(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5758854号
(P5758854)
(45)発行日　平成27年8月5日(2015.8.5)　(24)登録日　平成27年6月12日(2015.6.12)

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

請求項の数 2 (全 104 頁)

(21)出願番号　特願2012-162236(P2012-162236)
(22)出願日　平成24年7月23日(2012.7.23)
(62)分割の表示　特願2006-297191(P2006-297191)の分割
原出願日　平成18年10月31日(2006.10.31)
(65)公開番号　特開2012-228542(P2012-228542A)
(43)公開日　平成24年11月22日(2012.11.22)
審査請求日　平成24年7月23日(2012.7.23)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(72)発明者　中島　和俊
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　森田　真彦

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】
可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段が送信するコマンドにもとづいて演出装置の制御を行う演出制御手段とを備え、
前記演出制御手段は、
計時手段としてのリアルタイムクロックと、
前記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、遊技演出における表示態様を変更する表示態様変更手段と、
前記計時手段の計時に応じたデータが前記所定条件を満たすより所定期間前の予告演出実行期間において、可変表示を実行していないときであっても、遊技演出における表示態様の変更を予告する表示態様予告演出を実行する予告演出実行手段とを含む
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
予告演出実行手段は、遊技演出の状態に応じて表示態様予告演出を実行可能である
請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】

本発明は、可変表示を行うことが可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能になるように構成されたものがある。
【０００３】
特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、特定遊技状態は、例えば特別可変入賞装置の状態を打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当り遊技状態）、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの所定の遊技価値が付与された状態である。
【０００４】
そのような遊技機では、識別情報としての図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当り」という。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９．５秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。また、大入賞口が閉成した時点で所定の条件（例えば、大入賞口内に設けられているＶゾーンへの入賞）が成立していない場合には、大当り遊技状態は終了する。
【０００５】
また、そのような遊技機では、特定の時刻に特定の遊技演出を実行可能に構成されたものがある（例えば、特許文献１参照）。特許文献１に記載された遊技機では、時計回路が出力する時刻信号に基づく時刻データが、ＲＡＭに記憶する時間帯データの範囲内であるか否かを判断する。そして、時間帯データの範囲内であれば特定現象の演出を含む遊技演出を実行し、範囲内でなければ特定現象の演出を除いた遊技演出を実行するように制御する。
【０００６】
さらに、そのような遊技機では、特定の時刻にリーチ発生確率を変更可能に構成されたものがある（例えば、特許文献２参照）。特許文献２に記載された遊技機では、電源投入時を基準とする経過時間を計測するためのタイマの計測値が所定の設定値以上となったときに、リーチの判定確率を調整する。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２００３－１０２９０５号公報（段落０１０６－０１０８、図１７）
【特許文献２】特開２００３－２７５４０８号公報（段落０１００－０１０４、図６）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
本発明は、所定条件を満たしたときに遊技演出における表示態様を変更する場合に、あらかじめ遊技者に予告することができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、遊技の進行を制

御する遊技制御手段と、遊技制御手段が送信するコマンドにもとづいて演出装置の制御を行う演出制御手段とを備え、演出制御手段は、計時手段としてのリアルタイムクロックと、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、遊技演出における表示態様を変更する表示態様変更手段と、計時手段の計時に応じたデータが所定条件を満たすより所定期間前の予告演出実行期間において、可変表示を実行していないときであっても、遊技演出における表示態様の変更を予告する表示態様予告演出を実行する予告演出実行手段とを含むことを特徴とする。

予告演出実行手段は、遊技演出の状態に応じて表示態様予告演出を実行可能であるように構成されていてもよい。

【発明の効果】

【００１０】

請求項１記載の発明によれば、所定条件を満たしたときに遊技演出における表示態様を変更する場合に、あらかじめ遊技者に予告することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
【図３】中継基板、演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
【図４】リアルタイムクロックの構成例を示すブロック図である。
【図５】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の一例を示すフローチャートである。
【図６】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の一例を示すフローチャートである。
【図７】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図８】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図９】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１】演出制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２】告知内容設定処理を示すフローチャートである。
【図１３】告知内容設定画面および操作ボタンの例を示す説明図である。
【図１４】告知演出情報の例を示す説明図である。
【図１５】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６】デモ表示プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１７】デモ表示開始処理を示すフローチャートである。
【図１８】デモ表示中処理を示すフローチャートである。
【図１９】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図２０】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
【図２１】変動パターンコマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２】変動パターンコマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３】大当り図柄決定用テーブルの例を示す説明図である。
【図２４】飾り図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】変動パターンコマンドで指定される変動パターンに応じて選択される飾り図柄変動用のプロセスデータの例を示す説明図である。
【図２６】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】飾り図柄変動停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】大当り表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】ラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】ラウンド後処理の一例を示すフローチャートである。

【図３１】大当り終了演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】可変表示装置において実行される告知演出の表示例を示す説明図である。
【図３３】可変表示装置において実行されるオールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示の表示例を示す説明図である。
【図３４】可変表示装置において実行されるカップル図柄を用いた飾り図柄の変動表示の表示例を示す説明図である。
【図３５】告知演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図３６】飾り図柄変動における図柄変更の実行タイミングを示すタイミング図である。
【図３７】外部装置を接続してリアルタイムクロックの設定処理を行う場合の接続例を示す説明図である。
【図３８】告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の演出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３９】告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の告知内容設定処理を示すフローチャートである。
【図４０】告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の告知内容設定画面および告知条件設定画面の例を示す説明図である。
【図４１】告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４２】告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合のラウンド後処理を示すフローチャートである。
【図４３】告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の大当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図４４】告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の可変表示装置において実行される告知演出の表示例を示す説明図である。
【図４５】図柄変更予告演出を行う場合の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４６】図柄変更予告画面の例を示す説明図である。
【図４７】第２の実施の形態におけ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。
【図４８】第２の実施の形態における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９】第２の実施の形態における可変表示装置において実行される５列の図柄列を用いた飾り図柄の変動表示の表示例を示す説明図である。
【図５０】図柄列を５列に拡張するとともに１列当りの図柄列に表示する図柄数を３図柄に増加した場合の可変表示装置において実行される飾り図柄の変動表示の表示例を示す説明図である。
【図５１】第３の実施の形態における演出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５２】第３の実施の形態におけるホール導入日設定処理を示すフローチャートである。
【図５３】第３の実施の形態における表示態様変更処理を示すフローチャートである。
【図５４】第３の実施の形態における予告実行判定処理を示すフローチャートである。
【図５５】第３の実施の形態におけ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。
【図５６】第３の実施の形態におけ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。
【図５７】第３の実施の形態における飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである

。
【図５８】第３の実施の形態において可変表示装置における表示態様を変更する場合の表示例を示す説明図である。
【図５９】複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の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６０】複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の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６１】複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の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６２】複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の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６３】複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の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６４】複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６５】複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の可変表示装置の表示例を示す説明図である。
【図６６】複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の可変表示装置の表示例を示す説明図である。
【図６７】複数の制御手段を用いる場合の中継基板、音／ランプ制御基板および図柄制御基板の回路構成例を示すブロック図である。
【図６８】稼動期間別演出選択テーブルの例を示す説明図である。
【図６９】曜日別演出選択テーブルの例を示す説明図である。
【図７０】プロジェクト実行情報テーブルの例を示す説明図である。
【図７１】プロジェクト予告情報テーブルの例を示す説明図である。
【図７２】告知情報テーブルの例を示す説明図である。
【図７３】告知情報テーブルに従って告知演出を実行する場合の可変表示装置の表示例を示す説明図である。
【図７４】特別演出情報テーブルの例を示す説明図である。
【図７５】特別演出情報テーブルに従って特別な演出を実行する場合の可変表示装置の表示例を示す説明図である。
【図７６】特別演出情報テーブルに従って特別な演出を実行する場合の可変表示装置の表示例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。
【００１３】
実施の形態１.
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はパチンコ遊技機を正面からみた正面図である。なお、以下の実施の形態では、パチンコ遊技機を例に説明を行うが、本発明による遊技機はパチンコ遊技機に限られず、スロット機などの他の遊技機に適用することもできる。
【００１４】
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り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、機構部品等が取り付けられる機構板と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤を除く。）とを含む構造体である。
【００１５】

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が設けられている。また、打球操作ハンドル５の上方には、遊技中に遊技者が操作するための操作ボタン１２０が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り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、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。

【００１６】

遊技領域７の中央付近には、所定の始動条件の成立（例えば、打球が始動入賞口１４に入賞したこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄を可変表示し表示結果を導出表示する可変表示装置９が配置されている。この実施の形態では、可変表示装置９は液晶表示装置（ＬＣＤ）により構成され、左・中・右の３つの表示領域（飾り図柄表示エリア）に飾り図柄が表示制御されるように構成されている。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄の変動表示を開始してから所定の変動時間が経過したときに図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の仮停止を除く。）。

【００１７】

この実施の形態では、可変表示装置９の３つの表示領域に表示される飾り図柄として、「０」～「９」の数字の図柄を用いている。飾り図柄の可変表示（変動）中、「０」～「９」の飾り図柄が番号順に表示される。

【００１８】

可変表示装置９の上部には、識別情報としての特別図柄を可変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。この実施の形態では、特別図柄表示器８は、例えば「０」～「９９」の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。なお、特別図柄表示器８は、より簡易化した「０」～「９」などの数字を可変表示するように構成されていてもよい。

【００１９】

可変表示装置９は、特別図柄表示器８による特別図柄の可変表示期間中に、装飾用（演出用）の図柄としての飾り図柄の可変表示を行う。飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示器８は、遊技制御基板に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。

【００２０】

可変表示装置９の下部には、始動入賞口１４に入った有効入賞球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つの表示器からなる特別図柄保留記憶表示器１８が設けられている。有効始動入賞がある毎に、１つの表示器の表示色を変化させる。そして、特別図柄表示器８の可変表示が開始される毎に、１つの表示器の表示色をもとに戻す。この例では、特別図柄表示器８と特別図柄保留記憶表示器１８とが別個に設けられているので、可変表示中も保留記憶数が表示された状態にすることができる。なお、可変表示装置９の表示領域内に、保留記憶数を表示する４つの表示領域からなる特別図柄保留記憶表示領域を設けるようにしてもよい。また、この実施の形態では、保留記憶数の上限値を４とするが、上限値をより大きい値にしてもよい。さらに、上限値を、遊技状態に応じて変更可能であるようにしてもよい。

【００２１】

可変表示装置９の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口１４が設けられている。始動入賞口１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、始動口スイッチ１４ａによって検出される。また、始動入賞口１４には開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられている。可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６（図１では図示せず）によって開状態

とされる。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が始動入賞口１４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になる。

【００２２】

始動入賞口１４の下方には、特別図柄表示器８に特定表示結果（大当り図柄：例えば「－－」以外の「００」～「９９」の図柄）が導出表示された場合に生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド２１によって開状態とされる特別可変入賞装置が設けられている。なお、確変大当りのときと通常大当りのときとで、特別図柄表示器８に異なる図柄を表示させるようにしてもよい。例えば、確変大当りのときには特別図柄表示器８に「４０」～「７９」の図柄を表示させるようにし、通常大当りのときには特別図柄表示器８に「００」～「３９」の図柄を表示させるようにしてもよい。また、確変大当りのときと通常大当りのときとで、特別図柄表示器８に同じ図柄を表示させるようにしてもよい。例えば、確変大当りまたは通常大当りのいずれの場合であっても、特別図柄表示器８に「００」～「７９」の図柄を表示させるようにしてもよい。特別可変入賞装置は、開閉板２０を備え、大入賞口を形成する。大入賞口に入った遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。また、いわゆる突然確変大当りのときと小当りのときとで特別図柄表示器８に同じ図柄（例えば、「８０」～「９９」）を表示させるようにしてもよく、異なる図柄を表示させるようにしてもよい。

【００２３】

可変表示装置９の真上には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【００２４】

ゲート３２に遊技球が入賞しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。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可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０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１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。

【００２５】

遊技盤６には、複数の入賞口２９，３０，３３，３９が設けられ、遊技球の入賞口２９，３０，３３，３９への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａによって検出される。各入賞口２９，３０，３３，３９は、遊技球を受け入れて入賞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１４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。遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂおよび右枠ランプ２８ｃ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２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、右枠ランプ２８ｃおよび装飾用ＬＥＤは、遊技機に設けられている装飾発光体の一例である。

【００２６】

また、左側のスピーカ２７の下方には、賞球払出中に点灯する賞球ＬＥＤ５１が設けられ、右側のスピーカ２７の下方には、補給球が切れたときに点灯する球切れＬＥＤ５２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が、パチンコ遊技機１に隣接して設置されている（図示せず）。

【００２７】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域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１４に入り始動口スイッチ１４ａで検出されると、特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、大当り遊技終了または前回の可変表示の終了）、特別図柄表示器８において特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、可変表示装置９において飾り図柄の可変表示が開始される。特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、特別図柄保留記憶表示器１８についての保留記憶数を１増やす。

【００２８】

特別図柄表示器８における特別図柄および可変表示装置９の飾り図柄の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。停止時の停止図柄が大当り図柄（特定表示結果）になると、大当り遊技状態に移行する。すなわち、遊技状態が大当り遊技状態以外の通常状態のときと比較して遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行する。特定遊技状態（大当り遊技状態）では、一定時間（例えば２９．５秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞装置が開放される。なお、特別可変入賞装置が開放されてから一定期間経過するまで、または、所定個数（例えば、１０個）の打球が大入賞口に入賞するまでが大当り遊技状態における１ラウンドである。なお、この実施の形態では、大当り遊技状態を１５ラウンド継続させる。

【００２９】

特別図柄表示器８における特別図柄の可変表示と、可変表示装置９における飾り図柄の可変表示とは同期している。ここで、同期とは、可変表示の期間が同じであることをいう。また、特別図柄表示器８において大当り図柄（例えば「－－」以外の「００」～「９９」の図柄）が停止表示されるときには、可変表示装置９において左中右の飾り図柄が揃った状態（例えば「２２２」や「７７７」など）で停止表示される。以下、可変表示装置９において左中右の飾り図柄が揃った状態で停止表示されることを、飾り図柄の大当り図柄（特定表示結果）が表示されるというように表現する。

【００３０】

可変表示装置９において左中右の奇数の飾り図柄（「１」「３」「５」「７」「９」）が揃った状態（例えば「７７７」）で停止表示されたときは、大当り遊技状態に移行するとともに、大当り遊技状態の終了後に、大当りの判定を行う際に通常遊技状態よりも高い確率（割合）で大当りと判定する確変状態（確率変動状態のことをいい、高確率状態ともいう）に制御される。すなわち、確変状態という遊技者にとってさらに有利な状態になる。この実施の形態では、所定の移行条件が成立したときに遊技状態が確変状態に移行される。具体的には、内部的に確変とすることが決定され、上記のように飾り図柄の変動表示の終了時に停止図柄として確変図柄を停止表示したとき（左中右の奇数の図柄が揃った状態で停止表示したとき、飾り図柄が「１２３」または「３５７」で停止表示したとき）、所定の移行条件が成立したとして確変状態に移行される。

【００３１】

このように、「０」～「９」の飾り図柄のうち、確変状態を生起させる奇数の飾り図柄のことを確変図柄といい、確変状態を生起させない偶数の飾り図柄のことを非確変図柄という。また、可変表示装置９において左中右の奇数の飾り図柄が揃った状態で停止表示されることを、飾り図柄の確変図柄（特別表示結果）が表示されるというように表現する。

【００３２】

この実施の形態では、確変大当りにすることが事前決定されているときに、高確率状態に移行するとともに、特別図柄および飾り図柄の変動時間を短縮する時短状態に移行するように制御する。その場合、確変フラグとは別に時短フラグをセットし、時短フラグに基

づいて変動時間を短縮させればよい。また、突然確変大当りにすることが事前決定されているときには、高確率状態に移行するだけで時短状態には移行しないように制御する。なお、遊技状態を確変状態に移行する場合には、単に特別図柄や飾り図柄が大当り図柄となる確率を高めた高確率状態に移行するだけで、普通図柄が当り図柄となる確率や、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数の状態を変化させず、普通図柄が当り図柄となる確率や、可変入賞球装置１５における開放時間や開放回数の状態の変化は、時短状態（時短フラグがセットされた状態）に制御されていることにもとづいて実行するようにすればよい。

【００３３】

例えば、通常大当りや突然確変大当りを除く確変大当りである場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示装置８や可変表示装置９における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置１５が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【００３４】

なお、可変入賞球装置１５が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のでなく、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普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、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、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【００３５】

また、普通図柄表示器１０における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【００３６】

また、特別図柄や飾り図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される特別図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。特別図柄時短状態では、特別図柄や飾り図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や飾り図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、結果として、始動入賞しやすくなり（高ベース状態に移行し）大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００３７】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【００３８】

次に、リーチ表示態様（リーチ）について説明する。この実施の形態におけるリーチ表示態様（リーチ）とは、停止した飾り図柄が大当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飾り図柄については可変表示（変動表示）が行われていること、および全てまたは一部の飾り図柄が大当り図柄の全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。

【００３９】

例えば、可変表示装置９における左、中、右の表示領域のうち左、右の表示領域には大当り図柄の一部になる飾り図柄（例えば、「７」）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われている状態、および表示領域の全てまたは一部の図柄が大当り図柄の全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（例えば、可変表示装置９における左、中、右の表示領域の全てに変動表示が行われ、常に同一の図柄が揃っている状態で変動表示が行われている状態）がリーチ表示態様またはリーチになる。

【００４０】

また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行われる。その演出と可変表示装置９におけるリーチ表示態様と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、可変表示装置９の背景の表示態様（例えば、色等）を変化させたりすることがある。

【００４１】

図２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２には、遊技機に搭載されている払出制御基板３７、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３１には、プログラムに従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）５３と、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からの信号を基本回路５３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り換えるためのソレノイド２１Ａを基本回路５３からの指令に従って駆動する出力回路５９とが搭載されている。

【００４２】

なお、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、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａ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。なお、ゲート３２のような通過ゲートであっても、賞球の払い出しが行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イッチ（例えばゲートスイッチ３２ａ）が入賞検出手段になる。

【００４３】

基本回路５３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ＲＯＭ５４、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ＲＡＭ５５、およびプログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６を有する遊技制御用マイクロコンピュータ５６０を含む。なお、この実施の形態では、ＣＰＵ５６とは、基本回路５３のうち、プログラムに従って動作する中央処理装置（ＲＯＭ５４やＲＡＭ５５などの記憶手段、Ｉ／Ｏポート部５７などを除いた部分）を指し、後述するメイン処理や割込処理（タイマ割込処理）を実行する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０とは、基本回路５３のうち、ＣＰＵ５６に加えて、ＲＯＭ５４やＲＡＭ５５などの記憶手段、Ｉ／Ｏポート部５７などを含む部分を指し、各基板（払出制御基板３７や演出制御基板８０）が搭載するマイクロコンピュータと各種データの送受信を行う。

【００４４】

この実施の形態では、ＲＯＭ５４、ワークメモリとしての記憶手段であるＲＡＭ５５お

よびＩ／Ｏポート部５７は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている。すなわち、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。１チップマイクロコンピュータは、少なくともＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。

【００４５】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０においてＣＰＵ５６がＲＯＭ５４に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムに従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、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０を含む基本回路５３で実現されている。

【００４６】

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、遊技機に対する電力供給が停止しても、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、遊技状態すなわち遊技制御手段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は、バックアップＲＡＭに保存される。遊技制御手段の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、そのデータにもとづいて、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。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【００４７】

なお、遊技機１は、バックアップ電源電圧を検知し、検知した電圧値が所定時間継続して一定値以下に低下すると、電力が低下した旨を可変表示装置９に表示したり音やランプを用いて報知する報知手段を設けてもよい。なお、バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。要は、バックアップ電源は、工場から出荷して遊技店に遊技機を導入するまでの間、電力供給が可能なものであればよい。

【００４８】

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。従って、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制御基板（主基板３１を含む）に搭載してもよいし、複数の制御基板のうちの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制御基板に供給するようにしてもよい。

【００４９】

さらに、基本回路５３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、基本回路５３の入力ポートには、ＲＡＭ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。

【００５０】

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。

【００５１】

この実施の形態では、演出制御基板８０などに搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータや各種処理回路で構成される。）が、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、飾り図柄を可変表示する可変表示装置９の表示制御を行う。また、演出制御手段は、音声出力基板７０を介してスピーカ（音出力装置）２７の音出力制御を行ったり、ランプドライバ基板３５を介して各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御等を行う。また、この実施の形態では、「演出制御」とは、可変表示装置９の表示制御や、スピーカ２７の音出力制御、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行うことによって、遊技演出などの演出を行うことをいう。また、この実施の形態では、演出制御手段は、可変表示装置９の表示制御、スピーカ２７の音出力制御、および各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行う演出制御用マイクロコンピュータ１００や各種処理回路（例えば、後述するリアルタイムクロック３５３やバックアップ電源回路３５５、音声合成用ＩＣ７０３）によって実現される。

【００５２】

図３は、中継基板７７および演出制御基板８０の回路構成例を示すブロック図である。図３に示すように、この実施の形態では、遊技機１は、可変表示装置９の表示制御を行うための演出制御基板８０と、音出力装置２７の音出力制御を行うための音声出力基板７０と、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行うためのランプドライバ基板３５とを含む。なお、この実施の形態では、複数の制御基板（演出制御基板８０，音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５）を用いて、可変表示装置９の表示制御や、音出力装置２７の音出力制御、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行う場合を説明するが、１つの制御基板（例えば、１つの演出制御基板）を用いて行ってもよい。

【００５３】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、ＲＯＭ８４、ＲＡＭ８５およびＩ／Ｏポート８７を含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭ８５は外付けであってもよい。演出制御基板８０において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、内蔵または外付けのＲＯＭ８４に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からのストローブ信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に、ＬＣＤを用いた可変表示装置９の表示制御を行わせる。

【００５４】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【００５５】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図３には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。

【００５６】

さらに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ランプドライバ基板３５に搭載さ

れたランプドライバ３５２に対してランプを駆動する信号を出力する。ランプドライバ３５２は、ランプを駆動する信号を増幅して装飾ランプ２５や天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、右枠ランプ２８ｃ、球切れランプ５１、賞球ランプ５２などの各ランプに供給する。

【００５７】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、音声出力基板７０に搭載された音声合成用ＩＣ１７３に対して音番号データを出力する。音声合成用ＩＣ１７３は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路１７５に出力する。増幅回路１７５は、音声合成用ＩＣ１７３の出力レベルを、ボリューム１７６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭ１７４には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【００５８】

なお、ランプを駆動する信号および音番号データは、演出制御用マイクロコンピュータ１００とランプドライバ３５２および音声合成ＩＣ１７３との間で、双方向通信（信号受信側から送信側に応答信号を送信するような通信）によって伝達される。

【００５９】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタＲＯＭ８９から必要なデータを読み出す。キャラクタＲＯＭ８９は、可変表示装置９に表示される画像の中でも使用頻度の高いキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（飾り図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、キャラクタＲＯＭ８９から読み出したデータをＶＤＰ１０９に出力する。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００から入力されたデータにもとづいて可変表示装置９の表示制御を実行する。

【００６０】

この実施の形態では、可変表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭ８３をマッピングする。ＶＲＡＭ８３は、ＶＤＰ１０９によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ８３内の画像データを可変表示装置９に出力する。

【００６１】

また、この実施の形態では、ランプドライバ基板３５には、現在時刻を出力するリアルタイムクロック（ＲＴＣ）３５３が搭載されている。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現在の日付（年、月、日、曜日）を示す日付信号や現在の時刻（時、分、秒）を示す時刻信号を入力し、現在の日時にもとづいて各種処理を実行する。リアルタイムクロック３５３は、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源によって動作し、遊技機の電源が切られているときには、ランプドライバ３５に搭載されたバックアップ電源回路３５５（例えば、バッテリ）から供給される電源によって動作する。従って、リアルタイムクロック３５３は、遊技機の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、リアルタイムクロック３５３は、遊技機に電源が供給されているときであったもバックアップ電源回路３５５から供給される電源によって動作するようにしてもよい。

【００６２】

また、バックアップ電源回路３５５の電源は、ランプドライバ基板３５に搭載されているバックアップＲＡＭ３５６にも供給される。すなわち、バックアップＲＡＭ３５６は、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源が供給され、遊技機の電源が切られているときには、ランプドライバ３５に搭載されたバックアップ電源回路３５５から電源が供給される。なお、バックアップＲＡＭ３５６は、遊技機に電源が供給されているときであったもバックアップ電源回路３５５から電源が供給されてもよい。

【００６３】
なお、リアルタイムクロック３５３をランプドライバ基板３５ではなく、演出制御基板８０や音声出力基板７０に搭載してもよい。また、リアルタイムクロック３５３を主基板３１に搭載するようにしてもよい。また、リアルタイムクロック３５３を設けずに、バックアップＲＡＭ３５６に設けたカウンタをカウントアップする（例えば、遊技機の電源をオンしてからの始動入賞回数をカウントアップする）ことによって計時してもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６に設けたカウンタのカウント値にもとづいて各種処理を実行してもよい。
【００６４】
また、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作ボタン１２０からの操作信号にもとづいて遊技演出を行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作ボタン１２０からの操作信号にもとづいて各種設定処理を行う。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、後述するように、操作ボタン１２０からの操作信号にもとづいて告知演出で遊技者に告知する告知内容を設定する。なお、操作ボタン１２０からの操作信号にもとづいて告知内容を設定するのではなく、ランプドライバ基板３５に設けられた設定スイッチ３５４からのオン／オフ信号にもとづいて告知内容を設定してもよい。また、設定スイッチ３５４を演出制御基板８０または音声出力基板７０に設けてもよい。また、設定スイッチ３５４は、ディップスイッチやプッシュロックスイッチ、ロータリスイッチのようにスイッチ側でオン／オフを固定できるものであってもよい。
【００６５】
次に、リアルタイムクロック３５３の構成について説明する。図４は、リアルタイムクロック３５３の構成例を示すブロック図である。リアルタイムクロック３５３は、例えば、水晶発振子を内蔵したシリアルインタフェース方式のリアルタイムクロックモジュールとして実現される。図４に示すように、リアルタイムクロック３５３は、水晶発振子３６０、出力制御部３６１、割込制御部３６２、バス／インタフェース回路３６３、クロック出力／カレンダ機能部３６４、タイマレジスタ３６５、アラームレジスタ３６６、コントロールレジスタ３６７およびシフトレジスタ３６８を含む。
【００６６】
水晶発振子３６０は、所定の発振周波数（例えば、３２．７６８ｋＨｚ）の発振信号を出力する。クロック出力／カレンダ機能部３６４は、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいてクロック信号を出力する機能を備える。また、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいて日時や時刻を計時する機能を備える。例えば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、時計カウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいて時計カウンタをカウントアップすることによって時刻（時、分、秒）を計時する。また、例えば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、カレンダカウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいてカレンダカウンタをカウントアップすることによって日付（年、月、日）を管理する。また、例えば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、曜日カウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいて曜日カウンタをカウントアップすることによって曜日を管理する。
【００６７】
シフトレジスタ３６８は、クロック出力／カレンダ機能部３６４が計時する日付や時刻をシリアルデータに変換してバス／インタフェース回路３６３に出力する機能を備える。バス／インタフェース回路３６３は、シフトレジスタ３６８からの入力にもとづいて、現在の日付信号や時刻信号（ＤＡＴＡ）をシリアルデータとして出力する機能を備える。また、バス／インタフェース回路３６３は、クロック出力／カレンダ機能部３６４の出力にもとづいてクロック信号（ＣＬＫ）を出力する機能を備える。
【００６８】
出力制御部３６１は、水晶発振子３６０からの発振信号にもとづいて、あらかじめ設定された周波数のクロック信号（ＦＯＵＴ）を出力する機能を備える。例えば、出力制御部

３６１は、周波数設定レジスタを備え、外部入力（ＦＣＯＮ）にもとづいて周波数設定レジスタにあらかじめ周波数を設定する。そして、周波数設定レジスタに設定された設定周波数にもとづいてクロック信号（ＦＯＵＴ）を出力する。

【００６９】

割込制御部３６２は、タイマレジスタ３６５に設定された設定値（定周期割込時刻）にもとづいて、所定周期ごとに割込信号（ＴＩＲＱ）を出力する機能を備える。また、割込制御部３６２は、アラームレジスタ３６６に設定された設定値（アラーム時刻）にもとづいて、所定の時刻にアラームとしての割込信号（ＡＩＲＱ）を出力する機能を備える。

【００７０】

また、この実施の形態では、リアルタイムクロック３５３は、２つのイネーブル信号（ＣＥ０，ＣＥ１）の入力がともにハイレベルとなったときに、外部からのアクセスが可能となる。例えば、リアルタイムクロック３５３の各レジスタの設定値をセットしたり、リアルタイムクロック３５３が計時する時刻を外部から調整したりする場合には、２つのイネーブル信号（ＣＥ０，ＣＥ１）の入力がともにハイレベルとされアクセス許可状態とされて、外部からコマンドが入力される。

【００７１】

次に遊技機の動作について説明する。図５および図６は、遊技機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のＣＰＵ５６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のＣＰＵ５６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Ｓ１以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、ＣＰＵ５６は、まず、必要な初期設定を行う。

【００７２】

初期設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。次に、マスク可能割込の割込モードを設定し（ステップ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（ステップＳ３）。なお、ステップ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）から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードに設定する。また、マスク可能な割込が発生すると、ＣＰＵ５６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。

【００７３】

次いで、内蔵デバイスレジスタの設定（初期化）を行う（ステップＳ４）。ステップ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。

【００７４】

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。

【００７５】

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（ステップＳ５）。遊技機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、ステップ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ＣＰＵ５６は電源電圧が安定したことを確認することができる。

【００７６】

電源断信号がオン状態である場合には、ＣＰＵ５６は、所定期間（例えば、０．１秒）の遅延時間の後に（ステップ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

に設定し（ステップＳ６）、クリア信号のチェック処理に移行する。

【００７７】

なお、電源断信号がオフ状態である場合に、遊技の進行を制御する遊技装置制御処理（遊技制御処理）の開始タイミングをソフトウェアで遅らせるためのソフトウェア遅延処理を実行するようにしてもよい。そのようなソフトウェア遅延処理によって、ソフトウェア遅延処理を実行しない場合に比べて、遊技制御処理の開始タイミングを遅延させることができる。遅延処理を実行したときには、他の制御基板（例えば、払出制御基板３７）に対して、遊技制御基板（主基板３１）が送信するコマンドを他の制御基板のマイクロコンピュータが受信できないという状況が発生することを防止できる。

【００７８】

次いで、ＣＰＵ５６は、クリアスイッチがオンされているか否か確認する（ステップＳ７）。なお、ＣＰＵ５６は、入力ポート０を介して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。例えば、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（例えば、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。

【００７９】

ステップＳ７でクリアスイッチがオンでない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップＳ８）。この実施の形態では、電力供給の停止が生じた場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータを保護するための処理が行われている。そのような電力供給停止時処理が行われていたことを確認した場合には、ＣＰＵ５６は、電力供給停止時処理が行われた、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われていないことを確認した場合には、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。

【００８０】

電力供給停止時処理が行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ＲＡＭ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（例えば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、例えば、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、ステップＳ８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われたと判定してもよい。

【００８１】

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、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップＳ９）。この実施の形態では、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ＲＡＭ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になるまで繰り返される。チェックサム算出回数の値が０になったら、ＣＰＵ５６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。

【００８２】

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ＲＡＭ領域に保存されている。ステップＳ９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ＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、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初期化処理（ステップＳ１０～Ｓ１４の処理）を実行する。

【００８３】

チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６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（ステップ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（ステップ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。ステップ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、例えば、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。

【００８４】

また、ＣＰＵ５６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（ステップＳ９３）、ステップＳ１５に移行する。

【００８５】

初期化処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップ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（ステップ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（ステップＳ１２）。

【００８６】

ステップＳ１１およびＳ１２の処理によって、例えば、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。

【００８７】

また、ＣＰＵ５６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（ステップＳ１３）、その内容に従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（ステップＳ１４）。初期化コマンドとして、可変表示装置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。

【００８８】

そして、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば２ｍｓ）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（ステップＳ１５）。すなわち、初期値として例えば２ｍｓ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、２ｍｓごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。

【００８９】

タイマ割込の設定が完了すると、ＣＰＵ５６は、表示図柄乱数更新処理（ステップＳ１

７）および初期値決定用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。ＣＰＵ５６は、表示図柄乱数更新処理および初期値決定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（ステップＳ１６）、表示図柄乱数更新処理および初期値決定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（ステップＳ１９）。

【００９０】

なお、表示図柄乱数とは、特別図柄表示器８の表示を決定するための乱数である。この実施の形態では、表示図柄乱数として、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数や、大当りを発生させない場合にリーチとするか否かを決定するためのリーチ判定用乱数が用いられる。また、表示図柄乱数更新処理とは、表示図柄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。

【００９１】

また、初期値決定用乱数更新処理とは、初期値決定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。初期値決定用乱数とは、大当りの種類を決定するための判定用乱数（例えば、大当りを発生させる特別図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数や、普通図柄にもとづく当りを発生させるか否かを決定するための普通図柄当たり判定用乱数）を発生するためのカウンタ（判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータが、遊技機に設けられている可変表示装置９、可変入賞球装置１５、球払出装置９７等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、判定用乱数発生カウンタのカウント値が１周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【００９２】

なお、表示図柄乱数更新処理および初期値決定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、表示図柄乱数更新処理および初期値決定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（すなわち、タイマ割込処理のステップＳ２５，Ｓ２６でも同じ処理が実行される）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、ステップＳ１７，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図柄乱数や初期値決定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、ステップＳ１７，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。

【００９３】

以上のように、遊技店員等は、クリアスイッチ９２１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遊技機に対する電力供給を開始する（例えば電源スイッチ９１４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クリア等を行うことができる。

【００９４】

次に、遊技制御処理について説明する。図７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、ステップＳ１６～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のＣＰＵ５６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。タイマ割込処理において、ＣＰＵ５６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（ステップＳ２０）。次いで、スイッチ回路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う（スイッチ処理：ステップＳ２１）。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。

【００９５】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄表示器８や、普通図柄表示器１０、状態表示灯などの各種表示器へのＤＧ信号の出力やクリアを行う表示制御処理を実行する（ステップＳ２２）。次いで、ＣＰＵ５６は、大入賞口への異常入賞を検出したことを報知する異常入賞報知処理を実行する（ステップＳ２３）。具体的には、後述する特別図柄プロセス処理において大入賞口を開放する前である（具体的には、後述するステップＳ３００～Ｓ３０３の処理の段階である）にもかかわらず、カウントスイッチ２３のオンを検出した場合に、大入賞口への異常入賞を検出したと判定し報知する制御を行う。

【００９６】

次に、遊技制御に用いられる各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（乱数更新処理：ステップＳ２４）。また、ＣＰＵ５６は、初期値決定用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う（初期値決定用乱数更新処理：ステップＳ２５）。さらに、ＣＰＵ５６は、表示図柄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う（表示図柄乱数更新処理：ステップＳ２６）。

【００９７】

乱数更新処理、初期値決定用乱数更新処理および表示図柄乱数更新処理を行うと、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機１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従って該当する処理が選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う（ステップＳ２８）。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ための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選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。

【００９８】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の変動に同期する飾り図柄に関する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う（演出図柄コマンド制御処理：ステップＳ２９）。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（可変表示期間）が同じであることを意味する。

【００９９】

次いで、ＣＰＵ５６は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、小当り情報、始動情報、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う（ステップＳ３０）。なお、後述するように、特別図柄プロセス処理において、特別図柄プロセスフラグは「０」～「１０」の値をとりうる。また、それらの値のうち特別図柄プロセスフラグの値が「８」～「１０」である場合に、小当りに関する処理が実行される。そのため、情報出力処理において外部情報を出力するときに、小当りに関する情報であるか否かを容易に判定して小当り情報として出力することができる。例えば、ＣＰＵ５６は、現在の特別図柄プロセスフラグの値が「８」以上であるか否かを確認し、「８」以上であれば、小当りに関する情報であると判定し小当り情報として出力する。また、特別図柄プロセスフラグの値が「４」～「１０」である場合に、大入賞口の開放制御を行う処理（大当りのときと小当りのときとを含む）が実行される。そのため、情報出力処理において外部情報を出力するときに、大入賞口の開放制御に関する情報であるか否かを容易に判定して出力することができる。例えば、ＣＰＵ５６は、現在の特別図柄プロセスフラグの値が「４」以上であるか否かを確認し、「４」以上であれば、大入賞口の開放制御に関する情報であると判定して外部情報を出力する。

【０１００】

また、ＣＰＵ５６は、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａ等の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３１）。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もと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コマンド等の払出指令コマンドを

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３７０は、賞球個数を示す賞球個数コマンドの受信に応じて球払出装置９７を駆動する。

【０１０１】

また、ＣＰＵ５６は、遊技機の制御状態を遊技機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（ステップＳ３２）。また、この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポート２のＲＡＭ領域におけるソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する（ステップＳ３３：ソレノイド出力処理）。そして、ＣＰＵ５６は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップＳ３４）。

【０１０２】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３５）。

【０１０３】

次いで、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３６）。

【０１０４】

さらに、ＣＰＵ５６は、各状態表示灯の表示を行うための状態表示制御データを状態表示制御データ設定用の出力バッファに設定する状態表示灯表示処理を行う（ステップＳ３７）。この場合、遊技状態が高確率状態（例えば、確変状態）である場合には、高確率状態であることを示す状態表示灯１の表示を行うための状態表示制御データを出力バッファに設定する。また、遊技状態が時短状態である場合には、時短状態であることを示す状態表示灯２の表示を行うための状態表示制御データを出力バッファに設定する。

【０１０５】

この実施の形態では、遊技制御処理は定期的（例えば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例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もと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。なお、この実施の形態において、ステップＳ２１～Ｓ３７の処理（ステップＳ３０およびＳ３２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。

【０１０６】

その後、ＣＰＵ５６は、割込許可状態に設定し（ステップＳ３８）、処理を終了する。

【０１０７】

次に、メイン処理における特別図柄プロセス処理（ステップＳ２７）を説明する。図８は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６）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、特別図柄プロセス処理において、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（ステップＳ３１１）、始動口スイッチ通過処理（ステップＳ３１２）を行った後に、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０１０８】

特別図柄通常処理（ステップＳ３００）：特別図柄プロセスフラグの値が０であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は保留記憶数カウンタ

のカウント値により確認できる。また、保留記憶数カウンタのカウント値が０でなければ、遊技状態が確変状態であるか否か確認し、特別図柄の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否か（大当りとするか否か）を決定する。特定表示結果とする場合には大当りフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０１に応じた値（この例では１）に更新する。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。

【０１０９】

変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）：特別図柄プロセスフラグの値が１であるときに実行される。特別図柄の可変表示の変動パターン（ここでは変動時間に相当）を、始動入賞発生時に抽出した変動パターン決定用乱数（表示図柄乱数の一つ）の値に応じてあらかじめ定められた複数種類の変動パターンの中から選択する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して、変動パターンを指令する情報（変動パターンコマンドすなわち可変表示パターンコマンド）を送信するために、変動パターンコマンドを変動パターンバッファにセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０２に応じた値（この例では２）に更新する。

【０１１０】

特別図柄変動処理（ステップＳ３０２）：特別図柄プロセスフラグの値が２であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップＳ３０１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なわち特別図柄プロセスタイマの値が０になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０３（この例では３）に移行するように制御する。

【０１１１】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０３）：特別図柄表示器８における特別図柄を停止させるとともに、可変表示装置９における飾り図柄の変動の停止を指定する飾り図柄停止指定コマンドを送信する。そして、特別図柄の停止図柄が大当り図柄である場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に移行するように更新する。または、特別図柄の停止図柄が小当り図柄である場合には、内部状態を（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に移行するように更新する。そうでない場合には、内部状態をステップＳ３００に移行するように更新する。

【０１１２】

この実施の形態では、大入賞口は、遊技者にとって有利な第１状態（開状態）と遊技者にとって不利な第２状態（閉状態）とのいずれかの状態に変化する。この実施の形態では、大当り遊技状態に移行すると、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大入賞口を所定期間（例えば、２９．５秒）第１状態に変化させることを所定回数（例えば１５ラウンド）行うことにより終了するように制御する。

【０１１３】

また、この実施の形態では、いわゆる突然確変大当り（各ラウンドの演出が順に進行していくのではなく、突然、遊技状態が確変状態に移行したように遊技者に見せる特別な演出を行う大当り）に移行されることがある。突然確変大当り遊技状態に移行すると、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大入賞口を上記の所定期間よりも短い期間（例えば０．１秒）および上記の所定回数よりも少ない回数（例えば２回）の少なくともいずれかで第１状態に変化させることにより終了し、突然確変大当り遊技状態終了後に特別図柄の停止図柄が大当り図柄となる確率が通常状態よりも向上しかつ始動領域への遊技媒体の進入しやすさが通常状態と同一である第１高確率状態に制御する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、突然確変大当り遊技状態終了後に特別図柄の停止図柄が大当り図柄となる確率が第１高確率状態と同一でありかつ第１高確率状態より始動領域への遊技媒体が進入しやすく設定された第２高確率状態に制御するようにしてもよい。なお、始動領域への遊技媒体が進入しやすく設定された状態とは、具体的には、始動入賞口１４が開状態となる頻度が高められ遊技球が入賞しやすさが通常状態よりも向上した状態（高ベース状態）のことである。例えば、遊技状態を高確率状態に移行するとともに時短状態に

移行することによって第２高確率状態に制御される。また、この実施の形態では、通常の確変大当り（突然確変以外の１５ラウンドの確変大当り）の大当り遊技状態終了後には、大当り遊技状態終了後に特別図柄の停止図柄が大当り図柄となる確率が第１高確率状態と同一でありかつ第１高確率状態より始動領域に遊技媒体が進入しやすく設定された第２高確率状態に制御される。

【０１１４】

また、この実施の形態では、いわゆる小当り（発生前と発生後とで遊技状態の変化を生じさせず、大入賞口を短時間だけ開放させるとともに特別な演出を行う当り）に移行されることがある。小当り遊技状態に移行すると、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大入賞口を突然確変遊技状態と同一期間（または、突然確変遊技状態と同一期間かつ突然確変遊技状態と同一の回数）で第１状態に変化させることにより終了し、小当り遊技状態終了後の遊技状態として小当り遊技状態開始直前の遊技状態が継続されるように制御する。なお、小当り遊技状態において、大入賞口を突然確変遊技状態とは異なる期間または異なる回数第１状態に変化させてもよい。

【０１１５】

大入賞口開放前処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。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）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して特別可変入賞球装置を開状態にして大入賞口を開放する。また、プロセスタイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に応じた値（この例では５）に更新する。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、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り遊技を開始する処理でもある。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大入賞口開放前処理を実行することによって特定遊技状態移行制御手段を実現している。また、特定遊技状態移行制御手段は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が大当り表示処理を実行することによって実現されると定義してもよい。すなわち、特定遊技状態が開始される時点を、大当りの発生を報知するための演出が開始される時点であるとしてもよい。この場合、可変表示装置９に表示結果として特定表示結果を導出表示する時点からの特定時間は、大当り図柄が表示されている期間に相当する。

【０１１６】

大入賞口開放中処理（ステップＳ３０５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）を演出制御用マイクロコンピュータ１００に送出する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。また、大入賞口の閉成条件が成立したときには、大入賞口を閉成する制御を行う。具体的には、ソレノイド２１を駆動して特別可変入賞球装置を閉状態にして大入賞口を閉成する。また、プロセスタイマによって大入賞口開放後処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０６に応じた値（この例では６）に更新する。

【０１１７】

大入賞口開放後処理（ステップＳ３０６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。大当り遊技状態の残りラウンドがあるか否かを確認する処理等を行う。まだ残りラウンドがある場合には、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する大入賞口開放後表示コマンドを送信するとともに、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に移行するように更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０７に応じた値（この例では７）に更新する。

【０１１８】

大当り終了処理（ステップＳ３０７）：特別図柄プロセスフラグの値が７であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マ

イクロコンピュータ１００に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に応じた値（この例では０）に更新する。

【０１１９】

小当り開放前処理（ステップＳ３０８：特別図柄プロセスフラグの値が８であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、ソレノイド２１を駆動して特別可変入賞球装置を開状態にして大入賞口を開放する。また、プロセスタイマによって小当り開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０９に応じた値（この例では９）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【０１２０】

小当り開放中処理（ステップＳ３０９）：特別図柄プロセスフラグの値が９であるときに実行される。小当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送出する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。また、大入賞口の閉成条件が成立したときには、大入賞口を閉成する制御を行う。具体的には、ソレノイド２１を駆動して特別可変入賞球装置を閉状態にして大入賞口を閉成する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３１０に応じた値（この例では１０）に更新する。

【０１２１】

小当り終了処理（ステップＳ３１０）：特別図柄プロセスフラグの値が１０であるときに実行される。小当り遊技状態を終了するための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に応じた値（この例では０）に更新する。

【０１２２】

次に、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）について説明する。図９および図１０は、特別図柄通常処理を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）は、特別図柄の変動を開始することができる状態（例えば特別図柄プロセスフラグの値がステップＳ３００を示す値となっている場合）には（ステップＳ１５０１）、始動入賞記憶数（保留記憶数）の値を確認する（ステップＳ１５０２）。具体的には、始動入賞記憶カウンタのカウント値を確認する。なお、特別図柄プロセスフラグの値がステップＳ３００を示す値となっている場合とは、可変表示装置９において図柄の変動がなされていず、かつ、大当り遊技中でもない場合である。

【０１２３】

ステップＳ１５０１で変動開始不可能である場合や、ステップＳ１５０２で保留記憶数が０である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、デモ表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１５０３）。デモ表示フラグとは、客待ちデモンストレーションの演出が実行されていることを示すフラグである。セットされていれば、そのまま特別図柄通常処理を終了する。セットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、デモ表示フラグをセットし（ステップＳ１５０４）、デモ表示コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ１５０５）。なお、ステップＳ１５０４において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、変動開始不可能である場合や保留記憶数が０である場合に毎回デモ表示コマンドを送信するのではなく、一定時間カウントを行った後にデモ表示コマンドを送信するようにしてもよい。

【０１２４】

ステップＳ１５０２で保留記憶数が０でなければ、保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値（各判定用乱数や表示図柄乱数）を読み出してＲＡＭ５５の乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップＳ１５０６）、各保存領域の内容をシフトし（ステップＳ１５０７）、かつ、保留記憶数の値を１減らす（始動入賞記憶カウンタの値を１減らす）。すなわち、保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、

各保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする処理を実行する。

【０１２５】

なお、ステップＳ１５０７において始動入賞記憶カウンタの値が更新（ＲＡＭに設けられた所定の作業領域の値が更新）されたことにもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出図柄コマンド制御処理（ステップＳ２９）において、演出記憶情報指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、更新後の保留記憶数が０である場合には演出記憶情報０指定コマンドを送信し、更新後の保留記憶数が１である場合には演出記憶情報１指定コマンドを送信し、更新後の保留記憶数が２である場合には演出記憶情報２指定コマンドを送信し、更新後の保留記憶数が３である場合には演出記憶情報３指定コマンドを送信する。

【０１２６】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当りとするか否かを判定する大当り判定処理（ステップＳ１５０８～Ｓ１５１１）を実行する。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数格納バッファから大当り判定用乱数を読み出し（ステップＳ１５０８）、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ１５０９）。大当り判定モジュールは、大当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当りの判定に用いる大当り判定用乱数として、ソフトウェア乱数を用いてもよく、乱数回路が出力するハードウェア乱数を用いてもよい。

【０１２７】

大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ１５１０のＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当りフラグをセットする（ステップＳ１５１１）。大当りフラグは、大当りとすることを決定したことを示すフラグである。

【０１２８】

大当りとしないことに決定した場合には（ステップＳ１５１０のＮ）、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、小当りとするか否かを判定する小当り判定処理（ステップＳ１５１２～Ｓ１５１５）を実行する。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数格納バッファから大当り判定用乱数を読み出し（ステップＳ１５１２）、小当り判定用モジュールを実行する（ステップＳ１５１３）。小当り判定モジュールは、大当り判定用乱数が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。なお、この実施の形態では、大当りとするか否かを判定する場合と小当りとするか否かを判定する場合とで、共通の大当り判定用乱数を用い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、小当り専用の判定用乱数（小当り判定用乱数）を用いて小当りとするか否かを決定してもよい。

【０１２９】

小当りとすることに決定した場合には（ステップＳ１５１４）、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、小当りフラグをセットする（ステップＳ１５１５）。なお、小当りフラグは、小当りとすることを決定したことを示すフラグである。

【０１３０】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当り図柄や大当りの種別、小当り図柄を設定する特別図柄情報設定処理（ステップＳ１５１６～Ｓ１５３２）を実行する。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１５１６）。大当りフラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当りと決定した場合の特別図柄の停止図柄を決定するとともに大当りの種別を決定するための大当り図柄設定用テーブルをロードする（ステップＳ１５１７）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数格納バッファから、大当りと決定した場合の特別図柄の停止図柄および大当りの種別を決定するための大当り

図柄用乱数を読み出す（ステップＳ１５１８）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当り図柄設定用テーブルと大当り図柄用乱数とにもとづいて、特別図柄の停止図柄および大当りの種別を決定する（ステップＳ１５１９）。

【０１３１】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、決定した大当りの種類が確変大当りであれば（ステップＳ１５２０のＹ）、確変大当りとすることを決定したことを示す確変大当りフラグをセットする（ステップＳ１５２１）とともに、確変大当りを示す演出指定値を演出図柄情報バッファにセットする（ステップＳ１５２２）。

【０１３２】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、決定した大当りの種別が確変大当りでなければ（ステップＳ１５２０のＮ）、決定した大当りの種別が突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップＳ１５２３）。そして、突然確変大当りであれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、突然確変大当りとすることを決定したことを示す突然確変大当りフラグをセットする（ステップＳ１５２４）とともに、突然確変大当りを示す演出指定値を演出図柄情報バッファにセットする（ステップＳ１５２５）。突然確変大当りでもなければ、通常大当りを示す演出指定値を演出図柄情報バッファにセットする（ステップＳ１５２６）。

【０１３３】

ステップＳ１５１６で大当りフラグがセットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１５２７）。小当りフラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、小当りと決定した場合の特別図柄の停止図柄を決定するための小当り図柄設定用テーブルをロードする（ステップＳ１５２８）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数格納バッファから、小当りと決定した場合の特別図柄の停止図柄を決定するための小当り図柄用乱数を読み出す（ステップＳ１５２９）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、小当り図柄設定用テーブルと小当り図柄用乱数とにもとづいて、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１５３０）。そして、小当りを示す演出指定値を演出図柄情報バッファにセットする（ステップＳ１５３１）。

【０１３４】

ステップＳ１５２７で小当りフラグもセットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、はずれを示す演出指定値を演出図柄情報バッファにセットする（ステップＳ１５３２）。

【０１３５】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、背景表示指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する（ステップＳ１５３３）。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、例えば、遊技状態が通常状態である場合には、背景表示指定コマンドとして、通常状態における背景表示を指定する通常状態背景指定コマンドを送信する。また、例えば、確変大当り後に遊技状態が高確率状態である場合には、背景表示指定コマンドとして、高確率状態における背景表示を指定する高確率状態背景指定コマンドを送信する。また、例えば、突然確変大当り後に遊技状態が高確率状態である場合には、背景表示指定コマンドとして、突然確変状態背景指定コマンドを送信する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を示す値に更新する（ステップＳ１５３４）。

【０１３６】

なお、この実施の形態では、ステップＳ１５１９において、大当り図柄設定用テーブルおよび大当り図柄用乱数を用いて大当りの種別を一括して決定する場合を説明したが、別々の乱数を用いて大当りの種別を別々に決定するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、確変決定用乱数を用いて確変とするか否かを決定するとともに、確変決定用乱数とは別に突然確変決定用乱数を用いて突然確変とするか否かを決定してもよい。

【０１３７】
次に、演出制御手段の動作を説明する。図１１は、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１００が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。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、また演出制御処理の起動間隔を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７００）。
【０１３８】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、外部装置からの入力コマンドを検出した場合には、リアルタイムクロック３５３の設定処理を実行する（ステップＳ７０１）。例えば、遊技機の製造段階において時刻などの初期設定を行なう場合、作業者は、外部装置として時刻設定装置を中継基板７７にコネクタを用いて接続したり入力ポートに接続する。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、外部装置からの入力コマンドを検出すると、検出した入力コマンドにもとづいてリアルタイムクロック３５３の時刻設定などの処理を行う。
【０１３９】
なお、遊技店などにおいて遊技機の電源投入を行う場合には、通常、遊技機には外部装置などに接続されておらず、外部からの入力コマンドが入力されることはない。したがって、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常、初期化処理を終了すると、そのままステップＳ７０２に移行する。なお、遊技機１を遊技店に導入した後（ホール導入後）に、遊技店の店員などによって外部装置が接続されリアルタイムクロック３５３の設定操作が行われたときであっても、リアルタイムクロック３５３の設定処理を行うようにしてもよい。
【０１４０】
また、ステップＳ７０１では、外部装置が接続されると、外部装置が接続されたことを示す接続信号がコマンドラインを介して演出制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。ステップＳ７０１において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、接続信号を検出すると、リアルタイムクロック３５３を設定するプロセスに移行する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３を設定するための設定画面を可変表示装置９に表示してもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００が接続信号を検出する期間は、所定期間（例えば数秒間）設けられていてもよい。また、外部装置として時刻設定装置を用いる場合、時刻設定装置は、時間情報が付加された標準電波信号を受信する機能を備えていてもよい。
【０１４１】
その後、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）の確認を行うループ処理に移行する。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１００は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグ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１００は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。
【０１４２】
演出制御処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、所定の告知タイミングで所定の告知演出を実行する際の告知内容を設定する告知内容設定処理を実行する（ステップＳ７０４）。なお、告知演出とは、遊技中に遊技に関して遊技者に対して所定の告知を行なうための演出である。この実施の形態では、例えば、遊技中に告知演出として「おすすめ台」や「優良台」、「あま釘台」などの内容を告知する演出を行なう。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した演出制御コマンドを解析する（コマンド解析処理：ステップＳ７０５）。
【０１４３】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デモ表示プロセス処理を行う（ス

テップＳ７０６）。デモ表示プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（デモ表示プロセスフラグ）に対応した処理を選択して、可変表示装置９を用いた動画によるデモンストレーション演出を実行する。

【０１４４】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０７）。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）に対応した処理を選択して可変表示装置９の表示制御を実行する。さらに、可変表示装置９に表示する左中右の飾り図柄のはずれ図柄を決定するためのはずれ表示図柄決定用乱数や、可変表示装置９に表示する飾り図柄の大当り図柄を決定するための大当り表示図柄決定用乱数などの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乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０８）。その後、ステップＳ７０２に移行する。

【０１４５】

図１２は、メイン処理における告知内容設定処理（ステップＳ７０４）を示すフローチャートである。なお、この実施の形態において、告知内容とは、遊技者に対して告知する情報（「おすすめ台」や「優良台」、「あま釘台」などの情報）と、その告知する情報に対応する演出とを含む。

【０１４６】

告知内容設定処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容の設定を禁止する告知内容設定禁止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１７４０）。この実施の形態では、後述するように、告知内容の設定処理が所定期間（告知内容設定禁止期間）禁止される。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技店の開店時刻（例えば１０：００）から閉店時刻（例えば２３：００）の間には告知内容設定禁止フラグをセットするように制御し、告知内容設定処理の実行を禁止する。

【０１４７】

告知内容設定禁止フラグがセットされていなければ（すなわち、告知内容設定処理の禁止期間でなければ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容を既に設定済みであることを示す告知内容設定フラグがセットされているか否かを確認する(ステップＳ１７４１）。セットされていなければ（すなわち、告知内容を未設定であれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作ボタン１２０から検出信号を入力したか否かを確認する（ステップＳ１７４２）。すなわち、遊技店の店員などによって告知内容の設定操作が開始されたか否かを確認する。

【０１４８】

なお、ステップＳ１７４２で操作ボタン１２０からの検出信号を入力した後に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技中における操作であるか否か（例えば、所定の遊技演出中や背景画面選択中の操作か否か）を判断し、遊技中における操作でなければ、ステップＳ１７４３以降の処理に移行するようにしてもよい。また、ステップＳ１７４２で操作ボタン１２０からの検出信号を入力した後に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から時刻信号を入力し、現時刻が所定の告知内容設定禁止期間でないことを確認してからステップＳ１７４３以降の処理に移行するようにしてもよい。そのようにすれば、所定の告知内容設定禁止期間になってから遊技機１の電源投入が行われた場合であっても、確実に告知内容設定禁止期間における告知内容の設定操作を禁止することができる。

【０１４９】

操作ボタン１２０から検出信号が入力されると（すなわち、告知内容の設定操作が開始されると）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容の設定操作を促す旨の告知内容設定画面を可変表示装置９に表示させる（ステップＳ１７４３）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図１３（ａ）に示す告知内容設定画面を可変表示装置９に表示させ、「おすすめ台」、「優良台」または「あま釘台」のいずれかの選択操作を促す。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作ボタン１２０から検

出信号が入力されるまで（すなわち、遊技店の店員などによって告知内容の設定操作が行われるまで）待つ（ステップＳ１７４４）。なお、告知内容設定の禁止期間になるまで操作ボタン１２０からの検出信号が入力されなかった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定禁止フラグをセットするとともに、そのまま告知内容設定処理を終了する。

【０１５０】

操作ボタン１２０からの検出信号を入力すると（ステップＳ１７４４のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した検出信号に従って告知内容を選択する（ステップＳ１７４５）。例えば、操作ボタン１２０が十字キーである場合には、設定者（遊技店の店員など）は、図１３（ｂ）に示すように、十字キーである操作ボタン１２０を操作することによって、図１３（ａ）に示す告知内容設定画面においてカーソルを移動させ、「Ａ．おすすめ台」、「Ｂ．優良台」、「Ｃ．あま釘台」のいずれかを選択指示する。次いで、設定者は、決定ボタン（例えば、十字キーの真ん中）を押すことによって、選択した告知内容に決定する操作を行う。すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、設定者の操作に従って、告知内容を選択する。

【０１５１】

次いで、そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択した告知内容を告知する告知演出を特定可能な告知演出情報を所定の告知演出情報格納領域に保存する（ステップＳ１７４６）。なお、この実施の形態では、所定の告知演出情報格納領域は、バックアップＲＡＭ３５６に確保される。

【０１５２】

図１４は、ステップＳ１７４６で保存される告知演出情報の例を示す説明図である。図１４に示すように、例えば、おすすめ台である旨の告知内容を選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、おすすめ台である旨の告知演出を特定可能な告知演出情報として告知演出識別子「Ｋ０１」を所定の告知演出情報格納領域に保存する。また、例えば、優良台である旨の告知内容を選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、優良台である旨の告知演出を特定可能な告知演出情報として告知演出識別子「Ｋ０２」を所定の告知演出情報格納領域に保存する。例えば、あま釘台である旨の告知内容を選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、あま釘台である旨の告知演出を特定可能な告知演出情報として告知演出識別子「Ｋ０３」を所定の告知演出情報格納領域に保存する。

【０１５３】

上記の処理によって、告知内容として、遊技者に対して告知する情報（「おすすめ台」や「優良台」、「あま釘台」などの情報）と、その告知する情報に対応する演出とが選択され、告知演出情報として記憶される。

【０１５４】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１７４６で設定した告知内容を自動消去する時刻（告知内容消去時刻）をセットする（ステップＳ１７４７）。この実施の形態では、ステップＳ１７４７でセットした告知内容消去時刻にもとづいて、遊技中に告知内容が消去されなくても、遊技店の閉店時刻（例えば、２３：００）に告知内容が自動的に消去される。なお、遊技店の閉店時刻ではなく、例えば、リアルタイムクロック３５３からの日付信号や時刻信号にもとづいて告知内容の設定時刻を記録し、告知内容を設定してから所定期間経過したことを検出したときに告知内容を自動消去するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定フラグがセットされた時刻の２４時間後に告知内容を自動消去するように、告知内容消去時刻を自動設定してもよい。また、あらかじめ定められた告知内容消去時刻を設定するのではなく、複数の時刻から告知内容消去時刻を選択できるようにしてもよい。この場合、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、複数の時刻を含む告知内容消去時刻選択画面を可変表示装置９に表示し、操作ボタン１２０からの検出信号にもとづいて、遊技店の店員などによって選択された時刻を告知内容消去時刻として設定するようにしてもよい。

そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定フラグをセットして（ステップＳ１７４８）、処理を終了する。

【０１５５】

ステップＳ１７４０で告知内容設定禁止フラグがセットされていれば（すなわち、告知内容設定処理の禁止期間であれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ１７４９）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した現時刻信号にもとづいて、現時刻が所定期間（告知内容設定処理の禁止期間）であるか否かを確認する（ステップＳ１７５０）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現時刻が遊技店の開店時刻（１０：００）から閉店時刻（２３：００）までの間の期間であるか否かを確認する。現時刻が所定期間であれば、そのまま処理を終了する。現時刻が所定期間でなければ（すなわち、告知内容設定処理の禁止期間でなくなれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定禁止フラグをリセットし（ステップＳ１７５１）、処理を終了する。

【０１５６】

ステップＳ１７４１で告知内容設定フラグがセットされていれば（すなわち、既に告知内容が設定されていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ１７５２）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した現時刻信号にもとづいて、現時刻が所定期間（告知内容設定処理の禁止期間）であるか否かを確認する（ステップＳ１７５３）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現時刻が遊技店の開店時刻（１０：００）から閉店時刻（２３：００）までの間の期間であるか否かを確認する。現時刻が所定時間でなければ、ステップＳ１７５５に移行する。現時刻が所定期間であれば（すなわち、告知内容設定処理の禁止期間になれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定禁止フラグをセットする（ステップＳ１７５４）。

【０１５７】

なお、この実施の形態では、一例として所定期間（告知内容設定処理の禁止期間）が遊技店の開店時刻（１０：００）から閉店時刻（２３：００）までの期間である場合を説明するが、この実施の形態で示した期間に限らず、例えば、所定期間を複数設けてもよい。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現時刻が複数の所定期間のいずれかに該当すると判断すると、告知内容設定禁止フラグをセットするようにしてもよい。

【０１５８】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現時刻が所定の告知内容消去時刻（例えば、遊技店の閉店時刻である２３：００）であるか否かを確認する（ステップＳ１７５５）。現時刻が所定の告知内容消去時刻でなければ、そのまま処理を終了する。現時刻が所定の告知内容消去時刻であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出情報格納領域に保存する告知演出情報を消去する（ステップＳ１７５６）とともに、告知内容設定フラグをリセットする（ステップＳ１７５７）。

【０１５９】

ステップＳ１７４２で操作ボタン１２０からの検出信号を入力しなかった場合（すなわち、告知内容の設定操作が行われなかった場合）には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ１７５８）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した現時刻信号にもとづいて、現時刻が所定期間（告知内容設定処理の禁止期間）であるか否かを確認する（ステップＳ１７５９）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現時刻が遊技店の開店時刻（１０：００）から閉店時刻（２３：００）までの間の期間であるか否かを確認する。現時刻が所定時間でなければ、そのまま処理を終了する。現時刻が所定期間であれば（すなわち、告知内容設定処理の禁止期間になれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定禁止フラグをセットし（ステップＳ１７６０）、処理を終了する。

【０１６０】
なお、図１２に示す例では、操作ボタン１２０からの検出信号にもとづいて告知内容の設定を行う場合を示しているが、例えば、ランプドライバ基板３５に設けられた設定スイッチ３５４からのオン／オフ信号にもとづいて告知内容を設定するようにしてもよい。
【０１６１】
また、この実施の形態では、告知内容の設定が可能な期間（告知内容設定処理の禁止期間以外の期間）に一回だけ告知内容の設定が可能である場合を示しているが、告知内容の設定が可能な期間内に何回でも告知内容の設定が変更可能に構成してもよい。この場合、例えば、図１２に示す告知内容設定処理において、ステップＳ１７４０で告知内容設定禁止フラグがセットされていなければ、ステップＳ１７４１を行わずにそのままステップＳ１７４２に移行するようにするとともに、ステップＳ１７６０で告知内容設定禁止フラグをセットした後にステップＳ１７５２～Ｓ１７５７の処理を実行するようにすればよい。
【０１６２】
図１５は、メイン処理におけるコマンド解析処理（ステップＳ７０５）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から送信された演出制御コマンドは、ＩＮＴ割込で実行されるコマンド受信処理において、コマンド受信バッファに格納される。コマンド解析処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップＳ１６１１）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップＳ１６１２）。
【０１６３】
なお、ＩＮＴ割込で実行されるコマンド受信処理で受信した演出制御コマンドをコマンド受信バッファに格納する際に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信したコマンドがプログラム上存在する演出制御コマンドであるか否かを確認するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信コマンドの１バイト目のＭＯＤＥデータが「８０」や「８Ｃ」、「Ａ０」などプログラム上存在するものであるか否かを確認し、プログラム上存在しないＭＯＤＥデータであれば、データ化けなどの原因によって演出制御コマンドを正しく受信できなかったと判断して、受信コマンドを破棄してもよい。また、プログラム上存在するＭＯＤＥデータであっても、２バイト目のＥＸＴデータがそのＭＯＤＥデータに対してプログラム上存在するものであるか否かを確認し、プログラム上存在しないＥＸＴデータであれば、データ化けなどの原因によって演出制御コマンドを正しく受信できなかったと判断して、受信コマンドを破棄してもよい。この場合、受信コマンドはコマンド受信バッファに格納されず、コマンド解析処理において、演出制御コマンドを受信していないものとして処理される。
【０１６４】
受信した演出制御コマンドが、変動パターン指定の演出制御コマンド（変動パターンコマンド）であれば（ステップＳ１６１３）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した変動パターンコマンドに示される変動パターンをセーブする（ステップＳ１６１４）。具体的には、そのコマンドのＥＸＴデータをＲＡＭにおける変動パターンデータ格納領域に格納する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターン受信フラグをセットする（ステップＳ１６１５）。なお、変動パターンコマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって変動パターン設定処理（ステップＳ３０１参照）でセットした変動パターンにもとづいて送信される。
【０１６５】
受信した演出制御コマンドが、表示結果コマンドであれば（ステップＳ１６１６）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した表示結果コマンドに示される表示結果

をセーブする（ステップＳ１６１７）。具体的には、そのコマンドのＥＸＴデータをＲＡＭにおける表示結果データ格納領域に格納する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示結果コマンドを受信したことを示す表示結果受信フラグをセットする（ステップＳ１６１８）。なお、表示結果コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって特別図柄通常処理（ステップＳ３００参照）で演出図柄情報バッファにセットされた演出指定値にもとづいて、演出図柄コマンド制御処理（ステップＳ２９参照）で送信される。

【０１６６】

また、受信した演出制御コマンドが、ファンファーレ指定の演出制御コマンド（ファンファーレコマンド）であれば（ステップＳ１６１９）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、そのコマンドのＥＸＴデータをＲＡＭにおけるファンファーレデータ格納領域に格納し（ステップＳ１６２０）、ファンファーレコマンドを受信したことを示すファンファーレフラグをセットする（ステップＳ１６２１）。なお、ファンファーレコマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって特別図柄停止処理（ステップＳ３０３参照）で送信される。

【０１６７】

また、受信した演出制御コマンドが、エンディング指定の演出制御コマンド（エンディングコマンド）であれば（ステップＳ１６２２）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、そのコマンドのＥＸＴデータをＲＡＭにおけるエンディングデータ格納領域に格納し（ステップＳ１６２３）、エンディングコマンドを受信したことを示すエンディングフラグをセットする（ステップＳ１６２４）。なお、エンディングコマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって大当り終了処理（ステップＳ３０７参照）で送信される。

【０１６８】

また、受信した演出制御コマンドが、デモ表示コマンドであれば（ステップＳ１６２５）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デモ表示コマンドを受信したことを示すデモ表示受信フラグをセットする（ステップＳ１６２６）。

【０１６９】

ステップＳ１６１２で読み出した受信コマンドがその他の演出制御コマンドである場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信コマンドに対応するフラグをセットする（ステップＳ１６２７）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信コマンドが飾り図柄停止指定コマンドである場合には、飾り図柄停止指定コマンドを受信したことを示す飾り図柄停止指定受信フラグをセットする。

【０１７０】

図１６は、メイン処理におけるデモ表示プロセス処理（ステップＳ７０６）を示すフローチャートである。デモ表示プロセス処理では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デモ表示プロセスフラグの値に応じてステップＳ７６０，Ｓ７６１のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【０１７１】

デモ表示開始処理（ステップＳ７６０）：デモ表示コマンドを受信したことにもとづいて、デモンストレーション演出を開始する。この場合、現時刻が所定の特別デモ実行時刻であるか否かを確認する。そして、現時刻が所定の特別デモ実行時刻でなければ通常のデモンストレーション演出を開始し、現時刻が所定の特別デモ実行時刻であれば特別のデモンストレーション演出を開始する。

【０１７２】

デモ表示中処理（ステップＳ７６１）：デモ表示コマンドを受信したことにもとづいて、デモンストレーション演出を継続して実行する。また、デモ表示コマンドを受信していなければ、デモンストレーション演出を終了する。デモンストレーション演出を継続して実行する場合、特別のデモンストレーション演出を実行している場合には、そのまま特別のデモンストレーション演出を継続して実行する。通常のデモンストレーション演出を実

行している場合には、現時刻が所定の特別デモ実行時刻であるか否かを確認する。そして、現時刻が所定の特別デモ実行時刻でなければそのまま通常のデモンストレーション演出を継続して実行し、現時刻が所定の特別デモ実行時刻であれば特別のデモンストレーション演出に切り替える。

【０１７３】

図１７は、デモ表示プロセス処理におけるデモ表示開始処理（ステップＳ７６０）を示すフローチャートである。デモ表示開始処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、デモ表示受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ７６０１）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デモ表示受信フラグをリセットするとともに（ステップＳ７６０２）、リアルタイムクロック３５３から現時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ７６０３）。そして、入力した現時刻信号にもとづいて、現時刻が所定の特別デモ実行時刻（例えば、９：３０から１０：００までの間の９：３０、９：４０、９：５０、１０：００の４つの時刻）であるか否かを確認する（ステップＳ７６０４）。

【０１７４】

所定の特別デモ実行時刻でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常のデモンストレーション演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ７６０５）。所定の特別デモ実行時刻であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常のデモンストレーション演出とは異なる演出態様の特別のデモンストレーション演出に応じたプロセスデータを選択するとともに（ステップＳ７６０６）、特別のデモンストレーション演出を実行することを示す特別デモ表示フラグをセットする（ステップＳ７６０７）。

【０１７５】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択したプロセスデータ１におけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ７６０８）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（可変表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ７６０９）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９を用いて所定の動画像を表示させることによってデモンストレーション演出（通常のデモンストレーション演出または特別のデモンストレーション演出）を開始する。

【０１７６】

そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デモ表示プロセスフラグの値をデモ表示中処理（ステップＳ７６１）を示す値に更新する（ステップＳ７６１０）。

【０１７７】

図１８は、デモ表示プロセス処理におけるデモ表示中処理（ステップＳ７６１）を示すフローチャートである。デモ表示中処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、デモ表示受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ７６５１）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デモ表示受信フラグをリセットするとともに（ステップＳ７６５２）、特別デモ表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ７６５３）。

【０１７８】

特別デモ表示フラグがセットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、そのままステップＳ７６５４に移行する。すなわち、既に特別のデモンストレーション演出を実行中である場合であるので、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、そのまま特別のデモンストレーション演出を継続して実行する。

【０１７９】

特別デモ表示フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ７６５９）。そして、入力した現時刻信号にもとづいて、現時刻が所定の特別デモ実行

時刻（例えば、９：３０から１０：００までの間の９：３０、９：４０、９：５０、１０：００の４つの時刻）であるか否かを確認する（ステップＳ７６６０）。

【０１８０】

所定の特別デモ実行時刻でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ７６５４に移行する。すなわち、現時刻が所定の特別デモ実行時刻でないので、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、そのまま通常のデモンストレーション演出を継続して実行する。

【０１８１】

所定の特別デモ実行時刻であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常のデモンストレーション演出とは異なる演出態様の特別のデモンストレーション演出に応じたプロセスデータに切り替える（ステップＳ７６６１）。

【０１８２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、切り替えたプロセスデータ１におけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ７６６２）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（可変表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ７６６３）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９を用いて所定の動画像を表示させることによって特別のデモンストレーション演出を開始する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別デモ表示フラグをセットし（ステップＳ７６６４）、処理を終了する。

【０１８３】

ステップＳ７６５４では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマを１減算する（ステップＳ７６５４）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（可変表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ７６５５）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９を用いて所定の動画像を表示させることによってデモンストレーション演出（通常のデモンストレーション演出または特別のデモンストレーション演出）を継続して実行する。

【０１８４】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ７６５６）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ７６５７）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせて（ステップＳ７６５８）、処理を終了する。

【０１８５】

ステップＳ７６５１でデモ表示フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デモ表示プロセスフラグの値をデモ表示開始処理（ステップＳ７６０）を示す値に更新する（ステップＳ７６６５）。すなわち、変動開始可能となるか保留記憶数が０でなくなり遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からデモ表示コマンドを受信しなかった場合であるので、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デモンストレーション演出を終了する。なお、ステップＳ７６６５では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別デモ表示フラグがセットされていれば、そのフラグをリセットする。

【０１８６】

上記の処理が実行されることによって、この実施の形態では、リアルタイムクロック３５３から入力した現時刻信号にもとづいて、所定の特別デモ実行時刻であれば、通常のデモンストレーション演出とは異なる特別のデモンストレーション演出を行う。そのように

することによって、例えば、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて複数の遊技機で一斉に演出を実行する場合に、デモンストレーション演出の開始タイミングやさらに動作の同期を視覚的に確認することによって、複数の遊技機間でリアルタイムクロック３５３が計時する時間にずれが生じているか否かを確認することができる。そのため、視覚による確認結果にもとづいてリアルタイムクロック３５３が計時する時間のずれに対する処理を講じることができ、遊技機の製造コストを増加させることなく、演出の実行タイミングが複数の遊技機間でずれてしまう事態を防止するとともに、遊技者に与える演出効果が低減してしまう事態を防止することができる。

【０１８７】

図１９は、メイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０７）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、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【０１８８】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）：コマンド受信割込処理によって、変動パターン指定の演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を受信したか否か確認する。具体的には、変動パターンコマンドが受信されたことを示すフラグ（変動パターン受信フラグ）がセットされたか否か確認する。変動パターン受信フラグは、演出制御用マイクロコンピュータ１００が実行するコマンド解析処理で可変表示装置９における飾り図柄の変動パターン指定の演出制御コマンドが受信されたことが確認された場合にセットされる（ステップＳ１６１５参照）。

【０１８９】

飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：飾り図柄の変動が開始されるように制御する。また、変動時間タイマに変動時間に相当する値を設定し、使用するプロセステーブルを選択するとともに、プロセステーブルの最初に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する。

【０１９０】

飾り図柄変動中処理（ステップＳ８０２）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミングを制御するとともに、変動時間の終了を監視する。

【０１９１】

飾り図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：飾り図柄停止指定コマンドを受信したことに応じて、飾り図柄の変動を停止し停止図柄（確定図柄）を導出表示する制御を行う。なお、飾り図柄停止指定コマンドを受信できなかった場合には、変動時間タイマがタイムアウトしたことに応じて、飾り図柄の変動を停止し停止図柄を導出表示する制御を行う。

【０１９２】

大当り表示処理（ステップＳ８０４）：変動時間の終了後、大当り表示の制御を行う。例えば、大当りの開始を指定するファンファーレコマンドを受信したら、ファンファーレ演出を実行する。

【０１９３】

ラウンド中処理（ステップＳ８０５）：ラウンド中の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【０１９４】

ラウンド後処理（ステップＳ８０６）：ラウンド間の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放後（閉鎖中）であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

【０１９５】

大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）：大当り遊技の終了後の大当り終了表示の制御を行う。例えば、大当りの終了を指定するエンディングコマンドを受信したら、エンディング演出を実行する。

【０１９６】
図２０は、プロセステーブルの一構成例を示す説明図である。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の組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、変動パターンを構成する各変動態様が記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動態様での変動時間が設定されている。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動態様で飾り図柄を変動表示させる制御を行う。
【０１９７】
また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示制御実行データにもとづく制御と同様に、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけランプ制御実行データにもとづいて各種ランプの点灯状態を制御し、音番号データを音声出力基板７０に出力する。
【０１９８】
図２０に示すプロセスデータは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンのそれぞれに応じて用意されている。
【０１９９】
図２１および図２２は、演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）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、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターン受信フラグがセットされたか否か確認する（ステップＳ１８０１）。セットされていたら、そのフラグをリセットする（ステップＳ１８０２）。
【０２００】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した変動パターンコマンドがはずれ指定であるか否かを確認する（ステップＳ１８０３）。はずれ指定であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、はずれ図柄決定用乱数を抽出し（ステップＳ１８０４）、はずれ図柄決定用乱数の値にもとづいて、はずれに対応した左中右の飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８０５）。そして、決定した飾り図柄の停止図柄をＲＡＭにおける飾り図柄格納領域に格納する（ステップＳ１８０６）。
【０２０１】
受信した変動パターンコマンドがはずれ指定でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ１８０７）とともに、受信した変動パターンコマンドが通常大当り指定であるか否かを確認する（ステップＳ１８０８）。通常大当り指定であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常大当りが指定されたことを示す通常大当り演出フラグをセットする（ステップＳ１８０９）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８０７で入力した現時刻信号にもとづいて、現時刻が所定の図柄変更期間（例えば、昼の１２：００から１３：００の間）であるか否かを確認する（ステップＳ１８１０）。なお、所定の図柄変更期間は特定の時間に限らず、特定の曜日（例えば、日曜日）であってもよい。また、所定の図柄変更期間を設定変更できるように構成してもよい。
【０２０２】
この実施の形態では、飾り図柄の変動表示を行う場合に、「１」から「９」までの図柄を用いた通常の飾り図柄変動と、「１」から「９」までの図柄に加えて所定のオールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄変動とのいずれかを実行する。オールマイティー図柄とは、通常の飾り図柄変動に用いられる全ての図柄（例えば「１」から「９」までの図柄）と等価的に用いられる図柄である。例えば、オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うときに、可変表示装置９における左、右の表示領域のうちいずれか一方がオールマイティー図柄で停止表示された場合、他方が「１」から「９」までのいずれの図柄で停止表示されたとしてもリーチ状態となる。この場合、例えば、左の表示領域が図柄「７」で停止表示され、右の表示領域がオールマイティー図柄で停止表示されたことによってリーチ態様となった場合、最終的に中の表示領域が図柄「７」で停止表示されれば大

当り図柄の表示となる。また、例えば、オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うときに、可変表示装置９における左、右の表示領域がともにオールマイティー図柄で停止表示された場合もリーチ状態となる。この場合、最終的に中の表示領域がいずれの図柄（「１」から「９」）で停止表示されたとしても大当り図柄の表示となる。

【０２０３】

現時刻が所定の図柄変更期間であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄の大当り図柄を決定するために用いる図柄決定用テーブルとして、オールマイティー図柄を含む通常時大当り図柄決定用テーブルを選択し（ステップＳ１８１１）、オールマイティー図柄を含む飾り図柄変動を選択したことを示すオールマイティー選択フラグをセットする（ステップＳ１８１２）。

【０２０４】

この実施の形態では、通常の飾り図柄変動を行う場合、確変図柄を決定するときに用いる確変大当り用の大当り表示図柄決定用テーブル（確変時大当り図柄決定用テーブル）と、通常大当りのときに用いる通常大当り用の大当り表示図柄決定用テーブル（通常時大当り図柄決定用テーブル）とが予め用意されている。確変時大当り図柄決定用テーブルには各確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られ、また、通常時大当り図柄決定用テーブルには各非確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られている。また、特別の飾り図柄変動を行う場合、オールマイティー図柄を含む確変図柄を決定するときに用いる確変大当り用の大当り表示図柄決定用テーブル（オールマイティー付き確変時大当り図柄決定用テーブル）と、オールマイティー図柄を含む通常大当りのときに用いる通常大当り用の大当り表示図柄決定用テーブル（オールマイティー付き通常時大当り図柄決定用テーブル）とが予め用意されている。オールマイティー付き確変時大当り図柄決定用テーブルには各確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られ、また、オールマイティー付き通常時大当り図柄決定用テーブルには各非確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られている。

【０２０５】

現時刻が所定の図柄変更期間でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄の大当り図柄を決定するために用いる図柄決定用テーブルとして通常時大当り図柄決定用テーブルを選択する（ステップＳ１８１３）。なお、ステップＳ１８１０で現時刻が所定の図柄変更期間でないと判定した場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、オールマイティー選択フラグが既にセットされていれば、そのオールマイティー選択フラグをリセットしてステップＳ１８１３に移行する。

【０２０６】

受信した変動パターンコマンドが通常大当り指定でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、確変大当り指定であるか否かを確認する（ステップＳ１８１４）。確変大当り指定であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、確変大当りが指定されたことを示す確変大当り演出フラグをセットする（ステップＳ１８１５）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８０７で入力した現時刻信号にもとづいて、現時刻が所定の図柄変更期間（例えば、昼の１２：００から１３：００の間）であるか否かを確認する（ステップＳ１８１６）。

【０２０７】

現時刻が所定の図柄変更期間であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄の大当り図柄を決定するために用いる図柄決定用テーブルとして、オールマイティー図柄を含む確変時大当り図柄決定用テーブルを選択し（ステップＳ１８１７）、オールマイティー選択フラグをセットする（ステップＳ１８１８）。

【０２０８】

なお、通常大当り指定および確変大当り指定の両方の場合に飾り図柄変動を行うのではなく、確変大当り指定の場合にのみオールマイティー図柄を用いた飾り図柄変動を行うようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８０８でＹと判定すると、ステップＳ１８０９を実行した後に、ステップＳ１８１０～Ｓ１８

１２の処理を行わずにそのままステップＳ１８１３に移行すればよい。また、ステップＳ１８１０とステップＳ１８１６とで図柄変更期間を異ならせてもよい。

【０２０９】

現時刻が所定の図柄変更期間でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄の大当り図柄を決定するために用いる図柄決定用テーブルとして確変時大当り図柄決定用テーブルを選択する（ステップＳ１８１９）。なお、ステップＳ１８１６で現時刻が所定の図柄変更期間でないと判定した場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、オールマイティー選択フラグが既にセットされていれば、そのオールマイティー選択フラグをリセットしてステップＳ１８１９に移行する。

【０２１０】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り図柄決定用乱数を抽出し、抽出した大当り図柄決定用乱数の値と、選択した図柄決定用テーブルとにもとづいて、大当りに対応した左中右の飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８２０）。

【０２１１】

ステップＳ１８２０では、確変時大当り図柄決定用テーブルを選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択した図柄決定用テーブルにもとづいて、飾り図柄の停止図柄として確変図柄（例えば、左中右の図柄が同一の奇数図柄で揃うように）を決定する。また、通常時大当り図柄決定用テーブルを選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択した図柄決定用テーブルにもとづいて、飾り図柄の停止図柄として非確変図柄（例えば、左中右の図柄が同一の偶数図柄で揃うように）を決定する。

【０２１２】

また、オールマイティー付き確変時大当り図柄決定用テーブルを選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択した図柄決定用テーブルにもとづいて、飾り図柄の停止図柄としてオールマイティー図柄を含む確変図柄を決定する。例えば、左中右の図柄のうちいずれか２つが同一の奇数図柄で揃い他の１つがオールマイティー図柄となるように決定する。また、左中右の図柄のうちいずれか１つが奇数図柄となり他の２つがオールマイティー図柄となるように決定する。

【０２１３】

また、オールマイティー付き通常時大当り図柄決定用テーブルを選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択した図柄決定用テーブルにもとづいて、飾り図柄の停止図柄としてオールマイティー図柄を含む非確変図柄を決定する。例えば、左中右の図柄のうちいずれか２つが同一の偶数図柄で揃い他の１つがオールマイティー図柄となるように決定する。また、左中右の図柄のうちいずれか１つが偶数図柄となり他の２つがオールマイティー図柄となるように決定する。

【０２１４】

図２３は、大当り図柄決定用テーブルの例を示す説明図である。図２３（Ａ）に示すように、オールマイティー付き通常時大当り図柄決定用テーブルを選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、オールマイティー図柄を含む非確変図柄として「２２ ALL」や「４４ ALL」、「６６ ALL」、「８８ ALL」を決定する。また、図２３（Ｂ）に示すように、通常時大当り図柄決定用テーブルを選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、非確変図柄として「２２２」や「４４４」、「６６６」、「８８８」を決定する。また、図２３（Ｃ）に示すように、オールマイティー付き確変時大当り図柄決定用テーブルを選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、オールマイティー図柄を含む確変図柄として「１１ ALL」や「３３ ALL」、「５５ ALL」、「７７ ALL」、「９９ ALL」を決定する。また、図２３（Ｄ）に示すように、確変時大当り図柄決定用テーブルを選択した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、確変図柄として「１１１」や「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」を決定する。

【０２１５】

そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した飾り図柄の停止図柄をＲＡＭにおける飾り図柄格納領域に格納する（ステップＳ１８２１）。

【０２１６】

受信した変動パターンコマンドが確変大当り指定でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、突然確変大当り指定であるか否かを確認する（ステップＳ１８２２）。突然確変大当り指定であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、突然確変大当りが指定されたことを示す突然確変大当り演出フラグをセットし（ステップＳ１８２３）、ステップＳ１８２５に移行する。

【０２１７】

受信した変動パターンコマンドが突然確変大当り指定でなければ（この場合、変動パターンコマンドが小当り指定ということになる）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、小当りが指定されたことを示す小当り演出フラグをセットし（ステップＳ１８２４）、ステップＳ１８２５に移行する。

【０２１８】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、突然確変図柄決定用乱数を抽出する（ステップＳ１８２５）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、突然確変図柄決定用乱数の値にもとづいて、突然確変に対応した左中右の飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８２６）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、突然確変に対応した飾り図柄の停止図柄として「１２３」や「３５７」などの図柄の組合せを決定する。そして、決定した飾り図柄の停止図柄をＲＡＭにおける飾り図柄格納領域に格納する（ステップＳ１８２７）。その後、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に変更する（ステップＳ１８２８）。なお、この実施の形態では、ステップＳ１８２４～Ｓ１８２７の処理が実行されることによって、小当りが指定されている場合であっても、突然確変と同じ「１２３」や「３５７」などの図柄の組合せが決定されることになる。

【０２１９】

なお、確変大当りや通常大当り、小当りにおける飾り図柄の停止図柄を、後述する飾り図柄変動中処理において、表示結果コマンドを受信したことにもとづいて決定するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、確変大当り指定の表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、飾り図柄の停止図柄として確変図柄（左中右の飾り図柄が奇数で揃った状態）を決定してもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常大当り指定の表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、飾り図柄の停止図柄として非確変図柄（左中右の飾り図柄が偶数で揃った状態）を決定してもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、はずれ指定の表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、飾り図柄の停止図柄としてはずれ図柄を決定してもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、突然確変大当り指定の表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、突然確変に対応した飾り図柄の停止図柄として「１２３」や「３５７」などの図柄の組合せを決定してもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り指定の表示結果コマンドを受信したことにもとづいて、突然確変に対応した飾り図柄の停止図柄と同じ「１２３」や「３５７」などの図柄の組合せを決定してもよい。なお、この場合に、表示結果コマンドを受信できなかった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、突然確変に対応した飾り図柄の停止図柄と同じ「１２３」や「３５７」などの図柄の組合せを決定すればよい。

【０２２０】

なお、この実施の形態では、所定の図柄変更期間となったときに、「１」から「９」までの図柄に加えて所定のオールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行う場合を説明したが、オールマイティー図柄以外の特別な図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うようにしてもよい。例えば、「１」から「９」までのいずれか複数（例えば２つ）の図柄と等価的に用いられるカップル図柄を用いてと特別の飾り図柄変動を行うようにしてもよい。

【０２２１】
例えば、カップル図柄として「７」と「５」とを組み合わせた図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行う場合を説明する。この場合、例えば、カップル図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うときに、可変表示装置９における左、右の表示領域のうちいずれか一方がカップル図柄で停止表示された場合、他方が「５」または「７」のいずれの図柄で停止表示されたとしてもリーチ状態となる。この場合、例えば、左の表示領域が図柄「７」で停止表示され、右の表示領域がカップル図柄で停止表示されたことによってリーチ態様となった場合、最終的に中の表示領域が「７」で停止表示されれば大当り図柄の表示となる。また、例えば、カップル図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うときに、可変表示装置９における左、右の表示領域がともにカップル図柄で停止表示された場合もリーチ態様となる。この場合、最終的に中の表示領域が「５」または「７」のいずれの図柄で停止表示されたとしても大当り図柄の表示となる。
【０２２２】
また、例えば、所定の図柄変更期間となったときに、オールマイティー図柄のみを用いた特別の飾り図柄変動を行うようにしてもよく、カップル図柄のみを用いた特別の飾り図柄変動を行うようにしてもよい。
【０２２３】
また、この実施の形態では、確変大当りまたは通常大当りが指定されているときに、所定の図柄変更期間であれば、オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行う場合を示したが、例えば、変動パターンコマンドではずれが指定されているとともにリーチ演出の実行が指定されているときに、所定の図柄変更期間であれば、オールマイティー図柄やカップル図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うようにしてもよい。また、突然確変大当りや小当りが指定されているときに、所定の図柄変更期間であれば、オールマイティー図柄やカップル図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うようにしてもよい。
【０２２４】
図２４は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、オールマイティー選択フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８２０）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、オールマイティー図柄を含む飾り図柄変動用のプロセスデータを選択する（ステップＳ８２１）。
【０２２５】
この実施の形態では、飾り図柄の変動パターンに応じたプロセスデータとして、オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行う場合に用いるオールマイティー変動用のプロセスデータと、遊技状態が確変状態に移行されているときに用いる確変用のプロセスデータと、遊技状態が確変状態以外の状態（通常状態や突然確変大当り状態、小当り状態）であるときに用いる通常用のプロセスデータとが用いられる。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、オールマイティー変動用のプロセスデータ、確変用のプロセスデータまたは通常用のプロセスデータを選択することによって、オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うとき、遊技状態が確変状態であるとき、または遊技状態が確変状態以外の状態であるときで、異なる背景色（例えば、オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行うときは「黄」、確変状態のときは「赤」、通常状態のときは「青」）を表示して飾り図柄の可変表示を実行する。また、オールマイティー変動用のプロセスデータを選択することによって、通常の図柄「１」～「９」に加えてオールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示が実行される。
【０２２６】
オールマイティー選択フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、背景表示指定コマンドとして高確率状態背景指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップＳ８２２）。受信していれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、確変用のプロセスデータを選択す

る(ステップＳ８２３）。受信していなければ（この場合、高確率状態背景指定コマンド以外の背景表示指定コマンド（ステップＳ１５３３で送信される通常状態背景指定コマンドまたは突然確変状態背景指定コマンド）を受信していることになる）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、通常用のプロセスデータを選択する(ステップＳ８２４）。

【０２２７】

図２５は、変動パターンコマンドで指定される変動パターンに応じて選択される飾り図柄変動用のプロセスデータの例を示す説明図である。図２５（Ａ）に示すように、オールマイティー選択フラグがセットされている場合には、ステップＳ８２１において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドでノーマルリーチを含む変動指定がされている場合には、オールマイティー図柄を用いたノーマルリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「黄」）のプロセスデータを選択する。また、変動パターンコマンドでスーパーリーチを含む変動指定がされている場合には、オールマイティー図柄を用いたスーパーリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「黄」）のプロセスデータを選択する。

【０２２８】

また、図２５（Ｂ）に示すように、オールマイティー選択フラグがセットされておらず、高確率状態背景指定コマンドを受信している場合には、ステップＳ８２３において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドで通常変動指定（リーチを含まない変動指定）がされている場合には、通常の飾り図柄変動用（背景色「赤」）のプロセスデータを選択する。また、変動パターンコマンドでノーマルリーチを含む変動指定がされている場合には、ノーマルリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「赤」）のプロセスデータを選択する。また、変動パターンコマンドでスーパーリーチを含む変動指定がされている場合には、スーパーリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「赤」）のプロセスデータを選択する。

【０２２９】

また、図２５（Ｃ）に示すように、オールマイティー選択フラグがセットされておらず、高確率状態背景指定コマンドを受信していない場合には、ステップＳ８２４において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドで通常変動指定（リーチを含まない変動指定）がされている場合には、通常の飾り図柄変動用（背景色「青」）のプロセスデータを選択する。また、変動パターンコマンドでノーマルリーチを含む変動指定がされている場合には、ノーマルリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「青」）のプロセスデータを選択する。また、変動パターンコマンドでスーパーリーチを含む変動指定がされている場合には、スーパーリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「青」）のプロセスデータを選択する。

【０２３０】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、選択したプロセスデータ１におけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８２５）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（可変表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ８２６）。例えば、可変表示装置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、ＶＤＰ１０９に制御信号を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行わせるために、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。

【０２３１】

その後、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動時間タイマ（飾り図柄の変動時間に応じたタイマ）をスタートする（ステップＳ８２７）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示す値に更新する（ステップＳ８２８）。

【０２３２】
図２６は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。飾り図柄変動中処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、飾り図柄停止指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップＳ１８５１）。なお飾り図柄停止指定コマンドは、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停止処理（ステップＳ３０３参照）で送信される。受信していたら、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示す値に更新する（ステップＳ１８５９）。飾り図柄停止指定コマンドを受信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動時間タイマがタイムアウトしていないかどうかを確認する（ステップＳ１８５２）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示す値に更新する（ステップＳ１８５９）。
【０２３３】
演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の変動時間が経過したことにもとづいて飾り図柄変動停止処理に移行し、飾り図柄の可変表示を停止して停止図柄を導出表示する。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄停止指定コマンド（確定コマンド）を受信すると、所定の変動時間が経過したと判断し、飾り図柄変動停止処理に移行する。また、飾り図柄停止指定コマンドを受信できなかった場合には、変動時間タイマがタイムアウトしたことにもとづいて、所定の変動時間が経過したと判断し、飾り図柄変動停止処理に移行する。
【０２３４】
なお、飾り図柄停止指定コマンドを受信したこと、または変動時間タイマがタイムアウトしたことのいずれか一方のみを監視して飾り図柄の可変表示を停止して停止図柄を導出表示するようにしてもよい。また、飾り図柄停止指定コマンドを受信したことのみを監視して飾り図柄の可変表示を停止して停止図柄を導出表示する場合、変動時間がタイムアウトしても飾り図柄停止指定コマンドを受信できなかった場合には、ステップＳ１８５１～Ｓ１８５９の処理において、飾り図柄の変動表示を完全には停止させないようにし、飾り図柄を揺れ表示したり、飾り図柄を少し拡大縮小する表示を繰り返したりしてもよい。
【０２３５】
変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマを１減算するとともに（ステップＳ１８５３）、変動時間タイマを１減算する（ステップＳ１８５４）。
【０２３６】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（可変表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（ステップＳ１８５５）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ１８５６）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ１８５７）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ１８５８）。
【０２３７】
具体的には、ステップＳ１８５５において、プロセスデータｎの内容に従って演出装置の制御が実行されることによって、可変表示装置９において飾り図柄の変動表示が実行されることになる。なお、この場合に、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄変動が選択されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、「１」から「９」までの図柄に加えてオールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行うことになる。
【０２３８】
図２７は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）

を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、まず、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８７１）。そして、停止図柄表示フラグがセットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８７７に移行する。この実施の形態では、後述するように、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップＳ１８７６で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときにステップＳ１８７８で停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、ステップＳ１８７１で停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したもののファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップＳ１８７２の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を重ねて実行することなく、ステップＳ１８７７に移行する。

【０２３９】

停止図柄表示フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、記憶されている停止図柄（飾り図柄（はずれ図柄）、大当り表示図柄（突然確変大当り図柄を含む）、小当り図柄（本例では、突然確変大当り図柄と同じ図柄））を停止表示させる制御を行う（ステップＳ１８７２）。

【０２４０】

そして、ステップＳ１８７２で大当り表示図柄（突然確変大当り図柄を含む）または小当り図柄（ただし、本例では、突然確変大当り図柄と同じ図柄）を表示しない場合（すなわち、はずれ図柄を表示する場合：ステップＳ１８７３のＮ）は、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定のフラグ（例えば飾り図柄停止指定コマンドに応じたフラグがセットされるときは、そのフラグ）をリセットし（ステップＳ１８７４）、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する（ステップＳ１８７５）。

【０２４１】

ステップＳ１８７２で大当り図柄（突然確変大当り図柄を含む）または小当り図柄を表示する場合には（ステップＳ１８７３のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップＳ１８７６）、ファンファーレフラグがセットされたか否か確認する（ステップＳ１８７７）。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ファンファーレコマンドを受信したか否かを確認する。ファンファーレフラグがセットされたときは（ステップＳ１８７７のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップＳ１８７８）、小当り演出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８７９）。また、小当り演出フラグがセットされていなければ、突然確変大当り演出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８８０）。突然確変大当り演出フラグおよび小当り演出フラグのいずれもセットされていなければ、通常のファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１８８３）。突然確変大当り演出フラグがセットされていれば（ステップＳ１８８０のＹ）、突然確変大当り用のファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１８８２）。

【０２４２】

小当り演出フラグがセットされていれば（ステップＳ１８７９のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り時のファンファーレ演出の実行時間を計測するための小当り表示時間計測タイマをセットし（ステップＳ１８８１）、ステップＳ１８８２に移行して、突然確変大当り用のファンファーレ演出に応じたプロセスデータと同じプロセスデータを選択する。すなわち、この実施の形態では、突然確変大当りのときと小当りのときとで、同じプロセスデータを用いてファンファーレ演出が実行される。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ１８８４）、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップＳ８０４）に対応した値に設定する（ステップＳ１８８５）。

【０２４３】

図２８は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップＳ８０４）を示す

フローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、小当り演出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９００）。小当り演出フラグがセットされていれば、そのままステップＳ９０２に移行する。小当り演出フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９０１）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップＳ９０１のＮ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ９０２）、セットされている場合には小当り表示時間計測タイマの値を１減算する（ステップＳ９０３）。次いで、小当り表示時間計測タイマがセットされているときには、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り表示時間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ９０４）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、小当り演出フラグがセットされているときにのみ、ステップＳ９０４の判定を行うようにし、小当り演出フラグがセットされていなければ、そのままステップＳ９０５に移行する。従って、小当り以外の場合において、ステップＳ９０４の処理でＹｅｓと判定されることはない。タイムアウトしていれば、ステップＳ９０９に移行し、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に設定する（ステップＳ９０９）。

【０２４４】

小当り表示時間計測タイマがセットされていない場合、または小当り表示時間タイマがタイムアウトしていない場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（可変表示装置９、スピーカ２７、ランプ２８ａ～２８ｃ等）の制御を実行する（ステップＳ９０５）。例えば、可変表示装置９において大当り表示図柄を表示するとともに、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。この場合、突然確変大当りの場合または小当りの場合には、同じ突然確変大当り用のプロセスデータｎの内容に従って、所定期間ファンファーレ演出が実行されることになる。

【０２４５】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ９０６）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ９０７）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ９０８）。

【０２４６】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップＳ９０１のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９１０）。セットされていれば（すなわち、告知内容の設定が行われていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報に示される告知演出を含むラウンド中演出（ラウンド数に応じたラウンド表示を実行する演出）を選択する（ステップＳ９１１）。なお、大入賞口開放中表示コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって大入賞口開放中処理（ステップＳ３０５参照）で送信される。

【０２４７】

告知内容設定フラグがセットされていなければ（すなわち、告知内容の設定が行われていなければ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、告知演出を含まない通常のラウンド中演出（ラウンド数に応じたラウンド表示を実行する演出）を選択する（ステップＳ９１２）。

【０２４８】

次いで、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップＳ９１３）、ラウンド中演出に

応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ９１４）。この場合、告知演出を含むラウンド中演出が選択された場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定処理で保存（ステップＳ１７４６参照）した告知演出情報にもとづいて、告知演出を含むラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する。例えば、告知演出情報として図１４に示す告知演出識別子「Ｋ０１」が保存されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、おすすめ台である旨の告知演出を含むラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する。また、例えば、告知演出情報として図１４に示す告知演出識別子「Ｋ０２」が保存されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、優良台である旨の告知演出を含むラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する。また、例えば、告知演出情報として図１４に示す告知演出識別子「Ｋ０３」が保存されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、あま釘台である旨の告知演出を含むラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する。

【０２４９】

そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ９１５）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に設定する（ステップＳ９１６）。

【０２５０】

なお、この実施の形態では、大当り（突然確変大当りを含む）のファンファーレ演出と小当りのファンファーレ演出とをともに大当り表示処理において実行する場合を説明したが、小当りのファンファーレ演出を実行する小当り表示処理を大当り表示処理とは別に設けてもよい。この場合、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄変動停止処理において、小当り演出フラグがセットされていた場合には、小当り表示時間計測タイマをセットするとともに、突然確変大当り用のファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択し、演出制御プロセスフラグの値を小当り表示処理に対応した値に設定する。そして、小当り表示処理においてステップＳ９０２～Ｓ９０９と同様の処理を実行する。

【０２５１】

図２９は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（ステップＳ８０５）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、エンディングフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１９０１）。エンディングフラグがセットされていないときは（ステップＳ１９０１のＮ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放後表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１９０２）。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって大入賞口開放後処理（ステップＳ３０６参照）において送信された大入賞口開放後コマンドを受信したことにもとづいて、コマンド解析処理でセットされる（ステップＳ１６２７参照）。

【０２５２】

大入賞口開放後フラグもセットされていないときは（ステップＳ１９０２のＮ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ１９０３）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（可変表示装置９、スピーカ２７、ランプ２８ａ～２８ｃ等）の制御を実行する（ステップＳ１９０４）。例えば、可変表示装置９において大当り表示図柄を表示するとともに、ラウンド数を示す文字やその他のキャラクタなどを表示する演出が実行される。この場合、告知演出を含むラウンド中演出が選択されている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知演出を含むラウンド中演出を実行する。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９において大当り表示図柄やラウンド数を示す文字、その他のキャラクタなどを表示するとともに、「おすすめ台」や「優良台」、「あま釘台」などの告知内容を示す文字列を表示する。なお、告知演出の演出態様は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、告知内容を示す文字列を可変表示装置９に表示するのではなく、告知内容を音声で出力（例えば、「おすすめ台です」という音声を出力）するようにしてもよい。また、告

知内容を示す文字列を表示するとともに、告知内容を音声で出力するようにしてもよい。

【０２５３】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ１９０５）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ１９０６）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ１９０７）。

【０２５４】

ステップＳ１９０２において大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステップＳ１９０２のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放後表示コマンドの内容にもとづいてインターバル演出（ラウンド数に応じたインターバル表示を行う演出）を選択する（ステップＳ１９０８）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放後フラグをリセットし（ステップＳ１９０９）、選択したインターバル演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１９１０）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ１９１１）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップＳ８０６）に対応した値に設定する（ステップＳ１９１２）。なお、突然確変大当りである場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放後表示コマンドを受信した場合であっても、ステップＳ１９１０でインターバル演出に応じたプロセスデータへの切り替えを行わないように制御する。

【０２５５】

ステップＳ１９０１においてエンディングフラグがセットされたときは（ステップＳ１９０１のＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からエンディングコマンドを受信したときである。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、エンディングフラグをリセットし（ステップＳ１９１３）、エンディング演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１９１４）。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマをスタートさせる（ステップＳ１９１５）とともに、プロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ１９１６）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）に対応した値に設定する（ステップＳ１９１７）。

【０２５６】

図３０は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（ステップＳ８０６）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中表示コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１９７１）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップＳ１９７１のＮ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ１９７２）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（可変表示装置９、スピーカ２７、ランプ２８ａ～２８ｃ等）の制御を実行する（ステップＳ１９７３）。例えば、可変表示装置９において大当り表示図柄を表示するとともに、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【０２５７】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ１９７４）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ１９７５）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ１９７６）。

【０２５８】
大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップＳ１９７１のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１９７７）。セットされていれば（すなわち、告知内容の設定が行われていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報に示される告知演出を含むラウンド中演出（ラウンド数に応じたラウンド表示を実行する演出）を選択する（ステップＳ１９７８）。
【０２５９】
告知内容設定フラグがセットされていなければ（すなわち、告知内容の設定が行われていなければ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、告知演出を含まない通常のラウンド中演出（ラウンド数に応じたラウンド表示を実行する演出）を選択する（ステップＳ１９７９）。次いで、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップＳ１９８０）、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１９８１）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップＳ１９８２）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に設定する（ステップＳ１９８３）。
【０２６０】
図３１は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、演出期間計測タイマの値を１減算するとともに（ステップＳ９７１）、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ９７２）。なお、演出期間計測タイマは、ラウンド中処理においてセットされる（ステップＳ１９１５参照）。
【０２６１】
演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップＳ９７２のＮ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップＳ９７３）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（可変表示装置９、スピーカ２７等）を制御する処理を実行する（ステップＳ９７４）。例えば、大当りが終了することを表示したり、可変表示装置９の表示画面に所定のキャラクタを表示させ、キャラクタのセリフとして「またね！」などの文章を表示させることによって、大当りが終了することを報知する。
【０２６２】
そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップＳ９７５）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップＳ９７６）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ９７７）。
【０２６３】
演出期間計測タイマがタイムアウトしたときは（ステップＳ９７２のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常大当り演出フラグや確変大当り演出フラグ等の所定のフラグをリセットする（ステップＳ９７８）。
【０２６４】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９７９）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去する（ステップＳ９８０）とともに、告知内容設定フラグをリセットする（ステップＳ９８１）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に設定する（ステップＳ９８２）。

【０２６５】
次に、可変表示装置９において実行される告知演出の演出態様について説明する。図３２は、可変表示装置９において実行される告知演出の表示例を示す説明図である。図３２において、（１）（２）（３）（４）（５）というように番号順に表示状態が遷移する。なお、図３２に示す例では、前提条件として、告知内容設定処理（ステップＳ７０４）において告知内容として「おすすめ台」の情報とそれに対応する演出とが選択され、告知内容消去時刻として遊技店の閉店時刻である２３：００が設定されているものとする。
【０２６６】
演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図３２（１）（２）に示すように、変動パターンコマンドを受信すると、可変表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（ステップＳ８２５～Ｓ８２８参照）。次いで、大当りが指定されている場合には、図３２（３）に示すように、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄（図３２では確変図柄）を導出表示する（ステップＳ１８７２参照）。次いで、図３２（４）に示すように、ファンファーレコマンドを受信したことにもとづいてファンファーレ演出を実行し（ステップＳ９０５参照）、大当り表示を行う。そして、大入賞口が開放され第１ラウンドが開始されると（ステップＳ９０１参照）、告知演出を含むラウンド中演出を選択し（ステップＳ９１１参照）、図３２（５）に示すように、告知演出を含むラウンド中演出を実行する（ステップＳ１９０４参照）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図３２（５）に示すように、ラウンド中演出において、告知内容として「おすすめ台」の文字列を可変表示装置９に表示する。なお、告知演出を実行する場合、告知内容を示す文字列を表示するのではなく、告知内容を音声で出力（例えば、「おすすめ台です」という音声を出力）するようにしてもよい。また、告知内容を示す文字列を表示するとともに、告知内容を音声で出力するようにしてもよい。
【０２６７】
その後、この実施の形態では、告知内容が設定されている場合には、第１ラウンドが終了した後も、ラウンドが開始されるごとに告知演出を含むラウンド中演出を選択し（ステップＳ１９７８参照）、図３２（５）と同様の態様で告知演出を含むラウンド中演出を実行する（ステップＳ１９０４参照）。なお、ステップＳ１９７８で選択したラウンド中演出における告知演出と、ステップＳ９１１で選択したラウンド中演出における告知演出とで、演出の態様を異ならせてもよい。そして、大当り遊技状態を終了しエンディング演出が終了すると、告知演出情報が消去されるとともに告知内容設定フラグがリセットされ（ステップＳ９８０，Ｓ９８１参照）、告知演出の設定内容がクリアされる。なお、ラウンドごとに毎回告知演出を実行するのではなく、全ラウンドのうちの所定番目のラウンドのみ（例えば、ラウンド１，５，１０のみや、奇数番目のラウンドのみ）告知演出を実行するようにしてもよい。
【０２６８】
以上のように、この実施の形態では、告知内容が設定されている場合には、大当り遊技中となったことにもとづいて（具体的には、大当り遊技状態に移行し大入賞口開放中コマンドを受信したことにもとづいて（ステップＳ９０１参照））、所定の告知演出実行条件が成立したと判断し、大当り遊技中のラウンド中演出において告知演出が実行される。また、所定の告知演出実行条件が成立し告知演出を実行した場合には、告知演出の設定内容がリセットされる。
【０２６９】
なお、大当り遊技中となったときに、ラウンド中演出において告知演出を実行するのではなく、例えば、インターバル演出やエンディング演出において告知演出を実行してもよい。また、この実施の形態では、大当り遊技中となったことにもとづいて所定の告知演出実行条件が成立したと判断し告知演出を実行する場合を示したが、大当り遊技中以外のタイミングで所定の告知演出実行条件が成立したと判断するようにしてもよい。例えば、大当り当選時（飾り図柄の停止図柄が大当り図柄となったとき）や、小当り時、いわゆる５連荘（５回連続で大当りとなったこと）時に所定の告知演出実行条件が成立したと判断し

告知演出を実行してもよい。また、例えば、大当り時や小当り時の始動回数をカウントし、カウント数が所定回数となった場合に所定の告知演出実行条件が成立したと判断し告知演出を実行してもよい。また、例えば、告知演出の実行時刻を告知内容設定処理であらかじめ設定しておき、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から入力した現時刻信号にもとづいて、設定した実行時刻であると判断すると、告知演出を実行するようにしてもよい。

【０２７０】

また、告知演出を実行する条件と告知演出情報を消去する条件とを異ならせてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り遊技中となるごとに告知演出を実行するように制御し、いわゆる３連荘（３回連続で大当りとなったこと）となったことを条件として告知演出情報を消去して、以後大当り遊技中となっても告知演出を実行しないように制御してもよい。

【０２７１】

次に、可変表示装置９におけるオールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示の表示態様について説明する。図３３は、可変表示装置９において実行されるオールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示の表示例を示す説明図である。図３３において、（１）（２）（３）（４）（５）というように番号順に表示状態が遷移する。

【０２７２】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドを受信すると、現時刻が所定の図柄変更期間（例えば、昼の１２：００から１３：００までの間）であれば（ステップＳ１８１０，Ｓ１８１６参照）、オールマイティー図柄を含む飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８１１，Ｓ１８１７，Ｓ１８２０参照）。そして、図３３（１）（２）に示すように、可変表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（ステップＳ８２５～Ｓ８２８参照）。

【０２７３】

次いで、飾り図柄の変動表示中に、リーチ演出を行う場合には、図３３（３）に示すように、オールマイティー図柄を含むリーチ演出を実行する（ステップＳ１８５５参照）。図３３（３）に示す例では、可変表示装置９の左の表示領域に図柄「７」が表示され、右の表示領域にオールマイティー図柄が表示されることによって、リーチ演出が実行されている。なお、左、右の表示領域ともにオールマイティー図柄を表示することによってリーチ演出を実行してもよい。

【０２７４】

次いで、大当りが指定されている場合には、図３３（４）に示すように、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄（図３３では確変図柄）を導出表示する（ステップＳ１８７２参照）。図３３（４）に示す例では、左、中の表示領域に図柄「７」が揃った状態で表示され、右の表示領域にオールマイティー図柄が表示されることによって、大当り図柄が表示された状態となっている。なお、左、右の表示領域ともにオールマイティー図柄を表示することによってリーチ態様とした場合には、中の表示領域にいずれの図柄（「１」から「９」までのいずれの図柄）が停止表示された場合であっても、大当り図柄を表示した状態となる。

【０２７５】

そして、図３３（５）に示すように、ファンファーレコマンドを受信したことにもとづいてファンファーレ演出を実行し（ステップＳ９０５参照）、大当り表示を行う。

【０２７６】

また、オールマイティー図柄を用いる代わりに、カップル図柄を用いて飾り図柄の変動表示を行うようにしてもよい。図３４は、可変表示装置９において実行されるカップル図柄を用いた飾り図柄の変動表示の表示例を示す説明図である。図３４において、（１）（２）（３）（４）（５）というように番号順に表示状態が遷移する。

【０２７７】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドを受信すると、現時

刻が所定の図柄変更期間（例えば、昼の１２：００から１３：００までの間）であれば（ステップＳ１８１０，Ｓ１８１６参照）、カップル図柄を含む飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８１１，Ｓ１８１７，Ｓ１８２０参照）。そして、図３４（１）（２）に示すように、可変表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（ステップＳ８２５～Ｓ８２８参照）。

【０２７８】

次いで、飾り図柄の変動表示中に、リーチ演出を行う場合には、図３４（３）に示すように、カップル図柄を含むリーチ演出を実行する（ステップＳ１８５５参照）。図３４（３）に示す例では、可変表示装置９の左の表示領域に図柄「７」が表示され、右の表示領域にカップル図柄（本例では「５」と「７」とで兼用に用いることができる図柄）が表示されることによって、リーチ演出が実行されている。なお、左、右の表示領域ともにカップル図柄を表示することによってリーチ演出を実行してもよい。

【０２７９】

次いで、大当りが指定されている場合には、図３４（４）に示すように、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄（図３４では確変図柄）を導出表示する（ステップＳ１８７２参照）。図３４（４）に示す例では、左、中の表示領域に図柄「７」が揃った状態で表示され、右の表示領域にカップル図柄が表示されることによって、大当り図柄が表示された状態となっている。なお、左、右の表示領域ともにカップル図柄を表示することによってリーチ態様とした場合には、中の表示領域に「５」または「７」のうちいずれの図柄が停止表示された場合であっても、大当り図柄を表示した状態となる。

【０２８０】

そして、図３４（５）に示すように、ファンファーレコマンドを受信したことにもとづいてファンファーレ演出を実行し（ステップＳ９０５参照）、大当り表示を行う。

【０２８１】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ１００による告知演出の実行タイミングについて説明する。図３５は、演出制御用マイクロコンピュータ１００による告知演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【０２８２】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技機への電源が投入された後、遊技店の店員などによって告知内容の設定操作が行われると、操作に従って告知内容の設定を行い、設定した告知内容に従って告知演出情報を所定の告知演出情報格納領域に記憶する（ステップＳ１７４６参照）。また、告知内容の設定を行った後、所定の告知内容設定の禁止期間になると（例えば、遊技店の開店時刻である１０：００になると）、告知内容設定禁止フラグをセットし、告知内容設定を禁止状態にセットする（ステップＳ１７５４参照）。なお、告知演出の設定操作が行われなかった場合であっても、所定の告知内容設定の禁止期間になると、告知内容設定を禁止状態にセットするように制御する（ステップＳ１７６０参照）。

【０２８３】

遊技中に飾り図柄の停止図柄が大当り図柄となり（ステップＳ１８７２参照）、大当り遊技中となりラウンド中演出が開始されると（具体的には、ステップＳ９０１，Ｓ１９７１で大入賞口開放中フラグがセットされると）、図３５（Ａ）に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出実行条件が成立したと判断して、告知演出を含むラウンド中演出を実行する（ステップＳ１９０４参照）。この実施の形態では、大当り遊技中にラウンドごとに告知演出を含むラウンド中演出が実行される。

【０２８４】

次いで、大当り遊技状態を終了しエンディング演出を終了すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去する（ステップＳ９８０参照）とともに、告知内容設定フラグをリセットする（ステップＳ９８１参照）。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り遊技中となり所定の告知演出実行条件が成立したことにもとづいて、所定の告知演出情報格納領域に記

憶する告知演出情報を消去する。従って、一度大当り遊技状態となり告知演出が実行された後には告知演出を再度実行されないようにすることができ、同じ告知演出が反復して実行されてしまう事態を防止することができる。

【０２８５】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知内容設定の禁止期間が終わると（例えば、遊技店の閉店時刻である２３：００になると）、告知内容設定禁止フラグをリセットし、告知内容設定の禁止状態を解除する（ステップＳ１７５０参照）。

【０２８６】

なお、遊技中に一度も大当りとならず所定の告知演出実行条件が成立しなかった場合には、図３５（Ｂ）に示すように、遊技中に告知演出が一度も実行されないとともに、所定の告知演出情報格納領域に告知演出情報が記憶されたままの状態となる。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図３５（Ｂ）に示すように、所定の告知内容設定の禁止期間が終わると（例えば、遊技店の閉店時刻である２３：００になると）、告知内容設定禁止フラグをリセットし、告知内容設定の禁止状態を解除する（ステップＳ１７５０参照）とともに、所定の告知内容消去時刻（例えば、遊技店の閉店時刻である２３：００）を経過したと判断したことにもとづいて（ステップＳ１７５５参照）、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去し（ステップＳ１７５６参照）、告知内容設定フラグをリセットする（ステップＳ１７５７参照）。

【０２８７】

上記のように制御することによって、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去することができ、所定の告知演出実行条件が成立せずに告知演出を実行しなかった場合であっても、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去することができる。

【０２８８】

なお、この実施の形態では、告知演出が実行されなかった場合に遊技店の閉店時刻（２３：００）になったことにもとづいて告知演出情報を自動消去する場合を示したが、告知演出情報を自動消去するタイミングは、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容の設定が行われたときに、リアルタイムクロック３５３からの日付信号および時刻信号にもとづいて告知内容を設定した日時を記憶し、告知内容の設定日時から所定期間（例えば１日）経過したことにもとづいて告知演出情報を自動消去してもよい。

【０２８９】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ１００による飾り図柄変動における図柄変更の実行タイミングについて説明する。図３６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００による飾り図柄変動における図柄変更の実行タイミングを示すタイミング図である。なお、図３６に示す例では、前提条件として、図柄変更期間が昼の１２：００から１３：００までの間であるものとし、図柄変更期間においてオールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行うものとする。なお、カップル図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行う場合の図柄変更の実行タイミングについても図３６に示す場合と同様である。

【０２９０】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドを受信すると、大当り指定である場合には、リアルタイムクロック３５３からの現時刻信号にもとづいて、現在の時刻が所定の図柄変更期間であるか否かを確認する（ステップＳ１８１０，Ｓ１８１６参照）。図３６に示すように、現時刻が図柄変更期間の前である場合には（ステップＳ１８１０のＮ，ステップＳ１８１６のＮ）、飾り図柄の停止図柄として通常の確変図柄または非確変図柄を決定し（ステップＳ１８１３，Ｓ１８１９，１８２０参照）、通常の飾り図柄（例えば「１」から「９」までの図柄）を用いて飾り図柄の変動表示を行い、大当り図柄を導出表示する（ステップＳ８２５～Ｓ８２８，Ｓ１８５１～Ｓ１８５９，Ｓ１８７２参照）。

【０２９１】

図３６に示すように、現時刻が図柄変更期間であれば（ステップＳ１８１０のＹ，ステップＳ１８１６のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、オールマイティー図柄を含む飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８１１，Ｓ１８１７，Ｓ１８２０参照）。そして、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行い、オールマイティー図柄を含む大当り図柄を導出表示する（ステップＳ８２５～Ｓ８２８，Ｓ１８５１～Ｓ１８５９，Ｓ１８７２参照）。

【０２９２】

以上のように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技者に対して告知する告知内容を設定し、設定された告知内容を報知するための告知演出を特定可能な告知演出情報を所定の告知演出情報格納領域に記憶する。また、告知演出を実行するための所定の告知演出実行条件が成立したときに（本例では、大当り遊技中に）、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報にもとづいて告知演出を実行する。そのため、設定した告知内容を報知するための告知演出を適当なタイミングで実行することができる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去する。そのため、設定した告知演出が自動的に適宜消去され、設定者の作業負担を軽減することができる。従って、リアルタイムクロック３５３を用いた多様な遊技演出を可能とするとともに設定者の作業負担を軽減することができる。また、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去するので、所定の告知演出実行条件が成立せずに告知演出を実行しなかった場合であっても、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去することができる。

【０２９３】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて、所定の可変表示態様変更時に到達すると、可変表示装置９に表示される表示態様を変更する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９に表示される少なくとも１つの表示列における飾り図柄を、複数種類の飾り図柄として兼用に用いることができるオールマイティー図柄やカップル図柄に変更する。そして、変更したオールマイティー図柄やカップル図柄を用いて、可変表示装置９の飾り図柄の可変表示を実行し、可変表示装置９に飾り図柄の停止図柄を導出表示する。そのため、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて可変表示装置９に表示される飾り図柄をオールマイティー図柄やカップル図柄に変更することができる。従って、時間に応じて可変表示装置９に表示されうる大当り図柄の組合せを増加させることができ、リアルタイムクロック３５３を用いた多様な遊技演出を可能とし、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０２９４】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出実行条件が成立したときに、所定の告知情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去する。そのため、同じ告知演出が反復して実行されてしまう事態を防止することができる。

【０２９５】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作ボタン１２０からの指示入力にもとづいて告知内容を設定可能に構成されている。そのため、操作ボタン１２０を、遊技演出の実行中に遊技者によってなされる操作を受け付ける用途と、告知内容を設定する際に設定者によってなされる操作を受け付ける用途とに兼用して用いることができる。

【０２９６】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の操作禁止条件が成立したときに（本例では、遊技店の開店時刻（１０：００）となったときに）、操作ボタン１２０による告知内容の設定操作を禁止する。そのため、遊技中には操

作ボタン１２０からの操作を禁止することができ、遊技者によって告知内容を設定されてしまう事態を防止することができる。

【０２９７】

なお、この実施の形態では、所定の告知内容設定禁止期間（本例では、遊技店の開店時刻（１０：００）から閉店時刻（２３：００）までの間に告知内容の設定操作を禁止する場合を説明したが、例えば、操作ボタン１２０とは別に機構板裏に禁止設定ボタンを設けるようにし、禁止設定ボタンが押されると操作禁止条件が成立したとして告知内容の設定操作を禁止するようにしてもよい。

【０２９８】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示がなされず変動表示を行う条件も成立していないときに実行すると判定し、動画像を用いた通常のデモンストレーション演出を実行する。また、デモンストレーション演出を実行すると判定したときに、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて、通常のデモンストレーション演出と異なる特別のデモンストレーション演出を実行する。そのため、例えば、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて複数の遊技機で一斉に演出を実行する場合に、デモンストレーション演出の開始タイミングやさらに動作の同期を視覚的に確認することによって、複数の遊技機間でリアルタイムクロック３５３が計時する時間にずれが生じているか否かを確認することができる。そのため、視覚による確認結果にもとづいてリアルタイムクロック３５３が計時する時間のずれに対する処理を講じることができ、遊技機の製造コストを増加させることなく、演出の実行タイミングが複数の遊技機間でずれてしまう事態を防止するとともに、遊技者に与える演出効果が低減してしまう事態を防止することができる。

【０２９９】

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がデモ表示コマンドを送信し、受信したデモ表示コマンドにもとづいて演出制御用マイクロコンピュータ１００がデモンストレーション表示を行う場合を説明したが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がデモ表示コマンドを送信せずに、演出制御用マイクロコンピュータ１００側でデモンストレーション演出の実行タイミングを判断するようにしてもよい。この場合、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンド受信待ち処理において、ステップＳ１８０１で変動パターン受信フラグがセットされていなければ（すなわち、変動パターンコマンドを受信していなければ）、所定の動画像を用いたデモンストレーション演出を実行するように制御する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば、リアルタイムクロック３５３から入力した時刻信号にもとづいて、現時刻が所定の特別デモ実行時刻であるか否かを判断し、特別デモ実行時刻でなければ通常のデモンストレーション演出を実行するように制御し、特別デモ実行時刻であれば特別のデモンストレーション演出を実行するように制御してもよい。

【０３００】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、外部から入力したコマンドにもとづいてリアルタイムクロック３５３を設定するリアルタイムクロック設定処理（ステップＳ７０１）を実行する。そして、リアルタイムクロック３５３は、リアルタイムクロック設定処理における設定にもとづいて時間を計時する。そのため、例えば、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて複数の遊技機で一斉に演出を実行する場合に、遊技機が搭載する各基板の汎用性を確保しつつ、正確なリアルタイムクロック３５３の計時結果にもとづいて一斉に演出を実行することができる。

【０３０１】

図３７は、外部装置を接続してリアルタイムクロック３５３の設定処理を行う場合の接続例を示す説明図である。例えば、遊技機の製造段階において、作業者は、リアルタイムクロック３５３の設定作業を行う場合には、中継基板７７上のコネクタを外して主基板３１と中継基板７７との間の配線を外す。そして、リアルタイムクロック設定装置５００（例えば、外部装置としての時刻設定装置や電波時計）をコネクタを用いて中継基板７７に

接続し、中継基板７７を介してリアルタイムクロック３５３と演出制御基板８０とを接続する。なお、所定の入力ポートに接続することによって、リアルタイムクロック３５３を演出制御基板８０に接続するようにしてもよい。

【０３０２】

なお、遊技店への導入後（ホール導入後）であっても、所定のリアルタイムクロック設定装置５００を接続してリアルタイムクロック３５３の日時調整を行うことが可能である。そのような構成によって、ホール導入後にリアルタイムクロック３５３の計時動作にずれが生じた場合（初期設定後も含む）であっても、基準データで示される正常な時刻に戻すことができ、リアルタイムクロック３５３に安定した計時動作を行わせることができる。また、基準データを入力させるための入力手段（例えば、端子や入力ポート）を時刻調整のためだけに特別に設ける必要がなくなり、演出制御基板８０など各基板の実装スペースを有効に活用することができる。すなわち、通常の遊技で用いる必要のない特別な入力手段を設ける必要がない。また、遊技機１の製造段階でリアルタイムクロック３５３の初期設定をしておくことが可能となり、遊技店側に煩雑な作業を要求する必要がなくなる。

【０３０３】

次いで、リアルタイムクロック設定装置５００は、作業者の操作に従って、設定コマンドを中継基板７７を介して演出制御基板８０に出力する。すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、中継基板７７、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して設定コマンド（基準データ）を入力する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した設定コマンドにもとづいてリアルタイムクロック３５３の時刻設定などの設定処理を行う。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４に示すリアルタイムクロック３５３の２つのイネーブル信号（ＣＥ０，ＣＥ１）の入力をともにハイレベルとしてアクセス許可状態に制御するとともに、時刻設定を指定するコマンドを外部入力端子（ＦＣＯＮ）に出力して、リアルタイムクロック３５３にコマンドで指定する時刻に時刻設定させる。

【０３０４】

また、この実施の形態では、あらかじめ定められた告知演出実行条件（本例では、大当り遊技中となったこと）が成立したときに告知演出を実行する場合を示したが、告知演出実行条件を複数の条件の中から選択できるようにしてもよい。また、告知演出実行条件が成立するまでの経過時間に応じて告知演出の演出態様を変化させてもよい。

【０３０５】

図３８は、告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の演出制御用マイクロコンピュータ１００が実行するメイン処理を示すフローチャートである。図３８において、ステップＳ７００，Ｓ７０１の処理は、図１１で示したそれらの処理と同様である。

【０３０６】

ステップＳ７０１ａでは、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り後経過時間計測タイマに所定期間（例えば１時間）をセットしてスタートさせる。大当り後経過時間計測タイマは、電源投入後の経過時間または大当り遊技状態が終了してからの経過時間を計測するためのタイマである。

【０３０７】

図３８において、ステップＳ７０２～ステップＳ７０８の処理は、図１１で示したそれらの処理と同様である。

【０３０８】

ステップ７０７の乱数更新処理を実行すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り後経過時間計測タイマを１減算し（ステップＳ７０９）、その後、ステップＳ７０２に移行する。

【０３０９】

図３９は、告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の告知内容設定処理（ステップＳ７０４）を示すフローチャ

ートである。図３９において、ステップＳ１７４０の処理は、図１２で示したステップＳ１７４０の処理と同様である。

【０３１０】

ステップＳ１７４０で告知内容設定禁止フラグがセットされていなければ（すなわち、告知内容設定処理の禁止期間でなければ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容を既に設定済みであることを示す告知内容設定１フラグまたは告知内容設定２フラグがセットされているか否かを確認する(ステップＳ１７４１Ａ）。なお、図３９に示す例では、告知内容設定処理において告知演出実行条件として大当り中または大当り当選時のいずれかを選択可能であり、告知演出実行条件として大当り中を選択した場合には告知内容設定１フラグがセットされている（後述するステップＳ１７４６ｃ，Ｓ１７４６ｄ参照）。また、告知演出実行条件として大当り当選時を選択した場合には告知内容設定２フラグがセットされている（後述するステップＳ１７４６ｃ，Ｓ１７４６ｅ参照）。

【０３１１】

図３９において、ステップＳ１７４２～Ｓ１７４６の処理は、図１２に示したそれらの処理と同様である。

【０３１２】

ステップＳ１７４６で告知演出情報を所定の告知演出情報格納領域に保存すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知演出実行条件の設定操作を促す旨の告知条件設定画面を可変表示装置９に表示させる（ステップＳ１７４６ａ）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１７４３で図４０（Ａ）に示す告知内容設定画面を表示して告知内容の設定を行った後に、ステップＳ１７４６で図４０（Ｂ）に示す告知条件設定画面を可変表示装置９に表示させ、告知演出実行条件として「大当り中」または「大当り当選時」のいずれかの選択操作を促す。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作ボタン１２０から検出信号が入力されるまで（すなわち、遊技店の店員などによって告知内容の設定操作が行われるまで）待つ（ステップＳ１７４６ｂ）。なお、告知演出実行条件として「大当り中」や「大当りの当選時」に限らず、例えば告知演出実行条件として「小当り」や「５連荘」の選択を指示する告知条件設定画面を表示させてもよく、「１０：００」や「１７：００」など特定の時刻の選択を指示する告知条件設定画面を表示させてもよい。

【０３１３】

なお、告知内容設定の禁止期間になるまで操作ボタン１２０からの検出信号が入力されなかった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定禁止フラグをセットするとともに、そのまま告知内容設定処理を終了する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１７４６でセットした告知演出情報を消去してもよいし、デフォルトで告知演出実行条件として大当り中を選択し告知内容設定１フラグをセットしてもよい。

【０３１４】

操作ボタン１２０からの検出信号を入力すると（ステップＳ１７４６ｂのＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した検出信号に従って、いずれの告知演出実行条件が選択されたかを判断する（ステップＳ１７４６ｃ）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知演出実行条件として大当り中が選択された場合には告知内容設定１フラグをセットする（ステップＳ１７４６ｄ）また、告知演出実行条件として大当り当選時が選択された場合には告知内容設定２フラグをセットする（ステップＳ１７４６ｅ）。

【０３１５】

ステップＳ１７４９～Ｓ１７５６の処理は、図１２で示したそれらの処理と同様である。

【０３１６】

ステップＳ１７５５において現時刻が所定の告知内容消去時刻であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出情報格納領域に保存する告知演出情報を消

去する（ステップＳ１７５６）とともに、告知内容設定１フラグまたは告知内容設定２フラグをリセットする（ステップＳ１７５７Ａ）。

【０３１７】

図３９において、ステップＳ１７５８～Ｓ１７６０の処理は、図１２で示したそれらの処理と同様である。

【０３１８】

図４１は、告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の飾り図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。図４１において、ステップＳ１８７１～Ｓ１８８２の処理は、図２７で示したそれらの処理と同様である。

【０３１９】

ステップＳ１８８０で小当り演出フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定２フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８８２ａ）。すなわち、告知内容設定処理において、告知内容が設定されているとともに告知演出実行条件として大当り当選時が選択されたか否かを確認する。

【０３２０】

告知内容設定２フラグがセットされていれば（すなわち、告知内容が設定されているとともに告知演出実行条件として大当り当選時が選択されていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り後経過時間計測タイマが既にタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ１８８２ｂ）。図４１に示す例では、前述したように（図３８参照）遊技機の電源を投入したとき、または後述するように（図４３参照）大当り後エンディング演出を終了したときに、大当り後経過時間計測タイマに所定時間（例えば１時間）がセットされ大当り後経過時間計測タイマがスタートされる。したがって、ステップＳ１８８２ｂでは、電源投入後または最後に大当りを終了してから所定時間（例えば１時間）が経過したか否かを判断する。

【０３２１】

大当り後経過時間計測タイマがタイムアウトしていれば、遊技機に電源投入してからまたは最後に大当りを終了してから所定時間（例えば１時間）より長い時間経過して大当りとなった場合である。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、非好調時の告知演出を含むファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１８８２ｃ）。大当り後経過時間計測タイマがタイムアウトしていれば、遊技機に電源投入してからまたは最後に大当りを終了してから所定時間（例えば１時間）以内に大当りとなった場合である。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、好調時の告知演出を含むファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップＳ１８８２ｄ）とともに、大当り後経過時間計測タイマをクリアする（ステップＳ１８８２ｅ）。

【０３２２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去する（ステップＳ１８８２ｆ）、告知内容設定２フラグをリセットする（ステップＳ１８８２ｇ）。そして、ステップＳ１８８４に移行する。

【０３２３】

図４１において、ステップＳ１８８３～Ｓ１８８５の処理は、図２７に示したそれらの処理と同様である。

【０３２４】

図４２は、告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合のラウンド後処理（ステップＳ８０６）を示すフローチャートである。図４２において、ステップＳ１９７１～Ｓ１９７６の処理は、図３０に示したそれらの処理と同様である。

【０３２５】

ステップＳ１９７１で大入賞口開放中フラグがセットされているときは、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定１フラグがセットされているか否かを確認す

る（ステップＳ１９７７Ａ）。すなわち、告知演出設定処理で告知内容が設定されているとともに告知演出実行条件として大当り中が選択されたか否かを確認する。告知内容設定１フラグがセットされていれば（すなわち、告知内容の設定が行われているとともに告知演出実行条件として大当り中が選択されていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報に示される告知演出を含むラウンド中演出（ラウンド数に応じたラウンド表示を実行する演出）を選択する（ステップＳ１９７８）。

【０３２６】

告知内容設定１フラグがセットされていなければ（すなわち、告知内容の設定が行われていなければ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大入賞口開放中表示コマンドの内容にもとづいて、告知演出を含まない通常のラウンド中演出（ラウンド数に応じたラウンド表示を実行する演出）を選択する（ステップＳ１９７９）。

【０３２７】

図４２において、ステップＳ１９８０～Ｓ１９８３の処理は、図３０に示したそれらの処理と同様である。

【０３２８】

図４３は、告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の大当り終了演出処理（ステップＳ８０７）を示すフローチャートである。図４３において、ステップＳ９７１～Ｓ９７８の処理は、図３１で示したそれらの処理と同様である。

【０３２９】

ステップＳ９７８で通常大当り演出フラグや確変大当り演出フラグ等の所定のフラグをリセットすると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定１フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９７９Ａ）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出情報格納領域に記憶する告知演出情報を消去する（ステップＳ９８０）とともに、告知内容設定１フラグをリセットする（ステップＳ９８１ａ）。

【０３３０】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り後経過時間計測タイマに所定時間（例えば１時間）をセットし、大当り後経過時間計測タイマをスタートさせる（ステップＳ９８１ｂ）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に設定する（ステップＳ９８２）。

【０３３１】

図４４は、告知演出実行条件を設定できるようにするとともに告知演出の演出態様を変化させるように制御する場合の可変表示装置９において実行される告知演出の表示例を示す説明図である。図４４において、（１）（２）（３）（４）というように番号順に表示状態が遷移する。なお、図４４に示す例では、前提条件として、告知内容設定処理（ステップＳ７０４）において告知内容として「おすすめ台」の情報とそれに対応する演出とが選択され、告知内容消去時刻として遊技店の閉店時刻である２３：００が設定されているものとする。また、告知演出実行条件として大当り当選時が選択されたものとする。

【０３３２】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４４（１）（２）に示すように、変動パターンコマンドを受信すると、可変表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（ステップＳ８２５～Ｓ８２８参照）。次いで、大当りが指定されている場合には、図４４（３）に示すように、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄（図４４では確変図柄）を導出表示する（ステップＳ１８７２参照）。

【０３３３】

次いで、ファンファーレコマンドを受信したことにもとづいてファンファーレ演出を実行し（ステップＳ９０５参照）、大当り表示を行う。この場合に、図４４に示す例では、

告知演出実行条件として大当り当選時が選択されている場合であるので（ステップＳ１８８２ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４４（４）に示すように、告知演出を含むファンファーレ演出を実行する。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図４４（４）に示すように、ファンファーレ演出において、告知内容として「おすすめ台」の文字を可変表示装置９に表示する。

【０３３４】

また、告知演出を含むファンファーレ演出を実行する際に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り後経過時間計測タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップＳ１８８２ｂ参照）。タイムアウトしていれば（ステップＳ１８８２ｂのＹ）、電源投入後または最後に大当りが終了してから所定時間（例えば１時間）より長い時間が経過してやっと大当りとなった場合であるので、非好調時対応の告知演出を含むファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択し（ステップＳ１８８２ｃ参照）、図４４（４）に示すように、「やっと出たね！」など非好調時を示す文字を可変表示装置９に表示する。なお、非好調時を示す文字を表示するのではなく、例えば、「やっと出たね」などの音声を出力するようにしてもよい。

【０３３５】

タイムアウトしていなければ（ステップＳ１８８２ｂのＮ）、電源投入後または最後に大当りが終了してから所定時間（例えば１時間）以内に再び大当りとなった場合であるので、好調時対応の告知演出を含むファンファーレ演出に応じたプロセスデータを選択し（ステップＳ１８８２ｄ参照）、図４４（４）に示すように、「絶好調だね！」など好調時を示す文字を可変表示装置９に表示する。なお、非好調時を示す文字を表示するのではなく、例えば、「絶好調だね」などの音声を出力するようにしてもよい。

【０３３６】

以上のように、図３８～図４４に示したように構成すれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の告知演出実行条件（本例では、大当り遊技中と大当り当選時）を設定する。そのため、所定の告知演出実行条件を変更することができ、様々なバリエーションで告知演出を実行することができる。

【０３３７】

また、図３８～図４４に示したように構成すれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて、所定の遊技状態が成立するまでの時間（本例では、大当りとなる間での時間）に応じて、実行する告知演出の演出態様（本例では、好調時の演出または非好調時の演出）を変更する。そのため、所定の遊技状態が成立した状況に応じた告知演出を行うことができる。

【０３３８】

なお、図３８～図４４では、遊技機１に電源を投入してから所定期間（例えば２時間）経過したか否か、または最後に大当り遊技を終了してから所定期間（例えば２時間）経過したか否かにもとづいて告知演出の演出態様を変更する場合を示したが、告知演出の演出態様を変更するタイミングはこの実施の形態で示したものに限られない。例えば、告知演出の演出態様を変更する時刻をあらかじめ設定し、リアルタイムクロック３５３からの時刻信号にもとづいて設定時刻であると判断すると、告知演出の演出態様を変更するようにしてもよい。

【０３３９】

なお、図３８～図４４に示した例では、告知演出実行条件として、大当り遊技中または大当り当選時のいずれかを選択可能とする場合を示したが、選択可能に制御する告知演出実行条件は、図３８～図４４に示したものに限られない。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、告知内容設定処理において、告知演出実行条件として、小当り時やいわゆる５連荘、特定の時刻を選択可能に制御してもよい。

【０３４０】

また、この実施の形態において、所定の図柄変更期間となりオールマイティー図柄やカップル図柄を用いた変動表示が実行される所定期間前に、飾り図柄変動における図柄が変

更されることを予告する図柄変更予告演出を行うようにしてもよい。

【０３４１】

図４５は、図柄変更予告演出を行う場合の変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。図４５において、ステップＳ１８０１の処理は、図２１で示したステップＳ１８０１の処理と同様である。ステップＳ１８０１で変動パターン受信フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から時刻信号を入力する（ステップＳ１８０１Ａ）。また、入力した時刻信号にもとづいて、現時刻が所定の図柄変更予告期間であるか否かを判定する（ステップＳ１８０１Ｂ）。例えば、図柄変更期間として昼の１２：００～１３：００の間に図柄変更が行われ、オールマイティー図柄やカップル図柄を用いた変動表示が行われる場合には、図柄変更期間が開始される３０分前から図柄変更期間の開始時刻までであるとき（すなわち、１１：３０～１２：００）に、所定の図柄変更予告期間であると判定する。

【０３４２】

現時刻が所定の図柄変更予告期間であると判定すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄が変更されることを予告する図柄変更予告画面を可変表示装置９に表示させ（ステップＳ１８０１Ｃ）、図柄変更予告演出を実行する。例えば、図４６に示すように、「まもなく図柄が変わります」などの文字列を含む図柄変更予告画面が表示され、飾り図柄が所定期間以内に変更されることを遊技者に予告する演出が行われる。

【０３４３】

図４５において、ステップＳ１８０２～Ｓ１８２１の処理は、図２１で示したそれらの処理と同様である。

【０３４４】

以上のように、図４５および図４６に示す例によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３が計時する日時にもとづいて、可変表示装置９に表示される表示態様が変更される日時を予告する可変表示態様予告演出（本例では、図柄変更予告演出）を実行する。そのため、可変表示装置９に表示されうる大当り図柄の組合せを増加させる日時をあらかじめ遊技者に報知することができる。

【０３４５】

実施の形態２．

第１の実施の形態では、所定の図柄変更期間となったときにオールマイティー図柄やカップル図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行う場合を説明したが、所定　の図柄変更期間となったときに飾り図柄の図柄列を増加させ大当り図柄となりうる図柄の表示位置を増加させてもよい。以下、所定の図柄変更期間となったときに飾り図柄の図柄列を増加させ大当り図柄となりうる図柄の表示位置を増加させて飾り図柄変動を行う第２の実施の形態を説明する。

【０３４６】

なお、本実施の形態において、第１の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第１の実施の形態と異なる部分について説明する。

【０３４７】

図４７は、第２の実施の形態における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。この実施の形態において、ステップＳ１８０１～Ｓ１８１０の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０３４８】

この実施の形態では、飾り図柄の変動表示を行う場合に、左中右の３つの表示領域にそれぞれ「１」から「９」までの図柄を表示させて行う通常の飾り図柄変動と、表示領域を５つの拡張してそれぞれ「１」から「９」までの図柄を表示させて行う特別の飾り図柄変動とのいずれかを実行する。この実施の形態では、飾り図柄が表示される各表示領域のことを図柄列ともいう。図柄列を５つに拡張して飾り図柄変動を行う場合には、５列の図柄

列のうちいずれかの連続した３列の停止図柄が同じ図柄となった場合に大当り図柄となる。したがって、図柄列を５列に拡張することによって、大当り図柄となりうる図柄の表示位置を増加させ大当り図柄の組合せを増加させることができる。

【０３４９】

なお、大当り図柄となりうる図柄の表示位置とは、可変表示装置９に表示される飾り図柄の変動表示の画面中に含まれる各図柄の表示位置のうち、いずれか複数位置の図柄の表示状態が特定の表示状態となったときに大当り図柄となる図柄の表示位置のことである。この実施の形態では、５列の図柄列のうちいずれかの連続した３列の停止図柄が同じ図柄となった場合に大当り図柄となるので、５列の図柄列の左から１番目～３番目、２番目～４番目、および３番目～５番目の表示ラインによって、それぞれ大当り図柄となりうる図柄の表示位置が形成される。

【０３５０】

ステップＳ１８１０で現時刻が所定の図柄変更期間であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄の大当り図柄を決定するために用いる図柄決定用テーブルとして、５列の図柄列を含む場合の通常大当り図柄決定用テーブルを選択し（ステップＳ１８１１Ａ）、５列の図柄列を含む飾り図柄変動を選択したことを示す図柄列拡張フラグをセットする（ステップＳ１８１２Ａ）。

【０３５１】

この実施の形態では、通常の飾り図柄変動を行う場合の確変時大当り図柄決定用テーブルおよび通常時大当り図柄決定用テーブルに加えて、特別の飾り図柄変動を行う場合の大当り図柄決定用テーブルが用意されている。特別の飾り図柄変動を行う場合、５列の図柄列を用いる場合の確変図柄を決定するときに用いる確変大当り用の大当り表示図柄決定用テーブル（図柄列拡張確変時大当り図柄決定用テーブル）と、５列の図柄列を用いる場合の非確変図柄を決定するときに用いる通常大当り用の大当り表示図柄決定用テーブル（図柄列拡張通常時大当り図柄決定用テーブル）とが予め用意されている。図柄列拡張確変時大当り図柄決定用テーブルには各確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られ、また、図柄列拡張通常時大当り図柄決定用テーブルには各非確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られている。

【０３５２】

この実施の形態において、ステップＳ１８１３～Ｓ１８１６の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０３５３】

ステップＳ１８１６で現時刻が所定の図柄変更期間であれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、飾り図柄の大当り図柄を決定するために用いる図柄決定用テーブルとして、５列の図柄列を含む場合の確変時大当り図柄決定用テーブルを選択し（ステップＳ１８１７Ａ）、図柄列拡張フラグをセットする（ステップＳ１８１８Ａ）。

【０３５４】

この実施の形態において、ステップＳ１８１９～Ｓ１８２８の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０３５５】

図４８は、第２の実施の形態における飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。この実施の形態では、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、図柄列拡張フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８２０Ａ）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、５列の図柄列を含む場合の飾り図柄変動用のプロセスデータを選択する（ステップＳ８２１Ａ）。

【０３５６】

この実施の形態では、飾り図柄の変動パターンに応じたプロセスデータとして、５列の図柄列を用いた特別の飾り図柄変動を行う場合に用いる図柄列拡張変動用のプロセスデータと、遊技状態が確変状態に移行されているときに用いる確変用のプロセスデータと、遊

技状態が確変状態以外の状態（通常状態や突然確変大当り状態、小当り状態）であるときに用いる通常用のプロセスデータとが用いられる。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄列拡張変動用のプロセスデータ、確変用のプロセスデータまたは通常用のプロセスデータを選択することによって、５列の図柄列を用いた特別の飾り図柄変動を行うとき、遊技状態が確変状態であるとき、または遊技状態が確変状態以外の状態であるときで、異なる背景色（例えば、５列の図柄列を用いた特別の飾り図柄変動を行うときは「黄」、確変状態のときは「赤」、通常状態のときは「青」）を表示して飾り図柄の可変表示を実行する。また、図柄列拡張変動用のプロセスデータを選択することによって、可変表示装置９の表示画面上で飾り図柄の図柄列を５列に拡張した飾り図柄の変動表示が実行される。

【０３５７】

この実施の形態において、ステップＳ８２２～Ｓ８２８の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０３５８】

次に、可変表示装置９における５列の図柄列を用いた飾り図柄の変動表示の表示態様について説明する。図４９は、第２の実施の形態における可変表示装置９において実行される５列の図柄列を用いた飾り図柄の変動表示の表示例を示す説明図である。図４９において、（１）（２）（３）（４）というように番号順に表示状態が遷移する。

【０３５９】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドを受信すると、現時刻が所定の図柄変更期間（例えば、昼の１２：００から１３：００までの間）であれば（ステップＳ１８１０，Ｓ１８１６参照）、５列の図柄列を用いた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８１１Ａ，Ｓ１８１７Ａ，Ｓ１８２０参照）。そして、図４９（１）（２）に示すように、可変表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（ステップＳ８２５～Ｓ８２８参照）。

【０３６０】

次いで、大当りが指定されている場合には、図４９（３）に示すように、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄（図４９では確変図柄）を導出表示する（ステップＳ１８７２参照）。図４９（３）に示す例では、可変表示装置９の表示画面上の左から３番目～５番目の連続する３つの表示領域に図柄「７」が揃った状態で表示されることによって、大当り図柄が表示された状態となっている。なお、図４９に示す例では、可変表示装置９の表示画面上の左から１番目～３番目の連続する３つの表示領域に同じ図柄が揃った状態で停止表示したときや、２番目～４番目の連続する３つの表示領域に同じ図柄が揃った状態で停止表示したときも大当り図柄が導出表示された状態となる。したがって、図柄列（表示領域）を５列に拡張することによって、大当り図柄となりうる図柄の表示位置が増加し大当り図柄の組合せが増加している。

【０３６１】

例えば、現時刻が所定の図柄変更期間でない場合には、図４９（５）に示すように、３列の図柄列を用いた通常の飾り図柄変動が行われ停止図柄が導出表示される。３列の図柄列を用いた通常の飾り図柄変動では、図４９（５）に示すように、大当り図柄が形成されうる表示ライン５０が１つだけ形成される。これに対して、図柄列を５列に拡張した場合には、図４９（２）（３）に示すように、５列の図柄列の左から１番目～３番目のライン４０ａ、２番目～４番目のライン４０ｂ、および３番目～５番目のライン４０ｃのいずれかの停止図柄が同じ図柄となった場合に大当り図柄となるので、表示ラインが３つ形成されることになる。したがって、図柄列を拡張することによって、表示ラインを増加させて大当り図柄となりうる図柄の表示位置を増加させ、大当り図柄の組合せを増加させることができる。

【０３６２】

そして、図４９（４）に示すように、ファンファーレコマンドを受信したことにもとづいてファンファーレ演出を実行し（ステップＳ９０５参照）、大当り表示を行う。

【０３６３】
なお、図柄列を拡張するのではなく、例えば、１列当りの図柄列に表示する図柄数を増加させてもよい。例えば、１列当りの図柄列に上中下に３つの図柄を表示するようにし、飾り図柄変動を行う際に可変表示装置９の表示画面上に複数行複数列の飾り図柄が表示されるようにしてもよい。そして、上中下のいずれかの行または左中右のいずれかの列において同じ図柄が揃って停止表示した場合に大当り図柄としてもよい。また、可変表示装置９の表示画面上で斜め方向に同じ図柄が揃って停止表示した場合にも大当り図柄としてもよい。さらに、図柄列を拡張するとともに１列当りの図柄列に表示する図柄数を増加させてもよい。そのように構成しても、大当り図柄の組合せの数を増加させることができる。
【０３６４】
なお、所定の図柄変更期間になったときに、図柄列を減少させたり１列当りの図柄列に表示する図柄数を減少させて、大当り図柄の組合せの数を減少させてもよい。そのように構成すれば、飾り図柄の変動中に遊技者に１つの図柄に注視させることができる。また、通常の飾り図柄変動では各飾り図柄を左右中の順に停止表示させるようにし、所定の図柄変更期間になったときに、右左中の順に停止表示させるように変動態様を変更したり、中左右の順に停止表示させるように変動態様を変更してもよい。
【０３６５】
図５０は、１列当りの図柄列に表示する図柄数を３図柄に増加した場合の可変表示装置９において実行される飾り図柄の変動表示の表示例を示す説明図である。この場合、飾り図柄変動を行う際に、可変表示装置９の表示画面上に３行３列の飾り図柄が表示されることになる。図５０において、（１）（２）（３）（４）というように番号順に表示状態が遷移する。
【０３６６】
演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンコマンドを受信すると、現時刻が所定の図柄変更期間（例えば、昼の１２：００から１３：００までの間）であれば（ステップＳ１８１０，Ｓ１８１６参照）、１列の図柄数を３図柄に増加させた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８１１Ａ，Ｓ１８１７Ａ，Ｓ１８２０参照）。そして、図５０（１）（２）に示すように、可変表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（ステップＳ８２５～Ｓ８２８参照）。
【０３６７】
次いで、大当りが指定されている場合には、図５０（３）に示すように、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄（図５０では確変図柄）を導出表示する（ステップＳ１８７２参照）。図５０（３）に示す例では、可変表示装置９に表示される３行３列の飾り図柄の左下から右上までの連続する３つの表示領域に斜めに図柄「７」が揃った状態で表示されることによって、大当り図柄が表示された状態となっている。なお、図５０に示す例では、可変表示装置９に表示された３行３列の飾り図柄の上中下いずれかの行で横方向に同じ図柄が揃った場合にも大当り図柄が導出表示された状態となる。また、可変表示装置９に表示された３行３列の飾り図柄の左上から右下までの連続する３つの表示領域に斜めに同じ図柄が揃った場合にも大当り図柄が導出表示された状態となる。さらに、可変表示装置９に表示された３行３列の飾り図柄の左中右いずれかの列で縦方向に同じ図柄が揃った場合にも大当り図柄が導出表示された状態となる。したがって、１列当りの図柄数を増加させることによって、さらに大当り図柄となりうる図柄の表示位置が増加し大当り図柄の組合せが増加している。
【０３６８】
例えば、現時刻が所定の図柄変更期間でない場合には、図５０（５）に示すように、３列の図柄列を用いた通常の飾り図柄変動が行われ停止図柄が導出表示される。３列の図柄列を用いた通常の飾り図柄変動では、図５０（５）に示すように、大当り図柄が形成されうる表示ライン５０が１つだけ形成される。これに対して、１列の図柄数を３図柄に増加させ３行３列の飾り図柄が表示されるようにした場合には、図５０（２）（３）に示すように、可変表示装置９に表示された３行３列の飾り図柄の上中下いずれかの行のライン４

５ａ，４５ｂ，４５ｃで横方向に同じ図柄が揃った場合、可変表示装置９に表示された３行３列の飾り図柄の左下から右上までの連続する３つの図柄の表示ライン４５ｄに斜めに同じ図柄が揃った場合、可変表示装置９に表示された３行３列の飾り図柄の左上から右下までの連続する３つの図柄の表示ライン４５ｅに斜めに同じ図柄が揃った場合、および可変表示装置９に表示された３行３列の飾り図柄の左中右いずれかの列のライン４５ｆ，４５ｇ，４５ｈで縦方向に同じ図柄が揃った場合に大当り図柄となるので、表示ラインが８つ形成されることになる。したがって、１列当りの図柄数を増加させることによって、表示ラインを増加させて大当り図柄となりうる図柄の表示位置を増加させ、大当り図柄の組合せを増加させることができる。

【０３６９】

なお、大当り図柄となりうる図柄の表示位置は、図５０に示す表示ライン４５ａ～４５ｈのような直線上に並ぶものに限らず、例えば、山形やＣの字形に配置された表示位置の図柄が同じ図柄で揃った場合に大当り図柄となるようにしてもよい。また、図柄列の拡張または１列当りの図柄数の増加のいずれかの方法を用いて、大当り図柄となりうる図柄の表示位置を増加させ大当り図柄の組合せを増加させるのではなく、図柄列を拡張するとともに１列当りの図柄数を増加させててもよい。例えば、図柄列を５列に拡張するとともに１列当りの図柄数を３図柄に増加させて（すなわち、３行５列の飾り図柄を表示させて）、大当り図柄となりうる図柄の表示位置を増加させ大当り図柄の組合せを増加させてもよい。

【０３７０】

そして、図５０（４）に示すように、ファンファーレコマンドを受信したことにもとづいてファンファーレ演出を実行し（ステップＳ９０５参照）、大当り表示を行う。

【０３７１】

以上のように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３が計時する時間にもとづいて、所定の可変表示態様変更時に到達すると、可変表示装置９に表示される表示態様を変更する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９に表示される表示中の表示ラインの数を増加させる（本例では、図柄列を３列から５列に増加させる）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、増加させたいずれかの表示ラインにおいて大当り図柄が導出表示されたときに、遊技状態を大当り遊技状態に移行させる。そのため、可変表示装置９に表示されうる大当り図柄の表示パターンを増加させることができ、リアルタイムクロック３５３を用いた多様な遊技演出を可能とし、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。例えば、本実施の形態によれば、可変表示装置９において縦方向、横方向および斜め方向に形成される図柄の表示ラインをそれぞれ別々の表示パターンとして形成することができ、図柄の表示パターンを増加させることができる。

【０３７２】

実施の形態３．

上記に示した各実施の形態の構成に加えて、遊技機１を最初に遊技店に導入したホール導入日時を記録できるようにし、ホール導入日時から所定期間が経過したときに可変表示装置９における表示態様を変更できるようにしてもよい。以下、ホール導入日時を記録し、ホール導入日時から所定期間が経過したときに可変表示装置９における表示態様を変更する第３の実施の形態を説明する。

【０３７３】

なお、本実施の形態において、第１の実施の形態または第２の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第１の実施の形態または第２の実施の形態と異なる部分について説明する。

【０３７４】

図５１は、第３の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ１００が実行するメイン処理を示すフローチャートである。この実施の形態において、ステップＳ７００，Ｓ７０１の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【０３７５】
ステップＳ７０１Ａでは、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、電源投入後時間計測タイマに所定期間（例えば２時間）をセットしてスタートさせる。電源投入後時間計測タイマは、遊技機１に電源が投入されてからの経過時間を計測するためのタイマである。なお、既にホール導入日時が設定されている場合には（例えば、後述するホール導入設定済フラグがセットされている場合には）、ステップＳ７０１Ａの処理をスキップするようにしてもよい。
【０３７６】
この実施の形態において、ステップＳ７０２～Ｓ７０５までの処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。
【０３７７】
コマンド解析処理（ステップＳ７０５）を実行すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ホール導入日時となったか否かを判定し、ホール導入日時であると判定すると、リアルタイムクロック３５３からの日付信号（年、月、日）および時刻信号（時、分、秒）にもとづいてホール導入日時を設定する（ホール導入日設定処理：ステップＳ７０５Ａ）。
【０３７８】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の表示態様変更期間になったか否か（ホール導入日時から所定期間を経過したか否か）を判定し、所定の表示態様変更期間であると判定すると、可変表示装置９における表示態様を変更する処理を行う（表示態様変更処理：ステップＳ７０５Ｂ）。
【０３７９】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９における表示態様の変更に先立ち、その表示態様変更を予告する予告演出を実行するか否かを判定する処理を実行する（予告実行判定処理：ステップＳ７０５Ｃ）。
【０３８０】
この実施の形態において、ステップＳ７０７，Ｓ７０８の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。
【０３８１】
図５２は、第３の実施の形態におけるホール導入日設定処理（ステップＳ７０５Ａ）を示すフローチャートである。ホール導入日設定処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、ホール導入日設定済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２７５０）。ホール導入日設定済フラグは、ホール導入日時を既に設定済みであることを示すフラグである。ホール導入日設定済フラグは、後述するように、ホール導入日時を設定したときにセットされる（ステップＳ２７５６参照）。
【０３８２】
ホール導入日設定済フラグがセットされていれば（すなわち、既にホール導入日時が設定されていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、そのまま処理を終了する。ホール導入日設定済フラグがセットされていなければ（すなわち、ホール導入日時が未設定であれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、電源投入後時間計測タイマを１減算する（ステップＳ２７５１）。
【０３８３】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、いずれかのコマンド受信フラグ（変動パターン受信フラグや表示結果受信フラグ、ファンファーレフラグ、エンディングフラグ、その他のコマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップＳ２７５２）。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からデモ表示コマンドを除くいずれかの演出制御コマンドを受信したか否かを確認する。コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、いずれかの演出制御コマンドを受信していれば）、ステップＳ２７５４に移行する。
【０３８４】

コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、いずれの演出制御コマンドも受信していなければ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、電源投入後時間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップＳ２７５３）。すなわち、遊技機１に電源を投入してから所定期間（例えば２時間）が経過したか否かを確認する。タイムアウトしていれば（すなわち、所定期間を経過していれば）、ステップＳ２７５４に移行する。タイムアウトしていなければ（すなわち、所定期間をまだ経過していなければ）、そのまま処理を終了する。

【０３８５】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現在の日付信号（年、月、日）および時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ２７５４）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した日付信号および時刻信号に示される現在の日時をホール導入日時に決定し、決定したホール導入日時（年、月、日、時、分、秒）を所定のホール導入日時格納領域に記憶させる（ステップＳ２７５５）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ホール導入日設定済フラグをセットする（ステップＳ２７５６）。

【０３８６】

なお、この実施の形態では、ステップＳ２７５５において、決定したホール導入日時を、ランプドライバ基板３５に設けられたバックアップＲＡＭ３５６に設けられた所定のホール導入日時格納領域に記憶させる。また、ステップＳ２７５６において、ホール導入日設定済フラグを、ランプドライバ基板３５に設けられたバックアップＲＡＭ３５６にセットする。そのようにすることによって、遊技機１の電源がオフとされた場合であっても、設定したホール導入日時やホール導入日設定済フラグが保持される。なお、バックアップＲＡＭを演出制御基板８０や音声出力基板７０に設けるようにし、演出制御基板８０や音声出力基板７０に設けられたバックアップＲＡＭにホール導入日時やホール導入日時設定済フラグを設定するようにしてもよい。

【０３８７】

なお、バックアップＲＡＭ３５６に記憶したホール導入日時を手動により修正できるようにしてもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技機１に電源が投入されたときに、ホール導入日の修正の有無を確認する画面を可変表示装置９に表示させ、遊技店の店員などによって操作ボタン１２０が操作されると、ホール導入日の修正処理を実行する。そして、操作ボタン１２０からの検出信号にもとづいて修正後のホール導入日時を入力し、入力したホール導入日時にもとづいてバックアップＲＡＭ３５６が記憶するホール導入日時を更新する。

【０３８８】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の情報出力処理を実行して、バックアップＲＡＭ３５６に記憶したホール導入日時を外部（例えば、他の遊技機）に出力できるようにしてもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、外部から他の遊技機のホール導入日時を入力し、入力した他の遊技機のホール導入日時をバックアップＲＡＭ３５６に記憶できるようにしてもよい。

【０３８９】

以上の処理が実行されることによって、遊技機１を遊技店に導入し最初に電源投入したときに、遊技が行われて遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から最初に演出制御コマンド（デモ表示コマンドを除く）を受信すると、ホール導入日時になったと判断してホール導入日時が設定される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御コマンドを受信しなくても、電源を投入してから所定期間（例えば２時間）経過すれば、ホール導入日時になったと判断してホール導入日時が設定される。

【０３９０】

また、一度ホール導入日時が設定されると、ホール導入日時設定済フラグをセットし、以後、ステップＳ２７５０～Ｓ２７５６のホール導入日時の設定処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からのコマンドを特定してホール導入日時を特定するプログラム）

を行わないように制御される。

【０３９１】

図５３は、第３の実施の形態における表示態様変更処理（ステップＳ７０５Ｂ）を示すフローチャートである。表示態様変更処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、ホール導入日設定済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２７６０）。セットされていなければ、そのまま処理を終了する。

【０３９２】

ホール導入日決定済フラグがセットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現在の日付信号（年、月、日）および時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ２７６１）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した日付信号および時刻信号に示される現在の日時と、ホール導入日設定処理で所定のホール導入日時格納領域に記憶したホール導入日時とにもとづいて、ホール導入日時からの期間が所定の表示態様変更期間（例えば、ホール導入日時から３週目～４週目の間）であるか否かを確認する（ステップＳ２７６２）。

【０３９３】

ホール導入日時からの期間が所定の表示態様変更期間であれば（ステップＳ２７６３のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９における表示態様を変更することに決定し、表示態様を変更することを示す表示態様変更フラグをセットする（ステップＳ２７６４）。ホール導入日時からの期間が所定の表示態様変更期間でなければ（ステップＳ２７６３のＮ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、セットされていれば、表示態様変更フラグをリセットし（ステップＳ２７６５）、処理を終了する。

【０３９４】

図５４は、第３の実施の形態における予告実行判定処理（ステップＳ７０５Ｃ）を示すフローチャートである。この実施の形態において、予告演出とは、可変表示装置９における表示態様が変更される所定期間前に前もって表示態様が変更されることを予告する演出である。この実施の形態では、可変表示装置９における表示態様が変更されるまでの期間に応じて２段階（例えば、表示態様が変更される４日前と６時間前）にわたって予告演出が実行される場合を説明する。

【０３９５】

予告実行判定処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、ホール導入日設定済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２７７０）。セットされていなければ、そのまま処理を終了する。

【０３９６】

ホール導入日決定済フラグがセットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から現在の日付信号（年、月、日）および時刻信号（時、分、秒）を入力する（ステップＳ２７７１）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した日付信号および時刻信号に示される現在の日時と、ホール導入日設定処理で所定のホール導入日時格納領域に記憶したホール導入日時とにもとづいて、ホール導入日時からの期間が所定の予告演出実行期間（本例では、予告演出１実行期間と予告演出２実行期間）であるか否かを確認する（ステップＳ２７７２）。

【０３９７】

ホール導入日時からの期間が所定の予告演出１実行期間（例えば、表示態様を変更する４日前）であれば（ステップＳ２７７３のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、所定の演出態様で予告演出を実行することを決定し、所定の演出態様で予告演出を実行することを示す予告演出１実行フラグをセットする（ステップＳ２７７４）。

【０３９８】

ホール導入日時からの期間が所定の予告演出２実行期間（例えば、表示態様を変更する６時間前）であれば（ステップＳ２７７５のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、予告演出１実行期間とは異なる演出態様で予告演出を実行することを決定し、予告演出１実行期間とは異なる演出態様で予告演出を実行することを示す予告演出２実行フラ

グをセットする（ステップＳ２７７６）。
【０３９９】
ホール導入日時からの期間が所定の予告演出２実行期間でもなければ（ステップＳ２７７５のＮ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、セットされていれば、予告演出１実行フラグまたは予告演出２実行フラグをリセットし（ステップＳ２７７７）、処理を終了する。
【０４００】
図５５および図５６は、第３の実施の形態における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。この実施の形態において、ステップＳ１８０１の処理は、第１の実施の形態で示したステップＳ１８０１の処理と同様である。
【０４０１】
変動パターン受信フラグがセットされていなければ（ステップＳ１８０１のＮ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、予告演出１実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０１ａ）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様の変更を予告する表示態様変更予告１画面を可変表示装置９に表示させる（ステップＳ１８０１ｂ）。例えば、「プロジェクトまであと４日」などの文字を含む表示態様変更予告１画面を可変表示装置９に表示させる。
【０４０２】
予告演出１実行フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、予告演出２実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８０１ｃ）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様変更予告１画面とは異なる態様で表示態様の変更を予告する表示態様変更予告２画面を可変表示装置９に表示させる（ステップＳ１８０１ｄ）。例えば、「プロジェクトまであと６時間」などの文字を含む表示態様変更予告１画面を可変表示装置９に表示させる。
【０４０３】
なお、表示態様変更の予告をする場合に、「４日」や「６時間」など具体的な日数や時間を表示するのではなく、例えば「水にまつわる日」など遊技者に暗に日時を示唆する内容を表示するようにしてもよい。
【０４０４】
また、この実施の形態では、可変表示装置９において飾り図柄変動が実行されず大当り遊技中でもない場合に予告演出を実行する場合を説明するが、この場合に、予告演出を実行すると決定した場合であっても、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からデモ表示コマンドを受信する可能性がある。そのため、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド解析処理において、予告演出１実行フラグまたは予告演出２実行フラグがセットされている場合には、デモ表示受信フラグをセットする処理（ステップＳ１６２６参照）を行わないように制御し、予告演出を優先して実行するように制御する。また、飾り図柄変動が実行されず大当り遊技中でもない場合に予告演出を実行するのではなく、例えば、飾り図柄の変動中や大当り遊技のラウンド中において、表示態様の変更を予告する画面を可変表示装置９に重畳表示してもよい。
【０４０５】
この実施の形態において、ステップＳ１８０２～Ｓ１８１２の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。
【０４０６】
ステップＳ１８１０で現時刻が所定の図柄変更期間でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様変更フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８１２ａ）。表示態様変更フラグがセットされていれば（すなわち、可変表示装置９における表示態様を変更することが決定されていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様を変更した場合の通常時大当り図柄決定用テーブル（特別演出用の通常時大当り図柄決定用テーブルともいう）を選択する（ステップＳ１８１２ｂ）。

【０４０７】
この実施の形態では、第１の実施の形態で示した確変時大当り図柄決定用テーブル、通常時大当り図柄決定用テーブル、オールマイティー付き通常時大当り図柄決定用テーブルおよびオールマイティー付き確変時大当り図柄決定用テーブルに加えて、表示態様を変更したときに用いる特別演出用の通常時大当り図柄決定用テーブルと特別演出用の確変時大当り図柄決定用テーブルとが予め用意されている。特別演出用の確変時大当り図柄決定用テーブルには各確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られ、また、特別演出用の通常時大当り図柄決定用テーブルには各非確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られている。この実施の形態では、特別演出用の通常時大当り図柄決定用テーブルまたは特別演出用の確変時大当り図柄決定用テーブルを用いて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８２０参照）ことによって、表示態様を変更する前と後とで異なる態様の飾り図柄を用いた停止図柄を決定する。例えば、表示態様を変更する前には通常の数字「１」～「９」を表す図柄を用いて停止図柄を決定するようにし、表示態様を変更した後には魚などを模した図形と数字との組合せを表す図柄を用いて停止図柄を決定する。
【０４０８】
この実施の形態において、ステップＳ１８１３～Ｓ１８１８の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。
【０４０９】
ステップＳ１８１６で現時刻が所定の図柄変更期間でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様変更フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８１８ａ）。表示態様変更フラグがセットされていれば（すなわち、可変表示装置９における表示態様を変更することが決定されていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様を変更した場合の確変時大当り図柄決定用テーブル（特別演出用の確変時大当り図柄決定用テーブル）を選択する（ステップＳ１８１８ｂ）。
【０４１０】
この実施の形態において、ステップＳ１８１９～Ｓ１８２８の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。
【０４１１】
図５７は、第３の実施の形態における飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。この実施の形態において、ステップＳ８２０，Ｓ８２１の処理は、第１の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。
【０４１２】
ステップＳ８２０でオールマイティー選択フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様変更フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８２１ａ）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、表示態様を変更した飾り図柄変動用のプロセスデータ（特別演出用のプロセスデータともいう）を選択する（ステップＳ８２１ｂ）。
【０４１３】
この実施の形態では、飾り図柄の変動パターンに応じたプロセスデータとして、第１の実施の形態で示したオールマイティー変動用のプロセスデータ、確変用のプロセスデータおよび通常用のプロセスデータに加えて、特別演出用のプロセスデータが用いられる。そして、表示態様を変更すると決定された場合には、特別演出用のプロセスデータを用いることによって、表示態様を変更する前と後とで異なる表示態様で飾り図柄の変動表示を行う。例えば、表示態様を変更する前には、山の風景を模した背景を表示し、通常の数字「１」～「９」を表す図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行う。また、例えば、表示態様を変更した後には、海の中を模した背景を表示し、魚を模した図形と数字との組合せを表す図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行う。
【０４１４】
この実施の形態において、ステップＳ８２２～Ｓ８２８の処理は、第１の実施の形態で

示したそれらの処理と同様である。

【０４１５】

次に、可変表示装置９における表示態様を変更する場合の表示態様について説明する。図５８は、第３の実施の形態において可変表示装置９における表示態様を変更する場合の表示例を示す説明図である。

【０４１６】

可変表示装置９における表示態様を変更することが決定されておらず、予告演出を行うことも決定されていない場合には、可変表示装置９において通常の表示態様で演出が行われる。この場合、図５８（１）に示すように、例えば、可変表示装置９には山を模した背景が表示され、飾り図柄として通常の数字「１」～「９」を表す図柄が表示される。

【０４１７】

表示態様の変更期間に先立ち、予告演出１実行期間（例えば、表示態様変更の４日前）になると（ステップＳ２７７３参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、予告演出１実行フラグをセットし（ステップＳ２７７４参照）、図５８（２）に示すように、表示態様変更予告１画面を可変表示装置９に表示して所定の予告演出を行う（ステップＳ１８０１ｂ参照）。例えば、図５８（２）に示すように、表示態様の変更を予告する「プロジェクトまであと４日」などの文字を表示して予告演出を行う。

【０４１８】

次いで、予告演出２実行期間（例えば、表示態様変更の６時間前）になると（ステップＳ２７７５参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、予告演出２実行フラグをセットし（ステップＳ２７７６参照）、図５８（３）に示すように、表示態様変更予告２画面を可変表示装置９に表示して、表示態様変更予告１画面を用いる場合とは異なる態様で所定の予告演出を行う（ステップＳ１８０１ｄ参照）。例えば、図５８（３）に示すように、表示態様の変更を予告する「プロジェクトまであと６時間」などの文字を表示して予告演出を行う。

【０４１９】

なお、表示態様変更の予告をする場合に、「４日」や「６時間」など具体的な日数や時間を表示するのではなく、例えば「水にまつわる日」など遊技者に暗に日時を示唆する内容を表示するようにしてもよい。また、この実施の形態では、予告演出を２段階（４日前と６時間前）に実行する場合を説明するが、２段階に限らず、３以上の複数段階にわたって実行してもよい。

【０４２０】

次いで、表示態様の変更期間（例えば、ホール導入日時から３週目）になると（ステップＳ２７６３参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様変更フラグをセットし（ステップＳ２７６４参照）、図５８（４）に示すように、可変表示装置９における表示態様を変更する（ステップＳ１８１２ｂ，Ｓ１８１８ｂ，Ｓ８２１ｂ参照）。この場合、図５８（４）に示すように、例えば、可変表示装置９の表示画面の背景表示が海の中を模した背景に切り替えられ、飾り図柄が魚などの図形と数字との組合せの図柄に切り替えられる。

【０４２１】

なお、この実施の形態に示した表示態様は一例であり、例えば、表示態様の変更前と変更後とで、山や海以外（例えば空）を模した背景に切り替えるようにしてもよく、数字や魚などの図形以外（例えば、アルファベットなどの文字や記号、鳥などの図形）を組み合わせた飾り図柄に切り替えて変動表示を行うようにしてもよい。

【０４２２】

また、表示態様の変更期間となったときに、可変表示装置９における表示態様を変化させるだけでなく、表示態様の変更前と変更後とで、スピーカ２７から出力する音を異ならせたり、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示を異ならせるようにしてもよい。

【０４２３】

以上のように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、

リアルタイムクロック３５３が計時する日時にもとづいて、特定の日時より所定期間前の予告演出実行時に、遊技演出における表示態様の変更を予告する表示態様予告演出を実行する。そのため、特定の日時に達したときに遊技演出における表示態様を変更する場合に、表示態様を変更する日時をあらかじめ遊技者に報知することができる。

【０４２４】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信するコマンドにもとづいて、遊技機１の稼動開始日時（ホール導入日時）を特定し、特定した稼動開始日時を特定可能な稼動開始時情報を記憶する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、記憶する稼動開始時情報で特定される稼動開始日時を基準として、特定の日時に達したか否かを判定する。そのため、複数の遊技機間において稼動開始時が異なったとしても、稼動開始日時から遊技演出における表示態様を変更するまでの期間を同じにすることができる。

【０４２５】

なお、この実施の形態では、表示態様変更期間となったときに、あらかじめ定められた表示態様に変更する場合を示したが、複数用意された表示態様の中から遊技者が操作ボタン１２０を操作して表示態様を選択できるようにしてもよい。

【０４２６】

図５９～図６３は、複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）を示すフローチャートである。図５９にステップＳ１８０１～Ｓ１８１２の処理は、図５５に示したそれらの処理と同様である。

【０４２７】

ステップＳ１８１０で現時刻が所定の図柄変更期間でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様変更フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８１２Ａ）。表示態様変更フラグがセットされていれば（すなわち、可変表示装置９における表示態様を変更することが決定されていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技者に表示態様の選択操作を指示するための表示態様選択１画面を可変表示装置９に表示させ（ステップＳ１８１２Ｂ）、遊技者に表示態様の選択操作を促す。図５９～図６３に示す例では、表示態様１～表示態様３の３つの表示態様が用意されており、遊技者は、操作ボタン１２０を操作して、３つの表示態様のいずれかを選択指示する。

【０４２８】

表示態様１が選択指示された場合には（ステップＳ１８１２ＣのＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１を用いた場合の通常時大当り図柄決定用テーブル（特別演出１用の通常時大当り図柄決定用テーブルともいう）を選択する（ステップＳ１８１２Ｄ）とともに、表示態様１が選択されたことを示す表示態様１選択フラグをセットする（ステップＳ１８１２Ｅ）。

【０４２９】

図５９～図６３に示す例では、確変時大当り図柄決定用テーブル、通常時大当り図柄決定用テーブル、オールマイティー付き通常時大当り図柄決定用テーブルおよびオールマイティー付き確変時大当り図柄決定用テーブルに加えて、表示態様の選択結果に応じて、特別演出１用の通常時大当り図柄決定用テーブル、特別演出１用の確変時大当り図柄決定用テーブル、特別演出２用の通常時大当り図柄決定用テーブル、特別演出２用の確変時大当り図柄決定用テーブル、特別演出３用の通常時大当り図柄決定用テーブル、および特別演出３用の確変時大当り図柄決定用テーブルが予め用意されている。特別演出１～３用の確変時大当り図柄決定用テーブルにはそれぞれ各確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られ、また、特別演出１～３用の通常時大当り図柄決定用テーブルにはそれぞれ各非確変図柄に対応付けて複数の判定値が割り振られている。この実施の形態では、特別演出１～３用の通常時大当り図柄決定用テーブルまたは特別演出１～３用の確変時大当り図柄決定用テーブルのいずれかを用いて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１８２０参

照）ことによって、遊技者の選択操作に応じてそれぞれ異なる態様の飾り図柄を用いた停止図柄を決定する。例えば、遊技者の選択操作に応じて、通常の数字「１」～「９」を表す図柄を用いて停止図柄を決定するようにしたり、魚や鳥などを模した図形と数字との組合せを表す図柄を用いて停止図柄を決定したりする。

【０４３０】

表示態様２が選択指示された場合には（ステップＳ１８１２ＦのＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様２を用いた場合の通常時大当り図柄決定用テーブル（特別演出２用の通常時大当り図柄決定用テーブル）を選択する（ステップＳ１８１２Ｇ）とともに、表示態様２が選択されたことを示す表示態様２選択フラグをセットする（ステップＳ１８１２Ｈ）。

【０４３１】

表示態様２も選択指示されなかった場合には（ステップＳ１８１２ＦのＮ）、表示態様３が選択指示された場合である。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様３を用いた場合の通常時大当り図柄決定用テーブル（特別演出３用の通常時大当り図柄決定用テーブル）を選択する（ステップＳ１８１２Ｉ）とともに、表示態様３が選択されたことを示す表示態様３選択フラグをセットする（ステップＳ１８１２Ｊ）。

【０４３２】

なお、遊技者によって表示態様の選択操作が全く行われなかった場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、３つの表示態様のうちのいずれかをデフォルトで選択するようにしてもよい。例えば、表示態様の選択操作が全く行われなかった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デフォルトで表示態様１を選択してもよい。

【０４３３】

表示態様変更フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技者に表示態様の選択操作を指示するための表示態様選択２画面を可変表示装置９に表示させ（ステップＳ１８１３Ａ）、遊技者に表示態様の選択操作を促す。前述のように、図５９～図６３に示す例では、表示態様１～表示態様３の３つの表示態様が用意されており、表示態様を変更することが決定されている場合には３つの表示態様のいずれかを選択できるが、表示態様を変更することが決定されていない場合には、これら３つのうちの一部の表示態様のいずれかを選択できるように制御する。図５９～図６３に示す例では、表示態様を変更することが決定されていない場合には、３つの表示態様のうちの表示態様１または表示態様２のいずれかを選択できるように制御するものとする。

【０４３４】

表示態様１が選択指示された場合には（ステップＳ１８１３ＢのＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１を用いた場合の通常時大当り図柄決定用テーブル（特別演出２用の通常時大当り図柄決定用テーブルともいう）を選択する（ステップＳ１８１３Ｃ）とともに、表示態様１が選択されたことを示す表示態様１選択フラグをセットする（ステップＳ１８１３Ｄ）。

【０４３５】

表示態様１が選択指示されなかった場合には（ステップＳ１８１３ＢのＮ）、表示態様２が選択指示された場合である。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様２を用いた場合の通常時大当り図柄決定用テーブル（特別演出２用の通常時大当り図柄決定用テーブル）を選択する（ステップＳ１８１３Ｅ）とともに、表示態様２が選択されたことを示す表示態様２選択フラグをセットする（ステップＳ１８１３Ｆ）。

【０４３６】

なお、遊技者によって表示態様の選択操作が全く行われなかった場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１または表示態様２のうちのいずれかをデフォルトで選択するようにしてもよい。例えば、表示態様の選択操作が全く行われなかった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デフォルトで表示態様１を選択してもよい。

【０４３７】
図６１において、ステップＳ１８１４～Ｓ１８１８の処理は、図５６に示したそれらの処理と同様である。
【０４３８】
ステップＳ１８１６で現時刻が所定の図柄変更期間でなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様変更フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１８１８Ａ）。表示態様変更フラグがセットされていれば（すなわち、可変表示装置９における表示態様を変更することが決定されていれば）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技者に表示態様の選択操作を指示するための表示態様選択１画面を可変表示装置９に表示させ（ステップＳ１８１８Ｂ）、遊技者に表示態様の選択操作を促す（後述する図６６（１）参照）。図５９～図６３に示す例では、表示態様１～表示態様３の３つの表示態様が用意されており、遊技者は、操作ボタン１２０を操作して、３つの表示態様のいずれかを選択指示する。
【０４３９】
表示態様１が選択指示された場合には（ステップＳ１８１８ＣのＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１を用いた場合の確変時大当り図柄決定用テーブル（特別演出１用の確変時大当り図柄決定用テーブルともいう）を選択する（ステップＳ１８１８Ｄ）とともに、表示態様１が選択されたことを示す表示態様１選択フラグをセットする（ステップＳ１８１８Ｅ）。
【０４４０】
表示態様２が選択指示された場合には（ステップＳ１８１８ＦのＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様２を用いた場合の確変時大当り図柄決定用テーブル（特別演出２用の確変時大当り図柄決定用テーブル）を選択する（ステップＳ１８１８Ｇ）とともに、表示態様２が選択されたことを示す表示態様２選択フラグをセットする（ステップＳ１８１８Ｈ）。
【０４４１】
表示態様２も選択指示されなかった場合には（ステップＳ１８１８ＦのＮ）、表示態様３が選択指示された場合である。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様３を用いた場合の確変時大当り図柄決定用テーブル（特別演出３用の確変時大当り図柄決定用テーブル）を選択する（ステップＳ１８１８Ｉ）とともに、表示態様３が選択されたことを示す表示態様３選択フラグをセットする（ステップＳ１８１８Ｊ）。
【０４４２】
なお、遊技者によって表示態様の選択操作が全く行われなかった場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、３つの表示態様のうちのいずれかをデフォルトで選択するようにしてもよい。例えば、表示態様の選択操作が全く行われなかった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デフォルトで表示態様１を選択してもよい。
【０４４３】
表示態様変更フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技者に表示態様の選択操作を指示するための表示態様選択２画面を可変表示装置９に表示させ（ステップＳ１８１９Ａ）、遊技者に表示態様の選択操作を促す（後述する図６５（１）参照）。
【０４４４】
表示態様１が選択指示された場合には（ステップＳ１８１９ＢのＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１を用いた場合の確変時大当り図柄決定用テーブル（特別演出２用の確変時大当り図柄決定用テーブルともいう）を選択する（ステップＳ１８１９Ｃ）とともに、表示態様１が選択されたことを示す表示態様１選択フラグをセットする（ステップＳ１８１９Ｄ）。
【０４４５】
表示態様１が選択指示されなかった場合には（ステップＳ１８１９ＢのＮ）、表示態様

２が選択指示された場合である。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様２を用いた場合の確変時大当り図柄決定用テーブル（特別演出２用の確変時大当り図柄決定用テーブル）を選択する（ステップＳ１８１９Ｅ）とともに、表示態様２が選択されたことを示す表示態様２選択フラグをセットする（ステップＳ１８１９Ｆ）。

【０４４６】

なお、遊技者によって表示態様の選択操作が全く行われなかった場合には、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１または表示態様２のうちのいずれかをデフォルトで選択するようにしてもよい。例えば、表示態様の選択操作が全く行われなかった場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、デフォルトで表示態様１を選択してもよい。

【０４４７】

図６１～図６３において、ステップＳ１８２０～Ｓ１８２８の処理は、図５６で示したそれらの処理と同様である。

【０４４８】

図６４は、複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の飾り図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。図６４において、ステップＳ８２０，Ｓ８２１の処理は、図５７で示したそれらの処理と同様である。

【０４４９】

ステップＳ８２０でオールマイティー選択フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１変更フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８２１Ａ）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、表示態様１を用いた飾り図柄変動用のプロセスデータ（特別演出１用のプロセスデータともいう）を選択する（ステップＳ８２１Ｂ）。

【０４５０】

図６４に示す例では、飾り図柄の変動パターンに応じたプロセスデータとして、オールマイティー変動用のプロセスデータ、確変用のプロセスデータおよび通常用のプロセスデータに加えて、特別演出１用のプロセスデータ、特別演出２用のプロセスデータ、および特別演出３用のプロセスデータが用いられる。そして、表示態様の選択結果に応じて（具体的には表示態様１変更フラグ～表示態様３変更フラグのいずれがセットされているかに応じて）、特別演出１～３用のいずれかのプロセスデータを用いることによって、それぞれ異なる表示態様で飾り図柄の変動表示を行う。例えば、表示態様１が選択された場合には、山の風景を模した背景を表示し、通常の数字「１」～「９」を表す図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行う。また、例えば、表示態様２が選択された場合には、海の中を模した背景を表示し、魚を模した図形と数字との組合せを表す図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行う。また、例えば、表示態様３が選択された場合には、平坦な地面を模した背景を表示し、地面を歩く鳥を模した図形と数字との組合せを表す図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行う。

【０４５１】

表示態様１変更フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様２変更フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８２１Ｃ）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、表示態様２を用いた飾り図柄変動用のプロセスデータ（特別演出２用のプロセスデータ）を選択する（ステップＳ８２１Ｄ）。

【０４５２】

表示態様２変更フラグがセットされていなければ、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様３変更フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ８２１Ｅ）。セットされていれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、表示態様３を用いた飾り図柄変動用のプロセスデータ（特別

演出３用のプロセスデータ）を選択する（ステップＳ８２１Ｆ）。

【０４５３】

図６４において、ステップＳ８２２～Ｓ８２８の処理は、図５７で示したそれらの処理と同様である。

【０４５４】

次に、複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の可変表示装置９の表示態様について説明する。図６５および図６６は、複数用意された表示態様の中から遊技者が表示態様を選択できるようにした場合の可変表示装置９の表示例を示す説明図である。なお、図６５は、現時刻が所定の表示態様変更期間でない場合の可変表示装置９の表示例である。また、図６６は、現時刻が所定の表示態様変更期間である場合の可変表示装置９の表示例である。なお、図６５および図６６に示す例では、前提条件として、あらかじめ複数表示態様として表示態様１～表示態様３の３つが用意されているとする。

【０４５５】

図６５に示すように、現時刻が所定の表示態様変更期間でない場合において、例えば、飾り図柄の変動表示を開始するときには、図６５に示すように、遊技者に表示態様の選択操作を指示する表示態様選択２画面が表示される（ステップＳ１８１３Ａ，Ｓ１８１９Ａ参照）。なお、現時刻が所定の表示態様変更期間でない場合には、図６５（１）に示すように、３つの表示態様のうち表示態様１（演出Ａ）または表示態様２（演出Ｂ）のいずれかの選択を指示する選択画面が表示される。

【０４５６】

図６５（２）に示すように、遊技者が操作ボタン１２０を操作して表示態様１（演出Ａ）を選択指示すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１（演出Ａ）を選択し、表示態様１を用いた表示を行う（ステップＳ１８１３Ｃ，Ｓ１８１９Ｃ，Ｓ８２１Ｂ参照）。例えば、図６５（３）に示すように表示態様１を選択したことにもとづいて、山を模した背景が表示され、通常の数字「１」～「９」を表す図柄を用いた演出が行われる。

【０４５７】

一方、図６５（２）に示すように、遊技者が操作ボタン１２０を操作して表示態様２（演出Ｂ）を選択指示すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様２（演出Ｂ）を選択し、表示態様２を用いた表示を行う（ステップＳ１８１３Ｅ，Ｓ１８１９Ｅ，Ｓ８２１Ｄ参照）。例えば、図６５（３）に示すように表示態様２を選択したことにもとづいて、海の中を模した背景が表示され、魚などを模した図形と数字との組合せを表す図柄を用いた演出が行われる。

【０４５８】

図６６に示すように、現時刻が所定の表示態様変更期間である場合において、例えば、飾り図柄の変動表示を開始するときには、図６６に示すように、遊技者に表示態様の選択操作を指示する表示態様選択１画面が表示される（ステップＳ１８１２Ｂ，Ｓ１８１８Ｂ参照）。なお、現時刻が所定の表示態様変更期間である場合には、図６６（１）に示すように、あらかじめ用意された全て（３つ）の表示態様１～３（演出Ａ～演出Ｃ）のうちのいずれかの選択を指示する選択画面が表示される。

【０４５９】

図６６（２）に示すように、遊技者が操作ボタン１２０を操作して表示態様１（演出Ａ）を選択指示すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様１（演出Ａ）を選択し、表示態様１を用いた表示を行う（ステップＳ１８１２Ｄ，Ｓ１８１８Ｄ，Ｓ８２１Ｂ参照）。例えば、図６６（３）に示すように表示態様１を選択したことにもとづいて、山を模した背景が表示され、通常の数字「１」～「９」を表す図柄を用いた演出が行われる。

【０４６０】

また、図６６（２）に示すように、遊技者が操作ボタン１２０を操作して表示態様２（

演出Ｂ）を選択指示すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様２（演出Ｂ）を選択し、表示態様２を用いた表示を行う（ステップＳ１８１２Ｇ，Ｓ１８１７Ｇ，Ｓ８２１Ｄ参照）。例えば、図６６（３）に示すように表示態様２を選択したことにもとづいて、海の中を模した背景が表示され、魚などを模した図形と数字との組合せを表す図柄を用いた演出が行われる。

【０４６１】

さらに、図６６（２）に示すように、遊技者が操作ボタン１２０を操作して表示態様３（演出Ｃ）を選択指示すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、表示態様３（演出Ｃ）を選択し、表示態様３を用いた表示を行う（ステップＳ１８１２Ｉ，Ｓ１８１８Ｉ，Ｓ８２１Ｆ参照）。例えば、図６６（３）に示すように表示態様３を選択したことにもとづいて、平坦な地面を模した背景が表示され、地面を歩く鳥などを模した図形と数字との組合せを表す図柄を用いた演出が行われる。

【０４６２】

なお、図５９～図６６に示した表示態様の変更は一例であり、図５９～図６６に示した表示態様以外の態様に変更するように制御してもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、可変表示装置９を用いて行う予告振分けや予告態様を変更してもよい。また、表示態様の変更前と変更後とで、スピーカ２７から出力する音を異ならせたり、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示を異ならせるようにしてもよい。

【０４６３】

また、特定の日時となる前後で選択可能な表示態様の数を変化させるのではなく、特定の日時となる前にはあらかじめ定められた通常の表示態様で遊技演出を行うように制御し、特定の日時となった後にのみ複数の表示態様の中から遊技者の選択操作に従って表示態様を選択可能となるように制御してもよい。

【０４６４】

以上のように、図５９～図６６に示した例によれば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、一の状況に対して複数の演出種類を有し、複数の演出種類からいずれかの演出種類を選択する。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、日時が特定の時となっていないと判定されるとには、複数の演出種類の一部（本例では、あらかじめ用意された３つの表示態様１～３のうちの２つ）から選択し、特定の日時となったと判定された後は全部（本例では、あらかじめ用意された３つの表示態様１～３の全部）から選択する。そのため、遊技機の演出に変化をもたせることができる。

【０４６５】

また、図５９～図６６に示した例によれば、特定の日時となったと判定された後に、増加させた演出内容や表示態様を遊技者が選択できるので、さらに遊技機１の演出に変化をもたせることができる。

【０４６６】

なお、上記に示した各実施の形態では、１つの演出制御手段を用いて全ての演出手段（可変表示装置９、音出力装置（スピーカ）２７および各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃ）を制御する場合を説明したが、複数の制御基板および複数の制御手段を用いて各演出手段を制御してもよい。以下、音出力装置２７および各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃを制御する音／ランプ制御用マイクロコンピュータを搭載した音／ランプ制御基板と、可変表示装置９を制御する図柄制御用マイクロコンピュータを搭載した図柄制御基板とを備える場合について説明する。

【０４６７】

図６７は、複数の制御手段を用いる場合の中継基板７７、音／ランプ制御基板８０ｂおよび図柄制御基板８０ａの回路構成例を示すブロック図である。図６７に示す例では、音／ランプ制御基板８０ｂは、音出力装置２７の音出力制御、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行う。また、図柄制御基板８０ａは、可変表示装置９の表示制御を行う。また、図６７に示す例では、「演出制御」とは、可変表示装置９の表示制御や、スピーカ２７の音出力制御、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行うこ

とによって、遊技演出などの演出を行うことをいう。また、図６７に示す例では、演出制御手段は、可変表示装置９の表示制御を行う図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａ、スピーカ２７の音出力制御、および各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行う音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂ、音／ランプ制御基板８０ｂに搭載されたリアルタイムクロック３５３ｂや、バックアップ電源回路３５５ｂ、音声合成用ＩＣ１７３などの各種制御回路によって実現される。

【０４６８】

音／ランプ制御基板８０ｂは、音／ランプ制御用ＣＰＵ１０１ｂ、ＲＯＭ８４ｂ、ＲＡＭ８５ｂおよびＩ／Ｏポート８７ｂを含む音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂを搭載している。なお、ＲＡＭ８５ｂは外付けであってもよい。音／ランプ制御基板８０ｂにおいて、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂは、内蔵または外付けのＲＯＭ８４ｂに格納されたプログラムに従って動作する。

【０４６９】

さらに、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂは、ランプドライバ３５２に対してランプを駆動する信号を出力する。ランプドライバ３５２は、ランプを駆動する信号を増幅して装飾ランプ２５や天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、右枠ランプ２８ｃ、球切れランプ５１、賞球ランプ５２などの枠側に設けられている各ランプに供給する。

【０４７０】

また、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂは、音声合成用ＩＣ１７３に対して音番号データを出力する。音声合成用ＩＣ１７３は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路１７５に出力する。増幅回路１７５は、音声合成用ＩＣ１７３の出力レベルを、ボリューム１７６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭ１７４には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【０４７１】

なお、ランプを駆動する信号および音番号データは、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂとランプドライバ３５２および音声合成ＩＣ１７３との間で、双方向通信（信号受信側から送信側に応答信号を送信するような通信）によって伝達される。

【０４７２】

図柄制御基板８０ａは、図柄制御用ＣＰＵ１０１ａ、ＲＯＭ８４ａ、ＲＡＭ８５ａおよびＩ／Ｏポート８７ａを含む図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａを搭載している。なお、ＲＡＭ８５ａは外付けであってもよい。図柄制御基板８０ａにおいて、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、内蔵または外付けのＲＯＭ８４ａに格納されたプログラムに従って動作する。また、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、音／ランプ制御用基板８０ｂから受信した演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に、ＬＣＤを用いた可変表示装置９の表示制御を行わせる。

【０４７３】

図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、音／ランプ制御用基板８０ｂから受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタＲＯＭ８９ａから必要なデータを読み出す。キャラクタＲＯＭ８９ａは、可変表示装置９に表示される画像の中でも使用頻度の高いキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（飾り図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、キャラクタＲＯＭ８９ａから読み出したデータをＶＤＰ１０９に出力する。ＶＤＰ１０９は、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａから入力されたデータにもとづいて可変表示装置９の表示制御を実行する。

【０４７４】

図６７に示す例では、可変表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が図柄制御基板８０ａに搭載されている。ＶＤＰ１０９は、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａとは

独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭ８３ａをマッピングする。ＶＲＡＭ８３ａは、ＶＤＰ１０９によって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ８３ａ内の画像データを可変表示装置９に出力する。

【０４７５】

音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂは、中継基板７７を介して入力される主基板３１からのストローブ信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。

【０４７６】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、音／ランプ制御基板８０ｂにおいて、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を音／ランプ制御基板８０ｂの内部に向かう方向にしか通過させない（音／ランプ制御基板８０ｂの内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【０４７７】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を音／ランプ制御基板８０ｂに向かう方向にしか通過させない（音／ランプ制御基板８０ｂから中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図６７には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。

【０４７８】

また、図６７に示す例では、音／ランプ制御基板８０ｂには、現在時刻を出力するリアルタイムクロック（ＲＴＣ）３５３ｂが搭載されている。図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、リアルタイムクロック３５３ｂから現在の日付（年、月、日）を示す日付信号や現在の時刻（時、分、秒）を示す時刻信号を入力し、現在の日時にもとづいて各種処理を実行する。リアルタイムクロック３５３ｂは、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源によって動作し、遊技機の電源が切られているときには、音／ランプ制御基板８０ｂに搭載されたバックアップ電源回路３５５ｂ（例えば、バッテリ）から供給される電源によって動作する。従って、リアルタイムクロック３５３ｂは、遊技機の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、リアルタイムクロック３５３ｂは、遊技機に電源が供給されているときであったもバックアップ電源回路３５５ｂから供給される電源によって動作するようにしてもよい。

【０４７９】

また、バックアップ電源回路３５５ｂの電源は、音／ランプ制御基板８０ｂに搭載されているバックアップＲＡＭ３５６ｂにも供給される。すなわち、バックアップＲＡＭ３５６ｂは、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源が供給され、遊技機の電源が切られているときには、音／ランプ制御基板８０ｂに搭載されたバックアップ電源回路３５５ｂから電源が供給される。なお、バックアップＲＡＭ３５６ｂは、遊技機に電源が供給されているときであったもバックアップ電源回路３５５ｂから電源が供給されてもよい。

【０４８０】

なお、リアルタイムクロック３５３ｂを音／ランプ制御基板８０ｂではなく、図柄制御基板８０ａに搭載してもよい。また、リアルタイムクロック３５３ｂを主基板３１に搭載するようにしてもよい。また、リアルタイムクロック３５３ｂを設けずに、バックアップＲＡＭ３５６ｂに設けたカウンタをカウントアップする（例えば、遊技機の電源をオンしてからの始動入賞回数をカウントアップする）ことによって計時してもよい。そして、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、バックアップＲＡＭ３５６ｂに設けたカウンタのカウント値にもとづいて各種処理を実行してもよい。

【０４８１】

また、図６７に示す例では、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、操作ボタン

１２０からの操作信号にもとづいて遊技演出を行う。また、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、操作ボタン１２０からの操作信号にもとづいて各種設定処理を行う。この実施の形態では、図柄制御用マイクロコンピュータ１００は、第１の実施の形態～第３の実施の形態で示した演出制御用マイクロコンピュータ１００と同様の処理に従って、操作ボタン１２０からの操作信号にもとづいて告知演出で遊技者に告知する告知内容を設定する。なお、操作ボタン１２０からの操作信号にもとづいて告知内容を設定するのではなく、音／ランプ制御基板８０ｂに設けられた設定スイッチ３５４ｂ（例えば、ディップスイッチ）からのオン／オフ信号にもとづいて告知内容を設定してもよい。また、設定スイッチ３５４ｂを図柄制御基板８０ａに設けてもよい。

【０４８２】

図６７に示す例では、図柄制御用マイクロコンピュータ１００は、第１の実施の形態～第３の実施の形態で示した演出制御用マイクロコンピュータ１００と同様の処理に従って、リアルタイムクロック３５３ｂからの日付信号や時刻信号にもとづいて、告知演出を実行したり、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄変動を行ったり、飾り図柄変動を行う際の図柄列を拡張したり、可変表示装置９における表示態様を変更する処理を行う。

【０４８３】

なお、図６７に示す例では、複数の制御基板および複数の制御手段を用いて各演出手段を制御する例として、音／ランプ制御基板８０ｂに搭載された音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した演出制御コマンドを図柄制御基板８０ａに搭載された図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａに転送する場合を説明したが、複数の制御基板および複数の制御手段を用いて各演出手段を制御する態様は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａが、最初に遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御コマンドを受信し、音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂに転送するようにしてもよい。

【０４８４】

また、図６７に示す例では、複数の制御基板および複数の制御手段を用いて各演出手段を制御する例として、遊技機が図柄制御基板８０ａと音／ランプ制御基板８０ｂとを備える場合を説明したが、他の種類の制御基板を複数備えるものであってもよい。例えば、遊技機は、可変表示装置９とスピーカ２７とを制御する図柄／音制御基板と、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃを制御するランプ制御基板とを備えていてもよい。また、例えば、遊技機は、可変表示装置９と各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃとを制御する図柄／ランプ制御基板と、スピーカ２７を制御する音制御基板とを備えていてもよい。

【０４８５】

また、上記に示した各実施の形態におけるリアルタイムクロック３５３を用いた演出は一例であって、演出制御用マイクロコンピュータ１００（図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａや音／ランプ制御用マイクロコンピュータ１００ｂであってもよい）は、上記の各実施の形態で示した演出以外の演出を実行してもよい。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、あらかじめ各種演出の実行タイミングを設定した設定テーブルを備え、予め備える設定テーブルおよびリアルタイムクロック３５３からの日付信号や時刻信号にもとづいて各種演出を実行してもよい。

【０４８６】

図６８は、あらかじめ各種演出の実行タイミングを設定した設定テーブル（稼動期間別演出選択テーブル）の例を示す説明図である。図６８に示す例では、演出Ａと演出Ｂとの２種類の演出を切り替えて用いる場合の各演出の実行タイミングがあらかじめ設定されている。図６８に示す例では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロックからの日付信号および時刻信号にもとづいて、現在の日時が２００６年６月１日～２００６年６月２２日の１８：００の間である場合には、遊技演出（例えば、飾り図柄の変動中）において演出Ａを実行する。また、現在の日時が２００６年６月２２日の１８：００～２００６年７月１３日の１８：００の間である場合には、遊技演出において演出Ｂ

を実行する。さらに、現在の日時が２００６年７月１３日の１８：００以降である場合には、遊技演出において演出Ａまたは演出Ｂのいずれかを実行する。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、抽選により演出Ａまたは演出Ｂのいずれかを選択して実行してもよいし、遊技者による選択操作に従って演出Ａまたは演出Ｂのいずれかを選択して実行してもよい。

【０４８７】

図６９は、あらかじめ各種演出の実行タイミングを設定した設定テーブル（曜日別演出選択テーブル）の他の例を示す説明図である。図６９に示すように、あらかじめ設定テーブルにおいて、曜日ごとに異なる演出（図６９に示す例ではリーチ演出）を実行するように設定してもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から入力した日付信号にもとづいて曜日を判定し、判定した曜日および図６９に示す設定テーブルにもとづいて、演出の種類を選択してリーチ演出を実行してもよい。

【０４８８】

また、あらかじめ演出の実行形態を規定する複数のプロジェクトを定めておき、あらかじめ設定テーブルにおいて各プロジェクトの実行タイミングを設定してもよい。図７０は、あらかじめ各プロジェクトの実行タイミングを設定したプロジェクト実行情報テーブルの例を示す説明図である。図７０に示す例では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３から入力した日付信号および時刻信号にもとづいて、現在の日時が６月２２日の１８：００であると判断すると、プロジェクト１の実行タイミングであると判定する。そして、プロジェクト１を実行し、例えば、稼動期間別演出の演出種類を変更する制御を行う。また、現在の日時が７月１３日の１８：００であると判断すると、プロジェクト２の実行タイミングであると判定する。そして、プロジェクト２を実行し、例えば、稼動期間別演出の演出種類を変更する制御を行うとともに、遊技者による選択操作によって演出種類を選択可能とするように制御する。

【０４８９】

また、各プロジェクトの実行を遊技者に予告する予告演出の実行タイミングをあらかじめ設定テーブルに設定してもよい。図７１は、各プロジェクトに対する予告演出の実行タイミングを設定したプロジェクト予告情報テーブルの例を示す説明図である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３からの日付信号および時刻信号と、図７１に示すプロジェクト予告情報テーブルとにもとづいて、予告演出の実行タイミングになったか否かを判断する。そして、予告演出の実行タイミングであれば、対応する予告演出を実行する。例えば、図７１に示す例では、プロジェクト１に対して、６月１８日の１８：００に予告演出１を実行し、６月１９日の１８：００に予告演出２を実行し、６月２０日の１８：００に予告演出３を実行し、６月２１日の１８：００に予告演出４を実行し、６月２２日の１２：００に予告演出５を実行し、６月２２日の１５：００に予告演出６を実行し、６月２２日の１７：００に予告演出７を実行する。また、プロジェクト２に対して、７月９日の１８：００に予告演出１を実行し、７月１０日の１８：００に予告演出２を実行し、７月１１日の１８：００に予告演出３を実行し、７月１２日の１８：００に予告演出４を実行し、７月１３日の１２：００に予告演出５を実行し、７月１３日の１５：００に予告演出６を実行し、７月１３日の１７：００に予告演出７を実行する。

【０４９０】

また、告知演出の実行タイミングをあらかじめ設定テーブルに設定してもよい。図７２は、各告知演出の実行タイミングを設定した告知情報テーブルの例を示す説明図である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３からの日付信号および時刻信号と、図７２に示す告知情報テーブルとにもとづいて、告知演出の実行タイミングになったか否かを判断する。そして、告知演出の実行タイミングであれば、対応する告知演出を実行する。

【０４９１】

図７３は、図７２に示す告知情報テーブルに従って告知演出を実行する場合の可変表示装置９の表示例を示す説明図である。なお、図７３では、一例として、図７２に示す告知情報テーブルに従って日曜日おいて実行される告知演出の表示態様を示している。

【０４９２】

図７３（１）に示すように、遊技機１に電源が投入されると、初期画面（例えば、「ＳＡＮＫＹＯ」などの文字を表示する画面）が表示された後に遊技が可能な状態となる。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロックからの日付信号および時刻信号にもとづいて、日曜日の１０：００になったと判断すると、本日イベントであることの告知時刻になったと判定する（図７２参照）。そして、図７３（２）に示すように、本日イベントであることを告知する告知画面を表示し告知演出を実行する。なお、告知時刻を過ぎると、図７３（３）に示すように、通常の演出態様に戻る。

【０４９３】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロックからの日付信号および時刻信号にもとづいて、日曜日の１７：００になったと判断すると、店長一押し台であることの告知時刻になったと判定する（図７２参照）。そして、図７３（３）に示すように、店長一押し台であることを告知する告知画面を表示し告知演出を実行する。

【０４９４】

また、所定期間（例えば２０分間）にわたって実行される特別な演出（例えば、ミッション演出と呼ばれる演出）の実行期間をあらかじめ設定テーブルに設定してもよい。図７４は、特別な演出の実行期間を設定した特別演出情報テーブルの例を示す説明図である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３からの日付信号および時刻信号と、図７４に示す特別演出情報テーブルとにもとづいて、特別な演出の開始時刻になったか否かを判断する。そして、特別な演出の開始時刻であれば、特別な演出（例えば、ミッション演出）を開始する。特別な演出を開始した後、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３からの日付信号および時刻信号と、図７４に示す特別演出情報テーブルとにもとづいて、特別な演出の終了時刻になったか否かを判断する。そして、例えば、開始後２０分を経過し、特別な演出の終了時刻となれば、特別な演出を終了する。

【０４９５】

図７５および図７６は、図７４に示す特別演出情報テーブルに従って特別な演出を実行する場合の可変表示装置９の表示例を示す説明図である。図７５（１）に示すように、遊技機１に電源が投入されると、初期画面（例えば、「ＳＡＮＫＹＯ」などの文字を表示する画面）が表示された後に遊技が可能な状態となる。

【０４９６】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロックからの日付信号および時刻信号にもとづいて、１０：００になったと判断すると、特別な演出（本例では、ミッション演出）の開始時刻になったと判定する（図７４参照）。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図７５（２）（３）に示すように、特別な演出を開始することを示す画面を可変表示装置９に表示し、特別な演出を開始する。例えば、図７５（２）（３）に示すように、「ゴールデンタイム」の文字列を含む画面を表示した後に、「２０分以内に７でリーチを出せ！」の文字列を含む画面を表示する。

【０４９７】

図７５および図７６に示す例では、図７５（４）（５）および図７６（６）に示すように、特別な演出の実行中に、左右の図柄が７で揃った状態でリーチ態様となった場合には無条件に大当りを表示する態様の演出を行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロックからの日付信号および時刻信号にもとづいて、特別な演出の終了時刻になったと判断すると、特別な演出の実行中に大当りとならなかった場合には、図７５（４）（５）に示すように、「２０分経過」の文字列を表示した後に「残念」の文字列を表示して、特別な演出を終了する。なお、特別な演出の実行中に大当りとなった場合には、特別な演出の終了時刻になった後に大当り遊技を終了すると、図７６（７）に

示すように、特別な演出を終了して通常の演出に戻る。

【０４９８】

その後、同様の処理を繰り返し、例えば、１７：００になったと判断すると、再び特別な演出の開始時刻になったと判定し（図７４参照）、図７６（８）に示すように、特別な演出を開始する。

【０４９９】

なお、特定の演出やプロジェクトを実行する特定日時は、遊技機の稼働率の統計にもとづいてあらかじめ設定テーブルに設定されていてもよい。例えば、遊技機の稼動率の統計にもとづいて、導入４週目に所定のマンスリープロジェクトを実行するように設定されていてもよい。この場合、例えば、マンスリープロジェクトを実行する際に、可変表示装置９に表示する背景などの基本画面やリーチ演出などの各種演出を全て入れ替えるようにしてもよく、複数種類の画面や演出をランダムに入れ替えるようにしてもよい。また、全ての画面や演出を入れ替えるのではなく画面や演出の一部のみを入れ替えるようにしてもよい。

【０５００】

また、例えば、遊技状態を高確率／低ベース状態（通常遊技状態よりも高い確率（割合）で大当りと判定する高確率状態に移行するが、遊技球が始動入賞しやすくなる高ベース状態には移行しない状態）にも移行するように制御する場合には、リアルタイムクロック３５３からの日付信号や時刻信号にもとづいて、ホール導入日時から所定期間（例えば１ヶ月）以内には、高確率／低ベース状態になっても高確率／低ベース状態であることを報知しないようにし、所定期間（例えば１ヶ月）以降になると、高確率／低ベース状態になっても高確率／低ベース状態であることを報知するようにしてもよい。また、この場合に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、リアルタイムクロック３５３からの日付信号や時刻信号にもとづいて、現時刻が所定の範囲内（例えば、ホール導入日時から１ヶ月）以内であれば、高確率／低ベース状態になっても通常の態様の演出表示（いわゆる潜伏状態）を行い、現時刻が所定の範囲を超えたときに、高確率／低ベース状態になると、専用の演出（例えば、図７５および図７６に示したミッション演出）を実行するようにしてもよい。そのように構成すれば、期間によって専用の演出の出現確率を変化させることができる。したがって、１つの遊技機でリアルタイムクロック３５３の計時結果にもとづいて異なる興趣を与えることができ、遊技者が遊技に飽きてしまう事態を防止することができる。

【０５０１】

また、上記に示した各実施の形態において、例えば、通常の飾り図柄変動において用いる第１の飾り図柄に加えて、第１の飾り図柄とは異なる第２の飾り図柄（例えば、文字の色や態様が異なる図柄）を設けてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常、第１の飾り図柄を用いた変動表示を行うように制御し、リアルタイムクロック３５３からの日付信号や時刻信号にもとづいて特定の日時になったと判断すると、第１の飾り図柄の変動中やリーチ時、リーチ中、リーチはずれ変動後に、さらに第２の飾り図柄を用いた変動表示を実行して補助的に大当り図柄を導出表示するようにしてもよい。

【０５０２】

なお、上記の各実施の形態のパチンコ遊技機は、主として、始動入賞にもとづいて可変表示部に可変表示される特別図柄の停止図柄が所定の図柄になると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になるパチンコ遊技機であったが、始動入賞にもとづいて開放する電動役物の所定領域への入賞があると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になるパチンコ遊技機や、始動入賞にもとづいて可変表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると開放する所定の電動役物への入賞があると所定の権利が発生または継続するパチンコ遊技機であっても、本発明を適用できる。さらに、遊技メダルを投入して賭け数を設定し遊技を行うスロット機や、遊技メダルではなく遊技球を投入して賭け数を設定し遊技を行う遊技機などにも本発明を適用できる。

【０５０３】

なお、上記に示した各実施の形態では、以下の（１）～（８）に示すような遊技機の特徴的構成も示されている。

【０５０４】

（１）各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、飾り図柄）の表示列（例えば、左中右の表示領域）を複数表示するとともに識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、可変表示装置９）を備え、該可変表示部に表示される識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、遊技制御手段が送信するコマンドにもとづいて演出装置の制御を行う演出制御手段（例えば、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００、リアルタイムクロック３５３などの各種処理回路）とを備え、演出制御手段は、時間を計時する計時手段（例えば、リアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６に設けたカウンタ）と、電力の供給が停止したときでも、計時手段に電力を供給する電力供給手段（例えば、バックアップ電源回路３５５）と、計時手段が計時する時間にもとづいて、所定の可変表示態様変更時に到達すると、可変表示部に表示される表示態様を変更する可変表示態様変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８１０でＹのときにステップＳ１８１１を実行する部分、ステップＳ１８１６でＹのときにステップＳ１８１７を実行する部分、ステップＳ８２０でＹのときにステップＳ８２１を実行する部分）と、可変表示部の識別情報の可変表示を実行し、可変表示部に表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８２５～Ｓ８２８，Ｓ１８５１～Ｓ１８５９，Ｓ１８７２を実行する部分）とを含み、可変表示態様変更手段は、可変表示部に表示される少なくとも１つの表示列において識別情報を複数種類の識別情報として兼用に用いることができる兼用識別情報（例えば、オールマイティー図柄、カップル図柄）に変更、あるいは兼用識別情報を追加し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８１１，Ｓ１８１７でオールマイティー図柄を含む大当り図柄決定用テーブルを選択する）、可変表示実行手段は、可変表示態様変更手段によって変更あるいは追加された兼用識別情報を用いて、可変表示部の識別情報の可変表示を実行し、可変表示部に表示結果を導出表示する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ８２１で選択したオールマイティー図柄を含むプロセスデータを用いてステップＳ８２５～Ｓ８２８，Ｓ１８５１～Ｓ１８５９，Ｓ１８７２を実行する）ことを特徴とする遊技機。

そのような構成によれば、演出制御手段が、電力の供給が停止したときでも、計時手段に電力を供給する電力供給手段と、計時手段が計時する時間にもとづいて、所定の可変表示態様変更時に到達すると、可変表示部に表示される表示態様を変更する可変表示態様変更手段を含み、可変表示態様変更手段が、可変表示部に表示される少なくとも１つの表示列において識別情報を複数種類の識別情報として兼用に用いることができる兼用識別情報に変更、あるいは兼用識別情報を追加し、可変表示実行手段が、可変表示態様変更手段によって変更あるいは追加された兼用識別情報を用いて、可変表示部の識別情報の可変表示を実行し、可変表示部に表示結果を導出表示するように構成されているので、時間に応じて可変表示部に表示されうる特定表示結果の組合せを増加させることができ、計時手段を用いた多様な遊技演出を可能とし、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５０５】

（２）各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、飾り図柄）を複数表示するとともに識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、可変表示装置９）を備え、該可変表示部における予め定められた表示位置に識別情報の組合せとして特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、遊技制御手段が送

信するコマンドにもとづいて演出装置の制御を行う演出制御手段（例えば、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００、リアルタイムクロック３５３などの各種処理回路）とを備え、演出制御手段は、時間を計時する計時手段（例えば、リアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６に設けたカウンタ）と、電力の供給が停止したときでも、計時手段に電力を供給する電力供給手段（例えば、バックアップ電源回路３５５）と、計時手段が計時する時間にもとづいて、所定の可変表示態様変更時に到達すると、可変表示部に表示される表示態様を変更する可変表示態様変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８１０でＹのときにステップＳ１８１１Ａを実行する部分、ステップＳ１８１６でＹのときにステップＳ１８１７Ａを実行する部分、ステップＳ８２０ＡでＹのときにステップＳ８２１Ａを実行する部分）と、可変表示部の識別情報の可変表示を実行し、可変表示部に表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８２５～Ｓ８２８，Ｓ１８５１～Ｓ１８５９，Ｓ１８７２を実行する部分）と、可変表示実行手段によって特定表示結果が導出表示されたときに、遊技状態を特定遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８７３でＹのときにステップＳ１８７６～Ｓ１８８５を実行する部分）とを含み、可変表示態様変更手段は、表示態様の変更として特定表示結果となりうる識別情報の組合せが表示可能な表示位置の数を変更させ（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８１１Ａ，Ｓ１８１７Ａで５列の図柄列を含む場合の大当り図柄決定用テーブルを選択する）、遊技状態移行手段は、可変表示態様変更手段によって変更されたいずれかの表示位置において特定表示結果が導出表示されたときに、遊技状態を特定遊技状態に移行させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８７２で、図４３（３）に示すように可変表示装置９の表示画面上の左から３番目～５番目の連続する３つの表示領域に図柄「７」が揃った状態で表示されたときに、ステップＳ１８７６～Ｓ１８８５を実行して大当り表示処理に移行する）ことを特徴とする遊技機。

そのような構成によれば、演出制御手段が、電力の供給が停止したときでも、計時手段に電力を供給する電力供給手段と、計時手段が計時する時間にもとづいて、所定の可変表示態様変更時に到達すると、可変表示部に表示される表示態様を変更する可変表示態様変更手段を含み、可変表示態様変更手段が、表示態様の変更として特定表示結果となりうる識別情報の組合せが表示可能な表示位置の数を変更させ、遊技状態移行手段が、可変表示態様変更手段によって変更されたいずれかの表示位置において特定表示結果が導出表示されたときに、遊技状態を特定遊技状態に移行させるように構成されているので、特定表示結果の表示パターンを増加させることができ、計時手段を用いた多様な遊技演出を可能とし、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５０６】

（３）演出制御手段は、計時手段として、日時を計時するリアルタイムクロック（例えば、リアルタイムクロック３５３）と、計時手段が計時する日時にもとづいて、可変表示態様変更手段によって可変表示部に表示される表示態様が変更される日時を予告する可変表示態様予告演出を実行する可変表示態様予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８０１Ｂ，Ｓ１８０１Ｃを実行する部分）を含むように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、演出制御手段が、計時手段が計時する日時にもとづいて、可変表示態様変更手段によって可変表示部に表示される表示態様が変更される日時を予告する可変表示態様予告演出を実行する可変表示態様予告演出実行手段を含むように構成されているので、可変表示部に表示されうる特定表示結果の組合せあるいは表示パターンを増加させる日時をあらかじめ遊技者に報知することができる。

【０５０７】

（４）演出制御手段は、計時手段として、日時を計時するリアルタイムクロック（例えば、リアルタイムクロック３５３）と、計時手段が計時する日時にもとづいて、特定の日時に達したときに、遊技演出における表示態様を変更する表示態様変更手段（例えば、演出

制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８１２ａ，Ｓ１８１２ｂ，Ｓ８２１ａ，Ｓ８２１ｂを実行する部分）と、計時手段が計時する日時にもとづいて、特定の日時より所定期間前の予告演出実行時に、遊技演出における表示態様の変更を予告する表示態様予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８０１ａ，Ｓ１８０１ｂ，Ｓ１８０１ｃ，Ｓ１８０１ｄを実行する部分）とを含むように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、演出制御手段が、計時手段が計時する日時にもとづいて、特定の日時より所定期間前の予告演出実行時に、遊技演出における表示態様の変更を予告する表示態様予告演出を実行する予告演出実行手段を含むように構成されているので、特定の日時に達したときに遊技演出における表示態様を変更する場合に、表示態様を変更する日時をあらかじめ遊技者に報知することができる。

【０５０８】

（５）演出制御手段は、遊技制御手段から受信するコマンドにもとづいて、遊技機の稼動開始日時（例えば、ホール導入日時）を特定する稼動開始時特定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２７５５でホール導入日時を決定する部分）と、稼動開始時特定手段が特定した稼動開始日時を特定可能な稼動開始時情報を記憶する稼動開始時記憶手段（例えば、バックアップＲＡＭ３５６に設けられたホール導入日時格納領域）とを含み、表示態様変更手段は、稼動開始時記憶手段が記憶する稼動開始時情報で特定される稼動開始日時を基準として、特定の日時に達したか否かを判定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ２７６２で所定のホール導入日時格納領域に記憶したホール導入日時とにもとづいて表示態様変更期間であるか否かを判定する）、予告演出実行手段は、稼動開始時記憶手段が記憶する稼動開始時情報で特定される稼動開始日時を基準として、予告演出実行時に達したか否かを判定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ２７７２で所定のホール導入日時格納領域に記憶したホール導入日時とにもとづいて予告演出実行期間であるか否かを判定する）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、演出制御手段が、遊技制御手段から受信するコマンドにもとづいて、遊技機の稼動開始日時を特定する稼動開始時特定手段と、稼動開始時特定手段が特定した稼動開始日時を特定可能な稼動開始時情報を記憶する稼動開始時記憶手段とを含み、表示態様変更手段が、稼動開始時記憶手段が記憶する稼動開始時情報で特定される稼動開始日時を基準として、特定の日時に達したか否かを判定するように構成されているので、複数の遊技機間において稼動開始時が異なったとしても、稼動開始日時から遊技演出における表示態様を変更するまでの期間を同じにすることができる。

【０５０９】

（６）演出制御手段は、一の状況に対して複数の演出種類（例えば、３つの表示態様１～３）を有し、該複数の演出種類からいずれかの演出種類を選択する手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１８１２Ｃ～Ｓ１８１２Ｊ，Ｓ１８１３Ｂ～Ｓ１８１３Ｆ，Ｓ１８１８Ｃ～Ｓ１８１８Ｊ，Ｓ１８１９Ｂ～Ｓ１８１９Ｆを実行する部分）を含み、該選択する手段は、日時が特定の時となっていないと判定されるときには、複数の演出種類の一部から選択し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８１２ＡでＮのときステップＳ１８１３Ａに移行し、ステップＳ１８１８ＡでＮのときステップＳ１８１９Ａに移行する）、特定の日時となったと判定された後は全部から選択する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１８１２ＡでＹのときステップＳ１８１２Ｂに移行し、ステップＳ１８１８ＡでＹのときステップＳ１８１８Ｂに移行する）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、演出制御手段が、一の状況に対して複数の演出種類を有し、該複数の演出種類からいずれかの演出種類を選択する手段を含み、該選択する手段は、日時が特定の時となっていないと判定されるときには、複数の演出種類の一部から選択し、特定の日時となったと判定された後は全部から選択するように構成されているので、遊技機の演出に変化をもたせることができる。

【０５１０】
（７）演出制御手段は、外部から入力したコマンドにもとづいて計時手段を設定する計時設定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ７０１を実行する部分）を含み、計時手段は、計時設定手段の設定にもとづいて時間を計時する（例えば、リアルタイムクロック３５３は、ステップＳ７０１の設定にもとづいてステップＳ１７４９，Ｓ１７５２，Ｓ１７５８，Ｓ１６２６，Ｓ１８０７で日付信号や時刻信号を出力する）ように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、演出制御手段が、外部から入力したコマンドにもとづいて計時手段を設定する計時設定手段を含み、計時手段が、計時設定手段の設定にもとづいて時間を計時するように構成されているので、例えば、計時手段が計時する時間にもとづいて複数の遊技機で一斉に演出を実行する場合に、遊技機が搭載する各基板の汎用性を確保しつつ、正確な計時手段の計時結果にもとづいて一斉に演出を実行することができる。
【０５１１】
（８）演出制御手段は、計時手段が計時する時間にもとづいて、所定の演出切替条件が成立したときに、遊技演出の演出態様を変更する演出態様変更手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１６２６～Ｓ１６２９，Ｓ１８０７，Ｓ１８１０，Ｓ１８１１，Ｓ１８１６，Ｓ１８１７を実行する部分）と、変動表示がなされず変動表示を行う条件も成立していないときにデモンストレーション演出を実行すると判定するデモンストレーション判定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１６２５，Ｓ１６２６を実行する部分）と、該デモンストレーション判定手段がデモンストレーション演出を実行すると判定したときに、通常デモンストレーション演出を実行するデモンストレーション演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ７６０４でＮと判定したときにステップＳ７６０５に移行した後にＳ７６０８～Ｓ７６１０を実行するとともに、ステップＳ７６６０でＮと判定したときにステップＳ７６５４に移行しステップＳ７６５４～Ｓ７６５８を実行する部分）とを備え、該デモンストレーション演出実行手段は、計時手段が計時する時間にもとづいて、通常デモンストレーション演出と異なる特別デモンストレーション演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ７６０４でＹと判定したときにステップＳ７６０６に移行した後にステップＳ７６０７～Ｓ７６１０を実行するとともに、ステップＳ７６５３でＹと判定したときにステップＳ７６５４に移行してステップＳ７６５４～Ｓ７６５８を実行し、ステップＳ７６６０でＹと判定したときにステップＳ７６６１に移行してステップＳ７６６１～Ｓ７６６４を実行する部分）ように構成されていてもよい。
そのような構成によれば、変動表示がなされず変動表示を行う条件も成立していないときにデモンストレーション演出を実行すると判定するデモンストレーション判定手段と、該デモンストレーション判定手段がデモンストレーション演出を実行すると判定したときに、通常デモンストレーション演出を実行するデモンストレーション演出実行手段とを備え、該デモンストレーション演出実行手段は、計時手段が計時する時間にもとづいて、通常デモンストレーション演出と異なる特別デモンストレーション演出を実行するように構成されているので、例えば、計時手段が計時する時間にもとづいて複数の遊技機で一斉に演出を実行する場合に、デモンストレーション演出の開始タイミングを視覚的に確認することによって、複数の遊技機間で計時手段が計時する時間にずれが生じているか否かを確認することができる。そのため、視覚による確認結果にもとづいて計時手段が計時する時間のずれに対する処理を講じることができ、遊技機の製造コストを増加させることなく、演出の実行タイミングが複数の遊技機間でずれてしまう事態を防止するとともに、遊技者に与える演出効果が低減してしまう事態を防止することができる。
【産業上の利用可能性】
【０５１２】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技に適用可能であり、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行って表示結果を導出表示する変動表示装置を備え、変動表示装置

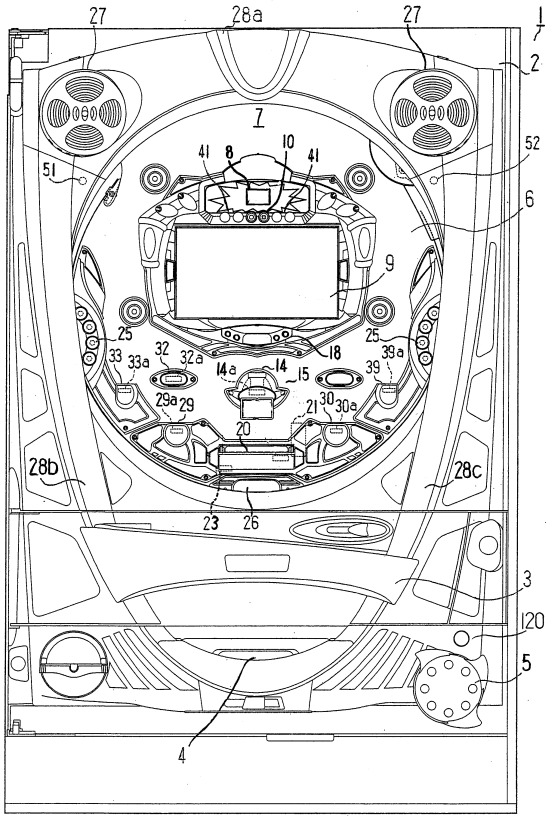
における識別情報の表示結果が予め定められた特定結果が得られたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態とする遊技機の遊技に適用可能である。

【符号の説明】

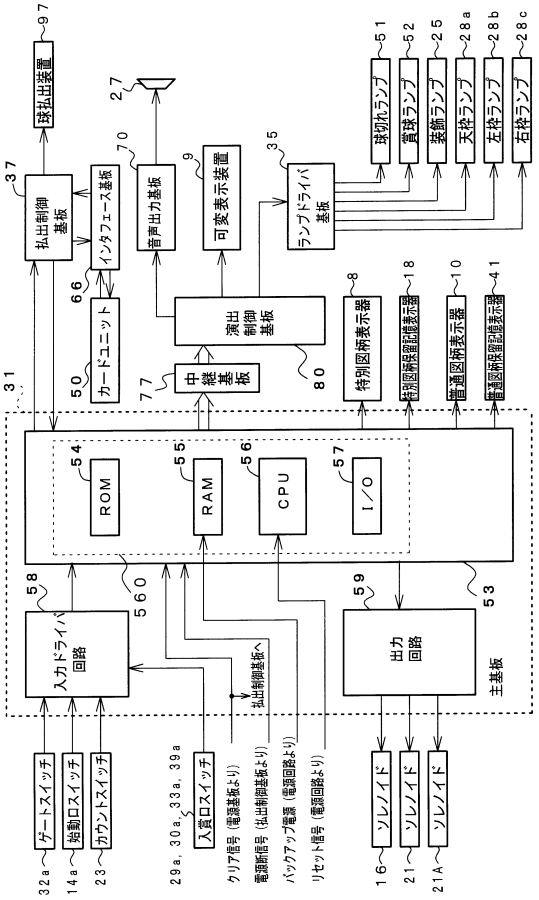
【０５１３】

１　　パチンコ遊技機
８　　特別図柄表示器
９　　可変表示装置
１４　始動入賞口
３１　主基板
３５　ランプドライバ基板
７０　音声出力基板
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１２０　操作ボタン
３５３　リアルタイムクロック
３５５　バックアップ電源回路３５５
３５６　バックアップＲＡＭ３５６
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ

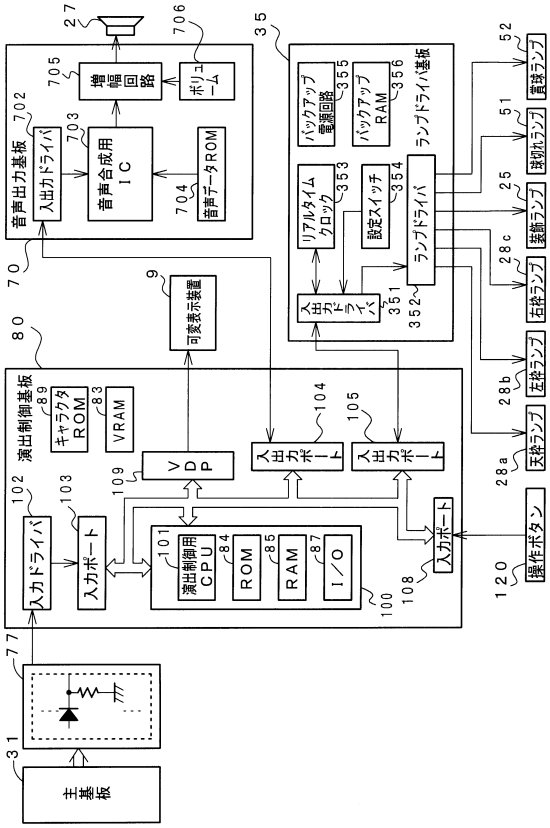
【図１】



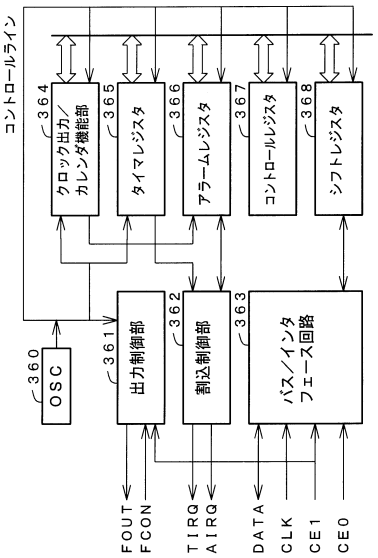
【図２】



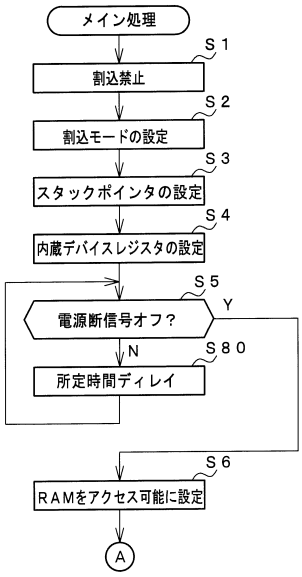
【図３】


音声出力基板
入出力ドライバ
音声合成用IC
音声データROM
増幅回路
ボリューム
バックアップ電源回路
バックアップRAM
ランプドライバ基板
リアルタイムクロック
設定スイッチ
ランプドライバ
入出力ドライバ
可変表示装置
演出制御基板
キャラクタROM
VRAM
VDP
入出力ポート
入力ドライバ
入力ポート
演出制御用CPU
ROM
RAM
I／O
入力ポート
賞球ランプ
球切れランプ
装飾ランプ
右枠ランプ
左枠ランプ
天枠ランプ
操作ボタン
主基板

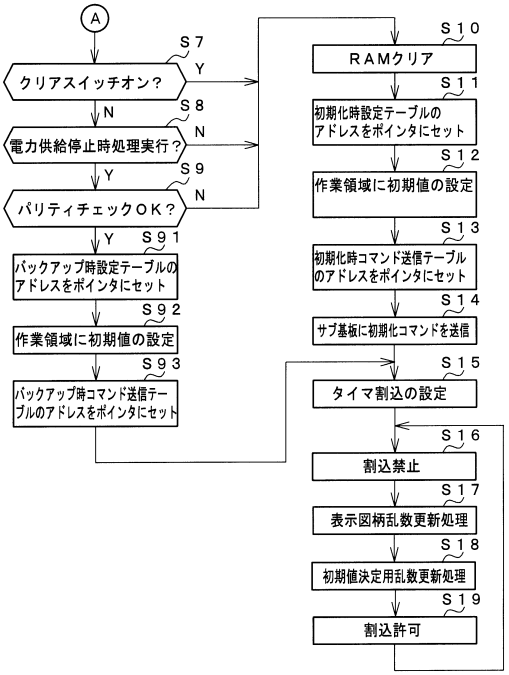
【図４】


コントロールライン
クロック出力／カレンダ機能部
タイマレジスタ
アラームレジスタ
コントロールレジスタ
シフトレジスタ
OSC
出力制御部
割込制御部
バス／インタフェース回路
FOUT
FCON
TIRQ
AIRQ
DATA
CLK
CE1
CE0

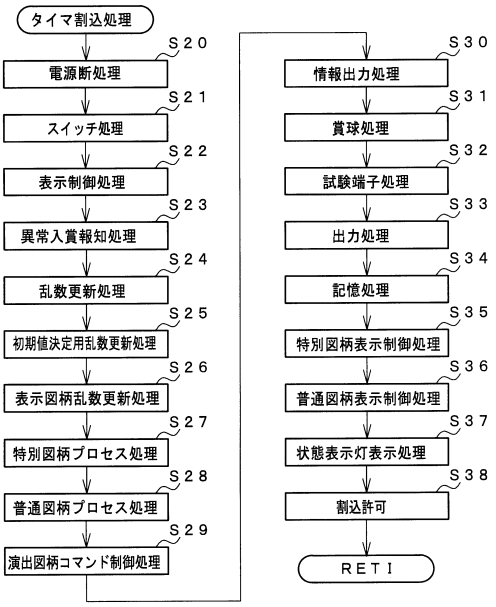
【図５】


メイン処理
S1 割込禁止
S2 割込モードの設定
S3 スタックポインタの設定
S4 内蔵デバイスレジスタの設定
S5 電源断信号オフ？
Y
N
S80 所定時間ディレイ
S6 RAMをアクセス可能に設定
A

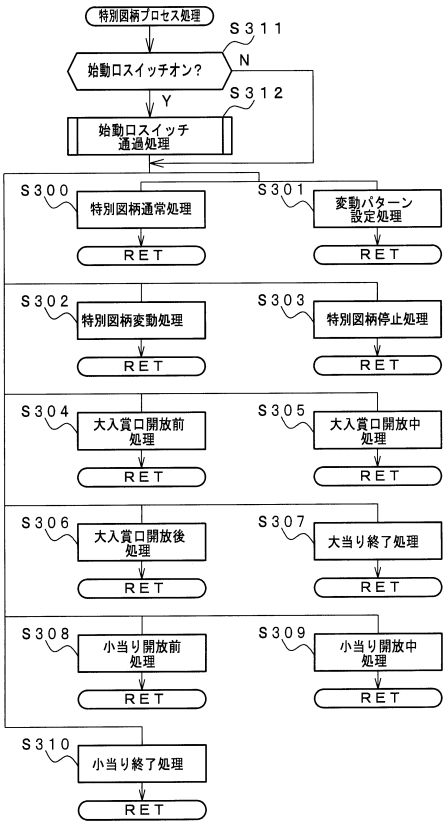
【図６】


A
S7 クリアスイッチオン？
Y
N
S8 電力供給停止時処理実行？
N
Y
S9 パリティチェックOK？
N
Y
S91 バックアップ時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S92 作業領域に初期値の設定
S93 バックアップ時コマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセット
S10 RAMクリア
S11 初期化時設定テーブルのアドレスをポインタにセット
S12 作業領域に初期値の設定
S13 初期化時コマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセット
S14 サブ基板に初期化コマンドを送信
S15 タイマ割込の設定
S16 割込禁止
S17 表示図柄乱数更新処理
S18 初期値決定用乱数更新処理
S19 割込許可

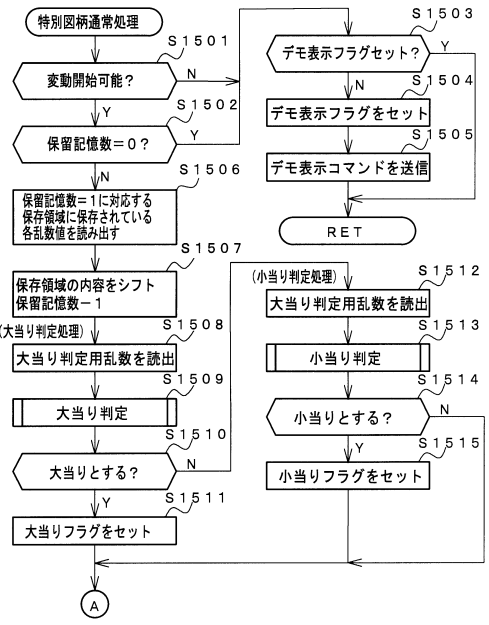
【図７】


タイマ割込処理
S20
電源断処理
S21
スイッチ処理
S22
表示制御処理
S23
異常入賞報知処理
S24
乱数更新処理
S25
初期値決定用乱数更新処理
S26
表示図柄乱数更新処理
S27
特別図柄プロセス処理
S28
普通図柄プロセス処理
S29
演出図柄コマンド制御処理
S30
情報出力処理
S31
賞球処理
S32
試験端子処理
S33
出力処理
S34
記憶処理
S35
特別図柄表示制御処理
S36
普通図柄表示制御処理
S37
状態表示灯表示処理
S38
割込許可
RETI

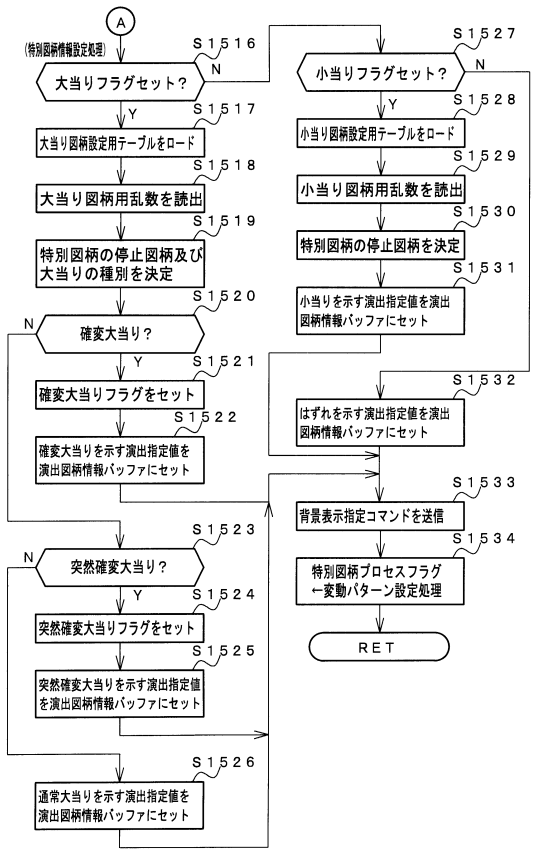
【図８】


特別図柄プロセス処理
S311
始動口スイッチオン?
N
Y
S312
始動口スイッチ
通過処理
S300
特別図柄通常処理
RET
S301
変動パターン
設定処理
RET
S302
特別図柄変動処理
RET
S303
特別図柄停止処理
RET
S304
大入賞口開放前
処理
RET
S305
大入賞口開放中
処理
RET
S306
大入賞口開放後
処理
RET
S307
大当り終了処理
RET
S308
小当り開放前
処理
RET
S309
小当り開放中
処理
RET
S310
小当り終了処理
RET

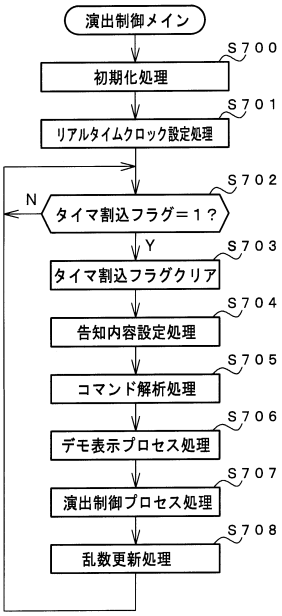
【図９】


特別図柄通常処理
S1501
変動開始可能?
N
Y
S1502
保留記憶数＝0?
Y
N
S1506
保留記憶数＝1に対応する
保存領域に保存されている
各乱数値を読み出す
S1507
保存領域の内容をシフト
保留記憶数－1
(大当り判定処理)
S1508
大当り判定用乱数を読出
S1509
大当り判定
S1510
大当りとする?
N
Y
S1511
大当りフラグをセット
A
S1503
デモ表示フラグセット?
Y
N
S1504
デモ表示フラグをセット
S1505
デモ表示コマンドを送信
RET
(小当り判定処理)
S1512
大当り判定用乱数を読出
S1513
小当り判定
S1514
小当りとする?
N
Y
S1515
小当りフラグをセット

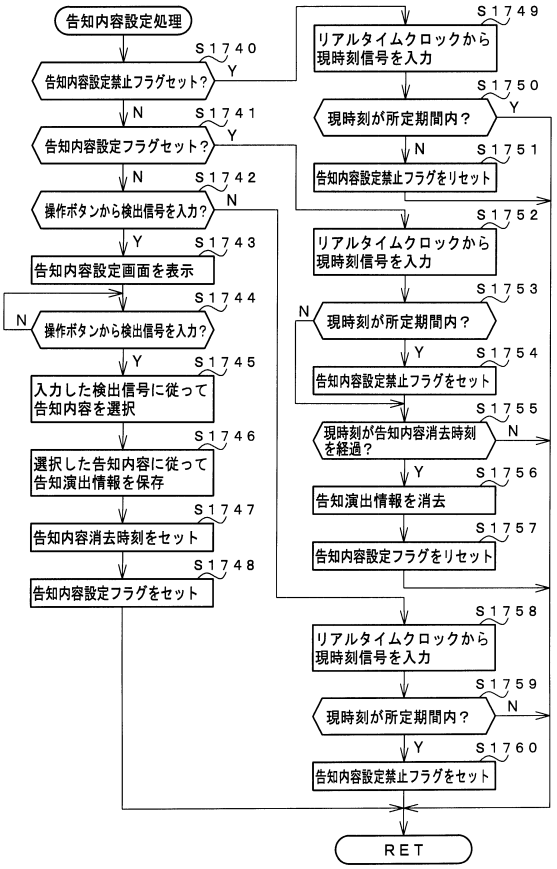
【図１０】


A
(特別図柄情報設定処理)
S1516
大当りフラグセット?
N
Y
S1517
大当り図柄設定用テーブルをロード
S1518
大当り図柄用乱数を読出
S1519
特別図柄の停止図柄及び
大当りの種別を決定
S1520
確変大当り?
N
Y
S1521
確変大当りフラグをセット
S1522
確変大当りを示す演出指定値を
演出図柄情報バッファにセット
S1523
突然確変大当り?
N
Y
S1524
突然確変大当りフラグをセット
S1525
突然確変大当りを示す演出指定値
を演出図柄情報バッファにセット
S1526
通常大当りを示す演出指定値を
演出図柄情報バッファにセット
S1527
小当りフラグセット?
N
Y
S1528
小当り図柄設定用テーブルをロード
S1529
小当り図柄用乱数を読出
S1530
特別図柄の停止図柄を決定
S1531
小当りを示す演出指定値を演出
図柄情報バッファにセット
S1532
はずれを示す演出指定値を演出
図柄情報バッファにセット
S1533
背景表示指定コマンドを送信
S1534
特別図柄プロセスフラグ
←変動パターン設定処理
RET

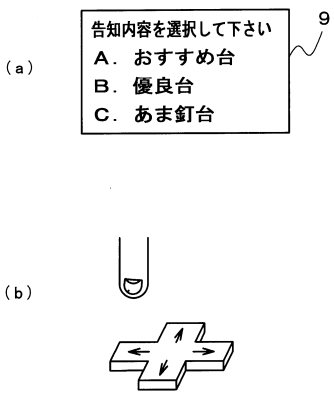
【図１１】



【図１２】



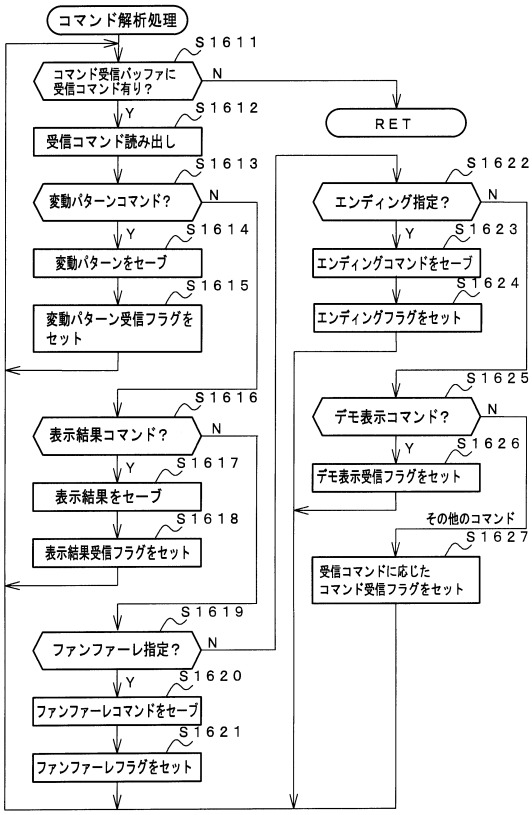
【図１３】



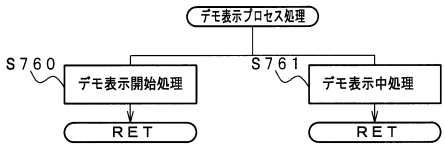
【図１４】

告知演出情報（告知演出識別子）	告知演出の内容
K01	おすすめ台である旨の告知演出
K02	優良台である旨の告知演出
K03	あま釘台である旨の告知演出

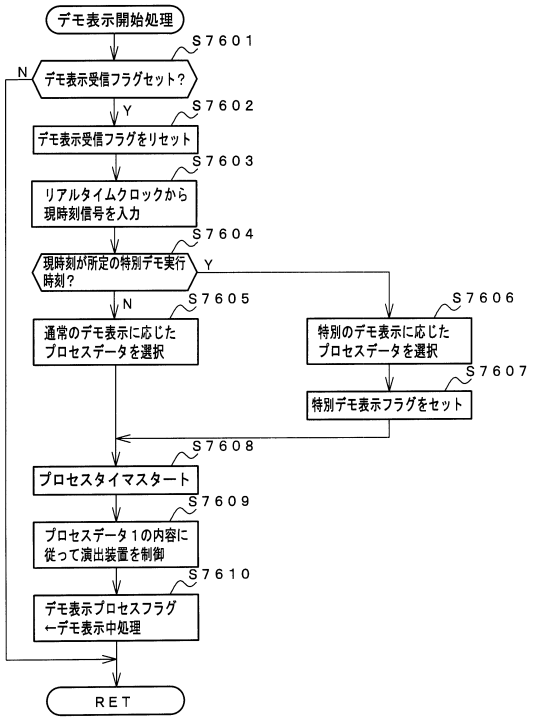
【図１５】



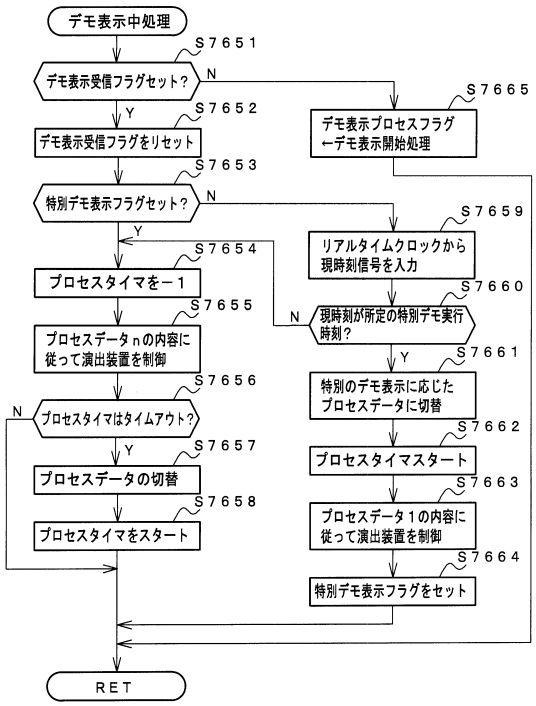
【図１６】



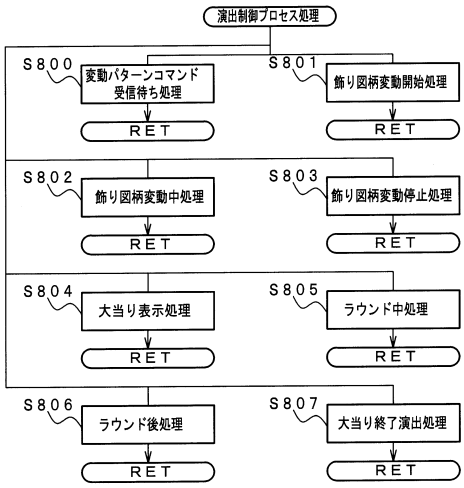
【図１７】



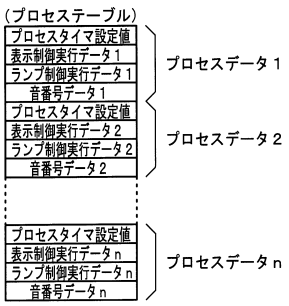
【図１８】



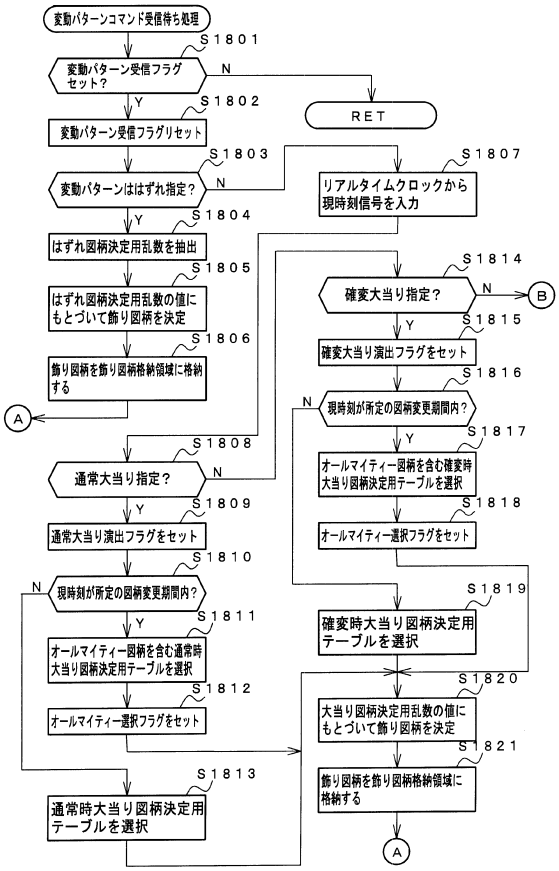
【図１９】



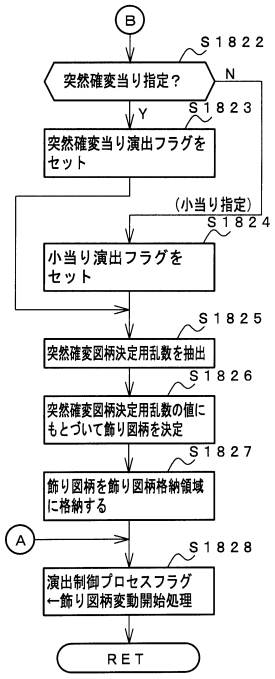
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【図２３】

（A）通常時大当り図柄決定用テーブル（オールマイティー図柄含む）

大当り図柄決定用乱数の乱数値	大当り図柄
０～２４	２ ２ ALL
２５～４９	４ ４ ALL
５０～７４	６ ６ ALL
７５～９９	８ ８ ALL

（B）通常時大当り図柄決定用テーブル

大当り図柄決定用乱数の乱数値	大当り図柄
０～２４	２ ２ ２
２５～４９	４ ４ ４
５０～７４	６ ６ ６
７５～９９	８ ８ ８

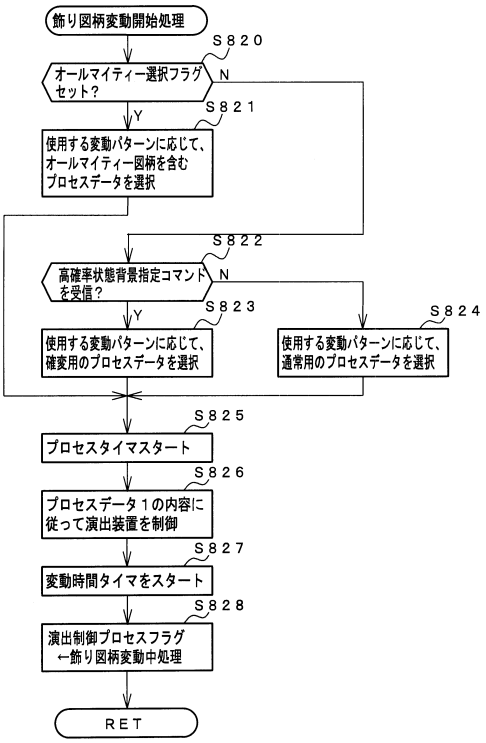
（C）確変時大当り図柄決定用テーブル（オールマイティー図柄含む）

大当り図柄決定用乱数の乱数値	大当り図柄
０～１９	１ １ ALL
２０～３９	３ ３ ALL
４０～５９	５ ５ ALL
６０～７９	７ ７ ALL
８０～９９	９ ９ ALL

（D）確変時大当り図柄決定用テーブル

大当り図柄決定用乱数の乱数値	大当り図柄
０～１９	１ １ １
２０～３９	３ ３ ３
４０～５９	５ ５ ５
６０～７９	７ ７ ７
８０～９９	９ ９ ９

【図２４】



【図２５】

（A）オールマイティー図柄を用いた飾り図柄変動用のプロセスデータ

変動パターンコマンドで指定される変動パターン	飾り図柄変動用のプロセスデータ
ノーマルリーチを含む変動指定	オールマイティー図柄を用いたノーマルリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「黄」）のプロセスデータ
スーパーリーチを含む変動指定	オールマイティー図柄を用いたスーパーリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「黄」）のプロセスデータ

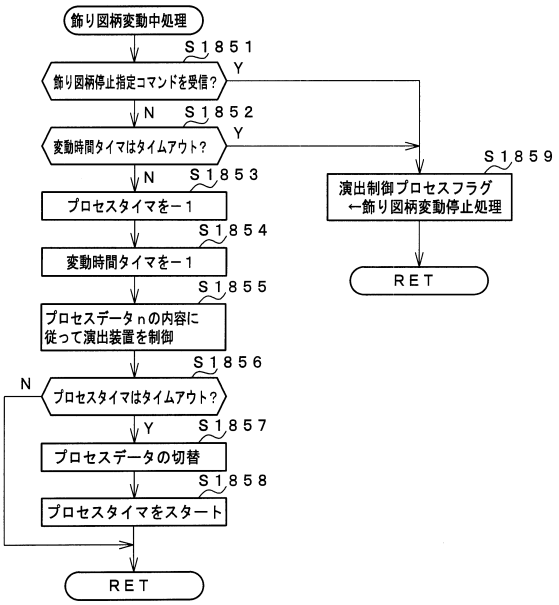
（B）高確率時の飾り図柄変動用のプロセスデータ

変動パターンコマンドで指定される変動パターン	飾り図柄変動用のプロセスデータ
通常変動指定	通常の飾り図柄変動用（背景色「赤」）のプロセスデータ
ノーマルリーチを含む変動指定	ノーマルリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「赤」）のプロセスデータ
スーパーリーチを含む変動指定	スーパーリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「赤」）のプロセスデータ

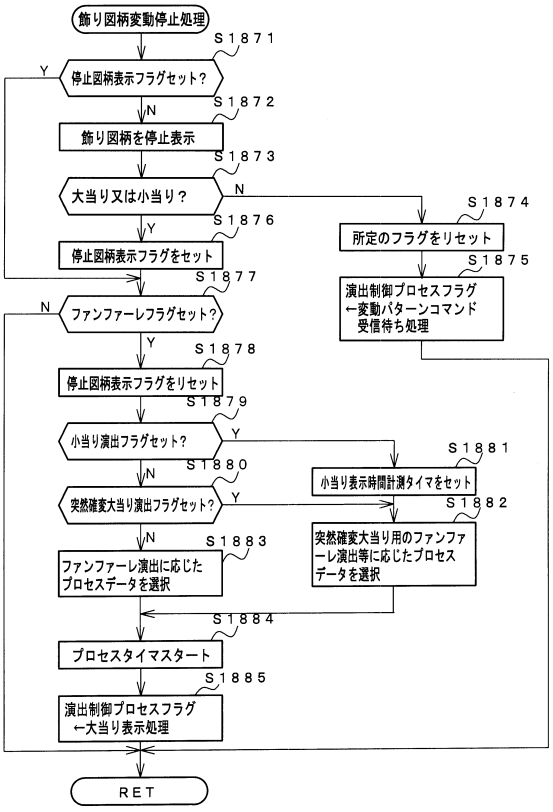
（C）通常時の飾り図柄変動用のプロセスデータ

変動パターンコマンドで指定される変動パターン	飾り図柄変動用のプロセスデータ
通常変動指定	通常の飾り図柄変動用（背景色「青」）のプロセスデータ
ノーマルリーチを含む変動指定	ノーマルリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「青」）のプロセスデータ
スーパーリーチを含む変動指定	スーパーリーチ態様の飾り図柄変動用（背景色「青」）のプロセスデータ

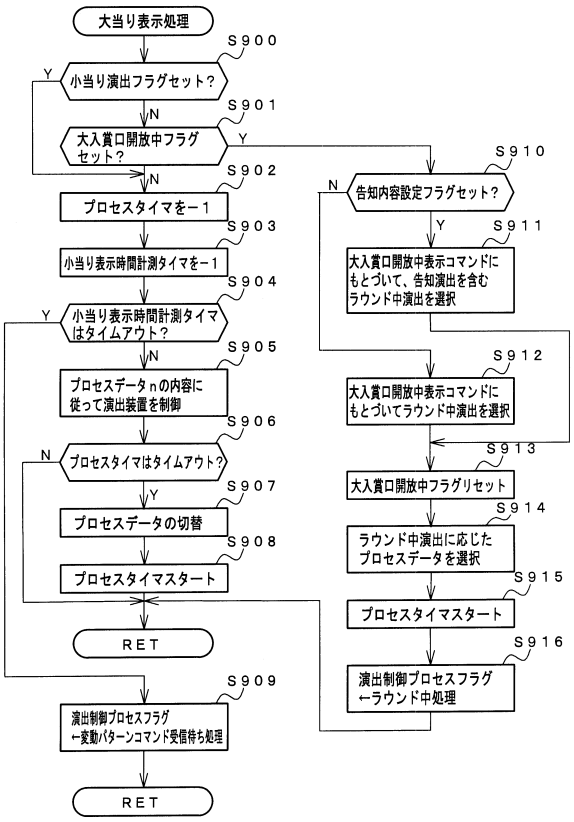
【図２６】



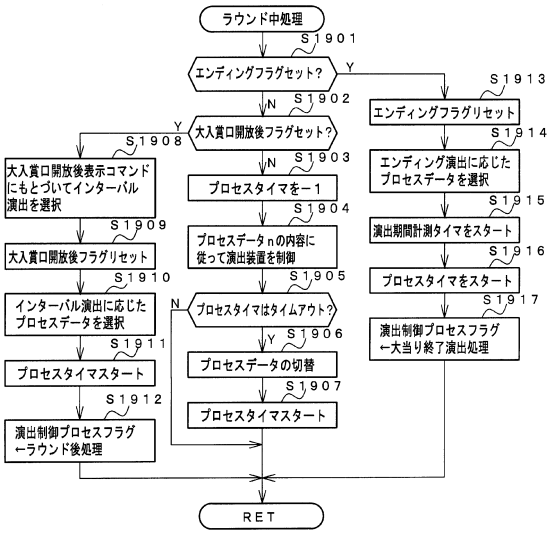
【図２７】



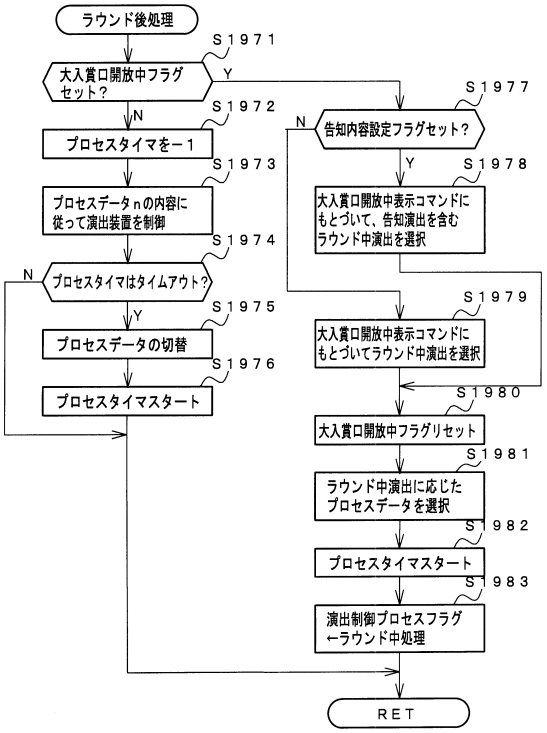
【図２８】



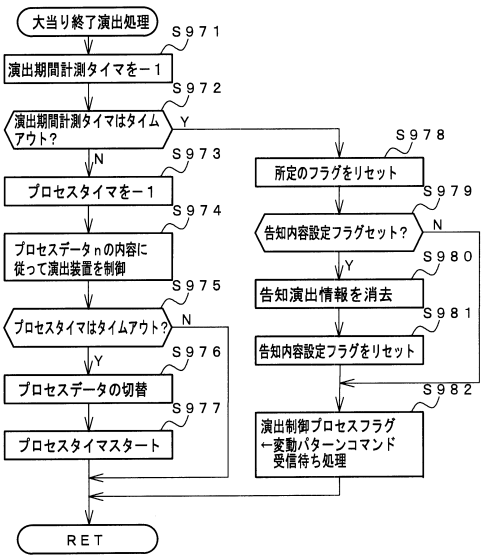
【図２９】



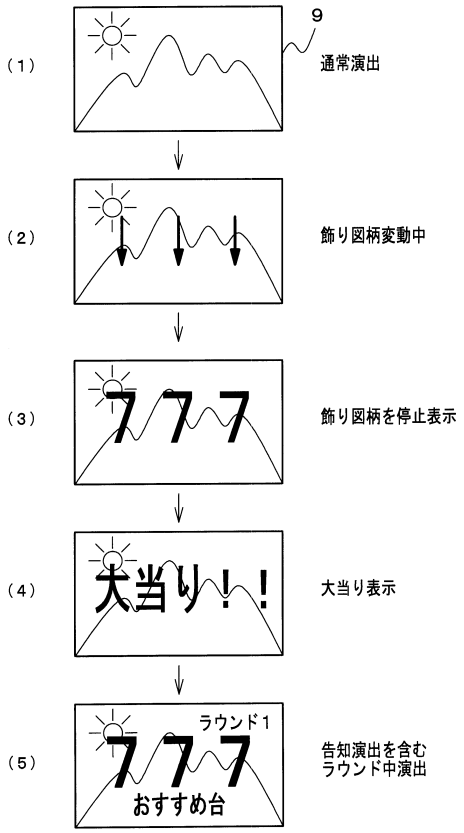
【図３０】



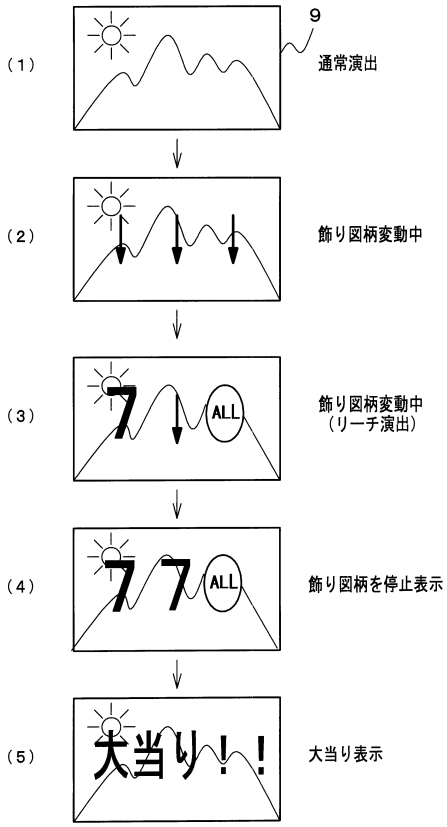
【図３１】



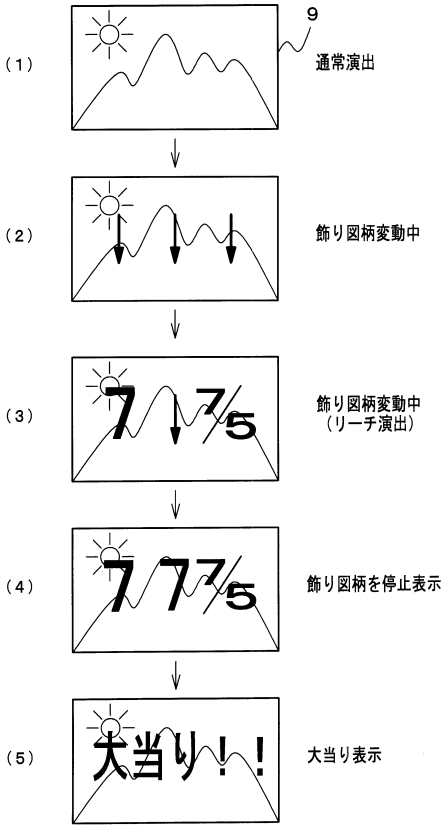
【図３２】



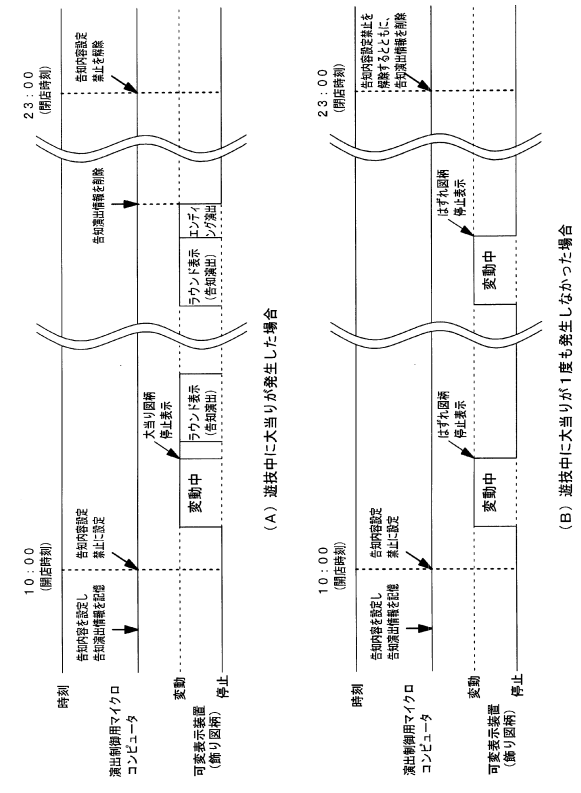
【図３３】



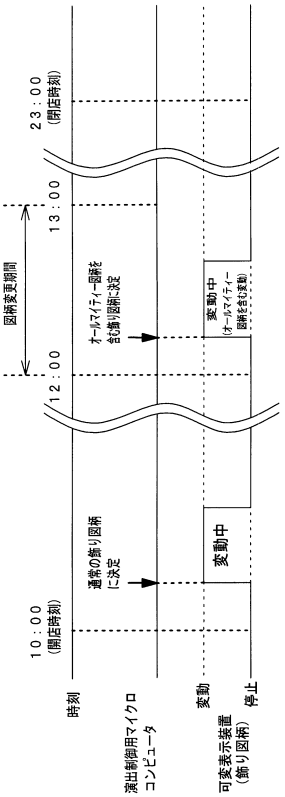
【図３４】



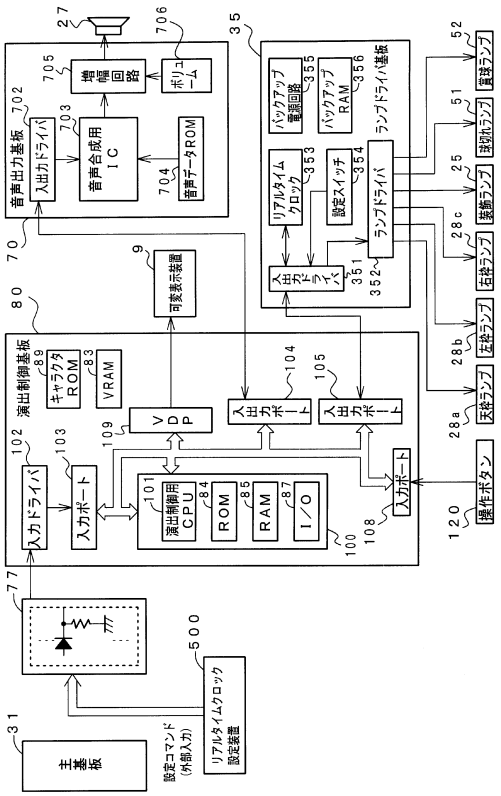
【図３５】



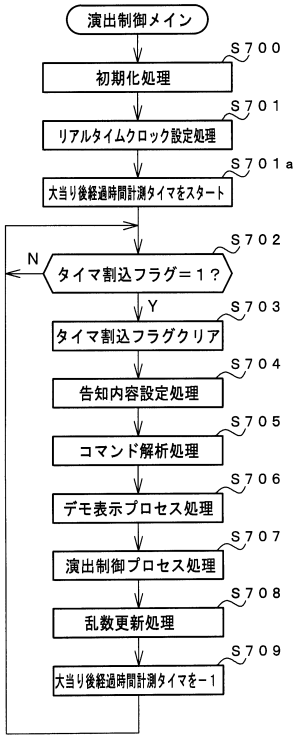
【図３６】



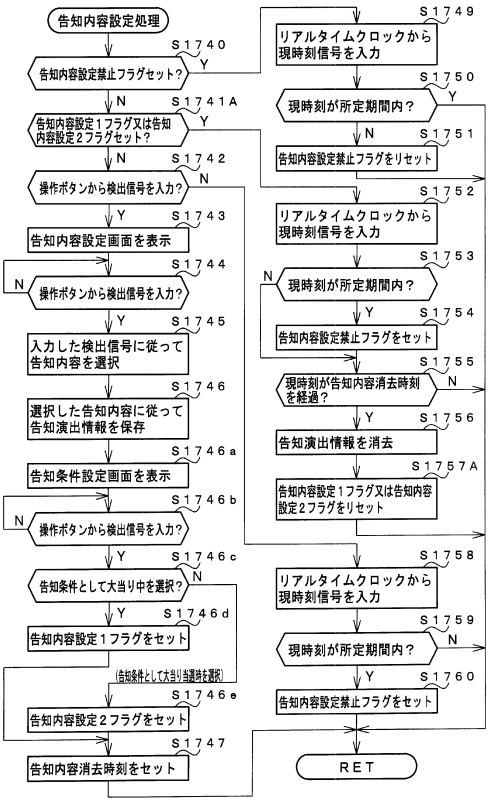
【図３７】



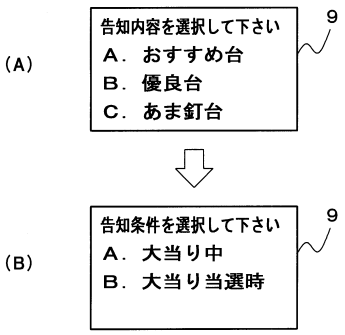
【図３８】



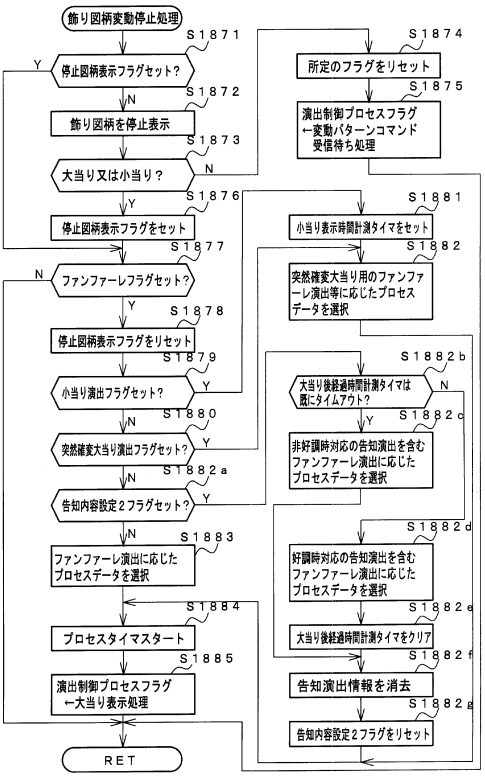
【図３９】



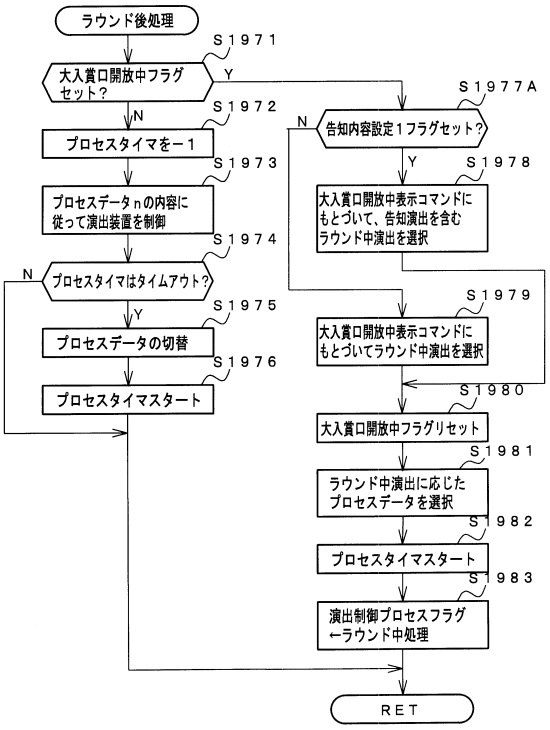
【図４０】



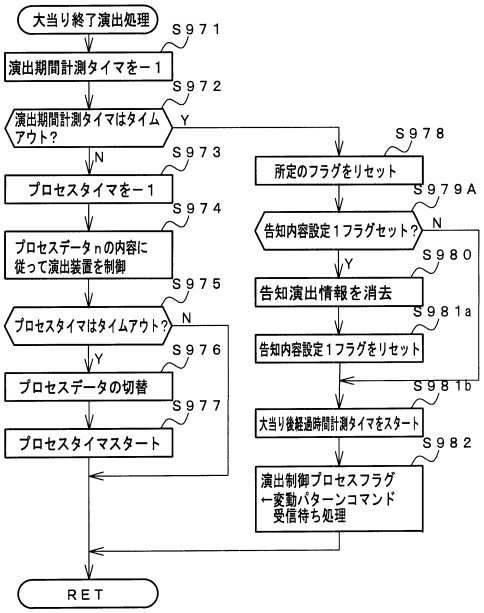
【図４１】



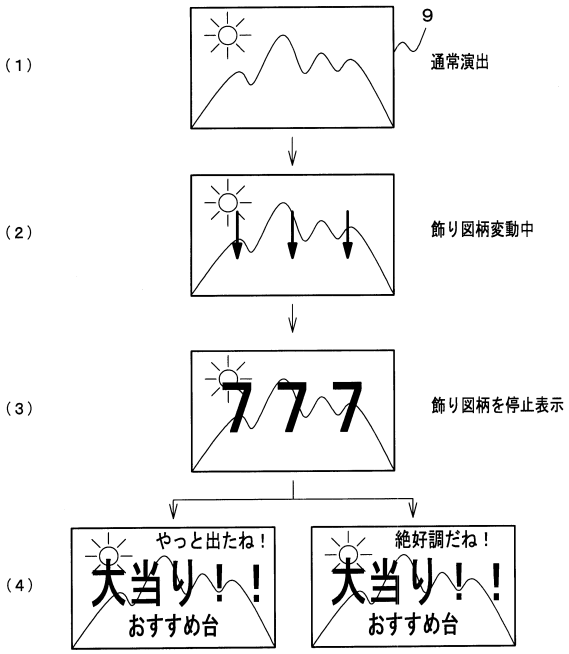
【図４２】



【図４３】

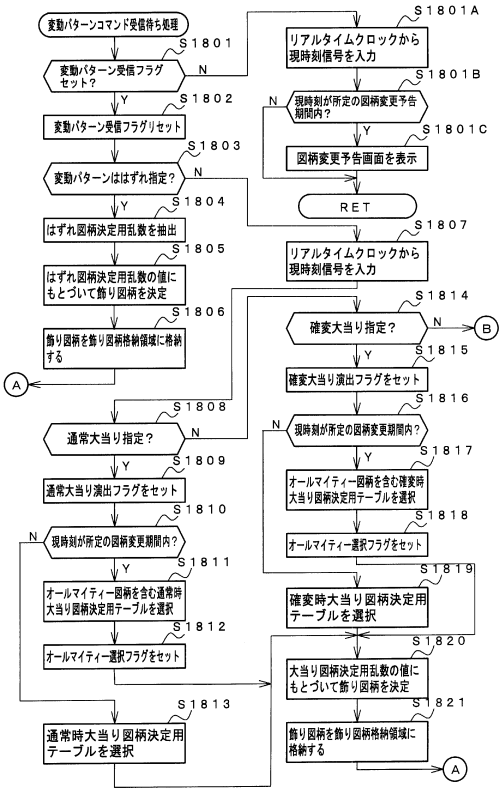


【図４４】

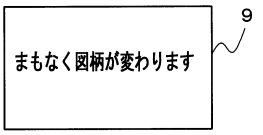


告知演出を含む大当り表示

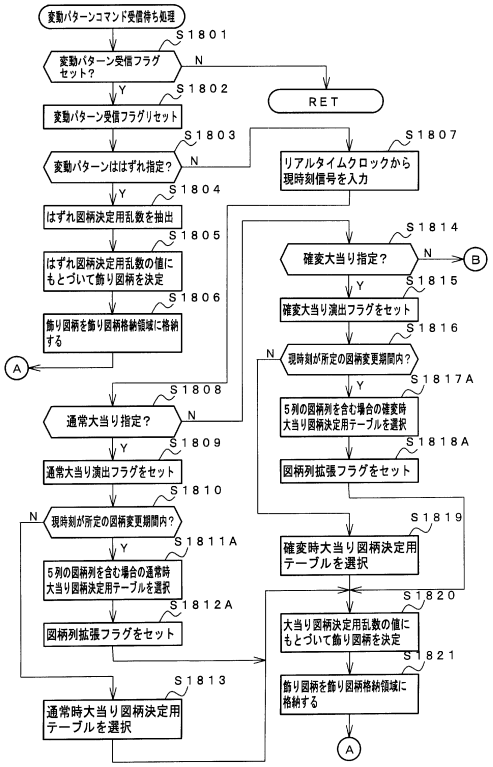
【図４５】



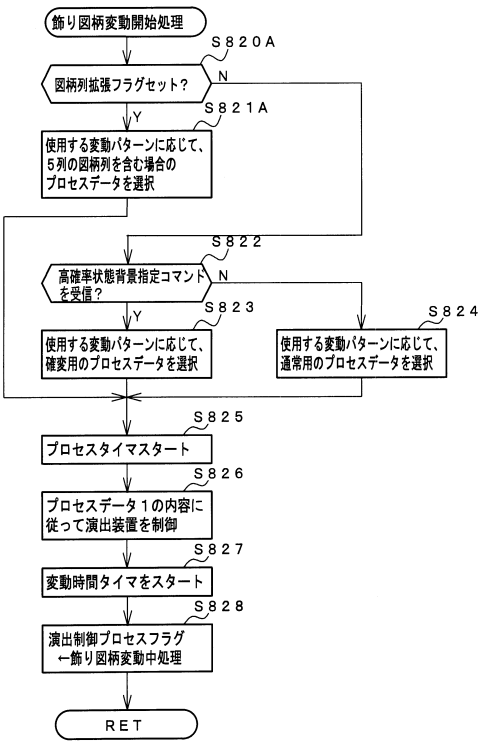
【図４６】



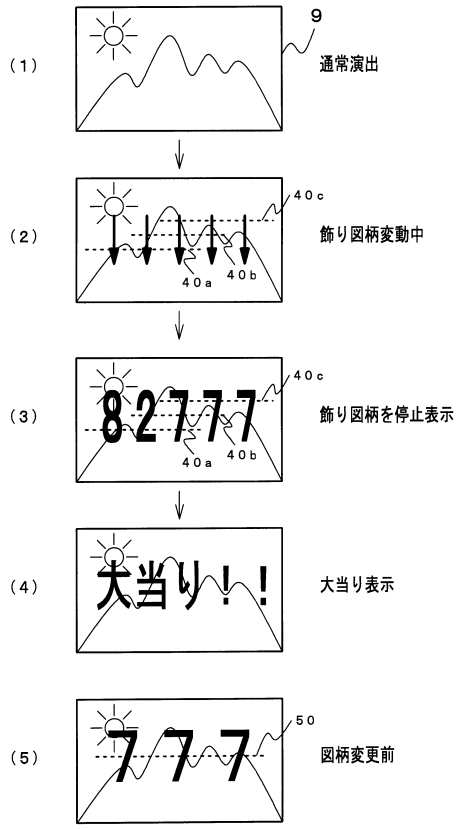
【図４７】



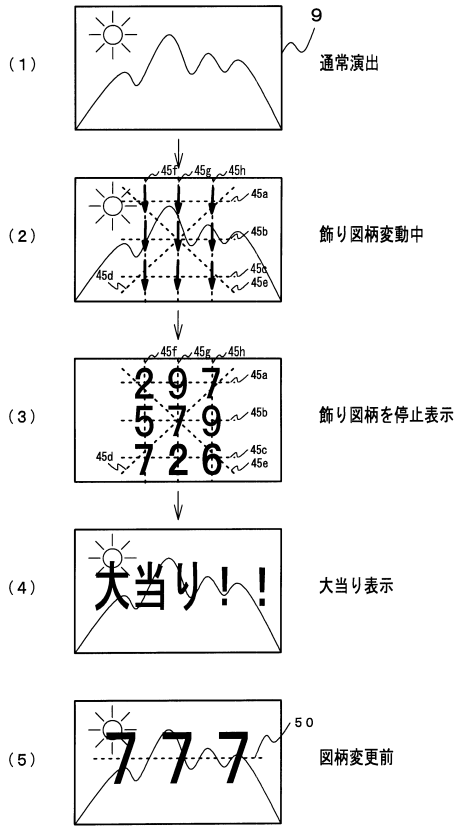
【図４８】



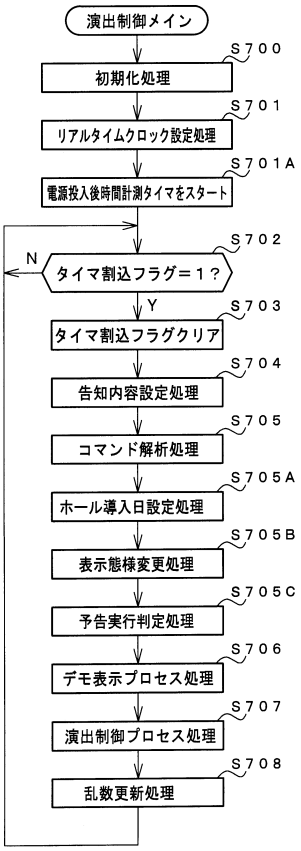
【図４９】



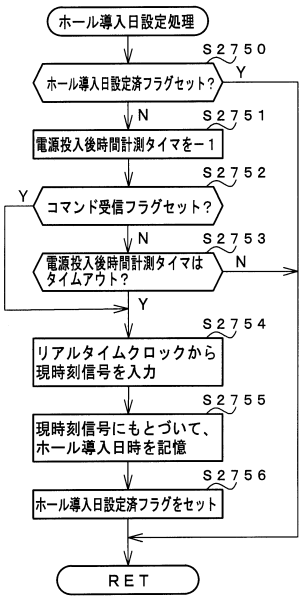
【図５０】



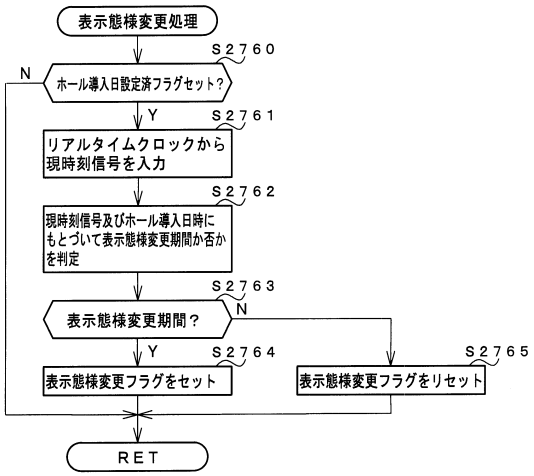
【図５１】



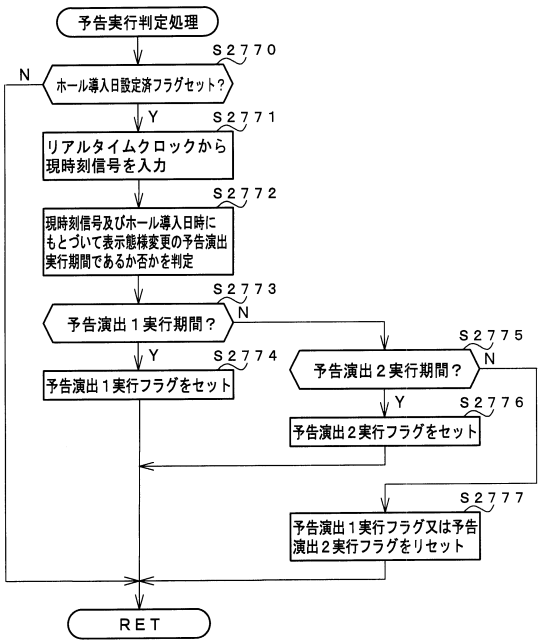
【図５２】



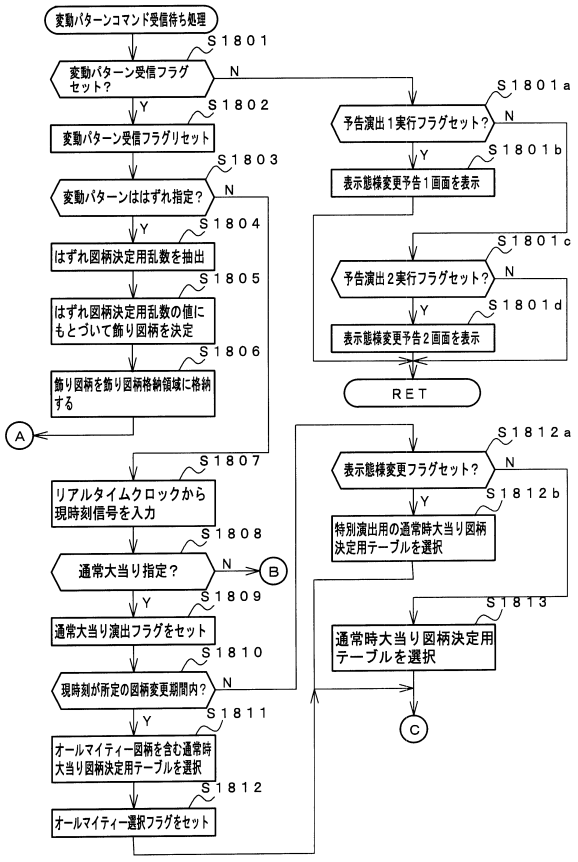
【図５３】



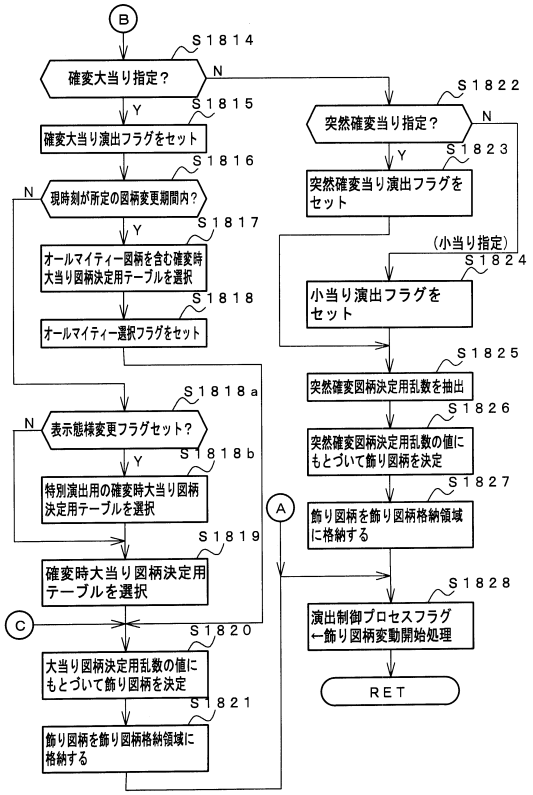
【図５４】



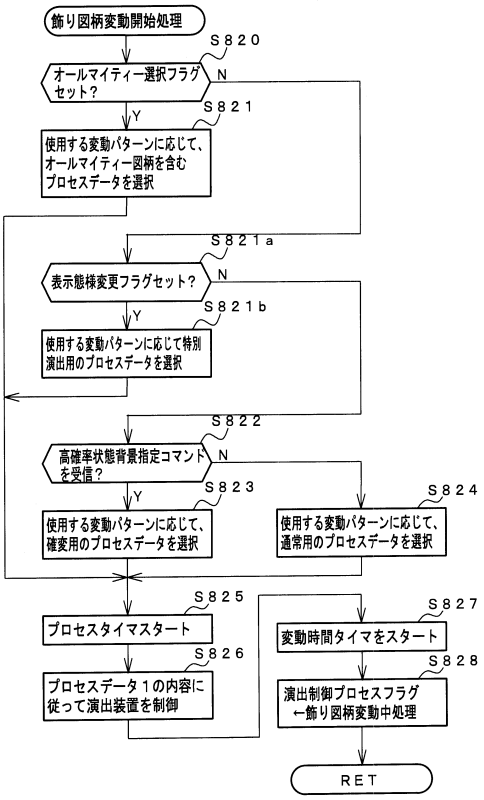
【図５５】



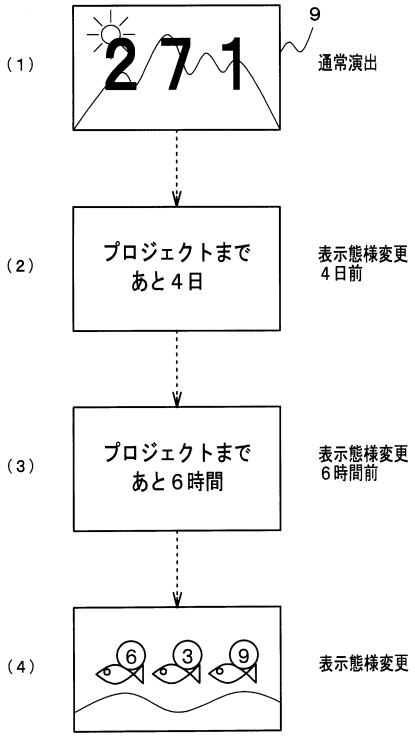
【図５６】



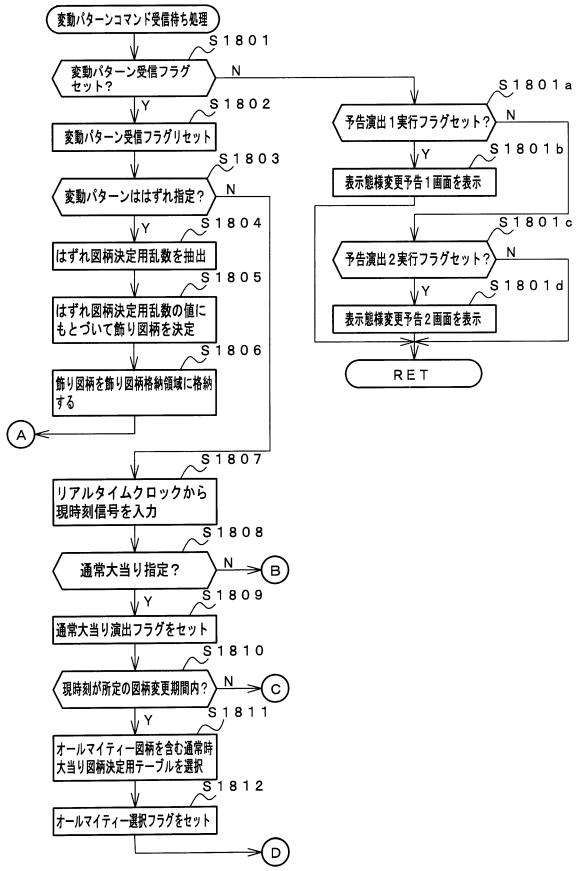
【図５７】



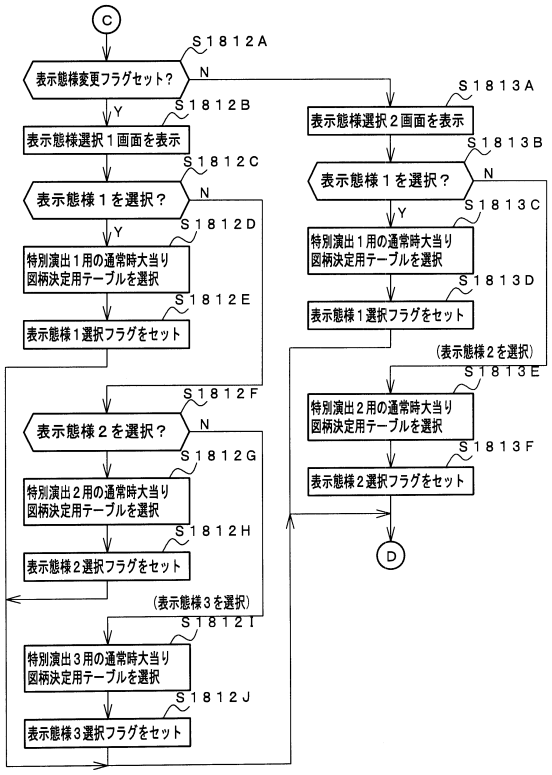
【図５８】



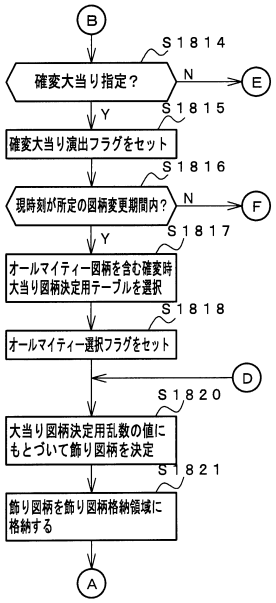
【図５９】



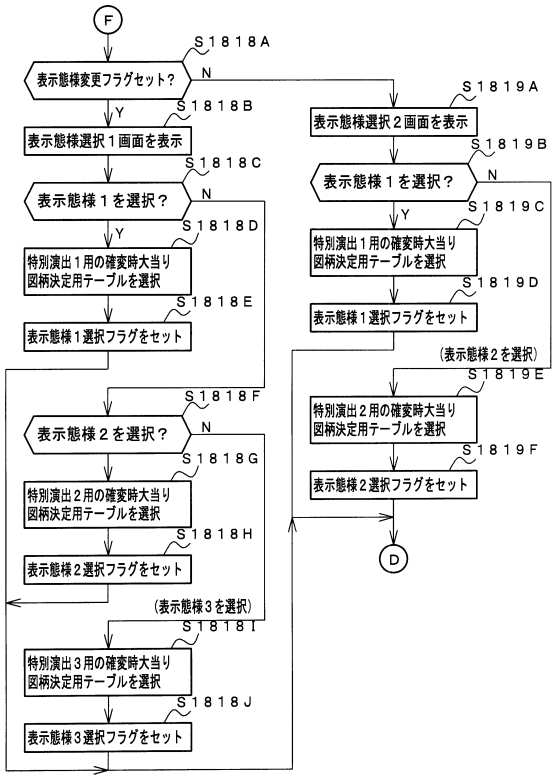
【図６０】



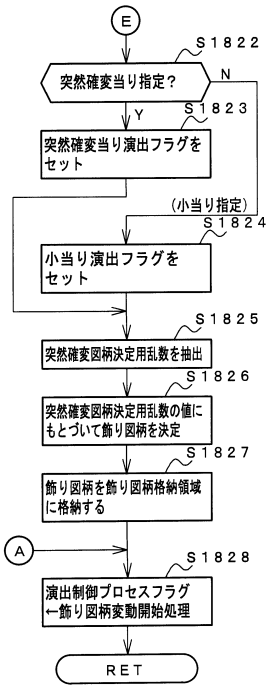
【図６１】



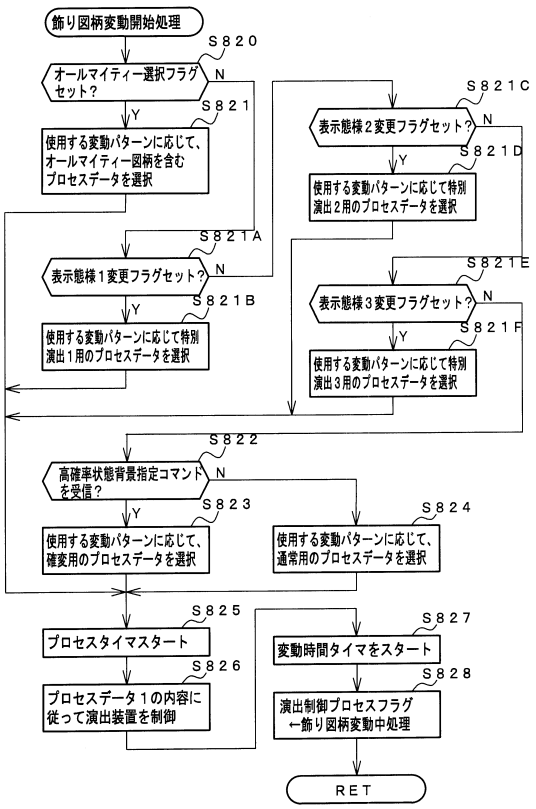
【図６２】



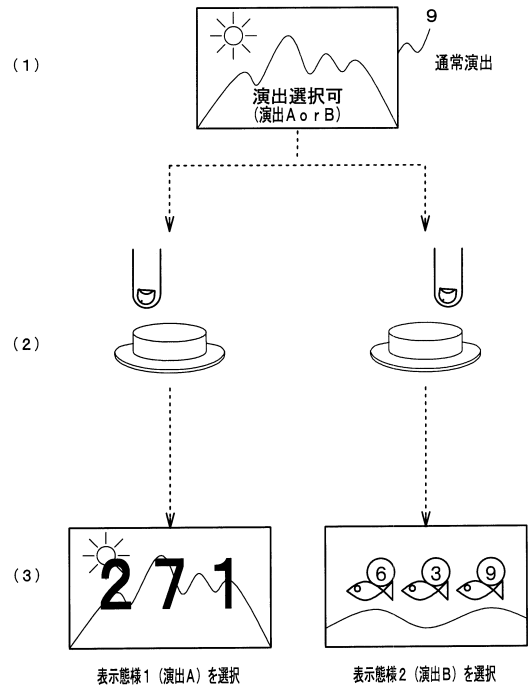
【図６３】



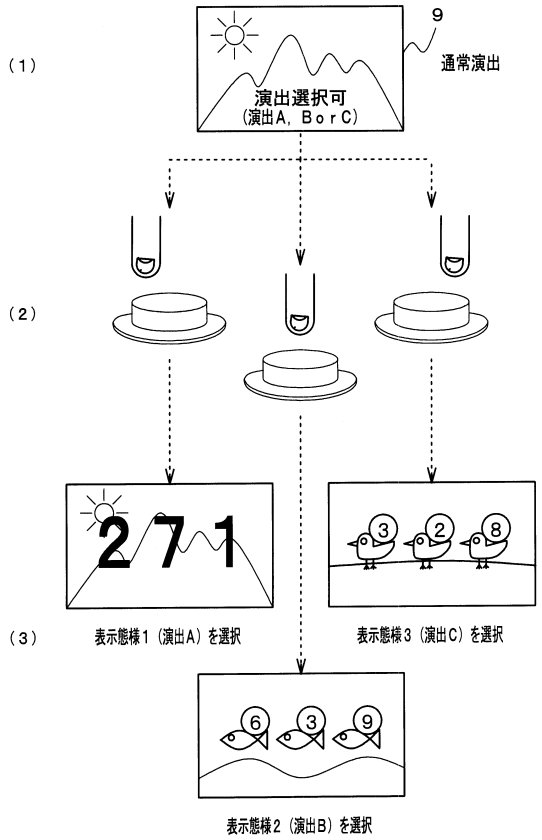
【図６４】



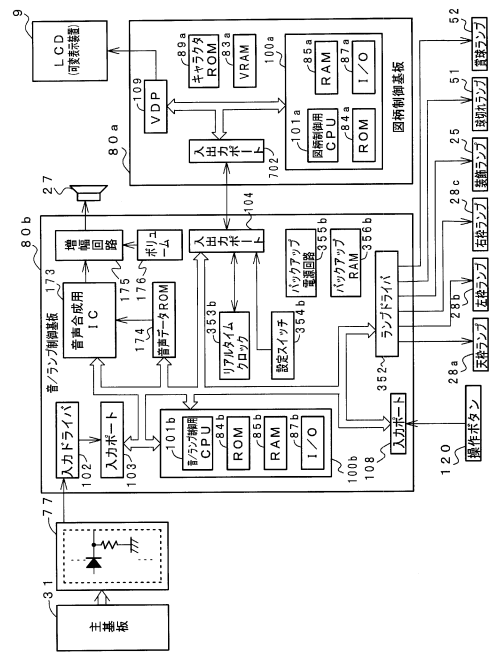
【図６５】



【図６６】



【図６７】



【図６８】

稼動期間別演出選択テーブル（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以降
演出種類	演出A	――	演出A
	――	演出B	演出B

【図６９】

曜日別演出選択テーブル

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日	日曜日
リーチ演出種類	演出a	演出a	演出a	演出a	演出a	演出a	演出a
	演出b	演出b	演出b	演出b	演出b	――	――
	演出c	演出c	――	――	――	――	――
	――	――	――	――	――	演出d	演出d
	――	――	――	――	――	演出e	演出e

【図７０】

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

【図７１】

プロジェクト予告情報テーブル

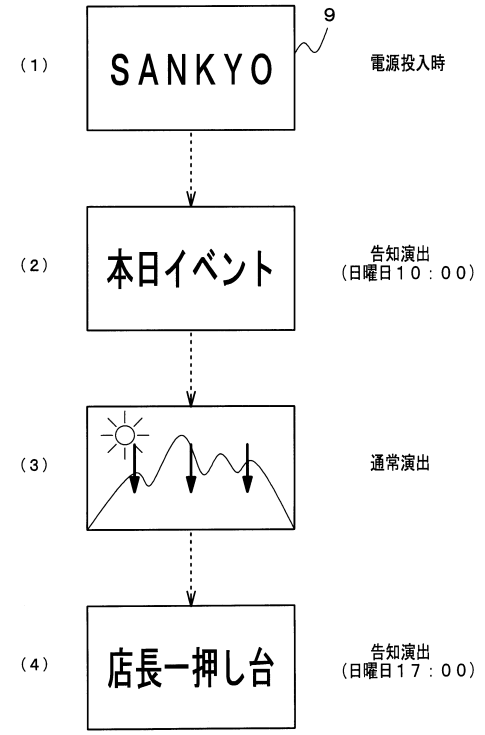
	予告１	予告２	予告３	予告４	予告５	予告６	予告７
プロジェクト１	6月18日 18：00	6月19日 18：00	6月20日 18：00	6月21日 18：00	6月22日 12：00	6月22日 15：00	6月22日 17：00
プロジェクト２	7月9日 18：00	7月10日 18：00	7月11日 18：00	7月12日 18：00	7月13日 12：00	7月13日 15：00	7月13日 17：00

【図７２】

告知情報テーブル

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日	日曜日
本日イベント告知時刻	―	―	―	―	―	―	10：00
店長一押し告知時刻	―	―	―	―	―	―	17：00
おすすめ台告知時刻	―	―	―	21：00	21：00	―	21：00

【図７３】

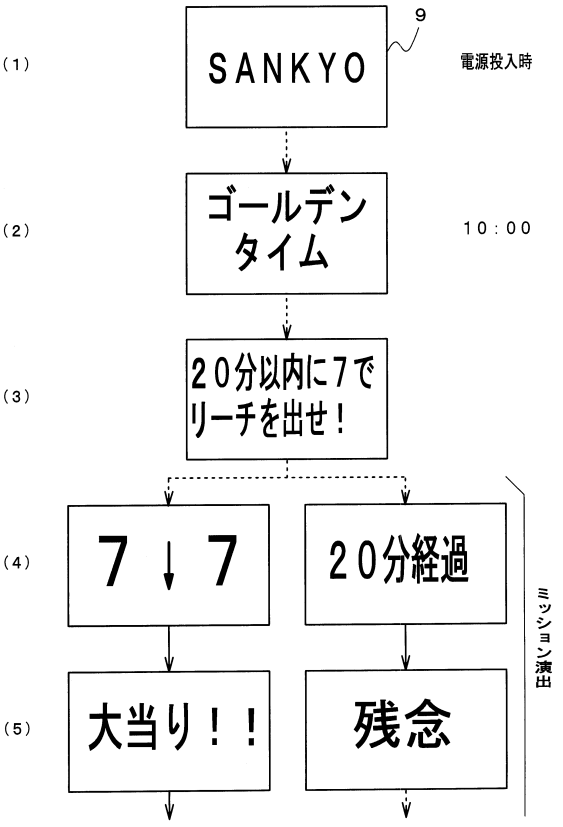


【図７４】

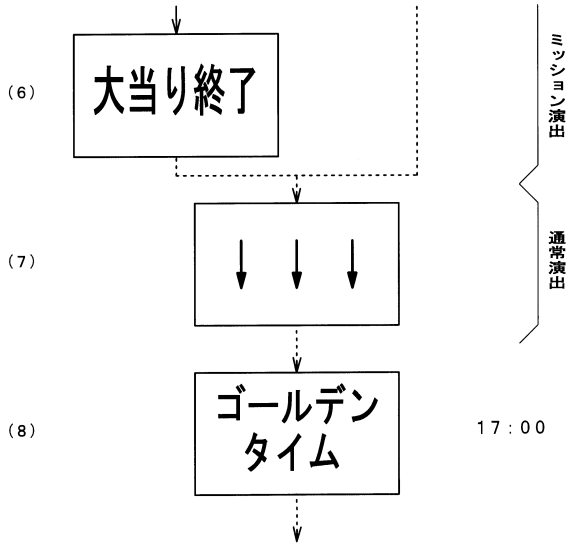
特別演出情報テーブル

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日	日曜／祝日
特別演出時刻（開始時刻～終了時刻）	10：00～10：20	10：00～10：20	10：00～10：20	10：00～10：20	10：00～10：20	10：00～10：20	10：00～10：20
	17：00～17：20	17：00～17：20	17：00～17：20	17：00～17：20	17：00～17：20	12：00～12：20	12：00～12：20
	21：00～21：20	21：00～21：20	21：00～21：20	21：00～21：20	21：00～21：20	15：00～15：20	15：00～15：20
	―	―	―	―	―	17：00～17：20	17：00～17：20
	―	―	―	―	―	21：00～21：20	21：00～21：20

【図７５】



【図７６】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００１－２５９１２７（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－０３５２６９（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－１５９８２６（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－１９８０３４（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－１７７１６９（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－１０２９０５（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－３２７６５３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２