示態様（リーチ）とは、停止した図柄が大当たり図柄の一部を構成しているときに未だ停止していない図柄については変動表示が行なわれていること、および、すべてまたは一部の図柄が大当たり図柄のすべてまたは一部を構成しながら同期して変動表示している状態である。

40

【0038】

たとえば、変動表示装置9において、図柄が停止することで大当たりとなる有効ライン（本実施の形態の場合は横1本の有効ライン）が予め定められ、その有効ライン上の一部の表示領域に予め定められた図柄が停止しているときに未だ停止していない有効ライン上の表示領域において変動表示が行なわれている状態（たとえば、変動表示装置9における左、中、右の変動表示領域のうち左、右の表示領域に同一の図柄が停止表示されている状態で中の表示領域は未だ変動表示が行なわれている状態）、および、有効ライン上の表示領域のすべてまたは一部の図柄が大当たり図柄のすべてまたは一部を構成しながら同期して変

50

動表示している状態（たとえば、変動表示装置 9 における左、中、右の表示領域のすべてに変動表示が行なわれており、常に同一の図柄が揃っている状態に変動表示が行なわれている状態）をリーチ表示態様またはリーチという。また、リーチ表示態様となっている図柄がリーチ図柄と呼ばれる。

【0039】

また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（飾り図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、変動表示装置 9 の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別な演出を行なう（特定）のリーチを特別リーチ（スーパーリーチまたはプレミアムリーチ）という。この実施の形態の場合、特別リーチは、必ず大当たりとなるときに選択されて表示される。なお、特別リーチは、大当たりとなるときとはずれとなるときとの両方のとき選択可能であるが大当たりとなるときの方がはずれとなるときと比べて極めて選択されやすいように設定されたものであってもよい。

【0040】

また、変動表示装置 9 については、大当たりを発生させる契機となる変動表示において、大当たりとなることを報知する予告演出である大当たり予告が行なわれる場合がある。

【0041】

次に、パチンコ遊技機 1 の裏面の構造について図 3 を参照して説明する。図 3 は、パチンコ遊技機 1 を裏面から見た背面図である。

【0042】

図 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 裏面側では、変動表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータが搭載された演出制御基板 80 を含む変動表示制御ユニット 49、遊技制御用マイクロコンピュータ等が搭載された遊技制御基板（主基板）31、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35、および、球払出制御を行なう払出制御用マイクロコンピュータ等が搭載された払出制御基板 37 等の各種基板が設置されている。

【0043】

さらに、パチンコ遊技機 1 裏面側には、DC 30V、DC 21V、DC 12V および DC 5V 等の各種電源電圧を作成する電源回路が搭載された電源基板 910 やタッチセンサ基板 91A が設けられている。電源基板 910 は、大部分が主基板 31 と重なっているが、主基板 31 に重なることなく外部から視認可能に露出した露出部分がある。この露出部分には、パチンコ遊技機 1 における主基板 31 および各電気部品制御基板（演出制御基板 80、払出制御基板 37、音声出力基板 70、および、ランプドライバ基板 35）やパチンコ遊技機 1 に設けられている各電気部品（電力が供給されることによって動作する部品）への電力供給を実行あるいは遮断するための電力供給許可手段としての電源スイッチが設けられている。さらに、露出部分における電源スイッチの内側（基板内部側）には、交換可能なヒューズが設けられている。

【0044】

なお、電気部品制御基板には、電気部品制御用マイクロコンピュータを含む電気部品制御手段が搭載されている。電気部品制御手段は、遊技制御手段等からのコマンドとしての指令信号（制御信号）にしたがってパチンコ遊技機 1 に設けられている電気部品（遊技用装置：球払出装置 97、変動表示装置 9、ランプや LED などの発光体、スピーカ 27 等）を制御する。以下、主基板 31 を電気部品制御基板に含めて説明を行なうことがある。その場合には、電気部品制御基板に搭載される電気部品制御手段は、遊技制御手段と、遊技制御手段等からの指令信号にしたがってパチンコ遊技機 1 に設けられている電気部品を制御する手段とのそれぞれを指す。また、主基板 31 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板をサブ基板ということがある。

【0045】

パチンコ遊技機 1 裏面において、上方には、各種情報をパチンコ遊技機 1 外部に出力するための各端子を備えたターミナル基板 160 が設置されている。ターミナル基板 160 には、少なくとも、球切れ検出スイッチ 167 の出力を導入して外部出力するための球切れ用端子、賞球情報（賞球個数信号）を外部出力するための賞球用端子および球貸し情報（球貸し個数信号）を外部出力するための球貸し用端子が設けられている。また、中央付近には、主基板 31 からの各種情報をパチンコ遊技機 1 外部に出力するための各端子を備えた情報端子基板（情報出力基板）36 が設置されている。

【0046】

貯留タンク 38 に貯留された遊技球は誘導レール（図示せず）を通り、カーブ樋を経て払出ケース 40A で覆われた球払出装置に至る。球払出装置の上部には、遊技媒体切れ検出手段としての球切れスイッチ 187 が設けられている。球切れスイッチ 187 が球切れを検出すると、球払出装置の払出動作が停止する。球切れスイッチ 187 は遊技球通路内の遊技球の有無を検出するスイッチであるが、貯留タンク 38 内の補給球の不足を検出する球切れ検出スイッチ 167 も誘導レールにおける上流部分（貯留タンク 38 に近接する部分）に設けられている。球切れ検出スイッチ 167 が遊技球の不足を検知すると、遊技機設置島に設けられている補給機構からパチンコ遊技機 1 に対して遊技球の補給が行なわれる。

10

【0047】

入賞に基づく景品としての遊技球や球貸し要求に基づく遊技球が多数払出されて打球供給皿 3 が満杯になると、遊技球は、余剰球通路を経て余剰球受皿 4 に導かれる。さらに遊技球が払出されると、感知レバー（図示せず）が貯留状態検出手段としての満タンスイッチ（図示せず）を押圧して、貯留状態検出手段としての満タンスイッチがオンする。その状態では、球払出装置内の払出モータの回転が停止して球払出装置の動作が停止するとともに打球発射装置の駆動も停止する。

20

【0048】

図 4 は、主基板 31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 4 には、パチンコ遊技機 1 に搭載されている払出制御基板 37、ランプドライバ基板 35、音声出力基板 70、インタフェース基板 66、中継基板 77、および、演出制御基板 80 も示されている。主基板（遊技制御基板）31 には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機 1 を制御する基本回路（遊技制御手段に相当）となる遊技制御用マイクロコンピュータ 560 と、ゲートスイッチ 32a、始動口スイッチ 14a、V 入賞スイッチ 22、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a、および、全入賞計数スイッチ 34 からの信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ回路 58 と、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16、特別可変入賞球装置 20 を開閉するソレノイド 21、および、大入賞口内の経路を切換えるためのソレノイド 21A を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって駆動する出力回路 59 と、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって各種の情報信号をホールコンピュータ等のパチンコ遊技機 1 の外部に設けられた装置に出力する情報出力回路 53 とが搭載されている。

30

【0049】

なお、ゲートスイッチ 32a、始動口スイッチ 14a、V 入賞スイッチ 22、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a、全入賞計数スイッチ 34 等のスイッチは、センサと称されているものでもよい。すなわち、遊技球を検出できる遊技媒体検出手段（この例では遊技球検出手段）であれば、その名称を問わない。入賞検出を行なう始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23、および入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a の各スイッチは、入賞領域への遊技球の入賞を検出する入賞検出手段でもある。

40

【0050】

なお、ゲート 32 のような通過ゲートであっても、賞球の払出しが行なわれるものであれば、通過ゲートへ遊技球が進入することが入賞になり、通過ゲートに設けられているス

50

イチ（たとえばゲートスイッチ32a）が入賞検出手段になる。また、V入賞領域に入賞した遊技球が、V入賞スイッチ22で検出されるとともにカウントスイッチ23でも検出される。よって、大入賞口に入賞した遊技球数は、カウントスイッチ23による検出数に相当する。また、V入賞領域に入賞した遊技球はV入賞スイッチ22のみで検出されるようにし、大入賞口に入賞した遊技球数は、V入賞スイッチ22による検出数とカウントスイッチ23による検出数との和になるようにしてもよい。また、V入賞領域を設けず、最終ラウンド以外のラウンドでは、常に継続権が発生するようにしてもよい。また、V入賞領域を設け、1ラウンド目は無条件（V入賞領域への入賞によらず）継続権が発生し、2ラウンド目以降においてV入賞領域への入賞により継続権が発生するようにしてもよい。

10

【0051】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM（Read Only Memory）54、ワークメモリとして使用される記憶手段（変動データを記憶する変動データ記憶手段）としてのRAM（Random Access Memory）55、およびプログラムにしたがって制御動作を行なうCPU（Central Processing Unit）56、および、I/Oポート506を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。なお、1チップマイクロコンピュータは、CPU56の他に少なくともRAM55が内蔵されていればよい。また、ROM54およびI/Oポート506は、外付けであっても内蔵されていてもよい。

20

【0052】

遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、CPU56がROM54に格納されているプログラムにしたがって制御を実行する。したがって、以下に説明するような遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的にはCPU56がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。また、遊技制御手段は、CPU56を含む遊技制御用マイクロコンピュータ560で実現されている。

【0053】

また、図示を省略するが、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、クロック信号を発生させるクロック回路、システムリセット手段として機能するリセットコントローラ、

30

【0054】

乱数回路は、特別図柄および飾り図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否かを判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。この乱数回路は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、256）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新させていき、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【0055】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動口スイッチ14aへの始動入賞が生じたときに乱数回路から数値データを乱数値R1として読出し、その数値データに基づいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを判定する。そして、大当たりとすると判定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。なお、乱数回路が発生させた乱数は、確変とするか否かを決定するための確変判定用乱数や、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定用乱数など、大当たりとするか否かの判定以外の判定用乱数として用いてもよい。

40

【0056】

乱数回路は、ユーザによる数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および、

50

数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能により、乱数回路は、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0057】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路が更新する数値データの初期値を設定する機能を有しており、たとえば、ROM56の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路が更新する数値データの初期値として設定する。これにより、乱数回路が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。また、初期値を設定するときに、IDナンバを用いた所定の演算を行なうことにより、遊技制御用
10
マイクロコンピュータ560のIDナンバを見ただけでは乱数の初期値を認識しにくくすることができる。そのため、無線信号を用いた取込み信号をパチンコ遊技機1に対して発生させるなどの行為によって、大当たり状態への移行条件を不正に成立させられてしまうことをより確実に防止することができ、セキュリティ性を向上させることができる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバの数値データを、そのまま、乱数回路が更新する数値データの初期値として設定するようにしてもよい。

【0058】

クロック回路は、システムクロック信号をCPU56に出力し、このシステムクロック信号を2の7乗（＝128）分周して生成した所定の周期の基準クロック信号CLKを、各乱数回路に出力する。リセットコントローラ502は、ローレベルの信号が一定期間入
20
力されたとき、CPU56および各乱数回路に所定の初期化信号を出力して、遊技制御用マイクロコンピュータ560をシステムリセットする。

【0059】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、発生可能な乱数の値の範囲が異なる2つの乱数回路を搭載する。第1の乱数回路は、12ビットの疑似乱数が発生する乱数回路（以下、12ビット乱数回路ともいう）である。12ビット乱数回路は、12ビットで発生できる範囲（すなわち、1から4095までの範囲）の値の乱数が発生する機能を備える。また、第2の乱数回路は、16ビットの疑似乱数が発生する乱数回路（以下、16
30
ビット乱数回路ともいう）である。16ビット乱数回路は、16ビットで発生できる範囲（すなわち、1から65535までの範囲）の値の乱数が発生する機能を備える。2つの乱数回路は、予め選択されたどちらか一方の回路が乱数の発生に用いられる。なお、12ビット乱数回路を変動パターン決定用の乱数の発生に用いる等、16ビット乱数回路と12ビット乱数回路との両方を乱数の発生に用いるようにしてもよい。

【0060】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が2つの乱数回路を内蔵する場合を説明するが、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つの乱数回路を内蔵してもよく、3以上の乱数回路を内蔵してもよい。また、この実施の形態では、12ビット乱数回路および16ビット乱数回路を包括的に表現する場合、または、12
40
ビット乱数回路と16ビット乱数回路とのうちいずれかを指す場合に、乱数回路という。

【0061】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電源電力の供給が停止したときである電源断時でも、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップデータとして、RAM55に保存される。制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを、遊技の進行状態を示すデータと定義する。こ
50

の実施の形態では、RAM 55の全部の記憶領域が、電源バックアップされているとする。

【0062】

遊技制御用マイクロコンピュータ560のリセット端子には、電源基板910からのリセット信号が入力される。また、払出制御用マイクロコンピュータのリセット端子にも、電源基板910からのリセット信号が入力される。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560および払出制御用マイクロコンピュータは動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560および払出制御用マイクロコンピュータは動作停止状態になる。したがって、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560および払出制御用マイクロコンピュータの動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560および払出制御用マイクロコンピュータの動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（主基板31を含む）に搭載してもよいし、複数の電気部品制御基板のうち一つまたは複数にリセット回路を搭載し、そこからリセット信号を他の電気部品制御基板に供給するようにしてもよい。

10

【0063】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、払出制御基板37を経由して、電源基板910からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、RAM 55の内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号が入力される。

20

【0064】

クリア信号は、主基板31において分岐され、払出制御基板37にも供給される。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が入力ポートを介して入力したクリア信号の状態を、出力ポートを介して払出制御基板37に出力してもよい。

【0065】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御基板80に表示制御、音制御、および、ランプ制御を含む演出制御を指令するための制御信号としての演出制御コマンド（演出制御信号）を送信する。演出制御基板80には、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560からの演出制御コマンドを受信し、変動表示装置9での表示制御を行なう演出制御用マイクロコンピュータ800等の電気部品制御手段が搭載されている。演出制御基板80には、演出制御用マイクロコンピュータ800の他に、たとえば、画像表示を行なう表示制御機能および高速描画機能を有する処理装置であり、変動表示装置9の表示制御を行なうVDP（Video Display Processor）88、変動表示装置9に表示する画像データを予め格納するキャラクタROM 89、および、VDP 88によって生成された画像データを展開するためのVRAM（Video Random Access Memory）83が搭載されている。演出制御基板80の詳細な構成については、図6を用いて後述する。

30

【0066】

演出制御用マイクロコンピュータ800は、表示制御用のプログラム等を記憶するROM 84と、ワークメモリとして使用されるRAM 85と、プログラムにしたがって表示制御動作を行なうプロセッサであるCPU 86と、I/Oポート87とを含む。この演出制御用マイクロコンピュータ800は、演出制御コマンドに応じて、変動表示装置9の変動表示等の各種表示の演出に関する制御と、賞球ランプ51、球切れランプ52、装飾ランプ25、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cの制御（ランプ制御）と、スピーカ27を用いた遊技音発生制御（音制御）とを含む各種演出に関する制御を行なう。

40

【0067】

CPU 86は、演出制御基板80に設けられたクロック回路（図示省略）から供給されるクロック信号を基準クロック信号として用いて動作し、ROM 84に記憶された演出制

50

御用のプログラムを読み出し、そのプログラムにしたがって表示制御動作等の演出制御動作を行なう。I/Oポート87は、各種データおよび各種信号の入出力に用いられる。

【0068】

CPU86は、受信した演出制御コマンドに従って、VDP88を制御し、キャラクタROM89からVDP88に必要なデータを読み出させる。そして、VDP88が、キャラクタROMから読み出した画像データに基づいて、変動表示装置9に表示するための画像データを生成し、VRAM83にその画像データを展開する。そして、VRAM83に展開された画像データが、変動表示装置9に出力されることにより、変動表示装置9において、飾り図柄が変動表示する画像等の画像が表示される。

【0069】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、演出制御INT信号により示された取込みタイミングで、演出制御コマンドを受信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ800では、受信した演出制御コマンドが示す演出に対応して行なうべき表示制御、音制御およびランプ制御をするために、変動表示装置9の表示制御を行なうとともに、スピーカ27の駆動信号および各種ランプの駆動信号を出力する。このような構成においては、演出制御コマンドに基づいて演出制御が行なわれるときに、演出制御用マイクロコンピュータ800により、変動表示装置9の表示制御に合せて、音制御およびランプ制御が行なわれる。つまり、演出制御用マイクロコンピュータにおいて、演出制御コマンドに基づいて変動表示装置9の表示制御を行なうとともに、その表示制御内容に対応する音制御およびランプ制御を行なうことにより、変動表示装置9の表示制御の演出に合せた（同期した）音制御およびランプ制御が行なわれるのである。

【0070】

演出制御用マイクロコンピュータ800は、音声出力基板70にスピーカ27の駆動信号を出力することにより、スピーカ27から効果音等の音声を出力させる制御を行なう。また、演出制御用マイクロコンピュータ800は、ランプドライバ基板35に各種発光手段の駆動信号を出力することにより、前述のような発光手段の制御を行なう。これにより、変動表示装置9での演出表示に対応して（同期して）、音の制御および発光制御が行なわれる。

【0071】

なお、演出制御コマンドを送信するための信号線としては、前述の8本というようなパラレル信号線を用いる構成に代えて、1本の信号線、すなわち、シリアル信号線を用いる構成を採用してもよい。シリアル信号線を用いる場合には、演出制御コマンドをシリアルデータとし、そのシリアルデータの送信前にローレベル信号のスタートビットを送信し、そのシリアルデータの送信後にハイレベル信号のストップビットを送信する。このようなスタートビットとストップビットとにより演出制御コマンドの取込みタイミングが示されるので、演出制御用マイクロコンピュータ800では、スタートビットとストップビットとの間に送信されたシリアルデータを演出制御コマンドとして受信する。

【0072】

音声出力基板70は、スピーカ27から音声および効果音等の音を発生させるための回路として、音声ROM71、音声IC72、および、出力回路73が形成された基板である。演出制御用マイクロコンピュータ800は、スピーカ27から音を発生させる制御を行なうための音声制御信号を音声出力基板70に向けて出力し、その音声制御信号に応じて、音声出力基板70に形成された回路を動作させることにより、スピーカ27から音を出力させる制御を行なう。これにより、変動表示装置9での演出表示に対応して（同期して）、音の制御が行なわれる。

【0073】

ランプドライバ基板35は、賞球ランプ51、球切れランプ52、装飾ランプ25、天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、および、右枠ランプ28c等の各種発光手段を駆動するランプドライバ回路351等の回路が形成された基板である。演出制御用マイクロコンピュータ800は、各種発光手段の駆動信号をランプドライバ基板35に向けて出力し

10

20

30

40

50

、その駆動信号に応じて、ランプドライバ基板 35 に形成された回路を動作させることにより、前述のような各種発光手段の発光制御を行なう。これにより、変動表示装置 9 での演出表示に対応して（同期して）、発光制御が行なわれる。ランプドライバ基板 35 には、ランプドライバ回路 351 の他に、たとえば、RTCM（リアルタイムクロックモジュール）100、クロック回路 353、RAM 354、設定操作部 355、および、バックアップ電源回路 356、357 が搭載されている。RTCM 100 は、現在の「年」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行なう装置である。

【0074】

図 5 は、主基板 31 と演出制御基板 80 との間での演出制御コマンドの送信経路と、標準日時データ出力装置 300 から演出制御基板 80 への標準日時コマンドの送信経路との構成を示すブロック図である。

【0075】

演出制御コマンドは、2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を表し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「0」とされる。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。たとえば、1 バイトや 3 バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

【0076】

主基板 31 と演出制御基板 80 との間には、演出制御コマンドをパラレル信号で送信するためのパラレル信号線として、8 本の信号線 L1～L8 と、ストローブ信号としての演出制御 INT 信号を送信するための 1 本の信号線 L9 とが設けられている。信号線 L1～L9 の両端部のそれぞれには、パラレル形式のコネクタ（図示省略）が設けられている。信号線 L1～L9 は、一端側のパラレル形式のコネクタが、主基板 31 に設けられたパラレル形式のコネクタ 311 に装着され、他端側のパラレル形式のコネクタが、演出制御基板 80 に設けられたパラレル形式のコネクタ 801 に装着されることにより、主基板 31 と演出制御基板 80 との間を接続し、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 と演出制御用マイクロコンピュータ 800 との間で演出制御コマンドの通信を可能としている。

【0077】

演出制御用マイクロコンピュータ 800 では、信号線 L9 からの演出制御 INT 信号により示された取込みタイミングで、演出制御コマンドを送信するための 8 本の信号線 L1～L8 から演出制御コマンドを受信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 800 では、受信した演出制御コマンドの MODE データおよび EXT データを解析して、受信したコマンドが演出制御コマンドであることを特定するとともに、演出制御コマンドが示す演出内容を特定し、その演出制御コマンドが示す演出内容に対応して行なうべき表示制御、音制御、および、ランプ制御をするために、変動表示装置 9 の表示制御を行なうとともに、スピーカ 27 の制御信号および各種ランプの駆動信号を出力する。このような構成においては、演出制御コマンドに基づいて演出制御が行なわれるときに、演出制御用マイクロコンピュータ 800 により、変動表示装置 9 の表示制御に合わせて、音制御およびランプ制御が行なわれる。つまり、演出制御用マイクロコンピュータ 800 において、演出制御コマンドに基づいて変動表示装置 9 の表示制御を行なうとともに、その表示制御内容に対応する音制御およびランプ制御を行なうことにより、変動表示装置 9 での表示制御の演出に合せた（同期した）音制御およびランプ制御が行なわれるのである。

【0078】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 800 は、パチンコ遊技機 1 とは別に設けられ、パチンコ遊技機 1 の外部からパチンコ遊技機 1 の内部の回路（入力ポート）に接続可能な標準日時データ出力装置 300 から出力されるコマンドである標準日時コマンド（標準日時信号）を受信することが可能である。標準日時データ出力装置 300 は、リアルタイムクロック部 302、制御部 303、操作部 304、および、コネクタ 301 を含み、日本標準時刻と同期した計時値（年月日時分秒）を示すコマンドデータである標準日時コマ

10

20

30

40

50

ンドを外部に出力する装置であり、パチンコ遊技機1のRTCM100の計時値を標準時刻に同期させるため、すなわち、RTCM100の計時値を正確な計時値に設定するために用いられる。

【0079】

リアルタイムクロック部302は、電波時計を用いて計時値を定期的に日本標準時刻に自動調整する機能を有し、RTCM100と同様の計時（年月日時分秒の計時）を行なう。制御部303は、リアルタイムクロック部302における計時値（年月日時分秒）を示す標準日時コマンドを外部に出力する等、各種の制御を行なう。コネクタ301は、標準日時コマンドを、演出制御コマンドと同じデータ形式の平行信号で外部に出力するための平行形式のコネクタである。操作部304は、標準日時コマンドを外部に出力する

10

【0080】

標準日時コマンドは、2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類および種類）を表し、2バイト目はEXT（標準値データ）を表す。前述の演出制御コマンドと標準日時コマンドとでは、MODEのデータが異なる分類のデータとなるように設定されているため、演出制御用マイクロコンピュータ800は、MODEのデータに基づいて、受信したコマンドが演出制御コマンドと標準日時コマンドとのどちらに属するかを判別することができる。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよく、たとえば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いても

20

【0081】

このような標準日時データ出力装置300については、標準日時コマンドを平行信号で送信するための平行信号線として、8本の信号線L11～L18と、ストロブ信号としての標準日時INT信号を送信するための1本の信号線L19とが設けられている。信号線L11～L19の両端部のそれぞれには、平行形式のコネクタ（図示省略）が設けられている。信号線L11～L19は、一端側の平行形式のコネクタが、標準日時データ出力装置300に設けられた平行形式のコネクタ301に装着され、他端側の平行形式のコネクタが、演出制御基板80に設けられた平行形式のコネクタ801に装着されることにより、標準日時データ出力装置300と演出制御基板80との間を接続し、標準日時データ出力装置300と演出制御用マイクロコンピュータ800との間で標準日時コマンドの通信を可能とする。

30

【0082】

標準日時データ出力装置300を用いるときには、演出制御基板80に設けられた演出制御コマンド用の信号線L1～L9のコネクタを取外し、標準日時データ出力装置300のコネクタ301に一端側のコネクタが装着された信号線L11～L19の他端側のコネクタを、演出制御基板80に設けられたコネクタ801に装着する。そして、パチンコ遊技機1の製造メーカの者（製造段階での検査者、出荷段階での検査者等の担当者）、および、遊技場の者（遊技場の店員、遊技場での検査者等の担当者）等の操作者により、標準日時コマンドを出力するための操作が操作部304において行なわれると、制御部303が、リアルタイムクロック部302から計時値（秒、分、時、曜、日、月、年）のデータを順次読出し、そのデータが示す計時値を指示する標準日時コマンドをコネクタ301から信号線L11～L18を介して外部に出力させるとともに、標準日時INT信号を信号線L19を介して外部に出力させる制御を行なう。これにより、標準日時コマンドが、信号線L11～L18により伝送され、コネクタ801を介して演出制御用マイクロコンピュータ800に入力される。

40

【0083】

標準日時データ出力装置300が信号線L11～L19により接続された場合において、演出制御用マイクロコンピュータ800は、信号線L19からの標準日時INT信号により示された取込みタイミングで、8本の信号線L11～L18から標準日時コマンドを

50

受信する。具体的に、標準日時コマンドは、後述するように、秒、分、時、曜、日、月、年のそれぞれの標準値データを示すコマンド（標準秒コマンド、標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、標準年コマンド）が独立的に設けられている（後述する図13（b）参照）。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ800では、受信した標準日時コマンドの種類に応じて、秒、分、時、曜、日、月、年のそれぞれの標準値データを順次取得することができる（図13参照）。

【0084】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、受信した標準日時コマンドのMODEデータおよびEXTデータを解析して、受信したコマンドが標準日時コマンドであること、秒、分、時、曜、日、月、年のうちのどの標準値データを示すかということ、および、標準日時コマンドが示す標準日時（秒、分、時、曜、日、月、年）の値を特定し、その標準日時コマンドが示す標準値データをRTCM100の計時値として設定することに基づいてRTCM100の計時値を変更することにより、RTCM100の計時値を正確な計時値に設定する。たとえば、標準日時データ出力装置300からの標準日時コマンドは、秒、分、時、曜、日、月、年の順番で続く態様で順次送信されるので、演出制御用マイクロコンピュータ800がこれら一連の標準日時コマンドを受信することにより、その標準日時コマンドが示す標準値データに基づいて、RTCM100の計時値のデータ（年、月、日、曜、時、分、秒のデータ）が標準値データに設定される。

【0085】

また、標準日時データ出力装置300を用いたRTCM100の計時値の設定が完了したときには、そのような計時値の設定が完了した旨を示す報知（たとえば、変動表示装置9においてそのような旨を示すメッセージを表示する報知）が行なわれる。

【0086】

標準日時データ出力装置300を用いたRTCM100の計時値の設定が終了した後は、コネクタ801から信号線L11～L19のコネクタを取外して、再び演出制御コマンド用の信号線L1～L9のコネクタを取付けることにより、演出制御コマンドに基づいた変動表示装置9等の演出制御を行なうことが可能となる。

【0087】

このような標準日時データ出力装置300は、パチンコ遊技機1のRTCM100の計時値を正確な値に設定するために用いられる装置であり、たとえば、パチンコ遊技機1が遊技場に導入されたとき（設置時）、および、遊技場に導入された後のパチンコ遊技機1においてRTCM100の計時値に狂いが生じたとき等、RTCM100の計時値を調整することが必要なときに、パチンコ遊技機1に接続されて用いられる。

【0088】

なお、標準日時データ出力装置300は、標準日時コマンドを送信できる装置であればどのような構成であってもよく、たとえば、次のような構成であってもよい。標準日時データ出力装置300は、たとえば、リアルタイムクロック部302が、FM放送の電波に含まれる時刻情報に基づいて計時値を日本標準時刻に自動調整する機能を有するものであってよく、GPS（Global Positioning System）の衛星電波に含まれる時刻情報に基づいて計時値を日本標準時刻に自動調整する機能を有するものであってもよい。また、標準日時データ出力装置300は、たとえば、リアルタイムクロック部302が、計時値を日本標準時刻に自動調整する機能を有しておらず、人が操作部304を操作して標準時刻データを入力することに基づいて計時値を日本標準時刻に調整するものであってもよい。

【0089】

また、標準日時コマンドとしては、1バイトで区切られた2バイトのデータにより、年、月、日、曜、時、分、秒のいずれかを示すようにし、秒、分、時、曜、日、月、年のデータを複数のコマンドに分けて送信する例を示した。しかし、これに限らず、標準日時コマンドとしては、複数バイトの連続したデータにより、秒、分、時、曜、日、月、年のすべてを示すようにしてもよい。つまり、秒、分、時、曜、日、月、年のデータを1つのコマンドにまとめて送信するようにしてもよい。また、パチンコ遊技機1が遊技場に導入さ

れた後に狂いが生じるのは、一般的に、秒，分，時の範囲内のような一定の範囲内であるので、標準日時コマンドとしては、秒，分，時のような一定の範囲を示すもののみを用いるようにし、その標準日時コマンドに基づいて、R T C M 1 0 0 の計時値の一部（たとえば、秒，分，時）のみを設定するようにしてもよい。

【0090】

また、演出制御コマンドを送信するための信号線としては、前述の8本というようなパラレル信号線を用いる構成に代えて、1本の信号線、すなわち、シリアル信号線を用いる構成を採用してもよい。シリアル信号線を用いる場合には、演出制御コマンドをシリアルデータとし、そのシリアルデータの送信前にローレベル信号のスタートビットを送信し、そのシリアルデータの送信後にハイレベル信号のストップビットを送信する。このようなスタートビットとストップビットとにより演出制御コマンドの取込みタイミングが示されるので、演出制御用マイクロコンピュータ800では、スタートビットとストップビットとの間に送信されたシリアルデータを演出制御コマンドとして受信する。

10

【0091】

また、演出制御コマンドを送信するための信号線としてシリアル信号線を用いる構成を採用したときには、標準日時データ出力装置300から演出制御用マイクロコンピュータ800に標準日時コマンドを送信する信号線としても、シリアル信号線を用いるようにする必要がある。

【0092】

また、標準日時コマンドとしては、秒，分，時，曜，日，月，年の順番で標準日時コマンドを送信することに限らず、年，月，日，曜，時，分，秒の順番で標準日時コマンドを送信するようにしてもよい。

20

【0093】

次に、演出制御基板80、音声出力基板70、および、ランプドライバ基板35のそれぞれの詳細な回路構成について説明する。図6は、演出制御基板80、音声出力基板70、および、ランプドライバ基板35のそれぞれの詳細な回路構成を示すブロック図である。

【0094】

演出制御基板80には、前述のように、演出制御用マイクロコンピュータ800の他に、VDP88、キャラクタROM89、および、VRAM83が搭載されている。VDP88は、画像表示を行なう表示制御機能および高速描画機能を有する処理装置であり、変動表示装置9の表示制御を行なう。キャラクタROM89は、変動表示装置9に表示する画像データを予め格納しておくための記憶手段である。CPU86は、受信した演出制御コマンドに従って、VDP88に、表示制御用のコマンドに応じた画像表示をするための制御データを送信する。そして、そのように送信された制御データに従った画像表示をするために、VDP88がキャラクタROM89から必要なデータを読出す。

30

【0095】

VDP88は、CPU86とは独立した二次元のアドレス空間を持ち、そこにVRAM83をマッピングしている。VDP88は、キャラクタROM89の画像データに従って、変動表示装置9に表示するための画像データを生成し、VDP88はVRAM83に画像データを展開する。VRAM83はVDP88によって生成された画像データを展開するためのフレームバッファメモリである。VRAM83に展開された画像データは、変動表示装置9に出力される。

40

【0096】

音声出力基板70には、音声ROM71、音声IC72、および、出力回路73が搭載されている。音声ROM71は、音声および効果音等の音を発生させるためのデータよりなる音声データが記憶されている。出力回路73は、スピーカ27から音を発生させるための音声信号をスピーカ27に出力する。音声IC72は、演出制御用マイクロコンピュータ800から与えられる音声制御信号に応じて、音声制御信号により指示される音声データを音声ROM71から読出し、その音声データにしたがった音をスピーカ27から発

50

生させるための音声信号を、出力回路 7 3 からスピーカ 2 7 に向けて出力させる制御を行なう。

【0097】

ランプドライバ基板 3 5 には、賞球ランプ 5 1、球切れランプ 5 2、装飾ランプ 2 5、天枠ランプ 2 8 a、左枠ランプ 2 8 b、および、右枠ランプ 2 8 c 等の各種発光手段を駆動するドライバ回路としてのランプドライバ回路 3 5 1 が搭載されている。ランプドライバ回路 3 5 1 は、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 からの駆動信号を増幅して各種発光手段に出力することにより各種発光手段を駆動する。

【0098】

さらに、ランプドライバ基板 3 5 には、R T C M 1 0 0、クロック回路 3 5 3、R A M 3 5 4、設定操作部 3 5 5、および、バックアップ電源回路 3 5 6、3 5 7 が搭載されている。R T C M 1 0 0 は、現在の「年」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行なう装置である。クロック回路 3 5 3 は、水晶発振器を用いてクロックパルス信号を発生させる回路であり、クロックパルス信号を R T C M 1 0 0 に供給する。なお、クロック回路 3 5 3 は、図 6 のような R T C M 1 0 0 の外部に設けられる場合のみならず、R T C M 1 0 0 の内部に設けられてもよい。

【0099】

R A M 3 5 4 は、たとえば、S R A M (Static Random Access Memory) を用いて構成された記憶手段であり、パチンコ遊技機 1 の稼動開始日時等のパチンコ遊技機 1 に関する各種の情報が記憶される。R A M 3 5 4 は、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 と接続されており、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 により記憶情報の管理が行なわれる。R A M 3 5 4 の記憶情報は、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 により書込まれ、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 により読出される。

【0100】

バックアップ電源回路 3 5 6 は、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が断たれているときにおいて R T C M 1 0 0 およびクロック回路 3 5 3 のそれぞれを動作させるためのバックアップ電力を供給する電源回路である。バックアップ電源回路 3 5 7 は、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が断たれているときにおいて R A M 3 5 4 の記憶データをバックアップするためのバックアップ電力を供給する電源回路である。このようなバックアップ電源回路 3 5 6 からのバックアップ電力の供給により、R T C M 1 0 0、および、クロック回路 3 5 3 R A M 3 5 4 のそれぞれは、遊技場の営業時間外のようにパチンコ遊技機 1 の電源スイッチの操作により電力供給が遮断されているときにも、動作状態となっており、計時動作等の各種動作が実行される。また、バックアップ電源回路 3 5 7 からのバックアップ電力の供給により、R A M 3 5 4 は、遊技場の営業時間外のようにパチンコ遊技機 1 の電源スイッチの操作により電力供給が遮断されているときにも、動作状態となっており、記憶データがバックアップされるので、その記憶データは消滅しない。

【0101】

また、設定操作部 3 5 5 は、変動表示装置 9 において各種情報を表示するために用いられる情報を設定する操作、および、R T C M 1 0 0 に関する各種情報を設定する操作等の各種の設定操作をすることが可能な入力操作手段である。設定操作部 3 5 5 は、遊技者が操作不可能な態様で設けられている。設定操作部 3 5 5 の操作信号は、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 に入力される。また、前述の選択ボタン 3 5 8 から出力される信号は、ランプドライバ基板 3 5 に入力された後、ランプドライバ基板 3 5 上に形成された信号経路を通り、ランプドライバ基板 3 5 から出力され、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 に入力される。なお、選択ボタン 3 5 8 から出力される信号は、ランプドライバ基板 3 5 を介さずに演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 に入力されるようにしてもよい。

【0102】

次に、R T C M 1 0 0 の構成を説明する。図 7 は、R T C M 1 0 0 の構成を示すブロック図である。R T C M 1 0 0 は、レジスタ回路 1 0 1、クロック入力回路 1 0 2、クロッ

10

20

30

40

50

ク出力回路１０３、割込出力回路１０４、データ入出力回路１０５、および、制御回路１０６を含む。

【０１０３】

R T C M １００は、これらの回路により、時計・カレンダー機能、定周期タイマ割込機能、アラーム割込機能、および、クロック出力機能を実現する。時計・カレンダー機能は、年（西暦）、月、日、曜、時、分、秒をカウントする計時を行なう機能である。定周期タイマ割込機能は、任意の時間周期で、定期的な割込みイベントを発生させる機能である。アラーム割込機能は、日、曜、時、分等の設定された時期に割込みイベントを発生させる機能である。クロック出力機能は、所定周波数に設定されたクロック信号（外部供給用のクロックパルス）をR T C M １００の外部に出力するための機能である。

10

【０１０４】

クロック入力回路１０２は、分周器を含む入力回路であり、前述のクロック回路３５３から入力されたクロック信号（計時用のクロックパルス）を分周し、所定周波数のソースクロック信号として、R T C M １００の内部に供給する。レジスタ回路１０１は、各種レジスタよりなり、時計・カレンダー機能、定周期タイマ割込機能、アラーム割込機能、および、クロック出力機能を実現するために用いられるデータが記憶される。

【０１０５】

レジスタ回路１０１は、周波数出力設定レジスタ部１０１０、時計・カレンダーカウンタ部１０２０、アラームレジスタ部１０３０、タイマレジスタ部１０４０、制御レジスタ部１０５０、および、シフトレジスタ部１０６０を含む。

20

【０１０６】

周波数出力設定レジスタ部１０１０は、クロック出力回路１０３から所定周波数のクロック信号を外部に供給（出力）する必要があるときに、出力するクロック信号を制御するために用いられるデータを記憶する周波数出力設定レジスタ１０１１を含む。この周波数出力設定レジスタ１０１１は、クロック出力回路１０３から出力するクロック信号の周波数を示すデータ等のクロック信号の出力制御に用いられるデータが設定（記憶）される。周波数出力設定レジスタ１０１１においては、クロック信号を外部に出力するときの周波数を選択する周波数選択データ等の各種データが設定される。

【０１０７】

クロック出力回路１０３は、演出制御用マイクロコンピュータ８００からの要求に応じて、クロック入力回路１０２から受けるクロック信号に基づいて所定周波数のクロック信号を生成し、R T C M １００の外部に供給する（出力）ための回路である。クロック出力回路１０３は、クロック信号がクロック入力回路１０２から入力され、クロック信号を出力するか否かを示すためのクロック出力要求信号が演出制御用マイクロコンピュータ８００から入力され、たとえば、クロック信号の出力制御、および、クロック信号の周波数制御のようなクロック信号の制御を行なうための制御信号が制御回路１０６から入力される。そして、制御回路１０６は、クロック出力回路１０３に入力されるクロック出力要求信号がクロック信号を出力することを要求しているか否かを監視し、出力することを要求しているときに、前述の制御信号により、周波数出力設定レジスタ１０１１に設定された周波数のクロック信号をクロック出力回路１０３から出力させる制御を行なう。

30

40

【０１０８】

時計・カレンダーカウンタ部１０２０は、クロック入力回路１０２からクロック信号が入力され、そのクロック信号に基づいて、年（西暦）、月、日、曜、時、分、秒をカウントすることにより計時をするために用いられる複数のレジスタを含む。時計・カレンダーカウンタ部１０２０による年、月、日、曜、時、分、秒のカウント値は、R T C M １００による計時値として用いられる。時計・カレンダーカウンタ部１０２０のレジスタとしては、秒レジスタ１０２１、分レジスタ１０２２、時レジスタ１０２３、曜レジスタ１０２４、日レジスタ１０２５、月レジスタ１０２６、および、年レジスタ１０２７を含む。

【０１０９】

秒レジスタ１０２１は、クロック入力回路１０２から入力されるクロック信号に基づい

50

て、時計・カレンダーカウンタ部1020に設けられた内部カウンタ（図示省略）により1秒が計時されるごとに、カウント値を1ずつ増加更新させることにより秒をカウントするデータを記憶するレジスタである。秒レジスタ1021では、00秒，01秒，・・・59秒，00秒，01秒・・・というように、00秒から59秒までカウントをし、その後、60秒となるとときに桁上げして00秒からカウントを繰返す。分レジスタ1022は、秒レジスタ1021による秒のカウント値が00秒となって桁上げするごとにカウント値を1ずつ増加更新させることにより分をカウントするデータを記憶するレジスタである。分レジスタ1022では、00分，01分，・・・59分，00分，01分・・・というように、00分から59分までカウントをし、その後、桁上げして00分からカウントを繰返す。

10

【0110】

時レジスタ1023は、分レジスタ1022による分のカウント値が桁上げするごとにカウント値を1ずつ増加更新させることにより時をカウントするデータを記憶するレジスタである。時レジスタ1023では、00時，01時，・・・23時，00時，01時・・・というように、00時から23時までカウントをし、その後、24時となるとときに桁上げして00時からカウントを繰返す。

【0111】

曜レジスタ1024は、0～6ビットの7ビットのうち何れかのビットを「1」に設定することにより「1」に設定されたビットに対応付けられた曜を示すためのレジスタである。曜レジスタ1024では、時レジスタ1023による時のカウント値が桁上げするごとに0～6ビットの7ビットのうち「1」に設定するビットを順次更新していくことにより、曜をカウントするデータを記憶する。曜レジスタ1024では、01h曜（日曜），02h曜（月曜）・・・40h曜（土曜），01h曜（日曜）・・・というように、時のカウント値が桁上げするごとに「1」に設定するビットを桁上げし、8ビット目をカウントするときに、初期値に戻ってカウントを繰返す。

20

【0112】

日レジスタ1025は、時レジスタ1023による時のカウント値が桁上げするごとにカウント値を1ずつ増加更新させることにより日をカウントするデータを記憶するレジスタである。日レジスタ1025では、01日，02日・・・30日，01日・・・というように、01日から月末の日（1月，3月，5月，7月，8月，12月は31日，4月，6月，9月，11月は30日、通常年（うるう年以外の年）の2月は28日、うるう年の2月は29日）までカウントをし、その後、月末日の次の日となるとときに桁上げして01日からカウントを繰返す。

30

【0113】

月レジスタ1026は、日レジスタ1025による日のカウント値が桁上げするごとにカウント値を1ずつ増加更新させることにより月をカウントするデータを記憶するレジスタである。月レジスタ1026では、01月，02月・・・12月，01月・・・というように、01月から12月までカウントをし、その後、12月の次の月となるとときに桁上げして01月からカウントを繰返す。

【0114】

年レジスタ1027は、月レジスタ1026による月のカウント値が桁上げするごとにカウント値を1ずつ増加更新させることにより年をカウントするデータを記憶するレジスタである。年レジスタ1027では、00年，01年・・・99年，00年・・・というように、00年から99年までカウントをし、その後100年となるとときに桁上げして00年からカウントを繰返す。

40

【0115】

時計・カレンダーカウンタ部1020では、秒レジスタ1021、分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、および、年レジスタ1027のそれぞれが示すカウント値に基づいて、年（西暦），月，日，曜，時，分，秒を示すことができる。そして、製造時または遊技場への設置時等の任

50

意のタイミングで、前述の設定操作部 355 を操作することに基づいて、秒レジスタ 1021、分レジスタ 1022、時レジスタ 1023、曜レジスタ 1024、日レジスタ 1025、月レジスタ 1026、および、年レジスタ 1027 のそれぞれのカウント値を現在の年（西暦）、月、日、曜、時、分、秒にする初期設定を行なうことにより、現在の年（西暦）、月、日、曜、時、分、秒を正しくカウントすることができるようになる。また、時計・カレンダーカウンタ部 1020 では、カウント値の初期設定後においても、前述の設定操作部 355 を操作することに基づいて、各レジスタのカウント値の設定を変更することにより、年（西暦）、月、日、曜、時、分、秒のカウント値を調整することが可能である。

【0116】

10

アラームレジスタ部 1030 は、設定された日、曜、時、分等にアラーム割込イベントと呼ばれる割込イベントを発生させるために用いられる複数のレジスタを含む。アラームレジスタ部 1030 のレジスタとしては、分アラームレジスタ 1031、時アラームレジスタ 1032、曜アラームレジスタ 1033、および、日アラームレジスタ 1034 を含む。

【0117】

分アラームレジスタ 1031 は、アラーム割込イベントを発生させる時期のうち「分」を設定するデータを記憶するためのレジスタである。時アラームレジスタ 1032 は、アラーム割込イベントを発生させる時期のうち「時」を設定するデータを記憶するためのレジスタである。曜アラームレジスタ 1033 は、アラーム割込イベントを発生させる時期のうち「曜」をするためのデータを記憶するレジスタである。日アラームレジスタ 1034 は、アラーム割込イベントを発生させる時期のうち「日」を設定するためのデータを記憶するレジスタである。

20

【0118】

任意のタイミングで、前述の設定操作部 355 で所定の操作をすることに基づいて、アラーム割込イベントを発生させる時期を、分アラームレジスタ 1031、時アラームレジスタ 1032、曜アラームレジスタ 1033、および、日アラームレジスタ 1034 に設定することが可能である。アラームレジスタ部 1030 では、このような分アラームレジスタ 1031、時アラームレジスタ 1032、曜アラームレジスタ 1033、および、日アラームレジスタ 1034 のそれぞれが示す値に基づいて、アラーム割込イベントを発生させる時期（日、曜、時、分）を示すことができる。

30

【0119】

制御レジスタ部 1050 は、時計・カレンダー機能、定周期タイマ割込機能、アラーム割込機能、および、クロック出力機能を実現するために行なわれる各種制御の設定および実行のために用いられる複数のレジスタを含む。制御レジスタ部 1050 のレジスタとしては、第 1 制御レジスタ 1051 および第 2 制御レジスタ 1052 を含む。

【0120】

第 1 制御レジスタ 1051 は、アラーム割込イベントおよび後述する定周期タイマ割込イベントのそれぞれについて、イベント発生の検出結果の保持、および、イベント発生時の割込信号の動作についての設定（割込信号を出力するか否かの設定）等の割込イベントの制御のために用いられるデータを記憶するためのレジスタである。第 2 制御レジスタ 1052 は、計時動作の停止、再開、1 秒未満のカウント値（内部カウンタの値）のリセット、および、時計・カレンダーカウンタ部 1020 のレジスタの更新動作の一時的な停止、再開等の所定の制御のために用いられるデータを記憶するためのレジスタである。

40

【0121】

制御回路 106 では、時計・カレンダーカウンタ部 1020 によりカウントされた現在の日、曜、時、分の値を示す現在時期データと、アラームレジスタ部 1030 によりアラーム割込イベントを発生させるために設定された日、曜、時、分等の時期を示すアラーム時期データとを監視し、これらが一致するか否かが判断される。割込出力回路 104 は、制御回路 106 からの制御信号に基づいて、アラーム割込イベントを発生させることを示す

50

アラーム割込信号と、後述する定周期割込イベントを発生させることを示す定周期割込信号とのいずれかを選択してR T C M 1 0 0の外部に出力するための回路である。制御回路1 0 6では、前述の現在時期データとアラーム時期データとが一致したときに、第1制御レジスタ1 0 5 1においてアラーム割込信号を出力する設定がされていることを条件として、アラーム割込信号を割込出力回路1 0 4から出力させる制御を行なう。

【0 1 2 2】

タイマレジスタ部1 0 4 0は、設定された周期で定周期割込みイベントと呼ばれる割込イベントを発生させるために用いられる複数のレジスタを含む。タイマレジスタ部1 0 4 0のレジスタとしては、タイマ設定レジスタ1 0 4 1、および、タイマ計数レジスタ1 0 4 2を含む。

10

【0 1 2 3】

タイマ設定レジスタ1 0 4 1は、定周期割込イベントを発生させる周期を設定するためのレジスタである。タイマ計数レジスタ1 0 4 2は、クロック入力回路1 0 2から入力されるクロック信号に基づいて、1秒が経過したことが確認されるごとに、タイマ設定レジスタ1 0 4 1により設定された周期に対応する時間をカウント（ダウンカウント）するためのレジスタである。

【0 1 2 4】

任意のタイミングで、前述の設定操作部3 5 5において所定の操作をすることに基づいて、定周期割込イベントを発生させる周期をタイマ設定レジスタ1 0 4 1に設定することが可能である。

20

【0 1 2 5】

制御回路1 0 6では、タイマ計数レジスタ1 0 4 2がタイマ設定レジスタ1 0 4 1により設定された周期に対応する時間をカウント（ダウンカウント）したか否かが判断される。制御回路1 0 6では、前述の設定された周期に対応する時間をカウントしたと判断したときに、第1制御レジスタ1 0 5 1において定周期割込信号を出力する設定がされていることを条件として、定周期割込信号を割込出力回路1 0 4から出力させる制御を行なう。

【0 1 2 6】

シフトレジスタ部1 0 6 0は、シフトレジスタ1 0 6 1を含む。シフトレジスタ1 0 6 1は、周波数出力設定レジスタ部1 0 1 0、時計・カレンダーカウンタ部1 0 2 0、アラームレジスタ部1 0 3 0、タイマレジスタ部1 0 4 0、および、制御レジスタ部1 0 5 0のそれぞれのレジスタに、R T C M 1 0 0の外部からデータを書込むときであるデータの入力時と、これらのレジスタからR T C M 1 0 0の外部にデータを読出すときであるデータの出力時とのそれぞれにおいて、データをシリアルに転送するために用いられるレジスタである。シフトレジスタ部1 0 6 0は、データバス1 0 7 0を介して、周波数出力設定レジスタ部1 0 1 0、時計・カレンダーカウンタ部1 0 2 0、アラームレジスタ部1 0 3 0、タイマレジスタ部1 0 4 0、および、制御レジスタ部1 0 5 0のそれぞれとの間でデータの双方向転送を行なう。

30

【0 1 2 7】

データ入出力回路1 0 5は、演出制御用マイクロコンピュータ8 0 0からの要求に応じて、レジスタ回路1 0 1内のレジスタに対してデータの入出力をシリアルに行なうための回路である。データ入出力回路1 0 5では、演出制御用マイクロコンピュータ8 0 0からデータの入出力を要求する入出力要求信号が入力される。また、データ入出力回路1 0 5では、演出制御用マイクロコンピュータ8 0 0からデータ入出力用のクロック信号が入力される。

40

【0 1 2 8】

また、データ入出力回路1 0 5では、演出制御用マイクロコンピュータ8 0 0から書込用（入力用）のデータ（シリアルデータ）、または、読出用（出力用）のデータ（シリアルデータ）が入力される。

【0 1 2 9】

書込用のデータとしては、データの書込モードであることを指定するモードデータと、

50

データを書込むアドレス（レジスタのアドレス）を指定するアドレスデータと、そのアドレスに書込む書込データとが演出制御用マイクロコンピュータ800からシリアルにデータ入出力回路105に入力される。制御回路106は、データ入出力回路105に入力される入出力要求信号およびデータを監視し、モードデータが書込モードを示すときに、アドレスデータにより指定されるレジスタのアドレスを選択し、選択したアドレスに、シフトレジスタ部1060を介してバス1070に出力される書込データを書込む制御を行なう。

【0130】

このようなデータの書込みは、人が設定操作部355によりデータを書込むための操作をすること、または、前述した標準日時コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ800が受信したことに基づいて、データの入出力要求信号および書込用のデータが演出制御用マイクロコンピュータ800からRTCM100に与えられることにより行なうことができる。

【0131】

たとえば、標準日時コマンドとして、標準秒コマンドが受信されたときは、データの入出力要求信号と、標準秒コマンドが示す標準秒データを時計・カレンダーカウンタ部1020の秒レジスタ1021に書込むための書込用のデータとが、演出制御用マイクロコンピュータ800からRTCM100のデータ入出力回路105に入力される。この場合の書込用のデータは、データの書込モードであることを指定するモードデータと、データを書込むアドレス（秒レジスタ1021のアドレス）を指定するアドレスデータと、そのアドレスに書込む書込データ（標準秒コマンドが示す標準秒データ）とが含まれる。このような書込用のデータが入力されると、制御回路106では、データ入出力回路105に入力されるアドレスデータにより指定されるレジスタのアドレス（秒レジスタ1021のアドレス）を選択し、選択したアドレスに、書込データ（標準秒コマンドが示す標準秒データ）を書込む制御が行なれる。これにより、秒レジスタ1021のカウント値が、標準秒データに書換えられることにより、標準秒に設定される。

【0132】

また、標準日時コマンドとして、標準秒コマンド以外の標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、および、標準年コマンドのそれぞれが受信されたときについては、標準秒コマンドが受信されたときと同様に、データの入出力要求信号と、受信した標準日時コマンドが示すデータ（標準分データ、標準時データ、標準曜データ、標準日データ、標準月データ、または、標準年データ）を、時計・カレンダーカウンタ部1020の対応するレジスタ（分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、または、年レジスタ1027）に書込むための書込用のデータとが、演出制御用マイクロコンピュータ800からRTCM100のデータ入出力回路105に入力される。この場合の書込用のデータは、データの書込モードであることを指定するモードデータと、データを書込むアドレス（分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、または、年レジスタ1027のアドレス）を指定するアドレスデータと、そのアドレスに書込む書込データ（標準分コマンドが示す標準分データ、標準時コマンドが示す標準時データ、標準曜コマンドが示す標準曜データ、標準日コマンドが示す標準日データ、標準月コマンドが示す標準月データ、または、標準年コマンドが示す標準年データ）とが含まれる。このような書込用のデータが入力されると、制御回路106では、データ入出力回路105に入力されるアドレスデータにより指定されるレジスタのアドレス（分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、または、年レジスタのアドレス）を選択し、選択したアドレスに、書込データを書込む制御が行なれる。これにより、指定されたレジスタのカウント値が、標準値データに書換えられることにより、標準値データに設定される。

【0133】

読出用のデータとしては、データの読出モードであることを指定するモードデータと、

10

20

30

40

50

データを読み出すアドレス（レジスタのアドレス）を指定するアドレスデータとが演出制御用マイクロコンピュータ800からシリアルにデータ入出力回路105に入力される。制御回路106は、データ入出力回路105に入力される入出力要求信号およびデータを監視し、モードデータが読出モードを示すときに、アドレスデータにより指定されるレジスタのアドレスを選択し、選択したアドレスに記憶されたデータを読み出してバス1070に出力し、その読出データをシフトレジスタ部1060を介してデータ入出力回路105に入力し、データ入出力回路105からシリアルに演出制御用マイクロコンピュータ800に出力する制御を行なう。このようなデータの読出しは、演出制御用マイクロコンピュータ800が演出制御において必要なときにデータの入出力要求信号および読出用のデータが自動的にRTCM100に与えられること、および、人が設定操作部355によりデータを読み出すための操作をすることに基づいてデータの入出力要求信号および読出用のデータが演出制御用マイクロコンピュータ800からRTCM100に与えられることにより行なうことができる。

10

【0134】

ここで、人が設定操作部355によりデータを読み出すための操作をすることに基づいてデータの入出力要求信号および読出用のデータがRTCM100に与えられるときは、たとえば、次のようなときが含まれる。遊技場の店員等の人がRTCM100の現在の計時値を確認したいときには、設定操作部355によりデータを読み出すための操作をすることに基づいて、計時値のデータをRTCM100から読出し、変動表示装置9に表示させることができる。また、前述した定周期タイマ割込機能、アラーム割込機能、および、クロック出力機能を実現するために用いられる各種レジスタの値を確認したいときには、設定操作部355によりデータを読み出すための操作をすることに基づいて、計時値のデータをRTCM100から読出し、変動表示装置9に表示させることができる。

20

【0135】

次に、この実施の形態のパチンコ遊技機1での制御に用いられる乱数を発生させるために数値データを更新する数値更新手段としてのランダムカウンタについて説明する。図8は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が遊技制御に用いる乱数を発生させるために用いるランダムカウンタを説明するための図である。図8には、ランダムカウンタの一例として、ランダムカウンタR1～R6が示されている。

【0136】

前述したように、大当たりとするか否かの判定（大当たり判定）は、ハードウェア回路である前述の乱数回路により発生される乱数値であるR1を用いて行なわれるが、大当たり判定以外の各種制御に用いられる乱数値であるR2～R6は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するソフトウェアにより更新される数値を用いて生成される。R1は、「0」～「256」の間で更新される。

30

【0137】

R2は、R1を用いた大当たり判定により大当たりを発生させることが事前決定されているときに、通常大当たり、第1確変大当たり、および、第2確変大当たりのうちのどの種類の大当たりにするかという大当たり種類の決定と、特別図柄の大当たり図柄の決定とを行なうために用いられる乱数を発生させるための数値データ更新手段（ランダムカウンタ）である。R2は、「0」からその上限である「99」までカウントアップし、再度「0」からカウントアップし直すように構成されている。このR2は、2msecごとに1ずつ加算更新されることとなる。

40

【0138】

始動口スイッチ14aにより有効な始動入賞（保留記憶数が上限数に達していない状態での始動入賞）が検出されると、それに応じて、前述のR1およびR2のそれぞれが抽出されて保留記憶データとしてRAM55に記憶される。そして、R1については、後述する特別図柄通常処理において、特別図柄表示器8において特別図柄の変動表示を開始する前の段階で、そのようにRAM55に記憶されたR1の抽出値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かが判断される。この判断において、一致した場合には、変動表示の

50

表示結果を大当り表示結果として大当りを発生させることが決定され、前述した大当り遊技状態にする制御が行なわれる。一致しない場合には、変動表示の表示結果を大当りとし
ない（はずれ表示結果となる）ことが決定され、遊技状態が変化しない。確変状態以外の
低確率状態においては、大当り判定値がたとえば1つの数値に設定される。確変状態である
高確率状態においては、大当り判定値が複数個の数値（この場合、大当り判定値は、大
当り判定に偏りが生じなくするために、数値順番が隣接した数値とならないように設定さ
れる）に設定されることにより、低確率状態の場合よりも大当りの発生確率が向上する。

【0139】

R2の値は、たとえば、次のように大当りの種類および大当り図柄の種類に割振られて
対応付けられている。R2の値が「0」のときには、通常大当りとしてことおよび特別図
柄の大当り図柄を「1」とすることが決定される。R2の値が「1」のときには、第2確
変大当りとしてことおよび特別図柄の大当り図柄を「3」とすることが決定される。R2
の値が「2」のときには、通常大当りとしてことおよび特別図柄の大当り図柄を「5」と
することが決定される。R2の値が「3」のときには、第1確変大当りとしてこと、およ
び、特別図柄の大当り図柄を「7」とすることが決定される。R2の値が「4」のときは
、通常大当りとしてこと、および、特別図柄の大当り図柄を「9」とすることが決定さ
れる。したがって、R2の抽出値に応じて、通常大当りおよび確変大当りのいずれかが選
択決定されるとともに、特別図柄の大当り図柄も選択決定されることとなる。このよう
なR2の値と決定される大当り遊技状態の種類および大当り図柄の種類との関係を示すデー
タは、ROM54に記憶されている。

【0140】

R3は、R1を用いた大当り判定により大当りを発生させないとする判定がされたとき
、すなわち、はずれとすることが事前決定されたときに、どの種類のはずれ図柄を特別図
柄表示器8に表示させるかをランダムに決定するために用いられる乱数を発生させるため
の数値データ更新手段（ランダムカウンタ）である。R3は、「0」からカウントアップ
してその上限である「4」までカウントアップし、再度「0」からカウントアップし直す
ように構成されており、2 msec 毎および割込み処理余り時間に1ずつ加算更新される
。R3の値は、特別図柄のはずれ図柄（「0」の図柄および「2, 4, 6, 8」の偶数の
図柄）のそれぞれに割振られて対応付けられている。R3は、特別図柄の変動表示を開始
する前の予め定められたタイミングで抽出され、抽選されたR3の値に対応する特別図柄
がはずれ図柄として決定される。

【0141】

ここで、R3等の所定のランダムカウンタにおいて行なわれる割込み処理余り時間にお
けるカウントアップ動作について説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ560のC
PU56は、定期的な割込み処理の実行により、各種制御を行なうが、ある割込み処理に
ついて、割込み処理が実行された後に、その割込み処理の次の実行開始までの期間は割
込み処理待ち状態となる。そのような割込み処理待ち状態である割込み処理の余り時間
において、無限ループを利用してランダムカウンタの加算更新処理を繰返し実行すること
を割込み処理余り時間におけるカウントアップという。

【0142】

R4は、特別図柄表示器8および変動表示装置9の変動表示のパターンである変動パ
ターンをランダムに選択決定する（変動パターン決定という）ために用いられる乱数を発生
するための数値データ更新手段（ランダムカウンタ）である。R4は、「0」からカウ
ントアップしてその上限である「99」までカウントアップし、再度「0」からカウ
ントアップし直すように構成されており、2 msec ごとおよび割込処理余り時間に1ずつ加算
更新される。特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングでR4から抽出されたカウン
タの値により、予め定められたカウンタ値と変動パターンとの関係に基づいて、予め定め
られた複数種類の変動パターンの中から、変動表示に用いる変動パターンが選択決定さ
れる。各変動パターンには、変動表示時間（変動表示を開始してから表示結果が導出表示さ
れるまでの時間であり、変動時間ともいう）が予め定められており、変動パターンを選
択決

定することにより、変動表示時間が選択決定されることとなる。このようなR 4のカウン
ト値と複数種類の変動パターンとの関係を定めたデータは、ROM 5 4に格納されている
変動パターンデータテーブルに設定されている。

【0143】

R 5は、変動表示装置 9について、R 1を用いた大当たり判定により大当たりを発生させないとする判定がされたとき、すなわち、はずれとする判定がされたときに、変動表示中に前述したリーチ表示態様を形成する（以下、リーチはずれという）か、リーチ表示態様を形成しない（以下、非リーチはずれという）か、のいずれにするかをランダムに判定するために用いられる乱数を発生させるためのリーチ判定用の数値データ更新手段（ランダムカウンタ）である。R 5は、「0」からカウントアップしてその上限である「39」まで
10 カウントアップし、再度「0」からカウントアップし直すように構成されており、2 m s e c 毎および割込み処理余り時間に1ずつ加算更新される。変動パターンを決定する前の段階で、R 5の値が抽出され、抽出されたR 5の値が予め定められたリーチ判定値と一致するか否かが判断される。そして、これらの値が一致した場合には、リーチはずれとすることが判定され、表示結果がはずれとなる変動表示中にリーチ状態とする制御が行なわれる。一方、これらの値が一致しない場合には、非リーチはずれとすることが判定され、表示結果がはずれとなる変動表示中にリーチ状態としない制御が行なわれる。

【0144】

R 6は、普通図柄表示器 1 0の変動表示について当りを発生させるか否かを事前にランダムに判定するために用いられる乱数を発生させるための数値データ更新手段（ランダムカウンタ）である。R 6は、「0」等の初期値からカウントアップしてその上限である「11」までカウントアップし、再度「0」等の初期値からカウントアップし直すように構成されており、2 m s e c ごとに1ずつ加算更新される。ゲートスイッチ 3 2 aにより有効な始動通過が検出されると、それに応じて、このR 6の乱数が抽出されて通過記憶データとしてRAM 5 5に記憶される。そして、普通図柄の変動表示を開始する前の段階で、その抽出値が予め定められた当り判定値と一致するか否かが判断され、一致した場合には普通図柄の当りを発生させることが決定されて前述のような制御が行なわれ、不一致の場合にははずれとすることが決定されて前述のような制御が行なわれない。

【0145】

図 9は、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0が演出制御に用いる各種ランダムカウンタの一例を説明するための図である。図 9には、ランダムカウンタの一例として、演出内容決定用のランダムカウンタ R V、および、飾り図柄の停止図柄決定用のランダムカウンタ R U - 1 ~ R U - 3 が示されている。

【0146】

R U - 1 ~ R U - 3 は、変動表示装置 9について、飾り図柄の停止図柄を事前にランダムに決定するために用いられる乱数を発生させるための飾り図柄停止図柄決定用の数値データ更新手段（ランダムカウンタ）である。R U - 1 は、左図柄の停止図柄を決定するために用いられる。R U - 2 は、中図柄の停止図柄を決定するために用いられる。R U - 3 は、右図柄の停止図柄を決定するために用いられる。R U - 1 ~ R U - 3 のそれぞれについては、R U - 1 が 3 3 m s e c ごと、R U - 2 が R U - 1 の桁上げごと、R U - 3 が R U - 2 の桁上げごとにそれぞれ加算更新され、0 から更新されてその上限である 9 まで更新された後再度 0 から更新される。

【0147】

飾り図柄は、たとえば、0 ~ 9 の 1 0 個の図柄よりなり、たとえば、0, 1, 2 . . . 7, 8, 9 というような予め定められた図柄の配列順序に従って変動（更新）表示されていく。予め定められたはずれ図柄決定用データテーブルにおいて、複数種類の飾り図柄のそれぞれには飾り図柄停止図柄決定用の数値データが対応付けられており、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 により、大当たり判定（R 1 による判定）で大当たりとしないとする判定がされたことによりはずれとすることが決定された場合であってリーチ判定によりリーチ状態としないことが判定された場合には、所定のタイミングで R U - 1 ~ R U - 3

10

20

30

40

50

のそれぞれから抽出された乱数に対応する図柄がそれぞれ左、中、右の飾り図柄の変動表示結果となる停止図柄として決定される。はずれとする場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当りの図柄と一致する場合には、はずれの図柄となるように補正（たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。また、このような非リーチははずれとする場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄になってしまう場合には、非リーチははずれの図柄となるように補正（たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

【0148】

また、はずれとする場合であってリーチ判定によりリーチ状態とすることが判定された場合には、前述したタイミングで抽出された乱数のうち、RU-1から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する左、右の各飾り図柄の停止図柄として決定され、RU-2から抽出されたカウンタの値と一致する数値データに対応する図柄が中図柄の停止図柄として決定される。また、この場合も、偶然大当り図柄の組合せとなってしまうときには、はずれの図柄となるように補正（たとえば、中図柄を1図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

10

【0149】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560による大当り判定で大当りとする判定がされた場合であって、大当り種類・大当り図柄決定(R2による決定)で通常大当り、第1確変大当り、または、第2確変大当りとなることが決定された場合には、所定のタイミングでRU-1から抽出された乱数に基づいて、左、中、右の各飾り図柄の変動表示結果が、ゾロ目となる大当り図柄の組合せとしてランダムに決定される。

20

【0150】

具体的に、通常大当りおよび第2確変大当りのそれぞれに対応する大当り図柄の組合せは、0または偶数の飾り図柄のうちいずれかの図柄のゾロ目とされる。RU-1の値と通常大当り図柄および第2確変大当り図柄との関係については、制御ROM84に記憶された通常大当り・第2確変大当り図柄決定用データテーブルに設定されている。通常大当りまたは第2確変大当りとなることが決定された場合には、通常大当り・第2確変大当り図柄決定用データテーブルを用いて、RU-1から抽出された乱数に対応する0または偶数の飾り図柄のいずれかが通常大当り図柄または第2確変大当り図柄として選択され、その図柄のゾロ目が左、中、右図柄による大当り表示結果として決定される。

30

【0151】

このように、この実施の形態の場合は、通常大当りとなるときと、第2確変大当りとなるときとで、同じ種類の大当り表示結果(大当り図柄の組合せ)が用いられ、かつ、前述のようにこれら的大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されないもので、飾り図柄の表示結果を見ただけではどちらの種類の大当りとなったのか判別できない。そこで、後述するように稼動開始日から所定期間が経過したというような所定の条件が成立した場合には、第2確変大当りとなったときに、大当り遊技状態の終了後、すなわち、高確低ベース状態となっているときに、予め定められたミッション演出が実行される特別演出が行なわれる。

【0152】

40

ここで、ミッション演出について説明する。ミッション演出は、予め遊技者に有効期間としてのミッション期間と、複数種類の演出のうちから選択した所定の演出(たとえば所定のリーチ図柄を出現させる演出等)とをミッションとして報知(提示)し、報知したミッション期間内において報知(提示)した所定の演出が実行されると大当り遊技状態に制御される特別な演出である。具体的に、ミッション演出時においては、遊技者が達成可能な課題として示される条件(達成条件)を、複数種類の達成条件のうちから選択して遊技者に報知することにより提示するとともに、変動表示時において、そのミッションが達成(成功)できるかどうかを示される。達成条件が成立してミッションが達成されたときには、ミッションが達成されたことを示す演出が行なわれ、たとえば第1確変大当りとなる等の遊技者にとって有利な状態に制御される。

50

【0153】

具体的に、ミッション期間内においては、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、前述したR1を用いた大当りの判定により大当たりとなることが決定され、かつ、前述したR2を用いた大当たり種類の判定により第1確変大当たりとなることが決定されたときには、演出制御用マイクロコンピュータ800により、ミッションが達成されたことを示す演出が実行されることによって、ミッションが達成されたときにミッションが達成されたことを示す演出が行なわれ、たとえば第1確変大当たりとなる等の遊技者にとって有利な状態に制御されるという状況となる。なお、ミッションが達成されたときには、第1大当たりが確定した旨を報知するようにしてもよい。また、ミッションは、第1確変大当たりに限らず、第2確変大当たりとすることが決定されたときに達成されるようにしてもよく、通常大当たりとすることが決定されたときに達成されるようにしてもよい。つまり、ミッションは、遊技者にとって有利な状態に制御されることが決定されたときに達成されるものであればよい。

10

【0154】

なお、特別演出としては、ミッション演出に限らず、たとえば予め定められた特別のキャラクタを表示すること、および、スーパーリーチを表示すること等、第2確変大当たりによる大当たり遊技状態の終了後、すなわち、特別な演出が行なわれていることが識別できる演出であれば、どのような演出を実行するようにしてもよい。

【0155】

また、第1確変大当たりに対応する大当たり図柄の組合せは、奇数の飾り図柄のうちいずれかの図柄のゾロ目とされる。RU-1の値と第1確変大当たり図柄との関係については、制御ROM84に記憶された第1確変大当たり図柄決定用データテーブルに設定されている。第1確変大当たりとすることが決定された場合には、第1確変大当たり図柄決定用データテーブルを用いて、RU-1から抽出された乱数に対応する奇数の飾り図柄のいずれかが第1確変大当たり図柄として選択され、その図柄のゾロ目が左、中、右図柄による大当たり表示結果として決定される。

20

【0156】

この実施の形態においては、ミッション演出が行なわれるミッション期間において、第1大当たり図柄のリーチ図柄を出現させることがミッション達成条件として報知され、ミッションが達成して大当たり表示結果を表示するときに、当該リーチ図柄から第1確変大当たり図柄を表示する。具体的には、R1を用いた大当りの判定により大当たりとなることが決定され、かつ、R2を用いた大当たり種類の判定により第1確変大当たりとなることが決定されたときに、ミッションが達成して第1確変大当たりの図柄の組合せが大当たり表示結果として選択されることにより、その変動表示において表示されるリーチ図柄が第1大当たり図柄のリーチ図柄となる。

30

【0157】

RVは、変動表示装置9で行なわれる各種演出の内容をランダムに決定するために用いられる乱数を発生させる演出内容決定用の数値データ更新手段(ランダムカウンタ)である。RVは、「0」からカウントアップしてその上限である「256」までカウントアップし、再度「0」からカウントアップし直すように構成されており、33msごとに1ずつ加算更新される。所定タイミングでRVから抽出されたカウンタの値により、予め定められたカウンタの値と演出内容との関係に基づいて、演出内容が選択決定される。

40

【0158】

この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560により、変動表示においてリーチとすることが決定されたとき、すなわち、大当たりとすることが決定されたとき、および、リーチはずれとすることが決定されたときには、リーチとなることを指定する変動パターンコマンドであるリーチコマンドが、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される。リーチコマンドとしては、30秒の変動時間を指定する第1リーチコマンドと、20秒の変動時間を指定する第2リーチコマンドと、15秒の変動時間を指定する第3リーチコマンドとのうちいずれかのコマンドが送信される。

50

【0159】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、リーチコマンドを受信したときには、リーチテーブルと呼ばれるデータテーブルを用いて、変動表示における変動パターンを選択決定し、決定した変動パターンで変動表示を実行させる。リーチテーブルには、変動表示結果を大当たりとすることが決定されたときに用いられる大当たり時リーチテーブルと、変動表示結果をはずれとすることが決定されたときに用いられるはずれ時リーチテーブルとの複数種類のリーチテーブルが含まれる。また、大当たり時リーチテーブルには、リーチ演出の種類として特別リーチが選択されにくい大当たり時第1リーチテーブルと、その大当たり時第1リーチテーブルよりも特別リーチが選択されやすい大当たり時第2リーチテーブルとが含まれる。大当たり時第1リーチテーブルとは、大当たり時第2リーチテーブルとは、RTCM100の計時値に基づいて、パチンコ遊技機1の稼動開始時からの稼動期間ごとに使い分けられる。

10

【0160】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、第2リーチコマンドを受信したときには、変動表示結果が大当たりとなるか否かに関わらず、第2通常リーチと呼ばれる予め定められた通常のリーチ演出をはずれ時リーチテーブルまたは大当たり時リーチテーブルにより選択し、その第2通常リーチの演出を変動表示中に実行する。また、演出制御用マイクロコンピュータ800では、第3リーチコマンドを受信したときには、変動表示結果が大当たりとなるか否かに関わらず、第3通常リーチと呼ばれる予め定められた通常のリーチ演出であって、第2通常リーチとは異なる演出をはずれ時リーチテーブルまたは大当たり時リーチテーブルにより選択し、その第3通常リーチの演出を変動表示中に実行する。第1リーチコマンドを受信したときには、変動表示結果がはずれとなるとときに、第1通常リーチと呼ばれる予め定められた通常のリーチ演出であって、第2通常リーチおよび第3通常リーチとは異なる演出を、はずれ時リーチテーブルにより選択し、その第1通常リーチを実行する。また、第1リーチコマンドを受信したときには、変動表示結果が大当たりとなるとときに、第1通常リーチと、特別なリーチ演出を行なう前述の特別リーチの演出とのどちらかを大当たり時第1リーチテーブルまたは大当たり時第2リーチテーブルにより選択し、選択したリーチ演出を変動表示中に実行する。

20

【0161】

本実施の形態の場合の特別リーチは、前述したように、変動表示結果が必ず大当たりとなるリーチ演出であり、表示結果が大当たりとなるとときにのみ選択可能な演出である。特別リーチは、演出制御用マイクロコンピュータ800が受信した図柄情報コマンドにより変動表示結果が大当たり図柄の組合せとなることが指定されたときにのみ前述の大当たり時第1リーチテーブルまたは大当たり時第2リーチテーブルを用いて所定の割合で選択され、図柄情報コマンドにより変動表示結果がはずれ図柄の組合せとなることが指定されたときには選択されない。大当たり時第2リーチテーブルが用いられるときは、大当たり時第1リーチテーブルが用いられるときと比べて、特別リーチが選択される割合が高い。なお、前述したように、特別リーチとしては、それが出現すると、必ず大当たりとなるものに限らず、通常のリーチに比べて大当たりが発生しやすいように設定された特別リーチであってもよい。

30

【0162】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、表示結果が大当たりとなるときにおいて第1リーチコマンドを受信したときに、RVの値を抽出し、その抽出値に基づき、パチンコ遊技機1の稼動開始日時からの稼動期間に応じて大当たり時第1リーチテーブルまたは大当たり時第2リーチテーブルを用い、特別リーチの演出と第1通常リーチの演出とのどちらを選択するかをランダムに決定する。

40

【0163】

図10は、演出制御用マイクロコンピュータ800でリーチの演出を選択するために用いられるリーチテーブルの内容を表形式で示す図である。

【0164】

図10においては、大当たり時第1リーチテーブルが(a)に示され、大当たり時第2リー

50

チテーブルが（b）に示され、はずれ時リーチテーブルが（c）に示されている。大当たり時第1リーチテーブルおよび大当たり時第2リーチテーブルのそれぞれは、図柄情報コマンドにより大当たりとすることが指示されたとき（前述したように、変動パターンはいずれかのリーチコマンドとなる）においてリーチ演出の種類を決定するために、選択的に用いられるリーチテーブルである。はずれ時リーチテーブルは、図柄情報コマンドによりはずれとすることが指示され、かつ、変動パターンコマンドとしていずれかのリーチコマンドが受信されたときにおいてリーチ演出の種類を決定するために用いられるリーチテーブルである。

【0165】

（a）に示す大当たり時第1リーチテーブルでは、第1リーチコマンドが受信されたときに、前述のように抽出されたRVの抽出値が0～19のうちのいずれかとなったときに特別リーチとすることが決定され、そのRVの抽出値が20～199のうちのいずれかとなったときに第1通常リーチとすることが決定される。つまり、第1リーチコマンドが受信されたときには、10%の割合で特別リーチとすることが決定される。また、大当たり時第1リーチテーブルでは、第2リーチコマンドが受信されたときに、第2通常リーチとすることが決定される。また、大当たり時第1リーチテーブルでは、第3リーチコマンドが受信されたときに、第3通常リーチとすることが決定される。

【0166】

（b）に示す大当たり時第2リーチテーブルでは、第1リーチコマンドが受信されたときに、前述のように抽出されたRVの抽出値が0～79のうちのいずれかとなったときに特別リーチとすることが決定され、そのRVの抽出値が80～199のうちのいずれかとなったときに第1通常リーチとすることが決定される。つまり、第1リーチコマンドが受信されたときには、40%の割合で特別リーチとすることが決定される。このように、大当たり時第2リーチテーブルは、大当たり時第1リーチテーブルと比べて、特別リーチを選択する割合が高い。また、大当たり時第2リーチテーブルでは、第2リーチコマンドが受信されたときに、第2通常リーチとすることが決定される。また、大当たり時第2リーチテーブルでは、第3リーチコマンドが受信されたときに、第3通常リーチとすることが決定される。

【0167】

このような大当たり時第1リーチテーブルと大当たり時第2リーチテーブルとは、後述する図11の（b）に示すように、パチンコ遊技機1の稼動開始日時からの稼動期間に応じて使い分けられる。

【0168】

（c）に示すはずれ時リーチテーブルでは、第1リーチコマンドが受信されたときに、特別リーチとする決定はされず、第1通常リーチとすることが決定される。つまり、第1リーチコマンドが受信されたときには、100%の割合で第1通常リーチとすることが決定される。また、はずれ時リーチテーブルでは、第2リーチコマンドが受信されたときに、第2通常リーチとすることが決定される。また、はずれ時リーチテーブルでは、第3リーチコマンドが受信されたときに、第3通常リーチとすることが決定される。

【0169】

次に、パチンコ遊技機1において行なわれるプロジェクト、プロジェクト予告、告知、特別演出、特別リーチ選択率切替え、および、一斉動作について、図10および図11を用いて説明する。

【0170】

この実施の形態において、プロジェクトとは、特定の日時（第1の日時）となったときに、パチンコ遊技機1の変動表示装置9での演出等の表示態様を変更する企画をいう。また、プロジェクト予告とは、前述のプロジェクトが実行される特定の日時の所定期間前の日時（第2の日時）となったときに、たとえば、変動表示装置9を用いて、特定の日に表示態様を変更されることを特定可能に報知する予告演出を行なうことをいう。

【0171】

また、告知とは、パチンコ遊技機 1 が設置された遊技場（遊技店）が、たとえば、変動表示装置 9 を用いて、当該パチンコ遊技機 1 または遊技場に関する各種の情報を遊技者に告知することをいう。また、特別演出とは、前述のようなミッション演出が行なわれる特別演出をいう。

【0172】

また、特別リーチ選択率切替えとは、予め定められた期間ごとに、飾り図柄の変動表示においてリーチとするときに特別リーチを選択する割合を切換えることをいう。

【0173】

また、一斉動作とは、複数台のパチンコ遊技機 1 が設置された遊技機設置島において、すべてのパチンコ遊技機 1 で一斉に所定の動作を実行させることをいう。具体的に、遊技機設置島に設置された複数台のパチンコ遊技機 1 のそれぞれにおいて、後述する図 11 の（g）に示すように一斉動作を実行するタイミングを設定しておき、各パチンコ遊技機 1 が、一斉動作を実行するタイミングとなったか否かを判断し、そのタイミングとなったときに、一斉動作として設定された所定の動作を実行することにより、複数台のパチンコ遊技機 1 で一斉に所定の動作が実行されることとなる。一斉動作には、遊技場の営業時間外等の所定のタイミング（営業時間内のタイミングも含む）において予め定められたデモンストレーション表示（以下、デモ表示と略称で示す）を一斉に行なう一斉デモ表示と、遊技場の営業時間内等の所定のタイミング（営業時間外のタイミングも含む）において所定の演出を一斉に行なう一斉演出とが含まれる。

【0174】

図 11 は、パチンコ遊技機 1 においてプロジェクト、プロジェクト予告、告知、特別演出、特別リーチ選択率切替え、および、一斉動作を行なうために設けられた各種データテーブルを表形式で示す図である。図 12 は、変動表示装置 9 における変動表示で用いられる演出標準の種類を表形式で示す図である。

【0175】

図 11 においては、（a）に稼動期間別演出選択情報テーブル、（b）にリーチ演出選択情報テーブル、（c）にプロジェクト実行情報テーブル、（d）にプロジェクト予告情報テーブル、（e）に告知情報テーブル、（f）に特別演出情報テーブル、（g）に一斉動作情報テーブルが示されている。このような各種データテーブルは、制御 ROM 84 に記憶されたこれらのデータテーブル作成用のプログラムおよびデータに基づいて、パチンコ遊技機 1 の稼動開始日時が登録されたときに、各種データのデフォルト値が設定されたデータテーブルが演出制御用マイクロコンピュータ 800 により作成され、ランプドライバ基板 35 の RAM 354 に記憶される。このように RAM 354 に記憶された各種データテーブルは、設定操作部 355 からのデータ入力に基づいて、前述のデフォルト値等の各種データを変更することが可能である。RAM 354 は、パチンコ遊技機 1 への電源電力が供給されていないときにも、前述のようにバックアップ電源 357 からのバックアップ電力により記憶データが電源バックアップされるので、電源電力が遮断された状態でも記憶データが消滅することはない。

【0176】

なお、これら各種データテーブルについては、データテーブルの原型となるデータテーブルのデータを制御 ROM 84 に記憶しておき、そのデータをパチンコ遊技機 1 の電源投入時に制御 ROM 84 から RAM 354 に転送し、その転送したデータテーブルに、各種データを書込むことにより作成するようにしてもよい。この場合の各種データは、所定の記憶媒体に記憶したものを用意しておき、その記憶媒体に記憶したデータを RAM 354 に転送してデータテーブルに書込むようにしてもよい。

【0177】

（a）に示す稼動期間別演出選択情報テーブルは、パチンコ遊技機 1 の稼動開始日時から経過した時間である稼動期間をいくつかの期間に分類し、その分類された稼動期間別に演出を選択するプロジェクトに用いられるデータテーブルである。稼動期間別演出選択情報テーブルでは、複数の期間に分類された稼動期間と、それぞれの稼動期間中に選択され

る演出の種類（演出態様）との関係が示されている。（a）では、データテーブルにおける一部のデータが代表例として示されている。

【0178】

稼動期間は、たとえば、2006年6月1日を稼動開始日時として、その稼動開始日時から第3週目までの第1稼動期間（2006年6月1日～6月22日18時00分）、稼動開始日時から第4週目～第6週目までの第2稼動期間（2006年6月22日18時00分～7月13日18時00分）、稼動開始日時から第7週目～第9週目までの第3稼動期間（2006年7月13日18時00分～8月3日18時00分）、および、稼動開始日時から第10週目～第12週目までの第4稼動期間（2006年8月3日18時00分～8月24日18時00分）等の複数の期間に分類されている。

10

【0179】

第1稼動期間では、演出種類A1が選択されて演出が実行される。第2稼動期間では、演出種類Aとは異なる演出種類B1が選択されて演出が実行される。第3稼動期間では、演出種類A2または演出種類B2が、遊技者の選択操作に応じて選択可能となり、これらのうちから選択された演出種類による演出が実行される。第4稼動期間では、演出種類A3、演出種類B3、または、演出種類C1が、遊技者の選択操作に応じて選択可能となり、これらのうちから選択された演出種類による演出が実行される。このように、予め定められた稼動期間が経過すると、演出種類が遊技者の選択操作に応じて選択可能となり、さらに、稼動期間が増加するにしたがって遊技者が選択できる演出種類の数が増加するようにデータが設定されている。

20

【0180】

ここで、前述のような演出種類について説明する。図12においては、演出名と、演出内容とが関連付けて示されている。この場合における演出種類は、変動表示装置9に表示される図柄および背景等の基本的な画像である基本画面と、リーチ演出等の変動表示が行なわれるときに表示される演出画像とを含む。演出種類A1～A4のグループと、演出種類B1～B4のグループと、演出種類C1～C4のグループとは、演出のカテゴリが異なる演出態様の演出グループであり、たとえば、山をイメージさせる基本画面および演出画像を含む山演出のグループが演出種類A1～A4であり、海をイメージさせる基本画面および演出画像を含む海演出のグループが演出種類B1～B4であり、街をイメージさせる基本画面および演出画像を含む街演出のグループが演出種類C1～C4である。

30

【0181】

また、演出種類A1～A4のグループにおける演出の関連性は、次のとおりである。演出種類A1は、春の山をイメージさせる基本画面および演出画像を含む山演出1の演出内容で構成される。演出種類A2は、夏の山をイメージさせる基本画面および演出画像を含む山演出2の演出内容で構成される。演出種類A3は、秋の山をイメージさせる基本画面および演出画像を含む山演出3の演出内容で構成される。演出種類A4は、冬の山をイメージさせる基本画面および演出画像を含む山演出4の演出内容で構成される。このように、演出種類A1～A4については、山の四季の移り変わりというようなストーリー性により、演出の関連性が持たされている。

【0182】

40

また、演出種類B1～B4のグループにおける演出の関連性は、次のとおりである。演出種類B1は、春の海をイメージさせる基本画面および演出画像を含む海演出1の演出内容で構成される。演出種類B2は、夏の海をイメージさせる基本画面および演出画像を含む海演出2の演出内容で構成される。演出種類B3は、秋の海をイメージさせる基本画面および演出画像を含む海演出3の演出内容で構成される。演出種類B4は、冬の海をイメージさせる基本画面および演出画像を含む海演出4の演出内容で構成される。このように、演出種類B1～B4については、海の四季の移り変わりというようなストーリー性により、演出の関連性が持たされている。

【0183】

また、演出種類C1～C4のグループにおける演出の関連性は、次のとおりである。演

50

出種類 C 1 は、春の街をイメージさせる基本画面および演出画像を含む街演出 1 の演出内容で構成される。演出種類 C 2 は、夏の街をイメージさせる基本画面および演出画像を含む街演出 2 の演出内容で構成される。演出種類 C 3 は、秋の街をイメージさせる基本画面および演出画像を含む街演出 3 の演出内容で構成される。演出種類 C 4 は、冬の街をイメージさせる基本画面および演出画像を含む街演出 4 の演出内容で構成される。このように、演出種類 C 1 ～ C 4 については、街の四季の移り変わりというようなストーリー性により、演出の関連性が持たされている。

【0184】

演出種類 A 1 ～ A 4 は、パチンコ遊技機 1 の稼動開始時からの時間の経過にしたがって、演出による山の四季が春夏秋冬の順で移り変わるような態様で選択的に用いられる。たとえば、図 11 の (a) では、第 1 稼動期間に演出種類 A 1 が用いられ、第 3 稼動期間に演出種類 A 2 が用いられ、第 4 稼動期間に演出種類 A 3 が用いられ、図示が省略されているが、その後の稼動期間に演出種類 A 4 が用いられる設定がされていることが示されている。

10

【0185】

演出種類 B 1 ～ B 4 は、パチンコ遊技機 1 の稼動開始時からの時間の経過にしたがって、演出による海の四季が春夏秋冬の順で移り変わるような態様で選択的に用いられる。たとえば、図 11 の (a) では、第 2 稼動期間に演出種類 B 1 が用いられ、第 3 稼動期間に演出種類 B 2 が用いられ、第 4 稼動期間に演出種類 B 3 が用いられ、図示が省略されているが、その後の稼動期間に演出種類 B 4 が用いられる設定がされていることが示されている。

20

【0186】

演出種類 C 1 ～ C 4 は、パチンコ遊技機 1 の稼動開始時からの時間の経過にしたがって、演出による街の四季が春夏秋冬の順で移り変わるような態様で選択的に用いられる。たとえば、図 11 の (a) では、第 4 稼動期間に演出種類 C 1 が用いられ、図示が省略されているが、その後の複数の稼動期間において演出種類 C 2 ～ C 4 が順次用いられる設定がされていることが示されている。

【0187】

また、山演出種類 A 2 と海演出種類 B 2 とを含む第 3 稼動期間と、その後の山演出種類 A 3 と海演出種類 B 3 とを含む第 4 稼動期間とにおいては、山演出種類 A 2 と山演出種類 A 3 とが、山演出のストーリーの関連性により演出態様が関連し、海演出種類 B 2 と海演出種類 B 3 とが、海演出のストーリーの関連性により演出態様が関連するように、演出種類が設定されている。なお、このように前後の稼動期間において、演出態様の関連性を持たせる場合には、少なくとも 2 つの演出態様について、関連性を持たせればよく、たとえば、山演出種類、海演出種類、および、街演出種類というような 3 つの以上の演出態様について、関連性を持たせてもよい。また、第 1 稼動期間において山演出種類 A 1 のみを行ない、第 2 稼動期間において海演出種類 B 1 のみを行ない、第 3 稼動期間において山演出種類 A 2 のみを行ない、第 4 稼動期間において海演出種類 B 2 のみを行なうというように、第 1 稼動期間と第 3 稼動期間との間で、山演出のストーリーの関連性により演出態様が関連し、第 2 稼動期間と第 4 稼動期間との間で、海演出のストーリーの関連性により演出態様が関連するように稼動期間別演出選択テーブルのデータを設定するようにしてもよい。このように期間の前後で演出態様を関連させる場合には、第 1 稼動期間を第 1 日目、第 2 稼動期間を第 2 日目、第 3 稼動期間を第 3 日目、第 4 稼動期間を第 4 日目とするように、稼動期間は 1 日単位であってもよい。また、このように期間の前後で演出態様を関連させる場合において、は、第 1 日目および第 2 日目を第 1 期間、第 3 日目および第 4 日目を第 2 期間とし、期間の前後で演出態様を関連させるようにしてもよい。

30

40

【0188】

このような演出種類による基本画面および演出画像を表示する制御を行なうための演出制御データは、制御 ROM 84 に記憶され、このような基本画面および演出画像を表示するための画像データは、キャラクタ ROM 89 に記憶されており、これらのデータが稼動

50

開始日時からの稼動期間に応じて使い分けられる。

【0189】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、パチンコ遊技機1の稼動開始日時に基づいて稼動期間別演出選択情報テーブルを自動的に作成するためのデータおよびプログラムが制御ROM84に記憶されており、そのプログラムおよびデータにより、パチンコ遊技機1の稼動開始日時が登録されたときに、その登録された稼動開始日時に基づいて、図11の(a)に示すような稼動期間別演出選択情報テーブルが自動的に作成され、RAM354に記憶される。このような稼動期間別演出選択情報テーブルの内容は、設定操作部355の操作に基づいて任意に変更することが可能である。

【0190】

また、変動表示装置9において表示される図柄、背景画像等の基本画面および演出画像は、複数の演出種類に対応して複数種類あるが、その基本画面および演出画像を表示するための画像データは、キャラクタROM89に記憶されている。そして、それらの画像データを選択するためのデータテーブル等の演出制御データは、制御ROM84に記憶されている。

【0191】

また、複数の演出種類のうちどの演出種類を選択するかを示すデータである演出種類選択データは、RAM354に記憶されている。たとえば、前述の第1稼動期間においては、演出種類選択データとして、演出種類A1を示すデータが記憶されている。また、前述の第2稼動期間においては、演出種類選択データとして、演出種類B1を示すデータが記憶されている。また、前述の第3稼動期間においては、演出種類選択データとして、演出種類A2、B2を示すデータが記憶されている。また、前述の第4稼動期間においては、演出種類選択データとして、演出種類A3、B3、C1を示すデータが記憶されている。

【0192】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、パチンコ遊技機1の電源投入直後において、RAM354に記憶された演出種類選択データを確認して、演出種類選択データが示す演出種類を選択し、その演出種類の演出制御データおよび画像データを、以降の演出制御において使用する。ただし、プロジェクトが実行されるときのように、演出種類が変更されるときには、演出制御用マイクロコンピュータ800では、RAM354に記憶されている演出種類選択データが示す演出種類を変更し、変更後の演出種類選択データが示す演出種類を選択し、その演出種類の演出制御データおよび画像データを、それ以降の演出制御において使用する。その場合において、たとえば第3稼動期間および第4稼動期間のように変更後の演出種類選択データが示す演出種類が複数種類ある場合には、予め定められた優先順位（たとえば、山演出、海演出、街演出の順番）にしたがって、最初に選択する（パチンコ遊技機1の起動時に選択する）演出種類の演出制御データおよび画像データを選択する。このように、稼動期間に応じて、演出種類を選択して実行することができる。

【0193】

図11の(b)に示すリーチ演出選択情報テーブルは、前述の特別リーチ選択率切替えを行なうために用いるリーチ演出選択情報が記憶されるデータテーブルである。リーチ演出選択情報テーブルは、パチンコ遊技機1の稼動開始日時から経過した時間である稼動期間をいくつかの期間に分類し、その分類された稼動期間ごとに特別リーチの選択率を切替えるために用いられる。このようなリーチ演出選択情報テーブルでは、RAM354に記憶されている。リーチ演出選択情報テーブルにおいては、稼動期間が前述の第1稼動期間、第2稼動期間、第3稼動期間、および、第4稼動期間等の複数の期間に分類されており、期間ごとに、大当たり時のリーチ演出を選択決定するために用いる大当たり時リーチテーブルを示すデータが設定されている。

【0194】

演出制御用マイクロコンピュータ800によりリーチ演出の種類を決定するときにおいて、リーチ演出の種類を決定するためのデータテーブルであるリーチテーブルのうち、大

10

20

30

40

50

当りとする事が決定されたときに用いられる大当たり時リーチテーブルが次のような態様で選択されて用いられる。リーチテーブルは、制御ROM 84に記憶されている。

【0195】

第1稼動期間では、大当たりとする事が決定されたときのリーチ演出を決定するときに、前述の大当たり時第1リーチテーブル（図中には第1リーチテーブルとして示される）が用いられる。大当たり時第1リーチテーブルは、前述のように、第1リーチコマンドが演出制御用マイクロコンピュータ800で受信されたときに、10%の割合で特別リーチとすることを決定するリーチテーブル（特別リーチ率低設定のリーチテーブル）である。

【0196】

第2稼動期間では、大当たりとする事が決定されたときのリーチ演出を決定するときに、前述の大当たり時第2リーチテーブル（図中には第2リーチテーブルとして示される）が用いられる。大当たり時第2リーチテーブルは、前述のように、第1リーチコマンドが演出制御用マイクロコンピュータ800で受信されたときに、大当たり時第1リーチテーブルよりも高い40%の割合で特別リーチとすることを決定するリーチテーブル（特別リーチ率高設定のリーチテーブル）である。

10

【0197】

第3稼動期間では、大当たりとする事が決定されたときにリーチ演出の種類を決定するときに、大当たり時第1リーチテーブルが用いられる。第4稼動期間では、リーチ演出の種類を決定するときに、大当たり時第2リーチテーブルが用いられる。

【0198】

このように、リーチ演出選択情報テーブルにおいては、稼動期間ごとに特別リーチが選択される割合が変化するように、大当たり時のリーチ演出を選択決定するために用いる大当たり時リーチテーブルを示すデータが設定されている。

20

【0199】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、パチンコ遊技機1の稼動開始日時に基づいてリーチ演出選択情報テーブルを自動的に作成するためのデータおよびプログラムが制御ROM 84に記憶されており、そのプログラムおよびデータにより、パチンコ遊技機1の稼動開始日時が登録されたときに、その登録された稼動開始日時に基づいて、図11の（b）に示すようなリーチ演出選択情報テーブルが自動的に作成され、RAM 354に記憶される。このようなリーチ演出選択情報テーブルの内容は、設定操作部355の操作に基づいて任意に変更することが可能である。

30

【0200】

なお、図11の（b）に示すリーチ演出選択情報テーブルでは、大当たり時リーチテーブルとして、特別リーチ率低設定のリーチテーブルと特別リーチ率高設定のリーチテーブルとを稼動期間の経過に応じて交互に選択する例を示した。しかし、これに限らず、たとえば、大当たり時第1リーチテーブル、大当たり時第1リーチテーブルよりも特別リーチが選択される割合が高い大当たり時第2リーチテーブル、大当たり時第2リーチテーブルよりも特別リーチが選択される割合が高い大当たり時第3リーチテーブル、および、大当たり時第3リーチテーブルよりも特別リーチが選択される割合が高い大当たり時第4リーチテーブルを設け、第1稼動期間において大当たり時第1リーチテーブルを選択し、第2稼動期間において大当たり時第2リーチテーブルを選択し、第3稼動期間において大当たり時第3リーチテーブルを選択し、第4稼動期間において大当たり時第4リーチテーブルを選択するようにリーチ演出選択情報テーブルを構成してもよい。このようにしたときには、第1稼動期間、第2稼動期間、第3稼動期間、第4稼動期間と期間が経過するごとに、大当たり時に特別リーチが選択される割合が段階的に増加するので、遊技者の興趣を向上させることができ、遊技場の集客力を向上させることができる。

40

【0201】

図11の（c）に示すプロジェクト実行情報テーブルは、図11の（a）に示す稼動期間別演出選択情報テーブルに基づくプロジェクトを実行する予定日時（実行日時）と、実行するプロジェクトに関する情報（プロジェクト情報）とを、プロジェクトごとに示すプ

50

プロジェクト実行情報のデータテーブルである。図11の(c)では、プロジェクト実行情報テーブルの一部のデータが示されている。

【0202】

第1のプロジェクトは、図11の(a)に示す稼動期間別演出選択情報テーブルに設定された第2の稼動期間となったとき(稼動開始日時から第4週目の6月22日の18時00分)に、演出種類を変更するプロジェクトであり、「プロジェクト1」というプロジェクト名が付与されている。第2のプロジェクトは、(a)に示す稼動期間別演出選択情報テーブルに設定された第3の稼動期間となったとき(稼動開始日時から第7週目の7月13日の18時00分)に、演出種類を変更するプロジェクトであり、「プロジェクト2」というプロジェクト名が付与されている。第3のプロジェクトは、(a)に示す稼動期間別演出選択情報テーブルに設定された第4の稼動期間となったとき(稼動開始日時から第10週目の8月3日の18時00分)に、演出種類を変更するプロジェクトであり、「プロジェクト3」というプロジェクト名が付与されている。

10

【0203】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、パチンコ遊技機1の稼動開始日時に基づいてプロジェクト実行情報テーブルを自動的に作成するためのデータおよびプログラムが制御ROM84に記憶されており、そのプログラムおよびデータにより、パチンコ遊技機1の稼動開始日時が登録されたときに、その登録された稼動開始日時に基づいて、図11の(c)に示すようなプロジェクト実行情報テーブルが自動的に作成され、RAM354に記憶される。このようなプロジェクト実行情報テーブルの内容は、設定操作部355の操作に基づいて任意に変更することが可能である。

20

【0204】

図11の(d)に示すプロジェクト予告情報テーブルは、図11の(c)に示すプロジェクトについてのプロジェクト予告を実行する予定日時をプロジェクトごとに対応付けたプロジェクト予告情報のデータテーブルである。(d)では、プロジェクト予告情報テーブルの一部のデータが示されている。

【0205】

プロジェクト予告は、複数回(この例では、予告1～予告7の合計7回)行なわれるように予め定められており、各予告回について、予告実行日時が定められている。予告実行日時は、各プロジェクトの実行日時を基準とし、その実行日時よりも所定期間前の日時に設定される。プロジェクト予告は、たとえば、4日前、3日前、2日前、1日前というように所定日数前から毎日実行され、プロジェクトの実行当日には、12時00分(6時間前)、15時00分(3時間前)、17時00分(1時間前)というように複数回実行されるように設定されている。このようにプロジェクト予告が行なわれることにより、遊技者にプロジェクトが実行される日時が報知されるので、遊技者は、プロジェクトが実行される日時を容易に認識することができる。これにより、遊技者は、プロジェクト予告に基づいて知った日時に遊技場を訪れて、プロジェクトが実行されるパチンコ遊技機1で遊技ができるようにスケジュールを調整することができるので、プロジェクトの実行時においてパチンコ遊技機1においてその実行を容易に見ることができるようになる。

30

【0206】

なお、プロジェクト予告は、予告実行日時を予め定めずに、ランダムな日時に実行するようにしてもよい。たとえば、プロジェクト予告を実行するか否かの判定を周期的またはランダムなタイミングで行ない、その判定において実行することが決定されたときにおいて、プロジェクト予告を実行可能なタイミング(たとえば、変動表示が行なわれていないタイミング)となったときにプロジェクト予告を実行すればよい。その場合においては、RTCM100で計時されている現在の日時と、プロジェクト実行情報テーブルに記憶されているプロジェクトの実行日時との時間差を求め、その時間差に基づいて、あと何日何時間でプロジェクトが実行される旨を変動表示装置9において表示する。また、プロジェクト予告は、特定のリーチが実行された後のタイミングで実行するようにしてもよく、後述するようなデモ表示が実行されるタイミングで、パチンコ遊技機1ごとに行なわれるデ

40

50

モ表示、または、複数台のパチンコ遊技機1で一斉に実行される前述の一斉デモ表示として実行するようにしてもよい。ここで、デモ表示とは、変動表示装置9で所定時間（たとえば60秒間）以上に亘り図柄の変動表示が行なわれていないとき、および、実行時刻が予め設定されたデモ表示の実行タイミングとなったとき等のデモ表示の実行条件が成立したときに、たとえば後述する図14に示すような予め定められたデモ表示画像を表示することをいう。

【0207】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、パチンコ遊技機1の稼動開始日時に基づいてプロジェクト予告情報テーブルを自動的に作成するためのデータおよびプログラムが制御ROM84に記憶されており、そのプログラムおよびデータにより、パチンコ遊技機1の稼動開始日時が登録されたときに、その登録された稼動開始日時に基づいて、図11の(d)に示すようなプロジェクト予告情報テーブルが自動的に作成され、RAM354に記憶される。このようなプロジェクト予告情報テーブルの内容は、設定操作部355の操作に基づいて任意に変更することが可能である。

【0208】

図11の(e)に示す告知情報テーブルは、変動表示装置9を用いて、パチンコ遊技機1または遊技場に関する各種の情報を遊技者に告知するときに、告知する情報の種類と、告知する曜日および時刻との関係を示す告知情報のデータテーブルである。図11の(e)に示す告知情報テーブルでは、告知する情報の一例として、本日イベント告知と、店長一押し台告知と、おすすめ台告知とが示されている。本日イベントとは、遊技場において本日行なわれる各種イベントに関する情報をいう。店長一押し台とは、遊技場の店長が推薦する遊技台（パチンコ遊技機1の台）に関する情報をいう。おすすめ台とは、遊技場が遊技をすることを薦める遊技台に関する情報をいう。図11の(e)に示す告知情報テーブルでは、遊技場が営業をする曜日ごとに、告知を行なう時刻が設定されている。

【0209】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、告知情報テーブルを作成するためのデータおよびプログラムが制御ROM84に記憶されているとともに、遊技場の店員による設定操作部355の操作に基づいて告知情報テーブルにおける各告知情報の日時を設定するプログラムが制御ROM84に記憶されており、たとえば、パチンコ遊技機1の稼動開始日時が登録されたときに、データが未設定の告知情報テーブルを自動的に作成し、RAM354に記憶する。その後、遊技場の店員による設定操作部355の操作に基づいて、告知情報テーブルの内容が任意に設定される（RAM354に記憶される）。このような告知情報テーブルの内容は、設定操作部355の操作に基づいて任意に変更することが可能である。また、このような告知情報テーブルの内容は、設定操作部355の操作に基づいて新たに作成することが可能である。このように設定された告知情報は、設定された日時となって告知が実行された後、すなわち、設定された日時が過ぎたことに基づいて、自動的に消去される。

【0210】

図11の(f)に示す特別演出情報テーブルは、前述したようなミッション演出を行なう特別演出の実行を許可するか否かの情報を、稼動期間別に示すデータテーブルである。パチンコ遊技機1については、特別演出の実行が許可されているときにおいて、高確低ベースとなったときに、特別演出が実行される。

【0211】

図11の(f)に示す特別演出情報テーブルでは、パチンコ遊技機1の稼動開始日から所定期間（たとえば、1ヶ月）が経過するまで（たとえば、2006年6月30日18時00分まで）、特別演出の実行が不許可状態となり、その所定期間経過後に特別演出の実行が許可状態となる。これにより、パチンコ遊技機1の稼動開始日から所定期間が経過するまでは高確低ベース状態となっても特別演出が実行されず、高確低ベース状態が潜伏した状態となっているが、その所定期間が経過した後は高確低ベース状態となると特別演出が実行されることにより高確低ベース状態が顕在化した状態となるので、稼動期間の長さ

に応じて、実行される演出が異なることとなる。

【0212】

図11の(g)に示す一斉動作情報テーブルは、前述の一斉動作を行なうために設けられたデータテーブルである。一斉動作情報テーブルは、一斉デモ表示と一斉演出とのそれぞれについて、遊技場が営業をする曜日ごとに、実行を開始する時刻、および、実行を終了する時刻が設定されている。この実施の形態の場合には、一斉デモ表示および一斉演出のそれぞれについて1日に複数回(2回)実行させることができるように実行を開始する時刻および実行を終了する時刻が設定可能である。

【0213】

たとえば、この例では、一斉デモ表示として、月曜日から日曜日までの毎日において9時40分に開始して9時45分に終了する一斉デモ表示(1)と、月曜日から日曜日までの毎日において23時30分に開始して23時35分に終了する一斉デモ表示(2)とが設定されている。この例では、一斉デモ表示(1)と一斉デモ表示(2)との両方が遊技場の営業時間(10時00分～23時00分)外のタイミングで実行されるように設定されているが、このような一斉デモ表示は、遊技場の営業時間内のタイミングで実行されるように設定されてもよい。

【0214】

また、この例では、一斉演出として、月曜日から日曜日までの毎日において15時00分に開始して15時05分に終了する一斉演出(1)と、月曜日から日曜日までの毎日において20時00分に開始して20時05分に終了する一斉演出表示(2)とが設定されている。この例では、一斉演出(1)と一斉演出(2)との両方が遊技場の営業時間(10時00分～23時00分)内のタイミングで実行されるように設定されているが、このような一斉演出は、遊技場の営業時間外のタイミングで実行されるように設定されてもよい。

【0215】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、一斉動作情報テーブルを作成するためのデータおよびプログラムが制御ROM84に記憶されているとともに、遊技場の店員による設定操作部355の操作に基づいて一斉動作情報テーブルにおける各データを設定するプログラムが制御ROM84に記憶されており、たとえば、パチンコ遊技機1の稼動開始日時が登録されたときに、データが未設定の一斉動作情報テーブルを自動的に作成し、RAM354に記憶する。その後、遊技場の店員による設定操作部355の操作に基づいて、一斉動作情報テーブルの内容が任意に設定される(RAM354に記憶される)。このような一斉動作情報テーブルの内容は、設定操作部355の操作に基づいて任意に変更することが可能である。また、このような一斉動作情報テーブルの内容は、設定操作部355の操作に基づいて新たに作成することが可能である。

【0216】

なお、前述の各種情報テーブルの内容の設定および変更は、選択ボタン358の構成を、設定操作部355と同様に各種情報の入力操作を行なうことが可能な操作部に変更してもよい。その操作部は、遊技者が知ることができない所定の暗証番号を入力する等の所定の操作を行なった場合にのみ、各種情報の入力操作を行なうことが可能な操作部として機能し、各種情報の入力操作を行なうことが可能となっていないときには、選択ボタン358として機能するように構成する。

【0217】

次に、演出制御コマンドおよび標準日時コマンドの代表例を説明する。図13は、演出制御コマンドおよび標準日時コマンドのそれぞれの代表例を表形式で示す図である。図13の(a)においては、代表的な演出制御コマンドのそれぞれについて、MODEのデータとEXTのデータとがそれぞれ16進数で示されるとともに、コマンドによる指示内容が示される。また、図13の(b)においては、代表的な演出制御コマンドのそれぞれについて、MODEのデータとEXTのデータとがそれぞれ16進数で示されるとともに、コマンドによる指示内容が示される。なお、図中において、XXHは、16進数であるこ

10

20

30

40

50

とを示しており、演出制御コマンドによる指令内容に応じて任意に設定される値である。

【0218】

図13の(a)において、コマンド80XXH、および、81XXHは、特別図柄および飾り図柄の変動表示を開始するときに送信される変動パターンコマンドであり、前述したリーチ変動パターンのような変動パターン等が通知される。変動パターンコマンドでは、変動パターンに応じて異なるEXTデータが設定される。また、時短状態または記憶変動短縮状態であるか否かに応じて、MODEデータとして、「80H」と「81H」とのいずれかが指定される。時短状態または記憶変動短縮状態ではない通常状態のときには「80H」が指定され、時短状態または記憶変動短縮状態のときには「81H」が指定される。また、前述のようなリーチ演出の種類については、EXTデータの設定により指定される。

10

【0219】

コマンド8CXXHは、図柄情報コマンドであり、EXTデータの設定により、第1確変大当たり、第2確変大当たり、通常大当たり（非確変大当たり）、または、はずれのいずれの表示結果であるかが指定される。このように、大当たりの種類を特定可能な図柄情報コマンドが送信されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ800では、大当たりとなるかははずれとなるかの区別をすることができるとともに、大当たりとなるときにどのような種類の大当たりとなるかについて明確に把握することができる。

【0220】

コマンド9FXXHは、保留記憶数が「0」となった後に、変動表示装置9において変動表示が所定時間行なわれないとき等の表示条件が成立したときに、前述した一斉デモ表示で行なわれる画像とは異なるデモンストレーション画像の表示であって、予め定められた通常のデモ表示画像としての通常デモ表示を実行することを指示するデモ表示コマンドである。デモ表示コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、変動表示が行なわれていること、または、保留記憶数が「0」となっていないこととの少なくともどちらかの条件が成立している第1の動作状態から、変動表示が行なわれておらず、かつ、保留記憶数が「0」となっている（保留記憶パufferに記憶される数値データ（保留記憶データ）がないこと、すなわち、保留記憶カウンタのカウント値が「0」になっていること）第2の状態に変化したと判断されるごとに1回だけ送信される。演出制御用マイクロコンピュータ800では、デモ表示コマンドを受信した後に、所定時間（たとえば、60秒間）に亘り変動パターンを受信しなかったときに、デモ表示の表示条件が成立したと判断し、変動表示装置9において、デモ表示を実行させる。

20

30

【0221】

コマンドA0XXHは、第1確変大当たり、第2確変大当たり、および、通常大当たり等の大当たりとなったときに、大当たり遊技状態を開始することを示す大当たり開始コマンドであり、EXTデータの設定により、大当たりの種類が指定される。このように、大当たりの種類を特定可能な大当たり開始コマンドが送信されることにより、そのコマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ800では、どのような種類の大当たりによる大当たり遊技状態が開始されるかについて明確に把握することができる。

【0222】

40

コマンドA3XXHは、第1確変大当たり、第2確変大当たり、および、通常大当たり等の大当たりとなったときに、大当たり遊技状態が終了することを示す大当たり終了コマンドであり、EXTデータの設定により、大当たりの種類が示される。このように、大当たりの種類を特定可能な大当たり終了コマンドが送信されることにより、そのコマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ800では、どのような種類の大当たりによる大当たり遊技状態が終了するかについて明確に把握することができるので、大当たり遊技状態の終了後において、高確高ベース状態、高確低ベース状態、および、低確低ベース状態のうちいずれの状態になるかを把握することができ、把握した状態の情報を、後述するように特別演出を実行するか否かの判断に用いる。

【0223】

50

図13の(b)に示すように、標準日時コマンドは、標準秒コマンド、標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、標準年コマンド、および、送信終了コマンドを含む。

【0224】

コマンド20XXHは、標準秒を示す標準秒コマンドであり、EXTデータの設定により何数であるかが指定される。コマンド21XXHは、標準分を示す標準分コマンドであり、EXTデータの設定により何分であるかが指定される。コマンド22XXHは、標準時を示す標準日コマンドであり、EXTデータの設定により何時であるかが指定される。コマンド23XXHは、標準曜を示す標準曜コマンドであり、EXTデータの設定により何曜日であるかが指定される。コマンド24XXHは、標準日を示す標準日時コマンドであり、EXTデータの設定により何日であるかが指定される。コマンド25XXHは、標準月を示す標準月コマンドであり、EXTデータの設定により何月であるかが指定される。コマンド26XXHは、標準年を示す標準年コマンドであり、EXTデータの設定により何年(西暦)であるかが指定される。ここで、EXTデータは1バイトのデータであるので、「0~255」の範囲の数値データしか指定できないので、この実施の形態の場合は、「0~255」の範囲で数値データを指定することにより、西暦の「2000年~2255年」の範囲の年を示す。たとえば、EXTデータが「0」のときにはそのデータが「2000年」を指定し、EXTデータが「225」のときにはそのデータが「2225年」を指定するのである。この実施の形態の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ800が、そのような「0~255」の範囲の数値データを「2000年~2255年」の範囲の数値データに置換える処理を行なう。なお、EXTデータとしては、2バイトのデータを用いることにより、その数値データで直接的に2000年等の西暦の年を指定するようにしてもよい。コマンド2700Hは、標準日時コマンドの送信が終了したときに、当該送信が終了したことを指定する送信終了コマンドである。また、EXTデータとしては、1バイトのデータを用いて西暦の下2桁を指定するようにしてもよい。

【0225】

標準日時コマンドは、前述したように、標準日時データ出力装置300から出力されるコマンドであり、標準秒コマンド、標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、および、標準年コマンドの順番で順次送信され、送信終了時において、送信終了コマンドが送信される。

【0226】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、このような順番で送信された標準日時コマンドを、順次受信し、受信したコマンドに基づいて、時計・カレンダーカウンタ部1020における秒レジスタ1021、分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、および、年レジスタ1027のそれぞれのカウント値を順次新たに設定していくことにより、これらのカウント値を標準の年、月、日、曜、時、分、秒に設定し、現在の年、月、日、曜、時、分、秒を正しくカウントすることができるようになる。

【0227】

また、演出制御用マイクロコンピュータ800では、送信終了コマンドを受信したときに、変動表示装置9において、日時の設定が完了した旨を示すメッセージを表示する日時設定完了報知を実行する。

【0228】

次に、一斉デモ表示の表示例を説明する。図14は、一斉デモ表示の表示例を示す遊技機設置島200の正面図である。図14に示すように、遊技機設置島200には、パチンコ遊技機1が複数台並べて配置されている。

【0229】

一斉デモ表示は、図14に示すように、各パチンコ遊技機1の変動表示装置9において、図11の(g)に示す一斉動作情報テーブルに設定された一斉デモ表示の開始時刻となったときに、予め定められた一斉デモ表示用画像の表示を開始させ、一斉動作情報テーブ

ルに設定された一斉デモ表示の終了時刻となったときに、一斉デモ表示用画像の表示を終了させることにより行なわれる。

【0230】

このような一斉デモ表示を行なう制御は、各パチンコ遊技機1に設けられたRTCM100の計時値に基づいてパチンコ遊技機1ごとに行なわれるため、同時に開始されないとき（同期して実行されないとき）には、パチンコ遊技機1相互間でRTCM100の計時値にずれが生じていると判断することができる。これにより、たとえば遊技場の営業時間外にこのような一斉デモ表示を行なうことに基づいて、各遊技機設置島200においてパチンコ遊技機1相互間でRTCM100の計時値にずれが生じているか否かを判断し、ずれが生じていると判断したときには、標準日時データ出力装置300を用いて、各パチンコ遊技機1のRTCM100の計時値を標準日時データに基づいて設定し直すようにすれば、そのような計時値のずれを解消することができる。

10

【0231】

このように、各遊技機設置島200に設置された各パチンコ遊技機1におけるRTCM100の計時値のずれを解消することができれば、前述したような遊技場の営業時間内において各遊技機設置島200で行なわれる一斉演出を、各遊技機設置島200に設けられた全パチンコ遊技機1において同期させて行なうことができるようになる。

【0232】

また、各遊技機設置島200で行なわれる一斉演出は、一斉デモ表示と同様に、各遊技機設置島200に設置されたパチンコ遊技機1において一斉に行なわれる演出であって、この実施の形態の例では、各パチンコ遊技機1の装飾ランプ25、天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、および、右枠ランプ28cが、所定の発光パターンで点灯動作させられる。この一斉演出における発光パターンは、一斉演出特有のものであってもよく、他の演出の実行時に用いられる発光パターンと共通に用いられるものであってもよい。つまり、一斉演出における発光パターンは、一斉演出であることが識別できるようなものであればどのような発光パターンを用いてもよい。

20

【0233】

なお、一斉演出は、装飾ランプ25、天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、および、右枠ランプ28c以外のランプを用いて行なうようにしてもよい。また、一斉演出は、ランプを動作させる制御に加えて、予め定められた音を出力する制御を行なうものであってもよい。また、一斉演出は、ランプを動作させる制御に加えて、変動表示装置9において予め定められた画像を表示する制御（たとえば、その時点で変動表示装置9に表示されている変動表示中または非変動表示中の画像に、予め定められた一斉演出用の画像を重畳して表示する制御）を行なうものであってもよい。また、一斉演出は、変動表示装置9において予め定められた画像を表示する制御のみを行なうものであってもよい。また、一斉演出は、変動表示装置9において予め定められた画像を表示する制御に加えて、予め定められた音を出力する制御を行なうものであってもよい。また、一斉演出は、予め定められたランプを動作させる制御と、変動表示装置9において予め定められた画像を表示する制御と、予め定められた音を出力する制御とを組合せて行なうものであってもよい。

30

【0234】

このような一斉演出を、遊技場の営業時間内において各遊技機設置島200で行なうことにより、パチンコ遊技機1により行なわれる演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0235】

なお、一斉演出が実行されている期間中には、それ以外の期間と比べて、前述の特別リーチの出現率を増加させる制御、大当たり予告の出現率を増加させる制御、および、大当たり予告の種類を変更する制御のうち、いずれ1つ、または、いずれかの組合せを実行する等、特有の制御を行なうようにしてもよい。

【0236】

次に、図15～図19を用いて、変動表示装置9での演出表示の一例を説明する。図1

50

5 および図16は、変動表示装置9でプロジェクトおよびプロジェクト予告が実行される
ときの演出表示の一例を示す表示画面図である。図15および図16においては、時間経
過にしたがって、演出表示の具体例（図中、「演出」という名称が付与された一連の流れ
）、および、演出表示に関連する事象（図中、「事象」という名称が付与された一連の流れ
）が示される。

【0237】

（a）のように2006年6月1日の18時00分が稼動開始日時として登録された場
合には、（d）のように6月22日の18時00分にプロジェクト1が実行されるまで、
演出種類A1が選択される。演出種類A1は、たとえば、（a）のように、春の山をイメ
ージさせる背景画像と、数字のみで形成される図柄とよりなる基本画面を含む。そして、
演出種類A1は、（a）のように、春の山をイメージさせるキャラクタ（たとえば、鳥7
01、気球702等のキャラクタ）が表示される複数種類のリーチ演出種類a，b・・・
等の演出画像を含む。

10

【0238】

そして、たとえば、図11の（d）のプロジェクト予告情報テーブルの設定にしたがっ
て、（b）のように、プロジェクト1の実行日時の4日前からプロジェクト予告の実行が
開始される。たとえば、プロジェクト予告として、変動表示装置9では、（b）のような
「プロジェクトまであと4日」、（c）のような「プロジェクトまであと6時間」という
ようなプロジェクトを予告するメッセージが表示される。このようなプロジェクト予告が
実行される日時は、プロジェクト予告情報テーブルにおいて、各プロジェクトの実行日時
を基準とし、その実行日時よりも所定期間前（4日前、3日前、2日前、1日前、6時間
前、3時間前、1時間前）の日時に設定されている。このようなプロジェクト予告の表示
は、次回の変動表示が開始されるという条件、および、プロジェクト予告の表示が開始さ
れてから所定期間（たとえば、20分）が経過したという条件のうちいずれかが先に成立
したときに終了し、その後は、通常の演出が行なわれる。

20

【0239】

その後、（d）のように、プロジェクト1の実行日時である6月22日の18時00分
となると、図11の（c）のプロジェクトテーブルの設定にしたがって、選択する演出種
類が演出種類A1から演出種類B1に変更される。演出種類B1は、たとえば、（d）の
ように、春の海をイメージさせる背景画像と、海の生物および数字で形成される図柄とよ
りなる基本画面を含む。そして、演出種類B1は、（d）のように、海をイメージさせる
キャラクタ（たとえば、タツノオトシゴ703、潜水艇704等のキャラクタ）が表示さ
れる複数種類のリーチ演出種類a，b・・・等の演出画像を含む。

30

【0240】

その後、図示は省略するが、（e）のようにプロジェクト2の実行日時である7月13
日の18時00分となるまでに、図11の（d）のプロジェクト予告情報テーブルの設定
にしたがって、プロジェクト2の実行日時の4日前からプロジェクト予告の実行が開始さ
れる。そして、（e）のように、プロジェクト2の実行日時である7月13日の18時0
0分となると、図11の（c）のプロジェクトテーブルの設定にしたがって、選択ボタ
ン358の操作に基づいて、演出種類A2と演出種類B2とのいずれかを選択することが可
能となり、たとえば（e）に示すような演出種類選択画面が表示される。

40

【0241】

演出種類選択画面では、「演出選択可」というメッセージが表示されることにより、選
択ボタン358の操作に基づいて、演出種類A2と演出種類B2とのいずれかを選択する
ことが可能となったことが示される。たとえば、（e）に示すように、変動表示装置9に
おいて、夏の山をイメージさせる演出種類A2の基本画面が表示されているときに選択ボ
タン358が操作されると、画面が切りかわり、（f）のように夏の海をイメージさせる演
出種類B2の基本画面が表示される。このときにも、さらに演出種類を選択可能であるの
で、「演出選択可」というメッセージが表示される。また、夏の海をイメージさせる演出
種類B2の基本画面が表示されているときに選択ボタン358が操作されると、画面が切

50

換わり、(g)のように夏の山をイメージさせる演出種類A2の基本画面が表示される。このときにも、さらに演出種類を選択可能であるので、「演出選択可」というメッセージが表示される。このように、選択ボタン358を操作するごとに、選択される演出種類が切替わるのである。演出種類選択画面では表示中の画面が示す演出種類が選択中の演出種類を示しており、飾り図柄の変動表示が実行されるときには、表示中の画面が示す演出種類を用いて変動表示が実行される。

【0242】

また、図示は省略するが、図11に示すプロジェクト3の実行日時である8月3日の18時00分となるまでに、図11の(d)のプロジェクト予告情報テーブルの設定にしたがって、プロジェクト3の実行日時の4日前からプロジェクト予告の実行が開始される。そして、プロジェクト3の実行日時である8月3日の18時00分となると、図11の(c)のプロジェクトテーブルの設定にしたがって、選択ボタン358の操作に基づいて、演出種類A3と演出種類B3と演出種類C1とのいずれかを選択することが可能となり、たとえば(e)に示すものと同様の演出種類選択画面が表示される。

【0243】

その場合における演出種類選択画面では、「演出選択可」というメッセージが表示されることにより、選択ボタン358の操作に基づいて、演出種類A3と演出種類B3と演出種類C1とのいずれかを選択することが可能となったことが示される。たとえば、変動表示装置9において、秋の山をイメージさせる演出種類A3の基本画面が表示されているときに選択ボタン358が操作されると、画面が切替わり、秋の海をイメージさせる演出種類B3の基本画面が表示される。このときにも、さらに演出種類を選択可能であるので、「演出選択可」というメッセージが表示される。そして、演出種類B3の基本画面が表示されているときに選択ボタン358が操作されると、画面が切替わり、春の街をイメージさせる演出種類C1の基本画面が表示される。このときにも、さらに演出種類を選択可能であるので、「演出選択可」というメッセージが表示される。さらに、演出種類C1の基本画面が表示されているときに選択ボタン358が操作されると、画面が切替わり、再び演出種類A3の基本画面が表示される。このときにも、さらに演出種類を選択可能であるので、「演出選択可」というメッセージが表示される。

【0244】

このように、選択ボタン358を操作するごとに、選択される演出種類が、3つの演出種類の間で切替わるのである。この場合の演出種類選択画面では、2つの演出種類のうちから演出種類を選択できる前述の場合と同様に、選択表示中の画面が示す演出種類が選択中の演出種類を示しており、飾り図柄の変動表示が実行されるときには、表示中の画面が示す演出種類を用いて変動表示が実行される。

【0245】

プロジェクト3が実行されたときには、プロジェクト3が実行される前と比べて、選択ボタン358を用いて選択できる演出の種類が増加するので、演出選択の幅が広がり、演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0246】

図17および図18は、変動表示装置9で告知が実行されるときに演出表示の一例を示す表示画面図である。図17および図18においては、図15および図16と同様に、演出表示の具体例、および、演出表示に関連する事象が示される。

【0247】

ここでは、日曜日における告知の演出表示の例を説明する。変動表示装置9においては、(a)のようにパチンコ遊技機1の電源投入後、図11の(g)の一斉動作情報テーブルにおける一斉デモ表示の設定にしたがって、図14に示すような一斉デモ表示が行なわれる。そして、一斉デモ表示の終了後、通常の演出が行なわれる。その後、10時00分になると、図11の(e)の告知情報テーブルの設定にしたがって、(b)のように、本日のイベントの情報を告知する演出が行なわれる。このような告知の演出の表示は、(c)のような次回の変動表示が開始されるという条件、および、(d)のような告知の演出

の表示が開始されてから所定期間（たとえば、20分）が経過したという条件のうちいずれかが先に成立したときに終了し、その後は、（c）～（e）のように、通常の演出が行なわれる。なお、このような告知の演出表示で表示される告知情報は、前述のような終了条件が成立した後にも、一定期間が経過するまで、告知する情報を変動表示装置9の画面隅部等の所定位置に縮小して表示する等、変動表示装置9において飾り図柄の変動表示が実行されているときでも、継続的に表示するようにしてもよい。

【0248】

次に、17時00分になると、図11の（e）の告知情報テーブルの設定にしたがって、（f）のように、店長一押台の情報を告知する演出が行なわれる。その後は、（c）～（e）の場合と同様の条件の成立に基づいて、（g）～（i）のように、通常の演出が行なわれる。そして、次に、21時00分になると、図11（e）の告知情報テーブルの設定にしたがって、（j）のように、おすすめ台の情報を告知する演出が行なわれる。その後は、（c）～（e）の場合と同様の条件の成立に基づいて、（k）～（n）のように、通常の演出が行なわれる。

10

【0249】

図19は、変動表示装置9で特別演出が実行されるときに演出表示の一例を示す表示画面図である。図19においては、図15等と同様に、演出表示の具体例、および、演出表示に関連する事象が示される。

【0250】

変動表示装置9においては、（a）のようにパチンコ遊技機1の電源投入後、図11の（g）の一斉動作情報テーブルにおける一斉デモ表示の設定にしたがって、図14に示すような一斉デモ表示が行なわれる。そして、一斉デモ表示の終了後、低確低ベース状態における通常の演出が行なわれる。

20

【0251】

パチンコ遊技機1の稼動開始日から、図11の（f）に示すような所定の稼動期間が経過したとき（この例では、2006年7月1日）には、第2確変大当たりが発生したことに基いて高確低ベース状態となったときに、ミッション演出が行なわれる特別演出を実行することが許可される。たとえば、（b）のように低確低ベース状態において第2確変大当たりが発生し、その大当たり遊技状態が終了して高確低ベース状態となると、特別演出として、ミッション演出が行なわれる。

30

【0252】

ミッション演出においては、（c）のように「20分以内に7でリーチを出せ」というようなミッションの達成条件が表示される特別演出の開始時における演出表示が行なわれ、特別演出期間が開始する。ミッション演出の期間は、20分間であり、その20分間に第1確変大当たりとなるときには、（d）～（f）に示すように、必ず「7」の図柄でのリーチが発生させる表示制御が行なわれることによりミッションが達成したことが示され、大当たり遊技状態となる。一方、その20分間において、第1確変大当たりとならなかったときには、（g）のような「20分経過」および（h）のような「残念」というようなミッションが達成できなかったことを示すメッセージが表示される特別演出の終了時における演出表示が行なわれる。

40

【0253】

その後は、（i）のように、たとえば通常の演出が行なわれる等、ミッションの結果に応じた演出状態となる。具体的には、ミッションが達成された場合、すなわち、第1確変大当たりとなるときには、高確高ベース状態となるので、通常の演出に戻る。また、ミッション演出が達成されない場合において、高確低ベース状態であるときには、再びミッション演出が実行される。なお、ミッションが達成されない場合においては、高確低ベース状態であるが、通常の演出に戻るようにしてもよい。

【0254】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。図20および図21は、パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ560へのリセット

50

信号がハイレベルになったことに応じて遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、プログラムの内容が正当か否かを確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS（以下、単にSという）1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、まず、必要な初期設定を行なう。

【0255】

初期設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、まず、割込禁止に設定する（S1）。次に、マスク可能割込の割込モードを設定し（S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（S3）。なお、S2では、遊技制御用マイクロコンピュータ560の特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードとなるように設定する。また、マスク可能な割込が発生すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタックにセーブする。

10

【0256】

次いで、内蔵デバイスレジスタの設定（初期化）を行なう（S4）。S4の処理によって、内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の設定（初期化）がなされる。

【0257】

この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータ560は、I/Oポート（PIO）およびタイマ／カウンタ回路（CTC）504も内蔵している。

20

【0258】

次に、入力ポート1のビット0の状態によって電源断信号がオフ状態になっているか否か確認する（S5）。パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに、+5V電源などの各種電源の出力電圧は徐々に規定値に達するのであるが、S5の処理によって、すなわち、電源断信号が出力されていない（ハイレベルになっている）ことを確認することにより遊技制御用マイクロコンピュータ560は電源電圧が安定したことを確認することができる。

【0259】

電源断信号がオン状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、所定期間（たとえば、0.1秒）の遅延時間の後に（S80）、再度、電源断信号がオフ状態になっているか否か確認する。電源断信号がオフ状態になっている場合には、RAM55をアクセス可能状態に設定する（S6）。

30

【0260】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、RAM55の内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号のチェック処理に移行し、クリア信号に基づいて、前述のクリアスイッチがオン状態に操作されたか否かを確認する（S7）。

【0261】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1回だけクリア信号の状態を確認するようにしてもよいが、複数回クリア信号の状態を確認するようにしてもよい。たとえば、クリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間（たとえば、0.1秒）の遅延時間をおいた後、クリア信号の状態を再確認する。そのときにクリア信号の状態がオン状態であることを確認したら、クリア信号がオン状態になっていると判定する。また、このときにクリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間の遅延時間をおいた後、再度、クリア信号の状態を再確認するようにしてもよい。ここで、再確認の回数は、1回または2回に限られず、3回以上であってもよい。また、2回チェックして、チェック結果が一致していなかったときにもう一度確認するようにしてもよい。

40

【0262】

50

また、たとえば、S 5 の処理の前の段階でクリアスイッチがオン状態に操作されたか否かを確認し、オン状態に操作されたことが確認されたときに、クリアスイッチオンフラグをセットしておき、その後、S 7 において、クリアスイッチオンフラグがセットされているか否かを確認し、クリアスイッチオンフラグがセットされているときに S 8 に進み、クリアスイッチオンフラグがセットされていないときに S 1 0 に進むようにしてもよい。このようにすれば、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が開始された後の早い段階でクリアスイッチがオンになっていることがクリアスイッチオンフラグにより示されるので、遊技場の店員が長期間に亘りクリアスイッチを押し続けて（オン状態に続けて）クリアスイッチのオン状態を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に確認させる必要がなくなる。また、払出制御基板 3 7 の R A M における記憶データもバックアップ電源によりバックアップされる構成において、クリア信号を払出制御基板 3 7 にも入力させる構成の場合に、クリアスイッチがオンになっていることが電源投入後の早い段階で確認されるが、主基板 3 1 と払出制御基板 3 7 とでクリアスイッチのチェックタイミングがほぼ同時になるので、主基板 3 1 と、払出制御基板 3 7 との間で、電源投入時におけるデータ初期化に関する認識のずれを防止することができる。

10

【0263】

クリアスイッチがオン状態に操作されていると判断したときには、S 1 0 ～ S 1 4 による初期化処理を実行する。一方、クリアスイッチがオン状態に操作されていないと判断したときには、パチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときにバックアップ R A M 領域のデータ保護処理（たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行なわれたか否かを確認する（S 8）。電力供給の停止が生じた場合には、バックアップ R A M 領域のデータを保護するための処理が行なわれている。そのような電力供給停止時処理が行なわれていたことを確認した場合には、電力供給停止時処理が行なわれた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行なわれていないことを確認した場合には、S 1 0 ～ S 1 4 による初期化処理を実行する。

20

【0264】

電力供給停止時処理が行なわれていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップ R A M 領域に保存されるバックアップ監視タイマの値が、電力供給停止時処理を実行したことに応じた値（たとえば 2）になっているか否かによって確認される。なお、そのような確認の仕方は一例であって、たとえば、電力供給停止時処理においてバックアップフラグ領域に電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグをセットし、S 8 において、そのフラグがセットされていることを確認したら電力供給停止時処理が行なわれたと判定してもよい。

30

【0265】

電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定したら、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、バックアップ R A M 領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行なう（S 9）。クリアデータ（00）をチェックサムデータエリアにセットし、チェックサム算出開始アドレスをポインタにセットする。また、チェックサムの対象になるデータ数に対応するチェックサム算出回数をセットする。そして、チェックサムデータエリアの内容とポインタが指す R A M 領域の内容との排他的論理和を演算する。演算結果をチェックサムデータエリアにストアするとともに、ポインタの値を 1 増やし、チェックサム算出回数の値を 1 減算する。以上の処理が、チェックサム算出回数の値が 0 になるまで繰返される。チェックサム算出回数の値が 0 になったら、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、チェックサムデータエリアの内容の各ビットの値を反転し、反転後のデータをチェックサムにする。

40

【0266】

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップ R A M 領域に保存されている。S 9 では、算出したチェックサムと保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ R A M 領域のデータは保存されているはずであ

50

るから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっている可能性があることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行されるS10～S14の初期化処理を実行する。

【0267】

チェック結果が正常であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態とを電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行なう。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S91）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（S92）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。S91およびS92の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、たとえば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

【0268】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S93）、S15に移行する。

20

【0269】

初期化処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、まず、RAMクリア処理を行なう（S10）。なお、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータをそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（S12）。

【0270】

S11およびS12の処理によって、たとえば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグ、賞球中フラグ、球切れフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行なうためのフラグに初期値が設定される。また、出力ポートバッファにおける接続確認信号を出力する出力ポートに対応するビットがセット（接続確認信号のオン状態に対応）される。

30

【0271】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S13）、その内容にしたがってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する（S14）。初期化コマンドとして、変動表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンドや払出制御基板37への初期化コマンド等を使用することができる。ここで、サブ基板とは、主基板31からのコマンド等の制御信号に応じて制御を行なう回路が形成された基板（たとえば、演出制御基板80等）をいう。

40

【0272】

以上のように、遊技店員等は、クリアスイッチをオン状態してクリア信号が出力される状態にしながらパチンコ遊技機1に対する電力供給を開始する（たとえば電源スイッチをオンする）ことによって、容易に初期化処理を実行させることができる。すなわち、RAMクリア等を行なうことができる。

【0273】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、前述した各乱数回路を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（S15）。具体的には、前述したように、遊技制御用マイ

50

クロコンピュータ560のIDナンバを用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路が更新する数値データの初期値として設定する。この場合、CPU56は、乱数回路設定プログラムにしたがって処理を実行することによって、各乱数回路にR1の値を更新させるための設定を行なう。さらに、前述したユーザによる数値データの更新範囲の選択設定機能、数値データの更新規則の選択設定機能、および、数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能のそれぞれの設定が、S15により行なわれる。

【0274】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、所定時間（たとえば2msec）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なうタイマ割込設定処理を実行する（S16）。すなわち、初期値としてたとえば2msecに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2msecごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0275】

タイマ割込の設定が完了すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、表示用乱数更新処理（S18）を繰返し実行する。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態にして（S17）、表示用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態にする（S19）。なお、表示用乱数とは、特別図柄および飾り図柄の変動表示の制御のために用いる所定の乱数（R3～R5）であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。具体的に、表示用乱数更新処理では、前述のR3～R5の値が更新される。なお、本実施形態において、2msec毎の割込処理が実行された後次の割込処理が実行されるまでの割込待ち処理余り時間に、S18の表示用乱数更新処理が繰返し行なわれることとなる。

【0276】

なお、表示用乱数更新処理が実行されるときに割込禁止状態にされるのは、表示用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行されることから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、S18の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、S18の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

【0277】

次に、遊技制御処理について説明する。図22は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。メイン処理の実行中に、具体的には、図19のS17～S19のループ処理の実行中における割込許可になっている期間において、タイマ割込が発生すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、タイマ割込の発生に応じて起動されるタイマ割込処理において遊技制御処理を実行する。このタイマ割込処理は、たとえば2msec毎に1回実行される。

【0278】

タイマ割込処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断処理（電源断検出処理）を実行する（S101）。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39a等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S102）。具体的には、各スイッチの検出信号を入力する入力ポートの状態がオン状態であれば、各スイッチに対応して設けられているスイッチタイマの値を+1する。各スイッチタイマは、各タイマの値が所定値以上となったとき、すなわち、各スイッチが所定時間継続してオン状態となったときに、各スイッチが正常にオン状態となったと判断するために用いられる。

【0279】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、S15の乱数回路設定処理において所定の最終値までカウント値が更新されたときに初期値を更新する旨の設定がされているかを確認し、乱数回路に inputs する初期値を更新する処理を行なう（初期値更新処理：S103）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技制御に用いる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（乱数更新処理：S104）。具体的に、S104における乱数更新処理では、前述のR2～R6の値が更新される。

【0280】

初期値更新処理および乱数更新処理を行なうと、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路においてカウント値の順列を変更させるカウント値順列変更処理を行なう（S105）。この実施の形態では、乱数回路設定処理でカウント値順列変更フラグがセ 10
ットされているか否かによって、カウント値順列変更処理を実行するか否かが決定されている。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、カウント値順列変更フラグがセ 20
ットされていることに基づいて、カウント値順列変更処理を実行する。

【0281】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄プロセス処理を行なう（S106）。特別図柄プロセス制御では、遊技状態に応じて特別図柄表示器8および特別可変入賞球装置20等を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理が選 20
び出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行なう（S107）。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御する 20
ための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理が選 20
び出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【0282】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の変動に同期する飾り図柄に関するコマンドを含む各種演出制御コマンドをRAM55の所定の領域に設定して演出制御コマンドを送出する処理を行なう（飾り図柄コマンド制御処理：S108）。なお、飾り図柄の変動が特別図柄の変動に同期するとは、変動時間（変動表示期間）が同じであることを意味する。

【0283】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、および、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行なう（S109）。 30

【0284】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a等の検出信号に基づく賞球個数の設定などを行なう賞球処理を実行する（S110）。具体的には、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a等がオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板37に賞球個数を示す賞球個数信号等の払出指令信号を出力する。払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ（図示省略）は、賞球個数を示す賞球個数信号の受信に応じて球払出装置97を駆動する。 40

【0285】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶数の増減をチェックし、始動入賞があって保留記憶数が増加した場合、および、変動表示が開始されて保留記憶数が減少した場合などの、保留記憶数が変化した場合に、保留記憶数を特定可能な保留記憶数コマンドを送信する記憶処理を実行する（S111）。また、パチンコ遊技機1の制御状態をパチンコ遊技機1外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（S112）。さらに、所定の条件が成立したときに出力回路59に各種ソレノイドについての駆動指令を行なうソレノイド出力処理（S113）を実行する。可変入賞球装置15、特別可変入賞球装置20を開状態または閉状態としたり、大入賞口内の遊技球通路を切 50
換えたりするために、出力回路59は、駆動指令に応じてソ

レノイド16, 21, 21Aを駆動する。

【0286】

次に、特別図柄表示制御処理が行なわれる(S114)。特別図柄表示制御処理では、特別図柄表示器8の表示状態を制御するための駆動信号をセットする処理が行なわれる。また、普通図柄表示制御処理が行なわれる(S115)。普通図柄表示制御処理では、普通図柄表示器10の表示状態を制御するための駆動信号をセットする処理が行なわれる。その後、割込許可状態に設定する(S116)。

【0287】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は定期的(たとえば2msごと)に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理ではたとえば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はフラグがセットされたことに基づいてメイン処理において実行されるようにしてもよい。また、S102~S115の処理(S109およびS112を除く)が、遊技の進行を制御する遊技制御処理に相当する。

【0288】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、タイマ割込処理を実行した回数をカウントする処理を実行する。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、タイマ割込処理を実行するごとに、タイマ割込処理を実行した回数を示す割込回数カウンタをカウンタアップする。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、S113においてソレノイド出力処理を完了すると、タイマ割込処理を実行した回数を示す割込回数カウンタの値を1加算する。この割込回数カウンタは、たとえば、乱数回路から乱数値を読出す条件が成立したか否かを判断するために用いられる。

【0289】

また、たとえば、タイマ割込処理では、遊技制御処理のうちスイッチ処理(S102)、飾り図柄コマンド制御処理(S108)、および、割込回数カウント処理(前述したタイマ割込処理を実行した回数をカウントする処理)のみを実行するようにし、遊技制御処理のうちの他の処理をメイン処理において実行するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、メイン処理におけるS17からS19までのループ処理において、遊技制御処理のうち、S103からS107、および、S110からS116(S112を除く)の処理を実行する(前述の割込回数カウント処理は含まない)。

【0290】

また、CPU56は、タイマ割込処理において、前述のように割込回数をカウントした後、始動口スイッチ14aがオンした状態でタイマ割込回数が所定回数(たとえば、3回)に達したことを検出すると、乱数回路から乱数値を読出す条件が成立したと判断し、乱数値の読出し条件が成立した旨を示す乱数読出フラグをセットする。CPU56は、メイン処理において、特別図柄プロセス処理(S106)における後述の始動口スイッチ通過処理(S122)の実行の際に、乱数読出フラグがセットされているか否かを判断し、乱数読出フラグがセットされていると判断すると、始動口スイッチ14aがオンしていたら、乱数回路に出力制御信号を出力し、更新されているR1の値を読出す。そして、CPU56は、メイン処理において、特別図柄プロセス処理(S106)における後述の特別図柄通常処理(S130)の実行の際に、読出した乱数値に基づいて大当たりとするか否かを決定することとなる。これは、同じ値の乱数値を続けて読出さないために行なう。

【0291】

次に、メイン処理における特別図柄プロセス処理(S106)を説明する。図23は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行する特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、前述の乱数読出フラグがセットされている状態において、遊技盤6に設けられている始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち遊技球が始動入賞口14に入賞する始動入賞が発生していたら(S121)、始動口スイッチ通過処理(S122)を行なった後に、内部状態に応じて、S130~S13

7のうちのいずれかの処理を行なう。

【0292】

S122の始動口スイッチ通過処理では、始動口スイッチ14aがオンしたとき（具体的には、前述の乱数読出フラグがセットされているとき）に、RAM55の保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（保留記憶数）が上限値（4）に達しているかどうかを確認し、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数が上限値に達していなければ、前述した乱数読出フラグがセットされているか否かの判定を行ない、セットされていれば、保留記憶数を示す保留記憶カウンタのカウント値を1増やす。そして、乱数回路からR1の数値データ、大当たり種類・大当たり図柄決定用のランダムカウンタR2からR2の数値データをそれぞれ抽出し、それらを保留記憶バッファの抽出順番に対応する（保留記憶カウンタの値に対応する）保存領域に格納する処理が実行される。ここで乱数回路からのR1の数値データの抽出は、乱数回路に出力制御信号を入力し、乱数回路で更新された乱数値として記憶されているR1の数値データを読み出すことにより行なわれる。このように始動口スイッチ14aがオンし、かつ、保留記憶バッファに記憶される数値データ（保留記憶データ）の記憶数（保留記憶数）が上限値に達していないときに、数値データを抽出する条件が成立し、変動表示を実行するための条件、すなわち、変動表示の実行条件（始動条件）が成立することとなる。なお、始動口スイッチ14aが正常にオンした状態であるか否かの判断は、始動口スイッチ14aに対応して、始動口スイッチ14aが継続してオンしている時間を計時するタイマを設け、そのタイマ値が所定値となったときに、始動口スイッチ14aがオンした状態であると判断するようにしてもよい。

【0293】

特別図柄通常処理（S130）：特別図柄の変動表示を実行開始できる状態（たとえば、特別図柄表示器8において図柄の変動表示がなされておらず、特別図柄表示器8における前回の図柄の変動表示が終了してから所定期間が経過しており、かつ、大当たり遊技中でもない状態）になるのを待つ。そして、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、変動表示の開始条件が成立し、特別図柄についての保留記憶カウンタのカウント値を確認することにより保留記憶数を確認する。そして、保留記憶カウンタのカウント値が0でなければ、前述した大当たり判定用のR1の抽出値に基づいて、特別図柄表示器8の変動表示の結果、大当たりとするか否かの判定をする。そして、大当たりとする判定がされた場合には大当たりフラグをセットし、特別図柄プロセスフラグをS131の特別図柄停止図柄設定処理に移行するように更新する。一方、大当たりとしない判定がされた場合（はずれとする判定がされた場合）には大当たりフラグをセットせずに、特別図柄プロセスフラグをS131の特別図柄停止図柄設定処理に移行するように更新する。また、前述の変動表示の実行条件（開始条件）が成立したが、保留記憶カウンタのカウント値が0であるときには、前述のデモ表示コマンドがセットされる。ここでセットされたデモ表示コマンドは、図22のS108において演出制御基板80に対して出力される。このようなデモ表示コマンドは、前述のように、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、変動表示が行なわれていること、または、保留記憶数が「0」となっていないこととの少なくともどちらかの条件が成立している第1の動作状態から、変動表示が行なわれておらず、かつ、保留記憶数が「0」となっている第2の状態に変化したと判断されるごとに1回だけ送信される。

【0294】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、前述したように、このように出力されるデモ表示コマンドを受信したときに、その後に継続して変動表示が行なわれていない時間を計時し、その時間が所定時間（たとえば、60秒間）に達したときに、変動表示装置9において、前述の通常デモ表示を実行させる。

【0295】

特別図柄停止図柄設定処理（S131）：大当たりとなるときには、前述の大当たり種類・大当たり図柄決定用のR2の抽出値に基づいて大当たりの種類および大当たり図柄を決定する。このように大当たりの種類が決定されることにより、確変状態とするか否か、および、時短状態とするか否かが決定されることとなる。また、はずれとなるときには、前述のはずれ

図柄決定用の R 3 の値を抽出し、その抽出値に基づいてはずれ図柄を決定する。そして、導出表示する特別図柄の情報（第 1 確変大当り、第 2 確変大当り、通常大当り、はずれのいずれの図柄にするかを示す情報等の情報）を指定する図柄情報コマンドがセットされる。ここでセットされた図柄情報コマンドは、図 2 2 の S 1 0 8 において演出制御基板 8 0 に対して出力される。そして、特別図柄プロセスフラグを S 1 3 2 の変動パターン設定処理に移行するように更新する。

【0296】

変動パターン設定処理（S 1 3 2）：大当り判定およびリーチ判定等の所定の判定結果に基づいて、変動パターンデータテーブルを選択するとともに、変動パターン決定用のランダムカウンタ R 4 の値を抽出し、R 4 の値に応じて変動パターンデータテーブルに設定された複数種類の変動パターンの中から、実行する変動パターンを選択決定することにより、特別図柄表示器 8 および変動表示装置 9 での変動表示の変動パターンを選択決定する。具体的に、変動パターンデータテーブルとしては、リーチ表示態様となるとき（大当りとなることが決定されたとき、および、リーチはずれとなることが決定されたとき）に選択されるリーチ時データテーブルと、リーチ表示態様とならないときに選択されるリーチ時データテーブルとが設けられている。また、このような変動パターンデータテーブルとしては、短縮された変動表示時間が選択される時短時用のデータテーブルと、短縮されていない通常の変動表示時間が選択される非時短時用のデータテーブルとに分けて設けられている。そして、時短フラグがセットされている時短状態か、または、時短フラグがセットされていない非時短状態において特別図柄の保留記憶数が所定個数以上となっている状態となるときに、時短時用のデータテーブルが選択され、そのような状態となっていないときに、短縮されていない通常の変動表示時間が選択される非時短時用のデータテーブルが選択される。

【0297】

また、選択決定された変動パターンに基づいて、特別図柄表示器 8 での変動表示について、変動表示時間（変動開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を特別図柄プロセスタイマにセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、特別図柄の変動表示を開始させるための駆動信号がセットされる。ここでセットされた駆動信号は、図 2 2 の S 1 1 4 において出力される。また、飾り図柄の変動表示時間の長さの情報を含む変動パターンを指令するコマンドである変動パターンコマンドがセットされる。ここでセットされた変動パターンコマンドは、図 2 2 の S 1 0 8 において演出制御基板 8 0 に対して出力される。そして、特別図柄プロセスフラグを S 1 3 3 の特別図柄変動処理に移行するように更新する。

【0298】

特別図柄変動処理（S 1 3 3）：変動パターン設定処理で選択決定された変動パターンでの変動表示時間が経過（S 1 3 2 でセットされた特別図柄プロセスタイマがタイムアウト）すると、特別図柄プロセスフラグを S 1 3 4 に移行するように更新する。

【0299】

特別図柄停止処理（S 1 3 4）：特別図柄表示器 8 および変動表示装置 9 のそれぞれにおいて変動表示される図柄が停止されるように制御する。具体的には、特別図柄を停止する駆動信号がセットされる。ここでセットされた駆動信号は、図 2 2 の S 1 1 4 において出力される。そして、飾り図柄を停止させるための図柄停止コマンドがセットされる。ここでセットされた図柄停止コマンドは、図 2 2 の S 1 0 8 において演出制御基板 8 0 に対して出力される。そして、大当りフラグがセットされている場合には、特別図柄プロセスフラグを S 1 3 5 の大入賞口開放前処理に移行するように更新する。そうでない場合には、特別図柄プロセスフラグを S 1 3 0 の特別図柄通常処理に移行するように更新する。

【0300】

大入賞口開放前処理（S 1 3 5）：大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行なう。具体的には、カウンタ（例えば大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等を初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。

また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。これにより、第1ラウンド目の大入賞口開放前処理においては、前述の大当たり開始コマンドを演出制御基板80に送信するための処理を行なう。そして、特別図柄プロセスフラグをS136の大入賞口開放中処理に移行するように更新する。

【0301】

大入賞口開放中処理（S136）：大当たり遊技状態中のラウンド表示をさせるためのラウンド開始コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ800に送信する制御を行なうとともに、各ラウンドにおける大入賞口の閉成条件、すなわち、各ラウンドの終了条件の成立を確認する処理等を行なう。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、特別図柄プロセスフラグをS135の大入賞口開放前処理に移行するように更新する。これにより、次のラウンドでの開放前処理に進む。一方、大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、残りラウンドがない場合には、特別図柄プロセスフラグをS137の大当たり終了処理に移行するように更新する。これにより、大当たり終了処理に進む。

【0302】

大当たり終了処理（S137）：大当たり遊技状態が終了するときの表示制御として、大当たり遊技状態が終了する旨を示すエンディング表示をさせるために前述の大当たり終了コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ800に送信する制御を行なう。そして、特別図柄プロセスフラグをS130に移行するように更新する。また、特別図柄停止図柄設定処理により確変状態とすることが決定されたときには、前述したような確変フラグをセットする処理が行なわれる。このように確変フラグがセットされると、大当たり遊技状態の終了後において確変状態となる。また、特別図柄停止図柄設定処理により時短状態とすることが決定されたときには、前述したような時短フラグをセットする処理が行なわれる。このように時短フラグがセットされると、大当たり遊技状態の終了後において時短状態となる。そして、特別図柄プロセスフラグをS130に移行するように更新する。

【0303】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ800の動作を説明する。図24は、演出制御用マイクロコンピュータ800が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0304】

演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S201）。初期化処理が終了すると、演出制御用マイクロコンピュータ800は、タイマ割込フラグの監視を行なう（S202）。なお、タイマ割込が発生すると、演出制御用マイクロコンピュータ800は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグの値として「1」をセットする。S202において、タイマ割込フラグの値として「1」がセットされていたら、演出制御用マイクロコンピュータ800は、タイマ割込フラグの値をクリアし（S203）、以下の演出制御処理を実行する。

【0305】

タイマ割込は、たとえば33msecごとに発生する。すなわち、演出制御処理は、たとえば33msecごとに起動される。また、この実施の形態におけるタイマ割込処理では、タイマ割込フラグの値として「1」をセットする処理のみがなされ、具体的な演出制御処理はメイン処理において実行されるが、タイマ割込処理で演出制御処理を実行してもよい。

【0306】

演出制御処理においては、まず、電源断信号が出力されたか否かを監視する電源断処理を実行する（S204）。次に、演出制御コマンドおよび標準日時コマンドのようなコマンドを受信したときに、受信したコマンドがどのようなコマンドであるかを解析するコマンド解析処理を実行する（S205）。コマンド解析処理においては、受信したコマンド

について、どのようなコマンドを受信したかを特定するコマンド受信フラグがセットされる。たとえば、演出制御コマンドとして前述したような変動パターンコマンドを受信したときには、変動パターンコマンドであること、および、変動パターンの種類を示すコマンド受信フラグがセットされる。また、たとえば、標準日時コマンドを受信したときには、標準日時コマンドであること、および、標準日時コマンドの種類（標準秒コマンド、標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、および、標準年コマンド）を示すコマンド受信フラグがセットされる。また、コマンド解析処理においては、標準日時コマンドが受信されたときには、受信された標準日時コマンドに対応して、その標準日時コマンドのEXTデータにより示される年、月、日、曜、時、分または秒の数値データがRAM85に受信標準値データとして記憶され、RTCM100の計時値の設定用に用いられる。この受信標準値データは、標準日時コマンドが受信されるごとに書換えられる。

10

【0307】

次に、前述のプロジェクト実行に関する情報、プロジェクト予告に関する情報、告知に関する情報、および、特別演出に関する情報等の特定情報を管理するための処理である特定情報管理処理を実行する（S206）。特定情報管理処理の内容については、図27を用いて後述する。次に、前述の一斉演出を実行するための処理である一斉演出処理を実行する（S207）。一斉演出処理の内容については、図29を用いて後述する。

【0308】

次に、演出制御プロセス処理を行なう（S208）。演出制御プロセス処理の内容については、図30を用いて後述する。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応したプロセスを選択して変動表示装置9の表示制御、各種ランプの発光制御、および、スピーカ27による音の制御を含む演出制御を実行する。

20

【0309】

次に、前述した標準日時コマンドを受信したときに、そのコマンドに基づいてRTCM100における時計・カレンダーカウンタ部1020での年、月、日、曜、時、分、秒のカウント値を、標準の年、月、日、曜、時、分、秒に設定することにより、RTCM100でのカウント値を管理するRTCM管理処理を行なう（S209）。

【0310】

次に、所定のランダムカウンタを更新する乱数更新処理を実行する（S210）。乱数更新処理においては、たとえば、飾り図柄の停止図柄決定用のランダムカウンタRU-1～RU-3、および、演出内容決定用のランダムカウンタRV等の各種ランダムカウンタが更新される。その後、S202のタイマ割込フラグの確認を行なう処理に戻る。

30

【0311】

主基板31からの演出制御INT信号は、演出制御用マイクロコンピュータ800の割込端子に入力される。たとえば、主基板31からの演出制御INT信号がオン状態になると、演出制御用マイクロコンピュータ800においてINT割込が発生する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ800は、INT割込が発生すると、INT割込処理において演出制御コマンドを受信する処理を実行する。演出制御コマンドを受信する処理において、演出制御用マイクロコンピュータ800は、受信した演出制御コマンドデータを、RAM85に設けられたコマンド受信バッファに格納する。また、前述のようにコネクタを外して差替えることにより、同様に、標準日時データ出力装置300からの標準日時INT信号は、演出制御用マイクロコンピュータ800において演出制御INT信号が入力される割込端子と同じ割込端子に入力される。たとえば、標準日時データ出力装置300からの標準日時INT信号がオン状態になると、演出制御用マイクロコンピュータ800においてINT割込が発生する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ800は、INT割込が発生すると、INT割込処理において標準日時コマンドを受信する処理を実行する。標準日時コマンドを受信する処理において、演出制御用マイクロコンピュータ800は、受信した標準日時コマンドデータを、RAM85に設けられたコマンド受信バッフ

40

50

ァに格納する。

【0312】

遊技制御基板31からの演出制御コマンド、および、標準日時データ出力装置300からの標準日時コマンドのそれぞれは、演出制御メイン処理とは異なる割込み処理である図25のINT割込処理によって演出制御用マイクロコンピュータ800に受信される。

【0313】

図25は、演出制御用マイクロコンピュータ800により実行されるINT割込処理を示すフローチャートである。INT割込処理は、INT信号（演出制御INT信号または標準日時INT信号）が受信されたときに割込処理として実行される処理である。

【0314】

INT割込処理においては、まず、コマンドデータを受信中であるか否かを示すデータ受信中フラグがセットされているか否かを確認する（S801）。データ受信中フラグがセットしているときには、後述するS804に移行する。一方、データ受信中フラグがセットされていないときには、この割込が演出制御コマンドまたは標準日時コマンドにおける第1バイト目のデータの送信による割込であり、ポインタの値を0にクリアするとともに（S802）、データ受信中フラグをセットする（S803）。そして、S804に移行する。ここで、ポインタは、演出制御用マイクロコンピュータ800のRAM85におけるコマンド受信バッファとして設けられたデータ格納エリアにおける何バイト目に受信データを格納するかを指示するものであり、値が0のときに1バイト目に受信データを格納することを指示し、値が1のときに2バイト目に受信データを格納することを指示する。

【0315】

S804では、INT信号（演出制御INT信号または標準日時INT信号）がオンしているか否かを判断する（S804）。INT信号がオフしたと判断されたときは、入力ポートからデータを入力し、データ格納エリアにおいてポインタにより示されているアドレスに、入力データを格納する（S805）。

【0316】

そして、演出制御用マイクロコンピュータ800は、ポインタの値を1加算する（S806）。そして、ポインタの値が2になったか否かを判断する（S807）。ポインタの値が2になっていないと判断したときは、2バイトで構成される演出制御コマンドまたは標準日時コマンドの受信がまだ完了していない（1バイト目のデータの処理は終了）ことになるので、リターンし、2バイト目のINT信号が入力されたことに基づいて、S801からの処理が繰返されることにより、2バイト目の受信データの処理に移行する。一方、ポインタの値が2になったと判断したときは、2バイトで構成される演出制御コマンドまたは標準日時コマンドのデータの受信が完了したことになるので、データ受信完了フラグをセットするとともに、データ受信中フラグをリセットする（S808、S809）。以上のような処理によって、2バイトで構成される演出制御コマンドまたは標準日時コマンドのデータが、演出制御用マイクロコンピュータ800に受信される。

【0317】

次に、図24のS205によるコマンド解析処理を説明する。図26は、コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【0318】

コマンド解析処理においては、前述のようにコマンド受信バッファに格納された受信コマンドのデータがあるか否かを判断し（S211）、受信コマンドがないときには、リターンする。一方、受信コマンドがあるときには、受信コマンドを読出す（S212）。ここで読出されたコマンドのデータは、コマンド受信バッファにおいて消去される。そして、読出した受信コマンドが前述の図柄情報コマンドであるか否かを判断する（S213）。

【0319】

図柄情報コマンドであると判断したときには、受信した図柄情報コマンドに対応して、受信した図柄情報コマンドの種類（第1確変大当り、第2確変大当り、通常大当り、はず

10

20

30

40

50

れという種類)を特定可能な受信フラグである図柄情報コマンド受信フラグをセットする(S214)。そして、S211に戻る。また、図柄情報コマンドでないと判断したときには、読出した受信コマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する(S215)。

【0320】

変動パターンコマンドであると判断したときには、受信したコマンドに対応して、受信した変動パターンコマンドの種類(リーチにならずにはずれとなる変動パターン、第1〜第3通常リーチ等)を特定可能な受信フラグである変動パターン受信フラグをセットし(S216)、S211に戻る。また、変動パターンコマンドでないと判断したときには、読出した受信コマンドが大当たり開始コマンドであるか否かを判断する(S217)。

10

【0321】

大当たり開始コマンドであると判断したときには、受信したコマンドに対応して、受信した大当たり開始コマンドの種類(第1確変大当たり、第2確変大当たり、通常大当たりの大当たり開始という種類)を特定可能な受信フラグである大当たり開始コマンド受信フラグをセットし(S218)、S211に戻る。また、大当たり開始コマンドでないと判断したときには、読出した受信コマンドが大当たり終了コマンドであるか否かを判断する(S219)。

【0322】

大当たり終了コマンドであると判断したときには、受信したコマンドに対応して、受信した大当たり終了コマンドの種類(第1確変大当たり、第2確変大当たり、通常大当たりの大当たり終了という種類)を特定可能な受信フラグである大当たり終了コマンド受信フラグをセットし(S220)、S211に戻る。また、大当たり終了コマンドでないと判断したときには、読出した受信コマンドが標準日時コマンドであるか否かを判断する(S221)。

20

【0323】

標準日時コマンドであると判断したときには、受信した標準日時コマンドの第1バイト目のデータに基づいて、受信した標準日時コマンドの種類(標準秒コマンド、標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、標準年コマンド、および、送信終了コマンドという種類)を特定可能な受信フラグである標準日時コマンド受信フラグをセットする(S222)。そして、受信した標準日時コマンドの第2バイト目のデータに基づいて、受信した標準日時コマンドが指示する標準値データを受信標準値データとしてRAM85の所定の格納領域に格納し(S223)、S211に戻る。

30

【0324】

また、受信コマンドが前述の各コマンド以外のその他の受信コマンドであるときには、その受信コマンドがいかなるコマンドか判断し、受信コマンドに対応したコマンド受信フラグをセットし(S224)、S211に戻る。すなわち、S224は、前述した図柄情報コマンド、変動パターンコマンド、大当たり開始コマンド、大当たり終了コマンド、および、標準日時コマンド以外の各種コマンドの受信に対応した処理をまとめて示したものである。

【0325】

図27は、図24のS206による特定情報管理処理を示すフローチャートである。特定情報管理処理においては、次のような処理が行なわれる。まず、設定操作部355により、図11の(a)に示す稼動期間別演出選択情報、図11の(b)に示すリーチ演出選択情報、図11の(c)に示すプロジェクト実行情報、図11の(d)に示すプロジェクト予告情報、図11の(e)に示す告知情報、図11の(f)に示す特別演出情報、および、図11の(g)に示す一斉動作情報等の特定情報に関する管理情報の更新操作があったか否かを判断する(S311)。具体的に、設定操作部355は、前述のように、稼動期間別演出選択情報、リーチ演出選択情報、プロジェクト実行情報、プロジェクト予告情報、告知情報、特別演出情報、および、一斉動作情報等の特定情報に関する管理情報を指定して設定する(新規設定および更新設定を含む)操作が可能な操作部(少なくとも情報を指定する機能と、数値データを入力する機能とを有する操作部)であり、遊技場の店員

40

50

が、設定する対象となる管理情報を指定して設定データを入力する設定操作をすることが可能である。

【0326】

S311により管理情報の設定操作があったと判断したときは、その設定操作に応じて、RAM354に記憶されている該当する管理情報を新規設定または更新設定し（S312）、後述するS313に進む。S312では、管理情報の設定操作があったときに、設定前の管理情報をRAM354から読出して変動表示装置9に表示するとともに、設定後の管理情報をRAM354に書込んで変動表示装置9に表示する。このように、稼動期間別演出選択情報、リーチ演出選択情報、プロジェクト実行情報、プロジェクト予告情報、告知情報、特別演出情報、および、一斉動作情報等の特定情報に関して、設定操作部355を操作することにより、RAM354に記憶されている管理情報を新規設定または更新設定することができる。一方、S311により管理情報の設定操作がなかったと判断したときは、そのままS313に進む。

10

【0327】

S313では、RTCM100からRTCM100が計時している現在の計時値（年、月、日、曜日、時、分、秒）の情報（以下、日時情報という）を取得する。そして、RAM354から、図11の（c）に示すプロジェクト実行情報の取得（S314）、図11の（d）に示すプロジェクト予告情報の取得（S315）、図11の（e）に示す告知情報の取得（S316）、図11の（f）に示す特別演出情報の取得（S317）、図11の（b）に示すリーチ演出選択情報の取得（S318）、および、図11の（g）に示す一斉動作情報の取得（S319）を行なう。

20

【0328】

次に、パチンコ遊技機1の稼動開始日時が設定済み（RAM354の稼動開始日時記憶領域に稼動開始日時として登録（記憶）されていること）であるか否かを判断する（S320）。S320では、稼動開始日時設定済フラグがセットされているか否かに基づいて、稼動開始日時が設定済みであるか否かを判断する。稼動開始日時設定済フラグは、稼動開始日時が登録されたときに、後述する図28のS368によりセットされるフラグである。

【0329】

稼動開始日時が設定済みではないと判断したときは、パチンコ遊技機1の稼動開始日時を設定するための処理である稼動開始日時設定処理を実行し（S321）、後述するS322に進む。稼動開始日時設定処理の内容については、図28を用いて後述する。一方、稼動開始日時が設定済みであると判断したときは、そのままS322に進む。

30

【0330】

S322では、S313により取得した日時情報と、S315により取得したプロジェクト予告情報とに基づいて、現在の日時がプロジェクト予告情報テーブルに登録されているいずれかのプロジェクト予告の設定時期と一致するか否かを判断する。プロジェクト予告の設定時期と一致しないと判断したときは、後述するS323に進む。一方、プロジェクト予告の設定時期と一致すると判断したときは、当該プロジェクト予告が実行設定済みであるか否かを判断する（S323）。ここで、プロジェクト予告が実行設定済みであるという意味は、プロジェクト予告を実行するための各種データ設定が行なわれていることをいう。具体的に、S323では、設定時期と一致したプロジェクト予告が実行設定済みであることを示すプロジェクト予告実行設定済フラグがセットされているか否かに基づいて、プロジェクト予告が実行設定済みであるか否かを判断する。

40

【0331】

プロジェクト予告が実行設定済みであると判断したときは、後述するS326に進む。一方、プロジェクト予告が実行設定済みではないと判断したときは、当該プロジェクト予告を実行するためのデータの設定を行なう（S324）。具体的に、S324では、たとえば、図15の（b）、（c）に示すようなプロジェクト予告を表示するための画像データ等のデータの設定を行なう。そして、当該プロジェクト予告を実行するためのデータが

50

S 3 2 4により設定されたことに応じて、当該プロジェクト予告の実行設定済フラグをセットし（S 3 2 5）、S 3 2 6に進む。これにより、S 3 2 4により設定されたデータに基づいて、後述する図 3 2 の S 4 1 7によりプロジェクト予告が実行されることとなる。

【0 3 3 2】

S 3 2 6では、S 3 1 3により取得した日時情報と、S 3 1 4により取得したプロジェクト実行情報とに基づいて、現在の日時がプロジェクト実行情報テーブルに登録されているいずれかのプロジェクトの設定時期と一致するか否かを判断する。プロジェクトの設定時期と一致しないと判断したときは、後述する S 3 3 1に進む。一方、プロジェクトの設定時期と一致すると判断したときは、当該プロジェクトが実行設定済みであるか否かを判断する（S 3 2 7）。ここで、プロジェクトが実行設定済みであるという意味は、プロジェクトを実行するための各種データ設定が行なわれていることをいう。具体的に、S 3 2 7では、設定時期と一致したプロジェクトが実行設定済みであることを示すプロジェクト実行設定済フラグがセットされているか否かに基づいて、プロジェクトが実行設定済みであるか否かを判断する。

10

【0 3 3 3】

プロジェクトが実行設定済みであると判断したときは、後述する S 3 3 1に進む。一方、プロジェクトが実行設定済みではないと判断したときは、図 1 1 の（a）に示す稼動期間別演出選択情報等の演出情報を R A M 3 5 4から取得する（S 3 2 8）。そして、当該プロジェクトを実行するためのデータの設定を行なう（S 3 2 9）。具体的に、S 3 2 9では、プロジェクトに応じて、前述の演出種類選択データを変更することにより演出種類の変更等のプロジェクト情報が示す状況を実現させるためのデータの設定を行なうことにより、図 1 5 の（d）に示すように変動表示装置 9での表示に用いられる演出種類の変更が実行できるようにする。ここで、プロジェクト情報が示す状況を実現させるためのデータの設定には、たとえば、R A M 3 5 4に記憶されている前述の演出種類選択データが示す演出種類を変更すること、変動パターンコマンドに応じて選択する変動パターンの演出の選択対象を変更するためのデータを設定すること、および、選択ボタン 3 5 8による演出種類の選択を許可するためのデータを設定することが含まれる。そして、当該プロジェクトを実行するためのデータが S 3 2 9により設定されたことに応じて、当該プロジェクトの実行設定済フラグをセットし（S 3 3 0）、S 3 3 1に進む。これにより、後述する図 3 2 の S 4 1 4によりプロジェクトが実行されると、前述のように、S 3 2 9により設定されたデータに基づいて、プロジェクトが実行されることとなる。

20

30

【0 3 3 4】

S 3 3 1では、S 3 1 3により取得した日時情報と、S 3 1 6により取得した告知情報とに基づいて、現在の日時曜日が告知情報テーブルに登録されているいずれかの告知の設定時期（曜日および時刻）と一致するか否かを判断する。告知の設定時期と一致しないと判断したときは、後述する S 3 3 5に進む。一方、告知の設定時期と一致すると判断したときは、当該告知が実行設定済みであるか否かを判断する（S 3 3 2）。ここで、告知が実行設定済みであるという意味は、告知を実行するための各種データ設定が行なわれていることをいう。具体的に、S 3 2 9では、設定時期と一致した告知が実行設定済みであることを示す告知実行設定済フラグがセットされているか否かに基づいて、告知が実行設定済みであるか否かを判断する。

40

【0 3 3 5】

告知が実行設定済みであると判断したときは、後述する S 3 3 5に進む。一方、告知が実行設定済みではないと判断したときは、当該告知を実行するためのデータの設定を行なう（S 3 3 3）。具体的に、S 3 3 3では、図 1 7 の（b）、（f）、および、図 1 8 の（j）に示すような告知を表示するための画像データ等のデータの設定を行なう。そして、当該告知を実行するためのデータが S 3 3 2により設定されたことに応じて、当該告知の実行設定済フラグをセットし（S 3 3 4）、S 3 3 5に進む。これにより、後述する図 3 2 の S 4 2 0により告知が実行されると、S 3 3 3により設定されたデータに基づいて、告知が実行されることとなる。

50

【0336】

S335では、S313により取得した日時情報と、S317により取得した特別演出情報とに基づいて、現在の日時が特別演出情報テーブルに登録されている特別演出実行許可時期と一致するか否かを判断する。特別演出実行許可時期と一致すると判断したときは、特別演出実行許可フラグをセットし（S336）、後述するS338に進む。ここで、特別演出実行許可フラグとは、前述の特別演出の実行を許可するためにセットされるフラグをいう。特別演出実行許可フラグがセットされているときには特別演出の実行が許可され、特別演出実行許可フラグがセットされていないときには特別演出の実行が許可されない。特別演出実行許可フラグがセットされたときには、高確低ベース状態となっているときに、後述する図31の特別演出処理により特別図柄演出が実行される。一方、特別演出実行許可時期と一致しないと判断したときは、特別演出実行許可フラグをリセットし（S337）、後述するS338に進む。

10

【0337】

S338では、S313により取得した日時情報と、S318により取得したリーチ演出選択情報とに基づいて、現在の日時が大当たり時第1リーチテーブルを選択する時期と一致するか否かを判断する。

【0338】

大当たり時第1リーチテーブルを選択する時期と一致すると判断したときは、大当たり時第1リーチテーブル選択フラグをセットし（S339）、後述するS341に進む。ここで、大当たり時第1リーチテーブル選択フラグとは、大当たり決定時におけるリーチ種類を選択決定するために用いるリーチテーブルとして、大当たり時第1リーチテーブルを選択するためにセットされるフラグをいう。大当たり時第1リーチテーブル選択フラグがセットされているときには、後述する図36の通常モード時表示結果・演出決定処理において大当たり決定時におけるリーチ種類を選択決定するときに、大当たり時第1リーチテーブルが用いられるようになる。

20

【0339】

一方、大当たり時第1リーチテーブルを選択する時期と一致しないと判断したとき、すなわち、大当たり時第2リーチテーブルを選択する時期と一致したときは、大当たり時第2リーチテーブル選択フラグをセットし（S340）、後述するS341に進む。ここで、大当たり時第2リーチテーブル選択フラグとは、大当たり決定時におけるリーチ種類を選択決定するために用いるリーチテーブルとして、大当たり時第2リーチテーブルを選択するためにセットされるフラグをいう。大当たり時第2リーチテーブル選択フラグがセットされているときには、後述する図36の通常モード時表示結果・演出決定処理において大当たり決定時におけるリーチ種類を選択決定するときに、大当たり時第2リーチテーブルが用いられるようになる。

30

【0340】

S341では、S313により取得した日時情報と、S319により取得した一斉動作情報とに基づいて、現在の日時が一斉デモ表示の開始時期と一致するか否かを判断する。一斉デモ表示の開始時期と一致すると判断したときは、一斉デモ表示フラグをセットし（S342）、S343に進む。ここで、一斉デモ表示フラグとは、一斉デモ表示を実行するときにセットされるフラグをいう。一斉デモ表示フラグがセットされたときには、図34のデモ表示処理において、一斉デモ表示の実行が開始される。一方、一斉デモ表示の開始時期と一致しないと判断したときは、そのままS343に進む。

40

【0341】

S343では、S313により取得した日時情報と、S319により取得した一斉動作情報とに基づいて、現在の日時が一斉デモ表示の終了時期と一致するか否かを判断する。一斉デモ表示の終了時期と一致すると判断したときは、一斉デモ表示フラグをリセットし（S344）、S345に進む。一斉デモ表示フラグがリセットされたときには、図34のデモ表示処理において、一斉デモ表示の実行が終了される。一方、一斉デモ表示の終了時期と一致しないと判断したときは、そのままS345に進む。

50

【0342】

S345では、S313により取得した日時情報と、S319により取得した一斉動作情報とに基づいて、現在の日時が一斉演出開始時期と一致するか否かを判断する。一斉演出の開始時期と一致すると判断したときは、一斉演出フラグをセットし（S346）、S347に進む。ここで、一斉演出フラグとは、一斉演出を実行するときにセットされるフラグをいう。一斉演出フラグがセットされたときには、図29の一斉演出処理において、一斉演出の実行が開始される。一方、一斉演出の開始時期と一致しないと判断したときは、そのままS347に進む。

【0343】

S347では、S313により取得した日時情報と、S319により取得した一斉動作情報とに基づいて、現在の日時が一斉演出終了時期と一致するか否かを判断する。一斉演出の開始時期と一致すると判断したときは、一斉演出フラグをリセットし（S348）、リターンする。一斉演出フラグがリセットされたときには、図29の一斉演出処理において、一斉演出の実行が終了される。一方、一斉演出の終了時期と一致しないと判断したときは、リターンする。

10

【0344】

図28は、図27のS321による稼動開始日時設定処理を示すフローチャートである。稼動開始日時設定処理においては、次のような処理が行なわれる。

【0345】

まず、前述した連続稼動時間計測フラグがセットされているか否かを判断する（S361）。連続稼動時間計測フラグがセットされていないと判断したときは、前述のS313により取得した日時情報に基づいて、その時点でのRTCM100の計時値（年、月、日、曜日、時、分、秒）を連続稼動時間計測開始時として、RAM354に設けられた連続稼動時間計測開始時記憶領域に記憶させる（S372）。そして、連続稼動時間計測フラグをセットし（S373）、リターンする。これにより、S372により記憶された連続稼動時間計測開始時から稼動開始日時を設定するための計時が開始されることとなる。一方、連続稼動時間計測フラグがセットされていると判断したときは、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを判断する（S362）。

20

【0346】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていないと判断したときは、後述するS364に進む。一方、変動パターンコマンド受信フラグがセットされていると判断したときは、連続稼動時間計測中に特別図柄および飾り図柄の変動表示が行なわれた回数を計数するためのカウンタである変動回数カウンタ（初期値は「0」）を「1」加算更新させ（S363）、S364に進む。

30

【0347】

S364では、前述のS313により取得した日時情報と、RAM354に記憶されている連続稼動時間計測開始時の情報とに基づいて、連続稼動時間計測開始時からの経過時間としての連続稼動時間を演算して求める（S364）。そして、S364により求められた連続稼動時間が予め定められた稼動開始時判定値（たとえば、2時間）に到達したか否かを判断する（S365）。稼動開始時判定値に到達していないと判断したときは、リターンする。一方、稼動開始時判定値に到達したと判断したときは、前述の変動回数カウンタの値が予め定められた稼動決定値（たとえば、1回）以上となっているか否かを判断する（S366）。

40

【0348】

変動回数カウンタの値が稼動決定値以上とないと判断したときは、稼動状態となっていないと判断し、その後の処理において不要となるデータを初期化するために、RAM354に記憶されている連続稼動時間計測開始時のデータを消去し（S370）、連続稼動時間計測フラグをリセットする（S371）。そのとき、変動回数カウンタの値は初期値にリセットされる（図示省略）。そして、リターンする。一方、変動回数カウンタの値が稼動決定値以上とっていると判断したときは、稼動状態となっていると判断し、

50

R A M 3 5 4 に設けられた稼動開始日時記憶領域に稼動開始日時として登録（記憶）する（S 3 6 7）。そして、稼動開始日時が登録されたことに応じて、前述の稼動開始日時設定済フラグをセットする（S 3 6 8）。

【0 3 4 9】

次に、S 3 6 8 により登録された稼動開始日時の情報に基づいて、図 1 1 に示す稼動期間別演出選択情報テーブル、リーチ演出選択情報テーブル、プロジェクト実行情報テーブル、プロジェクト予告情報テーブル、および、特別演出情報テーブルを作成し、さらに、図 1 1 に示す告知情報テーブル、および、一斉動作情報テーブルを作成する等、各種の管理情報を設定する処理が行なわれ（S 3 6 9）、リターンする。S 3 6 8 により作成されるデータテーブルは、前述したような各種データのデフォルト値が設定されたデータテーブルであり、その後、各データテーブルのデータは、図 2 7 の S 3 1 1 および S 3 1 2 の処理が実行されることにより、設定操作部 3 5 5 からのデータ入力に基づいて、任意に変更することができる。このように、稼動期間別演出選択情報テーブル、リーチ演出選択情報テーブル、プロジェクト実行情報テーブル、プロジェクト予告情報テーブル、告知情報テーブルおよび、特別演出情報テーブル、および、一斉動作情報テーブルのそれぞれのデータは、登録された稼動開始日時を基準日時として設定される。

【0 3 5 0】

S 3 6 9 において、たとえば、稼動期間別演出選択情報テーブルとしては、登録された稼動開始日時から第 3 週目の日（2 1 日後の日）までが第 1 稼動期間、登録された稼動開始日時から第 4 週目の日（2 1 日後の日）から第 6 週目の日（3 5 日後の日）までが第 2 稼動期間、登録された稼動開始日時から第 7 週目の日（3 5 日後の日）から第 9 週目の日（3 9 日後の日）までが第 4 稼動期間というように稼動期間が設定された稼動期間別演出選択情報テーブルが作成される（図 1 1 の（a）参照）。

【0 3 5 1】

また、リーチ演出選択情報テーブルとしては、登録された稼動開始日時に基づいて、稼動期間別演出選択情報テーブルと同様の稼動期間が設定された稼動期間別演出選択情報テーブルが作成される（図 1 1 の（b）参照）。

【0 3 5 2】

また、プロジェクト実行情報テーブルとしては、登録された稼動開始日時から 2 1 日後の日時がプロジェクト 1 の実行日時、登録された稼動開始日時から 3 5 日後の日時がプロジェクト 2 の実行日時、登録された稼動開始日時から 3 9 日後の日時がプロジェクト 3 の実行日時として設定された稼動期間別演出選択情報テーブルが作成される（図 1 1 の（c）参照）。

【0 3 5 3】

また、プロジェクト予告情報テーブルとしては、登録されたプロジェクト 1、プロジェクト 2、および、プロジェクト 3 等のそれぞれについて、実行日時から 4 日前の日時が第 1 予告の日時、実行日時から 3 日前の日時が第 2 予告の日時、実行日時から 2 日前の日時が第 3 予告の日時、実行日時から 1 日前の日時が第 4 予告、実行日時から 6 時間前の日時が第 5 予告の日時、実行日時から 3 時間前の日時が第 6 予告の日時、実行日時から 1 時間前の日時が第 7 予告の日時として設定されたプロジェクト予告情報テーブルが作成される（図 1 1 の（d）参照）。

【0 3 5 4】

また、特別演出情報テーブルとしては、登録された稼動開始日時から 1 ヶ月後の日時までが特別演出実行不許可の期間、登録された稼動開始日時から 1 ヶ月後以降が特別演出実行許可の期間として設定された特別演出情報テーブルが作成される（図 1 1 の（f）参照）。

【0 3 5 5】

図 2 8 においては、連続稼動時間が所定時間に達し、かつ、変動パターンコマンドを所定回数以上受信したときに、稼動状態となっていると判断する例を示した。しかし、これに限らず、稼動状態となっていると判断する条件としては、たとえば、1 0 分間に少なく

とも1回変動パターンコマンドを受信した状態が2時間連続するというような、第1の設定時間中に少なくとも1回変動パターンコマンドを受信した状態が第1の設定時間よりも長い第2の設定時間連続するという条件等のその他の条件を用いるようにしてもよい。つまり、稼動状態となっていると判断する条件としては、パチンコ遊技機1が稼動している状態を、変動表示が実行されたというようなパチンコ遊技機1の挙動を捉えて判断するようなものであればどのような条件を用いてもよい。したがって、図柄情報コマンド、および、図柄停止コマンドのような変動パターンコマンド以外の演出制御コマンドを、パチンコ遊技機1の挙動を捉えることができるコマンドとして用いるようにしてもよい。

【0356】

図29は、図24のS207による一斉演出処理を示すフローチャートである。一斉演出処理においては、次のような処理が行なわれる。

【0357】

まず、前述の一斉演出フラグがセットされているか否かを判断する(S381)。一斉演出フラグがセットされていないと判断したときは、後述するS385に進む。一方、一斉演出フラグがセットされていると判断したときは、前述のような装飾ランプ25、天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、および、右枠ランプ28cを用いた一斉演出を実行させる(S362)。そして、一斉演出優先実行フラグがセットされているか否かを判断する(S383)。一斉演出優先実行フラグは、装飾ランプ25等のランプを用いた演出に関し、一斉演出を優先的に実行させるときにセットされるフラグをいう。一斉演出優先実行フラグがセットされているときには、演出制御プロセス処理において画像を表示するプロセス(後述する図柄変動開始処理、図柄変動中処理、図柄停止待ち処理、大当たり表示処理(、大当たり遊技中処理、および、大当たり遊技終了処理))で行なわれる装飾ランプ25等のランプを用いた演出に関し、通常用いられるランプ駆動による演出(以下、通常のランプ演出という)が禁止され、一斉演出が優先的に実行される。つまり、パチンコ遊技機1において変動表示の実行等に基づいてランプを用いた演出が実行中であっても、一斉演出を実行するタイミングになると、実行中の通常のランプ演出に割込む形で、ランプを用いた一斉演出が優先的に実行される。ただし、演出制御プロセス処理での変動表示の画像等の画像表示は、そのまま維持される。これにより、遊技機設置島200において、各パチンコ遊技機1での演出の実行状況に関わらず、遊技機設置島200内のすべてのパチンコ遊技機1において一斉に、一斉演出を実行させることができる。

【0358】

S383で一斉演出優先実行フラグがセットされていないと判断したときは、一斉演出優先実行フラグをセットし(S384)、リターンする。これにより、一斉演出の開始時には一斉演出優先実行フラグがセットされる。一方、S383で一斉演出優先実行フラグがセットされていると判断したときは、そのままリターンする。

【0359】

また、前述のS381により一斉演出フラグがセットされていないと判断してS385に進んだときは、一斉演出優先実行フラグがセットされているか否かを判断する(S385)。一斉演出優先実行フラグがセットされていると判断したときには、一斉演出優先実行フラグをリセットし(S386)、リターンする。これにより、一斉演出の終了時には一斉演出優先実行フラグがリセットされる。一方、S385で一斉演出優先実行フラグがセットされていないと判断したときは、そのままリターンする。

【0360】

次に、図24のS206による演出制御プロセス処理について説明する。図30は、演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、S400aによる特別演出処理を実行するとともに、演出制御プロセスフラグの値に応じてS400～S407のうちのいずれかの処理を実行する。各処理において、以下のような処理が実行される。

【0361】

演出制御プロセス処理では、まず、特別演出の実行条件が成立したときに図19に示す

10

20

30

40

50

ような特別演出をするための特別演出処理を実行する（S400a）。特別演出処理の内容については、図31を用いて後述する。その後、演出制御プロセスフラグの値に応じて、以下に示すようなS400～S407のうちのいずれかの処理を実行する。

【0362】

変動パターンコマンド受信待ち処理（S400）：変動パターンコマンドを受信したか否かを確認し、変動パターンコマンドが受信されたことを確認したときには、演出制御プロセスフラグの値をS402の図柄変動開始処理に応じた値に更新する。また、変動パターンコマンドが受信されずにデモ表示コマンドが受信されたことを確認したときには、演出制御プロセスフラグの値をS401のデモ表示処理に応じた値に更新する。変動パターンコマンド受信待ち処理の内容については、図32を用いて後述する。

10

【0363】

デモ表示処理（S401）：デモ表示コマンドが受信されてから所定時間に亘り変動パターンコマンドを受信しないとき、すなわち、所定時間（たとえば、60秒間）に亘り保留記憶数が「0」で変動表示が行なわれないうちに、前述の通常デモ表示を実行させる。また、変動パターンコマンドが受信されたときには、演出制御プロセスフラグの値をS402の図柄変動開始処理に応じた値に更新する。デモ表示処理の内容については、図34を用いて後述する。

【0364】

図柄変動開始処理（S402）：飾り図柄の変動表示について、受信した図柄情報コマンドおよび変動パターンコマンド等の変動表示の開始に用いるデータに基づいて、変動表示結果（停止図柄の組合せ）および変動パターンを選択し、変動表示を開始させる。より具体的に、演出制御用マイクロコンピュータ800は、受信した図柄情報コマンドおよび変動パターンコマンド等のデータに基づいて、前述したような決定方法により、はずれ図柄の組合せ、および、大当たり図柄の組合せ等の変動表示における飾り図柄の表示結果を選択する。また、演出制御用マイクロコンピュータ800は、変動パターンコマンドと、変動パターンコマンドに応じて選択される飾り図柄の変動パターンとの対応関係を示すデータテーブルが、制御ROM84に記憶されており、そのデータテーブルで設定されている関係に基づいて、受信した変動パターンコマンドに対応して、実行する変動パターンを選択する。

20

【0365】

図柄変動開始処理では、前述のように変動パターンを選択するが、本実施の形態のパチンコ遊技機1は変動パターンに応じて選択されるリーチ演出に関して、大当たり時のリーチ演出の種類を選択するために用いられる大当たり時リーチテーブルが稼動期間ごとに変化するように設定されている。このため、図柄変動開始処理において、大当たりとなるときのリーチ演出パターンを選択するときには、前述した大当たり時第1リーチテーブル選択フラグと大当たり時第2リーチテーブル選択フラグとのそれぞれの状態を確認し、フラグがセットされている方の大当たり時リーチテーブルを選択し、その大当たり時リーチテーブルを用いて、実行するリーチ演出の種類を決定する。これにより、稼動期間に応じて、特別リーチの選択割合が異なるようにリーチ演出を選択決定して実行することができる。

30

【0366】

そして、図柄変動開始処理では、選択決定した変動パターンに応じて変動表示時間を設定し、変動表示装置9における飾り図柄（左、中、右図柄）の変動を開始させる。その後、演出制御プロセスフラグの値をS403の図柄変動中処理に応じた値に更新する。

40

【0367】

図柄変動中処理（S403）：変動表示装置9での変動表示の変動パターンを構成する各変動状態（変動速度等）の切替えタイミングを制御するとともに、設定された変動時間の終了を監視する。そして、設定された変動時間が終了したときに、たとえば、飾り図柄の左、中、右図柄を仮停止させ、表示結果が確定せずに図柄が揺れている揺れ変動状態とする制御を行なう。その後、演出制御プロセスフラグの値をS404の図柄停止待ち処理に応じた値に更新する。

50

【0368】

図柄停止待ち処理（S404）：変動パターンに対応する変動表示時間が経過して飾り図柄の全図柄停止を指示する図柄停止コマンドを受信していたら、変動表示装置9での飾り図柄の変動表示を停止（たとえば、前述の揺れ変動状態を停止）し、変動表示結果としての停止図柄を導出表示する制御を行なう。その後、変動表示装置9での飾り図柄の停止図柄が大当たり表示結果となるときは、演出制御プロセスフラグの値をS405の大当たり表示処理に応じた値に更新し、一方、変動表示装置9での飾り図柄の停止図柄がはずれ表示結果となるときは、演出制御プロセスフラグの値をS400の変動パターンコマンド受信待ち処理に応じた値に更新する。さらに、図柄停止待ち処理においては、図柄停止待ち処理の終了後に移行する変動パターンコマンド受信待ち処理において、前述したような直前の変動表示が大当たり遊技状態となった変動表示であるか否かを示す直前変動表示データとして、直前の変動表示がはずれ表示結果となったことを示す直前はずれデータをRAM85に格納する。

10

【0369】

大当たり表示処理（S405）：大当たり開始コマンドを受信したことに基づいて、変動表示装置9での飾り図柄の変動表示の終了後、大当たり遊技状態となるときに、大当たり開始時における表示を行なう。その後、演出制御プロセスフラグの値をS406の大当たり遊技中処理に応じた値に更新する。

【0370】

大当たり遊技中処理（S406）：大当たり遊技状態中における演出を行なう表示である大当たり遊技中演出の表示をする制御を行なう。たとえば、大当たり遊技状態における各ラウンド中の各種演出、および、各ラウンド間のインターバル期間中の各種演出等の大当たり遊技状態中における演出をするための表示が実行される。そして、大当たり遊技中処理が終了すると、演出制御プロセスフラグの値をS407の大当たり遊技終了処理に応じた値に更新する。

20

【0371】

大当たり遊技終了処理（S407）：大当たり終了コマンドを受信したことに基づいて、大当たり遊技状態を終了させるときの演出としてのエンディング表示を行なう。さらに、大当たり終了コマンドが示す大当たりの種類に基づいて、現在の遊技状態が低確低ベース状態、高確低ベース状態、および、高確高ベース状態のうちのどの状態に属するかを示す確率・ベース状態データをRAM85に格納する。その後、演出制御プロセスフラグの値をS400の変動パターンコマンド受信待ち処理に応じた値に更新する。確率・ベース状態データは、たとえば、後述する特別演出処理等の処理において、現在の遊技状態を確認するために用いられる。このような確率・ベース状態データとしては、初期値として、低確低ベース状態を示すデータが格納され、その後、大当たり遊技状態が発生するごとに書換えられる。大当たり終了コマンドに基づいて通常大当たりであることが示されたときには、低確低ベース状態を示すデータが確率・ベース状態データとして格納される。また、大当たり終了コマンドに基づいて第1確変大当たりであることが示されたときには、高確高ベース状態を示すデータが格納される。また、大当たり終了コマンドに基づいて第2確変大当たりであることが示されたときには、高確低ベース状態を示すデータが格納される。さらに、大当たり遊技終了処理においては、大当たり遊技終了処理の終了後に移行する変動パターン受信待ち処理において、前述したような直前の変動表示が大当たり遊技状態となった変動表示であるか否かを示す直前変動表示データとして、直前の変動表示が大当たり表示結果となったことを示す直前大当たりデータをRAM85に格納する。この場合の直前大当たりデータは、大当たり終了コマンドに基づいて、第1確変大当たり、第2確変大当たり、および、通常大当たりのいずれの種類の当たりであるかを特定可能なデータである。

30

40

【0372】

図31は、図30のS400aによる特別演出処理を示すフローチャートである。特別演出処理においては、次のような処理が行なわれる。

【0373】

50

まず、前述の特別演出実行許可フラグがセットされているか否かを判断する（S 4 4 1）。特別演出実行許可フラグがセットされていないと判断したときは、特別演出を実行しないようにするために、リターンする。一方、特別演出実行許可フラグがセットされていると判断したときは、現在が高確低ベース状態時であるか否かを判断することに基づいて、特別演出の実行条件が成立しているか否かを判断する（S 4 4 2）。具体的に、S 4 4 2では、前述したように大当り遊技終了処理においてRAM 8 5に格納される確率・状態データが、高確低ベース状態を示すデータあるときに、高確低ベース状態時であると判断し、そのように高確低ベース状態時であるときに、特別演出の実行条件が成立していると判断する。

【0 3 7 4】

S 4 4 2により特別演出の実行条件が成立していないと判断したときは、特別演出を行なう必要がないので、リターンする。一方、S 4 4 2により特別演出の実行条件が成立していると判断したときは、特別演出が実行中であることを示すフラグである特別演出実行フラグがセットされているか否かを判断する（S 4 4 3）。ここで、特別演出実行フラグは、特別演出の開始時において、後述するS 4 4 5によりセットされるフラグである。

【0 3 7 5】

特別演出実行フラグがセットされていないと判断したときは、図19に示すような特別演出を開始させるための処理を行なう（S 4 4 4）。S 4 4 4では、ミッション演出の内容を予め定められた複数種類のミッション演出から、以下に示すようにランダムに選択決定し、決定したミッション演出の種類を示すデータをRAM 8 5に記憶する。この実施の形態では、ミッション演出の基本的な内容が、20分以内にランダムに選択決定した奇数の大当り図柄でリーチを出すことである。S 4 4 4においては、RVの値とミッション演出の種類（たとえば、「1」の図柄を出すことが達成条件である第1のミッション演出、「3」の図柄を出すことが達成条件である第2のミッション演出、「5」の図柄を出すことが達成条件である第3のミッション演出、「7」の図柄を出すことが達成条件である第4のミッション演出、「9」の図柄を出すことが達成条件である第5のミッション演出というような複数種類のミッション演出）との関係が設定されたミッション演出選択データテーブルを用いて、RVの抽出値から、実行するミッション演出の種類を選択決定し、決定したミッション演出の種類を示すミッション演出種類データをRAM 8 5に記憶する。そして、S 4 4 4では、選択決定したミッション演出の種類に応じて、たとえば、図19の（c）に示すようなミッション演出の開始時における演出表示（「20分以内に7でリーチを出せ!」というような表示）を行なう。

【0 3 7 6】

なお、ミッション演出の種類としては、達成条件におけるミッション期間の条件が異なる複数種類のミッション演出を設けて選択するようにしてもよく、ミッション期間の条件、および、リーチ図柄の条件が異なる複数種類のミッション演出を設けて選択するようにしてもよい。

【0 3 7 7】

次に、前述の特別演出実行フラグをセットする（S 4 4 5）。このように特別演出実行フラグをセットすることにより、S 4 0 2の図柄変動開始処理において停止図柄を決定するときにおいて、第1確変大当り図柄の組合せとするとときに大当り図柄の組合せを、強制的に、たとえば「7」等のミッション演出種類に応じて予め定められたリーチ図柄を含む第1確変大当り図柄の組合せに決定することを指定する。これにより、特別演出実行フラグがセットされているときには、第1確変大当りとなるときに、S 4 0 2の図柄変動開始処理において、大当り図柄の組合せが、必ず、たとえば「7」のようなミッション演出種類に応じて予め定められたリーチ図柄を含む大当り図柄の組合せに決定される。これにより、第1確変大当りとなるときには、図19の（d）に示すように、必ず、リーチ図柄がたとえば「7」のようなミッションを達成する図柄の組合せで表示されることにより、ミッションを達成する演出を行なうことができる。なお、ミッション演出期間中は前述の特別リーチの演出は実行されないが、ミッション期間中において、特別リーチ演出を実行す

10

20

30

40

50

るようにしてもよい。

【0378】

そして、特別演出タイマを初期化し（S446）、リターンする。ここで、特別演出タイマとは、1回の特別演出が行なわれている期間、すなわち、各ミッションの開始時から経過時間を計時するためのタイマをいう。この特別演出タイマは、たとえば、特別演出期間（ミッション期間）として指定する20分間に相当するカウント値が初期値として設定され、後述するS447が実行されるごとに1ずつ減算更新されていく。

【0379】

また、前述したS443により特別演出実行フラグがセットされていると判断したときは、特別演出の実行中であり、S447により前述の特別演出タイマを1減算更新する。これにより、特別演出の実行中には、S447が実行されるごとに前述の特別演出タイマが1ずつ減算更新されていくこととなる。次に、特別演出の終了条件が成立したか否かを判断する（S448）。

【0380】

具体的に、S448では、特別演出の開始時から所定時間（たとえば、20分間）内に第1確変大当たりが発生したときという第1の終了条件と、特別演出タイマの値が「0」になって特別演出タイマがタイムアップしたことにより、特別演出の開始時から所定時間（たとえば、20分間）内に第1確変大当たりが発生しなかったときという第2の終了条件とのうちいずれかが成立したときに、特別演出の終了条件が成立したと判断する。さらに具体的に、第1の終了条件は、特別演出タイマがタイムアップするときまでに、第1確変大当たりを指定する演出制御コマンドを受信した後、前述した直前変動表示データとして、第1確変大当たりを特定するデータが格納されていたときに成立する。つまり、特別演出タイマがタイムアップするまでに第1確変大当たりとなるときに、第1の終了条件が成立する。また、第2の終了条件は、特別演出タイマがタイムアップしたときに、前述した直前変動表示データとして、直前はずれデータが格納されていたときと、第2確変大当たりまたは通常大当たりを指定する演出制御コマンドを受信した後、前述した直前変動表示データとして、第2確変大当たりまたは通常大当たりを特定するデータが格納されていたときに成立する。つまり、特別演出タイマがタイムアップするまでに1回も第1確変大当たりとならないときに、第2の終了条件が成立する。

【0381】

S448で特別演出の終了条件が成立したと判断されないときは、特別演出を継続するために、リターンする。一方、S448で特別演出の終了条件が成立したと判断したときは、図19に示すような特別演出を終了させるための処理を行なう（S449）。S449では、前述の第2終了条件が成立したことに基づいて特別演出の終了条件が成立したときには、図19の（g）のような「20分経過」および図19の（h）のような「残念」というようなミッションが達成できなかったことを示すメッセージを表示する。なお、図19で示したミッション演出の例では、前述の第1終了条件が成立したことに基づいて特別演出の終了条件が成立したときに「7」の図柄でのリーチが発生させる表示制御が行なわれることによりミッションが達成したことが示されることを説明したが、これに限らず、変動表示が停止するとき（大当たり遊技状態が開始する前）に、「成功」というミッションが達成できたことを示すメッセージを表示する等、ミッションが達成できたことを報知するようにしてもよい。

【0382】

そして、特別演出実行フラグをリセットし（S450）、リターンする。これにより、特別演出の終了条件が成立したときには、該当する特別演出が終了されることとなる。

【0383】

なお、図31の特別演出処理においては、特別演出実行許可フラグがセットされ、かつ、特別演出実行条件が成立したときにおいて、特別演出実行フラグがセットされていないとき（S443でYとなるとき）には、必ずS444により特別演出が実行される例を示した。しかし、これに限らず、特別演出実行許可フラグがセットされ、かつ、特別演出実

行条件が成立したときにおいて、特別演出実行フラグがセットされていないとき（S 4 4 3でYとなるとき）には、たとえば、所定のランダムカウンタを用いる等、所定の判定方法により、特別演出を実行（開始）するか否かをランダムに決定するようにしてもよい。特別演出を実行（開始）するか否かの判定は、特別演出処理が実行されるごとに毎回行なうようにしてもよく、また、所定時間が経過すると、または、特別および飾り図柄の変動表示が開始されるごと等のように、予め定められた判定条件が成立するごとに行なうようにしてもよい。

【0384】

図32は、図30のS400による変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理においては、次のような処理が行なわれる。

10

【0385】

変動パターンコマンド受信待ち処理では、まず、変動パターンコマンドを受信したときにセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを判断することにより、変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する（S410）。

【0386】

変動パターンコマンドを受信したと判断されたときは、後述するS433に進む。一方、変動パターンコマンドを受信していないと判断されたときは、デモ表示コマンド受信フラグがセットされているか否かを判断する（S411）。デモ表示コマンド受信フラグとは、デモ表示コマンドを受信したときにセットされるフラグである。デモ表示コマンド受信フラグがセットされていると判断したときは、待ち時間タイマの値を初期化することにより所定値（たとえば60秒）にセットし（S411a）、S412に進む。ここで、待ち時間タイマとは、変動表示装置9で所定時間（たとえば60秒）以上に亘り図柄の変動表示が行なわれていないときに予め定められた画像を表示するデモ表示を行なうために、図柄の変動表示が行なわれていない時間（非変動時間）を計測するカウンタである。待ち時間タイマは、デモ表示コマンドを受信したときに、たとえば、60秒に相当するカウント値が初期値として設定され、後述するS423が実行されるごとに1ずつ減算更新されていく。一方、デモ表示コマンド受信フラグがセットされていないと判断したときは、そのままS412に進む。

20

【0387】

S412では、特定情報表示中フラグがセットされているか否かを判断する（S412）。特定情報表示中フラグとは、プロジェクト、プロジェクト予告、または、告知に関する情報である特定情報の表示中であることを示すフラグである。特定情報表示中フラグがセットされていると判断したときは、後述するS428に進む。一方、特定情報表示中フラグがセットされていないと判断したときは、プロジェクト実行設定済フラグがセットされているか否かを判断する（S413）。プロジェクト実行設定済フラグは、プロジェクトを行なう日時となったことに基づいてプロジェクトを実行するためのデータの設定が行なわれたときに、前述した図27のS330によりセットされるフラグである。

30

【0388】

プロジェクト実行設定済フラグがセットされていると判断されたときには、設定されたプロジェクトを実行するためのデータに基づいて、プロジェクトを実行し（S414）、プロジェクト実行設定済フラグをリセットする（S415）。S414においては、たとえば、演出種類の変更をするために、前述のような演出種類選択データを変更する等、前述のプロジェクト実行情報テーブルに設定された内容のプロジェクトを実行する。たとえば、図15の（d）のようなプロジェクトが実行されると、演出種類選択データが変更され、その変更がなされたことに基づいて、その時点で、演出種類選択データが確認されることに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ800が変動表示装置9に表示する基本画面および演出画像が変更されることとなる。そして、前述の特定情報表示中フラグをセットし（S422）、リターンする。

40

【0389】

50

このように、プロジェクト実行設定済フラグがセットされているときには、その設定されているプロジェクトが実行されることとなる。一方、S 4 1 3でプロジェクト実行設定済フラグがセットされていないと判断されたときには、プロジェクト予告実行設定済フラグがセットされているか否かを判断する（S 4 1 6）。プロジェクト予告実行設定済フラグは、プロジェクト予告を行なう日時となったことに基づいてプロジェクト予告を実行するためのデータの設定が行なわれたときに、前述した図 2 7 の S 3 2 5 によりセットされるフラグである。

【0 3 9 0】

プロジェクト予告実行設定済フラグがセットされていると判断されたときには、設定されたプロジェクト予告を実行するためのデータに基づいてプロジェクト予告を実行し（S 4 1 7）、プロジェクト予告実行設定済フラグをリセットする（S 4 1 8）。そして、前述の特定情報表示中フラグをセットし（S 4 2 2）、リターンする。このように、プロジェクト予告実行設定済フラグがセットされているときには、その設定されているプロジェクト予告が実行されることとなる。一方、S 4 1 6でプロジェクト予告実行設定済フラグがセットされていないと判断されたときには、告知実行設定済フラグがセットされているか否かを判断する（S 4 1 9）。告知実行設定済フラグは、告知を行なう日時となったことに基づいて告知を実行する設定が行なわれたときに、前述した図 2 7 の S 3 3 4 によりセットされるフラグである。

【0 3 9 1】

告知実行設定済フラグがセットされていると判断されたときには、設定された告知を実行するためのデータに基づいて告知を実行し（S 4 2 0）、告知実行設定済フラグをリセットする（S 4 2 1）。そして、前述の特定情報表示中フラグをセットし（S 4 2 2）、リターンする。

【0 3 9 2】

このように、プロジェクトの実行時、プロジェクト予告の実行時、または、告知の実行時の演出表示が行なわれたときには、特定情報表示中フラグがセットされるので、その後、変動パターンコマンドを受信しない状態では、後述する S 4 3 0 により特定情報表示中フラグがリセットされるまで、S 4 1 2 の判断により、S 4 1 3 ～ S 4 2 1 の処理が行なわれなくなる。これにより、そのような場合には、プロジェクトの実行時、プロジェクト予告の実行時、または、告知の実行時の演出表示が継続して行なわれることとなる。

【0 3 9 3】

一方、告知実行設定済フラグがセットされていないと判断されたときには、前述の待ち時間タイマを更新する（S 4 2 3）。これにより、待ち時間タイマは、S 4 3 0 が実行されるごとに 1 ずつ減算更新されていく。そして、待ち時間タイマの値が「0」になって待ち時間タイマがタイムアップしたか否かを判断する（S 4 2 4）。

【0 3 9 4】

待ち時間タイマがタイムアップしていないと判断したときは、現在において、選択可能な演出種類があるか否かを判断する（S 4 2 5）。具体的に、S 4 2 5 では、前述のプロジェクト 2 の実行により演出種類 A 2, B 2 が選択可能となっているとき、および、前述のプロジェクト 3 の実行により演出種類 A 3, B 3, C 1 が選択可能となっているとき等の演出種類が選択可能な状態になっているときに、選択可能な演出種類があると判断する。より具体的には、S 3 1 3 により R T C M 1 0 0 から読出した現在の計時値の日時が、たとえば、第 3 稼動期間（演出種類 A 2, B 2 が選択可能である）、および、第 4 稼動期間（演出種類 A 3, B 3, C 1 が選択可能である）のような演出種類が選択可能な期間に該当するとき等に、選択可能な演出種類があると判断する。現在選択可能な演出種類がないと判断したときは、リターンする。一方、選択可能な演出種類があると判断したときは、遊技者による演出種類の選択を受付け、遊技者の選択に応じた演出種類を選択するための処理を行なう演出種類選択処理を実行し（S 4 2 6）、リターンする。演出種類選択処理の内容については、図 3 3 を用いて後述する。

【0 3 9 5】

また、前述のS 4 2 4により待ち時間タイマがタイムアップしていると判断したときは、演出制御プロセスフラグの値をデモ表示処理（S 4 0 1）に対応した値に更新し、リターンする。これにより、待ち時間タイマがタイムアップしたときには、演出制御プロセスが、デモ表示処理のプロセスに移行し、デモ表示が開始されることとなる。

【0 3 9 6】

このように、変動パターンコマンドを受信していないときにおいて、プロジェクト予告実行設定済フラグがセットされているときにはプロジェクト予告が実行され、プロジェクト予告実行設定済フラグがセットされているときにはプロジェクトが実行され、告知実行設定済フラグがセットされているときには告知が実行される。また、変動パターンコマンドを受信していないときにおいて、プロジェクト予告実行設定済フラグ、プロジェクト実行設定済フラグ、および、告知実行設定済フラグのいずれもがセットされていないときには、待ち時間カウンタがタイムアップすると、デモ表示処理に移行することに基づいて、デモ表示が実行されることとなる。また、そのように待ち時間カウンタがタイムアップする前において、プロジェクトの進行に伴って選択可能な演出種類があるときには、遊技者の選択に応じた演出種類を選択するための処理が行なわれる。

10

【0 3 9 7】

このように実行されるプロジェクト、プロジェクト予告、および、告知について、実行する時期が重複したときには、S 4 1 3～S 4 2 1に示すように、プロジェクト、プロジェクト予告、および、告知の順番でこれらを実行する設定がされているか否かが判断され、実行する設定がされている演出が実行されると、その後は、それ以降の順番の演出について実行する設定がされているか否かが判断されずにリターンするので、プロジェクト>プロジェクト予告>告知のように予め定められた優先度の高いものから順番にしたがって実行される。

20

【0 3 9 8】

この場合の優先度は、次のような基準で予め定められている。たとえば、プロジェクトは、演出種類が変更されること、および、プロジェクト予告により実行日時が遊技者に報知されているので、時期を変更することが遊技者の不満を招くおそれがあるため、最も優先度が高い。また、プロジェクト予告は、プロジェクトに関連する予告であるので、プロジェクトの次に優先度が高い。また、告知は、遊技者にとって有利となる一押し台等の情報を含むが、実行される時期が多少変更されても遊技者にとって大きな不利益が生じないので、プロジェクト予告の次に優先度が高い。なお、このような優先度は、このような順番に限られるものではなく、どのような順番に設定するようにしてもよい。

30

【0 3 9 9】

また、前述のS 4 1 2により特定情報表示中フラグがセットされていると判断されたときは、特定情報表示タイマを更新し（S 4 2 8）、特定情報表示タイマの値が「0」になって特定情報表示タイマがタイムアップしたか否かを判断する（S 4 2 9）。ここで、特定情報表示タイマとは、変動表示装置9でプロジェクト、プロジェクト予告、または、告知が実行されたときにおいて、これらの実行により変動表示装置9に表示された特定情報の表示を継続させる時間を管理するために、プロジェクト、プロジェクト予告、または、告知の演出表示が開始されてからの時間を計測するカウンタである。特定情報表示タイマは、たとえば、20分間に相当するカウント値が初期値として設定され、S 4 2 8が実行されるごとに1ずつ減算更新されていく。また、この特定情報表示タイマは、電源投入時において初期値（20分間に相当するカウント値が初期値として設定される）に設定され、その後、変動パターンコマンド受信待ち処理が実行されているときにおいて、タイムアップするまでに変動パターンコマンドが受信されなかったときには、タイムアップしたときに初期化（20分間に相当するカウント値が初期値として設定される）される（後述するS 4 3 1）。なお、特定情報表示タイマは、S 4 1 3によりYと判断されたとき、S 4 1 6でYと判断されたとき、および、S 4 1 9でYと判断されたときのように特定情報の表示が開始されるタイミングで初期化されるようにしてもよい。

40

【0 4 0 0】

50

一方、変動パターンコマンド受信待ち処理が実行されているときにおいて、特定情報表示タイマがタイムアップするまでに変動パターンコマンドが受信されたときには、演出制御プロセスが図柄変動開始処理およびそれ以降のプロセスの処理に進むが、特定情報表示タイマは、図柄変動開始処理以降のプロセスでの処理においても更新されていき、タイムアップしたときに初期化（20分間に相当するカウント値が初期値として設定される）される。

【0401】

特定情報表示タイマがタイムアップしていないと判断されたときは、リターンする。特定情報表示タイマがタイムアップしていないと判断されたときは、後述するS435に示すように、変動パターンコマンドが受信されていないければ、特定情報表示中フラグがリセットされず、S413～S421が実行されないの、実行中のプロジェクト、プロジェクト予告、または、告知の演出表示が継続されることとなる。このように、S412により特定情報表示中フラグがセットされていると判断されてS429により特定情報表示タイマがタイムアップするまでの間は、S414、S417、および、S420により実行が開始された特別情報の表示が継続して行なわれている。

10

【0402】

一方、特定情報表示タイマがタイムアップしたと判断されたときは、特定情報表示中フラグをリセットし（S430）、特定情報表示タイマを初期値（20分間に相当するカウント値）に初期化する（S431）。なお、前述のように変動パターンコマンド受信待ち処理が実行されているときにおいて、特定情報表示タイマがタイムアップするまでに変動パターンコマンドが受信されて、演出制御プロセスが図柄変動開始処理およびそれ以降のプロセスの処理に進んだときには、特定情報表示タイマが初期化されたときに、特定情報表示中フラグをリセットする処理が行なわれる。そして、通常演出の表示を実行する処理（S432）が行なわれることにより、プロジェクトの実行時、プロジェクト予告の実行時、または、告知の実行時における演出表示が終了し、たとえば、図17の（c）～（e）、図18の（g）～（i）、（k）～（n）のように通常演出が行なわれることとなる。S432の後、リターンする。

20

【0403】

また、前述のS410により変動パターンコマンドを受信したと判断されてS433に進んだときは、特定情報表示中フラグがセットされているか否かを判断する（S433）。特定情報表示中フラグがセットされていると判断したときは、表示中の特定情報を変動表示装置9における表示画面の端部に縮小表示し（S434）、S435に進む。一方、特定情報表示中フラグがセットされていないと判断したときは、そのままS435に進む。前述したように、特定情報表示タイマが、図柄変動開始処理以降のプロセスでの処理においても更新されていくので、S434により縮小表示された特定情報は、特定情報表示タイマがタイムアップするまで、継続して表示される。そして、特定情報が縮小表示されたときにおいて、特定情報表示タイマがタイムアップしたときには、S430～S432と同様の処理が行なわれることにより、特定情報の表示が終了する。また、特定情報が縮小表示されたときにおいて、変動表示が終了するまでに特定情報表示タイマがタイムアップしないときは、変動表示の終了時において、保留記憶数が「0」であることを条件に、特定情報を元のサイズ（表示画面全体での表示サイズ）に戻す制御が行なわれる。

30

40

【0404】

S435では、演出制御プロセスフラグの値を図柄変動開始処理（S401）に対応した値に更新し、リターンする。これにより、変動パターンコマンドを受信したときには、演出制御プロセスが、図柄変動開始処理のプロセスに移行し、変動表示が開始されることとなる。このように変動表示が開始されることにより、たとえば、前述したプロジェクトの実行時、プロジェクト予告の実行時、または、告知の実行時における演出表示が行なわれていたときには、そのような演出表示が終了し、たとえば、図15の（d）、図17の（c）、図18の（g）、（k）のように変動表示が行なわれる通常演出が行なわれることとなる。また、通常演出が行なわれていたときにおいて変動表示が開始されるときには

50

、通常演出がそのまま継続されることとなる。

【0405】

図33は、図32のS426による演出種類選択処理を示すフローチャートである。演出種類選択処理においては、次のような処理が行なわれる。まず、図16の(e)～(g)に示すような演出種類選択画面を変動表示装置9において表示する(S451)。そして、遊技者が選択ボタン358を操作することによる選択切替え操作があったか否かを判断する(S452)。S452は、演出種類選択画面の表示を開始する処理と、演出種類選択画面の表示開始後において演出種類選択画面の表示を継続する処理との両方の機能を含んでいる。演出種類選択画面の表示が開始された後は、図32のS424により待ち時間タイマがタイムアップしたと判断されるか、または、変動パターンコマンドが受信されるまで、変動パターンコマンド受信待ち処理が実行されるごとにS451が実行され、その演出種類選択画面の表示の開始および演出種類選択画面の表示の継続が行なわれることとなる。

10

【0406】

選択切替え操作があったと判断したときには、その操作に応じて選択中の演出種類を別の演出種類に切替え(S453)、リターンする。具体的にS453では、前述の演出種類選択データに基づいて、演出表示に用いる演出制御データおよび画像データを、次の優先順位(山演出、海演出、街演出の順番で優先順位が定められている)の演出種類に対応する演出制御データおよび画像データに変更する。これにより、前述のように、表示されている基本画面が切替え後の演出種類の基本画面に変化するとともに、今後を選択される演出画像が切替え後の演出種類の演出画像に変化する。一方、選択切替え操作がなかったと判断したときには、現在選択中の演出種類(初期設定で選択する演出種類も含む)を保持(S454)し、リターンする。これにより、表示されている基本画面の種類が保持されるとともに、今後を選択される演出画像の種類が保持される。

20

【0407】

なお、プロジェクト、プロジェクト予告、および、告知について、実行する時期が重複するときには、前述のような優先度の高いものから順番に表示せず、実行する時期が重複する演出を1画面内で併せて表示するようにしてもよい。たとえば、前述したように、これらの演出を実行するためのデータを設定する処理(前述した図27のS324、S329、S333)において、実行する時期が重複する演出を1画面内で併せて表示するように演出を実行するためのデータを設定する。また、変動パターンコマンド受信待ち処理においては、次のような処理を行なう。S415の後S416に進み、S418の後S419に進むように、処理の進行を変更する。そして、S412、S422、S430、S434のような特定情報表示中フラグに関する処理を行なわないようにする。このようにすれば、実行する時期が重複する演出表示を1画面内で併せて行なうようにすることが可能となる。

30

【0408】

図34は、図30のS401によるデモ表示処理を示すフローチャートである。デモ表示処理においては、次のような処理が行なわれる。まず、前述の変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを判断する(S461)。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていると判断したときは、後述するS465に進む。一方、変動パターンコマンド受信フラグがセットされていないと判断したときは、前述した一斉デモ表示フラグがセットされているか否かを判断する(S462)。

40

【0409】

一斉デモ表示フラグがセットされていると判断したときは、図14のような一斉デモ表示を実行させるための処理が行なわれ(S463)、リターンする。これにより、前述のような一斉デモ表示が行なわれる。なお、S463は、一斉デモ表示を開始するための処理、および、その後一斉デモ表示を継続させるための処理の両方を含んでいる。一方、一斉デモ表示フラグがセットされていないと判断したときは、前述の一斉演出優先実行フラグがセットされているか否かを判断する(S463a)。また、図34のS463による

50

一斉デモ表示の実行は、図32のS410aYおよび図34のS461Yに示すように、変動パターンコマンドを受信して変動表示が実行されるときには、S463が実行されないことにより、禁止される。

【0410】

一斉演出優先実行フラグがセットされていないと判断したときは、前述のような通常デモ表示を実行させるための処理が行なわれ（S464）、リターンする。これにより、前述のような通常デモ表示が行なわれる。なお、S464は、通常デモ表示を開始するための処理、および、その後通常デモ表示を継続させるための処理の両方を含んでいる。一方、一斉演出優先実行フラグがセットされていると判断したときは、前述のようなランプ駆動による一斉演出を優先的に実行させる必要があるため、通常デモ表示において通常のランプ演出を禁止し（S463b）、その後、通常デモ表示を実行させるための処理が行なわれ（S464）、リターンする。これにより、通常デモ表示時においては、ランプの駆動態様が、通常の発光パターンではなく、前述したようにS382で実行される一斉演出用の発光パターンで、装飾ランプ25、天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、および、右枠ランプ28cが駆動制御されることにより、変動表示装置9において通常デモ表示の画像が表示されるとともに、一斉演出用の発光パターンでランプが駆動制御される一斉演出が行なわれる。なお、S463bについては、S463aにより一斉演出優先実行フラグがセットされていると判断されて、最初に通常のランプ駆動を禁止した後は、その禁止状態を保持することとなる。

【0411】

また、前述の図柄変動開始処理（S402）、図柄変動中処理（S403）、図柄停止待ち処理（S404）、大当たり表示処理（S405）、大当たり遊技中処理（S406）、および、大当たり遊技終了処理（S407）のそれぞれにおいては、前述のS463aおよびS463bと同様の処理が行なわれることにより、一斉演出優先実行フラグがセットされているときは、各演出プロセスでの画像表示が行なわれているときにおいて、通常のランプ演出が禁止され、前述したようにS382で実行される一斉演出用の発光パターンで装飾ランプ25が駆動制御されることにより、一斉演出用のランプ演出をする制御が行なわれる。

【0412】

また、前述のS461により変動パターンコマンド受信フラグがセットされていると判断したときは、演出制御プロセスフラグの値を図柄変動開始処理（S402）に応じた値に更新する。このように、デモ表示処理においては、変動パターンコマンドが受信されるまで、一斉デモ表示または通常デモ表示を実行させる。そして、変動パターンコマンドが受信されたときに、デモ表示処理から図柄変動開始処理に移行することにより、このようなデモ表示が終了し、変動表示が開始されることとなる。

【0413】

なお、一斉デモ表示を実行するタイミングは、演出制御プロセスがデモ表示処理に進んだことを条件とせず、演出制御プロセスが変動パターンコマンド受信待ち処理に進んだことを条件としてもよい。たとえば、図32のS419において告知実行設定済フラグがセットされていないと判断したときに、一斉デモ表示フラグがセットされているか否かを判断し、一斉デモ表示フラグがセットされているときに、一斉デモ表示の実行を開始するようにしてもよい。つまり、一斉デモ表示を実行するタイミングは、通常デモ表示を実行するための非変動表示時間を条件として適用せずに、変動表示が実行されていないときにおいて、一斉デモ表示開始時刻になると直ちに実行されるようにしてもよい。

【0414】

次に、図30のS402による図柄変動開始処理について説明する。図35は、演出制御プロセス処理における図柄変動開始処理（S402）を示すフローチャートである。図柄変動開始処理においては、次のような処理が行なわれる。

【0415】

まず、ミッション演出期間中としての特別演出期間中であるか否かを判断する（S47

1)。具体的に、S 4 7 1では、前述の特別演出実行フラグがセットされているか否かを判断し、特別演出実行フラグがセットされているときに特別演出期間中であると判断する。特別演出期間中ではないと判断したときは、通常演出時表示結果・演出決定処理を実行し（S 4 7 2）、後述するS 4 7 4に進む。通常演出時表示結果・演出決定処理は、特別演出期間中以外の通常演出期間中について、図柄情報コマンドおよび変動パターンコマンド等の情報に基づいて、予め定められた表示結果の決定処理および演出種類の決定処理を行なう処理である。通常演出時表示結果・演出決定処理の内容については、図 3 6を用いて後述する。一方、特別演出期間中であると判断したときは、特別演出時表示結果・演出決定処理を実行し（S 4 7 3）、後述するS 4 7 4に進む。特別演出時表示結果・演出決定処理は、特別演出中について、図柄情報コマンドおよび変動パターンコマンド等の情報に基づいて、予め定められた表示結果の決定処理および演出種類の決定処理を行なう処理である。特別演出時表示結果・演出決定処理の内容については、図 3 7を用いて後述する。このように、特別演出中と通常演出中とでは、変動表示の表示結果の決定方法および変動表示の演出種類の決定方法が異なる。

【0 4 1 6】

そして、S 4 7 2またはS 4 7 3で設定された変動パターンに対応する変動表示時間（この変動表示時間は、変動パターンコマンドにより指定された変動時間と一致する）が、変動表示装置9での変動表示時間を計時するための変動時間タイマにセットされ、変動時間タイマによる変動表示時間の計時がスタートさせられる（S 4 7 4）。そして、S 4 7 2またはS 4 7 3で設定された変動パターンで、変動表示装置9において表示結果を導出表示するための飾り図柄の変動表示を開始する（S 4 7 5）。具体的に、S 4 7 5では、設定されたプロセステーブルにおける最初の演出制御実行データに対応したプロセスタイマをスタートさせ、最初の演出制御実行データの内容にしたがって、変動表示装置9において、S 4 7 2またはS 4 7 3で設定された変動パターンでの飾り図柄の変動表示の制御を開始させ、その変動表示にしたがって、各種ランプおよびスピーカ27の制御を開始させる等、演出制御を開始させる。たとえば、変動表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP 88に制御信号を出力し、各種ランプの点灯／消灯制御を行なわせるためにランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力し、スピーカ27からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力することにより、演出制御が開始される。そして演出制御プロセスフラグを図柄変動中処理（S 4 0 3）に対応した値に更新し（S 4 7 6）、リターンする。

【0 4 1 7】

次に、図 3 5のS 4 7 2による通常演出時表示結果・演出決定処理について説明する。図 3 6は、図柄変動開始処理における通常演出時表示結果・演出決定処理（S 4 7 2）を示すフローチャートである。通常演出時表示結果・演出決定処理においては、次のような処理が行なわれる。

【0 4 1 8】

まず、受信した演出制御コマンドに応じて行なう飾り図柄の変動表示の表示結果を大当り表示結果とするか否かを判断する（S 5 0 1）。具体的には、コマンド解析処理においてセットされた図柄情報コマンド受信フラグが、第1確変大当り、第2確変大当り、または、通常大当りを示すフラグであるときに、大当り表示結果とすると判断する。

【0 4 1 9】

大当り表示結果とすると判断したときは、後述するS 5 0 2に進む。一方、大当り表示結果としないと判断したときは、受信した演出制御コマンドに応じて行なう飾り図柄の変動表示の表示結果をリーチはずれ表示結果とするか否かを判断する（S 5 0 8）。具体的には、コマンド解析処理においてセットされた図柄情報コマンド受信フラグがはずれを示すフラグであり、かつ、コマンド解析処理においてセットされた変動パターンコマンド受信フラグがリーチを示すフラグであると判断したときに、リーチはずれ表示結果とすると判断する。

【0420】

リーチはずれ表示結果とすると判断したときは、飾り図柄の変動表示結果として、リーチはずれ図柄の組合せをランダムに決定してRAM85に記憶し(S508)、後述するS510に進む。具体的には、まず、図柄決定用のランダムカウンタRU1~RU3の値を抽出する。そして、RU1の値とリーチ図柄との関係が予め定められたリーチ図柄決定用データテーブルを用いて、RU1の抽出値から対応するリーチ図柄を選択し、そのリーチ図柄の組合せを左、右図柄の停止図柄の組合せ(リーチ図柄)として決定する。そして、RU2と中図柄との関係が予め定められた中図柄決定用データテーブルを用いて、RU2の抽出値から対応する中図柄を選択する。ただし、RU2の抽出値に対応する中図柄がリーチ図柄と一致するときには、リーチ図柄と一致しないように中図柄を変更する補正を行なう。

10

【0421】

次に、リーチ演出種類を決定するためのリーチテーブルとして、図10の(c)に示すようなはずれ時リーチテーブルを選択し(S510)、選択したはずれ時リーチテーブルを用い、受信した変動パターンコマンドに応じて、リーチ演出種類を決定し、決定したリーチ演出種類での変動表示を行なうためのプロセスデータ等の演出データを設定し(S511)、リターンする。具体的に、S511では、受信した変動パターンコマンドに対応するリーチ演出種類での変動表示に用いられるデータとしてのプロセスデータが設定されたプロセステーブルが選択されて設定されることにより、リーチ演出種類での変動表示を実行する変動パターンの演出データが設定される。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ(これらのデータをまとめて演出制御実行データと呼ぶ)の組合せとが複数集まったデータで構成されているデータテーブルである。

20

【0422】

一方、リーチはずれ表示結果としないと判断したときは、リーチはずれ表示結果以外のはずれ表示結果とする場合である。具体的に、この場合には、表示結果コマンドとして、はずれ指定コマンドを受信し、変動パターンコマンドとして、リーチ変動パターン以外のはずれ変動パターンを受信したときである。この場合には、飾り図柄の変動表示結果として、リーチはずれ表示結果以外のはずれ図柄の組合せをランダムに決定してRAM85に記憶する(S512)。そして、受信した変動パターンコマンドに応じて、演出種類を決定し、決定した演出種類での変動表示を行なうためのプロセスデータ等の演出データを設定し(S513)、リターンする。具体的に、S513では、受信した変動パターンコマンドに対応する演出種類での変動表示に用いられるデータとしてのプロセスデータが設定された前述のようなプロセステーブルが選択されて設定されることにより、非リーチ演出種類での変動表示を実行する変動パターンの演出データが設定される。

30

【0423】

また、前述のS501により大当たり表示結果とすると判断してS502に進んだときは、飾り図柄の変動表示結果として、大当たり図柄の組合せをランダムに決定してRAM85に記憶する(S502)。具体的に、S502では、図柄情報コマンド受信フラグが示す大当たりの種類が通常大当たりまたは第2確変大当たりであるときには、前述したように、通常大当たり・第2確変大当たり図柄決定用データテーブルを用いて、RU-1から抽出された乱数値に対応する0または偶数の飾り図柄のいずれかが通常大当たり図柄または第2確変大当たり図柄として選択され、その選択された図柄のゾロ目が左、中、右図柄による大当たり表示結果として決定される。また、S502では、図柄情報コマンド受信フラグが示す大当たりの種類が第1確変大当たりであるときには、前述したように、第1確変大当たり図柄決定用データテーブルを用いて、RU-1から抽出された乱数に対応する奇数の飾り図柄のいずれかが第1確変大当たり図柄として選択され、その選択された図柄のゾロ目が左、中、右図柄による大当たり表示結果として決定される。

40

【0424】

次に、前述の大当たり時第1リーチテーブル選択フラグがセットされているか否かを判断

50

する（S503）。大当たり時第1リーチテーブル選択フラグがセットされていると判断したときは、リーチ演出種類を決定するためのリーチテーブルとして、大当たり時第1リーチテーブルを選択し（S504）、後述するS507に進む。一方、大当たり時第1リーチテーブル選択フラグがセットされていないと判断したときは、前述の大当たり時第2リーチテーブル選択フラグがセットされているときであるので、リーチ演出種類を決定するためのリーチテーブルとして、大当たり時第2リーチテーブルを選択し（S506）、後述するS507に進む。

【0425】

S507では、S504またはS506により選択した第1大当たり時リーチテーブルまたは第2大当たり時リーチテーブルを用い、受信した変動パターンコマンドに応じて、リーチ演出種類を決定し、決定したリーチ演出種類での変動表示を行なうためのプロセスデータ等の演出データを設定し（S507）、リターンする。具体的に、S507では、受信した変動パターンコマンドに対応する演出種類での変動表示に用いられるデータとしてのプロセスデータが設定された前述のようなプロセステーブルが選択されて設定されることにより、リーチ演出種類での変動表示を実行する変動パターンの演出データが設定される。

10

【0426】

次に、図35のS473による特別演出時表示結果・演出決定処理について説明する。図37は、図柄変動開始処理における特別演出時表示結果・演出決定処理（S473）を示すフローチャートである。特別演出時表示結果・演出決定処理においては、次のような処理が行なわれる。

20

【0427】

まず、受信した演出制御コマンドに応じて行なう飾り図柄の変動表示の表示結果を第1確変大当たり表示結果とするか否かを判断する（S521）。具体的には、コマンド解析処理においてセットされた図柄情報コマンド受信フラグが、第1確変大当たりを示すフラグであるときに、第1確変大当たり表示結果とすると判断する。第1確変大当たり表示結果とすると判断したときは、前述のように記憶されたミッション演出種類データを確認し、飾り図柄の変動表示の表示結果として、選択されているミッション演出の種類に対応するミッションを達成する大当たり図柄の組合せを決定し、記憶する（S522）。たとえば、ミッションを達成するリーチ図柄の組合せが「7」の組合せとなるミッション演出の種類のあるときには、第1確変大当たり図柄の組合せとして、「7」の組合せを決定する。そして、受信した変動パターンコマンドに応じて、ミッションを達成する演出を行なう演出パターンを決定し、決定した演出パターンでの変動表示を行なうためのプロセスデータ等の演出データを設定し（S523）、リターンする。具体的に、S523では、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間での変動表示に用いられるデータとしてのプロセスデータが設定された前述のようなプロセステーブルが選択されて設定されることにより、前述のようなミッションを達成する演出パターンでの変動表示を実行する変動パターンの演出データが設定される。

30

【0428】

また、前述したS521により第1確変大当たり表示結果としないと判断したときは、受信した図柄情報コマンドが示す大当たりまたははずれの別に応じて、飾り図柄の変動表示の表示結果として、ミッションを達成しない大当たり図柄、または、はずれ図柄の組合せをランダムに決定し、記憶する（S524）。具体的に、S524では、コマンド解析処理においてセットされた図柄情報コマンド受信フラグが、第2確変大当たり、または、通常大当たりを示すフラグであるときに、前述の通常大当たり・第2確変大当たり図柄決定用データテーブルを用いて、大当たり表示結果を、ミッションを達成しない大当たり図柄にランダムに決定する。また、S524では、コマンド解析処理においてセットされた図柄情報コマンド受信フラグが、はずれを示すフラグであるときに、RU1～RU3の抽出値に基づいて、前述のようにはずれ表示結果をランダムに決定する。また、その場合において、リーチとなるときには、RU1の値とリーチ図柄との関係が予め定められたリーチ図柄決定用データ

40

50

テーブルを用いて、R U 1 の抽出値から対応するリーチ図柄を選択するが、R U - 1 のカウンタ値に対応するリーチ図柄がミッションを達成するリーチ図柄となるときには、図柄を1図柄ずらす等、補正をすることにより、リーチ図柄がミッションを達成するリーチ図柄とならないようにする。この場合においては、ミッションを達成するリーチ図柄の組合せがどの図柄の組合せであるかを、前述のように記憶されたミッション演出種類データを確認することに基づいて確認する。

【0429】

そして、受信した変動パターンコマンドに応じて、ミッションが達成されない演出を行なう演出種類を決定し、決定した演出種類での変動表示を行なうためのプロセスデータ等の演出データを設定し（S 5 2 5）、リターンする。具体的に、S 5 2 5では、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間での変動表示に用いられるデータとしてのプロセスデータが設定された前述のようなプロセステーブルが選択されて設定されることにより、前述のようなミッションが達成されない演出種類での変動表示を実行する変動パターンの演出データが設定される。

10

【0430】

なお、ミッション演出で提示したミッションと大当りの種類との関係が整合していないときであっても、ミッションを成立させて大当りを表示し、その後、たとえば、大当りの内容と合致させる演出を行なうようにすればよい。たとえば、通常大当り図柄または第2確変大当り図柄のリーチをミッションとして提示したときに第1確変大当りとなるときには、第2確変大当り図柄または通常大当り図柄を導出表示してミッションを達成した後、第2確変大当り図柄または通常大当り図柄から第1確変大当りへ成り上げる演出を行なう等して、第1確変大当りとなることを示せばよい。具体的には、図37のS 5 2 1により大当りとなるか否かを判定し、大当りとなると判定されたときには、S 5 2 2において、今回の大当りの種類と提示されているミッションでの大当りの種類とを比較し、提示されているリーチ図柄が通常大当り図柄または第2確変大当り図柄である場合には、表示結果として導出表示する大当り図柄の組合せを、提示されているミッションに対応する大当り図柄の組合せに決定する。そして、前述のような成り上がりの演出が必要なときには、S 5 2 2での比較結果に応じて、S 5 2 3により、成り上がり演出を行なうことが可能となる演出データを設定すればよい。また、第1確変大当り図柄のリーチをミッションとして提示したときに第2確変大当りまたは通常大当りとなるときには、ミッションを達成せずに大当り図柄を表示すればよい。

20

30

【0431】

図38は、図24のS 2 0 9によるR T C M管理処理を示すフローチャートである。R T C M管理処理においては、次のような処理が行なわれる。

【0432】

まず、前述の標準日時コマンド受信フラグがセットされているか否かを判断する（S 6 0 1）。標準日時コマンド受信フラグがセットされていないと判断したときは、リターンする。一方、標準日時コマンド受信フラグがセットされていると判断したときは、標準日時コマンド受信フラグが示すコマンドの種類に基づいて、受信した標準日時コマンドが送信終了コマンドであるか否かを判断する（S 6 0 2）。送信終了コマンドであると判断したときは、後述するS 6 0 4に進む。一方、送信終了コマンドではないと判断したときは、受信した標準日時コマンドが、標準秒コマンド、標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、および、標準年コマンドのうちいずれかであるので、受信した標準日時コマンドに応じた標準の計時値のデータをR T C M 1 0 0の計時データとして設定し（S 6 0 3）、後述するS 6 0 5に進む。

40

【0433】

S 6 0 3では、具体的に次のように標準の計時値のデータをR T C M 1 0 0に設定する。図13に示すように、標準日時コマンドは、標準秒コマンド、標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、標準年コマンド、および、送信終了コマンドに分けられて順次送信される。このため、標準日時コマンド受信フラ

50

グの種類により標準日時コマンドの種類を特定するとともに、前述のように受信した標準日時コマンドのEXTデータが示す標準値データとしてRAM 85に記憶された受信標準値データの値により標準日時コマンドが示す標準値のデータを確認し、データの入出力要求信号と、受信した標準日時コマンドが示すデータ（標準秒データ、標準分データ、標準時データ、標準曜データ、標準日データ、標準月データ、または、標準年データ）を、時計・カレンダーカウンタ部1020の対応するレジスタ（秒レジスタ1021、分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、または、年レジスタ1027）に書込むための書込用のデータとが、演出制御用マイクロコンピュータ800からRTCM100のデータ入出力回路105に入力される。この場合の書込用のデータは、データの書込モードであることを指定するモードデータと、データを書込むアドレス（秒レジスタ1021、分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、または、年レジスタ1027のアドレス）を指定するアドレスデータと、そのアドレスに書込む書込データ（標準秒コマンドが示す標準分データ、標準分コマンドが示す標準分データ、標準時コマンドが示す標準時データ、標準曜コマンドが示す標準曜データ、標準日コマンドが示す標準日データ、標準月コマンドが示す標準月データ、または、標準年コマンドが示す標準年データ）とが含まれる。このような書込用のデータが入力されると、RTCM100においては、制御回路106で、データ入出力回路105に入力されるアドレスデータにより指定されるレジスタのアドレス（秒レジスタ1021、分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、または、年レジスタ1027のアドレス）を選択し、選択したアドレスに、書込データを書込む制御が行なれる。これにより、指定されたレジスタのカウント値が、標準値データに書換えられることにより、標準値データに設定される。

【0434】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、順次送信されてくる標準秒コマンド、標準分コマンド、標準時コマンド、標準曜コマンド、標準日コマンド、標準月コマンド、および、標準年コマンドを受信することに応じて、S603が実行されるごとに、秒レジスタ1021、分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、および、年レジスタ1027のカウント値を順次設定していくことにより、時計・カレンダーカウンタ部1020における年、月、日、曜、時、分、秒の計時値のすべてを標準値に設定することができる。

【0435】

また、前述のS602により送信終了コマンドであると判断してS604に進んだときは、変動表示装置9において、日時の設定が完了した旨を示すメッセージを表示する日時設定完了報知を実行し、S605に進む。このような日時設定完了報知が行なわれることにより、標準日時データ出力装置300から出力される標準日時コマンドを用いたRTCM100の計時値の設定が完了したことを容易に把握することができる。S605では、セットされている標準日時コマンド受信フラグをリセットしてリターンすることにより、次のコマンドの受信に備える。

【0436】

なお、図38のRTCM管理処理では、演出制御用マイクロコンピュータ800により、順次受信した標準日時コマンドに基づいて、時計・カレンダーカウンタ部1020における秒レジスタ1021、分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、および、年レジスタ1027のそれぞれのカウント値を順次新たに設定していく例を示した。しかし、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ800は、受信したすべての標準日時コマンドに基づいて、時計・カレンダーカウンタ部1020における秒レジスタ1021、分レジスタ1022、時レジスタ1023、曜レジスタ1024、日レジスタ1025、月レジスタ1026、および、年レジスタ1027のそれぞれのカウント値を一度に新たに設定する処理を行なうようにしてもよい。

【0437】

また、標準日時コマンドとしては、秒、分、時、曜、日、月、年の順番で標準日時コマンドを送信することに限らず、年、月、日、曜、時、分、秒の順番で標準日時コマンドを送信するようにしてもよい例を前述したが、このように、年、月、日、曜、時、分、秒の順番で標準日時コマンドを送信するときには、標準日時コマンドが標準日時データ出力装置300より送信されてからRTCM100に設定されるまでの時間により実時刻（標準値）との差が最も大きくなりやすい標準秒コマンドが最後に出力されるので、RTCM100に設定される日時と、実際の標準日時との差を可能な限り少なくすることができる。

【0438】

また、パチンコ遊技機1が稼動状態にあるときにおいては、RTCM管理処理がいつでも実行可能であるので、いつでも、標準日時コマンドに基づいてRTCM100の計時値を標準値に設定することが可能である。しかし、これに限らず、RTCM管理処理は、所定の実行条件が成立したときに限り実行されるようにしてもよい。所定の実行条件としては、たとえば、デモ表示の実行条件が成立したときであってもよい。また、所定の実行条件としては、たとえば、電源投入時から所定時間が経過するまでのときであってもよい。また、所定の実行条件としては、たとえば、デモ表示の実行条件が成立していないが、変動表示が実行されていないときであってもよい。

【0439】

次に、前述した一斉デモ表示の変形例について説明する。

まず、第1の変形例を説明する。図39および図40は、一斉デモ表示の変形例の一例（第1の変形例）を示すタイミングチャートである。図39においては、（a）、（b）に、第1のパチンコ遊技機1における特別図柄および飾り図柄の状態（変動状態、停止状態）と、一斉デモ表示の状態（実行状態、不実行状態）との関係が示されている。また、図39においては、（c）、（d）に、第2のパチンコ遊技機1における特別図柄および飾り図柄の状態（変動状態、停止状態）と、一斉デモ表示の状態（実行状態、不実行状態）との関係が示されている。また、図39においては、（e）にRTCM100の計時値に基づくデモ表示の開始タイミングが示されている。

【0440】

第1の変形例は、RTCM100の計時値に基づくタイミングでのみ一斉デモ表示を実行するものである。第1の変形例では、たとえば、図39に示すように、10秒（所定期間）ごとに一斉デモ表示を実行する一斉デモ表示実行タイミングを予め設定しておき、特別図柄および飾り図柄が変動表示を実行しておらず、かつ、保留記憶数が0である場合において、一斉デモ表示実行タイミングとなったときに、一斉デモ表示を開始させる制御が行なわれる。図39の場合には、10時10分30秒と10時10分40秒との間のタイミングで、第1のパチンコ遊技機および第2のパチンコ遊技機のそれぞれにおいて、特別図柄および飾り図柄が変動表示を実行しておらず、かつ、保留記憶数が0となったが、そのタイミングが一斉デモ表示実行タイミングではなかったため、次の一斉デモ表示実行タイミングある10時10分40秒となったときに、一斉デモ表示を実行させる制御が行なわれる。一斉デモ表示としては、演出態様が、第1演出態様A、第2演出態様B、第3演出態様Cの順番で演出態様が変化するデモ表示が実行される。

【0441】

図39では、第1のパチンコ遊技機と第2のパチンコ遊技機とでRTCM100の計時値にずれが生じていない例が示されている。このように計時値にずれが生じていないときには、図39に示すように、同じ一斉デモ表示実行タイミング期間内で、特別図柄および飾り図柄が変動表示を実行しておらず、かつ、保留記憶数が0である場合に、同じタイミングで一斉デモ表示が開始される。このように同じタイミングで一斉デモ表示が開始されたときには、第1のパチンコ遊技機と第2のパチンコ遊技機とでRTCM100の計時値にずれが生じていないと判断することができる。また、図39に示すように、変動表示の終了タイミングが異なるときであっても、次の一斉デモ表示実行タイミングにおいて、一斉デモ表示が同じタイミングで開始される。

【0442】

また、図40では、第1のパチンコ遊技機と第2のパチンコ遊技機とでRTCM100の計時値にずれが生じている場合における第1のパチンコ遊技機と第2のパチンコ遊技機とでの一斉デモ表示の状態（実行状態、不実行状態）が示されている。RTCM100の計時値にずれが生じているときには、図40に示すように、一斉デモ表示が開始されるタイミングにずれ（図中では時間T1のずれ）が生じることにより、一斉デモ表示が開始されるタイミングが異なる。このように異なるタイミングで一斉デモ表示が開始されたときには、第1のパチンコ遊技機と第2のパチンコ遊技機とでRTCM100の計時値にずれが生じていると判断することができる。また、第1演出態様A、第2演出態様B、第3演出態様Cの順番で演出態様が変化するデモ表示が実行されるときには、各演出態様の開始タイミングにずれ（図中では時間T2のずれ）が生じることにより、一斉デモ表示の演出態様が変化するタイミングが異なる。このように異なるタイミングで一斉デモ表示の演出態様が変化するときには、第1パチンコ遊技機と第2パチンコ遊技機とでRTCM100の計時値にずれが生じていると判断することができる。

10

【0443】

また、このような変形例では、RTCM100が壊れる等の理由によりRTCM100が計時動作を行なえないときには、一斉デモ表示が実行されないので、一斉デモ表示が実行されるか否かを監視することに基づいて、RTCM100に異常が生じたか否かを判断することができる。また、このような変形例では、10秒ごとという比較的短い周期で一斉デモ表示を実行する機会が訪れるので、一斉デモ表示が実行されたか否かを確認するタイミングを逃したときでも、すぐに、一斉デモ表示が実行されたか否かを確認するタイミングが訪れるので、遊技場の店員が一斉デモ表示の実行状況を確認する作業の煩雑さを解消することができる。以上に示したような第1の変形例は、デモ表示コマンドを送信する構成と、デモ表示コマンドを送信しない構成とのどちらの構成にも適用可能である。デモ表示コマンドを送信する構成の場合は、デモ表示コマンドを受信した後に訪れるタイミングで一斉デモ表示を開始するようにすればよい。

20

【0444】

次に、第2の変形例を説明する。第2の変形例としては、通常デモ表示でのデモ表示の態様と、一斉デモ表示でのデモ表示の態様とが異なる表示態様となるように制御してもよい。このようにすれば、デモ表示の態様が異なるので、前述した実施形態の場合と比べて、一斉デモ表示の開始時を視覚的に容易に（すぐに）確認することができる。

30

【0445】

次に、第3の変形例を説明する。第3の変形例としては、RTCM100の計時値に基づいて実行する一斉デモ表示は、デモ表示コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ800で受信された後の経過時間によりデモ表示の実行条件が成立するとき（たとえば、変動パターンコマンドを受信せずに60秒が経過したこと）よりも前のタイミングで、予め定められた実行開始時刻となったときには、そのときに実行を開始するようにしてもよい。

【0446】

次に、第4の変形例を説明する。第4の変形例としては、前述の実施の形態および変形例に記載した一斉デモ表示を含み、すべての一斉デモ表示は、デモ表示画像を表示することに加えて、所定の音によるデモ演出、および、所定のランプ（たとえば、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28c）によるデモ演出を実行するように設定する。このようにすれば、音の出力およびランプの発光に基づいて一斉デモ表示の演出態様が派手なものになり、また、変動表示装置9を1つ1つ見て確認しなくても済むので、前述した実施形態の場合と比べて、遊技機設置島200における一斉デモ表示の演出が実行されたときの各パチンコ遊技機1における一斉デモ表示の演出の開始タイミングの確認作業を容易化することができる。

40

【0447】

次に、第5の変形例を説明する。第5の変形例としては、RTCM100の計時値に基

50

づいて1分（所定時間）ごとに一斉デモ表示を実行する一斉デモ表示実行タイミングを予め設定しておき、デモ表示コマンドを受信したことに基づく通常デモ表示の実行中において、一斉デモ表示実行タイミングとなっても、当該通常デモ表示を継続し、その次の一斉デモ表示実行タイミングとなったときに、RTCM100の計時値に基づいた一斉デモ表示の実行を開始するようにしてもよい。この場合における一斉デモ表示の実行継続時間は、たとえば、5秒間等の比較的短い時間に設定される。

【0448】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図5に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ800において、RTCM100での計時値の標準値を示す標準日時コマンドがコネクタ801から入力されたときに、図38のS603に示すように、当該標準日時コマンドが示す日時の標準値に基づいて、RTCM100による計時値が標準値に設定される。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ800が設けられた主基板31において、演出制御コマンドが入力される既存の構成であるコネクタ801から標準日時コマンドを入力させることに基づいてRTCM100による計時値が標準値に設定されるので、RTCM100による計時値を標準値に設定するために必要となる主基板80および演出制御用マイクロコンピュータ800に関わる構成に関し、標準値設定用の特別な端子および特別なポート等を設ける必要がなく、既存の構成を用いることができ、構成の汎用性を確保することができる。そして、このようにRTCM100による計時値を標準値に設定することが可能になることにより、RTCM100による計時値をより正確なものにすることができるので、たとえば、遊技機設置島200のように列設された複数のパチンコ遊技機1において一斉に所定の演出を実行するときにおいて、それぞれのパチンコ遊技機1で行なわれる演出を正確に一致させることが可能となる。

【0449】

(2) 図31のS442Y～S405により高確低ベース状態時に特別演出を実行する割合が100%であり、図31のS442Nにより高確低ベース状態以外の時に特別演出を実行する割合が0%であるので、図11の(f)に示すように、同じ高確低ベース状態（特別遊技状態）に制御されているときであっても、RTCM100による計時値に基づいて特別演出許可期間であると判定されたときと特別演出不許可期間であると判定されたときとで、高確低ベース状態に制御されているときに特別演出を実行するか否かが異なる割合で決定されるので、高確低ベース状態の演出に関して、RTCM100の計時による計時値に基づいて、異なる興趣を遊技者に提供することができ、遊技者が遊技に飽きないようにすることができる。

【0450】

(3) 図11の(a)に示すように、RTCM100による計時値が、登録されたプロジェクト2およびプロジェクト3の設定日時となったと判定された後は、複数の演出種類のうち、選択ボタン358が受付けた遊技者による演出種類を選択する操作による指示に応じて選択されるので、遊技者の好みに応じた演出を提供することが可能となり、遊技者の興趣を向上させることができる。さらに、図11の(a)に示すように、稼動開始日からの期間の長さに応じて、選択可能な演出種類が増加するので、演出態様に関して、RTCM100の計時値に基づいて異なる興趣を遊技者に提供することができ、遊技者が遊技に飽きないようにすることができる。

【0451】

(4) 図11の(a)に示すように山演出種類A2と海演出種類B2とを含む第3稼動期間と、その後の山演出種類A3と海演出種類B3とを含む第4稼動期間とにおいては、山演出種類A2と山演出種類A3とが、山演出のストーリーの関連性により演出態様が関連し、海演出種類B2と海演出種類B3とが、海演出のストーリーの関連性により演出態様が関連するように、演出種類が設定されている。これにより、第3稼動期間と、その後の第4稼動期間で、関連した演出態様が選択されるので、時間の経過にしたがった演出態様の関連性により、演出を面白みのあるものにすることができ、遊技者の興趣を向上さ

せることができる。

【0452】

(5) 図27のS338で大当たり時第2リーチテーブル選択期間と判断されたときは、図27のS340で特別リーチ選択率が高い大当たり時第2リーチテーブルが選択され、図27のS338で大当たり時第1リーチテーブル選択期間と判断されたときは、図27のS339で特別リーチ選択率が低い大当たり時第1リーチテーブルが選択される。これにより、リーチ演出を行なうときに、RTCM100の計時値に基づいて所定期間内であると判定されたときと、所定期間外であると判定されたときとで、特別リーチ演出が異なる割合で選択されるので、リーチ演出に関して、RTCM100の計時値に基づいて異なる興趣を遊技者に提供することができ、遊技者が遊技に飽きないようにすることができる。

10

【0453】

(6) 図5に示すように、標準日時コマンドを出力する標準日時データ出力装置300が演出制御基板80に設けられたコマンド入力用のコネクタ801に接続可能であり、標準日時データ出力装置300から出力された標準日時コマンドがコネクタ801を介して演出制御用マイクロコンピュータ800に入力されたときに、図38のS601～S603に示すように、当該標準日時コマンドが示す日時の標準値に基づいて、RTCM100の計時値が標準値に設定される。これにより、RTCM100の計時値を標準値に設定するために必要となる演出制御基板80および演出制御用マイクロコンピュータ800に関わる構成に関し、新たな構成を付加する必要がなくなる。また、パチンコ遊技機1の製造段階において、標準日時データ出力装置300を用いてRTCM100による計時値を標準値に設定することができるので、パチンコ遊技機1を遊技場に設置する際における遊技場側の作業負担を軽減することができる。

20

【0454】

(7) 図35のS362～S367に示すように、パチンコ遊技機1が稼動を開始したか否かの判定が、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ800に送信されるコマンドに基づいて行なわれるので、RTCM100の初期設定作業としてパチンコ遊技機1の稼動開始日時の設定作業を行なう必要がなくなるため、RTCM100の初期設定作業をパチンコ遊技機1の製造工程において完了させることができるようになる。つまり、従来では、パチンコ遊技機1を実際に遊技場に導入した後に、遊技機が稼動を開始したか否かを人が判定して稼動開始日時を設定する作業を行なう必要があったが、本実施形態のパチンコ遊技機1では、パチンコ遊技機1が稼動を開始したか否かの判定をパチンコ遊技機1自体が自動的に行なうので、パチンコ遊技機1の製造工程において稼動開始日時の判定に関する処理が正常に行なわれることを確認した段階で、RTCM100の初期設定作業を完了させたのと同様になるからである。

30

【0455】

(8) 図27のS322により、RTCM100の計時値が登録されたプロジェクト予告の設定日時と一致したと判定されたことに基づいて、図32のS417でプロジェクト予告が実行されることにより、そのプロジェクトを実行する特定の日時よりも所定期間前にその特定の日に表示態様を変更されることを特定可能に報知する予告演出が行なわれる。このような予告演出が行なわれることにより、遊技者が表示態様の変更日時を前以って知ることができるので、遊技者が表示態様の変更を容易に見ることができるようになり、これによって、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0456】

(9) 図27のS326により、RTCM100の計時により特定される現在の日時が、特定の日に登録されたプロジェクトの設定日時と一致したと判定されたことに基づいて、図32のS414でプロジェクトが実行されることにより、変動表示装置9における表示態様を変更される。そして、図27のS322により、RTCM100の計時により特定される現在の日時が登録されたプロジェクト予告の設定日時と一致したと判定されたことに基づいて、図32のS417でプロジェクト予告が実行されることにより、そのプロジェクトを実行する特定の日時よりも所定期間前にその特定の日に表示態様を変更

50

されることを特定可能に報知する予告演出が行なわれる。このような予告演出が行なわれることにより、遊技者が表示態様の変更日時を前以って知ることができるので、遊技者が表示態様の変更を容易に見ることができるようになり、これによって、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0457】

(10) 図28のS361～S373により、パチンコ遊技機1が稼動を開始したか否かが判定され、稼動を開始したと判定された稼動開始日時がRAM354に記憶される。そして、図28のS368により登録された稼動開始日時を基準としてS369によってプロジェクトの実行日時等のプロジェクト関連情報が設定される。これにより、RTCM100の計時により特定される現在の日時が、登録された稼動開始日時を基準として特定の日時になったか否かが判定され、その判定結果に基づいて、表示態様が変更される。このように、パチンコ遊技機1ごとに判定されて記憶された稼動開始日時を基準としてプロジェクトを実行する特定の日時になったか否かが判定されることに基づいて、表示態様

10

【0458】

(11) 図28のS362～S366に示すように、パチンコ遊技機1が稼動を開始したか否かの判定が、変動パターンコマンドのような演出制御コマンドに基づいて行なわれるので、RTCM100の初期設定作業としてパチンコ遊技機1の稼動開始日の設定作業を人が遊技場において行なう必要がなくなるため、RTCM100の初期設定作業をパチンコ遊技機1の工場での製造工程において完了させることができるようになる。これにより、パチンコ遊技機1の遊技場への導入後において必要となる作業量を軽減することができる。

20

【0459】

(12) 図11の(a)、(c)に示すように、RTCM100の計時により特定される現在の日時が、登録されたプロジェクト3の設定日時となっていないと判定されたときは、演出種類A～Cのような複数の演出種類のうち一部から演出種類が選択され、現在の日時がプロジェクト3の設定日時となったと判定された後は、演出種類A～Cのような複数の演出種類のうち、全部から演出種類が選択されるので、パチンコ遊技機1の遊技機の演出を変化に富んだものにすることができる。

30

【0460】

(13) 図34のS462、S463に示すように、所定時間に亘り変動パターンコマンドを受信していないというようなデモ表示の条件がS424の判断に基づいて成立したときに、図27のS341で、RTCM100の計時結果が、一斉デモ表示を実行するための条件として設定された所定の条件である図11(g)の一斉デモ表示開始時刻となったという条件を満たすと判定され、一斉デモ表示フラグがセットされたことを条件に、一斉デモ表示が実行させられる。このように、RTCM100の計時結果が所定の条件を満たしたと判定されたときに実行される一斉デモ表示が設けられることにより、その一斉デモ表示が実行されるタイミングを確認することに基づいて、RTCM100の計時について狂いが生じているか否かをパチンコ遊技機1の外部において容易に判断することができる。これにより、RTCM100の計時結果に狂いが生じているか否かの判断結果に基づいて、計時値を標準値に設定する等、RTCM100の計時の狂いに対処する処置を講じることが可能となる。具体的には、標準日時データ出力装置300を用いてRTCM100の計時値の設定(調整)を行なうか、または、設定操作部355を用いてRTCM100の計時値の設定(調整)を行なうかのうちいずれかの処理を講じることができる。これにより、たとえば、遊技機設置島200のように列設されたパチンコ遊技機1において一斉に、このような一斉デモ表示を実行するときにおいて、これらパチンコ遊技機1の一斉デモ表示の開始タイミングにずれが生じているか否かを確認することに基づいて、RT

40

50

CM100の計時により特定される日時について狂いが生じているか否かを判断することができ、たとえば、遊技機設置島200における複数のパチンコ遊技機1で一斉に所定の演出を実行するとき（たとえば、図11の（g）のように設定されて実行される前述の一斉演出）において、それぞれの遊技機で行なわれる演出を正確に一致させることが可能となる。また、デモ表示は、一般的にパチンコ遊技機1において行なわれるものであるので、特別な構成を設けることなく、RTCM100の計時により特定される日時について狂いが生じているか否かを判断することができる。また、パチンコ遊技機1とは別に設けられた標準日時データ出力装置300から出力される標準日時コマンドに基づいてRTCM100の計時値を調整する構成を採用したことにより、パチンコ遊技機1において電波時計等の計時値調整用の装置を設ける必要がなくなるので、パチンコ遊技機1の製造コストを増加させないようにすることができる。

10

【0461】

（14） 図34のS463による一斉デモ表示の実行が、図32のS410Yおよび図34のS461Yに示すように、変動パターンコマンドを受信して変動表示が実行されるときのように遊技が行なわれていることを条件に、禁止されるので、遊技中において突然一斉デモ表示が開始されることにより遊技が中断されることで遊技者が不信感を持つのを防ぐことができる。なお、一斉デモ表示の実行を禁止する条件としての遊技が行なわれていることについては、変動パターンコマンドを受信していることの他に、遊技者が打球操作ハンドル5を操作しているときにタッチセンサ基板91Aから出力される信号が出力されていることを条件としてもよく、演出制御プロセスのプロセスフラグの値が、変動表示等の遊技中であることが特定できるプロセス（たとえば、図柄変動開始処理、図柄変動中処理、図柄停止待ち処理、大当り表示処理、大当り遊技中処理、大当り遊技終了処理）に対応するものであるときを条件としてもよい。

20

【0462】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点を以下に列挙する。

（1） 前述した実施の形態では、変動表示部について、特別図柄表示器8と変動表示装置9とで構成される例を説明した。しかし、これに限らず、変動表示部は、特別図柄を表示する特別図柄表示装置のみで構成されるようにしてもよい。その場合には、変動表示装置9と同様の画像が表示可能な表示装置により特別図柄表示装置を構成し、当該特別図柄表示装置で表示する特別図柄として、前述した飾り図柄と同様の図柄を表示するとともに、前述した背景画像等の飾り図柄以外の各種画像を同様に表示するように制御する。

30

【0463】

（2） 演出制御を行なう装置の構成は、前述したようなものに限らず、次のような構成を採用してもよい。表示制御を行なうマイクロコンピュータと、音制御を行なうマイクロコンピュータと、ランプ制御を行なうマイクロコンピュータとを設け、遊技制御用マイクロコンピュータが、これらのマイクロコンピュータのそれぞれに、表示制御コマンド、音制御コマンド、および、ランプ制御コマンドを与え、そのコマンドに応じて各マイクロコンピュータが各制御を個別に実行するような構成を採用してもよい。

【0464】

（3） 変動表示装置9の表示制御を行なう表示制御用マイクロコンピュータを設けた演出制御基板と、たとえば音制御およびランプ制御を行なう音・ランプ用マイクロコンピュータを設けた音・ランプ制御基板とを設け、主基板31に設けた遊技制御用マイクロコンピュータ560からの演出制御コマンドを表示制御用マイクロコンピュータが受信し、その受信したコマンドに基づいて、表示制御用マイクロコンピュータが、表示制御を行なうとともに、音・ランプ制御用マイクロコンピュータに音制御およびランプ制御を指令するための音・ランプ制御コマンドを送信し、音・ランプ制御用マイクロコンピュータが、その音・ランプ制御コマンドを受信して音制御およびランプ制御を行なうようにしてもよい。なお、この場合の音・ランプ制御用マイクロコンピュータは、音制御を行なう音制御用マイクロコンピュータ（音制御基板に設ける）と、ランプ制御を行なうランプ制御用マイクロコンピュータ（ランプ制御基板に設ける）とに分けて設け、音制御用マイクロコン

40

50

ピュータには音制御を指令するための音制御コマンドを送信し、ランプ制御を指令するためのランプ制御コマンドを送信するようにしてもよい。

【0465】

(4) 図4に示す演出制御基板80、ランプドライバ基板35、および、音声出力基板70の代わりに、変動表示装置9を含む演出制御装置の制御(遊技の演出の制御)を行なう演出制御手段として、たとえば音制御およびランプ制御のような表示制御以外の演出制御を行なう第1の演出制御用マイクロコンピュータと、変動表示装置9の表示制御を行なう第2の演出制御用マイクロコンピュータとを別の制御基板に設け、遊技制御用マイクロコンピュータが、第1の演出制御用マイクロコンピュータへ表示制御、音制御、および、ランプ制御を含む演出制御用のコマンドを与え、その演出制御用のコマンドに基づいて、第1の演出制御用マイクロコンピュータから第2の演出制御用マイクロコンピュータへ表示制御コマンドを与えるように構成し、表示制御、音制御、および、ランプ制御を含む演出制御を行なう構成を採用してもよい。このような構成においては、第1の演出制御用マイクロコンピュータを設けた制御基板に、前述したRTCM100、クロック回路353、RAM354、設定スイッチ355、および、バックアップ電源回路356、357を設け、RTCM100、RAM354、および、設定スイッチ355は、音・ランプ制御用マイクロコンピュータ700と、表示制御用マイクロコンピュータ800aとの両方に接続されるようにする。また、選択ボタン358は、音・ランプ制御用マイクロコンピュータ700と、表示制御用マイクロコンピュータ800aとの両方に接続されるようにする。そして、このような構成により、前述の実施の形態で示したプロジェクト、プロジェクト予告、告知、特別演出、特別リーチ選択率切替え、および、一斉動作のそれぞれに関する制御は、第1の演出制御用マイクロコンピュータおよび第2の演出制御用マイクロコンピュータの両方で行なわれるようにすればよい。なお、このように第1の演出制御用マイクロコンピュータと第2の演出制御用マイクロコンピュータとを別の制御基板に設けた場合においては、前述したようなRAM354を設けない構成を採用してもよく、前述したようなRTCM100の代わりに稼動日カウンタを設けた構成を採用してもよい。稼動日カウンタは、たとえば、クロック回路353から供給されるクロックパルス信号に同期して稼動開始日時から経過した「日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行なう回路であり、RTCM100と同様に、電源電力の供給が断たれたときには、バックアップ電源回路356から供給されるバックアップ電力により動作を行なう計時手段である。

【0466】

稼動日カウンタは、クロックパルス信号に基づいて、「時」、「分」、「秒」を計時する計時部と、パチンコ遊技機1に電源電力の供給開始時からの経過時間に基づいて、稼動日であるか否かの判断、および、「日」のカウンタ値を更新するか否かの判断を行なう判断部と、その判断部による判断に基づいて「日」のカウンタ値を更新する日カウンタ部とを含む。稼動日カウンタは、パチンコ遊技機1が遊技場に導入されて電源電力の供給が開始されたときから計時を開始する。稼動日カウンタは、各日において電源電力の供給が開始されたときから計時部が計時を開始し、電源電力が供給されている状態が第1の所定時間(たとえば、8時間)に達したと判断部が判断したときに、判断部が稼動日であると認識し、その後、電源電力の供給が断たれた状態が第2の所定時間(たとえば、4時間)に達したと判断部が判断したときに、日カウンタ部が、「日」のカウンタ値を1日分加算更新する。たとえば、午前10時にパチンコ遊技機1に電源電力の供給が開始されたときには、午後6時となった時点で稼動日であると判断され、たとえば、午後11時にパチンコ遊技機1への電源電力の供給が断たれたときには、翌日の午前3時となった時点で「日」のカウンタ値が1日分加算更新される。「日」のカウンタ値は、RTCM100の場合と異なり、月に相当する日数に達しても桁上げされず、カウンタを継続する。

【0467】

パチンコ遊技機1が遊技場に導入された後、「日」のカウンタ値が「1日」を示したときの日がパチンコ遊技機1の稼動開始日であると演出制御用マイクロコンピュータ800

は判断し、その1日というカウント値を稼動開始日時としてRAM354に記憶する。稼動日カウンタにおける「日」のカウント値は、第1の所定時間以上の電源電力供給が行なわれ、かつ、その後における第2の所定時間以上の電源電力遮断が行なわれたときに更新される。これにより、遊技場の営業時間中には、稼動日カウンタにおける「日」のカウント値が、パチンコ遊技機1の何日目の稼動日であることを示していない。このため、演出制御用マイクロコンピュータ800では、電源電力供給がされている状態において、パチンコ遊技機1が稼動開始日後何日目の稼動日であることを確認するために、稼動日カウンタ359における「日」のカウント値に、RAM354に記憶された稼動開始日時の「1日」というカウント値を加算し、その加算値のデータを稼動開始日後何日目の稼動日であることを判断する場合に用いる。このような稼動日カウンタは、前述した実施の形態のような構成において、RTCM100の代わりに用いるようにしてもよい。

10

【0468】

また、RTCM100は、第1の演出制御用マイクロコンピュータを設けた制御基板と、第2の演出制御用マイクロコンピュータを設けた制御基板とのどちらに設けてもよい。ただし、その場合のRTCM100は、前述した実施の形態と同様に、バックアップ電源回路により電源がバックアップされることが必要である。

【0469】

(5) 前述した実施の形態は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

20

【0470】

(6) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

30

【0471】

(7) 前述した第1実施の形態および第2実施の形態では、RTCM100をランプドライバ基板35に搭載する例を示した。しかし、これに限らず、RTCM100は、主基板31、演出制御基板80、および、音声出力基板70のうちのどの基板に搭載してもよい。ただし、バックアップ電源回路により電源がバックアップされることが必要である。

40

【0472】

(8) 前述した実施の形態では、RAM354をランプドライバ基板35に設けずに、RAM85を、所定のバックアップ電源回路により記憶データがバックアップされるように構成し、演出制御用マイクロコンピュータ800が前述した実施の形態でRAM354に対して行っていたデータの読出しおよび書込みを、RAM85に対して行なうようにしてもよい。このような構成により、プロジェクト、プロジェクト予告、告知、特別演出、特別リーチ選択率切替え、および、一斉動作のそれぞれを実行させることができる。また、このような構成を採用した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ800のRAM85を、RAM354の代わりに使用することにより、前述した実施の形態の場合と比べて、部品点数を削減することができる。

50

【0473】

(9) 前述の実施の形態では、プロジェクトの実行により、変動表示装置9での表示に関する演出種類が変更される例を示した。しかし、これに限らず、プロジェクトの実行により、スピーカ27から出力される音による演出種類のみが変更されるようにしてもよく、または、各種ランプによる演出種類のみが変更されるようにしてもよい。また、プロジェクトの実行により、変動表示装置9での表示に関する演出種類のみが変更されるようにしてもよい。また、プロジェクトの実行により、変動表示装置9での表示に関する演出種類とスピーカ27から出力される音による演出種類とが変更されるようにしてもよい。また、プロジェクトの実行により、変動表示装置9での表示に関する演出種類と各種ランプによる演出種類とが変更されるようにしてもよい。また、プロジェクトの実行により、スピーカ27から出力される音による演出種類と各種ランプによる演出種類とが変更されるようにしてもよい。また、プロジェクトの実行により、変動表示装置9での表示に関する演出種類と、スピーカ27から出力される音による演出種類と、各種ランプによる演出種類とのすべてが変更されるようにしてもよい。

10

【0474】

(10) 前述した実施の形態では、プロジェクト予告として、図15に示すように「あと4日」というように、プロジェクトが実行される日時を直接的に示す例を説明した。しかし、これに限らず、プロジェクト予告として、「水にまつわる日」（水曜日を間接的に示すメッセージ）というように、プロジェクトが実行される日時を暗号等で間接的に示すようにしてもよい。

20

【0475】

(11) 図28のS367においては、稼動開始日時がRAM354に登録される。このように登録された稼動開始日時については、たとえば、設定操作部355を操作することに基づいて数値情報を入力することにより、手動により修正することが可能となる構成を採用してもよい。

【0476】

(12) パチンコ遊技機1においては、RAM354等に記憶した稼動開始日時のデータをパチンコ遊技機1の外部に出力する手段としての稼動開始日時データ出力部を設けるとともに、他のパチンコ遊技機1における稼動開始日時データ出力部から出力された稼動開始日時のデータを、RAM354等に入力させる稼動開始日時データ入力部とを設け、稼動開始日時データ入力部から入力された稼動開始日時のデータにより、RAM354等に記憶されていた稼動開始日時のデータを書換えるようにしてもよい。そのようにすれば、稼動開始日が異なる複数のパチンコ遊技機1において、プロジェクトおよびプロジェクト予告を実行する日時を容易に統一化することができる。

30

【0477】

(13) 前述した実施の形態に示したプロジェクトを実行する時期は、パチンコ遊技機1に関する過去の稼動率の統計に基づいて、稼動率が低下する傾向にある時期に設定されている。このようにすれば、プロジェクトの実行により稼動率の低下を防ぐことができるようになる。

【0478】

(14) 前述した実施の形態においては、プロジェクトを実行するときにおける変更後の演出種類が予め定められていた例を示した。しかし、これに限らず、プロジェクトを実行するときにおける変更後の演出種類は、複数種類の演出種類のうちからランダムに決定するようにしてもよい。このようにすれば、プロジェクトの実行により演出のバリエーションを豊富なものにすることができる。

40

【0479】

(15) 前述した実施の形態においては、プロジェクトを実行するときにおいて演出種類を変更する例として、前述のような変動表示装置9に表示される図柄および背景等の基本的な画像である基本画面、および、前述のようなリーチ演出等の変動表示が行なわれるときに表示される画像である演出画像等の演出の全部を変更することを説明した。しか

50

し、これに限らず、プロジェクトを実行するときにおいて演出種類を変更する例としては、基本画面は変更せずに演出画像を変更すること、または、演出画像は変更せずに基本画面を変更することのように、演出の一部を変更するようにしてもよい。また、そのような演出の全部を変更するか、演出の一部を変更するかの選択を、プロジェクトが実行されるごとにランダムに選択決定するようにしてもよい。

【0480】

(16) 前述した実施の形態においては、稼動開始日時設定処理において、連続稼動時間が所定時間に達し、かつ、その所定時間中における変動回数が所定回数以上となったときに、連続稼動時間の計測開始日時を稼動開始日時として登録する例を示した。しかし、これに限らず、連続稼動時間が所定時間（たとえば、2時間、8時間等の稼動が開始したことが明確になる時間）に達したときにおいて、その所定時間中における図柄の変動表示回数が所定回数とは無関係に、連続稼動時間の計測開始日時を連続稼動時間が開始された日時を稼動開始日時として登録するようにしてもよい。

10

【0481】

(17) 前述した実施の形態においては、飾り図柄を表示する変動表示装置9が1つ設けられている例を示した。しかし、これに限らず、パチンコ遊技機1は、飾り図柄を表示する変動表示装置として、第1の飾り図柄を変動表示する第1の変動表示装置と、第2の飾り図柄を変動表示する第2の変動表示装置との2つの変動表示装置を設けてもよい。たとえば、第1の変動表示装置を遊技盤の中央部に設けるとともに、第2の変動表示装置を遊技盤の中央部から上方向、下方向、左方向、または、右方向に偏在させた態様で設ける。この第2の変動表示装置は、7セグメントLED等により数値を表示する小型の表示装置であってもよい。このように、飾り図柄を変動表示する2つの変動表示装置を設けた場合には、始動入賞に応じて第1の変動表示装置において第1の飾り図柄の変動表示を開始させた後、第1の飾り図柄がリーチ表示態様となったとき、第1の飾り図柄がリーチ表示態様を維持している期間中、および、第1の飾り図柄がリーチ表示態様となっただけでなく、第2の変動表示装置における第2の飾り図柄の変動表示を開始させて、第2の飾り図柄の変動表示結果に基づいて、補助的に、所定の当り（たとえば、大当り、または、大当りよりも遊技者にとって不利な小当りであってもよい）となるか否かを補助的に示す。このような構成においては、第2の変動表示装置は、前述のようなタイミングでのみ変動表示を開始するものとする。

20

30

【0482】

(18) 前述した実施の形態では、日時を特定可能とする計時を行なう計時手段として、RTCM100を設けた例を示した。しかし、これに限らず、稼動日からの経過時間日時を計時するカウンタ等のその他の計時手段を用いてもよい。つまり、パチンコ遊技機1においては、日時を特定可能とする計時を行なう計時手段であれば、どのような計時手段を用いてもよい。

【0483】

(19) 前述した実施の形態では、図5に示すように標準日時データ出力装置300を用いてRTCM100の計時値を標準値に設定するときに、演出制御基板80に設けられたコネクタ801から主基板31からの信号線L1～L9のコネクタを取外して、標準日時データ出力装置300からの信号線L11～L19のコネクタを装着することにより、標準日時データ出力装置300から演出制御用マイクロコンピュータ800に標準日時コマンドを送信する例を示した。しかし、これに限らず、信号線L1～L9の経路の途中に標準日時データ出力装置300からの信号線L11～L19のコネクタを装着することが可能なパラレル形式の中継用のコネクタを設けておき（たとえば、中継基板77に設ける）、その中継用のコネクタに標準日時データ出力装置300からの信号線L11～L19のコネクタを装着したときに、標準日時データ出力装置300からの標準日時コマンドが、信号線L11～L19から中継用のコネクタを介し、信号線L1～L9を経て演出制御用マイクロコンピュータ800に送信されるように構成してもよい。その場合において、標準日時データ出力装置300からの標準日時コマンドを送信するときには、遊技制御

40

50

用マイクロコンピュータ560から演出制御コマンドを送信しないようにする。このように構成すれば、主基板31からの信号線L1～L9を取外すことなく、標準日時コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ800に送信することができる。

【0484】

(20) 前述した実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ800(遊技制御手段)から演出制御用マイクロコンピュータ800(演出制御手段)に送信されるコマンド(変動パターンコマンド)に基づいて、遊技機が稼動を開始したか否かを判定する(図35のS362～S367)稼動開始判定手段が設けられている(図28のS361～S373)。このように遊技機が稼動を開始したか否かを判定するために用いるコマンドとしては、パチンコ遊技機1が稼動状態にあることが特定できるコマンドであれば、どのようなコマンドであってもよく、たとえば、図柄情報コマンド、デモ表示コマンド、および、初期化コマンド(パチンコ遊技機1の電源投入時に演出制御用マイクロコンピュータ800に送られる初期化コマンド)等のその他のコマンドを用いてもよい(たとえば、1日において図柄情報コマンドを所定回数受信したときにパチンコ遊技機1が稼動を開始したと判断してもよく、また、1日においてデモ表示コマンドを所定回数受信したときにパチンコ遊技機1が稼動を開始したと判断してもよく、また、演出制御用マイクロコンピュータ800がそのコマンドを1回受信したときに、パチンコ遊技機1が稼動を開始したと判断してもよい。)

10

【0485】

(21) 前述した実施の形態においては、一斉デモ表示を開始する時刻になると、通常デモ表示が行なわれているときであっても、一斉デモ表示が突然実行開始される例を示した。しかし、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ800は、一斉デモ表示を開始する時刻の所定時間前(たとえば、1分前)になったときにおいて、通常デモ表示が実行されているか否かを判断し、通常デモ表示が実行されているときには、当該所定時間前のタイミングで通常デモ表示の実行を禁止する制御を行なうようにしてもよい。また、通常デモ表示が実行されていないときでも、当該所定時間前のタイミングで通常デモ表示の実行を禁止する制御を行なうようにしてもよい。

20

【0486】

(22) 前述した実施の形態においては、図24に示すように、RTCM100でのカウント値を管理するRTCM管理処理(S209)を、タイマ割込みのタイミングで実行する例を示した。しかし、これに限らず、RTCM管理処理については、標準日時データ出力装置300から標準日時コマンドに伴って送信されてくる標準日時INT信号を受信したときに割込み処理を行ない、その割込処理において、実行するようにしてもよい。このようにすれば、標準日時コマンドが送信されてから、その標準日時コマンドに基づいてRTCM100の計時値が標準値データに設定されるまでの時間を短縮することができるので、実際の標準日時に対するRTCM100の計時値のずれをより一層少なくすることができる。

30

【0487】

(23) 前述した実施の形態においては、変動表示等の遊技が行なわれていることを条件に、一斉デモ表示の実行を禁止する例を示した。一斉デモ表示の実行を禁止する条件としては、たとえば、演出制御プロセス処理におけるプロセスが、図柄変動開始処理(S402)、図柄変動中処理(S403)、図柄停止待ち処理(S404)、大当り表示処理(S405)、大当り遊技中処理(S406)、および、大当り終了処理(S407)のうちのいずれに進行しているときに、遊技が行なわれていると判断して、一斉デモ表示の実行を禁止するようにしてもよい。また、保留記憶数が増加した場合に送信されてくる保留記憶数を特定可能な保留記憶数コマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ800において保留記憶数を計数し、その保留記憶数が「1」以上となったときに、遊技が行なわれていると判断して、一斉デモ表示の実行を禁止するようにしてもよい。また、打球操作ハンドル5が操作されているときに、その操作状態を示す検出信号として出力される操作検出信号を演出制御用マイクロコンピュータ800が受信するようにし、その

40

50

操作検出信号により打球操作ハンドル5が操作されていると判断したときに、遊技が行なわれていると判断して、一斉デモ表示の実行を禁止するようにしてもよい。

【0488】

(24) 前述した実施の形態においては、演出制御用マイクロコンピュータ800において、デモ表示を行なう条件として、デモ表示コマンドを受信してから変動表示が行なわれない時間が所定時間(たとえば60秒)となったときにデモ表示を行なう条件が成立する例を示した。しかし、これに限らず、デモ表示コマンドが受信されない構成においては、演出制御用マイクロコンピュータ800が、継続して変動パターンコマンドを受信していない時間を計時し、その時間が所定時間(たとえば60秒)となったときにデモ表示を行なう条件が成立するようにしてもよい。

10

【0489】

(25) 前述した実施の形態では、計時手段として、RTCM100を設けた例を示した。しかし、これに限らず、RTCM100およびそれに関連する構成を用いずに、RAM354の一部の記憶領域を電源投入時からの経過時間を計時する計時手段としての計時カウンタを用いるようにしてもよい。このような計時カウンタの値は、時間、分、秒をカウントできるように設定しておき、たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ800が1秒に相当する所定周期で秒のカウント値を更新していき、時間、分、秒のカウント値を時計と同様の更新方法で更新していく。これにより、そのようなカウント値に基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ800が、毎営業日において、電源投入時から何時間、何分、何秒経過したかを確認できるようになる。このようにすれば、毎営業日において、変動表示装置9における演出態様を変更するタイミングを、電源投入時から所定時間経過したときに設定しておき、計時カウンタの計時値がその設定されたタイミングとなったときに、変動表示装置9における演出態様を変更する等、RTCM100を設けた場合と同様の制御を行なうことができるようになる。

20

【0490】

(26) 前述した実施の形態では、パチンコ遊技機1において、デモ表示として、通常デモ表示と一斉デモ表示とを実行する例を示した。しかし、これに限らず、デモ表示として、一斉デモ表示のみを実行するようにしてもよい。そのようにすれば、デモ表示を実行するために前述のような+デモ表示コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ800に送信する必要がなくなるので、遊技制御用

30

【0491】

(27) 遊技の演出を行なう演出装置(変動表示装置9、装飾ランプ25等の各種ランプ、スピーカ27)を備え、遊技において特定の条件が成立したとき(変動表示装置9の変動表示結果が大当たり表示結果となったときに)、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御される遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

前記演出装置に含まれ、予め定められた変動表示の実行条件(始動口スイッチ14aがオンし、かつ、保留記憶データ数が上限値に達していないとき)が成立した後、変動表示の開始条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報(飾り図柄)の変動表示を行なって表示結果を導出表示し、前記特定遊技状態に制御される前記特定の条件が成立するときに、変動表示の表示結果として予め定められた特定表示結果(大当たり表示結果(特別図柄の場合は「7」等、飾り図柄の場合は「777」等))を導出表示する変動表示装置(変動表示装置9)と、

40

前記変動表示の実行条件が成立したが未だ前記変動表示の開始条件が成立していない前記変動表示の実行条件の成立回数を示す実行条件成立データ(保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数のデータ、すなわち、保留記憶カウンタのカウント値のデータ)を記憶する実行条件成立データ記憶手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560のRAM55)と、

50

日時を特定可能とする計時を行なう計時手段（図４のＲＴＣＭ１００）と、

前記識別情報の変動表示が行なわれておらず、かつ、前記実行条件成立データ記憶手段に前記実行条件成立データが記憶されていない（保留記憶数が「０」のとき）演出実行条件が成立したこと（デモ表示コマンドを受信したこと）に基づいて所定のデモンストレーション演出（図１４の一斉デモ表示）を実行するデモンストレーション実行手段（図４の演出制御基板８０、演出制御用マイクロコンピュータ８００、図３２のＳ４２４、Ｓ４２３、Ｓ４２７、図３４のＳ４６３）とを備え、

該デモンストレーション実行手段は、

前記演出実行条件が成立し、かつ、前記計時手段の計時結果が所定条件を満たす（図２７のＳ３４１で現在日時が図１１（ｇ）の一斉デモ表示開始時刻と一致したと判断され、一斉デモ表示フラグがセットされたこと）ときに、第１デモンストレーション演出（一斉デモ表示）を実行し（図３４のＳ４６２、Ｓ４６３）、

前記演出実行条件が成立し、かつ、前記計時手段の計時結果が前記所定条件を満たさないときに、前記第１デモンストレーション演出とは演出態様が異なる第２デモンストレーション演出（通常デモ表示）を実行する（図３４のＳ４６２、Ｓ４６４）。

【０４９２】

このような構成によれば、デモンストレーション演出を実行する演出実行条件が成立し、かつ、計時手段の計時結果が、所定条件を満たすときに、第１デモンストレーション演出が実行させられ、当該演出実行条件が成立し、かつ、計時手段の計時結果が所定条件を満たさないときに、第１デモンストレーション演出とは演出態様が異なる第２デモンストレーション演出が実行される。このように、計時手段の計時結果が所定条件を満たしたと判定されたときに実行される第１デモンストレーション演出が設けられることにより、その第１デモンストレーション演出が実行されるタイミングを確認することに基づいて、計時手段の計時について狂いが生じているか否かを遊技機の外部において容易に判断することができる。これにより、計時手段の計時結果に狂いが生じているか否かの判断結果に基づいて、計時値を標準値に設定する等、計時手段の計時の狂いに対処する処置を講じることが可能となる。これにより、たとえば、遊技機設置島のように列設された複数の遊技機において一斉に、このようなデモンストレーション演出を実行するときにおいて、これら遊技機の第１デモンストレーション演出の開始タイミングにずれが生じているか否かを確認することに基づいて、計時手段の計時により特定される日時について狂いが生じているか否かを判断することができ、たとえば、遊技機設置島における複数の遊技機で一斉に所定の演出を実行するときにおいて、それぞれの遊技機で行なわれる演出を正確に一致させることが可能となる。また、計時手段の計時結果が所定条件を満たしたと判定されたときに実行される第１デモンストレーション演出が、計時手段の計時結果が所定条件を満たさないときに実行される第２デモンストレーション演出とは異なる演出態様であるので、第１デモンストレーション演出の開始時を視覚的に容易に確認することができる。

【０４９３】

（２８） 前記（２７）の遊技機において、遊技において特別の条件が成立したとき（図８のＲ２により第２確変大当たりとすることが決定されたとき）に、前記特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態（高確率状態）に制御する特別遊技状態制御手段（確変フラグをセットすることにより、高確率状態に制御する図２３のＳ１３７）と

、
前記計時手段の計時により特定される日時が、予め定められた日時から所定期間内（図１１（ｆ）の特別演出実行許可の期間）であるか否かを判定する所定期間判定手段（図２７のＳ３３５）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに予め定められた特別演出（図１９のミッション演出を行なう特別演出）を実行するか否かを決定する特別演出決定手段（図３１のＳ４４２）とをさらに含み、

該特別演出決定手段は、前記所定期間判定手段により前記所定期間内（図１１（ｆ）の特別演出実行許可の期間）であると判定されたときと、前記所定期間判定手段により前記

10

20

30

40

50

所定期間外（図11（f）の特別演出実行不許可の期間）であると判定されたときとで、前記特別遊技状態に制御されているときに前記特別演出を実行するか否かを異なる割合で決定する（図31のS442YによりS443～S450で高確低ベース状態時に特別演出を実行する割合を100%とし、図31のS442Nにより高確低ベース状態以外の時に特別演出を実行する割合を0%とする。なお、この割合は100%：0%の割合に限られない）。

【0494】

このような構成によれば、同じ特別遊技状態に制御されているときであっても、計時手段の計時により特定される日時に基づいて所定期間内であると判定されたときと所定期間外であると判定されたときとで、特別遊技状態に制御されているときに特別演出を実行するか否かが異なる割合で決定されるので、特別遊技状態の演出に関して、計時手段の計時により特定される日時に基づいて異なる興趣を遊技者に提供することができ、遊技者が遊技に飽きないようにすることができる。

10

【0495】

（29） 前記（27）または（28）の遊技機において、前記演出装置による遊技の演出について、予め定められた日時からの経過時間に基づいて複数に分けられた期間において、関連する演出を実行する関連演出実行手段（図27のS329、図32のS414、図33のS452～S454）をさらに含み、

該関連演出実行手段は、少なくとも第1の演出態様（図11（a）の山演出種類A2）と第2の演出態様（図11（a）の海演出種類B2）とを含む第1の期間（図11（a）の第3稼動期間）と、該第1の期間後の期間であって、少なくとも第3の演出態様（図11（a）の山演出種類A3）と第4の演出態様（図11（a）の海演出種類B3）とを含む第2の期間（図11（a）の第4稼動期間）とにおいて、前記第1の演出態様と前記第3の演出態様とが関連し（山演出で関連）、前記第2の演出態様と前記第4の演出態様とが関連する（海演出で関連）演出を実行する（図11（a））。

20

【0496】

このような構成によれば、演出装置による遊技の演出について、第1の演出態様と第2の演出態様とを含む第1の期間と、該第1の期間後の期間であって、少なくとも第3の演出態様と第4の演出態様とを含む第2の期間とにおいて、前記第1の演出態様と前記第3の演出態様とが関連し、第2の演出態様と第4の演出態様とが関連する演出が実行されることにより、予め定められた日時からの経過時間に基づいて複数に分けられた期間において、関連する演出が実行される。これにより、第1の期間と、その後の第2の期間で、関連した演出態様が選択されるので、時間の経過にしたがった演出態様の関連性により、演出を面白みのあるものにすることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

30

【0497】

（30） 前記（27）から（29）のいずれかの遊技機において、前記特定遊技状態に制御するか否かを前記変動表示の表示結果を導出表示する前に決定する事前決定手段（図23のS130）と、

リーチ演出を行なうときに、前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御することが決定されたときに、前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御しないことが決定されたときと比べて高い割合で選択される特別のリーチ演出（特別リーチ）を含む複数種類のリーチ演出（図10（a）～（c）の複数のリーチ演出種類）のうちから、リーチ演出の種類を選択するリーチ演出選択手段（図36のS503～S507、S508～S511）と、

40

前記計時手段の計時により特定される日時が、予め定められた日時から所定期間内であるか否かを判定する所定期間判定手段（図27のS338）とをさらに含み、

前記リーチ演出選択手段は、前記所定期間判定手段により前記所定期間内であると判定されたときと、前記所定期間判定手段により前記所定期間外であると判定されたときとで、前記特別のリーチ演出を異なる割合で選択する（図27のS338で大当たり時第1リーチテーブル選択期間以外の期間（大当たり時第2リーチテーブル選択期間）と判断されたとき

50

きは、図27のS340で特別リーチ選択率が高い大当たり時第2リーチテーブルが選択され、図27のS338で大当たり時第1リーチテーブル選択期間と判断されたときは、図27のS339で特別リーチ選択率が低い大当たり時第1リーチテーブルが選択される)。

【0498】

このような構成によれば、リーチ演出を行なうときに、計時手段の計時により特定される日時に基づいて特定期間内であると判定されたときと、特定期間外であると判定されたときとで、特別のリーチ演出が異なる割合で選択されるので、リーチ演出に関して、計時手段の計時により特定される日時に基づいて異なる興趣を遊技者に提供することができ、遊技者が遊技に飽きないようにすることができる。

【0499】

(31) 前記(27)から(30)のいずれかの遊技機において、前記計時手段の計時結果に基づいて前記遊技機の稼動開始時に設定した日時からの連続稼動時間が所定時間(たとえば、2時間)以上となり、かつ、当該所定時間となるまでに所定回数(たとえば、1回)以上前記変動表示装置で変動表示が行なわれていることを条件として、前記遊技機の稼動開始日時を決定する稼動開始日時決定手段(図28のS365~S367)と、

該稼動開始日時決定手段により前記稼動開始日時が決定されたときに、前記計時手段の計時結果に基づいて前記第1デモンストレーション演出を実行するためのデータ(一斉デモ表示開始/終了時刻のデータ)を設定するデータテーブル(図11(g)の一斉動作情報テーブル)を作成するデータテーブル作成手段(図28のS369)とをさらに備える。

【0500】

このような構成によれば、稼動開始日時が決定されたときに、データテーブル作成手段により、計時手段の計時結果に基づいて第1デモンストレーション演出を実行するためのデータを設定するデータテーブルが自動的に作成することができる。

【0501】

(32) 前記(27)から(31)のいずれかの遊技機において、前記計時手段の計時に用いられる日時の標準値が入力可能な標準値入力手段(図5のコネクタ801)と、

前記日時の標準値が入力されたときに、当該日時の標準値に基づいて、前記計時手段による計時値を標準値に設定する日時設定手段(図38のS603)とをさらに備える。

【0502】

このような構成によれば、計時手段による計時値を標準値に設定することが可能になることにより、計時手段による計時値をより正確なものにすることができる。

【0503】

(33) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0504】

9 変動表示装置、25 装飾ランプ、27 スピーカ、1 パチンコ遊技機、100 RTCM、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、800 演出制御用マイクロコンピュータ、300 標準日時データ出力装置、354 RAM、358 選択ボタン。

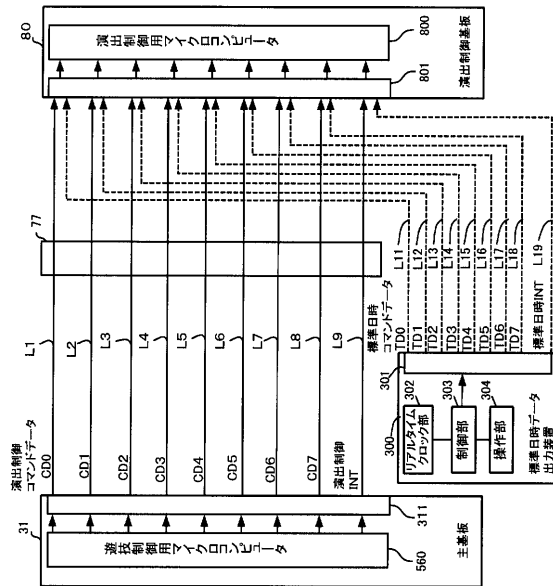
10

20

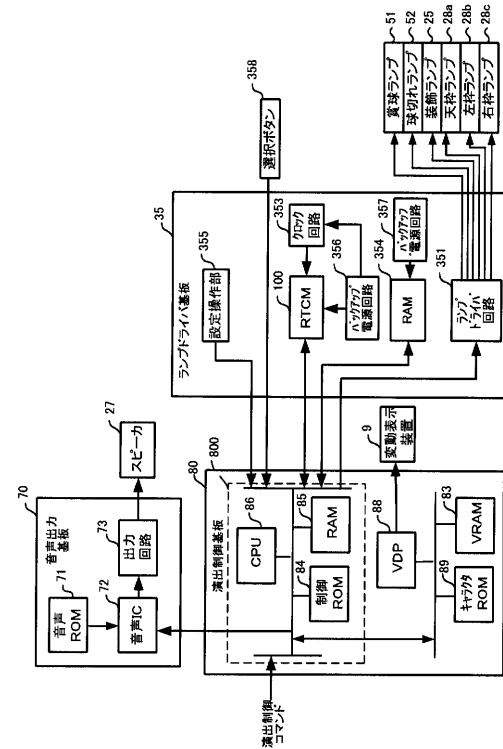
30

40

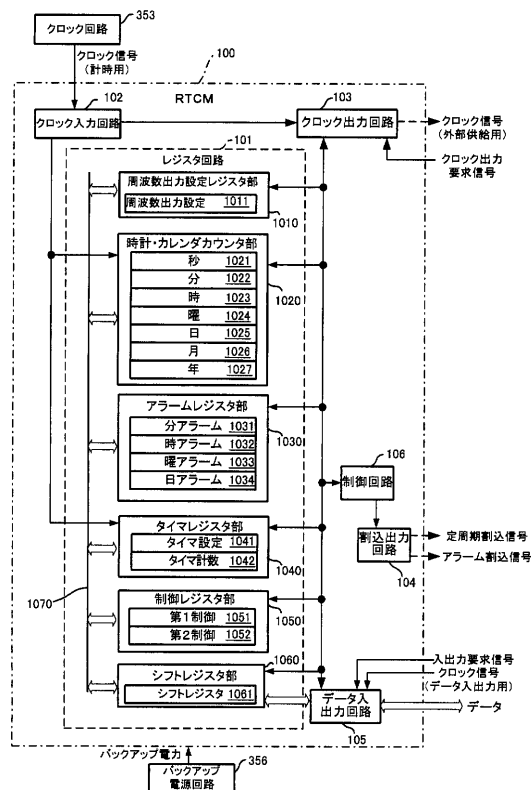
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

ランダムカウンタ	範囲	用途	加算
R1	0~256 (乱数回路設定範囲)	大当たり判定用	乱数回路により加算
R2	0~4	大当たり種類・大当たり図柄決定用	2ms毎に1ずつ加算
R3	0~4	特別図柄はずれ図柄決定用	2ms毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
R4	0~99	変動パターン決定用	2ms毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
R5	0~39	リーチ判定用	2ms毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
R6	0~11	普通図柄当り判定用	2ms毎に1ずつ加算

【図 9】

ランダム	範囲	用途	加算
RU-1	0~9	飾り図柄停止図柄決定用	左図柄 33ms毎に1加算
RU-2	0~9		中図柄 左図柄の桁上げ毎に1加算
RU-3	0~9		右図柄 中図柄の桁上げ毎に1加算
RV	0~199	演出内容決定用	33ms毎に1加算

【図 10】

(a) 大当り時第1リーチテーブル

リーチ演出種類	変動時間	選択条件
特別リーチ	30秒	第1リーチコマンド(30秒)受信かつ、RV抽出値が0～19
第1通常リーチ	30秒	第1リーチコマンド(30秒)受信かつ、RV抽出値が20～199
第2通常リーチ	20秒	第2リーチコマンド(20秒)受信時
第3通常リーチ	15秒	第3リーチコマンド(15秒)受信時

(b) 大当り時第2リーチテーブル

リーチ演出種類	変動時間	選択条件
特別リーチ	30秒	第1リーチコマンド(30秒)受信かつ、RV抽出値が0～79
第1通常リーチ	30秒	第1リーチコマンド(30秒)受信かつ、RV抽出値が80～199
第2通常リーチ	20秒	第2リーチコマンド(20秒)受信時
第3通常リーチ	15秒	第3リーチコマンド(15秒)受信時

(c) はずれ時リーチテーブル

リーチ演出種類	変動時間	選択条件
特別リーチ	30秒	—
第1通常リーチ	30秒	第1リーチコマンド(30秒)受信時
第2通常リーチ	20秒	第2リーチコマンド(20秒)受信時
第3通常リーチ	15秒	第3リーチコマンド(15秒)受信時

【図 12】

演出名	演出内容
A1	山演出1(春の山)
A2	山演出2(夏の山)
A3	山演出3(秋の山)
A4	山演出4(冬の山)
B1	海演出1(春の海)
B2	海演出2(夏の海)
B3	海演出3(秋の海)
B4	海演出4(冬の海)
C1	街演出1(春の街)
C2	街演出2(夏の街)
C3	街演出3(秋の街)
C4	街演出4(冬の街)

【図 11】

(a) 稼動期間別演出選択情報テーブル(2006年6月1日稼動開始時)

	2006年6月1日 ～6月22日18:00	2006年6月22日18:00 ～7月13日18:00	2006年7月13日18:00 ～8月3日18:00	2006年8月3日18:00 ～8月24日18:00
演出種類	A1	—	A2	A3
	—	B1	B2	B3
	—	—	—	C1

(b) リーチ演出選択情報テーブル

	2006年6月1日 ～6月22日18:00	2006年6月22日18:00 ～7月13日18:00	2006年7月13日18:00 ～8月3日18:00	2006年8月3日18:00 ～8月24日18:00
大当り時 リーチテーブル (特別リーチ基準設定)	第1リーチテーブル (特別リーチ基準設定)	第2リーチテーブル (特別リーチ基準設定)	第1リーチテーブル (特別リーチ基準設定)	第2リーチテーブル (特別リーチ基準設定)

(c) プロジェクト実行情報テーブル

	実行日時	プロジェクト情報
プロジェクト1	6月22日18:00	稼動期間別演出の演出種類変更
プロジェクト2	7月13日18:00	稼動期間別演出の演出種類変更、演出種 類選択許可
プロジェクト3	8月3日18:00	稼動期間別演出の演出種類変更、演出種 類選択許可(選択数増加)

(d) プロジェクト予告情報テーブル

	予告1	予告2	予告3	予告4	予告5	予告6	予告7
プロジェクト1	6月18日 18:00	6月19日 18:00	6月20日 18:00	6月21日 18:00	6月22日 12:00	6月22日 15:00	6月22日 17:00
プロジェクト2	7月9日 18:00	7月10日 18:00	7月11日 18:00	7月12日 18:00	7月13日 12:00	7月13日 15:00	7月13日 17:00
プロジェクト3	7月30日 18:00	7月31日 18:00	8月1日 18:00	8月2日 18:00	8月3日 12:00	8月3日 15:00	8月3日 17:00

(e) 告知情報テーブル

	月	火	水	木	金	土	日
本日イベント告知時刻	—	—	—	—	—	—	10:00
店長一押し台告知時刻	—	—	—	—	—	—	17:00
おすすめて告知時刻	—	—	—	21:00	21:00	—	21:00

(f) 特別演出情報テーブル

	2006年6月1日18:00 ～6月30日18:00	2006年6月30日18:00 以降
特別演出実行可否	特別演出実行不許可	特別演出実行許可

(g) 一斉動作情報テーブル

	月	火	水	木	金	土	日
一斉デモ表示開始/終了時刻(1)	9:40/9:45	9:40/9:45	9:40/9:45	9:40/9:45	9:40/9:45	9:40/9:45	9:40/9:45
一斉デモ表示開始/終了時刻(2)	23:30/23:35	23:30/23:35	23:30/23:35	23:30/23:35	23:30/23:35	23:30/23:35	23:30/23:35
一斉演出開始/終了時刻(1)	15:00/15:05	15:00/15:05	15:00/15:05	15:00/15:05	15:00/15:05	15:00/15:05	15:00/15:05
一斉演出開始/終了時刻(2)	20:00/20:05	20:00/20:05	20:00/20:05	20:00/20:05	20:00/20:05	20:00/20:05	20:00/20:05

【図 13】

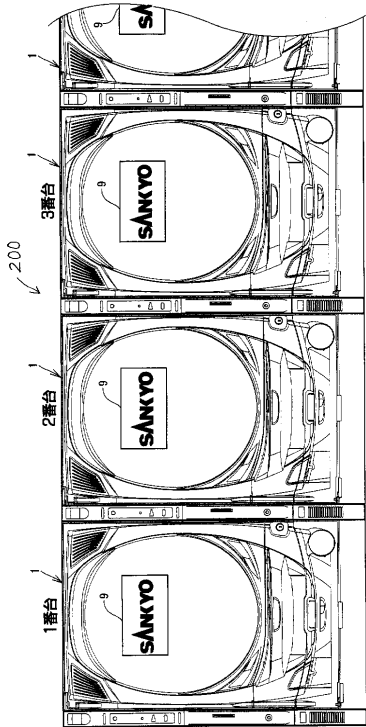
(a) 演出制御コマンド

MODE	EXT	コマンド名	指示内容
80	XX	変動パターン#1	変動パターン等を通知(通常時)
81	XX	変動パターン#2	変動パターン等を通知(短縮時)
8C	XX	図柄情報	変動表示結果を通知
9F	00	デモ表示	デモ表示を通知
A0	XX	大当り開始	大当り遊技状態の開始を通知
A3	XX	大当り終了	大当り遊技状態の終了を通知

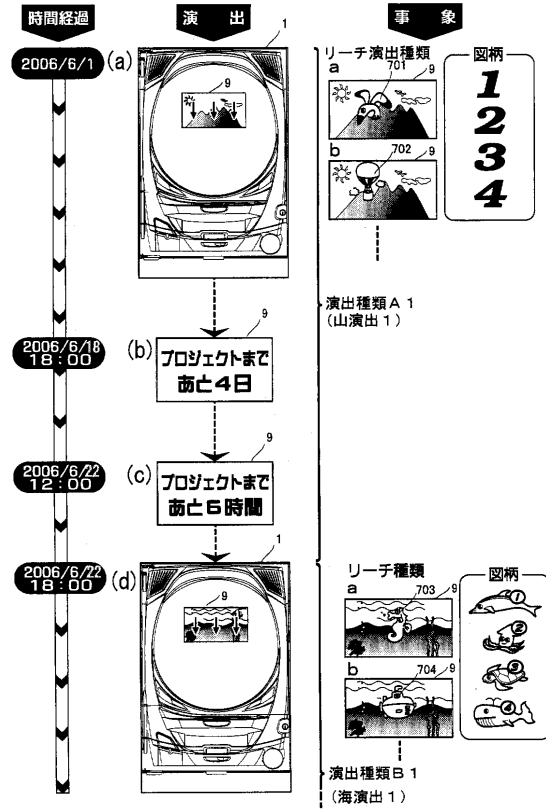
(b) 標準日時コマンド

MODE	EXT	コマンド名	指示内容
20	XX	標準秒	標準秒を通知
21	XX	標準分	標準分を通知
22	XX	標準時	標準時を通知
23	XX	標準曜	標準曜を通知
24	XX	標準日	標準日を通知
25	XX	標準月	標準月を通知
26	XX	標準年	標準年を通知
27	00	送信終了	標準日時の送信終了を通知

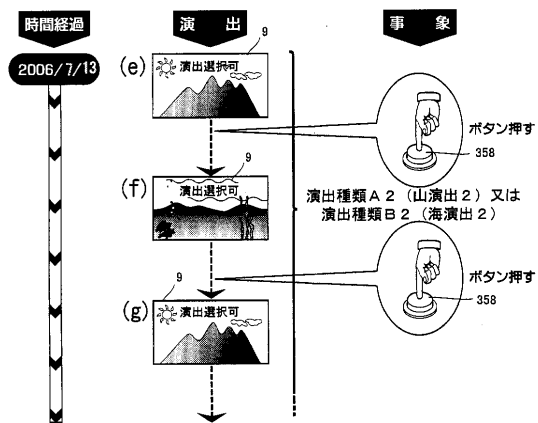
【図 14】



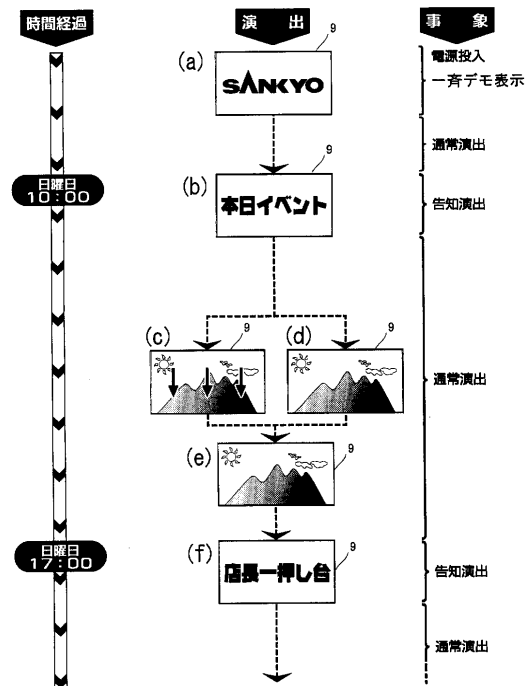
【図 15】



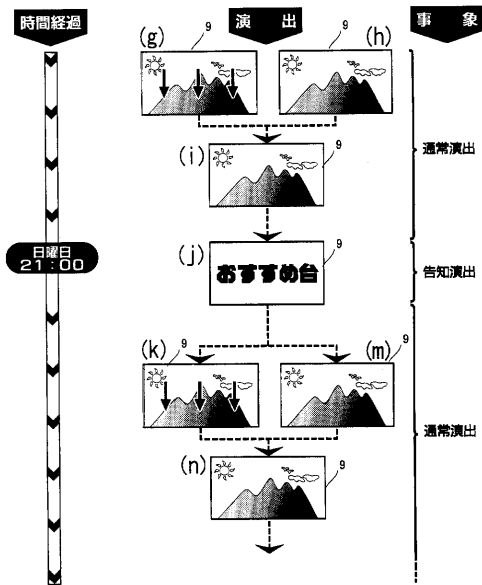
【図 16】



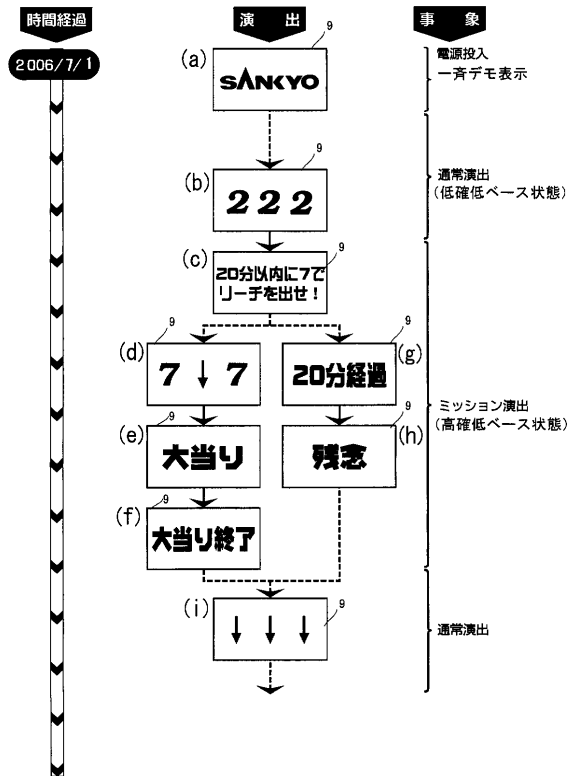
【図 17】



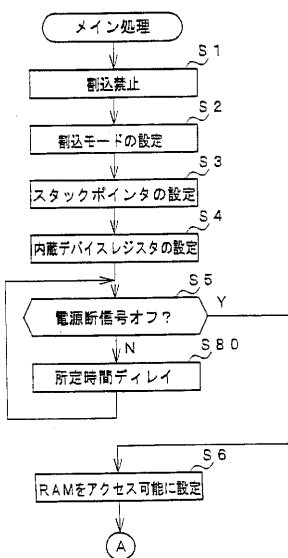
【図 18】



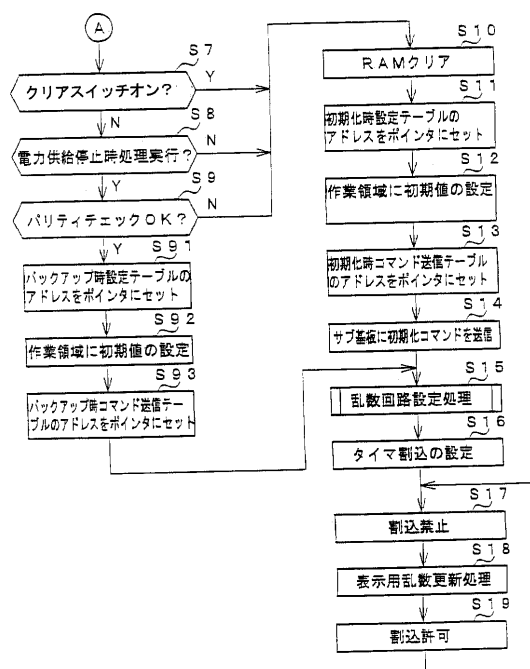
【図 19】



【図 20】



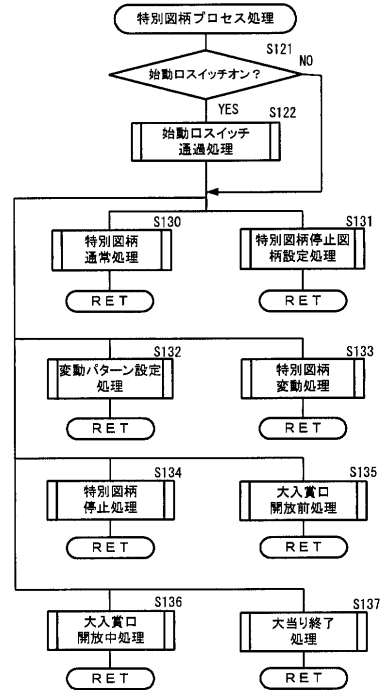
【図 21】



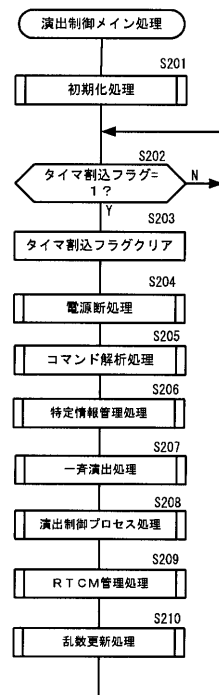
【図 22】



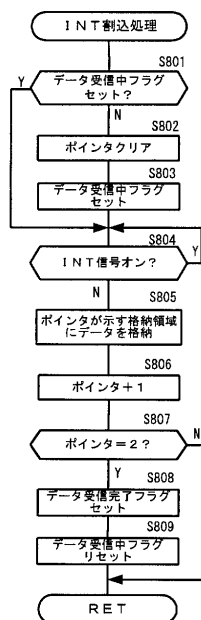
【図 23】



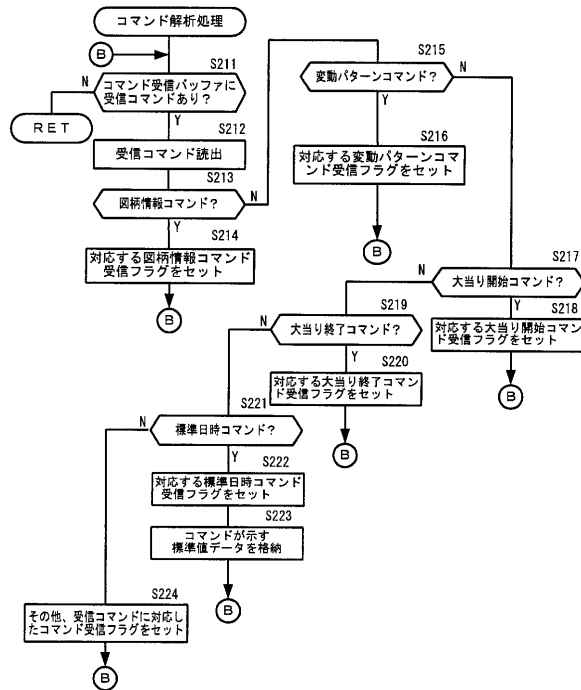
【図 24】



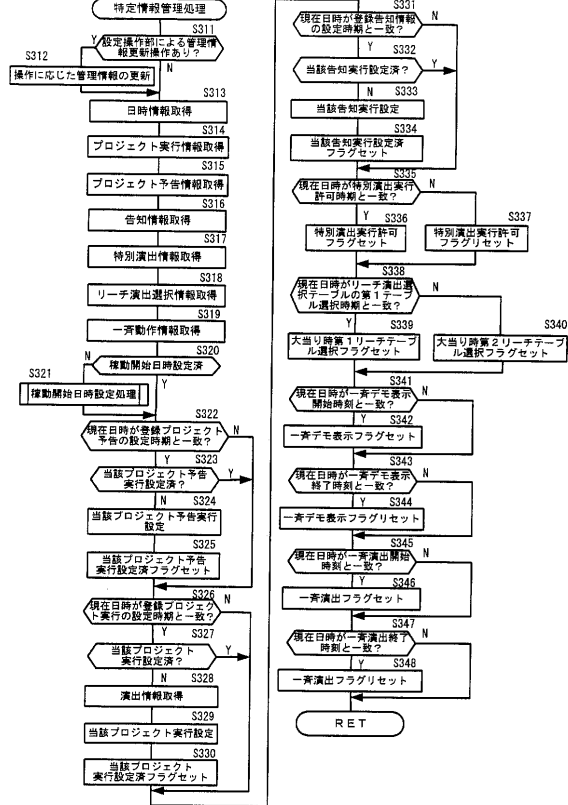
【図 25】



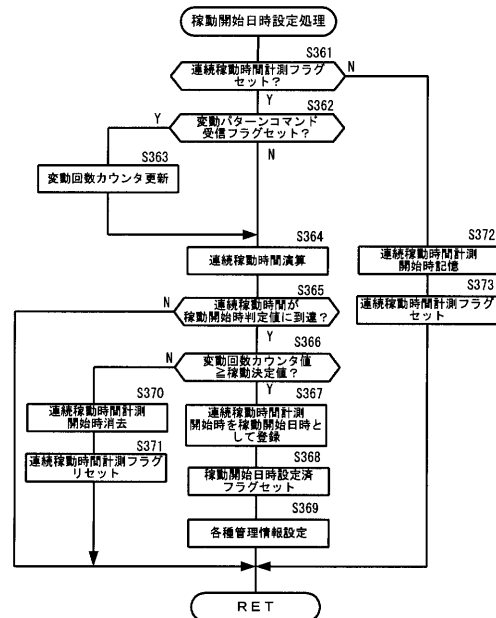
【図 26】



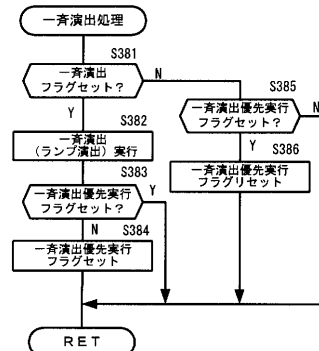
【図 27】



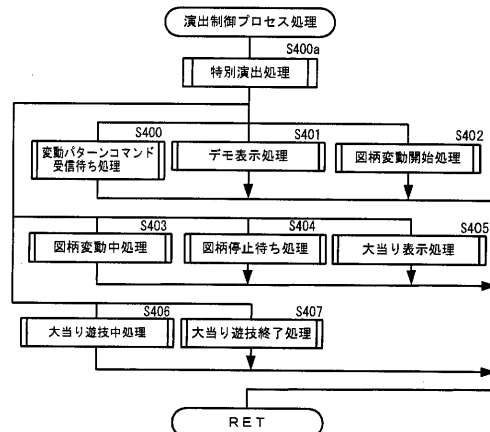
【図 28】



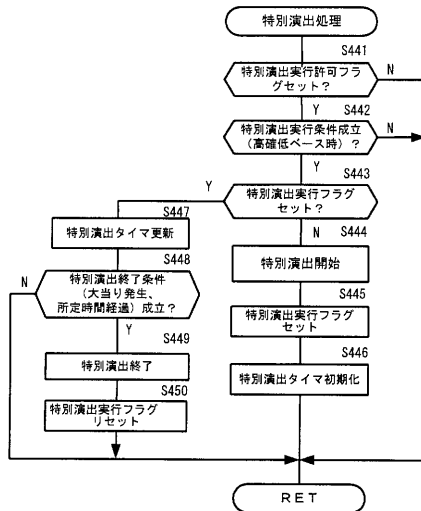
【図 29】



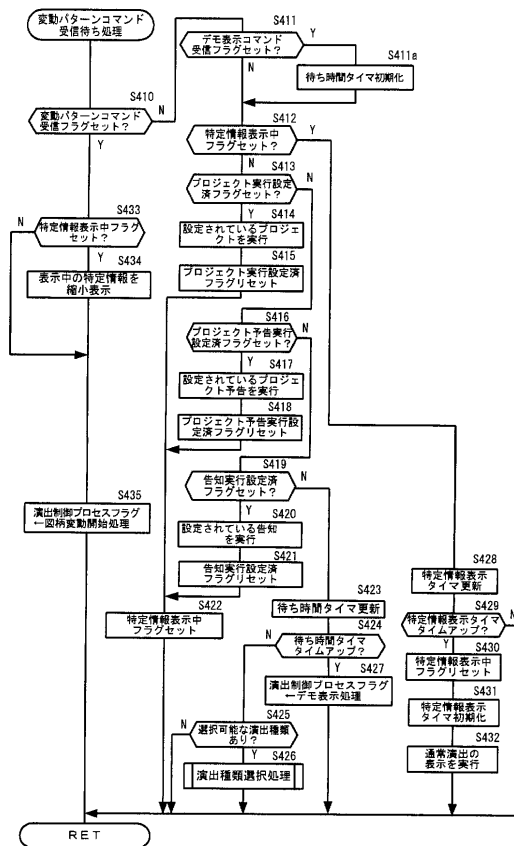
【図 30】



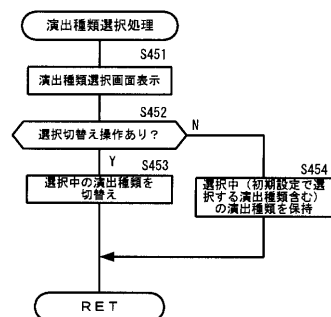
【図 3 1】



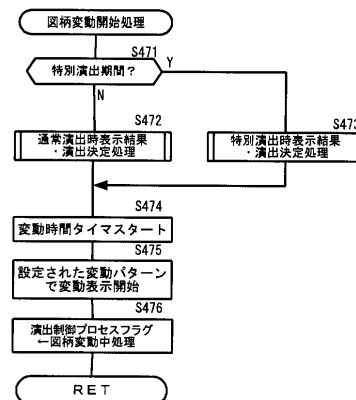
【図 3 2】



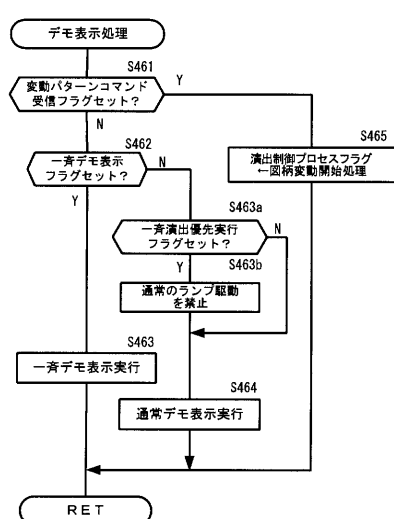
【図 3 3】



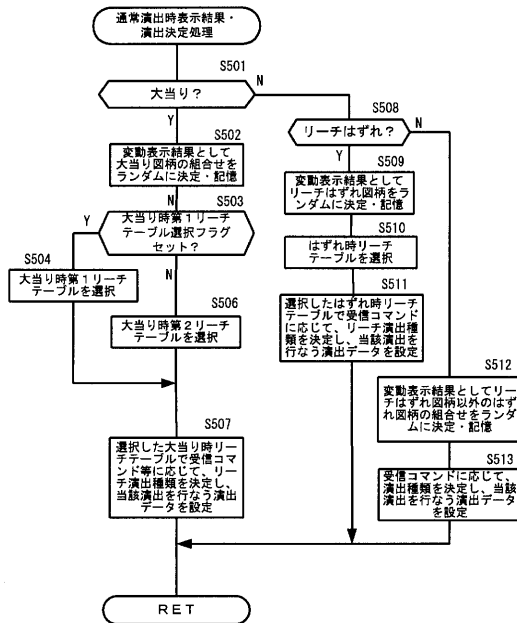
【図 3 5】



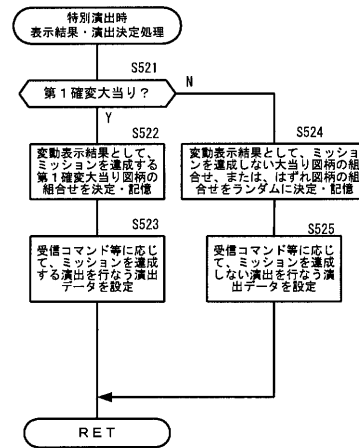
【図 3 4】



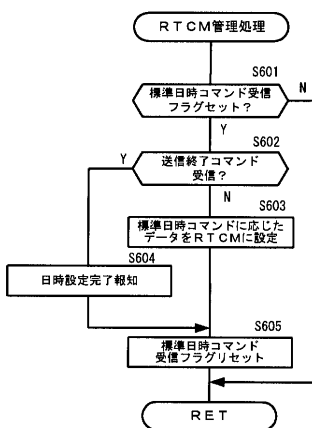
【図 36】



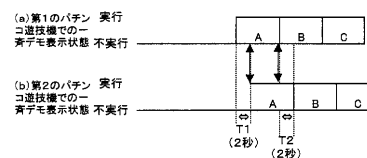
【図 37】



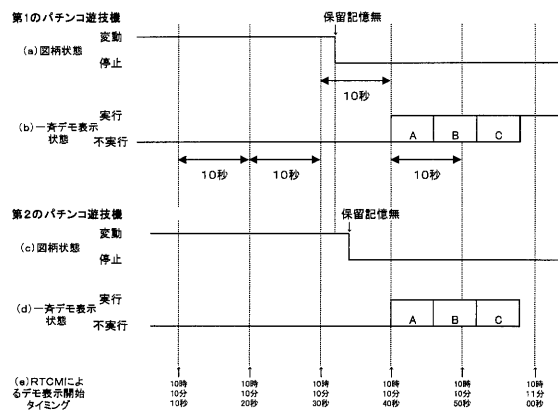
【図 38】



【図 40】



【図 39】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4