(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第5779221号
(P5779221)

(45)発行日　平成27年9月16日(2015.9.16)　(24)登録日　平成27年7月17日(2015.7.17)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 326Z
A63F 7/02 334

請求項の数 3　(全 164 頁)

(21)出願番号　特願2013-231091(P2013-231091)
(22)出願日　平成25年11月7日(2013.11.7)
(62)分割の表示　特願2012-109753(P2012-109753)の分割
原出願日　平成19年4月3日(2007.4.3)
(65)公開番号　特開2014-111066(P2014-111066A)
(43)公開日　平成26年6月19日(2014.6.19)
審査請求日　平成25年11月7日(2013.11.7)

(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　110001195
特許業務法人深見特許事務所
(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】
識別情報の可変表示を実行する遊技を行う遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
該遊技制御手段が送信するコマンドに基づいて演出装置の制御を行な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、
該表示態様変更手段による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み、
前記予告演出実行手段は、少なくとも前記識別情報の可変表示が実行されていないときに前記表示態様予告演出を実行することを特徴とする、遊技機。
【請求項２】
前記予告演出実行手段は、遊技演出の状態に応じて前記表示態様予告演出を実行可能である、請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記予告演出実行手段は、前記表示態様が変更される日時が特定可能な態様で、前記表示態様予告演出を実行する、請求項１または請求項２に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機、コイン遊技機、スロットマシンなどで代表される遊技機に関する。詳しくは、識別情報の可変表示を実行する遊技を行う遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
この種の遊技機として従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技の演出を行なう変動表示装置等の演出装置を備え、遊技において変動表示装置の変動表示結果が特定の表示結果となる等の特定の条件が成立したときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御されるパチンコ遊技機等の遊技機がある。
【０００３】
このような遊技機では、時計機能およびカレンダ機能等の計時機能を有し、計時機能により得られる現在の時刻等の情報に基づいて、変動表示装置での表示態様を変更するものがあった。このような現在時刻を管理する遊技機の一例としては、内部時計よりなる計時手段を用いて現在時刻を把握して、演出表示画面で時刻に関する表示を行ない、遊技場の閉店までの残り時間に応じて、時刻に関する表示内容を変更するものがあった（特許文献１）。
【０００４】
また、このような計時手段を備えた遊技機では、電源オフオン時間を監視することにより不正行為を識別し、不正行為による設定変更を防止するために、計時手段の計時値を用いて、電源オフ時刻のデータを、電源バックアップされた記憶手段に記憶するものがあった（特許文献２）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２００４－３５７７２６号公報（図５、図１２、段落番号００６６～００７３、００９１～００９４）
【特許文献２】特開２００５－１９２７２３号公報（段落番号００５７，００５８）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
本発明の目的は、日時を特定可能とする計時手段の計時値に基づいて実行される所定の演出の表示態様が変更されることを特定可能に報知することである。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
（１）　識別情報の可変表示を実行する遊技を行う遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
該遊技制御手段が送信するコマンドに基づいて演出装置の制御を行な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、
該表示態様変更手段による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み、
前記予告演出実行手段は、少なくとも前記識別情報の可変表示が実行されていないときに前記表示態様予告演出を実行する。
このような構成によれば、表示態様予告演出が実行されることにより、遊技演出の表示態様が変更されることを特定可能に報知することができる。

（２） 上記（１）の遊技機において、前記予告演出実行手段は、遊技演出の状態に応じて前記表示態様予告演出を実行可能である。

（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、前記予告演出実行手段は、前記表示態様が変更される日時が特定可能な態様で、前記表示態様予告演出を実行する。

なお、以下の構成を備えるものでもよい。

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

日時を特定可能とする計時を行なう計時手段（図５等のリアルタイムクロック３５３）と、

該計時手段の計時値により特定される日時に対応して前記演出装置により実行させる所定の演出（特別のデモンストレーション表示、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示）の内容を特定可能な演出情報（特別のデモ表示、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示を実行させるプロセスデータ等のデータ）を記憶する演出内容記憶手段（ＲＯＭ８４）と、

前記計時手段の計時値により特定される日時に対応して、前記演出内容記憶手段に記憶された前記演出情報に基づいて前記演出装置により前記所定の演出を実行させる計時対応演出実行手段（図４１のＳ７６０４，Ｓ７６０６～Ｓ７６０９、図４２のＳ７６６０～Ｓ７６６３、図４５のＳ１８１０～Ｓ１８１２，Ｓ１８１６～Ｓ１８１８，Ｓ１８２０、図４８のＳ８２５～Ｓ８２８、図５０のＳ１８５１～Ｓ１８５９、図５１のＳ１８７２）と、

所定の操作を行なうことが可能な操作手段（操作ボタン１２０、クリアスイッチ９１２、演出スイッチ３５４）と、

前記計時対応演出実行手段により実行させる前記所定の演出の実行条件であって当該演出を実行する日時に関する情報（ＲＯＭ３５９のゴールデンタイム設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のゴールデンタイム設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、演出を実行する時刻に関する情報を含む旨開示、ＲＯＭ３５９のオールマイティー図柄設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のオールマイティー図柄設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、演出を実行する日時を示す情報を含む旨開示）および当該演出の種類に関する情報（ＲＯＭ３５９のゴールデンタイム設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のゴールデンタイム設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、演出の種類を示す情報を含む旨開示、ＲＯＭ３５９のオールマイティー図柄設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のオールマイティー図柄設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、演出の種類を示す情報を含む旨開示）を含む実行条件を設定（データを書換えること、および、データを初期化することを含み、実行条件を調整すること）するために予め定められた演出設定手順（図２７のゴールデンタイム設定手順、オールマイティー図柄設定手順等、図３０のＳ９２５～Ｓ９２８、図３１のＳ５０１～Ｓ５１４）に基づき、前記操作手段により前記所定の演出の実行条件を設定するための操作（図２１、図２７の電源投入時の操作、選択設定操作および設定・終了操作）が行なわれたことに応じて、前記計時対応演出実行手段により実行させる前記所定の演出の実行条件を設定する演出設定手段（図３０のＳ９２５～Ｓ９２８、図３１のＳ５０１～Ｓ５１４）と、

揮発性の記憶手段であって、前記演出設定手段により設定された前記所定の演出の実行条件を特定可能な第１の実行条件情報（特別のデモンストレーション表示を実行する時刻として選択された時刻の情報等の設定実行条件情報）を記憶する（図７（ｂ）のゴールデンタイム設定領域に記憶する、図７（ｂ）のオールマイティー図柄設定領域に記憶する）第１の実行条件記憶手段（バックアップＲＡＭ３５６）と、

不揮発性の記憶手段であって、予め設定された前記所定の演出の実行条件を特定可能な

第２の実行条件情報（必ず特別のデモンストレーション表示を実行する時刻として設定された時刻の情報、必ずオールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示を実行する日として設定された日の情報等の固定実行条件情報）を記憶する（図７（ａ）のゴールデンタイム設定データ領域に記憶する、図７（ａ）のオールマイティー図柄設定データ領域に記憶する）第２の実行条件記憶手段（ＲＯＭ３５９）と、

前記遊技機への電力供給が停止している場合でも、所定時間は前記計時手段および前記第１の実行条件記憶手段のそれぞれに動作用の電力を供給する電力供給手段（バックアップ電源回路３５５）とを含み、

前記計時対応演出実行手段は、前記第１の実行条件記憶手段に記憶された前記第１の実行条件情報および前記第２の実行条件記憶手段に記憶された前記第２の実行条件情報のそれぞれに基づいて、前記計時手段の計時値により特定される日時に対応して、前記所定の演出を実行させる（図４１のＳ７６０４，Ｓ７６０６～Ｓ７６０９、図４２のＳ７６６０～Ｓ７６６３、図４５のＳ１８１０～Ｓ１８１２，Ｓ１８１６～Ｓ１８１８，Ｓ１８２０、図４８のＳ８２５～Ｓ８２８、図５０のＳ１８５１～Ｓ１８５９、図５１のＳ１８７２）。

【００１０】

このような構成によれば、たとえば、遊技機への電力供給が停止している場合に電力供給手段から供給される動作用の電力が停止したことにより第１の実行条件情報が消滅したこと、および、人為的な理由により第１の実行条件情報が消滅したこと等により、第１の実行条件記憶手段に記憶されている第１の実行条件情報が消滅しても、予め定められた第２の実行条件情報が不揮発性の記憶手段に記憶されているので、当該第２の実行条件情報に基づいて、計時手段の計時値により特定される日時に対応した所定の演出を実行させることができるようになる。また、所定の演出の実行条件が、当該演出を実行する日時に関する情報を含むので、演出を実行する日時に関する情報に基づいて、所定の演出を実行させることができる。さらに所定の演出の実行条件が、当該演出の種類に関する情報を含むので、演出の種類に関する情報に基づいて、所定の演出を実行させることができる。

【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】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６】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７】ランプドライバ基板に設けられたＲＯＭの記憶領域の構成を示す模式図である。

【図８】特別のデモンストレーション表示の表示例を示す遊技機設置島の正面図である。

【図９】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１０】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１１】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１２】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１３】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１４】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１５】主基板と演出制御基板との間での演出制御コマンドの送信経路と、日時データ出力装置から演出制御基板への日時コマンドの送信経路との構成を示すブロック図である。

【図１６】日時データ出力装置の外観構成を示す平面図である。

【図１７】演出制御コマンドおよび日時コマンドのそれぞれの代表例を表形式で示す図である。
【図１８】演出制御用マイクロコンピュータが実行する演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９】演出制御用マイクロコンピュータにより実行されるＩＮＴ割込処理を示すフローチャートである。
【図２０】バックアップ電源監視処理の処理を示すフローチャートである。
【図２１】ゴールデンタイム設定画面を示す表示画面図である。
【図２２】オールマイティー図柄設定画面を示す表示画面図である。
【図２３】台情報設定モード画面を示す表示画面図である。
【図２４】日時再設定画面を示す表示画面図である。
【図２５】台情報初期化画面を示す表示画面図である。
【図２６】稼動日数変更設定モード画面を示す表示画面図である。
【図２７】ホール設定モードにおける操作手順を示すフローチャートである。
【図２８】台情報設定モードにおける操作手順を示すフローチャートである。
【図２９】稼動日数変更設定モードにおける操作手順を示すフローチャートである。
【図３０】情報設定処理の処理を示すフローチャートである。
【図３１】情報設定処理により実行されるホール設定処理を示すフローチャートである。
【図３２】情報設定処理により実行される台情報設定処理を示すフローチャートである。
【図３３】情報設定処理の処理を示すフローチャートである。
【図３４】情報消滅管理処理により変動表示装置において前述の情報消滅報知を行なうときの表示例を示す表示画面図である。
【図３５】情報消滅管理処理の処理を示すフローチャートである。
【図３６】告知内容設定処理を示すフローチャートである。
【図３７】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３８】告知演出情報の例を示す説明図である。
【図３９】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４０】デモ表示プロセス処理を示すフローチャートである。
【図４１】デモ表示開始処理を示すフローチャートである。
【図４２】デモ表示中処理を示すフローチャートである。
【図４３】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図４４】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。
【図４５】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４６】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４７】大当り図柄決定用テーブルの例を示す説明図である。
【図４８】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４９】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５０】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５１】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５２】大当り表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】ラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】ラウンド後処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５】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５６】変動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５７】変動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５８】変動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５９】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６０】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６１】クロック管理処理を示すフローチャートである。
【図６２】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演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図６３】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６４】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６５】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６６】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６７】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６８】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変動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６９】図柄変更予告演出を行な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７０】図柄変更予告画面の例を示す説明図である。
【図７１】日時データ出力装置の操作手順を示すフローチャートである。
【図７２】第２実施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７３】第２実施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７４】第２実施形態における変動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７５】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変動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７６】第３実施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演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図７７】第３実施形態における稼動開始日設定処理を示すフローチャートである。
【図７８】第３実施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７９】第３実施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８０】第３実施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８１】第３実施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８２】第３実施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８３】第３実施形態において変動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８４】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８５】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８６】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８７】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８８】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８９】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９０】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表示装置の表示例を示す説明図である。
【図９１】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表示装置の表示例を示す説明図である。
【図９２】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９３】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９４】曜日別演出選択テーブルの例を示す説明図である。
【図９５】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９６】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９７】告知情報テーブルの例を示す説明図である。
【図９８】告知情報テーブルにしたがって告知演出を実行する場合の変動表示装置の表示例を示す説明図である。
【図９９】特別演出情報テーブルの例を示す説明図である。
【図１００】特別演出情報テーブルにしたがって特別な演出を実行する場合の変動表示装置の表示例を示す説明図である。
【図１０１】特別演出情報テーブルにしたがって特別な演出を実行する場合の変動表示装置の表示例を示す説明図である。
【図１０２】第４実施形態によるバックアップ電源監視処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第５実施形態による情報設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４】第６実施形態による情報設定処理を示すフローチャートである。
【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。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、あるいは、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技の演出を行なう演出装置を備え、遊技において特定の条件が成立したときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。
【００１３】
〔第１実施形態〕
まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面から見た正面図、図２は遊技盤の前面を示す正面図である。
【００１４】
パチンコ遊技機１は、遊技場（遊技店）に設置される。遊技場内には遊技機が複数台並べて配置されている遊技機設置島が複数設けられており、パチンコ遊技機１は、そのような遊技機設置島に設置される。パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。図１に示すように、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤を除く。）とを含む構造体である。
【００１５】
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。操作ボタン１２０は、押しボタン式のプッシュスイッチであって、手で押すとオン状態となり、手を離すとオフ状態となるモーメンタリスイッチである。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打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、それぞれが演出用の飾り図柄を変動表示（可変表示または更新表示ともいう）する複数の変動表示領域を含み、所定の始動条件の成立（たとえば、打球が始動入賞口１４に入賞したこと）に基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変動表示し表示結果を導出表示する変動表示装置９が配置されている。この実施の形態では、変動表示装置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、入賞口等の予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、変動表示装置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。飾り図柄の変動表示（変動）中、「０」～「９」の飾り図柄が番号順に表示される。

【００１８】

変動表示装置９の上部には、識別情報としての特別図柄を変動表示する特別図柄表示器（特別図柄表示装置）８が設けられている。この実施の形態では、特別図柄表示器８は、たとえば「０」～「９９」の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。なお、特別図柄表示器８は、より簡易化した「０」～「９」等の数字を可変表示するように構成されていてもよい。特別図柄表示器８は表示部が小型であるので、変動表示の態様および変動表示の表示結果が変動表示装置９と比べて見づらいため、遊技者は主として変動表示装置９の方に注目する。

【００１９】

変動表示装置９は、特別図柄表示器８による特別図柄の変動表示期間中に、装飾用（演出用）の図柄としての飾り図柄の変動表示を行なう。飾り図柄の変動表示を行なう変動表示装置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１００（図４参照）によって制御される。特別図柄の変動表示を行なう特別図柄表示器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５６０（図４参照）によって制御される。

【００２０】

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

【００２１】

変動表示装置９の下部には、始動入賞口１４に入った有効入賞球数の記憶数すなわち保留記憶（始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）数を表示する４つの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の変動表示が開始される毎に、１つの表示器の表示色を元に戻す。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、変動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、変動表示装置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。

【００２２】

変動表示装置９の下方には、始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。可変入賞球装置１５には、開閉動作をすることが可能な態様で左右一対の可動片が設けられている。可変入賞球装置１５の可動片は、後述する開放条件が成立したときに、ソレノイド１６によって駆動されて所定期間開状態とされる。可変入賞球装置１５の可動片が開状態となることにより、遊技球が始動入賞口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（第１の状態）となる。一方、可変入賞球装置１５の可動片が閉状態となることにより、遊技球が始動入賞口１４に入賞しにくくなり（始動入賞しにくくなり）、遊技者にとって不利な状態（第２の状態）となる。始動入賞口１４に入った入賞球は、遊技盤６の背面に導かれ、始動口スイッチ１４ａによって検出される。

【００２３】

可変入賞球装置１５の下部には、特別図柄表示器８に特定表示結果（大当り図柄：たとえば「－－」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によって開閉される開閉板２０ａを用いた特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は、開閉板２０ａによって開閉される大入賞口が設けられており、大当り遊技状態において開閉板２０ａが遊技者にとって有利な開状態（第１の状態）に制御され、大当り遊技状態以外の状態において開閉板が遊技者にとって不利な閉状態（第２の状態）に制御される。このように、特別可変入賞球装置２０は、大当り遊技状態となるときに開放条件が成立する。特別可変入賞球装置２０に入賞し遊技盤６の背面に導かれた入賞球のうち一方（Ｖ入賞領域：特別領域）に入った入賞球はＶ入賞スイッチ２２で検出された後カウントスイッチ２３で検出され、他方の領域に入った遊技球は、そのままカウントスイッチ２３で検出される。遊技盤６の背面には、大入賞口内の経路を切換えるためのソレノイド２１Ａも設けられている。

【００２４】

本実施の形態の場合は、大当りとして複数種類の大当りが設けられている。大当りには、通常大当り、確変大当り、および、突然確変大当りが設けられている。また、特別図柄の表示結果に応じて特定遊技状態となる当りには、大当りの他に、小当りも含まれている。なお、大当りのうち、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。たとえば、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。たとえば、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。また、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（たとえば、「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。

【００２５】

変動表示装置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（たとえば、「○」および「×」）を変動表示する。

【００２６】

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の表示の変動表示が開始される。この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が

視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当りとなる。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の変動表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。

【００２７】

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つの音出力装置としてのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、ＬＥＤよりなる天枠ランプ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、パチンコ遊技機１に設けられている装飾発光体の一例である。

【００２８】

そして、この例では、左枠ランプ２８ｂの近傍に、賞球払出中に点灯するＬＥＤよりなる賞球ランプ５１が設けられ、右枠ランプ２８ｃの近傍に、補給球が切れたときに点灯するＬＥＤよりなる球切れランプ５２が設けられている。さらに、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、「カードユニット」という。）５０が、パチンコ遊技機１に隣接して設置されている。賞球ランプ５１、球切れランプ５２、装飾ランプ２５、天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂおよび右枠ランプ２８ｃ等の各種発光手段は、後述するランプドライバ基板３５によって点灯制御（ランプ制御）される。また、スピーカ２７からの音発生制御（音制御）は、後述する音声出力基板７０によって行なわれる。

【００２９】

カードユニット５０には、たとえば、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ、カードユニット５０がいずれの側のパチンコ遊技機１に対応しているのかを示す連結台方向表示器、カードユニット５０内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口、および、カード挿入口の裏面に設けられているカードリーダライタの機構を点検する場合にカードユニット５０を解放するためのカードユニット錠が設けられている。

【００３０】

パチンコ遊技機１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、特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、大当り遊技終了または前回の変動表示の終了）、特別図柄表示器８において特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、変動表示装置９において飾り図柄の変動表示が開始される。特別図柄の変動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。

【００３１】

特別図柄表示器８における特別図柄および変動表示装置９の飾り図柄の変動表示は、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（たとえば２９．５秒）が経過するまで、または、所定個数（たとえば、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（たとえば、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。

【００３２】

特別図柄表示器８における特別図柄の変動表示と、変動表示装置９における飾り図柄の変動表示とは同期している。ここで、同期とは、変動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（たとえば「－－」以外の「００」～「９９」の図柄）が停止表示されるときには、変動表示装置９において左中右の飾り図柄が揃った状態（たとえば「２２２」や「７７７」等）で停止表示される。以下、変動表示装置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。

【００３３】

変動表示装置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（たとえば「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、大当りの判定を行な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遊技者にとって有利な特別遊技状態としての確変状態（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、変動表示装置９の表示結果が大当り図柄の表示結果のうちの特別な表示結果となったときには、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。

【００３４】

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、変動表示装置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。

【００３５】

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基づいて実行するようにすればよい。

【００３６】

たとえば、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や変動表示装置９における変動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、たとえば、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。

【００３７】

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。したがって、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。

【００３８】

また、普通図柄表示器１０における普通図柄の変動時間（変動表示期間）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。したがって、普通図柄が当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。

【００３９】

また、特別図柄や飾り図柄の変動時間（変動表示期間）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）大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。

【００４０】

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。

【００４１】

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変動表示（変動表示）が行なわれていること、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。

【００４２】

たとえば、変動表示装置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（たとえば、「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なわれている状態、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（たとえば、変動表示装置９における左、中、右の表示領域の全てに変動表示が行なわれ、常に同一の図柄が揃っている状態で変動表示が行なわれている状態）がリーチ表示態様またはリーチになる。

【００４３】

また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれる。その演出と変動表示装置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、変動表示装置９の背景の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

さらに、パチンコ遊技機１裏面側には、ＤＣ３０Ｖ、ＤＣ２１Ｖ、ＤＣ１２ＶおよびＤＣ５Ｖ等の各種電源電圧を作成する電源回路が搭載された電源基板９１０やタッチセンサ基板９１Ａが設けられている。電源基板９１０は、大部分が主基板３１と重なっているが、主基板３１に重なることなく外部から視認可能に露出した露出部分がある。この露出部分には、パチンコ遊技機１における主基板３１および各電気部品制御基板（演出制御基板８０、払出制御基板３７、音声出力基板７０、および、ランプドライバ基板３５）やパチンコ遊技機１に設けられている各電気部品（電力が供給されることによって動作する部品）への電力供給を実行あるいは遮断するための電力供給許可手段としての電源スイッチ９１１と、遊技制御用マイクロコンピュータ等のマイクロコンピュータのＲＡＭの記憶情報をクリアすることを指示するためのクリアスイッチ９１２とが設けられている。クリアスイッチ９１２は、押しボタン式のプッシュスイッチであって、手で押すとオン状態となり、手を離すとオフ状態となるモーメンタリスイッチである。電源スイッチ９１１と、クリアスイッチ９１２とのそれぞれは、パチンコ遊技機１の裏面側に設けられているので、遊技場の店員が操作することができるが、遊技者は操作することができない操作手段である。また、露出部分における電源スイッチ９１１の内側（基板内部側）には、交換可能なヒューズが設けられている。

【００４７】

また、ランプドライバ基板３５には、後述するような演出に関する情報等の各種の情報を設定するための演出スイッチ３５４が設けられている。演出スイッチ３５４は、押しボタン式のプッシュスイッチであって、手で押すとオン状態となり、手を離すとオフ状態となるモーメンタリスイッチである。このような演出スイッチ３５４は、パチンコ遊技機１の裏面側に設けられているので、遊技場の店員が操作することができるが、遊技者は操作することができない操作手段である。

【００４８】

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

技制御手段等からの指令信号にしたがってパチンコ遊技機１に設けられている電気部品を制御する手段とのそれぞれを指す。また、主基板３１以外のマイクロコンピュータが搭載された基板をサブ基板ということがある。

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

図３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、パチンコ遊技機１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、プログラムにしたがってパチンコ遊技機１を制御する基本回路（遊技制御手段に相当）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換えるためのソレノイド２１Ａを基本回路５３からの指令にしたがって駆動する出力回路５９とが搭載されている。

【００５３】

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。入賞検出を行なう始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、および入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａの各スイッチは、入賞領域への遊技球の入賞を検出する入賞検出手段でもある。なお、ゲート３２のような通過ゲートであっても、賞球の払出しが行なわれるものであれば、通過ゲートへ遊技球が進入することが入賞になり、通過ゲートに設けられているスイッチ（たとえばゲートスイッチ３２ａ）が入賞検出手段になる。

【００５４】

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したがって制御動作を行なう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、プログラムにしたがって動作する中央処理装置（ＲＯＭ５４やＲＡＭ５５等の記憶手段、Ｉ／Ｏポート部５７等を除いた部分）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等の記憶手段、Ｉ／Ｏポート部５７等を含む部分を指し、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なう。

【００５５】

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。

【００５６】

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したが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、処理を行なう）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板３１以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。また、遊技制御手段は、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。

【００５７】

また、ＲＡＭ５５は、揮発性の記憶手段であるが、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ことにより、不揮発性記憶手段として機能するバックアップＲＡＭである。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電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、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。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。

【００５８】

なお、パチンコ遊技機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変動表示装置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、たとえば、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、瞬停電または停電の間において、たとえば、大当りに関する情報および確変に関する情報等の遊技状態に関する情報を記憶できるように、電力供給が可能なものであればよい。

【００５９】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のリセット端子には、電源基板９１０からのリセット信号が入力される。また、払出制御用マイクロコンピュータのリセット端子にも、電源基板９１０からのリセット信号が入力される。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０および払出制御用マイクロコンピュータは動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ

５６０および払出制御用マイクロコンピュータは動作停止状態になる。したがって、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０および払出制御用マイクロコンピュータの動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０および払出制御用マイクロコンピュータの動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの制御基板（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。

【００６０】

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、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等のマイクロコンピュータのＲＡＭの内容をクリアすることを指示するための前述したクリアスイッチ９１２が操作されたことを示すクリア信号が入力される。

【００６１】

クリア信号は、主基板３１において分岐され、演出制御基板８０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演出制御基板８０に出力してもよい。

【００６２】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御基板８０に表示制御、音制御、および、ランプ制御を含む演出制御を指令するための制御信号としての演出制御コマンド（演出制御信号）を送信する。演出制御基板８０には、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの演出制御コマンドを受信し、変動表示装置９での表示制御を行なう演出制御用マイクロコンピュータ（図９参照）等の電気部品制御手段が搭載されている。主基板３１と演出制御基板８０との間には、演出制御信号としての演出制御コマンドをパラレル信号で送信するためのパラレル信号線として、８本の信号線と、ストローブ信号としての演出制御ＩＮＴ信号を送信するための１本の信号線とが設けられている。

【００６３】

この実施の形態では、演出制御基板８０等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、飾り図柄を変動表示する変動表示装置９の表示制御を行なう。また、演出制御手段は、音声出力基板７０を介してスピーカ２７の音出力制御を行なったり、ランプドライバ基板３５を介して各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御等を行なう。また、この実施の形態では、「演出制御」とは、変動表示装置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の表示制御を行なうことによって、遊技演出等の演出を行なうことをいう。また、この実施の形態では、演出制御手段は、変動表示装置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の表示制御を行なう演出制御用マイクロコンピュータ１００や各種処理回路（たとえば、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。

【００６４】

演出制御用マイクロコンピュータは、演出制御コマンドに応じて、変動表示装置９の変動表示等の各種表示の演出に関する制御の他に、賞球ランプ５１、球切れランプ５２、装飾ランプ２５、天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂおよび右枠ランプ２８ｃの制御（ランプ制御）と、スピーカ２７を用いた遊技音発生制御（音制御）とを含む各種演出に関する制御を行なう。演出制御基板８０には、演出制御用マイクロコンピュータの他に、たとえば、画像表示を行なう表示制御機能および高速描画機能を有する処理装置であり、変動表示装置９の表示制御を行なうＶＤＰ（Video Display Processor ）、変動表示装置９に

表示する画像データを予め格納するキャラクタＲＯＭ、および、ＶＤＰによって生成された画像データを展開するためのＶＲＡＭ（Video Random Access Memory）が搭載されている。演出制御基板８０の詳細な構成については、図５を用いて後述する。

【００６５】

図５は、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。図５に示すように、この実施の形態では、パチンコ遊技機１は、変動表示装置９の表示制御を行なうための演出制御基板８０と、スピーカ２７の音出力制御を行なうための音声出力基板７０と、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行な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、変動表示装置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の表示制御を行なう場合を説明するが、１つの制御基板（たとえば、１つの演出制御基板）を用いて行なってもよい。

【００６６】

演出制御基板８０は、表示制御用のプログラム等を記憶するＲＯＭ８４と、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ８５と、プログラムにしたがって表示制御動作を行なうプロセッサであるＣＰＵ１０１と、Ｉ／Ｏポート８７とを含む。なお、ＲＡＭ８５は外付けであってもよい。演出制御基板８０には、演出制御用マイクロコンピュータ１００の他に、たとえば、画像表示を行なう表示制御機能および高速描画機能を有する処理装置であり、変動表示装置９の表示制御を行なうＶＤＰ（Video Display Processor ）８８、変動表示装置９に表示する画像データを予め格納するキャラクタＲＯＭ８９、および、ＶＤＰ８８によって生成された画像データを展開するためのＶＲＡＭ（Video Random Access Memory）８３が搭載されている。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内の画像データを変動表示装置９に出力する。

【００６７】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御基板８０に表示制御、音制御、および、ランプ制御を含む演出制御を指令するための制御信号としての演出制御コマンドと演出制御ＩＮＴ信号）とを送信する。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したがって動作し、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基づいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に、ＬＣＤを用いた変動表示装置９の表示制御を行なわせる。

【００６８】

具体的に、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したがってキャラクタＲＯＭ８９から必要なデータを読出す。キャラクタＲＯＭ８９は、変動表示装置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）を予め格納しておくための記憶手段である。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基づいて変動表示装置９の表示制御を実行する。

【００６９】

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。

【００７０】
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、たとえばダイオードやトランジスタが使用される。図５には、単方向性回路として、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。
【００７１】
なお、演出制御コマンドを送信するための信号線としては、前述の８本というようなパラレル信号線を用いる構成に代えて、１本の信号線、すなわち、シリアル信号線を用いる構成を採用してもよい。シリアル信号線を用いる場合には、演出制御コマンドをシリアルデータとし、そのシリアルデータの送信前にローレベル信号のスタートビットを送信し、そのシリアルデータの送信後にハイレベル信号のストップビットを送信する。このようなスタートビットとストップビットとにより演出制御コマンドの取込みタイミングが示されるので、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、スタートビットとストップビットとの間に送信されたシリアルデータを演出制御コマンドとして受信する。
【００７２】
演出制御用マイクロコンピュータ１００は、出力ポート１０４を介して音声出力基板７０にスピーカ２７を駆動して音声を出力させるための音番号データを出力する。これにより、変動表示装置９での演出表示に対応して（同期して）音声を出力させる音声制御が行なわれる。
【００７３】
音声出力基板７０は、入出力ドライバ７０２、音声合成用ＩＣ７０３、音声データＲＯＭ７０４、増幅回路７０５、および、ボリューム７０６等の音声を出力させる回路が形成された基板である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、スピーカ２７を駆動するための信号として、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。音声出力基板７０において、音番号データは、入出力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ１７３に入力する。音声合成用ＩＣ７０３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７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６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ＲＯＭ７０４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（たと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。
【００７４】
また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入出力ポート１０５を介してランプドライバ基板３５にランプ（各種発光手段）を駆動する信号を出力する。これにより、変動表示装置９での演出表示に対応して（同期して）音声を出力させる音声制御が行なわれる。このように、演出制御用マイクロコンピュータ１００により、変動表示装置９での演出表示に対応して（同期して）、音声制御および発光制御が行なわれる。
【００７５】
ランプドライバ基板３５は、入出力ドライバ３５１およびランプドライバ３５２等の回路が形成された基板である。ランプドライバ基板３５においては、演出制御用マイクロコンピュータ１００から出力された各種ランプを駆動する信号を、入出力ドライバ３５１を介してランプドライバ３５２が受ける。ランプドライバ３５２は、その信号を増幅して、賞球ランプ５１、球切れランプ５２、装飾ランプ２５、天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、および、右枠ランプ２８ｃ等の各種発光手段に供給することにより、当該各種発光手段を駆動する。
【００７６】
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ＩＣ７０３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。

【００７７】

また、操作ボタン１２０からの操作信号（操作状態を示す検出信号）が、入力ポート１０８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。同様に、前述した電源基板９１０からのクリア信号が、入力ポート１０８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。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からの操作信号に基づいて遊技演出を行なう。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からの操作信号に基づいて各種設定処理を行なう。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からの操作信号に基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からの操作信号に基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に設けられた演出スイッチ３５４からのオン／オフ信号に基づいて告知内容を設定してもよい。

【００７８】

また、この実施の形態では、ランプドライバ基板３５には、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）モジュール（以下、リアルタイムクロックという）３５３、演出スイッチ３５４、バックアップ電源回路３５５、バックアップＲＡＭ３５６、ＲＯＭ３５９、電源監視回路３５７、および、データ転送コントローラ３５８が搭載されている。ランプドライバ基板３５に設けられたリアルタイムクロック３５３、演出スイッチ３５４、バックアップＲＡＭ３５６、ＲＯＭ３５９、および電源監視回路３５７のそれぞれと、演出制御基板８０に設けられた演出制御用マイクロコンピュータ１００とは、ランプドライバ基板３５に設けられた入出力ドライバ３５１および演出制御基板８０に設けられた入出力ポート１０５を介して接続される。

【００７９】

リアルタイムクロック３５３は、現在の「年」，「月」，「日」，「曜日」，「時」，「分」，「秒」を示すために計時を行ない、その計時値（「年」，「月」，「日」，「曜日」，「時」，「分」，「秒」のすべてのカウント値のうちの一部または全部）を出力する装置である。

【００８０】

リアルタイムクロック３５３の計時値は、バックアップＲＡＭ３５６に記憶される。バックアップＲＡＭ３５６は、たとえば、揮発性の記憶手段であるＳＲＡＭ（Static Random Access Memory）を用いて構成された記憶手段であり、パチンコ遊技機１の稼動開始日時およびリアルタイムクロック３５３の計時値等各種の情報が記憶される。バックアップＲＡＭ３５６は、パチンコ遊技機１への電源電力の供給が断たれているときでも、バックアップ電源回路３５５から供給されるバックアップ電力に基づいて、記憶データが保持される。バックアップＲＡＭ３５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００と接続されており、演出制御用マイクロコンピュータ１００により記憶情報の管理が行なわれる。また、バックアップＲＡＭ３５６は、データ転送コントローラ３５８を介してリアルタイムクロック３５３と接続されている。

【００８１】

バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域としては、パチンコ遊技機１の稼動開始日時を記憶する稼動開始日時記憶領域、および、リアルタイムクロック３５３による日時（「年」，「月」，「日」，「曜日」，「時」，「分」，「秒」）の計時値（現在の計時値）を特定可能な計時情報としての計時値データを記憶する計時値データ記憶領域等の各種の記憶領域が設けられている。

【００８２】

データ転送コントローラ３５８は、所定周期（１秒よりも短い周期）でリアルタイムクロック３５３の計時値（「年」～「秒」のすべての計時値）のデータを読出し、そのデータをバックアップＲＡＭ３５６に転送し、バックアップＲＡＭ３５６の計時値記憶領域のアドレスを指定して、計時値データ記憶領域にそのデータを上書きする態様で書込む。こ

れにより、バックアップＲＡＭ３５６の計時値データ記憶領域に記憶された計時値のデータは、リアルタイムクロック３５３の計時値のデータと同じデータとなる。データ転送コントローラ３５８は、たとえば、ＤＭＡコントローラ（Direct Memory Access）のようにＣＰＵを介さずに、リアルタイムクロック３５３から直接的にデータをメモリに転送して書込む回路により構成される。なお、データ転送コントローラ３５８は、リアルタイムクロック３５３からバックアップＲＡＭ３５６へ計時値のデータを転送できる回路であればどのような回路で構成されてもよい。

【００８３】

また、バックアップＲＡＭ３５６の計時値データ記憶領域以外の記憶領域に記憶される各種のデータは、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、随時、書込み先のアドレスを指定して、そのアドレスにデータを書込むことにより各種記憶領域に書込まれる。

【００８４】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６の計時値データ記憶領域に記憶されている計時データを必要に応じて読出すことにより、リアルタイムクロック３５３で計時されている現在の日付（年、月、日、曜日）を示す日付情報や現在の時刻（時、分、秒）を示す時刻情報を取得し、現在の日時に基づいて各種処理を実行する。リアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６、および、データ転送コントローラ３５８のそれぞれは、遊技場の営業時間（たとえば、１０時００分～２３時００分）中のように、電源スイッチ９１１がオン状態となっていることによりパチンコ遊技機１の電源電力が供給されているときにはパチンコ遊技機１からの電源電力によって動作し、遊技場の閉店時間中のようにパチンコ遊技機１の電源スイッチ９１１がオフ状態となっていることによりパチンコ遊技機１の電源電力が供給されていないときには、ランプドライバ基板３５に搭載された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。

【００８５】

バックアップ電源回路３５５は、たとえば、パチンコ遊技機１への電源電力が供給されているときにその電力に基づいて電荷を蓄積することによりバックアップ用の電力を蓄積（充電）し、パチンコ遊技機１への電源電力が供給されていないときでも、蓄積した電荷を放電することにより、蓄積した電力をバックアップ用の電力として供給するコンデンサ式の充放電回路により構成されている。したがって、パチンコ遊技機１の電源が切られている場合であっても、リアルタイムクロック３５３は現在の日時を計時することができ、データ転送コントローラ３５８はデータの転送をすることができ、バックアップＲＡＭ３５６は、リアルタイムクロック３５３により計時されている現在の日時を更新しながら記憶することができる。バックアップ電源回路３５５は、たとえば、４ヶ月間程度の期間に亘りバックアップ用の電力を供給可能なものである。なお、バックアップ電源回路３５５は、少なくとも、遊技場について一般的に想定される連続な営業休み期間中においてバックアップ用の電力を供給可能なものであればよい。また、バックアップ電源回路３５５は、着脱可能な態様で設けられてもよく、着脱不可能な態様で設けられてもよい。また、バックアップ電源回路３５５は、パチンコ遊技機１への電源電力が供給されていないときにのみ、リアルタイムクロック３５３、データ転送コントローラ３５８、および、バックアップＲＡＭ３５６に電力を供給するためにこれらに電気的に接続され、パチンコ遊技機１への電源電力が供給されているときには、リアルタイムクロック３５３、データ転送コントローラ３５８、および、バックアップＲＡＭ３５６に電力を供給しない（そのときにはパチンコ遊技機１への電源電力がこれらに供給される）ようにこれらから電気的に切断されるように構成されてもよい。

【００８６】

また、演出スイッチ３５４の操作信号は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。電源監視回路３５７は、バックアップ電源回路３５６の電圧を計測して監視する回路であり、当該電圧が所定値以下に低下したときに、電圧低下信号を演出制御用マイクロコンピュータ１００に出力する。なお、電圧低下信号は、バックアップ電源回路３５

６の出力電圧が０Ｖになったときに出力されるように設定してもよく、また、バックアップ電源回路３５６の出力電圧が０Ｖ以上でバックアップＲＡＭ３５６の記憶データをバックアップ記憶できない電圧として予め定められた電圧に設定してもよい。電圧低下信号は、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、電圧低下信号が入力されたときに、バックアップＲＡＭ３５６の記憶データをバックアップ記憶できるバックアップ電力の供給がなくなったと判断し、後述するような制御を行なう。

【００８７】

なお、バックアップ電源回路３５５を電池により構成し、リアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６、および、データ転送コントローラ３５８のそれぞれは、パチンコ遊技機１に電源が供給されていないときに、電池により構成されたバックアップ電源回路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。また、バックアップ電源回路３５５を電池により構成し、リアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６、および、データ転送コントローラ３５８のそれぞれは、パチンコ遊技機１に電源が供給されているときであっても電池により構成されたバックアップ電源回路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。これらの場合に用いる電池は、充電が不可能な一次電池と、充電が可能な二次電池とのどちらを用いてもよい。バックアップ電源回路３５５として二次電池を用いるときには、パチンコ遊技機１において二次電池がセットされた状態で電源電力に基づいて充電可能な二次電池と、パチンコ遊技機１から取外して所定の充電器により充電可能な二次電池とのどちらを用いてもよい。つまり、バックアップ電源回路３５５としては、パチンコ遊技機１への電源電力が供給されていないときでも所定時間は電力を供給する手段であれば、各種コンデンサおよび電池のうち、どのようなものを用いてもよい。

【００８８】

また、リアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６、および、データ転送コントローラ３５８のそれぞれ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、バックアップＲＡＭ３５６、および、データ転送コントローラ３５８のそれぞれを主基板３１に搭載するようにしてもよい。

【００８９】

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からの操作信号に基づいて遊技演出を行なう。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からの操作信号に基づいて各種設定処理を行なう。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からの操作信号に基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からの操作信号に基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に設けられた演出スイッチ３５４からのオン／オフ信号に基づいて告知内容を設定してもよい。また、演出スイッチ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、演出スイッチ３５４は、前述したモーメンタリスイッチに限らず、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。

【００９０】

ＲＯＭ３５９は、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づいて所定のタイミングで実行する各種演出の実行条件等、予め定められた各種の情報が記憶されている。ここで、演出の実行条件とは、演出を実行するための条件として用いる情報をいい、たとえば、演出の実行の有無に関する情報、演出の種類に関する情報、および、演出を実行する日時（日、時刻）に関する情報を含む。なお、演出の実行条件は、所定の演出の実行の有無に関する情報のみであってもよく、これら３つの情報のいずれか１つまたは２つの組合せであってもよい。

【００９１】

図７は、ランプドライバ基板３５に設けられたＲＯＭ３５９およびバックアップＲＡＭ

３５６のそれぞれの記憶領域の構成を示す模式図である。図７においては、ＲＯＭ３５９における主要な記憶領域と、バックアップＲＡＭ３５６における主要な記憶領域とが示されている。図７（ａ）に示すように、ＲＯＭ３５９においては、ゴールデンタイム設定データ領域、および、オールマイティー図柄設定データ領域等の各種データを格納（記憶）した記憶領域が設けられている。ゴールデンタイム設定データ領域は、後述する特別のデモンストレーション表示の演出およびミッション演出に関し、演出を必ず実行する時刻等の演出の実行条件としての固定実行条件情報（実行条件が変更不可能であり、固定的に演出を実行する実行条件を特定する情報）を記憶する領域である。具体的に、その固定実行条件情報には、特別のデモンストレーション表示の演出に関し、演出の実行の有無に関する情報、演出の種類（特別のデモンストレーション表示の演出を示す情報）を示す情報、および、特別のデモンストレーション表示の演出を実行する時刻に関する情報を含む。また、オールマイティー図柄設定データ領域は、後述するオールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄の変動表示の固定実行条件情報を記憶する領域である。具体的に、その固定実行条件情報には、オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄の変動表示に関し、演出の実行の有無に関する情報、演出の種類（オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄の変動表示の演出）を示す情報、および、演出を実行する日時に関する情報を含む。

【００９２】

図７（ｂ）に示すように、バックアップＲＡＭ３５６においては、前述した計時値データ記憶領域、および、稼動開始日時格納領域の他に、ゴールデンタイム設定領域、および、オールマイティー図柄設定領域等の各種データを格納（記憶）した記憶領域が設けられている。ゴールデンタイム設定領域は、後述する特別のデモンストレーション表示の演出およびミッション演出に関し、入力により設定された演出を実行する設定時刻等の入力により設定された演出の実行条件としての設定実行条件情報を記憶する領域である。具体的に、その設定実行条件情報には、特別のデモンストレーション表示の演出に関し、演出の実行の有無に関する情報、演出の種類（特別のデモンストレーション表示の演出を示す情報）を示す情報、および、特別のデモンストレーション表示の演出を実行する時刻に関する情報を含む。また、オールマイティー図柄設定領域は、後述するオールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄の変動表示の設定実行条件情報を記憶する領域である。具体的に、その設定実行条件情報には、オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄の変動表示に関し、演出の実行の有無に関する情報、演出の種類（オールマイティー図柄を用いた特別の飾り図柄の変動表示の演出）を示す情報、および、演出を実行する日時に関する情報を含む。

【００９３】

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６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、たとえば、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６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。

【００９４】

水晶発振子（ＯＳＣ）３６０は、所定の発振周波数（たとえば、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からの発振信号に基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からの発振信号に基づいて日時や時刻を計時する機能を備える。たとえば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、複数のレジスタにより構成される時計カウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号に基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。このような時計カウンタは、秒をカウントする秒レジスタ、分をカウントする分レジスタ、および、時をカウントする時レジスタよりなる。秒レジスタの桁上げ（６０秒経過により桁上げ）によ

り分レジスタがカウント値を更新する。分レジスタの桁上げ（６０分経過により桁上げ）により時レジスタがカウント値を更新する。

【００９５】

また、たとえば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、複数のレジスタにより構成されるカレンダカウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号に基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。このようなカレンダカウンタは、日をカウントする日レジスタ、月をカウントする月レジスタ、および、年をカウントする年レジスタよりなる。前述の時レジスタの桁上げにより日レジスタがカウント値を更新する（２４時間経過により桁上げ）。日レジスタの桁上げにより月レジスタがカウント値を更新する（月末日経過により桁上げ）。月レジスタの桁上げにより年レジスタがカウント値を更新する（年末月経過により桁上げ）。たとえば、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、レジスタ（曜レジスタ）により構成される曜日カウンタを備え、水晶発振子３６０からの発振信号に基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。具体的には、前述の時レジスタの桁上げにより曜レジスタがカウント値を更新する。このように、クロック出力／カレンダ機能部３６４は、年（西暦），月，日，曜，時，分，秒をカウントする計時を行なうレジスタを設けることにより、計時を行なう機能を備えている。

【００９６】

出力制御部３６１は、水晶発振子３６０からの発振信号に基づいて、予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。たとえば、出力制御部３６１は、周波数設定レジスタを備え、外部入力（ＦＣＯＮ）に基づいて周波数設定レジスタに予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基づいてクロック信号（ＦＯＵＴ）を出力する。

【００９７】

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）に基づいて、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）に基づいて、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。

【００９８】

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。たとえば、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。

【００９９】

シフトレジスタ３６８は、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、および、コントロールレジスタ３６７のそれぞれのレジスタに、リアルタイムクロック３５３の外部からデータを書込むときであるデータの入力時と、これらのレジスタからリアルタイムクロック３５３の外部にデータを読出すときであるデータの出力時とのそれぞれにおいて、データをシリアルに転送するために用いられるレジスタである。

【０１００】

シフトレジスタ３６８は、データバスを介して、バス／インタフェース回路３６３と、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、および、コントロールレジスタ３６７のそれぞれとの間でデータの双方向転送を行なう。

【０１０１】

バス／インタフェース回路３６３には、演出制御用マイクロコンピュータ１００から、書込用（入力用）のデータ（シリアルデータ）、または、読出用（出力用）のデータ（シ

リアルデータ）が入力される（ＤＡＴＡ１）。また、バス／インタフェース回路３６３には、データ転送コントローラ３５８から、読出用（出力用）のデータ（シリアルデータ）が入力される（ＤＡＴＡ２）。また、バス／インタフェース回路３６３には、演出制御用マイクロコンピュータ１００またはデータ転送コントローラ３５８からデータ入出力動作用のクロック信号（ＣＬＫ）が入力され、そのクロック信号に基づいて設定される動作タイミングで、データを入力する動作およびデータを出力する動作を行なう。データ入出力動作用のクロック信号は、パチンコ遊技機１の電源が供給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から与えられ、パチンコ遊技機１の電源が供給されていないときにはバックアップ電源により動作しているデータ転送コントローラ３５８から与えられる。

【０１０２】

書込用のデータとしては、データの書込モードであることを指定するモードデータと、データを書込むアドレス（レジスタのアドレス）を指定するアドレスデータと、そのアドレスに書込む書込データとが演出制御用マイクロコンピュータ１００からシリアルにバス／インタフェース回路３６３に入力される。バス／インタフェース回路３６３では、入力されるデータを監視し、モードデータが書込モードを示すときに、アドレスデータにより指定されるレジスタのアドレスを選択し、選択したアドレスに、シフトレジスタ３６８を介してバスに出力される書込データを書込む制御を行なう。

【０１０３】

このようなデータの書込みは、人が操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４によりデータを書込むための操作をすること、または、後述する日時データ出力装置３００（図１５参照）から送信される日時コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００が受信したことに基づいて、書込用のデータが演出制御用マイクロコンピュータ１００からリアルタイムクロック３５３に与えられることにより行なうことができる。ここで、日時コマンドは、日時データ出力装置３００で計時している日時の計時値と同期した計時値（年月日時分秒）を示すコマンドデータである。たとえば、日時コマンドは、後述するように、秒，分，時，曜，日，月，年のそれぞれのデータを示すコマンド（秒コマンド、分コマンド、時コマンド、曜コマンド、日コマンド、月コマンド、年コマンド）が独立的に設けられている（後述する図１４（ｂ）参照）。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、受信した日時コマンドの種類に応じて、秒，分，時，曜，日，月，年のそれぞれのデータを順次取得することができる。日時データ出力装置３００で計時している日時は、後述するように、日本標準時刻と同期した日時に設定される場合と、手動入力により設定された任意の日時に設定される場合とがある。

【０１０４】

たとえば、日時コマンドとして、秒コマンドが受信されたときは、秒コマンドが示す秒データを秒レジスタに書込むための書込用のデータが、演出制御用マイクロコンピュータ１００からリアルタイムクロック３５３に入力される。この場合の書込用のデータは、データの書込モードであることを指定するモードデータと、データを書込むアドレス（秒レジスタのアドレス）を指定するアドレスデータと、そのアドレスに書込む書込データ（秒コマンドが示す秒データ）とが含まれる。このような書込用のデータが入力されると、バス／インタフェース回路３６３では、入力されるアドレスデータにより指定されるレジスタのアドレス（秒レジスタのアドレス）を選択し、選択したアドレスに、書込データ（秒コマンドが示す秒データ）を書込む制御が行なれる。これにより、秒レジスタのカウント値が、秒コマンドが示す秒データに書換えられることにより、秒が設定される。

【０１０５】

また、日時コマンドとして、秒コマンド以外の分コマンド、時コマンド、曜コマンド、日コマンド、月コマンド、および、年コマンドのそれぞれが受信されたときについては、秒コマンドが受信されたときと同様に、データの入出力要求信号と、受信した日時コマンドが示すデータ（分データ、時データ、曜データ、日データ、月データ、または、年データ）を、対応するレジスタ（分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジ

スタ、または、年レジスタ）に書込むための書込用のデータとが、演出制御用マイクロコンピュータ１００からリアルタイムクロック３５３に入力される。この場合の書込用のデータは、データの書込モードであることを指定するモードデータと、データを書込むアドレス（分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、または、年レジスタのアドレス）を指定するアドレスデータと、そのアドレスに書込む書込データ（分コマンドが示す分データ、時コマンドが示す時データ、曜コマンドが示す曜データ、日コマンドが示す日データ、月コマンドが示す月データ、または、年コマンドが示す年データ）とが含まれる。このような書込用のデータが入力されると、バス／インタフェース回路３６３では、入力されるアドレスデータにより指定されるレジスタのアドレス（分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、または、年レジスタのアドレス）を選択し、選択したアドレスに、書込データを書込む制御が行なれる。これにより、指定されたレジスタのカウント値が書換えられることにより、日時のデータが設定される。

【０１０６】

読出用のデータとしては、データの読出モードであることを指定するモードデータと、データを読出すアドレス（レジスタのアドレス）を指定するアドレスデータとが演出制御用マイクロコンピュータ１００からシリアルにリアルタイムクロック３５３に入力される。この場合における読出用のデータのモードデータは、読出したデータの出力先が演出制御用マイクロコンピュータ１００と、データ転送コントローラ３５８とのどちらであるかを指定している。

【０１０７】

バス／インタフェース回路３６３は、リアルタイムクロック３５３に入力される読出用のデータを監視し、モードデータが読出モードを示すときに、アドレスデータにより指定されるレジスタのアドレスを選択し、選択したアドレスに記憶されたデータを読出してバスに出力し、その読出データを、シフトレジスタ３６８を介してバス／インタフェース回路３６３に入力し、バス／インタフェース回路３６３からシリアルに演出制御用マイクロコンピュータ１００またはデータ転送コントローラ３５８に出力する制御を行なう。読出データを演出制御用マイクロコンピュータ１００と、データ転送コントローラ３５８とのどちらに出力するかは、入力された読出用のデータにより指定された出力先に基づいて選択する。バス／インタフェース回路３６３は、入力された読出用のデータにより指定された出力先が演出制御用マイクロコンピュータ１００であるときは、演出制御用マイクロコンピュータ１００へデータを出力する出力経路（ＤＡＴＡ１）を選択して読出データを出力し、指定された出力先がデータ転送コントローラ３５８であるときは、データ転送コントローラ３５８へデータを出力する出力経路（ＤＡＴＡ２）を選択して読出データを出力する。

【０１０８】

このようなデータの読出しは、演出制御用マイクロコンピュータ１００が演出制御において必要なときにデータの入出力要求信号および読出用のデータが自動的にリアルタイムクロック３５３に与えられること、および、データ転送コントローラ３５８がリアルタイムクロック３５３の計時値のデータを所定周期でバックアップＲＡＭ３５６に転送するために所定周期で読出用のデータが自動的にリアルタイムクロック３５３に与えられることにより行なわれる。また、このようなデータの読出しは、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４によりデータを読出すための操作をすることことに基づいて読出用のデータが演出制御用マイクロコンピュータ１００からリアルタイムクロック３５３に与えられることによっても行なうことができる。

【０１０９】

ここで、人が操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４によりデータを読出すための操作をすることに基づいて読出用のデータがリアルタイムクロック３５３に与えられるときとは、たとえば、次のようなときが含まれる。遊技場の店員等の人がリアルタイムクロック３５３の現在の計時値を確認したいときには、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４によりデータを読出すための操作をすることに基づいて、計時値のデータをリアル

タイムクロック３５３から読出し、変動表示装置９に表示させることができる。また、前述した定周期タイマ割込機能、アラーム割込機能、および、クロック出力機能を実現するために用いられる各種レジスタの値を確認したいときには、設定操作部３５５によりデータを読出すための操作をすることに基づいて、計時値のデータをリアルタイムクロック３５３から読出し、変動表示装置９に表示させることができる。

【０１１０】

なお、前述のクリア信号は、主基板３１から演出制御コマンドの送信経路を介して演出制御基板８０に入力されるようにしてもよい。本実施の形態においては、クリア信号が演出制御コマンドの送信経路を介さずに入力されるので、前述のように日時データ出力装置３００から演出制御コマンドの送信経路を介して演出制御基板８０に日時コマンドを入力させるときであっても、クリア信号を演出制御基板８０に入力することができるため、便利である。

【０１１１】

次に、特別のデモンストレーション表示の表示例を説明する。図８は、特別のデモンストレーション表示の表示例を示す遊技機設置島２００の正面図である。図８に示すように、遊技機設置島２００には、パチンコ遊技機１が複数台並べて配置されている。

【０１１２】

本実施の形態においては、客待ちデモンストレーションとしてのデモンストレーション表示を行なう演出として、現時刻が所定の特別デモ実行時刻でないときに実行する通常のデモンストレーション表示の演出と、現時刻が所定の特別デモ実行時刻となったときにのみ実行する特別のデモンストレーション表示の演出とが行なわれる。以下においては、デモンストレーション表示をデモ表示と略称で示す場合があり、特別のデモンストレーション表示を特別デモ表示と略称で示す場合がある。特別のデモンストレーション表示は、図８に示すように、各パチンコ遊技機１の変動表示装置９において、予め設定された特別のデモンストレーション表示の開始時刻となったときに、予め定められた特別デモ表示用画像の表示を開始させることにより行なわれる。特別のデモンストレーション表示は、予め設定された実行時間（たとえば、１０分間）が経過するまで継続して行なわれる。

【０１１３】

また、各遊技機設置島２００で特別のデモンストレーション表示が行なわれるときには、各パチンコ遊技機１の装飾ランプ２５、天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、および、右枠ランプ２８ｃが、所定の発光パターンで点灯動作させられる。この特別のデモンストレーション表示における発光パターンは、特別のデモンストレーション表示特有のものであってもよく、他の演出の実行時に用いられる発光パターンと共通に用いられるものであってもよい。つまり、特別のデモンストレーション表示における発光パターンは、特別のデモンストレーション表示であることが識別できるようなものであればどのような発光パターンを用いてもよい。このような発光パターンとしては、単位時間（たとえば、１秒間）ごとに変化するものが望ましく、また、単位時間ごとに比較しやすいものが好ましい。たとえば、このような発光パターンとしては、ある種のメーターが増加または減少していく発光パターン、色が漸時変化する発光パターン、および、単なる時刻を表示する時計のような発光パターンのいずれか１つ、または、いずれかの組合せであってもよい。

【０１１４】

なお、特別のデモンストレーション表示は、変動表示装置９において前述のような画像の表示とランプの発光とを行なう制御に加えて、予め定められた音を出力する制御を行なうものであってもよい。

【０１１５】

特別のデモンストレーション表示は、予め設定された時刻となったときに各パチンコ遊技機１において一斉に実行されるため、各遊技機設置島２００においては、予め設定された時刻となったときに各遊技機設置島２００で列設されたパチンコ遊技機１において一斉に実行される一斉演出となる。

【０１１６】

このような特別のデモンストレーション表示を行なう制御は、各パチンコ遊技機１に設けられたリアルタイムクロック３５３の計時値に基づいてパチンコ遊技機１ごとに行なわれるため、同時に開始されないとき（同期して実行されないとき）には、パチンコ遊技機１相互間でリアルタイムクロック３５３の計時値にずれ（狂い）が生じていると判断することができる。これにより、たとえば遊技場の営業時間外にこのような特別のデモンストレーション表示を行なうことに基づいて、各遊技機設置島２００においてパチンコ遊技機１相互間でリアルタイムクロック３５３の計時値にずれが生じているか否かを判断し、ずれが生じていると判断したときには、後述するように、日時データ出力装置３００（図１５）を用いて、各パチンコ遊技機１のリアルタイムクロック３５３の計時値を日時データに基づいて設定し直すようにすれば、そのような計時値のずれを解消することができる。また、各遊技機設置島２００においてパチンコ遊技機１相互間でリアルタイムクロック３５３の計時値にずれが生じていると判断したときには、後述するように、遊技場の店員が手動で各パチンコ遊技機１のリアルタイムクロック３５３の計時値を設定し直すようにしてもよい。

【０１１７】

このように、各遊技機設置島２００に設置された各パチンコ遊技機１におけるリアルタイムクロック３５３の計時値のずれを解消することができれば、前述したような遊技場の営業時間内において各遊技機設置島２００で行なわれる一斉演出を、各遊技機設置島２００に設けられた全パチンコ遊技機１において同期させて行なうことができるようになる。

【０１１８】

また、このような特別のデモンストレーション表示を、遊技場の営業時間内において各遊技機設置島２００で行なうことにより、パチンコ遊技機１により行なわれる演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【０１１９】

また、特別のデモンストレーション表示の代わりに、特別デモ表示用画像のような画像を表示しない特別デモンストレーションとしての特別デモ演出を行なうようにしてもよい。このような特別デモ演出としては、各パチンコ遊技機１の装飾ランプ２５、天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、および、右枠ランプ２８ｃを所定の発光パターンで点灯動作させられる。特別デモ演出は、装飾ランプ２５、天枠ランプ２８ａ、左枠ランプ２８ｂ、および、右枠ランプ２８ｃ以外のランプを用いて行なうようにしてもよい。また、特別デモ演出は、ランプを動作させる制御に加えて、予め定められた音を出力する制御を行なうものであってもよい。また、特別デモ演出は、ランプを動作させる制御に加えて、変動表示装置９において予め定められた画像を表示する制御（たとえば、その時点で変動表示装置９に表示されている変動表示中または非変動表示中の画像に、予め定められた特別デモ演出用の画像を重畳して表示する制御）を行なうものであってもよい。また、特別デモ演出は、変動表示装置９において予め定められた画像を表示する制御のみを行なうものであってもよい。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

また、特別のデモンストレーション表示の実行時間の実行中において、始動入賞が生じて変動表示が実行されるときには、特別のデモンストレーション表示が終了させられ、特別演出として、ミッション演出と呼ばれる演出が行なわれる。ここで、ミッション演出に

ついて説明する。ミッション演出は、予め遊技者に有効期間としてのミッション期間と、所定の演出（たとえば、特定のキャラクタを出現させる演出等）とをミッションの達成条件として報知（提示）し、報知したミッション期間内において報知（提示）した所定の演出が実行されると、所定の大当り遊技状態（たとえば、提示した種類の大当り（確変大当りまたは通常大当り）のような特定の大当りに限定してもよく、種類を問わないいずれかの大当り遊技状態であってもよい）に制御される特別な演出である。ミッション達成条件が成立してミッションが達成されたときには、所定の大当りとなる等の遊技者にとって有利な状態に制御される。

【０１２３】

次にパチンコ遊技機１の動作について説明する。図９および図１０は、パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ５６０へのリセット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、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なう。

【０１２４】

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Ｓ（以下、単にＳという）１）。次に、マスク可能割込の割込モードを設定し（Ｓ２）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（Ｓ３）。なお、Ｓ２では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の特定レジスタ（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）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。

【０１２５】

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

【０１２６】

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。

【０１２７】

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を確認する（Ｓ５）。パチンコ遊技機１に対する電力供給が開始されたときに、＋５Ｖ電源等の各種電源の出力電圧は徐々に規定値に達するのであるが、Ｓ５の処理によって、すなわち、電源断信号が出力されていない（ハイレベルになっている）ことを確認することによりＣＰＵ５６は電源電圧が安定したことを確認することができる。

【０１２８】

電源断信号がオン状態である場合には、ＣＰＵ５６は、所定期間（たとえば、０．１秒）の遅延時間の後に（Ｓ８０）、再度、電源断信号がオフ状態になっているか否かを確認する。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（Ｓ６）、クリア信号のチェック処理に移行する。

【０１２９】

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（たとえば、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。

【０１３０】

次いで、ＣＰＵ５６は、クリアスイッチ９１２がオンされているか否かを確認する（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。たとえば、クリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間（たとえば、０．１秒）の遅延時間をおいた後、クリア信号の状態を再確認する。そのときにクリア信号の状態がオン状態であることを確認したら、クリア信号がオン状態になっていると判定する。また、このときにクリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間の遅延時間をおいた後、再度、クリア信号の状態を再確認するようにしてもよい。ここで、再確認の回数は、１回または２回に限られず、３回以上であってもよい。また、２回チェックして、チェック結果が一致していなかったときにもう一度確認するようにしてもよい。

【０１３１】

Ｓ７でクリアスイッチ９１２がオンでない場合には、パチンコ遊技機１への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行なわれたか否かを確認する（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なわれている。そのような電力供給停止時処理が行なわれていたことを確認した場合には、ＣＰＵ５６は、電力供給停止時処理が行なわれた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行なわれていないことを確認した場合には、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。

【０１３２】

電力供給停止時処理が行なわれていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップ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（たとえば２）になっているか否かによって確認される。なお、そのような確認の仕方は一例であって、たとえば、電力供給停止時処理においてバックアップフラグ領域に電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグをセットし、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なわれたと判定してもよい。

【０１３３】

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）を行なう（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。

【０１３４】

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。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（Ｓ１０～Ｓ１４の処理）を実行する。

【０１３５】

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なう。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（Ｓ９１）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（Ｓ９２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。Ｓ９１およびＳ９２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、たとえば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ等）、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等である。

【０１３６】

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（Ｓ９３）、Ｓ１５に移行する。

【０１３７】

初期化処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ＲＡＭクリア処理を行なう（Ｓ１０）。なお、ＲＡＭ５５の全領域を初期化せず、所定のデータをそのままにしてもよい。また、ＲＯＭ５４に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（Ｓ１１）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（Ｓ１２）。

【０１３８】

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

【０１３９】

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（Ｓ１３）、その内容にしたがってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する（Ｓ１４）。初期化コマンドとして、変動表示装置９に表示される初期図柄を示すコマンドや払出制御基板３７への初期化コマンド等を使用することができる。

【０１４０】

そして、ＣＰＵ５６は、所定時間（たとえば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（Ｓ１５）。すなわち、初期値としてたとえば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。

【０１４１】

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（Ｓ１７）および初期値決定用乱数更新処理（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（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（Ｓ１９）。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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（たとえば、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、普通図柄に基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、パチンコ遊技機１に設けられている変動表示装置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。

【０１４４】

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、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、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。

【０１４５】

以上のように、遊技場員等は、クリアスイッチ９１２をオン状態してクリア信号が出力される状態にしながらパチンコ遊技機１に対する電力供給を開始する（たとえば電源スイッチ９１１をオンする）ことによって、容易に初期化処理を実行させることができる。すなわち、ＲＡＭクリア等を行なうことができる。

【０１４６】

次に、遊技制御処理について説明する。図１１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、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（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なう（スイッチ処理：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。

【０１４７】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄表示器８や、普通図柄表示器１０、状態表示灯等の各種表示器へのＤＧ信号の出力やクリアを行なう表示制御処理を実行する（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（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なう。

【０１４８】

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なう（乱数更新処理：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なう（初期値決定用乱数更新処理：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なう（表示図柄乱数更新処理：Ｓ２６）。

【０１４９】

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なうと、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行なう（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したが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なう（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したが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。

【０１５０】

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なう（演出図柄コマンド制御処理：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（変動表示期間）が同じであることを意味する。

【０１５１】

次いで、ＣＰＵ５６は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、小当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（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」の値をとり得る。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。たとえば、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なう処理（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。たとえば、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。

【０１５２】

また、ＣＰＵ５６は、入賞口スイッチ２９ａ，３０ａ，３３ａ，３９ａ等の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（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基づく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に賞球個数を示す賞球個数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。

【０１５３】

また、ＣＰＵ５６は、パチンコ遊技機１の制御状態をパチンコ遊技機１外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（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（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（Ｓ３４）。

【０１５４】

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な

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なう（Ｓ３５）。

【０１５５】

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な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なう（Ｓ３６）。

【０１５６】

さらに、ＣＰＵ５６は、各状態表示灯の表示を行な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なう（Ｓ３７）。この場合、遊技状態が高確率状態（たとえば、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の表示を行な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の表示を行な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。

【０１５７】

この実施の形態では、遊技制御処理は定期的（たとえば２ｍｓごと）に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理ではたとえば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はフラグがセットされたことに基づいてメイン処理において実行されるようにしてもよい。なお、この実施の形態において、Ｓ２１～Ｓ３７の処理（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。

【０１５８】

その後、ＣＰＵ５６は、割込許可状態に設定し（Ｓ３８）、処理を終了する。

次に、メイン処理における特別図柄プロセス処理（Ｓ２７）を説明する。図１２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（Ｓ３１１）、始動口スイッチ通過処理（Ｓ３１２）を行なった後に、内部状態に応じて、Ｓ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行なう。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、Ｓ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行なう。

【０１５９】

Ｓ１２２の始動口スイッチ通過処理では、始動口スイッチ１４ａがオンしたとき（具体的には、前述の乱数読出フラグがセットされているとき）に、ＲＡＭ５５の保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（保留記憶数）が上限値（４）に達しているかどうか確認し、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数が上限値に達していなければ、保留記憶数を示す始動入賞記憶数カウンタのカウント値を１増やす。そして、後述するような複数種類の乱数値（数値データ）を予め定められた数値データ更新手段（乱数回路またはランダムカウンタ）から抽出し、それらを保留記憶バッファの抽出順番に対応する（始動入賞記憶カウンタの値に対応する）保存領域に格納する処理が実行される。このように始動口スイッチ１４ａがオンし、かつ、保留記憶バッファに記憶される数値データ（保留記憶データ）の記憶数（保留記憶数）が上限値に達していないときに、乱数値となる数値データを抽出する条件が成立し、変動表示を実行するための条件、すなわち、変動表示の実行条件（始動条件）が成立することとなる。なお、始動口スイッチ１４ａが正常にオンした状態であるか否かの判断は、始動口スイッチ１４ａに対応して、始動口スイッチ１４ａが継続してオンしている時間を計時するタイマを設け、そのタイマ値が所定値となったときに、始動口スイッチ１４ａがオンした状態であると判断するようにしてもよい。

【０１６０】

特別図柄通常処理（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、特別図柄の変動表示を実行開始できる条件が成立した状態に（たとえば、特別図柄表示器８において図柄の変動表示がなされておらず、特別図柄表示器８における前回の図柄の変動表示が終了してから所定期間が経過しており、かつ、大当り遊技中でもない状態）なるのを待つ。そして、特別図柄の変動表示が開始できる条件が成立した状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データ（保留記憶データ）の記憶数（保留記憶数）を確認する。保留記憶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を確認し、特別図柄の変動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。

【０１６１】

変動パターン設定処理（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。特別図柄の変動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）の値に応じて予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変動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Ｓ３０２に応じた値（この例では２）に更新する。

【０１６２】

特別図柄変動処理（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（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Ｓ３０３（この例では３）に移行するように制御する。

【０１６３】

特別図柄停止処理（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、変動表示装置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Ｓ３００に移行するように更新する。

【０１６４】

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（たとえば、２９．５秒）第１状態に変化させることを所定回数（たとえば１５ラウンド）行なうことにより終了するように制御する。

【０１６５】

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なう大当り）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（たとえば０．１秒）および上記の所定回数よりも少ない回数（たとえば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。たとえば、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（突然確変大当り以外の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。

【０１６６】

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なう当り）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大当り遊技状態と同一期間（または、突然確変大当り遊技状態と同一期間かつ突然確変大当り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大当り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。

【０１６７】

大入賞口開放前処理（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なう。具体的には、カウンタ（たとえば大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）等を初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して特別可変入賞球装置２０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、変動表示装置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。

【０１６８】

大入賞口開放中処理（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なう。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なう。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２０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Ｓ３０６に応じた値（この例では６）に更新する。

【０１６９】

大入賞口開放後処理（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なう。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Ｓ３０７に応じた値（この例では７）に更新する。

【０１７０】

大当り終了処理（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に行なわせるための制御を行なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をＳ３００に応じた値（この例では０）に更新する。

【０１７１】

小当り開放前処理（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なう。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２０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。

【０１７２】

小当り開放中処理（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なう。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なう。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２０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Ｓ３１０に応じた値（この例では１０）に更新する。

【０１７３】

小当り終了処理（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なう。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をＳ３００に応じた値（この例では０）に更新する。

【０１７４】

次に、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（Ｓ３００）について説明する。図１３および図１４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（たとえば特別図柄プロセスフラグの値がＳ３００を示す値となっている場合）には（Ｓ１５０１）、始動入賞記憶数（保留記憶数）の値を確認する（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Ｓ３００を示す値となっている場合とは、変動表示装置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。

【０１７５】

Ｓ１５０１で変動開始不可能である場合や、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（Ｓ１５０３）。デモ表示フラグとは、客待ちデモンストレーション表示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（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（Ｓ１５０５）。なお、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な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。

【０１７６】

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）を読出してＲＡＭ５５の乱数格納バッファの領域に格納するとともに（Ｓ１５０６）、各保存領域の内容をシフトし（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、変動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。

【０１７７】

なお、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）されたことに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出図柄コマンド制御処理（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。

【０１７８】

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（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出し（Ｓ１５０８）、大当り判定モジュールを実行する（Ｓ１５０９）。大当り判定モジュールは、大当り判定用乱数が、予め定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。

【０１７９】

大当りとすることに決定した場合には（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（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。

【０１８０】

大当りとしないことに決定した場合には（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（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出し（Ｓ１５１２）、小当り判定用モジュールを実行する（Ｓ１５１３）。小当り判定モジュールは、大当り判定用乱数が、予め定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。

【０１８１】

小当りとすることに決定した場合には（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（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。

【０１８２】

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（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（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（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出す（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基づいて、特別図柄の停止図柄および大当りの種別を決定する（Ｓ１５１９）。

【０１８３】

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（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（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（Ｓ１５２２）。

【０１８４】

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（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（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（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（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（Ｓ１５２６）。

【０１８５】

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（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（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出す（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基づいて、特別図柄の停止図柄を決定する（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（Ｓ１５３１）。

【０１８６】

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（Ｓ１５３２）。

【０１８７】

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（Ｓ１５３３）。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、たとえば、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、たとえば、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、たとえば、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（Ｓ３０１）を示す値に更新する（Ｓ１５３４）。

【０１８８】

なお、この実施の形態では、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。たとえば、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。

【０１８９】

リアルタイムクロック３５３の計時値は、パチンコ遊技機１の外部からパチンコ遊技機１の内部の回路（入力ポート）に接続可能な装置である日時データ出力装置（図１５参照）を用いて調整することが可能である。

【０１９０】

図１５は、主基板３１と演出制御基板８０との間での演出制御コマンドの送信経路と、日時データ出力装置３００から演出制御基板８０への日時コマンドの送信経路との構成を示すブロック図である。

【０１９１】

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

【０１９２】

主基板３１と演出制御基板８０との間には、演出制御コマンドをパラレル信号で送信するためのパラレル信号線として、８本の信号線Ｌ１～Ｌ８と、ストローブ信号としての演出制御ＩＮＴ信号を送信するための１本の信号線Ｌ９とが設けられている。信号線Ｌ１～Ｌ９の両端部のそれぞれには、パラレル形式のコネクタ（図示省略）が設けられている。信号線Ｌ１～Ｌ９は、一端側のパラレル形式のコネクタが、主基板３１に設けられたパラレル形式のコネクタ３１１に装着され、他端側のパラレル形式のコネクタが、演出制御基板８０に設けられたパラレル形式のコネクタ８０１に装着されることにより、主基板３１と演出制御基板８０との間を中継基板７７を介して接続し、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０と演出制御用マイクロコンピュータ１００との間で演出制御コマンドの通信を可能としている。コネクタ８０１は、図５に示した入力ドライバ１０２に接続されている（図１５では、図５の詳細な構成は省略）。

【０１９３】

演出制御用マイクロコンピュータ１００では、信号線Ｌ９からの演出制御ＩＮＴ信号により示された取込みタイミングで、演出制御コマンドを送信するための８本の信号線Ｌ１～Ｌ８から演出制御コマンドを受信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、受信した演出制御コマンドのＭＯＤＥデータおよびＥＸＴデータを解析して、受信したコマンドが演出制御コマンドであることを特定するとともに、演出制御コマンドが示す演出内容を特定し、その演出制御コマンドが示す演出内容に対応して行なうべき表示制御、音制御、および、ランプ制御をするために、変動表示装置９の表示制御を行なうとともに、スピーカ２７の制御信号および各種ランプの駆動信号を出力する。このような構成においては、演出制御コマンドに基づいて演出制御が行なわれるときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００により、変動表示装置９の表示制御に合せて、音制御およびランプ制御が行なわれる。つまり、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、演出制御コマンドに基づいて変動表示装置９の表示制御を行なうとともに、その表示制御内容に対応する音制御およびランプ制御を行なうことにより、変動表示装置９での表示制御の演出に合せた（同期した）音制御およびランプ制御が行なわれるのである。

【０１９４】

日時データ出力装置３００は、演出制御基板８０に接続し、日時を示す日時コマンド（日時信号）を演出制御基板８０へ送信することに基づいて、リアルタイムクロック３５３の計時値を調整することが可能である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出

制御コマンドと同様に、日時データ出力装置３００から出力される日時コマンドを受信することが可能である。日時データ出力装置３００は、リアルタイムクロック部３０２、制御部３０３、操作部３０４、情報表示部３０５、状態表示部３０６、７セグメント表示部３０７、および、コネクタ３０１を含み、日本標準時刻と同期した計時値（年月日時分秒）、または、操作者が手動操作により設定した日時の計時値（年月日時分秒）のいずれかを日時のデータとして示すコマンドデータである日時コマンドを外部に出力する装置であり、パチンコ遊技機１のリアルタイムクロック３５３の計時値を、たとえば、日本標準時刻等の標準的な日時を含む所定の日時に同期させるために用いられる。リアルタイムクロック部３０２、操作部３０４、情報表示部３０５、状態表示部３０６、および、７セグメント表示部３０７のそれぞれは、制御部３０３に接続されている。

【０１９５】

操作部３０４は、日時コマンドを外部に出力するために必要な操作等の各種操作を操作者が行なうために設けられたスイッチ等の操作手段よりなる。リアルタイムクロック部３０２は、電波時計を用いて計時値を日本標準時刻に自動調整する機能と、操作者が操作部３０４において時刻を調整する調整操作を行なうことにより計時値を標準的な時刻等の任意の時刻に手動調整する機能とを有し、リアルタイムクロック３５３と同様の計時（年月日時分秒の計時）を行なう。リアルタイムクロック部３０２において電波時計を用いて計時値を日本標準時刻に自動調整することは、操作者が操作部３０４において自動調整の実行を指示する操作を行なうことに基づいて実行される。なお、リアルタイムクロック部３０２において電波時計を用いて計時値を日本標準時刻に自動調整することは、所定時間間隔で定期的に自動で行なわれるようにしてもよい。

【０１９６】

制御部３０３は、操作部３０４から入力される操作信号を受け、たとえば、次のような各種の制御を行なう。制御部３０３は、リアルタイムクロック部３０２について、計時値を調整する制御、および、計時値を読出す制御等の各種の制御を行なう。制御部３０３は、情報表示部３０５に各種情報を表示する制御を行なう。また、制御部３０３は、状態表示部３０６に電波時計の電波の受信状態を表示する制御を行なう。また、制御部３０３は、７セグメント表示部３０７に所定の情報を表示する制御を行なう。また、制御部３０３は、リアルタイムクロック部３０２における計時値（年月日時分秒）を示す日時コマンドを外部に出力する制御を行なう。コネクタ３０１は、日時コマンドを、演出制御コマンドと同じデータ形式のパラレル信号で外部に出力するためのパラレル形式のコネクタである。

【０１９７】

日時コマンドは、２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類および種類）を表し、２バイト目はＥＸＴ（日時データ）を表す。前述の演出制御コマンドと日時コマンドとでは、ＭＯＤＥのデータが異なる分類のデータとなるように設定されているため、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ＭＯＤＥのデータに基づいて、受信したコマンドが演出制御コマンドと日時コマンドとのどちらに属するかを判別することができる。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよく、たとえば、１バイトや３バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

【０１９８】

このような日時データ出力装置３００については、日時コマンドをパラレル信号で送信するためのパラレル信号線として、８本の信号線Ｌ１１～Ｌ１８と、ストローブ信号としての日時ＩＮＴ信号を送信するための１本の信号線Ｌ１９とが設けられている。信号線Ｌ１１～Ｌ１９の両端部のそれぞれには、パラレル形式のコネクタ（図示省略）が設けられている。信号線Ｌ１１～Ｌ１９は、一端側のパラレル形式のコネクタが、日時データ出力装置３００に設けられたパラレル形式のコネクタ３０１に装着され、他端側のパラレル形式のコネクタが、演出制御基板８０に設けられたパラレル形式のコネクタ８０１に装着されることにより、日時データ出力装置３００と演出制御基板８０との間を接続し、日時データ出力装置３００と演出制御用マイクロコンピュータ１００との間で日時コマンドの通

信を可能とする。

【０１９９】

日時データ出力装置３００を用いるときには、演出制御基板８０に設けられた演出制御コマンド用の信号線Ｌ１～Ｌ９のコネクタを取外し、日時データ出力装置３００のコネクタ３０１に一端側のコネクタが装着された信号線Ｌ１１～Ｌ１９の他端側のコネクタを、演出制御基板８０に設けられたコネクタ８０１に装着する。そして、パチンコ遊技機１の製造メーカの者（製造段階での検査者、出荷段階での検査者等の担当者）、および、遊技場の者（遊技場の店員、遊技場での検査者等の担当者）等の操作者により、日時コマンドを出力するための操作が操作部３０４において行なわれると、制御部３０３が、リアルタイムクロック部３０２から計時値（秒，分，時，曜，日，月，年）のデータを順次読出し、そのデータが示す計時値を指示する日時コマンドをコネクタ３０１から信号線Ｌ１１～Ｌ１８を介して外部に出力させるとともに、日時ＩＮＴ信号を信号線Ｌ１９を介して外部に出力させる制御を行なう。これにより、日時コマンドが、信号線Ｌ１１～Ｌ１８により伝送され、コネクタ８０１を介して演出制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【０２００】

日時データ出力装置３００が信号線Ｌ１１～Ｌ１９により接続された場合において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、信号線Ｌ１９からの日時ＩＮＴ信号により示された取込みタイミングで、８本の信号線Ｌ１１～Ｌ１８から日時コマンドを受信する。具体的に、日時コマンドは、後述するように、秒，分，時，曜，日，月，年のそれぞれの日時データを示すコマンド（秒コマンド、分コマンド、時コマンド、曜コマンド、日コマンド、月コマンド、年コマンド）が独立的に設けられている（後述する図１７（ｂ）参照）。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、受信した日時コマンドの種類に応じて、秒，分，時，曜，日，月，年のそれぞれの日時データを順次取得することができる。

【０２０１】

演出制御用マイクロコンピュータ１００では、受信した日時コマンドのＭＯＤＥデータおよびＥＸＴデータを解析して、受信したコマンドが日時コマンドであること、秒，分，時，曜，日，月，年のうちのどの標準値データを示すかということ、および、日時コマンドが示す日時（秒，分，時，曜，日，月，年）の値を特定し、その日時コマンドが示す日時データをリアルタイムクロック３５３の計時値として設定することに基づいてリアルタイムクロック３５３の計時値を変更することにより、リアルタイムクロック３５３の計時値を、日本標準時刻と同期した正確な計時値に設定する等、任意の日時に設定する。たとえば、日時データ出力装置３００からの日時コマンドは、秒，分，時，曜，日，月，年の順番で続く態様で順次送信されるので、演出制御用マイクロコンピュータ１００がこれら一連の日時コマンドを受信することにより、その日時コマンドが示す日時データに基づいて、リアルタイムクロック３５３の計時値のデータ（年，月，日，曜，時，分，秒のデータ）が日時データに設定される。

【０２０２】

また、日時データ出力装置３００を用いたリアルタイムクロック３５３の計時値の設定が完了したときには、そのような計時値の設定が完了した旨を示す報知（たとえば、変動表示装置９においてそのような旨を示すメッセージを表示する報知）が行なわれる。

【０２０３】

日時データ出力装置３００を用いたリアルタイムクロック３５３の計時値の設定が終了した後には、コネクタ８０１から信号線Ｌ１１～Ｌ１９のコネクタを取外して、再び演出制御コマンド用の信号線Ｌ１～Ｌ９のコネクタを取付けることにより、演出制御コマンドに基づいた変動表示装置９等の演出制御を行なうことが可能となる。

【０２０４】

このような日時データ出力装置３００は、パチンコ遊技機１のリアルタイムクロック３５３の計時値を正確な値に設定するために用いられる装置であり、たとえば、パチンコ遊

技機１が遊技場に導入されたとき（設置時）、および、遊技場に導入された後のパチンコ遊技機１においてリアルタイムクロック３５３の計時値に狂いが生じたとき等、リアルタイムクロック３５３の計時値を調整することが必要なときに、パチンコ遊技機１に接続されて用いられる。また、日時データ出力装置３００は、パチンコ遊技機１の製造段階において、リアルタイムクロック３５３の計時値を調整することも可能である。

【０２０５】

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

【０２０６】

また、日時コマンドとしては、１バイトで区切られた２バイトのデータにより、年，月，日，曜，時，分，秒のいずれかを示すようにし、秒，分，時，曜，日，月，年のデータを複数のコマンドに分けて送信する例を示した。しかし、これに限らず、日時コマンドとしては、複数バイトの連続したデータにより、秒，分，時，曜，日，月，年のすべてを示すようにしてもよい。つまり、秒，分，時，曜，日，月，年のデータを１つのコマンドにまとめて送信するようにしてもよい。また、パチンコ遊技機１が遊技場に導入された後に狂いが生じるのは、一般的に、秒，分，時の範囲内のような一定の範囲内であるので、日時コマンドとしては、秒，分，時のような一定の範囲を示すもののみを用いるようにし、その日時コマンドに基づいて、リアルタイムクロック３５３の計時値の一部（たとえば、秒，分，時）のみを設定するようにしてもよい。

【０２０７】

また、前述のように演出制御コマンドを送信するための信号線としてシリアル信号線を用いる構成を採用したときには、日時データ出力装置３００から演出制御用マイクロコンピュータ１００に日時コマンドを送信する信号線としても、シリアル信号線を用いるようにする必要がある。

【０２０８】

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

【０２０９】

また、日時データ出力装置３００の代わりに、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するためのコマンドを送信する装置として、たとえば、リアルタイムクロック部３０２が、電波時計を用いて計時値を調整する機能を持たず、操作者が外部から計時値のデータを適宜入力することによってのみ計時値を調整するものであってもよい。つまり、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するためのコマンドを送信する装置としては、日本標準日時に基づいた正確な日時を示すコマンドを送信できなくてもよく、手動入力により調整した日時を示すコマンドのみを送信するものであってもよい。このように、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するためのコマンドを送信する装置としては、日時を示すコマンドを送信できるものであればよい。

【０２１０】

次に、日時データ出力装置３００の外観構成を説明する。図１６は、日時データ出力装置３００の外観構成を示す平面図である。日時データ出力装置３００は、操作者が容易に携帯することが可能な大きさの箱形状の装置である。日時データ出力装置３００において、表面部には、操作部３０４、情報表示部３０５、状態表示部３０６、および、７セグメ

ント表示部３０７が設けられている。また、日時データ出力装置３００において、側面部には、電源スイッチ３０８が設けられている。

【０２１１】

情報表示部３０５は、液晶表示器よりなり、所定の画面等の画像を表示するために用いられる。状態表示部３０６は、複数のＬＥＤよりなり、ＬＥＤの点灯状態により電波時計の電波の受信状態等、各種制御の進行状態を表示する。７セグメント表示部３０７は、７セグメントＬＥＤよりなり、所定の情報を表示する。

【０２１２】

操作部３０４は、複数のキーよりなる数値キー３０４ａ、複数のキーよりなるファンクションキー３０４ｂ、複数のキーよりなるカーソルキー３０４ｃ、１つのキーよりなる確定キー３０４ｄ等の各種の操作キーが設けられている。数値キー３０４ａは、数値を入力するために用いられる。ファンクションキー３０４ｂは、機能を指定するために用いられる。カーソルキー３０４ｃは、情報表示部３０５での表示画面においてカーソルを操作するために用いられる。確定キー３０４ｄは、操作部３０４による操作内容を確定させる操作をするために用いられる。

【０２１３】

次に、演出制御コマンドおよび日時コマンドの代表例を説明する。図１７は、演出制御コマンドおよび日時コマンドのそれぞれの代表例を表形式で示す図である。図１７の（ａ）においては、代表的な演出制御コマンドのそれぞれについて、ＭＯＤＥのデータとＥＸＴのデータとがそれぞれ１６進数で示されるとともに、コマンドによる指示内容が示される。また、図１７の（ｂ）においては、代表的な演出制御コマンドのそれぞれについて、ＭＯＤＥのデータとＥＸＴのデータとがそれぞれ１６進数で示されるとともに、コマンドによる指示内容が示される。なお、図中において、ＸＸＨは、１６進数であることを示しており、演出制御コマンドによる指令内容に応じて任意に設定される値である。

【０２１４】

図１７の（ａ）において、コマンド８０ＸＸＨ、および、８１ＸＸＨは、特別図柄および飾り図柄の変動表示を開始するときに送信される変動パターンコマンドであり、前述したリーチ変動パターンのような変動パターン等が通知される。変動パターンコマンドでは、変動パターンに応じて異なるＥＸＴデータが設定される。また、時短状態または記憶変動短縮状態であるか否かに応じて、ＭＯＤＥデータとして、「８０Ｈ」と「８１Ｈ」とのいずれかが指定される。時短状態でない通常状態における変動表示のときには「８０Ｈ」が指定され、時短状態における変動表示のときには「８１Ｈ」が指定される。また、前述のようなリーチ演出の種類については、ＥＸＴデータの設定により指定される。

【０２１５】

コマンド８ＣＸＸＨは、表示結果コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により、確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、小当り、または、はずれのいずれの表示結果であるかが指定される。このように、大当りの種類を特定可能な表示結果コマンドが送信されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、大当りとなるかはずれとなるかの区別をすることができるとともに、大当りとなるときにどのような種類の大当りとなるかについて明確に把握することができる。

【０２１６】

コマンド９Ｆ００Ｈは、前述のデモ表示コマンドである。コマンドＡ０ＸＸＨは、確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、および、小当りのような当りとなったときに、当りによる特定遊技状態が開始することを示すファンファーレ指定コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により、当りの種類が指定される。このように、大当りの種類を特定可能な大当り開始コマンドが送信されることにより、そのコマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、どのような種類の当りによる特定遊技状態が開始されるかについて明確に把握することができる。コマンドＡ３ＸＸＨは、確変大当り、通常大当り、突然確変大当り、および、小当りのような当りとなったときに、当りによる特定遊技状態が終了することを示すエンディング指定コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により、

当りの種類が示される。

【０２１７】

図１７の（ｂ）に示すように、日時コマンドは、秒コマンド、分コマンド、時コマンド、曜コマンド、日コマンド、月コマンド、年コマンド、および、送信終了コマンドを含む。

【０２１８】

コマンド２０ＸＸＨは、秒を示す秒コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により何秒であるかが指定される。コマンド２１ＸＸＨは、分を示す分コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により何分であるかが指定される。コマンド２２ＸＸＨは、時を示す時コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により何時であるかが指定される。コマンド２３ＸＸＨは、曜を示す曜コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により何曜日であるかが指定される。コマンド２４ＸＸＨは、日を示す日コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により何日であるかが指定される。コマンド２５ＸＸＨは、月を示す月コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により何月であるかが指定される。コマンド２６ＸＸＨは、年を示す年コマンドであり、ＥＸＴデータの設定により何年（西暦）であるかが指定される。ここで、ＥＸＴデータは１バイトのデータであるので、「０～２５５」の範囲の数値データしか指定できないので、この実施の形態の場合は、「０～２５５」の範囲で数値データを指定することにより、西暦の「２０００年～２２５５年」の範囲の年を示す。たとえば、ＥＸＴデータが「０」のときにはそのデータが「２０００年」を指定し、ＥＸＴデータが「２２５」のときにはそのデータが「２２２５年」を指定するのである。この実施の形態の場合は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、そのような「０～２５５」の範囲の数値データを「２０００年～２２５５年」の範囲の数値データに置換える処理を行なう。なお、ＥＸＴデータとしては、２バイトのデータを用いることにより、その数値データで直接的に２０００年等の西暦の年を指定するようにしてもよい。コマンド２７００Ｈは、日時コマンドの送信が終了したときに、当該送信が終了したことを指定する送信終了コマンドである。また、ＥＸＴデータとしては、１バイトのデータを用いて西暦の下２桁を指定するようにしてもよい。

【０２１９】

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

【０２２０】

演出制御用マイクロコンピュータ１００では、このような順番で送信された日時コマンドを、順次受信し、受信したコマンドに基づいて、クロック出力／カレンダ機能部３６４における秒レジスタ、分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、および、年レジスタのそれぞれのカウント値を順次新たに設定していくことにより、これらのカウント値を任意の年，月，日，曜，時，分，秒に設定し、現在の年，月，日，曜，時，分，秒を正しくカウントすることができるようになる。

【０２２１】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、送信終了コマンドを受信したときに、変動表示装置９において、日時の設定が完了した旨を示すメッセージを表示する日時設定完了報知を実行する。

【０２２２】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図１８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が実行する演出制御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、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御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なうための初期化処理を行なう（Ｓ７００）。

【０２２３】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップ電源回路３５５が供給するバックアップ電力を監視するバックアップ電源監視処理を行なう（Ｓ７００Ａ）。そして、リアルタイムクロック３５３の計時値に関する情報の設定、および、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された特別のデモンストレーション表示の演出に関する情報の設定等のパチンコ遊技機１に関する各種情報の設定を行なう情報設定処理を行なう（Ｓ７０１）。
【０２２４】
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を行なう（Ｓ７０２）。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。Ｓ７０２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、そのタイマ割込フラグをクリアし（Ｓ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。
【０２２５】
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、情報消滅管理処理を行なう（Ｓ７０３Ａ）。情報消滅管理処理においては、前述のバックアップ電源監視処理でバックアップ電力の供給がなくなったと判断したときに、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されているリアルタイムクロック３５３の計時値の情報が消滅した旨を報知するクロック情報消滅報知が行なわれる。なお、バックアップＲＡＭ３５６に記憶させる各種データが消滅したときには、所定の操作を行なうことに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００により、データ入力用のプログラムを起動して、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４ｂ等の操作手段を用いた操作に応じて各種データを入力することが可能である。
【０２２６】
次に、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、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（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、たとえば、遊技中に告知演出として「おすすめ台」や「優良台」、「あま釘台」等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：Ｓ７０５）。
【０２２７】
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なう（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、変動表示装置９を用いた動画によるデモンストレーション表示の演出を実行する。
【０２２８】
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なう（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変動表示装置９の表示制御を実行する。次に、後述する日時データ出力装置３００を用いてリアルタイムクロック３５３の計時値を設定することによりリアルタイムクロック３５３の計時値を管理するクロック管理処理を行なう（Ｓ７０７Ａ）。
【０２２９】
そして、変動表示装置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、変動表示装置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等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（Ｓ７０８）。その後、Ｓ７０２に移行する。
【０２３０】
主基板３１からの演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御用マイクロコンピュータ１００の割

込端子に入力される。たとえば、主基板３１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態になると、演出制御用マイクロコンピュータ１００においてＩＮＴ割込が発生する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ＩＮＴ割込が発生すると、ＩＮＴ割込処理において演出制御コマンドを受信する処理を実行する。演出制御コマンドを受信する処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した演出制御コマンドデータを、ＲＡＭ８５に設けられたコマンド受信バッファに格納する。また、前述のようにコネクタを外して差替えることにより、同様に、日時データ出力装置３００からの日時ＩＮＴ信号は、演出制御用マイクロコンピュータ１００において演出制御ＩＮＴ信号が入力される割込端子と同じ割込端子に入力される。たとえば、日時データ出力装置３００からの日時ＩＮＴ信号がオン状態になると、演出制御用マイクロコンピュータ１００においてＩＮＴ割込が発生する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ＩＮＴ割込が発生すると、ＩＮＴ割込処理において日時コマンドを受信する処理を実行する。日時コマンドを受信する処理において、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した日時コマンドデータを、ＲＡＭ８５に設けられたコマンド受信バッファに格納する。

【０２３１】

主基板３１からの演出制御コマンド、および、日時データ出力装置３００からの日時コマンドのそれぞれは、演出制御メイン処理とは異なる割込み処理である図１９のＩＮＴ割込処理によって演出制御用マイクロコンピュータ１００に受信される。

【０２３２】

このパチンコ遊技機１においては、演出制御用マイクロコンピュータ１００が受信した演出制御コマンドおよび日時コマンドは、ＲＡＭ８５に設けられた受信コマンドを記憶するための記憶領域であるコマンド受信バッファに記憶される。コマンド受信バッファは、２バイト構成のコマンドを６個格納可能なリングバッファ形式のバッファである。したがって、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ１～１２の１２バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すために、コマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、０～１１の値をとる。受信コマンドバッファ１～１２のそれぞれは、コマンド受信個数カウンタの値が０～１１のそれぞれのときに対応して用いられるバッファである。なお、コマンド受信バッファは、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよく、たとえば、図柄指定コマンド格納領域を３個（２×３＝６バイトのコマンド受信バッファ）、それ以外の変動パターン指定などのコマンド格納領域を１個（２×１＝２バイトのコマンド受信バッファ）のようなバッファ構成としてもよい。

【０２３３】

演出制御用マイクロコンピュータ１００がコマンド（演出制御コマンドおよび日時コマンド）を受信するごとに、受信個数カウンタが０からカウントアップされる。そして、コマンド受信個数カウンタが０のときには受信コマンドバッファ１が選択されて、その受信コマンドが記憶される。

【０２３４】

また、コマンド受信個数カウンタが２のときには、受信コマンドバッファ３が選択されて、その受信コマンドが記憶される。さらに、コマンド受信個数カウンタが１０のときには受信コマンドバッファ１１が選択されて、その受信コマンドが記憶される。さらに、コマンド受信個数カウンタが１１のときには受信コマンドバッファ１２が選択されて、その受信コマンドが記憶される。このように送信されてくるコマンドの個数によって、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信コマンドを受け入れる記憶領域であるバッファ記憶領域を異ならせて記憶させている。この受信コマンドバッファは、受信コマンドを同時に１２回分まで記憶することが可能であり、受信コマンドバッファ１から受信コマンドバッファ１２まで全ての記憶領域にコマンドが記憶された状態で新たにコマンドを受信した場合には、コマンド受信個数カウンタが０から再度カウントアップされるため、最も古いコマンドを記憶している記憶領域である受信コマンドバッファ１から順に受信コマンドバッファ１２まで新たなコマンドが上書きされていくことを繰返すリングバッファとなっ

ている。
【０２３５】
図１９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００により実行されるＩＮＴ割込処理を示すフローチャートである。ＩＮＴ割込処理は、ＩＮＴ信号（演出制御ＩＮＴ信号または日時ＩＮＴ信号）が受信されるごとに割込処理として実行される処理である。
【０２３６】
まず、送信されてきたコマンド（演出制御コマンドまたは日時コマンド）を読込むための処理を行なう（Ｓ７１１）。次に、読込まれたコマンドが１バイト目であるか否かを判別する（Ｓ７１２）。たとえば、コマンドの１バイト目と２バイト目とで特定ビットの値を異ならせる等、１バイト目であるか２バイト目であるかを識別できるコマンド形態にし、その特定ビットの値に基づいて、１バイト目であるか２バイト目であるかを判別するようにするのが望ましい。Ｓ７１２において、読込まれたコマンドが１バイト目のコマンドであればＳ７１８に進み、受信データをコマンド受信個数カウンタが指す受信コマンドバッファに格納して後述するＳ７１９に進む。
【０２３７】
Ｓ７１２において、読込まれたコマンドが１バイト目のコマンドでなければ１バイト目をすでに受信したか否かがを判別する（Ｓ７１３）。Ｓ７１３において、１バイト目のデータをまだ受信していなければ後述するＳ７１９に進む。一方、Ｓ７１３において、１バイト目のコマンドをすでに受信していれば、Ｓ７１４に進み、受信したコマンドを「コマンド受信個数カウンタの値＋１」が指す記憶領域、すなわち、受信コマンドバッファ２に格納する。そして、コマンド受信個数カウンタの値を「＋２」する。これにより、その次に受信したコマンドが記憶される領域は、１バイト目が受信コマンドバッファ３となり、２バイト目が受信コマンドバッファ４となる。以後、次回のＩＮＴ割込処理においては、コマンド受信個数カウンタの値が＋２ずつカウントアップされて、１バイト目が記憶される記憶領域が、順次、受信コマンドバッファ５，７，９，１１となり、２バイト目が記憶される記憶領域が、順次、受信コマンドバッファ４，６，８，１０，１２となる。
【０２３８】
次に、コマンド受信個数カウンタが１２以上であるか否かを判別する（Ｓ７１６）。Ｓ７１６において、コマンド受信個数カウンタが１２以上でなければ後述するＳ７１９に進む。一方、Ｓ７１６において、コマンド受信個数カウンタが１２以上であればコマンド受信個数カウンタをクリアし（Ｓ７１７）、後述するＳ７１９に進む。これにより、コマンドは、１つのコマンドを構成する２バイトデータを６回受信するまで受信バッファに記憶可能であり、７回目以後に受信されたコマンドとしての２バイトデータは、前に受信されたコマンドに上書されて記憶されることになる。次に、Ｓ７１９においては、割込許可がなされてＩＮＴ割込処理が終了する。以上のような処理によって、２バイトで構成される演出制御コマンドまたは日時コマンドのデータが、演出制御用マイクロコンピュータ１００に受信される。
【０２３９】
図２０は、図１８のバックアップ電源監視処理（Ｓ７００Ａ）の処理を示すフローチャートである。バックアップ電源監視処理においては、電源監視回路３５７から前述の電圧低下信号が入力されたか否かを判断することに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６の記憶データをバックアップ記憶できるバックアップ電力の供給がなくなったか否かを判断する（Ｓ６０１）。
【０２４０】
Ｓ６０１によりバックアップ電力の供給がなくなっていないと判断されたときは、リターンする。一方、Ｓ６０１によりバックアップ電力の供給がなくなったと判断されたときは、リアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグをセットする（Ｓ６０２）。そして、リアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを報知するクロック情報消滅報知を実行する期間を計測するための情報消滅報知タイマをセットし（Ｓ６０３）、クロック情報消滅報知を行なうことを示す情報消滅報知フラグをセ

ットする（Ｓ６０４）。そして、リアルタイムクロック３５３の計時値のうちの時刻を予め定められた初期設定値のデフォルト値である９時００分００秒に初期設定し（Ｓ６０５）、リターンする。このようなリアルタイムクロック３５３の計時値についての初期設定値のデフォルト値は、ＲＯＭ３５９に記憶されており、ＲＯＭ３５９から読出されて用いられる。

【０２４１】

リアルタイムクロック３５３は、計時値の初期値が００年００月００日００時００分００秒であり、前述のようにバックアップ電力の供給がなくなると、計時値をこのような初期値にリセットする。したがって、バックアップ電力の供給がなくなったときには、パチンコ遊技機１の電源投入後において、リアルタイムクロック３５３自体の動作は、００年００月００日００時００分００秒という初期値から計時を開始することとなるが、演出制御用マイクロコンピュータ１００が前述のＳ６０５を実行することにより、９時００分００秒というような初期設定値のデフォルト値から計時を開始させる制御が行なわれる。この場合の初期設定値のデフォルト値は、９時００分００秒というような遊技場の一般的な開店時刻よりも前の時刻（開店準備をする時刻）に予め設定されている。これにより、たとえば、遊技場の開店前において、パチンコ遊技機１の電源投入を実際の時刻が初期設定値のデフォルト値と同じ９時００分００秒となったとき（または９時００分００秒に近い時刻）に行なうようにすれば、バックアップ電力の供給がなくなっていても、パチンコ遊技機１の電源が断たれるまでは、リアルタイムクロック３５３が実際の時刻と同様の時刻を計時することとなる。

【０２４２】

次に、図１８のＳ７０１による情報設定処理により各種情報の設定を行なうときに変動表示装置９において表示される設定画面の表示例について説明する。

【０２４３】

電源スイッチ９１１をオン状態にするパチンコ遊技機１の電源投入時において、クリアスイッチ９１２がオン状態にされた状態（演出スイッチ３５４および操作ボタン１２０はオフ状態）で、電源投入されたときに、電源投入時から３０秒間が経過するまでの間に５秒以上続けて操作ボタン１２０がオン状態にされたときに、起動時において、所定の演出を実行するタイミングを示すデータを遊技場において任意に設定するためのホール設定モードに移行し、ホール設定モード画面が変動表示装置９に表示される。ホール設定モード画面は、ホール設定モードにおいて表示される画面である。ホール設定モード画面においては、特別のデモンストレーション表示（ミッション演出も含む）を行なう演出に関するデータを設定するためのゴールデンタイム設定画面の表示を選択する操作領域と、オールマイティー図柄の表示を行なう演出に関するデータを設定するためのオールマイティー図柄設定画面の表示を選択する操作領域とが表示される。操作者は、操作ボタン１２０の操作に応じて、これらの操作領域のうちどちらかを選択し、演出スイッチ３５４を操作することに応じて、表示する設定画面の選択を決定する。このような操作が行なわれると、選択された設定画面が演出表示装置９において表示される。

【０２４４】

図２１は、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づいて行なう演出である特別のデモンストレーション表示に関する演出データ（本実施の形態では、演出の開始時刻を示すデータ）を設定するときに変動表示装置９において表示されるゴールデンタイム設定画面を示す表示画面図である。ゴールデンタイム設定画面が表示されたときにおいては、各種項目を選択するための選択操作を行なう操作手段として操作ボタン１２０が用いられ、そのように選択された項目において各種の決定をするための決定操作を行なう操作手段として演出スイッチ３５４が用いられる。

【０２４５】

ゴールデンタイム設定画面においては、特別のデモンストレーション表示を実行する時刻を演出データのうちの演出実行条件として任意に設定するための情報を表示する時刻設定領域９５５が表示される。時刻設定領域９５５においては、１２時、１４時、１６時、

１８時、２０時、２２時等の予め定められた特別のデモンストレーション表示の実行選択時刻を複数表示するとともに、それぞれの実行選択時刻に対応して、特別のデモンストレーション表示の実行をＯＦＦさせる（実行を停止する）設定をすることにより特別のデモンストレーション表示を実行させる時刻を選択するためのチェックボックスが表示される。また、ゴールデンタイム設定画面においては、特別のデモンストレーション表示を実行するタイミングを、時刻ではなく電源投入後の１回目の変動表示時として設定する１回転目設定領域９５８が表示される。１回転目設定領域９５８においては、時刻設定領域９５５と同様に、特別のデモンストレーション表示の実行をＯＦＦさせる（実行を停止する）設定をするためのチェックボックスが表示される。

【０２４６】

さらに、ゴールデンタイム設定画面においては、演出データの設定を確定して設定を終了するときに操作する操作領域９５６と、ゴールデンタイム設定画面の表示を終了させてホール設定モード画面に戻るときに操作する操作領域９５７とが表示される。また、ゴールデンタイム設定画面においては、「枠ボタン（操作ボタン１２０の別称）　移動」「演出スイッチ　決定」というようなゴールデンタイム設定画面での操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作案内をする表示が行なわれる。また、時刻設定領域９５５においては、特別のデモンストレーション表示を必ず実行する時刻として設定された時刻の固定実行条件情報（以下、特別デモ表示固定時刻という）が表示される（たとえば、「月～金：９時、１９時、２１時は必ずＯＮ」、「土／日：９時、１７時、１９時、２１時は必ずＯＮ」という表示が行なわれる）。このような特別デモ表示固定時刻のデータは、図７に示すＲＯＭ３５９のゴールデンタイム設定データ領域に記憶されており、実行を停止する選択をすることが不可能となっている。このような特別デモ表示固定時刻は、ＲＯＭ３５９に記憶されているため、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている特別のデモンストレーション表示を実行する時刻を示すデータが消滅しても、ＲＯＭ３５９に記憶されている特別デモ表示固定時刻のデータを読出して用いることにより、予め定められた時刻においては、特別のデモンストレーション表示を実行することができる。

【０２４７】

ゴールデンタイム設定画面が表示されたときに、操作ボタン１２０を押圧操作すると、１回操作するごとに、変動表示装置９で表示されている時刻設定領域９５５において、複数設けられた特別のデモンストレーション表示の実行選択時刻（表示項目）のそれぞれを予め定められた順番にしたがって選択するとともに、１回転目設定領域９５８と操作領域９５６と操作領域９５７との表示項目を予め定められた順番にしたがって選択することができる。ゴールデンタイム設定画面においては、選択可能な領域のうち、選択されている領域が、予め定められた色（選択報知色）で表示されることとなり、どの領域が選択されているかが示される。このように操作ボタン１２０によって項目を選択する操作は、以下の説明において、選択操作と呼ぶ。

【０２４８】

そして、ゴールデンタイム設定画面において、時刻設定領域９５５での特別のデモンストレーション表示のいずれかの実行選択時刻が選択されたときに、演出スイッチ３５４を押圧操作すると、１回操作するごとに、チェックボックスへのチェックマークと、そのチェックマークの解除とが交互に行なわれる。これにより、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４を操作することに基づいて、特別のデモンストレーション表示の実行時刻を任意に設定（設定変更）することができる。このように選択されている項目について演出スイッチ３５４の操作による実行の有無の設定、数値データの設定等、何らかの設定をする操作を、以下の説明において、設定操作と呼ぶ。また、このような設定操作と、前述の選択操作とを含む操作の呼名として、以下の説明において、選択・設定操作という呼名を用いる。

【０２４９】

そして、操作領域９５６が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が設定終了操作となり、その操作が行なわれた時点で時刻設定領域９５５にお

いて示された特別のデモンストレーション表示の実行時刻および１回転目設定領域９５８において示された設定がバックアップＲＡＭ３５６に記憶されている特別のデモンストレーション表示に関する情報として更新記憶される。これにより、パチンコ遊技機１の電源投入時においては、ゴールデンタイム設定画面を表示させて操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４を操作することに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている特別のデモンストレーション表示の実行時刻の情報等、特別のデモンストレーション表示の実行に関する情報を任意に設定（設定変更）することができる。そして、操作領域９５７が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が戻り操作となり、ゴールデンタイム設定画面の表示が終了し、変動表示装置９で表示される画面がホール設定モード画面の表示に戻る。

【０２５０】

特別のデモンストレーション表示を実行する時刻のうち、営業時間内（１０時～２３時）に実行する特別のデモンストレーション表示は、遊技者に見せて演出効果を向上させることを目的とする表示であり、営業時間外（たとえば、９時等）に実行する特別のデモンストレーション表示は、複数台のパチンコ遊技機１の特別デモンストレーション表示を比較して、リアルタイムクロック３５３の計時値に狂いが生じているか否かを判断することを目的とする表示である。

【０２５１】

図２２は、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づいて行なう演出であるオールマイティー図柄の表示に関する演出データのうちの演出実行条件（本実施の形態では、オールマイティー図柄の表示を行なう日を示すデータ）を設定するときに変動表示装置９において表示されるオールマイティー図柄設定画面を示す表示画面図である。オールマイティー図柄設定画面が表示されたときにおいては、ゴールデンタイム設定画面が表示されたときの場合と同様に、選択操作を行なう操作手段として操作ボタン１２０が用いられ、決定操作を行なう操作手段として演出スイッチ３５４が用いられる。

【０２５２】

オールマイティー図柄設定画面においては、オールマイティー図柄の表示を実行する日時のうち、実行する日を演出データとして任意に設定するための情報を表示する日設定領域９６１が表示される。オールマイティー図柄の表示は、実行する日および時刻を設定し、その日および時刻により特定される期間において、変動表示に用いる図柄として、オールマイティー図柄を含まない図柄による変動表示からオールマイティー図柄を含む図柄による変動表示に変更することにより行なわれる。この実施の形態の場合は、オールマイティー図柄の表示を実行する日時のうち、時刻については、ＲＯＭ３５９に記憶されたオールマイティー図柄実行時刻が実行する時刻の設定値として固定的に用いられる。したがって、ここでは、オールマイティー図柄の表示を実行する日時のうち、日のみが任意に設定されることとなる。

【０２５３】

日設定領域９６１においては、「毎月７日、１７日、２７日」というような毎月の指定日と、「月曜日」～「金曜日」というような所定の曜日とを含むオールマイティー図柄の表示の実行選択日とを複数表示するとともに、それぞれの実行選択日に対応して、オールマイティー図柄の表示の実行をＯＦＦさせる（実行を停止する）設定をすることによりオールマイティー図柄の表示を実行させる時刻を選択するためのチェックボックスが表示される。

【０２５４】

さらに、オールマイティー図柄設定画面においては、演出データの設定を確定して設定を終了するときに操作する操作領域９６２と、オールマイティー図柄設定画面の表示を終了させてホール設定モード画面に戻るときに操作する操作領域９６３とが表示される。また、オールマイティー図柄設定画面においては、ゴールデンタイム設定画面と同様に、「枠ボタン（操作ボタン１２０の別称）　移動」「演出スイッチ　決定」というようなオールマイティー図柄設定画面での操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作案内を

する表示が行なわれる。また、日設定領域９６１においては、オールマイティー図柄の表示を必ず実行する日として設定された日の固定実行条件情報（以下、オールマイティー図柄固定日という）が表示される（たとえば、「土曜・日曜は必ずＯＮになります」という表示が行なわれる）。このようなオールマイティー図柄固定日のデータは、図７に示すように、ＲＯＭ３５９のオールマイティー図柄設定データ領域に記憶されており、実行を停止する選択をすることが不可能となっている。このようなオールマイティー図柄固定日は、ＲＯＭ３５９に記憶されているため、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されているオールマイティー図柄の表示を実行する時刻を示すデータが消滅してしまっても、ＲＯＭ３５９に記憶されているオールマイティー図柄固定日のデータを読出して用いることにより、予め定められた日については、予め定められた時刻において、オールマイティー図柄の表示を実行することができる。

【０２５５】

オールマイティー図柄設定画面が表示されたときに、操作ボタン１２０を押圧操作すると、１回操作するごとに、変動表示装置９で表示されている日設定領域９６１において、複数設けられたオールマイティー図柄の表示の実行選択日（表示項目）のそれぞれを予め定められた順番にしたがって選択するとともに、操作領域９６２と操作領域９６３と（表示項目）を予め定められた順番にしたがって選択する選択操作をすることができる。オールマイティー図柄設定画面においては、選択可能な領域のうち、選択されている領域が、予め定められた色（選択報知色）で表示されることとなり、どの領域が選択されているかが示される。

【０２５６】

そして、オールマイティー図柄設定画面において、日設定領域９６１での特別のオールマイティー図柄のいずれかの実行選択日（日または曜）が選択されたときに、演出スイッチ３５４を押圧操作すると、１回操作するごとに、チェックボックスへのチェックマークと、そのチェックマークの解除とが交互に行なわれる設定操作をすることができる。これにより、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４を操作することに基づいて、オールマイティー図柄の表示の実行日を任意に設定（設定変更）することができる。

【０２５７】

そして、操作領域９６２が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が設定終了操作となり、その操作が行なわれた時点で日設定領域９６１において示されたオールマイティー図柄の表示実行日がバックアップＲＡＭ３５６に記憶されているオールマイティー図柄の表示に関する情報として更新記憶される。これにより、パチンコ遊技機１の電源投入時においては、オールマイティー図柄設定画面を表示させて操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４を操作することに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されているオールマイティー図柄の表示実行日の情報等、オールマイティー図柄の表示の実行に関する情報を任意に設定（設定変更）することができる。そして、操作領域９６３が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が戻り操作となり、オールマイティー図柄設定画面の表示が終了し、変動表示装置９で表示される画面がホール設定モード画面の表示に戻る。戻り操作が行なわれたときは、そのときのオールマイティー図柄設定画面で日設定領域９６１において示されたオールマイティー図柄の表示実行日はバックアップＲＡＭ３５６に更新記憶されない。オールマイティー図柄の表示を実行する時期は、このようにオールマイティー図柄設定画面を用いて設定され得る実行日の情報、および、ＲＯＭ３５８に記憶されているオールマイティー図柄固定日のデータによる実行日の情報と、ＲＯＭ３５８に記憶されている実行時間（後述するような１２：００から１３：００という時間帯）の情報とに基づいて定められる。

【０２５８】

また、電源スイッチ９１１をオン状態にするパチンコ遊技機１の電源投入時において、クリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４とが同時にオン状態にされた状態（操作ボタン１２０はオフ状態）で、電源投入されたときに、起動時において、台情報設定モードに移行し、台情報設定モード画面が変動表示装置９に表示される。台情報設定モード画面は

、リアルタイムクロック３５３の計時値の設定、および、稼動日数の初期化を行なうことが可能な設定モードである台情報設定モードにおいて表示される画面である。

【０２５９】

図２３は、台情報設定モード画面を示す表示画面図である。台情報設定モード画面においては、リアルタイムクロック３５３の計時値の再設定をするための日時再設定画面の表示を選択する操作領域９６４と、稼動日数の初期化をするための台情報初期化画面の表示を選択する操作領域９６５と、台情報設定モード画面の表示を終了させることを選択する操作領域９６６とが表示される。台情報設定モード画面が表示されたときにおいては、前述した場合と同様に、選択操作を行なう操作手段として操作ボタン１２０が用いられ、決定操作を行なう操作手段として演出スイッチ３５４が用いられる。操作者は、操作ボタン１２０の操作に応じて、これらの操作領域９６４～９６６のうちのいずれかを選択し、演出スイッチ３５４を操作することに応じて、いずれかの項目の選択を決定する。

【０２６０】

また、台情報設定モード画面においては、「問題がなければ変更しないでください」という注意書きを示す情報が表示される。さらに、台情報設定モード画面においては、「枠ボタン（操作ボタン１２０の別称）　項目を移動します」「演出スイッチ　決定します」というような台情報設定モード画面での操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作案内をする表示が行なわれる。

【０２６１】

台情報設定モード画面が表示されたときに、操作ボタン１２０を押圧操作すると、１回操作するごとに、変動表示装置９で表示されている操作領域９６４～９６６（表示項目）のそれぞれを予め定められた順番にしたがって選択する選択操作をすることができる。台情報設定モード画面においては、選択可能な領域のうち、選択されている領域が、予め定められた色（選択報知色）で表示されることとなり、どの領域が選択されているかが示される。

【０２６２】

そして、操作領域９６４～９６６のいずれかが選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が行なわれた時点で選択されていた項目に応じて、日時再設定画面の表示開始、台情報初期化画面の表示開始、および、台情報設定モード画面の表示終了のうちいずれかが演出表示装置９において行なわれる。

【０２６３】

図２４は、日時再設定画面を示す表示画面図である。日時再設定画面が表示されたときにおいては、前述した場合と同様に、選択操作を行なう操作手段として操作ボタン１２０が用いられ、決定操作を行なう操作手段として演出スイッチ３５４が用いられる。日時再設定画面においては、リアルタイムクロック３５３の現在の計時値（年，月，日，曜，時，分，秒）を示す計時値情報９５２が表示される。計時値情報９５２における計時値の表示は、リアルタイムクロック３５３における現在の計時値の情報に基づいて行なわれる。さらに、日時再設定画面においては、計時値を設定するときに操作する操作領域９５３と、計時値を設定することをキャンセルするとき（日時再設定画面の表示を終了させるとき）に操作する操作領域９５４とが表示される。また、日時再設定画面においては、台情報設定モード画面と同様に、「問題がなければ変更しないでください」という注意書きを示す情報が表示される。さらに、日時再設定画面においては、台情報設定モード画面と同様に、「枠ボタン（操作ボタン１２０の別称）　項目を移動します」「演出スイッチ　決定します」というような操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作案内をする表示が行なわれる。

【０２６４】

日時再設定画面が表示されたときに、操作ボタン１２０を押圧操作すると、１回操作するごとに、変動表示装置９で表示されている計時値情報９５２において、年のデータの表示領域、月のデータの表示領域、日のデータの表示領域、時のデータの表示領域、分のデータの表示領域、および、秒のデータの表示領域（表示項目）のいずれかを予め定められ

た順番にしたがって選択するとともに、操作領域９５３と操作領域９５４と（表示項目）を予め定められた順番にしたがって選択する選択操作をすることができる。日時再設定画面においては、選択可能な領域のうち、選択されている領域が、予め定められた色（選択報知色）で表示されることとなり、どの領域が選択されているかが示される。

【０２６５】

そして、日時再設定画面において、年，月，日，時，分，秒の各データの表示領域が選択されたときに、演出スイッチ３５４を押圧操作すると、１回操作するごとに、表示されている各データが１ずつ加算更新されるとともに（たとえば、分のデータは５７分→５８分→５９分というように更新される）、各データの上限値を超えると各データが下限値からさらに加算更新される設定操作（数値データの設定操作）をすることができる（たとえば、分のデータは５９分→００分→０１分というように更新される）。これにより、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４を操作することに基づいて、年，月，日，時，分，秒の各データを任意に設定（設定変更、再設定）することができる。なお、年のデータについては、たとえば、「２００７」のうち、下２桁の部分「０７」の部分のみを設定操作することができる。これに限らず、年のデータについては、４桁のすべての部分を設定操作できるようにしてもよい。

【０２６６】

そして、操作領域９５３が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が時間設定操作となり、操作確認画像として、「本当によろしいですか？」という確認メッセージを示す確認ウインドウが表示される。その確認ウインドウが表示された状態で、さらに、操作領域９５３を選択した状態で演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が時間設定操作（確定操作）となり、その操作が行なわれた時点で表示されていた計時値（年，月，日，曜，時，分，秒）がリアルタイムクロック３５３の計時値として更新記憶される。これにより、パチンコ遊技機１の電源投入時においては、台情報設定モード画面から日時再設定画面を表示させて操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４を操作することに基づいて、リアルタイムクロック３５３における計時値の情報を任意に設定（設定変更）することができる。一方、確認ウインドウが表示された状態で、操作領域９５４を選択して演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作がキャンセル操作となり、確認メッセージの表示が消えて、操作のやり直しとなる。そして、操作領域９５４が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、日時再設定画面の表示が終了する（台情報設定モード画面の表示に戻る）。

【０２６７】

図２５は、台情報初期化画面を示す表示画面図である。台情報初期化画面が表示されたときにおいては、前述した場合と同様に、選択操作を行なう操作手段として操作ボタン１２０が用いられ、決定操作を行なう操作手段として演出スイッチ３５４が用いられる。台情報初期化画面においては、稼動開始日を示すリアルタイムクロック３５３の計時値情報９７１と、その稼動開始日から現在日までの稼動日数情報（稼動日数は、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく現在日から稼動開始日を減算することにより得られる）９７２とが表示される。稼動開始日の計時値情報９７１の表示および稼動日数情報９７２の表示は、バックアップＲＡＭ３５６の稼動開始日時記憶領域に記憶されている稼動開始日時の情報に基づいて行なわれる。稼動日数の情報の初期値は、たとえば、パチンコ遊技機１の製造工程において、任意の日時（たとえば、製造日時等）に予め設定されている。さらに、台情報初期化画面においては、稼動開始日の初期化をするときに操作する操作領域９７３と、稼動日数を初期化することをキャンセルするとき（台情報初期化画面の表示を終了させるとき）に操作する操作領域９７４とが表示される。また、台情報初期化画面においては、台情報設定モード画面と同様に、「問題がなければ変更しないでください」という注意書きを示す情報が表示される。さらに、台情報初期化画面においては、台情報設定モード画面と同様に「枠ボタン（操作ボタン１２０の別称）　項目を移動します」「演出スイッチ　決定します」というような操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作案内をする表示が行なわれる。

【０２６８】
台情報初期化画面が表示されたときに、操作ボタン１２０を押圧操作すると、１回操作するごとに、変動表示装置９で表示されている操作領域９７３と操作領域９７４と（表示項目）を予め定められた順番にしたがって選択する選択操作をすることができる。台情報初期化画面においては、選択可能な領域のうち、選択されている領域が、予め定められた色（選択報知色）で表示されることとなり、どの領域が選択されているかが示される。
【０２６９】
そして、台情報初期化画面において、操作領域９７３が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が初期化操作となり、操作確認画像として、「本当によろしいですか？」という確認メッセージを示す確認ウインドウが表示される。その確認ウインドウが表示された状態で、さらに、操作領域９７３を選択した状態で演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が初期化操作（確定操作）となり、バックアップＲＡＭ３５６の稼動開始日時記憶領域に記憶されている稼動開始日時の情報が初期化され、稼動日数の情報が「０」に初期化される。具体的には、稼動開始日時の情報が、現在のリアルタイムクロック３５３の計時値に更新記憶される。これにより、パチンコ遊技機１の電源投入時においては、台情報設定モード画面から台情報初期化画面を表示させて操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４を操作することに基づいて、稼動開始日時を初期化し稼動日数を初期化することができる。一方、確認ウインドウが表示された状態で、操作領域９７４を選択して演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作がキャンセル操作となり、確認メッセージの表示が消えて、操作のやり直しとなる。そして、操作領域９７４が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、台情報初期化画面の表示が終了する（台情報設定モード画面の表示に戻る）。なお、確認ウインドウが表示された状態では、計時値が入力された日時で計時動作が停止してもよいし、入力された日時から計時動作が進むようにしてもよい。
【０２７０】
また、電源スイッチ９１１をオン状態にするパチンコ遊技機１の電源投入時において、クリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４と操作ボタン１２０とが同時にオン状態にされた状態で、電源投入が行なわれたときに、起動時において、稼動日数変更設定モードに移行し、稼動日数変更設定モード画面が変動表示装置９に表示される。稼動日数変更設定モード画面は、稼動日数を示すデータを遊技場において任意に設定するための設定モードである稼動日数変更設定モードにおいて表示される画面である。
【０２７１】
図２６は、稼動日数変更設定モード画面を示す表示画面図である。稼動日数変更設定モード画面が表示されたときにおいては、前述した場合と同様に、選択操作を行なう操作手段として操作ボタン１２０が用いられ、決定操作を行なう操作手段として演出スイッチ３５４が用いられる。稼動日数変更設定モード画面においては、台情報初期化画面と同様に、稼動開始日を示すリアルタイムクロック３５３の計時値情報９８１と、その稼動開始日から現在日までの稼動日数情報（稼動日数は、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく現在日から稼動開始日を減算することにより得られる）９８２とが表示される。さらに、稼動日数変更設定モード画面においては、稼動日数を増やすときに操作する操作領域９８３と、稼動日数を減らすときに操作する操作領域９８４と、稼動開始日データ設定画面の表示を終了させるときに操作する操作領域９８５とが表示される。操作者は、操作ボタン１２０の操作に応じて、これらの操作領域９８３～９８５のうちのいずれかを選択し、演出スイッチ３５４を操作することに応じて、いずれかの項目の選択を決定する。また、稼動日数変更設定モード画面においては、「他の台の稼動日数と違っていたら合せてください」という注意書きを示す情報が表示される。さらに、稼動日数変更設定モード画面においては、台情報設定モード画面と同様に「枠ボタン（操作ボタン１２０の別称）　項目を移動します」「演出スイッチ　決定します」というような操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作案内をする表示が行なわれる。
【０２７２】

稼動日数変更設定モード画面が表示されたときに、操作ボタン１２０を押圧操作すると、１回操作するごとに、変動表示装置９で表示されている操作領域９８３～９８５（表示項目）を予め定められた順番にしたがって選択する選択操作をすることができる。稼動日数変更設定モード画面においては、選択可能な領域のうち、選択されている領域が、予め定められた色（選択報知色）で表示されることとなり、どの領域が選択されているかが示される。

【０２７３】

そして、稼動日数変更設定モード画面において、操作領域９８３が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、１回操作するごとに、表示されている稼動開始日を１日ずつ減算更新するとともに、表示されている稼動日数を１日ずつ加算更新する表示が行なわれる。一方、稼動日数変更設定モード画面において、操作領域９８４が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、１回操作するごとに、表示されている稼動開始日を１日ずつ加算更新するとともに、表示されている稼動日数を１日ずつ減算更新する表示が行なわれる。このように稼動日数を増減させる演出スイッチ３５４の操作は、選択された項目についての数値データを設定するための設定操作に該当する。そして、操作領域９８５が選択されているときに演出スイッチ３５４を押圧操作すると、その操作が行なわれた時点で表示されていた稼動開始日がバックアップＲＡＭ３５６に記憶されている稼動開始日として更新記憶され、稼動日数変更設定モード画面の表示が終了する。これにより、パチンコ遊技機１の電源投入時においては、稼動日数変更設定モード画面を表示させて操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４を操作することに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている稼動開始日のデータを任意に設定（設定変更）し、稼動日数のデータを任意に設定（設定変更）することができる。なお、稼動日数を加算すると、たとえば、稼動日数２０目で発生する演出等が容易に発生させることができるので、稼動日数の変更設定時においては、稼動日数の減算のみを可能としてもよい。

【０２７４】

次に、ホール設定モードにおいて、特別のデモンストレーション表示に関する演出データを設定するときに必要な操作の手順と、オールマイティー図柄のデモンストレーション表示に関する演出データを設定するときに必要な操作の手順とを説明する。

【０２７５】

図２７は、ホール設定モードにおける操作手順を示すフローチャートである。図２７を参照して、クリアスイッチ９１２のみを押した（オンした）状態で電源スイッチ９１１をオン状態に操作した後、３０秒以内に操作ボタン１２０をオン状態に操作すると、変動表示装置９において、前述のホール設定モード画面が表示される。

【０２７６】

ホール設定モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作によりゴールデンタイム設定画面の表示を選択する操作領域を選択してゴールデンタイム設定画面を表示することを決定する操作を行なうと、図２１に示すゴールデンタイム設定画面が変動表示装置９に表示される。

【０２７７】

ゴールデンタイム設定画面が表示されているときに、操作ボタン１２０の選択操作と、演出スイッチ３５４の決定操作とにより前述のような項目の選択操作および選択された項目についての設定操作（選択・設定操作）が行なわれると、選択報知色の表示およびチェックマークの表示等、前述のような操作に対応した表示が行なわれる。また、操作領域９５６を選択して設定終了操作が行なわれたときには、その時点でゴールデンタイム設定画面において設定されていた情報がバックアップＲＡＭ３５６に保存され、設定が終了してホール設定モードが終了する。また、操作領域９５７を選択して戻り操作が行なわれたときには、ゴールデンタイム設定画面の表示が終了し、ホール設定モード画面の表示に戻る。

【０２７８】

また、ホール設定モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０および演出ス

イッチ３５４の操作によりオールマイティー図柄設定画面の表示を選択する操作領域を選択してオールマイティーを表示することを決定する操作を行なうと、図２２に示すオールマイティー図柄設定画面が変動表示装置９に表示される。

【０２７９】

オールマイティー図柄設定画面が表示されているときに、操作ボタン１２０の選択操作と、演出スイッチ３５４の決定操作とにより前述のような項目の選択操作および選択された項目についての設定操作（選択・設定操作）が行なわれると、選択報知色の表示およびチェックマークの表示等、前述のような操作に対応した表示が行なわれる。また、操作領域９６２を選択して設定終了操作が行なわれたときには、その時点でオールマイティー図柄設定画面において設定されていた情報がバックアップＲＡＭ３５６に保存され、設定が終了してホール設定モードが終了する。また、操作領域９６３を選択して戻り操作が行なわれたときには、オールマイティー図柄設定画面の表示が終了し、ホール設定モード画面の表示に戻る。

【０２８０】

次に、台情報設定モードにおいて、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するときに必要な操作の手順と、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づいて得られる稼動日数を初期化するときに必要な操作の手順とを説明する。

【０２８１】

図２８は、台情報設定モードにおける操作手順を示すフローチャートである。図２８を参照して、クリアスイッチ９１２および演出スイッチ３５４を押した（オンした）状態で電源スイッチ９１１をオン状態に操作すると、変動表示装置９において、図２３の台情報設定モード画面が表示される。

【０２８２】

台情報設定モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作により日時再設定画面の表示を選択する操作領域９６４を選択して日時再設定画面を表示することを決定する操作を行なうと、図２４に示す日時再設定画面が変動表示装置９に表示される。

【０２８３】

日時再設定画面が表示されているときに、操作ボタン１２０の選択操作と、演出スイッチ３５４の決定操作とにより、前述のような項目の選択操作、および、選択された項目についての設定操作（選択・設定操作）が行なわれると、選択報知色の表示および設定する数値の表示等、前述のような操作に対応した表示が行なわれる。また、操作領域９５４を選択してキャンセル操作が行なわれたときには、日時再設定画面の表示が終了し、台情報設定モード画面の表示に戻る。また、操作領域９５３を選択して時間設定操作が行なわれたときには、前述の操作確認画像が表示される。そして、操作確認画像が表示されているときに、再度操作領域９５３を選択して時間設定操作が行なわれると、その時点で日時再設定画面において設定されていた情報がバックアップＲＡＭ３５６に保存され、設定が終了して台情報設定モードが終了する。一方、操作確認画像が表示されているときに、操作領域９５４を選択してキャンセル操作が行なわれると、操作のやり直しとなる。

【０２８４】

また、台情報設定モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作により台情報初期化画面の表示を選択する操作領域９６５を選択して台情報初期化画面を表示することを決定する操作を行なうと、図２２に示す台情報初期化画面が変動表示装置９に表示される。

【０２８５】

台情報初期化画面が表示されているときに、操作ボタン１２０の選択操作と、演出スイッチ３５４の決定操作とにより前述のような項目の選択操作が行なわれると、選択報知色の表示等、前述のような操作に対応した表示が行なわれる。また、操作領域９７４を選択してキャンセル操作が行なわれたときには、台情報初期化画面の表示が終了し、台情報設定モード画面の表示に戻る。また、操作領域９７３を選択して初期化操作が行なわれたと

きには、前述の操作確認画像が表示される。そして、操作確認画像が表示されているときに、再度操作領域９７３を選択して初期化操作が行なわれると、バックアップＲＡＭ３５６の稼動開始日時記憶領域に記憶されている稼動開始日時の情報が初期化され、稼動日数の情報が「０」に初期化され、その情報がバックアップＲＡＭ３５６に保存され、設定が終了して台情報設定モードが終了する。また、操作領域９７４を選択してキャンセル操作が行なわれたときには、台情報初期化画面の表示が終了し、台情報設定モード画面の表示に戻る。

【０２８６】

また、台情報設定モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４の操作により、台情報設定モード画面の表示を終了させることを選択する操作領域９６６を選択して台情報設定モード画面の表示を終了させることを決定する操作を行なうと、設定が終了して台情報設定モードが終了する。

【０２８７】

次に、稼動日数変更設定モードにおいて、稼動日数を変更する設定をするときに必要な操作の手順を説明する。図２９は、稼動日数変更設定モードにおける操作手順を示すフローチャートである。図２９を参照して、クリアスイッチ９１２、演出スイッチ３５４、および、操作ボタン１２０を押した（オンした）状態で電源スイッチ９１１をオン状態に操作すると、変動表示装置９において、図２６の稼動日数変更設定モード画面が表示される。

【０２８８】

稼動日数変更設定モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０の選択操作と、演出スイッチ３５４の決定操作とにより前述のような項目の選択操作および選択された項目についての設定操作（選択・設定操作）が行なわれると、選択報知色の表示および設定する数値の表示（稼動日数の増加，減少等）等、前述のような操作に対応した表示が行なわれる。また、操作領域９８５を選択して演出スイッチ３５４を操作することにより稼動日数変更設定モードを終了させる終了操作が行なわれたときには、その操作が行なわれた時点で表示されていた稼動開始日がバックアップＲＡＭ３５６に記憶されている稼動開始日として更新記憶されて稼動日数が設定され、稼動日数変更設定モード画面の表示が終了する。

【０２８９】

図２１～図２９を用いて説明したように、ホール設定モードに移行させるためには電源投入時にクリアスイッチ９１２を操作することが必要である。また、台情報設定モードに移行させるためには電源投入時にクリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４とを同時に操作することが必要である。また、稼動日数変動設定モードに移行させるためには電源投入時にクリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４と操作ボタン１２０とを同時に操作することが必要である。このように、移行させる設定モードに応じて電源投入時に操作する操作手段の数が異なることにより、各設定モードによりデータを設定するための設定手順のうち、それぞれの設定モードに移行させるときに必要となる設定手順が異ならされている。言い換えると、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４のような操作手段の操作に応じた設定をすることが可能となる図２１～図２６のような画面を表示するための手順が異ならされている。

【０２９０】

具体的に、１つの操作手段の操作が必要となるホール設定モードよりも、２つの操作手段の操作が必要となる稼動日数変動設定モードの方が設定手順が複雑に設定されている。また、１つの操作手段の操作が必要となるホール設定モードおよび２つの操作手段の操作が必要となる台情報設定モードよりも、３つの操作手段の操作が必要となる稼動日数変動設定モードの方が設定手順が複雑に設定されている。このような設定手順は、設定する情報の重要度が高い程、より複雑となるように設定される。

【０２９１】

また、台情報設定モードでは、図３２のＳ５４８～Ｓ５５０およびＳ５５８～Ｓ５６０

で、操作確認画像の表示および２度の時間設定操作または初期化操作（確定操作）が必要となるという手順を含む。これに対し、ホール設定モードでは、特別のデモンストレーション表示等の演出を設定するときの設定手順として、このような手順が含まれていない。これにより、このような手順からも、稼動日数変動設定モードの方がホール設定モードよりも設定手順が複雑に設定されている。

【０２９２】

また、図１、図２に示すように、ホール設定モードに移行させるために電源投入の際に操作されるクリアスイッチ９１２と電源スイッチ９１１との間の距離よりも、台情報設定モードに移行させるために電源投入の際に操作される演出スイッチ３５４と電源スイッチ９１１およびクリアスイッチ９１２との間の距離の方が長い。また、図１、図２に示すように、ホール設定モードに移行させるために電源投入の際に操作されるクリアスイッチ９１２と電源スイッチ９１１との間の距離、および、台情報設定モードに移行させるために電源投入の際に操作される演出スイッチ３５４と電源スイッチ９１１およびクリアスイッチ９１２との間の距離よりも、稼動日数変動設定モードに移行させるために電源投入の際に操作される操作ボタン１２０と電源スイッチ９１１およびクリアスイッチ９１２との間の距離の方が長い。同時に操作する操作手段の距離が長い程、操作を行ない難いので、各設定モードによりデータを設定するための設定手順は複雑である。したがって、同時に操作する操作手段の距離の長さという観点から、ホール設定モードよりも、台情報設定モードの方が設定手順が複雑に設定されている。また、ホール設定モードおよび台情報設定モードよりも稼動日数変動設定モードの方が設定手順が複雑に設定されている。

【０２９３】

図３０は、図１８の情報設定処理（Ｓ７０１）の処理を示すフローチャートである。情報設定処理においては、クリアスイッチ９１２、演出スイッチ３５４、および、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、クリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４と操作ボタン１２０との３つの操作手段が同時にオン状態にされているか否かを判断することにより、これらが同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたか否かを判断する（Ｓ９２１）。Ｓ９２１において同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれていないと判断したときは、後述するＳ９２３に進む。一方、Ｓ９２１において同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたと判断したときは、前述した稼動日数変更設定モードでの処理を行なう稼動日数変更設定処理を実行し（Ｓ９２２）、リターンする。稼動日数変更設定処理の内容については、図３３を用いて後述する。

【０２９４】

Ｓ９２１において同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれていないと判断してＳ９２３に進んだときは、クリアスイッチ９１２、演出スイッチ３５４、および、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、クリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４とが同時にオン状態にされており、操作ボタン１２０が同時に操作されていない状態であるかどうかを判断することにより、これら２つの操作手段が同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたか否かを判断する（Ｓ９２３）。Ｓ９２３において２つの操作手段が同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれていないと判断したときは、後述するＳ９２５に進む。一方、Ｓ９２３において２つの操作手段が同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたと判断したときは、前述した台情報設定モードでの処理を行なう台情報設定処理を実行し（Ｓ９２４）、リターンする。台情報設定処理の内容については、図３２を用いて後述する。

【０２９５】

Ｓ９２３において２つの操作手段が同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれていないと判断してＳ９２５に進んだときは、クリアスイッチ９１２、演出スイッチ３５４、および、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、クリアスイッチ９１２がオン状態にされており、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４が操作されていない状態であるかどうかを判断することにより、クリアスイッチ９１２のみがオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたか否かを判断する（Ｓ９２５）。Ｓ９２５においてクリアスイッチ

９１２のみがオン状態にされた状態で電源投入が行なわれていないと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ９２５においてクリアスイッチ９１２のみがオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたと判断したときは、電源投入後３０秒間が経過したか否かを判断する（Ｓ９２６）。電源投入後の時間の計測は、所定のタイマ（図示省略）により、電源投入時からの経過時間を計時することに基づいて行なう。したがって、Ｓ９２６では、このようなタイマの値を参照して判断を行なう。Ｓ９２６で電源投入後３０秒間が経過したと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ９２６で電源投入後３０秒間が経過していないと判断したときは、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、操作ボタン１２０がオン状態に操作されているかどうかを判断するとともに、オン状態のときの操作継続時間を予め定められたタイマ（図示省略）により計時することに基づいて、操作ボタン１２０が電源投入後に５秒以上続けてオン状態にされているか否かを判断する（Ｓ９２７）。操作ボタン１２０が５秒以上続けてオン状態にされていないと判断したときは、Ｓ９２６に戻る。一方、操作ボタン１２０が５秒以上続けてオン状態にされていると判断したときは、前述のホール設定モードでの処理を行なうホール設定処理を実行し（Ｓ９２８）、リターンする。

【０２９６】

図３１は、情報設定処理により実行されるホール設定処理（Ｓ９２８）を示すフローチャートである。稼動日数変更設定処理においては、まず、前述のようなホール設定モード画面を表示させる（Ｓ５０１）。そして、ホール設定モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０からの操作信号からの操作信号を確認することにより、前述のような項目を選択する選択操作があったか否かを判断する（Ｓ５０２）。そして、Ｓ５０２により選択操作があったと判断したときは、選択された領域を選択報知色で表示する等、その操作に対応した表示を行ない（Ｓ５０３）、Ｓ５０２に戻る。一方、Ｓ５０２により選択操作がなかったと判断したときは、ホール設定モード画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、ゴールデンタイム設定画面の選択を決定する操作があったか否かを判断する（Ｓ５０４）。

【０２９７】

Ｓ５０４によりゴールデンタイム設定画面の選択を決定する操作がなかったと判断したときは、後述するＳ５１１に進む。一方、Ｓ５０４によりゴールデンタイム設定画面の選択を決定する操作があったと判断したときは、図２１に示すゴールデンタイム設定画面を表示する（Ｓ５０５）。そして、操作ボタン１２０からの操作信号および演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような操作領域の選択操作および実行する時刻の設定操作等の選択・設定操作があったか否かを判断する（Ｓ５０６）。そして、Ｓ５０６により選択・設定操作があったと判断したときは、前述のように、選択された領域の選択報知色での表示、および、チェックボックスでのチェックマークの表示等、その操作に対応した表示を行ない（Ｓ５０７）、Ｓ５０６に戻る。一方、Ｓ５０６により選択・設定操作がなかったと判断したときは、ゴールデンタイム設定画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような設定終了操作があったか否かを判断する（Ｓ５０８）。

【０２９８】

Ｓ５０８により設定終了操作があったと判断したときは、その時点でゴールデンタイム設定画面において設定されていた情報をバックアップＲＡＭ３５６に保存し（Ｓ５０９）、リターンする。これにより、ホール設定モードが終了する。一方、Ｓ５０８により設定終了操作がなかったと判断したときは、ゴールデンタイム設定画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような戻り操作があったか否かを判断する（Ｓ５１０）。Ｓ５１０により戻り操作があったと判断したときは、その時点でゴールデンタイム設定画面において設定されていた情報をバックアップＲＡＭ３５６に保存することなく、Ｓ５０１に戻る。これによりホール設定モード画面が表示される。一方、Ｓ５１０により戻り操作がなかったと

判断したときは、Ｓ５０６に戻る。

【０２９９】

また、前述のＳ５０４によりゴールデンタイム設定画面の選択を決定する操作がなかったと判断したときには、ホール設定モード画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、オールマイティー図柄設定画面の選択を決定する操作があったか否かを判断する（Ｓ５１１）。

【０３００】

Ｓ５１１によりオールマイティー図柄設定画面の選択を決定する操作がなかったと判断したときは、前述のＳ５０２に進む。一方、Ｓ５１１によりオールマイティー図柄設定画面の選択を決定する操作があったと判断したときは、図２２に示すオールマイティー図柄設定画面を表示する（Ｓ５１２）。そして、操作ボタン１２０からの操作信号および演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような操作領域の選択操作および実行する時刻の設定操作等選択・設定操作があったか否かを判断する（Ｓ５１３）。そして、Ｓ５１３により選択・設定操作があったと判断したときは、前述のように、選択された領域の選択報知色での表示、および、チェックボックスでのチェックマークの表示等、その操作に対応した表示を行ない（Ｓ５１４）、Ｓ５０６に戻る。一方、Ｓ５０６により選択・設定操作がなかったと判断したときは、オールマイティー図柄設定画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような設定終了操作があったか否かを判断する（Ｓ５１５）。

【０３０１】

Ｓ５１５により設定終了操作があったと判断したときは、その時点でオールマイティー図柄設定画面において設定されていた情報をバックアップＲＡＭ３５６に保存し（Ｓ５１６）、リターンする。これにより、ホール設定モードが終了する。一方、Ｓ５１５により設定終了操作がなかったと判断したときは、オールマイティー図柄設定画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような戻り操作があったか否かを判断する（Ｓ５１７）。Ｓ５１７により戻り操作があったと判断したときは、その時点でオールマイティー図柄設定画面において設定されていた情報をバックアップＲＡＭ３５６に保存することなく、Ｓ５０１に戻る。これによりホール設定モード画面が表示される。一方、Ｓ５１７により戻り操作がなかったと判断したときは、Ｓ５１３に戻る。

【０３０２】

図３２は、情報設定処理により実行される台情報設定処理（Ｓ９２４）を示すフローチャートである。台情報設定処理においては、まず、図２３に示す台情報設定モード画面を表示させる（Ｓ５４１）。そして、台情報設定モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０からの操作信号からの操作信号を確認することにより、前述のような項目を選択する選択操作があったか否かを判断する（Ｓ５４２）。そして、Ｓ５４２により選択操作があったと判断したときは、選択された領域を選択報知色で表示する等、その操作に対応した表示を行ない（Ｓ５４３）、Ｓ５４２に戻る。一方、Ｓ５４２により選択操作がなかったと判断したときは、台情報設定モード画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、日時再設定画面の選択を決定する操作があったか否かを判断する（Ｓ５４４）。

【０３０３】

Ｓ５４４により日時再設定画面の選択を決定する操作がなかったと判断したときは、後述するＳ５５４に進む。一方、Ｓ５４４により日時再設定画面の選択を決定する操作があったと判断したときは、図２４に示す日時再設定画面を表示する（Ｓ５４５）。そして、操作ボタン１２０からの操作信号および演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような選択・設定操作があったか否かを判断する（Ｓ５４６）。そして、Ｓ５４６により選択・設定操作があったと判断したときは、前述のように、選択された領域の選択報知色での表示、および、数値データの設定表示等、その操作に対応した表示

を行ない（Ｓ５４７）、Ｓ５４６に戻る。一方、Ｓ５４６により選択・設定操作がなかったと判断したときは、日時再設定画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような時間設定操作があったか否かを判断する（Ｓ５４８）。

【０３０４】

Ｓ５４８により時間設定操作がなかったと判断したときは、後述するＳ５５３に進む。一方、Ｓ５４８により時間設定操作があったと判断したときは、前述の操作確認画像を表示する（Ｓ５４９）。そして、再度、日時再設定画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような時間設定操作があったか否かを再度判断する（Ｓ５５０）。Ｓ５５０により時間設定操作があったと判断したときは、その時点で日時再設定画面において設定されていた計時値に関する情報をバックアップＲＡＭ３５６に保存し（Ｓ５４９）、リターンする。これにより、台情報設定モードが終了する。一方、Ｓ５５０により時間設定操作がなかったと判断したときは、日時再設定画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のようなキャンセル操作があったか否かを判断する（Ｓ５５２）。Ｓ５５２によりキャンセル操作があったと判断したときは、前述のＳ５４６に戻る。これにより操作がやり直しとなる。一方、Ｓ５５２によりキャンセル操作がなかったと判断したときは、Ｓ５５０に戻る。

【０３０５】

また、前述のＳ５４８により時間設定操作がなかったと判断したときは、前述のようなキャンセル操作があったか否かを判断する（Ｓ５５３）。Ｓ５５３によりキャンセル操作がなかったと判断したときは、前述のＳ５４６に戻る。一方、Ｓ５５３によりキャンセル操作があったと判断したときは、前述のＳ５４１に戻る。これにより台情報設定モード画面の表示に戻る。

【０３０６】

また、前述のＳ５４４により日時再設定画面の選択を決定する操作がなかったと判断したときは、台情報設定モード画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、台情報初期化画面の選択を決定する操作があったか否かを判断する（Ｓ５５４）。

【０３０７】

Ｓ５５４により台情報初期化画面の選択を決定する操作がなかったと判断したときは、後述するＳ５６４に進む。一方、Ｓ５５４により台情報初期化画面の選択を決定する操作があったと判断したときは、図２５に示す台情報初期化画面を表示する（Ｓ５５５）。そして、操作ボタン１２０からの操作信号および演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような選択操作があったか否かを判断する（Ｓ５５６）。そして、Ｓ５５６により選択操作があったと判断したときは、前述のように、選択された領域の選択報知色での表示等、その操作に対応した表示を行ない（Ｓ５５７）、Ｓ５５６に戻る。一方、Ｓ５５６により選択操作がなかったと判断したときは、台情報初期化画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような初期化操作があったか否かを判断する（Ｓ５５８）。

【０３０８】

Ｓ５５８により初期化操作がなかったと判断したときは、後述するＳ５６３に進む。一方、Ｓ５４８により初期化操作があったと判断したときは、前述の操作確認画像を表示する（Ｓ５５９）。そして、再度、台情報初期化画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような初期化操作があったか否かを再度判断する（Ｓ５６０）。Ｓ５６０により初期化操作があったと判断したときは、バックアップＲＡＭ３５６の稼動開始日時記憶領域に記憶されている稼動開始日時の情報が初期化され、稼動日数の情報が「０」に初期化され、その情報をバックアップＲＡＭ３５６に保存し、リターンする。これにより、台情報設定モ

ードが終了する。一方、Ｓ５５０により初期化操作がなかったと判断したときは、台情報初期化画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のようなキャンセル操作があったか否かを判断する（Ｓ５６２）。Ｓ５６２によりキャンセル操作があったと判断したときは、前述のＳ５５６に戻る。これにより操作がやり直しとなる。一方、Ｓ５６２によりキャンセル操作がなかったと判断したときは、Ｓ５６０に戻る。

【０３０９】

また、前述のＳ５５８により初期化操作がなかったと判断したときは、台情報初期化画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のようなキャンセル操作があったか否かを判断する（Ｓ５６３）。Ｓ５６３によりキャンセル操作がなかったと判断したときは、前述のＳ５５６に戻る。一方、Ｓ５６３によりキャンセル操作があったと判断したときは、前述のＳ５４１に戻る。これにより台情報設定モード画面の表示に戻る。

【０３１０】

また、前述のＳ５５４により台情報初期化画面の選択を決定する操作がなかったと判断したときは、台情報初期化画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、操作領域９６６が選択決定されたことにより台情報設定モード画面の表示を終了させる終了操作があったか否かを判断する（Ｓ５６４）。Ｓ５６４により終了操作がなかったと判断したときは、前述のＳ５４２に戻る。一方、Ｓ５６４により終了操作があったと判断したときは、リターンする。これにより、台情報設定モードが終了する。

【０３１１】

図３３は、情報設定処理により実行される稼動日数変更設定処理（Ｓ９２２）を示すフローチャートである。稼動日数変更設定処理においては、まず、図２６に示す稼動日数変更モード画面を表示させる（Ｓ５８１）。そして、稼動日数変更モード画面が表示されているときに、操作ボタン１２０からの操作信号および演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような操作領域の選択操作および計時値の設定操作等の選択・設定操作があったか否かを判断する（Ｓ５８２）。そして、Ｓ５８２により選択・設定操作があったと判断したときは、前述のように、選択された領域の選択報知色での表示、および、稼動日数の増減表示等、その操作に対応した表示を行ない（Ｓ５８３）、Ｓ５８２に戻る。一方、Ｓ５８２により選択・設定操作がなかったと判断したときは、台情報初期化画面において現在選択されている操作領域を確認するとともに、演出スイッチ３５４からの操作信号を確認することにより、前述のような稼動日数変更設定モードを終了させる終了操作があったか否かを判断する（Ｓ５８４）。Ｓ５８４により終了操作がなかったと判断したときは、前述のＳ５８２に戻る。一方、Ｓ５８４により終了操作があったと判断したときは、その操作が行なわれた時点で表示されていた稼動開始日がバックアップＲＡＭ３５６に記憶されている稼動開始日として更新記憶されて稼動日数が設定され、稼動日数変更設定モード画面の表示が終了する。リターンする。これにより、稼動日数変更設定モードが終了する。以上に示したホール設定処理、台情報設定処理、および、稼動日数変更設定処理において、演出の設定、日時の計時値の設定、および、稼動日数の設定等の各種情報を設定することは、データを書換えること、および、データを初期化することが含まれ、データを調整する設定を行なうことが可能である。

【０３１２】

次に、図１８のＳ７０３Ａによる情報消滅管理処理により変動表示装置９において前述のクロック情報消滅報知を行なうときの表示例について説明する。図３４は、情報消滅管理処理により変動表示装置９において前述のクロック情報消滅報知を行なうときの表示例を示す表示画面図である。図３４に示すように、クロック情報消滅報知が行なわれるときには、「クロック情報が消滅しました」というようなバックアップＲＡＭ３５６に記憶されているリアルタイムクロック３５３の計時値の情報が消滅した旨を報知する表示が行なわれる。

【０３１３】
図３５は、図１８の情報消滅管理処理（Ｓ７０３Ａ）の処理を示すフローチャートである。情報消滅管理処理においては、前述した情報消滅フラグがセットされているか否かを判断する（Ｓ１００１）。Ｓ１００１で情報消滅フラグがセットされていないと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ１００２で情報消滅フラグがセットされていると判断したときは、前述の消滅報知タイマの値を更新（減算更新）し、その消滅報知タイマがタイムアップ（タイマの値が「０」になる）したか否かを判断する（Ｓ１００３）。
【０３１４】
Ｓ１００３により消滅報知タイマがタイムアップしていないと判断したときは、図３４に示したクロック情報消滅報知を実行し、リターンする。これにより、クロック情報消滅報知は、消滅報知タイマに設定された期間中において継続して実行される。一方、Ｓ１００３により消滅報知タイマがタイムアップしたと判断したときは、図３４に示したクロック情報消滅報知の実行を終了させ（Ｓ１００５）、前述の情報消滅フラグをリセットした（Ｓ１００６）後、リターンする。これにより、クロック情報消滅報知は、消滅報知タイマに設定された期間が経過した時点で終了させられる。なお、リアルタイムクロック３５３の計時値の情報が消滅したときには、時間の経過に基づいて情報消滅フラグをリセットするのではなく、その後、リアルタイムクロック３５３の計時値の情報が再設定されるまで、情報消滅フラグをセットして情報消滅報知が継続されるようにしておき、計時値の情報が再設定された時点で情報消滅フラグをリセットして情報消滅報知の実行を終了させるようにしてもよい。
【０３１５】
図３６は、演出制御メイン処理における告知内容設定処理（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」等の情報）と、その告知する情報に対応する演出とを含む。
【０３１６】
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、前述のようなリアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグがセットされているかどうかを確認する（Ｓ１７４０ａ）。クロック情報消滅フラグがセットされているときは、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく前述のような告知演出の実行を禁止するために、リターンする。一方、クロック情報消滅フラグがセットされていないときは、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（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。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技場の開店時刻（たとえば１０：００）から閉店時刻（たとえば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。
【０３１７】
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(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（Ｓ１７４２）。すなわち、遊技場の店員等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。
【０３１８】
なお、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（たとえば、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、Ｓ１７４３以降の処理に移行するようにしてもよい。また、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から時刻情報を入力し、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パチンコ遊技機１の電源投入が行な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。

【０３１９】

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変動表示装置９に表示させる（Ｓ１７４３）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図３７（ａ）に示す告知内容設定画面を変動表示装置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、遊技場の店員等によって告知内容の設定操作が行なわれるまで）待つ（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。

【０３２０】

操作ボタン１２０からの検出信号を入力すると（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したがって告知内容を選択する（Ｓ１７４５）。たとえば、操作者（遊技場の店員等）は、操作ボタン１２０を操作することによって、図３７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選択操作を行なう（操作ボタン１２０を１回押圧操作（２秒未満等の所定時間未満の短い押圧時間での操作）するごとにカーソルが１項目ずつ選択項目を変更するように移動する）。次いで、操作者は、操作ボタン１２０を２秒以上等の所定時間以上続けて押圧操作すること（所謂長押し操作）によって、選択した告知内容に決定する操作（決定操作）を行なう。すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、操作者の操作にしたがって、告知内容を選択する。なお、前述の決定操作は、演出スイッチ３５４を押圧操作させることにより行なうようにしてもよい。

【０３２１】

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（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。

【０３２２】

図３８は、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３８に示すように、たとえば、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、たとえば、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。たとえば、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。

【０３２３】

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」等の情報）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。

【０３２４】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、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（Ｓ１７４７）。この実施の形態では、Ｓ１７４７でセットした告知内容消去時刻に基づいて、遊技中に告知内容が消去されなくても、遊技場の閉店時刻（たとえば、２３：００）に告知内容が自動的に消去される。なお、遊技場の閉店時刻ではなく、たとえば、リアルタイムクロック３５３からの日付情報や時刻情報に基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。たとえば、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、予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、たとえば、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変動表示装置９に表示し、操作ボタン１２０からの検出信号に基づいて、遊技場の店員等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（Ｓ１７４８）、処理を終了する。

【０３２５】

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、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）から、リアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち現時刻情報（時、分、秒）を入力する（Ｓ１７４９）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した現時刻情報に基づいて、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（Ｓ１７５０）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現時刻が遊技場の開店時刻（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（Ｓ１７５１）、処理を終了する。

【０３２６】

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、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）から、リアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち現時刻情報（時、分、秒）を入力する（Ｓ１７５２）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した現時刻情報に基づいて、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（Ｓ１７５３）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現時刻が遊技場の開店時刻（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、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（Ｓ１７５４）。

【０３２７】

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）が遊技場の開店時刻（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、たとえば、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。

【０３２８】

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（たとえば、遊技場の閉店時刻である２３：００）であるか否かを確認する（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（Ｓ１７５６）とともに、告知内容設定フラグをリセットする（Ｓ１７５７）。

【０３２９】

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なわれなかった場合）には、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）から、リアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち現時刻情報（時、分、秒）を入力する（Ｓ１７５８）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した現時刻情報に基づいて、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（Ｓ１７５９）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、現時刻が遊技場の開店時刻（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（Ｓ１７６０）、処理を終了する。

【０３３０】

なお、図３６に示す例では、操作ボタン１２０からの検出信号に基づいて告知内容の設定を行なう場合を示しているが、たとえば、ランプドライバ基板３５に設けられた演出スイッチ３５４からのオン／オフ信号に基づいて告知内容を設定するようにしてもよい。

【０３３１】

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、たとえば、図３６に示す告知内容設定処理において、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、Ｓ１７４１を行なわずにそのままＳ１７４２に移行するようにするとともに、Ｓ１７６０で告知内容設定禁止フラグをセットした後にＳ１７５２～Ｓ１７５７の処理を実行するようにすればよい。

【０３３２】

図３９は、演出制御メイン処理におけるコマンド解析処理（Ｓ７０５）を示すフローチャートである。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を確認する（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出す（Ｓ１６１２）。

【０３３３】

Ｓ１６１２で読出したコマンドが、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（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（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（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（Ｓ３０１参照）でセットした変動パターンに基づいて送信される。

【０３３４】

Ｓ１６１２で読出したコマンドが、表示結果コマンドであれば（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（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（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（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基づいて、演出図柄コマンド制御処理（Ｓ２９参照）で送信される。

【０３３５】

また、Ｓ１６１２で読出したコマンドが、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（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（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（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（Ｓ３０３参照）で送信される。

【０３３６】

また、Ｓ１６１２で読出したコマンドが、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（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（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（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（Ｓ３０７参照）で送信される。

【０３３７】

また、Ｓ１６１２で読出したコマンドが、デモ表示コマンドであれば（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し（Ｓ１６２６）、Ｓ１６１１に戻る。また、デモ表示コマンドでないと判断したときには、受信したコマンドが日時コマンドであるか否かを判断する（Ｓ１６２７）。

【０３３８】

日時コマンドであると判断したときには、受信した日時コマンドの第１バイト目のデータに基づいて、受信した日時コマンドの種類（秒コマンド、分コマンド、時コマンド、曜コマンド、日コマンド、月コマンド、年コマンド、および、送信終了コマンドという種類）を特定可能な受信フラグである日時コマンド受信フラグをセットする（Ｓ１６２８）。そして、受信した日時コマンドの第２バイト目のデータに基づいて、受信した日時コマンドが指示する日時データを受信データとしてＲＡＭ８５の所定の格納領域に格納し（Ｓ１６２９）、Ｓ１６１１に戻る。

【０３３９】

また、受信したコマンドが前述の各コマンド以外のその他のコマンドであるときには、その受信したコマンドがいかなるコマンドか判断し、受信したコマンドに対応したコマンド受信フラグをセットし（Ｓ１６３０）、Ｓ１６１１に戻る。すなわち、Ｓ１６３０は、前述した変動パターンコマンド、表示結果コマンド、ファンファーレ指定コマンド、エンディング指定コマンド、デモ表示コマンド、および、日時コマンド以外の各種コマンドの受信に対応した処理をまとめて示したものである。たとえば、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。

【０３４０】

図４０は、演出制御メイン処理におけるデモ表示プロセス処理（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Ｓ７６０，Ｓ７６１のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。

【０３４１】

デモ表示開始処理（Ｓ７６０）：デモ表示コマンドを受信したことに基づいて、デモンストレーション表示の演出を開始する。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表示の演出を開始し、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表示の演出を開始する。

【０３４２】

デモ表示中処理（Ｓ７６１）：デモ表示コマンドを受信したことに基づいて、デモンストレーション表示の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表示の演出を終了する。デモンストレーション表示の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表示の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表示の演出を継続して実行する。通常のデモンストレーション表示の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表示の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表示の演出に切替える。

【０３４３】

図４１は、デモ表示プロセス処理におけるデモ表示開始処理（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（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（Ｓ７６０２）。そして、前述のようなリアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグがセットされているかどうかを確認する（Ｓ７６０３ａ）。クロック情報消滅フラグがセットされているときは、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく演出の実行を禁止するために、後述するＳ７６０５に進む。一方、クロック情報消滅フラグがセットされていないときは、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち、現時刻情報（時、分、秒）を読出して入力する（Ｓ７６０３）。そして、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている特別のデモンストレーション表示の選択時刻のデータ、および、ＲＯＭ８４に記憶されている特別のデモンストレーション表示の固定時刻のデータを参照し、入力した現時刻情報に基づいて、現時刻が所定の特別デモ実行時刻（特別のデモンストレーション表示の実行時刻）であるか否かを確認する（Ｓ７６０４）。

【０３４４】

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表示の演出に応じたプロセスデータを選択する（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表示の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表示の演出に応じたプロセスデータを選択するとともに（Ｓ７６０６）、特別のデモンストレーション表示の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（Ｓ７６０７）。

【０３４５】

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（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）にしたがって演出装置（変動表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（Ｓ７６０９）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示装置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表示の演出（通常のデモンストレーション表示の演出または特別のデモンストレーション表示の演出）を開始する。

【０３４６】

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（Ｓ７６１）を示す値に更新する（Ｓ７６１０）。

【０３４７】

図４２は、デモ表示プロセス処理におけるデモ表示中処理（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（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（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（Ｓ７６５３）。

【０３４８】

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、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち、現時刻情報（時、分、秒）を読出して入力する（Ｓ７６５４ａ）。そして、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている特別デモ表示の選択時刻のデータ、および、ＲＯＭ８４に記憶されている特別デモ表示の固定時刻のデータと、入力した現時刻情報とを参照し、現時刻が直近の特別デモ実行時刻（特別デモ表示の実行開始時刻）から１０分以上経過しているか否かを確認する（Ｓ７６５４ｂ）。

【０３４９】

Ｓ７６５４ｂで１０分以上経過していないと判断したときには、Ｓ７６５４に移行する。すなわち、特別のデモンストレーション表示が実行される期間は、特別デモ実行時刻から１０分を経過したときに終了するように設定されているが、この時点では、まだ、１０分を経過していないので、特別のデモンストレーション表示の演出を継続して実行する。一方、Ｓ７６５４ｂで１０分以上経過していると判断したときには、特別デモ表示フラグをリセットし（Ｓ７６５４ｃ）、通常のデモンストレーション表示の演出に応じたプロセスデータに切替える（Ｓ７６５４ｄ）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、切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（Ｓ７６５４ｅ）。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）にしたがって演出装置（変動表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行し（Ｓ７６５４ｆ）、リターンする。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示装置９を用いて所定の動画像を表示させることによって通常のデモンストレーション表示の演出を開始する。このように、特別のデモンストレーション表示は、開始されてから１０分間を経過すると、終了させられる。なお、特別のデモンストレーション表示は、時間経過に基づいて終了させず、遊技球の始動入賞が検出されたときにのみ終了させる制御を行なうようにしてもよい。また、特別のデモンストレーション表示は、遊技者が遊技球を発射したことが検出されたときに終了させる制御を行なうようにしてもよい。このように特別のデモンストレーション表示は、時間経過以外の所定の契機に基づいて終了させる制御を行なうようにしてもよい。

【０３５０】

Ｓ７６５３で特別デモ表示フラグがセットされていなければ、通常のデモンストレーション表示の演出が実行されるときであり、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、前述のようなリアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグがセットされているかどうかを確認する（Ｓ７６５９ａ）。クロック情報消滅フラグがセットされているときは、特別のデモンストレーション表示の実行を禁止するために、Ｓ７６５４に進む。一方、クロック情報消滅フラグがセットされていないときは、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち、現時刻情報（時、分、秒）を読出して入力する（Ｓ７６５９）。そして、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている特別デモ表示の選択時刻のデータ、および、ＲＯＭ８４に記憶されている特別デモ表示の固定時刻のデータを参照し、入力した現時刻情報に基づいて、現時刻が所定の特別デモ実行時刻（特別デモ表示の実行時刻）であるか否かを確認する（Ｓ７６６０）。

【０３５１】

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、Ｓ７

６５４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、通常のデモンストレーション表示の演出が実行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、そのまま通常のデモンストレーション表示の演出を継続して実行する。

【０３５２】

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表示の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表示の演出に応じたプロセスデータに切替える（Ｓ７６６１）。

【０３５３】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、切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（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）にしたがって演出装置（変動表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（Ｓ７６６３）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示装置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表示の演出を開始する。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（Ｓ７６６４）、処理を終了する。

【０３５４】

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（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の内容にしたがって演出装置（変動表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（Ｓ７６５５）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示装置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表示の演出（通常のデモンストレーション表示の演出または特別のデモンストレーション表示の演出）を継続して実行する。

【０３５５】

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（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えを行なう（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（Ｓ７６５８）、処理を終了する。つまり、Ｓ７６５４～Ｓ７６５８は、通常のデモンストレーション表示の演出と特別のデモンストレーション表示の演出との両方において実行され、デモンストレーション表示の演出を実行するステップである。

【０３５６】

また、前述の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、前述の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（Ｓ７６６５ａ）。特別デモ表示フラグがセットされていないと判断したときは、デモ表示プロセスフラグの値をデモ表示開始処理（Ｓ７６０）を示す値に更新する（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表示の演出を終了する。一方、前述のＳ７６６５ａでデモ表示フラグがセットされていると判断したときは、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をリセットする（Ｓ７６６５ｂ）。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の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち、現時刻情報（時、分、秒）を読出して入力する（Ｓ７６６５ｃ）。そして、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている特別デモ表示の選択時刻のデータ、および、ＲＯＭ８４に記憶されている特別デモ表示の固定時刻のデータと、入力した現時刻情報とを参照し、現時

刻が直近の特別デモ実行時刻から１０分以上経過しているか否かを確認する（Ｓ７６６５ｄ）。

【０３５７】

Ｓ７６６５ｄで１０分以上経過していると判断したときには、前述のＳ７６６５に移行し、デモ表示プロセスフラグの値をデモ表示開始処理（Ｓ７６０）を示す値に更新し、リターンする。一方、Ｓ７６６５ｄで１０分以上経過していないと判断したときには、ミッション演出を開始させるためのフラグとして用いられるミッション開始フラグをセットし（Ｓ７６６５ｅ）、ミッション演出の開始時刻のデータとして、Ｓ７６６５ｃにより読出した現時刻情報をＲＡＭ８５に記憶する（Ｓ７６６５ｆ）。そして、前述のＳ７６６５に移行し、デモ表示プロセスフラグの値をデモ表示開始処理（Ｓ７６０）を示す値に更新し、リターンする。これにより、特別のデモンストレーション表示の１０分間の実行期間中において、変動開始可能となったときには、変動表示においてミッション演出が行なわれることとなり、一方、特別のデモンストレーション表示の実行期間経過後において、変動開始可能となったときには、変動表示においてミッション演出が行なわれないこととなる。

【０３５８】

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、バックアップＲＡＭ３５６から入力した現時刻情報に基づいて、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表示の演出とは異なる特別のデモンストレーション表示の演出を行なう。そのようにすることによって、たとえば、リアルタイムクロック３５３が計時する時間に基づいて、図８のように複数のパチンコ遊技機１で一斉に演出を実行する場合に、デモンストレーション表示の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、複数のパチンコ遊技機１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基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、パチンコ遊技機１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パチンコ遊技機１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。

【０３５９】

図４３は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（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Ｓ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。

【０３６０】

変動パターンコマンド受信待ち処理（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）を受信したか否かを確認する。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を確認する。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変動表示装置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（Ｓ１６１５参照）。

【０３６１】

飾り図柄変動開始処理（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。

【０３６２】

飾り図柄変動中処理（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。

【０３６３】

飾り図柄変動停止処理（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なう。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なう。

【０３６４】

大当り表示処理（Ｓ８０４）：変動時間の終了後、大当り表示の制御を行なう。たとえば、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。

【０３６５】

ラウンド中処理（Ｓ８０５）：ラウンド中の表示制御を行なう。たとえば、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なう。

【０３６６】

ラウンド後処理（Ｓ８０６）：ラウンド間の表示制御を行なう。たとえば、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なう。

【０３６７】

大当り終了演出処理（Ｓ８０７）：大当り遊技の終了後の大当り終了表示の制御を行なう。たとえば、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。

【０３６８】

図４４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合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なう。

【０３６９】

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基づく制御と同様に、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基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。

【０３７０】

図４４に示すプロセスデータは、演出制御基板８０におけるＲＯＭ８４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。

【０３７１】

図４５および図４６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（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を確認する（Ｓ１８０１）。セットされていたら、そのフラグをリセットする（Ｓ１８０２）。

【０３７２】

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（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（Ｓ１８０４）、はずれ図柄決定用乱数の値に基づいて、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（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（Ｓ１８０６）。

【０３７３】

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、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち、現日時情報（日、曜、時、分、秒）を読出して入力する（Ｓ１８０７）。そして、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（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（Ｓ１８０９）。そして、前述のようなリアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグがセットされているかどうかを確認する（Ｓ１８０９ａ）。クロック情報消滅フラグがセットされているときは、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく演出の実行を禁止するために、後述するＳ１８１３に進む。一方、クロック情報消滅フラグがセットされていないときは、Ｓ１８０７で入力した現日時情報に基づいて、現日時が所定の図柄変更期間であるか否かを確認する（Ｓ１８１０）。図柄変更期間は、前述したように、オールマイティー図柄設定画面を用いて設定され得る実行日の情報（バックアップＲＡＭ３５６の記憶情報）、および、ＲＯＭ３５８に記憶されているオールマイティー図柄固定日のデータによる実行日の情報と、ＲＯＭ３５８に記憶されている実行時間（後述するような１２：００から１３：００という時間帯）の情報とに基づいて定められる期間である。したがって、Ｓ１８１０では、図柄変更期間を特定するこれらの情報をバックアップＲＡＭ３５６およびＲＯＭ３５８から読出して現日時が所定の図柄変更期間であるか否かを確認する。

【０３７４】

なお、図柄変更期間を示す情報のうち、オールマイティー図柄固定日のデータによる実行日の情報と、実行時間の情報とは、ＲＯＭ８４に記憶してもよく、オールマイティー図柄設定画面を用いて任意に設定できるようにしてバックアップＲＡＭ３５６に記憶してもよい。また、所定の図柄変更期間は、日および時間を設定することに限らず、毎日の特定の時間として設定するようにしてもよい。

【０３７５】

この実施の形態では、飾り図柄の変動表示を行なう場合に、「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（たとえば「１」から「９」までの図柄）と等価的に用いられる図柄である。たとえば、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なうときに、変動表示装置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、たとえば、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、たとえば、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なうときに、変動表示装置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。

【０３７６】

現日時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（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（Ｓ１８１２）。

【０３７７】

この実施の形態では、通常の飾り図柄変動を行なう場合、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なう場合、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。このような各種の図柄決定用テーブルは、演出制御用マイクロコンピュータ１００のＲＯＭ８４に記憶されている。

【０３７８】

現日時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（Ｓ１８１３）。なお、Ｓ１８１０で現日時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Ｓ１８１３に移行する。

【０３７９】

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（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（Ｓ１８１５）。そして、前述のようなリアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグがセットされているかどうかを確認する（Ｓ１８１６ａ）。クロック情報消滅フラグがセットされているときは、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく演出の実行を禁止するために、後述するＳ１８１９に進む。一方、クロック情報消滅フラグがセットされていないときは、Ｓ１８０７で入力した現時刻情報に基づいて、前述のＳ１８１０と同様に、現日時が所定の図柄変更期間であるか否かを確認する（Ｓ１８１６）。

【０３８０】

現日時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（Ｓ１８１７）、オールマイティー選択フラグをセットする（Ｓ１８１８）。

【０３８１】

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なうのではなく、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なうようしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、Ｓ１８０８でＹと判定すると、Ｓ１８０９を実行した後に、Ｓ１８１０～Ｓ１８１２の処理を行なわずにそのままＳ１８１３に移行すればよい。また、Ｓ１８１０とＳ１８１６とで図柄変更期間を異ならせてもよい。

【０３８２】

現日時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（Ｓ１８１９）。なお、Ｓ１８１６で現日時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Ｓ１８１９に移行する。

【０３８３】

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基づいて、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（Ｓ１８２０）。

【０３８４】

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基づいて、飾り図柄の停止図柄として確変図柄（たとえば、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基づいて、飾り図柄の停止図柄として非確変図柄（たとえば、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。

【０３８５】

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基づいて、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。たとえば、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。

【０３８６】

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基づいて、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。たとえば、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。

【０３８７】

図４７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４７（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」、「６６ALL」、「８８ ALL」を決定する。また、図４７（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４７（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」、「５５ALL」、「７７ ALL」、「９９ ALL」を決定する。また、図４７（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。

【０３８８】

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（Ｓ１８２１）。

【０３８９】

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（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（Ｓ１８２３）、Ｓ１８２５に移行する。

【０３９０】

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（Ｓ１８２４）、Ｓ１８２５に移行する。

【０３９１】

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（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基づいて、突然確変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（Ｓ１８２６）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、突然確変大当りに対応した飾り図柄の停止図柄として「１２３」や「３５７」等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（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（Ｓ８０１）に対応した値に変更する（Ｓ１８２８）。なお、この実施の形態では、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、突然確変大当りと同じ「１２３」や「３５７」等の図柄の組合せが決定されることになる。

【０３９２】

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基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基づいて、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基づいて、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基づいて、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基づいて、突然確変大当りに対応した飾り図柄の停止図柄として「１２３」や「３５７」等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基づいて、突然確変大当りに対応した飾り図柄の停止図柄と同じ「１２３」や「３５７」等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、突然確変大当りに対応した飾り図柄の停止図柄と同じ「１２３」や「３５７」等の図柄の組合せを決定すればよい。

【０３９３】

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な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なうようにしてもよい。たとえば、「１」から「９」までのいずれか複数（たとえば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特別の飾り図柄変動を行なうようにしてもよい。

【０３９４】

たとえば、カップル図柄として「７」と「５」とを組合せた図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行なう場合を説明する。この場合、たとえば、カップル図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行なうときに、変動表示装置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、たとえば、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、たとえば、カップル図柄を用いた特別の飾り図柄変動を行なうときに、変動表示装置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。

【０３９５】

また、たとえば、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な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なうようにしてもよい。

【０３９６】

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なう場合を示したが、たとえば、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な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なうようにしてもよい。

【０３９７】

なお、前述したようなオールマイティー図柄およびカップル図柄のそれぞれは、通常用いられる飾り図柄に追加する形式で用いるようにしてもよく、通常用いられる飾り図柄を変更する形式で用いるようにしてもよい。

【０３９８】

図４８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（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、ミッション中フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ８２０ａ）。ミッション中フラグは、前述したミッション開始フラグがセットされていることに基づいてミッション演出が開始された後のミッション演出の実行中であることを示すフラグである。ミッション中フラグがセットされていると判断したときは、後述するＳ８５２０ｂに移行する。一方、ミッション中フラグがセットされていないと判断したときは、前述のミッション開始フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ８２０ｃ）。ミッション開始フラグがセットされていると判断したときは、ミッション演出を開始させるために、後述するＳ８２０ｄに移行する。

【０３９９】

ミッション開始フラグがセットされていないと判断したときは、ミッション開始フラグを開始させるための処理が行なわれず、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（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（Ｓ８２１）。

【０４００】

この実施の形態では、ミッション演出が行なわれないときの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な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。たとえば、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なうとき、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（たとえば、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なうときは「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変動表示を実行する。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。

【０４０１】

また、この実施の形態では、ミッション演出が行なわれるときの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、ミッション演出の開始時に用いるプロセスデータと、ミッション演出の開始後の実行中に用いるプロセスデータとが用いられる。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ミッション演出の開始時に用いるプロセスデータ、および、ミッション演出の実行中に用いるプロセスデータを選択することによって、ミッション演出が実行されていないときとは異なる背景色（たとえば、オールマイティー図柄を用いたときの「黄」、確変状態のときの「赤」、通常状態のときの「青」に対して、ミッション演出のときは「緑」）を表示して飾り図柄の変動表示を実行する。また、ミッション演出の開始時用のプロセスデータを選択することによって、ミッション演出が開始される旨を示すメッセージの表示（たとえば、「ゴールデンタイム」というようなミッション演出の開始を示す表示）が行なわれるとともに、ミッションの達成条件を示すメッセージの表示（たとえば、「２０分以内に特別キャラクタを出せ」というようなミッションの達成条件を示す表示）が行なわれる。ミッション演出が実行されるときには、通常の図柄「１」～「９」を用いた飾り図柄の変動表示が実行されるが、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示を実行するようにしてもよい。

【０４０２】

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（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(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（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(Ｓ８２４）。

【０４０３】

図４９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４９（Ａ）に示すように、ミッション演出を行なわないときにおいて、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、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。

【０４０４】

また、図４９（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、ミッション演出を行なわないときにおいて、高確率状態背景指定コマンドを受信している場合には、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。

【０４０５】

また、図４９（Ｃ）に示すように、ミッション演出を行なわないときにおいて、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、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。

【０４０６】

ミッション演出を行なうときのミッション演出開始時用のプロセスデータおよびミッション実行中用のプロセスデータのそれぞれについては、図示を省略するが、ミッション演出での飾り図柄変動用（背景色「緑」）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「緑」）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「緑」）のプロセスデータを選択する。また、前述したように、ミッション演出開始時用のプロセスデータには、ミッション演出が開始される旨を示すメッセージの表示、および、ミッションの達成条件を示すメッセージの表示を行なうためのデータが含まれている。

【０４０７】

また、前述のＳ８２０ｃによりミッション開始フラグがセットされていると判断したときは、ミッション開始フラグをリセットし（Ｓ８２０ｄ）、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、ミッション演出開始時用のプロセスデータを選択する(Ｓ８２０ｅ）。そして、ミッション中フラグをセットし（Ｓ８２０ｆ）、Ｓ８２５に移行する。これにより、ミッション演出において、１回目の飾り図柄の変動表示時には、ミッション演出が開始される旨を示すメッセージの表示、および、ミッションの達成条件を示すメッセージの表示が行なわれるとともに、ミッション演出が行なわれていないときとは異なる背景色が表示されることとなる。

【０４０８】

また、前述のＳ８２０ａによりミッション中フラグがセットされていると判断したときは、使用する飾り図柄の変動パターンに応じて、ミッション演出実行中用のプロセスデータを選択し(Ｓ８２０ｂ）、Ｓ８２５に移行する。これにより、ミッション演出において、２回目以降の飾り図柄の変動表示時には、ミッション演出が行なわれていないときとは異なる背景色が表示されることとなる。なお、２回目以降の飾り図柄の変動表示時においても、前述のようなミッションの達成条件を示すメッセージの表示を行なうようにしてもよい。

【０４０９】

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（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）にしたがって演出装置（変動表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（Ｓ８２６）。たとえば、変動表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に制御信号を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４１０】

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（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（Ｓ８０２）を示す値に更新する（Ｓ８２８）。

【０４１１】

図５０は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理（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（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（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（Ｓ８０３）を示す値に更新する（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（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（Ｓ８０３）を示す値に更新する（Ｓ１８５９）。

【０４１２】

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基づいて飾り図柄変動停止処理に移行し、飾り図柄の変動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基づいて、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。

【０４１３】

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変動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変動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、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返したりしてもよい。

【０４１４】

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（Ｓ１８５３）、変動時間タイマを１減算する（Ｓ１８５４）。

【０４１５】

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の内容にしたがって演出装置（変動表示装置９、各種ランプ、スピーカ２７）の制御を実行する（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（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えを行なう（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（Ｓ１８５８）。

【０４１６】

具体的には、Ｓ１８５５において、プロセスデータｎの内容にしたがって演出装置の制御が実行されることによって、変動表示装置９において飾り図柄の変動表示が実行されることになる。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なうことになる。

【０４１７】

図５１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（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（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、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、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Ｓ１８７８で停止図柄表示フラグがリセットされる。したがって、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、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、Ｓ１８７７に移行する。

【０４１８】

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なう（Ｓ１８７２）。そして、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か否かを確認する（Ｓ１８７３）。

【０４１９】

そして、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：Ｓ１８７３のＮ）は、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、前述のミッション中フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１８７４ａ）。ミッション中フラグがセットされていると判断したときは、Ｓ１８７４に進む。一方、ミッション中フラグがセットされていないと判断したときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち、現時刻情報（時、分、秒）を読出して入力する（Ｓ１８７４ｂ）。そして、前述したＳ７６６５ｆにより記憶したミッション演出の開始時刻のデータと、入力した現時刻情報とを参照し、現時刻がミッション演出の開始時刻から所定時間（ミッション達成条件に対応する２０分）以上が経過したときであるか否かを確認する（Ｓ１８７４ｃ）。

【０４２０】

Ｓ１８７４ｃによりミッション演出の開始時刻から所定時間以上が経過していないと判断したときは、Ｓ１８７４に移行する。一方、Ｓ１８７４ｃによりミッション演出の開始時刻から所定時間以上が経過していると判断したときは、ミッション中フラグをリセットし（Ｓ１８７４ｄ）、ミッションが失敗した旨示すメッセージを変動表示装置９に表示する（Ｓ１８７４ｅ）。そして、Ｓ１８７４に移行する。

【０４２１】

Ｓ１８７４では、所定のフラグ（たと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（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（Ｓ８００）に対応した値に更新する（Ｓ１８７５）。

【０４２２】

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（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（Ｓ１８７６）、ファンファーレフラグがセットされたか否かを確認する（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（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（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（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（Ｓ１８８０）。

【０４２３】

Ｓ１８８０で、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（Ｓ１８

８３）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、前述のミッション中フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１８８４ａ）。

【０４２４】

Ｓ１８８４ａでミッション中フラグがセットされていないと判断したときは、Ｓ１８８４に移行する。一方、ミッション中フラグがセットされていると判断したときは、ミッション中フラグをリセットし（Ｓ１８８４ｂ）、Ｓ１８８４に移行する。ミッション演出の実行中においては、大当りとなる表示結果が導出表示されたときに、ミッションが達成されたことを遊技者が容易に知ることができるので、この実施の形態の場合は、ミッションが達成された旨のメッセージの表示が行なわれない。なお、ミッション演出の実行中において、大当りとなる表示結果が導出表示されるときに、ミッションが達成された旨のメッセージの表示を行なうようにしてもよい。

【０４２５】

また、Ｓ１８８０で、突然確変大当り演出フラグがセットされていれば（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（Ｓ１８８２）。

【０４２６】

小当り演出フラグがセットされていれば（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（Ｓ１８８１）、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（Ｓ１８８４）、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（Ｓ８０４）に対応した値に設定する（Ｓ１８８５）。

【０４２７】

図５２は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（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（Ｓ９００）。小当り演出フラグがセットされていれば、そのまま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（Ｓ９０１）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（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（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（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（Ｓ９０４）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、たとえば、小当り演出フラグがセットされているときにのみ、Ｓ９０４の判定を行なうようにし、小当り演出フラグがセットされていなければ、そのままＳ９０５に移行する。したがって、小当り以外の場合において、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、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（Ｓ８００）に対応した値に設定する（Ｓ９０９）。

【０４２８】

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の内容にしたがって演出装置（変動表示装置９、スピーカ２７、ランプ２８ａ～２８ｃ等）の制御を実行する（Ｓ９０５）。たとえば、変動表示装置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等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の内容にしたがって、所定期間ファンファーレ演出が実

行されることになる。

【０４２９】

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（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えを行なう（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（Ｓ９０８）。

【０４３０】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（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（Ｓ９１０）。セットされていれば（すなわち、告知内容の設定が行なわれていれば）、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基づいて、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（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（Ｓ３０５参照）で送信される。

【０４３１】

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なわれていなければ）、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基づいて、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（Ｓ９１２）。

【０４３２】

次いで、大入賞口開放中フラグをリセットし（Ｓ９１３）、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（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（Ｓ１７４６参照）した告知演出情報に基づいて、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。たとえば、告知演出情報として図３８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、たとえば、告知演出情報として図３８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、たとえば、告知演出情報として図３８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。

【０４３３】

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

【０４３４】

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、たとえば、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Ｓ９０２～Ｓ９０９と同様の処理を実行する。

【０４３５】

図５３は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（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（Ｓ１９０１）。エンディングフラグがセットされていないときは（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（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（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基づいて、コマンド解析処理でセットされる（Ｓ１６３０参照）。

【０４３６】

大入賞口開放後フラグもセットされていないときは（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（Ｓ１９０３）、プロセスデータｎの内容にしたがって演出装置（変動表示装置９、スピーカ２７、ランプ２８ａ～２８ｃ等）の制御を実行する（Ｓ１９０４）。たとえば、変動表示装置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等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。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示装置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等を表示するとともに、「おすすめ台」や「優良台」、「あま釘台」等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。たとえば、告知内容を示す文字列を変動表示装置９に表示するのではなく、告知内容を音声で出力（たとえば、「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。

【０４３７】

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（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えを行なう（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（Ｓ１９０７）。

【０４３８】

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（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基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なう演出）を選択する（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（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（Ｓ１９１０）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ１９１１）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（Ｓ８０６）に対応した値に設定する（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、Ｓ１９１０でインターバル演出に応じたプロセスデータへの切替えを行なわないように制御する。

【０４３９】

Ｓ１９０１においてエンディングフラグがセットされたときは（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（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（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（Ｓ１９１５）とともに、プロセスタイマをスタートさせる（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（Ｓ８０７）に対応した値に設

定する（Ｓ１９１７）。
【０４４０】
図５４は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（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（Ｓ１９７１）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（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（Ｓ１９７２）、プロセスデータｎの内容にしたがって演出装置（変動表示装置９、スピーカ２７、ランプ２８ａ～２８ｃ等）の制御を実行する（Ｓ１９７３）。たとえば、変動表示装置９において大当り表示図柄を表示するとともに、所定のキャラクタ等を表示する演出が実行される。
【０４４１】
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（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えを行なう（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（Ｓ１９７６）。
【０４４２】
大入賞口開放中フラグがセットされているときは（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（Ｓ１９７７）。セットされていれば（すなわち、告知内容の設定が行なわれていれば）、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基づいて、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（Ｓ１９７８）。
【０４４３】
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なわれていなければ）、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基づいて、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（Ｓ１９７９）。次いで、大入賞口開放中フラグをリセットし（Ｓ１９８０）、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（Ｓ１９８１）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ１９８２）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（Ｓ８０５）に対応した値に設定する（Ｓ１９８３）。
【０４４４】
図５５は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（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（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（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（Ｓ１９１５参照）。
【０４４５】
演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（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（Ｓ９７３）、プロセスデータｎの内容にしたがって演出装置（変動表示装置９、スピーカ２７等）を制御する処理を実行する（Ｓ９７４）。たとえば、大当りが終了することを表示したり、変動表示装置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！」等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。
【０４４６】
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（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えを行なう（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（Ｓ９７７）。

【０４４７】

演出期間計測タイマがタイムアウトしたときは（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（Ｓ９７８）。

【０４４８】

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（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（Ｓ９８０）とともに、告知内容設定フラグをリセットする（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（Ｓ８００）に対応した値に設定する（Ｓ９８２）。

【０４４９】

次に、変動表示装置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５６は、変動表示装置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５６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５６に示す例では、前提条件として、告知内容設定処理（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場の閉店時刻である２３：００が設定されているものとする。

【０４５０】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５６（１）（２）に示すように、変動パターンコマンドを受信すると、変動表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（Ｓ８２５～Ｓ８２８参照）。次いで、大当りが指定されている場合には、図５６（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５６では確変図柄）を導出表示する（Ｓ１８７２参照）。次いで、図５６（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基づいてファンファーレ演出を実行し（Ｓ９０５参照）、大当り表示を行なう。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（Ｓ９０１参照）、告知演出を含むラウンド中演出を選択し（Ｓ９１１参照）、図５６（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（Ｓ１９０４参照）。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図５６（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」の文字列を変動表示装置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（たとえば、「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。

【０４５１】

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（Ｓ１９７８参照）、図５６（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（Ｓ１９０４参照）。なお、Ｓ１９７８で選択したラウンド中演出における告知演出と、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（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（たとえば、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。

【０４５２】

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基づいて（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基づいて（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。

【０４５３】

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、たとえば、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基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。たとえば、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、たとえば、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、たとえば、告知演出の実行時刻を告知内容設定処理で予め設定しておき、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６から入力した現時刻情報に基づいて、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。

【０４５４】

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。たとえば、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。

【０４５５】

次に、変動表示装置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５７は、変動表示装置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５７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。

【０４５６】

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、現日時が前述のような図柄変更期間（たとえば、オールマイティー図柄設定画面を用いて設定された日の１２：００から１３：００までの間）であれば（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（Ｓ１８１１，Ｓ１８１７，Ｓ１８２０参照）。そして、図５７（１）（２）に示すように、変動表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（Ｓ８２５～Ｓ８２８参照）。

【０４５７】

次いで、飾り図柄の変動表示中に、リーチ演出を行なう場合には、図５７（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（Ｓ１８５５参照）。図５７（３）に示す例では、変動表示装置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。

【０４５８】

次いで、大当りが指定されている場合には、図５７（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５７では確変図柄）を導出表示する（Ｓ１８７２参照）。図５７（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。

【０４５９】

そして、図５７（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基づいてファンファーレ演出を実行し（Ｓ９０５参照）、大当り表示を行なう。

【０４６０】

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なうようにしてもよい。図５８は、変動表示装置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５８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。

【０４６１】

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、現日時が前述のような図柄変更期間（たとえば、オールマイティー図柄設定画面を用いて設定された日の１２：００から１３：００までの間）であれば（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（Ｓ１８１１，Ｓ１８１７，Ｓ１８２０参照）。そして、図５８（１）（２）に示すように、変動表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（Ｓ８２５～Ｓ８２８参照）。

【０４６２】

次いで、飾り図柄の変動表示中に、リーチ演出を行なう場合には、図５８（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（Ｓ１８５５参照）。図５８（３）に示す例では、変動表示装置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。

【０４６３】

次いで、大当りが指定されている場合には、図５８（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５８では確変図柄）を導出表示する（Ｓ１８７２参照）。図５８（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。

【０４６４】

そして、図５８（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基づいてファンファーレ演出を実行し（Ｓ９０５参照）、大当り表示を行なう。

【０４６５】

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５９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。

【０４６６】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、パチンコ遊技機１への電源が投入された後、遊技場の店員等によって告知内容の設定操作が行なわれると、操作にしたがって告知内容の設定を行ない、設定した告知内容にしたが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（Ｓ１７４６参照）。また、告知内容の設定を行なった後、所定の告知内容設定の禁止期間になると（たとえば、遊技場の開店時刻である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（Ｓ１７５４参照）。なお、告知演出の設定操作が行な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（Ｓ１７６０参照）。

【０４６７】

遊技中に飾り図柄の停止図柄が大当り図柄となり（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、Ｓ９０１，Ｓ１９７１で大入賞口開放中フラグがセットされると）、図５９（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（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。

【０４６８】

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（Ｓ９８０参照）とともに、告知内容設定フラグをリセットする（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基づいて、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。したがって、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。

【０４６９】

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（たとえば、遊技場の閉店時刻である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（Ｓ１７５０参照）。

【０４７０】

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５９（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５９（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（たとえば、遊技場の閉店時刻である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（Ｓ１７５０参照）とともに、所定の告知内容消去時刻（たとえば、遊技場の閉店時刻である２３：００）を経過したと判断したことに基づいて（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（Ｓ１７５６参照）、告知内容設定フラグをリセットする（Ｓ１７５７参照）。

【０４７１】

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が計時する時間に基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。

【０４７２】

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場の閉店時刻（２３：００）になったことに基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。たとえば、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なわれたときに、リアルタイムクロック３５３からの日付情報および時刻情報に基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（たとえば１日）経過したことに基づいて告知演出情報を自動消去してもよい。

【０４７３】

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６０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６０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なうものとする。なお、カップル図柄を用いた飾り図柄の変動表示を行なう場合の図柄変更の実行タイミングについても図６０に示す場合と同様である。

【０４７４】
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、バックアップＲＡＭ３５６からの現日時情報に基づいて、現在の日時が所定の図柄変更期間であるか否かを確認する（Ｓ１８１０，Ｓ１８１６参照）。図６０に示すように、現日時が図柄変更期間の前である場合には（Ｓ１８１０のＮ，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（Ｓ１８１３，Ｓ１８１９，１８２０参照）、通常の飾り図柄（たとえば「１」から「９」までの図柄）を用いて飾り図柄の変動表示を行ない、大当り図柄を導出表示する（Ｓ８２５～Ｓ８２８，Ｓ１８５１～Ｓ１８５９，Ｓ１８７２参照）。

【０４７５】
図６０に示すように、現日時が図柄変更期間であれば（Ｓ１８１０のＹ，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（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ない、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（Ｓ８２５～Ｓ８２８，Ｓ１８５１～Ｓ１８５９，Ｓ１８７２参照）。

【０４７６】
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基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が計時する時間に基づいて、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、操作者の作業負担を軽減することができる。したがって、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操作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が計時する時間に基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。

【０４７７】
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が計時する時間に基づいて、所定の変動表示態様変更時に到達すると、変動表示装置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、変動表示装置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、変動表示装置９の飾り図柄の変動表示を実行し、変動表示装置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が計時する時間に基づいて変動表示装置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。したがって、時間に応じて変動表示装置９に表示され得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。

【０４７８】
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、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。

【０４７９】
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からの指示入力に基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付ける用途と、告知内容を設定する際に操作者によってなされる操作を受付ける用途とに兼用して用いることができる。
【０４８０】
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、遊技場の開店時刻（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。
【０４８１】
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、遊技場の開店時刻（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、たとえば、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。
【０４８２】
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な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表示の演出を実行する。また、デモンストレーション表示の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が計時する時間に基づいて、通常のデモンストレーション表示の演出と異なる特別のデモンストレーション表示の演出を実行する。そのため、たとえば、リアルタイムクロック３５３が計時する時間に基づいて複数のパチンコ遊技機１で一斉に演出を実行する場合に、デモンストレーション表示の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、複数のパチンコ遊技機１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基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、パチンコ遊技機１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パチンコ遊技機１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。
【０４８３】
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基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な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表示の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、たとえば、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、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表示の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、たとえば、リアルタイムクロック３５３から入力した時刻情報に基づいて、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表示の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表示の演出を実行するように制御してもよい。
【０４８４】
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基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（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基づいて時間を計時する。そのため、たとえば、リアルタイムクロック３５３が計時する時間に基づいて複数のパチンコ遊技機１で一斉に演出を実行する場合に、パチンコ遊技機１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の計時結果に基づいて一斉に演出を実行することができる。

【０４８５】

また、この実施の形態では、予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。

【０４８６】

図６１は、図１８のＳ７０７Ａによるクロック管理処理を示すフローチャートである。クロック管理処理においては、次のような処理が行なわれる。

【０４８７】

まず、前述の日時コマンド受信フラグがセットされているか否かを判断する（Ｓ６１１）。日時コマンド受信フラグがセットされていないと判断したときは、リターンする。一方、日時コマンド受信フラグがセットされていると判断したときは、日時コマンド受信フラグが示すコマンドの種類に基づいて、受信した日時コマンドが送信終了コマンドであるか否かを判断する（Ｓ６１２）。送信終了コマンドであると判断したときは、後述するＳ６０４に進む。一方、送信終了コマンドではないと判断したときは、受信した日時コマンドが、秒コマンド、分コマンド、時コマンド、曜コマンド、日コマンド、月コマンド、および、年コマンドのうちいずれかであるので、受信した日時コマンドに応じた計時値のデータをリアルタイムクロック３５３の計時値のデータとして設定し（Ｓ６１３）、後述するＳ６１５に進む。

【０４８８】

Ｓ６１３では、具体的に次のように計時値のデータをリアルタイムクロック３５３に設定する。図１７に示すように、日時コマンドは、秒コマンド、分コマンド、時コマンド、曜コマンド、日コマンド、月コマンド、年コマンド、および、送信終了コマンドに分けられて順次送信される。このため、日時コマンド受信フラグの種類により日時コマンドの種類を特定するとともに、前述のように受信した日時コマンドのＥＸＴデータが示す日時データとしてＲＡＭ８５に記憶された受信データの値により日時コマンドが示す日時のデータを確認し、データの入出力要求信号と、受信した日時コマンドが示すデータ（秒データ、分データ、時データ、曜データ、日データ、月データ、または、年データ）を、クロック出力／カレンダ機能部３６４の対応するレジスタ（秒レジスタ、分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、または、年レジスタ）に書込むための書込用のデータとが、演出制御用マイクロコンピュータ１００からリアルタイムクロック３５３に入力される。

【０４８９】

この場合の書込用のデータは、データの書込モードであることを指定するモードデータと、データを書込むアドレス（秒レジスタ、分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、または、年レジスタのアドレス）を指定するアドレスデータと、そのアドレスに書込む書込データ（秒コマンドが示す秒データ、分コマンドが示す分データ、時コマンドが示す時データ、曜コマンドが示す曜データ、日コマンドが示す日データ、月コマンドが示す月データ、または、年コマンドが示す年データ）とが含まれる。このような書込用のデータが入力されると、リアルタイムクロック３５３においては、バス／インタフェース回路３６３に入力される書込用のデータに含まれるアドレスデータにより指定されるレジスタのアドレス（秒レジスタ、分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、または、年レジスタのアドレス）を選択し、選択したアドレスに、書込データを書込む制御が行なれる。これにより、指定されたレジスタのカウント値が、新たな日時のデータに書換えられることにより、新たな日時のデータに設定される。

【０４９０】
演出制御用マイクロコンピュータ１００では、順次送信されてくる秒コマンド、分コマンド、時コマンド、曜コマンド、日コマンド、月コマンド、および、年コマンドを受信することに応じて、Ｓ６０３が実行されるごとに、秒レジスタ、分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、および、年レジスタのカウント値を順次設定していくことにより、クロック出力／カレンダ機能部３６４における年，月，日，曜，時，分，秒の計時値のすべてを新たな日時のデータに設定することができる。
【０４９１】
また、前述のＳ６１２により送信終了コマンドであると判断してＳ６０４に進んだときは、変動表示装置９において、日時の設定が完了した旨を示すメッセージを表示する日時設定完了報知を実行し（Ｓ６１４）、Ｓ６１５に進む。このような日時設定完了報知が行なわれることにより、日時データ出力装置３００から出力される日時コマンドを用いたリアルタイムクロック３５３の計時値の設定が完了したことを容易に把握することができる。Ｓ６１５では、セットされている日時コマンド受信フラグをリセットしてリターンすることにより、次のコマンドの受信に備える。
【０４９２】
なお、図６１のクロック管理処理では、演出制御用マイクロコンピュータ１００により、順次受信した日時コマンドに基づいて、クロック出力／カレンダ機能部３６４における秒レジスタ、分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、および、年レジスタのそれぞれのカウント値を順次新たに設定していく例を示した。しかし、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信したすべての日時コマンドに基づいて、クロック出力／カレンダ機能部３６４における秒レジスタ、分レジスタ、時レジスタ、曜レジスタ、日レジスタ、月レジスタ、および、年レジスタのそれぞれのカウント値を一度に新たに設定する処理を行なうようにしてもよい。
【０４９３】
また、日時コマンドとしては、秒，分，時，曜，日，月，年の順番で日時コマンドを送信することに限らず、年，月，日，曜，時，分，秒の順番で日時コマンドを送信するようにしてもよい例を前述したが、このように、年，月，日，曜，時，分，秒の順番で日時コマンドを送信するときには、日時コマンドが日時データ出力装置３００より送信されてからリアルタイムクロック３５３に設定されるまでの時間により実時刻（たとえば、日本標準時刻）との差が最も大きくなりやすい標準秒コマンドが最後に出力されるので、リアルタイムクロック３５３に設定される日時と、実際の日時との差を可能な限り少なくすることができる。
【０４９４】
また、パチンコ遊技機１が稼動状態にあるときにおいては、クロック管理処理がいつでも実行可能であるので、いつでも、日時コマンドに基づいてリアルタイムクロック３５３の計時値を設定することが可能である。しかし、これに限らず、クロック管理処理は、所定の実行条件が成立したときに限り実行されるようにしてもよい。所定の実行条件としては、たとえば、デモ表示の実行条件が成立したときであってもよい。また、所定の実行条件としては、たとえば、電源投入時から所定時間が経過するまでのときであってもよい。また、所定の実行条件としては、たとえば、デモ表示の実行条件が成立していないが、変動表示が実行されていないときであってもよい。
【０４９５】
図６２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が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図６２において、Ｓ７００，Ｓ７００Ａ，Ｓ７０１の処理は、図１８で示したそれらの処理と同様である。
【０４９６】
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（たとえば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。

【０４９７】

図６２において、Ｓ７０２～Ｓ７０８の処理は、図１８で示したそれらの処理と同様である。

【０４９８】

ステップ７０８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（Ｓ７０８Ａ）、その後、Ｓ７０２に移行する。

【０４９９】

図６３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（Ｓ７０４）を示すフローチャートである。図６３において、Ｓ１７４０ａ，Ｓ１７４０の処理は、図３６で示したＳ１７４０ａ，Ｓ１７４０の処理と同様である。

【０５００】

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(Ｓ１７４１Ａ）。なお、図６３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Ｓ１７４６ｃ，Ｓ１７４６ｅ参照）。

【０５０１】

図６３において、Ｓ１７４２～Ｓ１７４６の処理は、図３６に示したそれらの処理と同様である。

【０５０２】

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変動表示装置９に表示させる（Ｓ１７４６ａ）。図６４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画面および告知条件設定画面の例を示す説明図である。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、Ｓ１７４３で図６４（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なった後に、Ｓ１７４６で図６４（Ｂ）に示す告知条件設定画面を変動表示装置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、遊技場の店員等によって告知内容の設定操作が行なわれるまで）待つ（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、たと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」等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。

【０５０３】

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、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。

【０５０４】

操作ボタン１２０からの検出信号を入力すると（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したがって、いずれの告知演出実行条件が選択されたかを判断する（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（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（Ｓ１７４６ｅ）。

【０５０５】

Ｓ１７４９～Ｓ１７５６の処理は、図３６で示したそれらの処理と同様である。

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（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フラグをリセットし（Ｓ１７５７Ａ）、リターンする。

【０５０６】

図６３において、Ｓ１７５８～Ｓ１７６０の処理は、図３６で示したそれらの処理と同様である。

【０５０７】

図６５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（Ｓ８０３）を示すフローチャートである。図６５において、Ｓ１８７１～Ｓ１８８２の処理は、図５１で示したそれらの処理と同様である。

【０５０８】

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（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。

【０５０９】

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（Ｓ１８８２ｂ）。図６５に示す例では、前述したように（図６２参照）パチンコ遊技機１の電源を投入したとき、または後述するように（図６７参照）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（たとえば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、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（たとえば１時間）が経過したか否かを判断する。

【０５１０】

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、パチンコ遊技機１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（たとえば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（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、パチンコ遊技機１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（たとえば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（Ｓ１８８２ｄ）とともに、大当り後経過時間計測タイマをクリアする（Ｓ１８８２ｅ）。

【０５１１】

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（Ｓ１８８２ｆ）、告知内容設定２フラグをリセットする（Ｓ１８８２ｇ）。そして、Ｓ１８８４に移行する。

【０５１２】

図６５において、Ｓ１８８３～Ｓ１８８５の処理は、図５１に示したそれらの処理と同様である。

【０５１３】

図６６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（Ｓ８０６）を示すフローチャートである。図６６において、Ｓ１９７１～Ｓ１９７６の処理は、図５４に示したそれらの処理と同様である。

【０５１４】

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（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な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基づいて、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（Ｓ１９７８）。

【０５１５】

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なわれていなければ）、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基づいて、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（Ｓ１９７９）。

【０５１６】

図６６において、Ｓ１９８０～Ｓ１９８３の処理は、図５４に示したそれらの処理と同様である。

【０５１７】

図６７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（Ｓ８０７）を示すフローチャートである。図６７において、Ｓ９７１～Ｓ９７８の処理は、図５５で示したそれらの処理と同様である。

【０５１８】

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（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（Ｓ９８０）とともに、告知内容設定１フラグをリセットする（Ｓ９８１ａ）。

【０５１９】

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（たとえば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（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（Ｓ８００）に対応した値に設定する（Ｓ９８２）。

【０５２０】

図６８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変動表示装置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６８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６８に示す例では、前提条件として、告知内容設定処理（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場の閉店時刻である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。

【０５２１】
演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図６８（１）（２）に示すように、変動パターンコマンドを受信すると、変動表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（Ｓ８２５～Ｓ８２８参照）。次いで、大当りが指定されている場合には、図６８（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６８では確変図柄）を導出表示する（Ｓ１８７２参照）。
【０５２２】
次いで、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいてファンファーレ演出を実行し（Ｓ９０５参照）、大当り表示を行なう。この場合に、図６８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（Ｓ１８８２ａ参照）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図６８（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。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図６８（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」の文字を変動表示装置９に表示する。
【０５２３】
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（Ｓ１８８２ｂ参照）。タイムアウトしていれば（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（たとえば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（Ｓ１８８２ｃ参照）、図６８（４）に示すように、「やっと出たね！」等非好調時を示す文字を変動表示装置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、たとえば、「やっと出たね」等の音声を出力するようにしてもよい。
【０５２４】
タイムアウトしていなければ（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（たとえば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（Ｓ１８８２ｄ参照）、図６８（４）に示すように、「絶好調だね！」等好調時を示す文字を変動表示装置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、たとえば、「絶好調だね」等の音声を出力するようにしてもよい。
【０５２５】
以上のように、図６２～図６８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。
【０５２６】
また、図６２～図６８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が計時する時間に基づいて、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なうことができる。
【０５２７】
なお、図６２～図６８では、パチンコ遊技機１に電源を投入してから所定期間（たとえば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（たとえば２時間）経過したか否かに基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。たとえば、告知演出の演出態様を変更する時刻を予め設定し、リアルタイムクロック３５３からの時刻情報に基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。

【０５２８】
なお、図６２～図６８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６２～図６８に示したものに限られない。たとえば、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。
【０５２９】
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なうようにしてもよい。
【０５３０】
図６９は、図柄変更予告演出を行なう場合の変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）を示すフローチャートである。図６９において、Ｓ１８０１の処理は、図４５で示したＳ１８０１の処理と同様である。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、前述したリアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグがセットされているかどうかを確認する（Ｓ１８０１ａ）。クロック情報消滅フラグがセットされているときは、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく演出の実行を禁止するために、リターンする。一方、クロック情報消滅フラグがセットされていないときは、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の計時値のデータのうち、現日時情報（日、曜、時、分、秒）を読出して入力する（Ｓ１８０１Ａ）。また、入力した現日時情報に基づいて、現日時が所定の図柄変更予告期間であるか否かを判定する（Ｓ１８０１Ｂ）。たとえば、図柄変更期間として特定の日の１２：００～１３：００の間に図柄変更が行なわれ、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なわれる場合には、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、特定の日の１１：３０～１２：００）に、所定の図柄変更予告期間であると判定する。
【０５３１】
現日時が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変動表示装置９に表示させ（Ｓ１８０１Ｃ）、図柄変更予告演出を実行する。たとえば、図７０に示すように、「まもなく図柄が変わります」等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なわれる。
【０５３２】
図６９において、Ｓ１８０２～Ｓ１８２１の処理は、図４５で示したそれらの処理と同様である。
【０５３３】
以上のように、図６９および図７０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が計時する日時に基づいて、変動表示装置９に表示される表示態様が変更される日時を予告する変動表示態様予告演出（本例では、図柄変更予告演出）を実行する。そのため、変動表示装置９に表示され得る大当り図柄の組合せを増加させる日時を予め遊技者に報知することができる。
【０５３４】
次に、日時データ出力装置３００を用いてリアルタイムクロック３５３の計時値を調整する日時調整をするときに必要な操作の手順を説明する。
【０５３５】
図７１は、日時データ出力装置３００の操作手順を示すフローチャートである。図７１においては、操作者の主な操作手順をステップＳＡ（以下、単にＳＡという）により示し、日時データ出力装置３００の主な制御動作をステップＳＢ（以下、単にＳＢという）により示す。図７１を参照して、ファンクションキー３０４ｂのうち特定の１つのキーである設定キーを押さない状態で電源スイッチ３０８をオン状態に操作したときには（ＳＡ１

）、リアルタイムクロック部３０２で計時値である日時データ出力装置３００の現在の日時等の所定の情報を示す初期画面が情報表示部３０５に表示される（ＳＢ１）。その後、後述するような日時データ送信待機画面が表示される（ＳＢ９）。

【０５３６】

操作者が、初期画面において表示される現在の日時を見て、日時を自動的に日本標準時刻に調整すること、および、手動で所望の日時に調整して設定することを希望しない場合には、その後、後述するような日時データ送信待機画面が表示される（ＳＢ９）のを待つ。

【０５３７】

また、操作者が、初期画面において表示される現在の日時を見て、日時を自動的に日本標準時刻に調整すること、または、手動で所望の日時に調整して設定することを希望する場合には、一旦電源スイッチ３０８をオフ状態に操作した（ＳＡ２）後、前述の設定キーを押した状態で、電源スイッチ３０８をオン状態に操作する（ＳＡ３）。そのような操作がされたときには、日時データ出力装置３００自体が計時している日時の情報を新たに設定するときの設定方法を選択するために用いられる日時設定方法選択画面が情報表示部３０５に表示される（ＳＢ２）。日時設定方法選択画面では、たとえば、数値キー３０４ａのうち「０」のキーを押すと手動設定方法で日時設定が行なわれ、数値キー３０４ａのうち「１」のキーを押すと自動設定方法で日時設定が行なわれることを示すメニュー表示が行なわれる。

【０５３８】

日時設定方法選択画面が表示されているときに、手動設定を行なうことを選択する操作がされると（ＳＡ４）、日時を手動入力に基づいて設定するために表示する日時手動設定画面が情報表示部３０５に表示される（ＳＢ３）。日時手動設定画面が表示されているときには、設定する日時（年，月，日，曜，日，時，分，秒）を入力する入力領域が表示される。操作者は、カーソルキー３０４ｃを操作することにより入力領域上でカーソルを移動させる操作を行ない、数値キー３０４ａを操作することにより設定する日時の数値を入力する等、日時を設定する設定操作（ＳＡ６）を行なうことが可能となり、その操作に対応した表示が情報表示部３０５において行なわれる（ＳＢ４）。そして、操作者が確定キー３０４ｄを操作する確定操作が行なわれると（ＳＡ７）、その時点で入力領域に設定されていた日時が、リアルタイムクロック部３０２で計時される日時として新たに設定される。そして、手動設定を行なう処理が終了し、情報表示部３０５に日時データ送信待機画面が表示される（ＳＢ９）。

【０５３９】

一方、日時設定方法選択画面が表示されているときに、自動設定を行なうことを選択する操作がされると（ＳＡ５）、日時を自動的に設定するために表示する日時自動設定画面が情報表示部３０５に表示される（ＳＢ６）。日時自動設定画面が表示されているときには、リアルタイムクロック部３０２において、日時を日本標準時刻に調整するために日本長波標準電波（ＪＪＹ　４０ＫＨｚ／６０ＫＨｚ）の受信が開始される。そして、状態表示部３０６において、所定周期（たとえば、１０秒間隔）で、日本長波標準電波の受信状態をＬＥＤの点灯状態により示す表示が行なわれる。

【０５４０】

日本長波標準電波の受信が失敗したときには、電波の受信動作が終了し、情報表示部３０５において、日時の自動設定が失敗した旨を示す自動設定失敗表示が所定時間行なわれる（ＳＢ７）。その後、情報表示部３０５での表示が前述の日時設定方法選択画面の表示に戻る。一方、日本長波標準電波の受信に成功したときには、電波の受信動作が終了し、情報表示部３０５において、日時の自動設定が成功した旨を示す自動設定成功表示が所定時間行なわれる（ＳＢ８）。その後、日時データ送信待機画面が表示される（ＳＢ９）。

【０５４１】

日時データ送信待機画面は、日時コマンドの送信をするときの待機状態であることを示す画面である。日時データ送信待機画面が表示されているときには、状態表示部３０６の

所定のＬＥＤが点滅される。日時データ送信待機画面が表示されているときに、所定のファンクションキー３０４ｂを操作すると、日時コマンドの送信が実行される旨を示すメニュー表示が行なわれる。そして、日時データ送信待機画面が表示されているときに、ファンクションキー３０４ｂにより日時コマンドの送信を実行させる操作が行なわれると（ＳＡ８）、情報表示部３０５において、日時コマンドの送信の実行前である旨を示す日時データ送信実行前表示（ＳＢ１０）が行なわれ、状態表示部３０６の所定のＬＥＤが消灯される。その後、リアルタイムクロック部３０２から計時値のデータが取得（内部取得）される（ＳＢ１２）。そして、情報表示部３０５において、日時コマンドの送信の実行中である旨を示す日時データ送信実行中表示が所定時間行なわれる（ＳＢ１３）とともに、日時コマンドの送信が実行される（ＳＢ１４）。演出制御用マイクロコンピュータ１００において日時コマンドの受信が完了すると、前述したように、変動表示装置９において、日時設定完了報知が行なわれることとなる。

【０５４２】

なお、日時データ送信待機画面が表示されているときにおいて、日時コマンドの送信を実行させる前に、日時コマンドの送信を開始することを示す開始コマンドを送信する制御（図中２点鎖線で示す）を行なう（ＳＢ１１）ようにしてもよい。このような開始コマンドが送信されると、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、その後に、日時コマンドが送信されてくることを容易に把握することができる。

【０５４３】

日時コマンドの送信が終了すると、バックアップＲＡＭ３５６に書込むデータとして予め定められたデータ（以下、ＲＡＭ書込データという）を送信するときの待機状態であることを示すＲＡＭ書込データ送信待機画面が、情報表示部３０５において所定時間表示される（ＳＢ１５）。ＲＡＭ書込データ送信待機画面が表示されているときには、状態表示部３０６の所定のＬＥＤが点滅される。ＲＡＭ書込データ送信待機画面が表示されているときに、所定のファンクションキー３０４ｂを操作すると、ＲＡＭ書込データを示すコマンド（以下、ＲＡＭ書込コマンドという）の送信が実行される旨を示すメニュー表示が行なわれる。そして、ＲＡＭ書込データ送信待機画面が表示されているときに、ファンクションキー３０４ｂによりＲＡＭ書込コマンドの送信を実行させる操作が行なわれると（ＳＡ９）、情報表示部３０５において、当該ＲＡＭ書込コマンドの送信の実行中である旨を示すＲＡＭ書込データ送信実行中表示が所定時間行なわれる（ＳＢ１６）とともに、状態表示部３０６の所定のＬＥＤが消灯される。そして、当該ＲＡＭ書込コマンドの送信を開始する旨を示すコマンドであるＲＡＭ書込開始コマンドが送信された（ＳＢ１７）後、ＲＡＭ書込コマンドの送信が実行される（ＳＢ１８）。

【０５４４】

演出制御用マイクロコンピュータ１００では、ＲＡＭ書込開始コマンドを受信すると、その後送信されてくるＲＡＭ書込コマンドに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に所定のデータを書込むためのプログラムを起動する。そして、その後、受信したＲＡＭ書込コマンドに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に所定のデータを書込む処理を行なう。

【０５４５】

ＲＡＭ書込コマンドの送信が終了すると、送信したＲＡＭ書込コマンドが正常に書込まれたか否かを確認するコマンド（以下、確認コマンドという）を送信するときの待機状態であることを示すＲＡＭ書込確認送信待機画面が、情報表示部３０５において所定時間表示される（ＳＢ１９）。ＲＡＭ書込確認送信待機画面が表示されているときには、状態表示部３０６の所定のＬＥＤが点滅される。ＲＡＭ書込データ送信待機画面が表示されているときには、状態表示部３０６の所定のＬＥＤが点滅される。ＲＡＭ書込確認送信待機画面が表示されているときに、所定のファンクションキー３０４ｂを操作するとＲＡＭ書込データの確認がされる旨を示すメニュー表示が行なわれる。そして、ＲＡＭ書込データ送信待機画面が表示されているときに、ファンクションキー３０４ｂによりＲＡＭ書込データの確認を実行させる操作が行なわれると（ＳＡ１０）、情報表示部３０５において、ＲＡＭ書込データの確認の実行中である旨を示すＲＡＭ書込データ確認実行中表示が所定時

間行なわれる（ＳＢ２０）とともに、状態表示部３０６の所定のＬＥＤが消灯される。そして、先に送信したＲＡＭ書込コマンドと同じコマンドの送信が実行される（ＳＢ２１）。その後、コマンドの送信が終了すると、コマンドを送信するための処理が終了し、情報表示部３０５の表示が、日時データ送信待機画面の表示に戻る。

【０５４６】

演出制御用マイクロコンピュータ１００では、ＲＡＭ書込コマンドを受信した後、確認コマンドとして、再度、ＲＡＭ書込コマンドを受信したときには、先に受信したＲＡＭ書込コマンドと、後に受信したＲＡＭ書込コマンドとついてチェックサムの処理を行なうプログラムを実行し、チェックサムの結果、ＲＡＭ書込コマンドが正常に書込まれたかと判断したときは、変動表示装置９において、「チェックサムＯＫ」という旨を表示する制御が行なわれる。具体的に、そのような制御は、図６１のＳ６１４により行なわれる。

【０５４７】

〔第２実施形態〕

前述した第１実施形態では、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な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得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得る図柄の表示位置を増加させて飾り図柄変動を行なう第２実施形態を説明する。

【０５４８】

なお、本実施の形態において、第１実施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実施形態と異なる部分について説明する。

【０５４９】

図７２は、第２実施形態における変動パターンコマンド受信待ち処理（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、Ｓ１８０１～Ｓ１８１０の処理は、第１実施形態で示したそれらの処理と同様である。

【０５５０】

この実施の形態では、飾り図柄の変動表示を行なう場合に、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な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な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なう場合には、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、大当り図柄となり得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。

【０５５１】

なお、大当り図柄となり得る図柄の表示位置とは、変動表示装置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得る図柄の表示位置が形成される。

【０５５２】

Ｓ１８１０で現日時が所定の図柄変更期間でれば、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（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（Ｓ１８１２Ａ）。

【０５５３】

この実施の形態では、通常の飾り図柄変動を行な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な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なう場合、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。

【０５５４】

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

【０５５５】

Ｓ１８１６で現日時が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（Ｓ１８１７Ａ）、図柄列拡張フラグをセットする（Ｓ１８１８Ａ）。

【０５５６】

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

【０５５７】

図７３は、第２実施形態における飾り図柄変動開始処理（Ｓ８０１）を示すフローチャートである。この実施の形態では、この実施の形態において、Ｓ８２０ａ～Ｓ８２０ｆの処理は、第１実施形態で示したそれらの処理と同様である。飾り図柄変動開始処理において、Ｓ８２０ｃによりミッション開始フラグがセットされていないと判断したとき、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、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（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（Ｓ８２１Ａ）。

【０５５８】

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な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。たとえば、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なうとき、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（たとえば、５列の図柄列を用いた特別の飾り図柄変動を行なうときは「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変動表示を実行する。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、変動表示装置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。

【０５５９】

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

【０５６０】

次に、変動表示装置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７４は、第２実施形態における変動表示装置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７４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。

【０５６１】

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、現日時が前述のような図柄変更期間（たとえば、オールマイティー図柄設定画面を用いて設定された日の１２：００から１３：００までの間）であれば（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（Ｓ１８１１Ａ，Ｓ１８１７Ａ，Ｓ１８２０参照）。そして、図７４（１）（２）に示すように、変動表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（Ｓ８２５～Ｓ８２８参照）。

【０５６２】

次いで、大当りが指定されている場合には、図７４（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７４では確変図柄）を導出表示する（Ｓ１８７２参照）。図７４（３）に示す例では、変動表示装置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７４に示す例では、変動表示装置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、大当り図柄となり得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。

【０５６３】

たとえば、現日時が図柄変更期間でない場合には、図７４（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な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７４（５）に示すように、大当り図柄が形成され得る表示ライン５０ａ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７４（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得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。

【０５６４】

そして、図７４（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基づいてファンファーレ演出を実行し（Ｓ９０５参照）、大当り表示を行なう。

【０５６５】

なお、図柄列を拡張するのではなく、たとえば、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。たとえば、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、飾り図柄変動を行なう際に変動表示装置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、変動表示装置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。

【０５６６】

なお、現日時が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、現日時が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。

【０５６７】

図７５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変動表示装置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、飾り図柄変動を行なう際に、変動表示装置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７５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。

【０５６８】

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、現日時が前述のような図柄変更期間（たとえば、オールマイティー図柄設定画面を用いて設定された日の１２：００から１３：００までの間）であれば（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（Ｓ１８１１Ａ，Ｓ１８１７Ａ，Ｓ１８２０参照）。そして、図７５（１）（２）に示すように、変動表示装置９において飾り図柄の変動表示を開始する（Ｓ８２５～Ｓ８２８参照）。

【０５６９】

次いで、大当りが指定されている場合には、図７５（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７５では確変図柄）を導出表示する（Ｓ１８７２参照）。図７５（３）に示す例では、変動表示装置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７５に示す例では、変動表示装置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、変動表示装置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、変動表示装置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得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。

【０５７０】

たとえば、現日時が所定の図柄変更期間でない場合には、図７５（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な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７５（５）に示すように、大当り図柄が形成され得る表示ライン５０ａ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７５（２）（３）に示すように、変動表示装置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４５ａ，４５ｂ，４５ｃで横方向に同じ図柄が揃った場合、変動表示装置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、変動表示装置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、および変動表示装置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得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。

【０５７１】

なお、大当り図柄となり得る図柄の表示位置は、図７５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、たとえば、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、大当り図柄となり得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もよい。たとえば、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）、大当り図柄となり得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。

【０５７２】

そして、図７５（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基づいてファンファーレ演出を実行し（Ｓ９０５参照）、大当り表示を行なう。

【０５７３】

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が計時する時間に基づいて、現日時が図柄変更期間として設定された変動表示態様変更時に到達すると、変動表示装置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、変動表示装置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、変動表示装置９に表示され得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。たとえば、本実施の形態によれば、変動表示装置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。

【０５７４】

〔第３実施形態〕

上記に示した各実施の形態の構成に加えて、パチンコ遊技機１を最初に遊技場に導入した稼動開始日時を自動的に記録できるようにし、稼動開始日時から所定期間が経過したときに変動表示装置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、稼動開始日時を自動的に記録し、稼動開始日時から所定期間が経過したときに変動表示装置９における表示態様を変更する第３実施形態を説明する。

【０５７５】

なお、本実施の形態において、第１実施形態または第２実施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実施形態または第２実施形態と異なる部分について説明する。

【０５７６】

図７６は、第３実施形態における演出制御用マイクロコンピュータ１００が実行する演出制御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、Ｓ７００，Ｓ７０１の処理は、第１実施形態で示したそれらの処理と同様である。

【０５７７】

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（たとえば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、パチンコ遊技機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、既に稼動開始日時が設定されている場合には（たとえば、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）、Ｓ７０１Ａの処理をスキップするようにしてもよい。

【０５７８】

この実施の形態において、Ｓ７０２～Ｓ７０５までの処理は、第１実施形態で示したそれらの処理と同様である。

【０５７９】

コマンド解析処理（Ｓ７０５）を実行すると、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、稼動開始日時となったか否かを判定し、稼動開始日時であると判定すると、リアルタイムクロック３５３からの日付情報（年、月、日、曜日）および時刻情報（時、分、秒）

に基づいて稼動開始日時を設定する（稼動開始日設定処理：Ｓ７０５Ａ）。
【０５８０】
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（稼動開始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、変動表示装置９における表示態様を変更する処理を行なう（表示態様変更処理：Ｓ７０５Ｂ）。
【０５８１】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示装置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：Ｓ７０５Ｃ）。
【０５８２】
この実施の形態において、Ｓ７０７～Ｓ７０８の処理は、第１実施形態で示したそれらの処理と同様である。
【０５８３】
図７７は、第３実施形態における稼動開始日設定処理（Ｓ７０５Ａ）を示すフローチャートである。稼動開始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、稼動開始日設定済フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ２７５０）。稼動開始日設定済フラグは、稼動開始日時を既に設定済みであることを示すフラグである。稼動開始日設定済フラグは、後述するように、稼動開始日時を設定したときにセットされる（Ｓ２７５６参照）。
【０５８４】
稼動開始日設定済フラグがセットされていれば（すなわち、既に稼動開始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。稼動開始日設定済フラグがセットされていなければ（すなわち、稼動開始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（Ｓ２７５１）。
【０５８５】
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（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）、Ｓ２７５４に移行する。
【０５８６】
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（Ｓ２７５３）。すなわち、パチンコ遊技機１に電源を投入してから所定期間（たとえば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）、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。
【０５８７】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の現在の日付情報（年、月、日、曜日）および時刻情報（時、分、秒）を含む現計時値情報を読出して入力する（Ｓ２７５４）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した現計時値情報に含まれる日付情報および時刻情報に示される現在の日時を稼動開始日時に決定し、決定した稼動開始日時（年、月、日、曜、時、分、秒）の情報を、バックアップＲＡＭ３５６の稼動開始日時格納領域に記憶させる（Ｓ２７５５）。そして、演出制御用マイクロコ

ンピュータ１００は、稼動開始日設定済フラグをセットする（Ｓ２７５６）。これにより、稼動開始日時の情報が自動的にバックアップＲＡＭ３５６の稼動開始日時格納領域に記憶される。

【０５８８】

Ｓ２７５６において、稼動開始日設定済フラグは、ランプドライバ基板３５に設けられたバックアップＲＡＭ３５６にセットされる。そのようにすることによって、パチンコ遊技機１の電源がオフ状態とされた場合であっても、設定した稼動開始日時や稼動開始日設定済フラグが保持される。なお、バックアップＲＡＭ３５６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に稼動開始日時や稼動開始日時設定済フラグを設定するようにしてもよい。

【０５８９】

このように自動的にバックアップＲＡＭ３５６に記憶した稼動開始日時は、パチンコ遊技機１の電源投入時において、前述したような操作を行なうことにより、図３０の情報設定処理において手動により修正することができる。

【０５９０】

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に記憶した稼動開始日時を外部（たとえば、他のパチンコ遊技機１）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、外部から他のパチンコ遊技機１の稼動開始日時を入力し、入力した他のパチンコ遊技機１の稼動開始日時をバックアップＲＡＭ３５６に記憶できるようにしてもよい。

【０５９１】

以上の処理が実行されることによって、パチンコ遊技機１を遊技場に導入し最初に電源投入したときに、遊技が行な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、稼動開始日時になったと判断して稼動開始日時が設定される。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、最初に電源を投入してから所定期間（たとえば２時間）経過すれば、稼動開始日時になったと判断して稼動開始日時が設定される。

【０５９２】

また、一度稼動開始日時が設定されると、稼動開始日時設定済フラグをセットし、以後、Ｓ２７５０～Ｓ２７５６の稼動開始日時の設定処理（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稼動開始日時を特定するプログラム）を行なわないように制御される。

【０５９３】

図７８は、第３実施形態における表示態様変更処理（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、稼動開始日設定済フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ２７６０）。セットされていなければ、そのまま処理を終了する。

【０５９４】

稼動開始日設定済フラグがセットされていれば、前述のようなリアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグがセットされているかどうかを確認する（Ｓ２７６１ａ）。クロック情報消滅フラグがセットされているときは、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく演出の実行を禁止するために、リターンする。一方、クロック情報消滅フラグがセットされていないときは，演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の現在の日付情報（年、月、日、曜日）および時刻情報（時、分、秒）を含む現計時値情報を読出して入力する（Ｓ２７６１）。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した日付情報および時刻情報に示される現在の日時と、稼動開始日設定処理で所定の稼動開始日時格納領域に記憶した稼動開始日時とに基づいて、稼動開始日時からの期間が所定の表示態様変更期間（たとえば、稼動開始日時から３週目～４週目の間）であるか否かを確認する（Ｓ２７６２）。

【０５９５】
稼動開始日時からの期間が所定の表示態様変更期間であれば（Ｓ２７６３のＹ）、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示装置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（Ｓ２７６４）。稼動開始日時からの期間が所定の表示態様変更期間でなければ（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（Ｓ２７６５）、処理を終了する。
【０５９６】
図７９は、第３実施形態における予告実行判定処理（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、変動表示装置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、変動表示装置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（たとえば、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。
【０５９７】
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、稼動開始日設定済フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ２７７０）。セットされていなければ、そのまま処理を終了する。
【０５９８】
稼動開始日決定済フラグがセットされていれば、前述のようなリアルタイムクロック３５３の情報が消滅したことを示すクロック情報消滅フラグがセットされているかどうかを確認する（Ｓ２７７１ａ）。クロック情報消滅フラグがセットされているときは、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づく演出の実行を禁止するために、リターンする。一方、クロック情報消滅フラグがセットされていないときは，演出制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップＲＡＭ３５６の記憶領域（計時値データ記憶領域）からリアルタイムクロック３５３の現在の日付情報（年、月、日、曜日）および時刻情報（時、分、秒）を含む現計時値情報を読出して入力する（Ｓ２７７１）。
【０５９９】
次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、入力した日付情報および時刻情報に示される現在の日時と、稼動開始日設定処理で所定の稼動開始日時格納領域に記憶した稼動開始日時とに基づいて、稼動開始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（Ｓ２７７２）。
【０６００】
稼動開始日時からの期間が所定の予告演出１実行期間（たとえば、表示態様を変更する４日前）であれば（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（Ｓ２７７４）。
【０６０１】
稼動開始日時からの期間が所定の予告演出２実行期間（たとえば、表示態様を変更する６時間前）であれば（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（Ｓ２７７６）。
【０６０２】
稼動開始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（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（Ｓ２７７７）、処理を終了する。
【０６０３】
図８０および図８１は、第３実施形態における変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ

８００）を示すフローチャートである。この実施の形態において、Ｓ１８０１の処理は、第１実施形態で示したＳ１８０１の処理と同様である。

【０６０４】

変動パターン受信フラグがセットされていなければ（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（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画面を変動表示装置９に表示させる（Ｓ１８０１ｂ）。たとえば、「プロジェクトまであと４日」等の文字を含む表示態様変更予告１画面を変動表示装置９に表示させる。

【０６０５】

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（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画面を変動表示装置９に表示させる（Ｓ１８０１ｄ）。たとえば、「プロジェクトまであと６時間」等の文字を含む表示態様変更予告１画面を変動表示装置９に表示させる。

【０６０６】

なお、表示態様変更の予告をする場合に、「４日」や「６時間」等具体的な日数や時間を表示するのではなく、たとえば「水にまつわる日」等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。

【０６０７】

また、この実施の形態では、変動表示装置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、たとえば、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（Ｓ１６２６参照）を行な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、たとえば、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変動表示装置９に重畳表示してもよい。

【０６０８】

この実施の形態において、Ｓ１８０２～Ｓ１８１２の処理は、第１実施形態で示したそれらの処理と同様である。

【０６０９】

Ｓ１８１０で現日時が前述のように設定される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（Ｓ１８１２ａ）。表示態様変更フラグがセットされていれば（すなわち、変動表示装置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（Ｓ１８１２ｂ）。なお、Ｓ１８０１の判断なく、Ｓ１８０１～Ｓ１８０１ｄのステップを実行してもよい。この場合、予告演出１，２は、通常の変動表示と重複させて表示してもよい。これにより、通常の変動表示中においても、たとえば「プロジェクトまであと４日」等の文字を含む表示態様変更予告画面を表示させることができる。

【０６１０】

この実施の形態では、第１実施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（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。たとえば、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等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。

【０６１１】

この実施の形態において、Ｓ１８１３～Ｓ１８１８の処理は、第１実施形態で示したそれらの処理と同様である。

【０６１２】

Ｓ１８１６で現日時が前述のように設定される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（Ｓ１８１８ａ）。表示態様変更フラグがセットされていれば（すなわち、変動表示装置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（Ｓ１８１８ｂ）。

【０６１３】

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

【０６１４】

図８２は、第３実施形態における飾り図柄変動開始処理（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、Ｓ８２０ａ～Ｓ８２０ｆ、Ｓ８２０，Ｓ８２１の処理は、第１実施形態で示したそれらの処理と同様である。

【０６１５】

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（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（Ｓ８２１ｂ）。

【０６１６】

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実施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なう。たとえば、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なう。また、たとえば、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なう。

【０６１７】

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

【０６１８】

次に、変動表示装置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８３は、第３実施形態において変動表示装置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。

【０６１９】

変動表示装置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、予告演出を行なうことも決定されていない場合には、変動表示装置９において通常の表示態様で演出が行なわれる。この場合、図８３（１）に示すように、たとえば、変動表示装置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。

【０６２０】

表示態様の変更期間に先立ち、予告演出１実行期間（たとえば、表示態様変更の４日前）になると（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（Ｓ２７７４参照）、図８３（２）に示すように、表示態様変更予告１画面を変動表示装置９に表示して所定の予告演出を行なう（Ｓ１８０１ｂ参照）。たとえば、図８３（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」等の文字を表示して予告演出を行なう。

【０６２１】

次いで、予告演出２実行期間（たとえば、表示態様変更の６時間前）になると（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（Ｓ２７７６参照）、図８３（３）に示すように、表示態様変更予告２画面を変動表示装置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なう（Ｓ１８０１ｄ参照）。たとえば、図８３（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」等の文字を表示して予告演出を行なう。

【０６２２】

なお、表示態様変更の予告をする場合に、「４日」や「６時間」等具体的な日数や時間を表示するのではなく、たとえば「水にまつわる日」等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。

【０６２３】

次いで、表示態様の変更期間（たとえば、稼動開始日時から３週目）になると（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（Ｓ２７６４参照）、図８３（４）に示すように、変動表示装置９における表示態様を変更する（Ｓ１８１２ｂ，Ｓ１８１８ｂ，Ｓ８２１ｂ参照）。この場合、図８３（４）に示すように、たとえば、変動表示装置９の表示画面の背景表示が海の中を模した背景に切替えられ、飾り図柄が魚等の図形と数字との組合せの図柄に切替えられる。

【０６２４】

なお、この実施の形態に示した表示態様は一例であり、たとえば、表示態様の変更前と変更後とで、山や海以外（たとえば空）を模した背景に切替えるようにしてもよく、数字や魚等の図形以外（たとえば、アルファベット等の文字や記号、鳥等の図形）を組合せた飾り図柄に切替えて変動表示を行なうようにしてもよい。

【０６２５】

また、表示態様の変更期間となったときに、変動表示装置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。

【０６２６】

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が計時する日時に基づいて、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予め遊技者に報知することができる。

【０６２７】

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基づいて、パチンコ遊技機１の稼

動開始日時（稼動開始日時）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。

【０６２８】

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、予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。

【０６２９】

図８４～図８８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（Ｓ８００）を示すフローチャートである。図８４にＳ１８０１～Ｓ１８１２の処理は、図８０に示したそれらの処理と同様である。

【０６３０】

Ｓ１８１０で現日時が前述のような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（Ｓ１８１２Ａ）。表示態様変更フラグがセットされていれば（すなわち、変動表示装置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画面を変動表示装置９に表示させ（Ｓ１８１２Ｂ）、遊技者に表示態様の選択操作を促す。図８４～図８８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。たとえば、表示態様選択１画面が表示されるときにおいては、１０秒間程度の所定期間内で、表示態様１～表示態様３の３つの表示態様の例を示す画像を所定周期で切替えて提示する表示をし、いずれかの表示態様が表示されているときに操作ボタン１２０が操作されると、その操作時に表示されていた表示態様が選択されて変動表示に用いられる。なお、表示態様選択１画面が表示されるときにおいては、操作ボタン１２０を１回押圧操作（押圧期間が短い操作）するごとに表示態様１～表示態様３の３つの表示態様の例を示す画像を所定周期で切替えて提示する表示をし、いずれかの表示態様が表示されているときに操作ボタン１２０が所定時間以上続けて押圧操作（所謂長押し操作）されると、その操作時に表示されていた表示態様が選択されて変動表示に用いられるようにしてもよい。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８４～図８８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表示態様１、表示態様２または表示態様３のいずれかを選択できるように制御するものとする。

【０６３１】

表示態様１が選択指示された場合には（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（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（Ｓ１８１２Ｅ）。

【０６３２】

図８４～図８８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（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。たとえば、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、魚や鳥等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。

【０６３３】

表示態様２が選択指示された場合には（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（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（Ｓ１８１２Ｈ）。

【０６３４】

表示態様２も選択指示されなかった場合には（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（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（Ｓ１８１２Ｊ）。

【０６３５】

なお、遊技者によって表示態様の選択操作が全く行なわれなかった場合には、たとえば、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。たとえば、表示態様の選択操作が全く行な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。

【０６３６】

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画面を変動表示装置９に表示させ（Ｓ１８１３Ａ）、遊技者に表示態様の選択操作を促す。前述のように、図８４～図８８に示す例では、表示態様１，表示態様２の２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、２つの表示態様のいずれかを選択指示する。たとえば、表示態様選択２画面が表示されるときにおいては、１０秒間程度の所定期間内で、表示態様１，表示態様２の２つの表示態様の例を示す画像を所定周期で切替えて提示する表示をし、いずれかの表示態様が表示されているときに操作ボタン１２０が操作されると、その操作時に表示されていた表示態様が選択されて変動表示に用いられる。なお、表示態様選択２画面が表示されるときにおいては、操作ボタン１２０を１回押圧操作（押圧期間が短い操作）するごとに表示態様１，表示態様２の２つの表示態様の例を示す画像を所定周期で切替えて提示する表示をし、いずれかの表示態様が表示されているときに操作ボタン１２０が所定時間以上続けて押圧操作（所謂長押し操作）されると、その操作時に表示されていた表示態様が選択されて変動表示に用いられるようにしてもよい。表示態様を変更することが決定されている場合には２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２つのうち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８４～図８８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、２つの表示態様のうち表示態様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。

【０６３７】

表示態様１が選択指示された場合には（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（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（Ｓ１８１３Ｄ）。

【０６３８】

表示態様１が選択指示されなかった場合には（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（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（Ｓ１８１３Ｆ）。

【０６３９】

なお、遊技者によって表示態様の選択操作が全く行なわれなかった場合には、たとえば、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。たとえば、表示態様の選択操作が全く行な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。

【０６４０】

図８６において、Ｓ１８１４～Ｓ１８１８の処理は、図８１に示したそれらの処理と同様である。

【０６４１】

Ｓ１８１６で現日時が前述のような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（Ｓ１８１８Ａ）。表示態様変更フラグがセットされていれば（すなわち、変動表示装置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画面を変動表示装置９に表示させ（Ｓ１８１８Ｂ）、遊技者に表示態様の選択操作を促す（後述する図９１（１）参照）。図８４～図８８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。

【０６４２】

表示態様１が選択指示された場合には（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（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（Ｓ１８１８Ｅ）。

【０６４３】

表示態様２が選択指示された場合には（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（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（Ｓ１８１８Ｈ）。

【０６４４】

表示態様２も選択指示されなかった場合には（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（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（Ｓ１８１８Ｊ）。

【０６４５】

なお、遊技者によって表示態様の選択操作が全く行なわれなかった場合には、たとえば、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いずれかをデフォルトで選択するようにしてもよい。たとえば、表示態様の選択操作が全く行な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。

【０６４６】

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画面を変動表示装置９に表示させ（Ｓ１８１９Ａ）、遊技者に表示態様の選択操作を促す（後述する図９０（１）参照）。

【０６４７】

表示態様１が選択指示された場合には（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（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（Ｓ１８１９Ｄ）。

【０６４８】

表示態様１が選択指示されなかった場合には（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（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（Ｓ１８１９Ｆ）。

【０６４９】

なお、遊技者によって表示態様の選択操作が全く行なわれなかった場合には、たとえば、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。たとえば、表示態様の選択操作が全く行な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。

【０６５０】

図８６～図８８において、Ｓ１８２０～Ｓ１８２８の処理は、図８１で示したそれらの処理と同様である。

【０６５１】

図８９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（Ｓ８０１）を示すフローチャートである。図８９において、Ｓ８２０ａ～Ｓ８２０ｆ、Ｓ８２０，Ｓ８２１の処理は、図８２で示したそれらの処理と同様である。

【０６５２】

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（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（Ｓ８２１Ｂ）。

【０６５３】

図８９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なう。たとえば、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なう。また、たとえば、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なう。また、たとえば、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なう。

【０６５４】

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（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（Ｓ８２１Ｄ）。

【０６５５】

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（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（Ｓ８２１Ｆ）。

【０６５６】

図８９において、Ｓ８２２～Ｓ８２８の処理は、図８２で示したそれらの処理と同様である。

【０６５７】

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変動表示装置９の表示態様について説明する。図９０および図９１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表示装置９の表示例を示す説明図である。なお、図９０は、現日時が所定の表示態様変更期間でない場合の変動表示装置９の表示例である。また、図９１は、現日時が所定の表示態様変更期間である場合の変動表示装置９の表示例である。なお、図９０および図９１に示す例では、前提条件として、予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。

【０６５８】

図９０に示すように、現日時が所定の表示態様変更期間でない場合において、たとえば、飾り図柄の変動表示を開始するときには、図９０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（Ｓ１８１３Ａ，Ｓ１８１９Ａ参照）。なお、現日時が所定の表示態様変更期間でない場合には、図９０（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。

【０６５９】

図９０（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を用いた表示を行なう（Ｓ１８１３Ｃ，Ｓ１８１９Ｃ，Ｓ８２１Ｂ参照）。たとえば、図９０（３）に示すように表示態様１を選択したことに基づいて、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なわれる。

【０６６０】

一方、図９０（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を用いた表示を行なう（Ｓ１８１３Ｅ，Ｓ１８１９Ｅ，Ｓ８２１Ｄ参照）。たとえば、図９０（３）に示すように表示態様２を選択したことに基づいて、海の中を模した背景が表示され、魚等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なわれる。

【０６６１】

図９１に示すように、現日時が所定の表示態様変更期間である場合において、たとえば、飾り図柄の変動表示を開始するときには、図９１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（Ｓ１８１２Ｂ，Ｓ１８１８Ｂ参照）。なお、現日時が所定の表示態様変更期間である場合には、図９１（１）に示すように、予め用意された全て（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。

【０６６２】

図９１（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を用いた表示を行なう（Ｓ１８１２Ｄ，Ｓ１８１８Ｄ，Ｓ８２１Ｂ参照）。たとえば、図９１（３）に示すように表示態様１を選択したことに基づいて、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なわれる。

【０６６３】

また、図９１（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を用いた表示を行なう（Ｓ１８１２Ｇ，Ｓ１８１７Ｇ，Ｓ８２１Ｄ参照）。たとえば、図９１（３）に示すように表示態様２を選択したことに基づいて、海の中を模した背景が表示され、魚等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なわれる。

【０６６４】

さらに、図９１（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を用いた表示を行なう（Ｓ１８１２Ｉ，Ｓ１８１８Ｉ，Ｓ８２１Ｆ参照）。たとえば、図９１（３）に示すように表示態様３を選択したことに基づいて、平坦な地面を模した背景が表示され、地面を歩く鳥等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なわれる。

【０６６５】

なお、図８４～図９１に示した表示態様の変更は一例であり、図８４～図９１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。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、変動表示装置９を用いて行な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。

【０６６６】

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予め定められた通常の表示態様で遊技演出を行なうように制御し、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したがって表示態様を選択可能となるように制御してもよい。

【０６６７】

以上のように、図８４～図９１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、現日時が特定の日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（本例では、予め用意された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、予め用意された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。

【０６６８】

また、図８４～図９１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。

【０６６９】

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（

変動表示装置９、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、スピーカ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８０ｂと、変動表示装置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８０ａとを備える場合について説明する。

【０６７０】

図９２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９２に示す例では、音／ランプ制御基板８０ｂは、スピーカ２７の音出力制御、各ランプ２５，２８ａ，２８ｂ，２８ｃの表示制御を行なう。また、図柄制御基板８０ａは、変動表示装置９の表示制御を行なう。また、図９２に示す例では、「演出制御」とは、変動表示装置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の表示制御を行なうことによって、遊技演出等の演出を行なうことをいう。また、図９２に示す例では、演出制御手段は、変動表示装置９の表示制御を行な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の表示制御を行なう音／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等の各種制御回路によって実現される。

【０６７１】

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したがって動作する。

【０６７２】

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５２、賞球ランプ５１等の枠側に設けられている各ランプに供給する。

【０６７３】

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（たと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。

【０６７４】

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。

【０６７５】

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したがって動作する。また、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、音／ランプ制御基板８０ｂから受信した演出制御コマンドに基づいて、ＶＤＰ（ビデオディスプ

レイプロセッサ）１０９に、ＬＣＤを用いた変動表示装置９の表示制御を行なわせる。
【０６７６】
図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、音／ランプ制御基板８０ｂから受信した演出制御コマンドにしたがってキャラクタＲＯＭ８９ａから必要なデータを読出す。キャラクタＲＯＭ８９ａは、変動表示装置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）を予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基づいて変動表示装置９の表示制御を実行する。
【０６７７】
図９２に示す例では、変動表示装置９の表示制御を行なう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内の画像データを変動表示装置９に出力する。
【０６７８】
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。
【０６７９】
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。
【０６８０】
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、たとえばダイオードやトランジスタが使用される。図９２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。
【０６８１】
また、図９２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３５３ｂ、バックアップＲＡＭ３５６ｂ、電源監視回路３５７ｂ、データ転送コントローラ３５８ｂ、および、ＲＯＭ３５９ｂが搭載されている。リアルタイムクロック３５３ｂ、バックアップＲＡＭ３５６ｂ、電源監視回路３５７ｂ、データ転送コントローラ３５８ｂ、および、ＲＯＭ３５９ｂの機能は、前述したリアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６、電源監視回路３５７、データ転送コントローラ３５８、および、ＲＯＭ３５９の機能と同様である。
【０６８２】
図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、バックアップＲＡＭ３５６ｂからリアルタイムクロック３５３で計時されている現在の日付（年、月、日、曜）を示す日付情報や現在の時刻（時、分、秒）を示す時刻情報を含む計時値情報を読出して入力し、現在の日時に基づいて各種処理を実行する。
【０６８３】
なお、リアルタイムクロック３５３ｂ、バックアップ電源回路３５５ｂ、バックアップＲＡＭ３５６ｂ、電源監視回路３５７ｂ、データ転送コントローラ３５８ｂ、および、ＲＯＭ３５９ｂは、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、バックアップ電源回路３５５ｂ、バックアップＲＡＭ３５６ｂ、電源監視回路３５７ｂ、データ転送コントローラ３５８ｂ、および、ＲＯＭ３５９ｂは、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ことによって計時をしてもよい。たとえば、バックアップＲＡＭ３５６ｂに設けたカウンタが、バックアップ電源回路によってバックアップされたクロック回路から供給されるクロックパルス信号に同期して稼動開始日時から経過した「日」，「時」，「分」，「秒」を示すために計時を行なう。

【０６８４】

また、図９２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からの操作信号に基づいて遊技演出を行なう。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からの操作信号に基づいて各種設定処理を行なう。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実施形態～第３実施形態で示した演出制御用マイクロコンピュータ１００と同様の処理にしたがって、操作ボタン１２０からの操作信号に基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からの操作信号に基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に設けられた演出スイッチ３５４ｂからのオン／オフ信号に基づいて告知内容を設定してもよい。また、演出スイッチ３５４ｂを図柄制御基板８０ａに設けてもよい。

【０６８５】

図９２に示す例では、図柄制御用マイクロコンピュータ１００ａは、第１実施形態～第３実施形態で示した演出制御用マイクロコンピュータ１００と同様の処理にしたがって、リアルタイムクロック３５３ｂからの日付情報や時刻情報に基づいて、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なったり、飾り図柄変動を行なう際の図柄列を拡張したり、変動表示装置９における表示態様を変更する処理を行なう。

【０６８６】

なお、図９２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。たとえば、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。

【０６８７】

また、図９２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、パチンコ遊技機１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。たとえば、パチンコ遊技機１は、変動表示装置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、たとえば、パチンコ遊技機１は、変動表示装置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。

【０６８８】

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。たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、予め各種演出の実行タイミングを設定した設定テーブル（図９

３、図９４～図９７、図９９に示す設定テーブル）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からの日付情報や時刻情報に基づいて各種演出を実行してもよい。このような設定テーブルは、たとえば、各種演出の実行タイミング等の設定データを適宜書換え可能とするためにバックアップＲＡＭ３５６に記憶させ、演出制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ８５に読出して用いるようにすればよい。そのような場合の設定テーブルのデータ（演出の実行タイミング等のデータ）は、データ入力用のプログラムを起動して、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４ｂ等の操作手段を用いた操作に応じて入力できるようにする。なお、キーボード等のデータ入力用の操作手段をバックアップＲＡＭ３５６に接続可能とし、その操作手段を用いてそのようなデータを入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のＲＡＭ８５をバックアップ電源によりデータのバックアップが可能なものとし、そのＲＡＭに設定テーブルのデータを書換え可能な態様で記憶できるようにしてもよい。その場合には、前述した場合と同様に、操作手段によりデータの入力が可能な構成を用いる。また、設定テーブルのデータを書換える必要がない場合には、演出制御用マイクロコンピュータ１００のＲＯＭ８４に設定テーブルのデータを記憶し、その設定テーブルのデータをＲＡＭ８５に読出して用いるようにしてもよい。また、このような設定テーブルは、図９２に示す回路構成においても同様に用いることが可能である。

【０６８９】

図９３は、予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９３に示す例では、演出Ａと演出Ｂとの２種類の演出を切替えて用いる場合の各演出の実行タイミングが予め設定されている。図９３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情報および時刻情報に基づいて、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（たとえば、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したがって演出Ａまたは演出Ｂのいずれかを選択して実行してもよい。

【０６９０】

図９４は、予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９４に示すように、予め設定テーブルにおいて、曜日ごとに異なる演出（図９４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から入力した日付情報に基づいて曜日を判定し、判定した曜日および図９４に示す設定テーブルに基づいて、演出の種類を選択してリーチ演出を実行してもよい。

【０６９１】

また、予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、予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９５は、予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９５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から入力した日付情報および時刻情報に基づいて、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、たとえば、稼動期間別演出の演出種類を変更する制御を行なう。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、たとえば、稼動期間別演出の演出種類を変更する制御を行なうとともに、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。

【０６９２】
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予め設定テーブルに設定してもよい。図９６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設定テーブルとしての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からの日付情報および時刻情報と、図９６に示すプロジェクト予告情報テーブルとに基づいて、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。たとえば、図９６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。

【０６９３】
また、告知演出の実行タイミングを予め設定テーブルに設定してもよい。図９７は、各告知演出の実行タイミングを設定した設定テーブルとしての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からの日付情報および時刻情報と、図９７に示す告知情報テーブルとに基づいて、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。

【０６９４】
図９８は、図９７に示す告知情報テーブルにしたがって告知演出を実行する場合の変動表示装置９の表示例を示す説明図である。なお、図９８では、一例として、図９７に示す告知情報テーブルにしたがって日曜日において実行される告知演出の表示態様を示している。

【０６９５】
図９８（１）に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入されると、初期画面（たとえば、機種名等の所定の画像を表示する画面であって、図８に示す特別デモンストレーション表示の画像とは異なる画像が表示される画面）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情報および時刻情報に基づいて、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９７参照）。そして、図９８（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９８（３）に示すように、通常の演出態様に戻る。

【０６９６】
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情報および時刻情報に基づいて、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９７参照）。そして、図９８（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。

【０６９７】
また、所定期間（たとえば２０分間）にわたって実行される特別な演出（たとえば、ミッション演出と呼ばれる演出）の実行期間を予め設定テーブルに設定してもよい。図９９は、特別な演出の実行期間を設定した設定テーブルとしての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からの日付情報および時刻情報と、図９９に示す特別演出情報テーブルとに基づいて、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（たとえば、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からの日付情報および時刻情報と、図９９に示す特別演出情報テーブルとに基づいて、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、たとえば、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。

【０６９８】

図１００および図１０１は、図９９に示す特別演出情報テーブルにしたがって特別な演出を実行する場合の変動表示装置９の表示例を示す説明図である。図１００（１）に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入されると、初期画面（たとえば、機種名等の所定の画像を表示する画面であって、図７に示す特別デモ表示の画像とは異なる画像が表示される画面）が表示された後に遊技が可能な状態となる。

【０６９９】

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情報および時刻情報に基づいて、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９９参照）。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図１００（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変動表示装置９に表示し、特別な演出を開始する。たとえば、図１００（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。

【０７００】

図１００および図１０１に示す例では、図１００（４）（５）および図１０１（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なう。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情報および時刻情報に基づいて、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１００（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１０１（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。

【０７０１】

その後、同様の処理を繰り返し、たとえば、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９９参照）、図１０１（８）に示すように、特別な演出を開始する。

【０７０２】

なお、特定の演出やプロジェクトを実行する特定日時は、パチンコ遊技機１の稼働率の統計に基づいて予め設定テーブルに設定されていてもよい。たとえば、パチンコ遊技機１の稼動率の統計に基づいて、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、たとえば、マンスリープロジェクトを実行する際に、変動表示装置９に表示する背景等の基本画面やリーチ演出等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。

【０７０３】

また、たとえば、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からの日付情報や時刻情報に基づいて、稼動開始日時から所定期間（たとえば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（たとえば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からの日付情報や時刻情報に基づいて、現時刻が所定の範囲内（たとえば、稼動開始日時から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）を行ない、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（たとえば、図１００および図１０１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つのパチンコ遊技機１でリアルタイムクロック３５３の計時結果に基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。

【０７０４】

また、上記に示した各実施の形態において、たとえば、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（たとえば、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なうように制御し、リアルタイムクロック３５３からの日付情報や時刻情報に基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。

【０７０５】

〔第４実施形態〕

第４実施形態では、バックアップ電源回路３５５として電池を用い、パチンコ遊技機１に電力が供給されているときにも、バックアップ電源回路３５５からリアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６、および、データ転送コントローラ３５８のそれぞれに、電力が供給される例を示す。この場合にバックアップ電源回路３５５として用いる電池は、充電が不可能な一次電池と、充電が可能な二次電池とのどちらを用いてもよい。

【０７０６】

この第４実施形態においては、第１実施形態との相違点を主に説明する。図１０２は、第４実施形態によるバックアップ電源監視処理を示すフローチャートである。図１０２の処理は、図１８のＳ７００Ａにおいて実行される処理であって、図２０に示されるものと置換えられるものである。

【０７０７】

図１０２のバックアップ電源監視処理が図２０に示すバックアップ電源監視処理と異なるのは、図２０のＳ６０５のステップが設けられていないことである。つまり、第４実施形態の場合は、パチンコ遊技機１に電力が供給されているとき、および、パチンコ遊技機１に電力が供給されているときの両方のときにおいて、電池から、リアルタイムクロック３５３、バックアップＲＡＭ３５６、および、データ転送コントローラ３５８のそれぞれに電力が供給される。したがって、バックアップ電源回路の電池切れにより電力が供給できなくなったときには、たとえパチンコ遊技機１に電力が供給されていても、リアルタイムクロック３５３が動作できず、バックアップＲＡＭ３５６がリアルタイムクロック３５３の計時値のデータを記憶できない。これにより、第４実施形態の場合は、Ｓ６０１によりバックアップ電源監視処理においてバックアップ電源の電力がなくなっていると判断されたときでも、リアルタイムクロック３５３の計時値のうちの時刻の初期設定値としてデフォルト値を設定する処理は行なわない。

【０７０８】

なお、上記の各実施の形態のパチンコ遊技機１は、主として、始動入賞に基づいて変動表示部に変動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、始動入賞に基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、始動入賞に基づいて変動表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組合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なうスロット機や、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なう遊技機等にも本発明を適用できる。

【０７０９】

〔第５実施形態〕

第５実施形態では、台情報設定モード画面が表示される台情報設定モードとするとき、稼動日数変更設定モード画面が表示される稼動日数変更設定モードとするとき、および、ホール設定モード画面が表示されるホール設定モードとするときとのいずれのときにも、前述したような所定の操作手段を操作した状態で電源投入をした後の所定時間内に、さらに操作ボタン１２０のような予め定められた操作手段が所定回数操作されることを条件とする制御を行なう例を説明する。

【０７１０】

図１０３は、第５実施形態による情報設定処理を示すフローチャートである。図１０３の情報設定処理は、図３０に示す情報設定処理と置換えられる処理である。図１０３の情報設定処理が図３０の情報設定処理と異なるのは、Ｓ９２１Ａ，Ｓ９２１Ｂ，Ｓ９２３Ａ，Ｓ９２３Ｂが追加されていること、および、Ｓ９２７の代わりにＳ９２７Ａが設けられていることである。

【０７１１】

図１０３を参照して、Ｓ９２１において、クリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４と操作ボタン１２０との３つの操作手段が同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたと判断したときは、図３０のＳ９２６の場合と同様に、電源投入後３０秒間が経過したか否かを判断する（Ｓ９２１Ａ）。

【０７１２】

Ｓ９２１Ａで電源投入後３０秒間が経過したと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ９２１Ａで電源投入後３０秒間が経過していないと判断したときは、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、電源投入後に操作ボタン１２０がオン状態に操作されているかどうかを判断するとともに、電源投入後に操作ボタン１２０がオン状態に操作された回数を所定のカウンタ（図示省略）を用いて計数することに基づいて、操作ボタン１２０が電源投入後に６回オン状態にされたか否かを判断する（Ｓ９２１Ｂ）。操作ボタン１２０が６回オン状態にされていないと判断したときは、Ｓ９２１Ａに戻る。一方、６回オン状態にされたと判断したときは、前述の稼動日数変更設定モードでの処理を行なう稼動日数変更設定処理を実行し（Ｓ９２２）、リターンする。

【０７１３】

また、Ｓ９２３において、クリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４との２つの操作手段が同時にオン状態にされた状態（操作ボタン１２０はオン状態にされない）で電源投入が行なわれたと判断したときは、Ｓ９２１Ａの場合と同様に、電源投入後３０秒間が経過したか否かを判断する（Ｓ９２３Ａ）。

【０７１４】

Ｓ９２３Ａで電源投入後３０秒間が経過したと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ９２３Ａで電源投入後３０秒間が経過していないと判断したときは、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、電源投入後に操作ボタン１２０がオン状態に操作されているかどうかを判断するとともに、電源投入後に操作ボタン１２０がオン状態に操作された回数を所定のカウンタ（図示省略）を用いて計数することに基づいて、操作ボタン１２０が電源投入後に４回オン状態にされたか否かを判断する（Ｓ９２３Ｂ）。操作ボタン１２０が４回オン状態にされていないと判断したときは、Ｓ９２３Ａに戻る。一方、４回オン状態にされたと判断したときは、前述の台情報設定モードでの処理を行なう台情報設定処理を実行し（Ｓ９２２）、リターンする。

【０７１５】

また、Ｓ９２５において、クリアスイッチ９１２のみがオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたと判断したときは、前述のＳ９２６の場合と同様に、電源投入後３０秒間

が経過したか否かを判断する（Ｓ９２６）。
【０７１６】
Ｓ９２６で電源投入後３０秒間が経過したと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ９２６で電源投入後３０秒間が経過していないと判断したときは、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、電源投入後に操作ボタン１２０がオン状態に操作されているかどうかを判断するとともに、電源投入後に操作ボタン１２０がオン状態に操作された回数を所定のカウンタ（図示省略）を用いて計数することに基づいて、操作ボタン１２０が電源投入後に２回オン状態にされたか否かを判断する（Ｓ９２７Ａ）。操作ボタン１２０が２回オン状態にされていないと判断したときは、Ｓ９２６に戻る。一方、４回オン状態にされたと判断したときは、前述のホール設定モードでの処理を行なうホール設定処理を実行し（Ｓ９２２）、リターンする。
【０７１７】
このような情報設定処理が行なわれることにより、電源投入後に必要とされる操作ボタン１２０の操作回数の多さに基づいて、台情報設定モードによりリアルタイムクロック３５３の計時値の設定、および、稼動日数の初期化を行なうための設定手順である台情報設定手順は、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定すること、および、ホール設定モードにより特別のデモンストレーション表示およびオールマイティー図の表示のような演出を実行するタイミングを設定するための設定手順であるホール設定手順よりも、複雑な設定手順（操作する回数が多いことにより手順が複雑である）に予め定められている。また、電源投入後に必要とされる操作ボタン１２０の操作回数の多さに基づいて、稼動日数変更設定モードにより稼動日数の変更設定を行なうための設定手順である稼動日数日数変更設定手順は、前述のである台情報設定手順およびホール設定手順のそれぞれよりも、複雑な設定手順（操作する回数が多いことにより手順が複雑である）に予め定められている。
【０７１８】
〔第６実施形態〕
第６実施形態では、台情報設定モード画面が表示される台情報設定モードとするとき、稼動日数変更設定モード画面が表示される稼動日数変更設定モードとするとき、および、ホール設定モード画面が表示されるホール設定モードとするときとのいずれのときにも、前述したような所定の操作手段を操作した状態で電源投入をした後の所定時間内に、さらに操作ボタン１２０のような予め定められた操作手段が所定時間に亘り操作されることを条件とする制御を行なう例を説明する。
【０７１９】
図１０４は、第６実施形態による情報設定処理を示すフローチャートである。図１０４の情報設定処理は、図３０に示す情報設定処理と置換えられる処理である。図１０４の情報設定処理が図３０の情報設定処理と異なるのは、Ｓ９２１Ａ，Ｓ９２１Ｃ，Ｓ９２３Ａ，Ｓ９２３Ｃが追加されていること、および、Ｓ９２６７の代わりにＳ９２７Ｂが設けられていることである。
【０７２０】
図１０４を参照して、Ｓ９２１において、クリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４と操作ボタン１２０との３つの操作手段が同時にオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたと判断したときは、図３０のＳ９２６の場合と同様に、電源投入後３０秒間が経過したか否かを判断する（Ｓ９２１Ａ）。
【０７２１】
Ｓ９２１Ａで電源投入後３０秒間が経過したと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ９２１Ａで電源投入後３０秒間が経過していないと判断したときは、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、操作ボタン１２０がオン状態に操作されているかどうかを判断するとともに、オン状態のときの操作継続時間を予め定められたタイマ（図示省略）により計時することに基づいて、操作ボタン１２０が電源投入後に１０秒以上続けてオン状態にされているか否かを判断する（Ｓ９２１Ｃ）。操作ボタン１２０が１０秒以上続けてオン

状態にされていないと判断したときは、Ｓ９２１Ａに戻る。一方、操作ボタン１２０が１０秒以上続けてオン状態にされていると判断したときは、前述の稼動日数変更設定モードでの処理を行なう稼動日数変更設定処理を実行し（Ｓ９２２）、リターンする。

【０７２２】

また、Ｓ９２３において、クリアスイッチ９１２と演出スイッチ３５４との２つの操作手段が同時にオン状態にされた状態（操作ボタン１２０はオン状態にされない）で電源投入が行なわれたと判断したときは、Ｓ９２１Ａの場合と同様に、電源投入後３０秒間が経過したか否かを判断する（Ｓ９２３Ａ）。

【０７２３】

Ｓ９２３Ａで電源投入後３０秒間が経過したと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ９２３Ａで電源投入後３０秒間が経過していないと判断したときは、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、操作ボタン１２０がオン状態に操作されているかどうかを判断するとともに、オン状態のときの操作継続時間を予め定められたタイマ（図示省略）により計時することに基づいて、操作ボタン１２０が電源投入後に５秒以上続けてオン状態にされているか否かを判断する（Ｓ９２３Ｃ）。操作ボタン１２０が５秒以上続けてオン状態にされていないと判断したときは、Ｓ９２３Ａに戻る。一方、操作ボタン１２０が５秒以上続けてオン状態にされていると判断したときは、前述の台情報設定モードでの処理を行なう台情報設定処理を実行し（Ｓ９２４）、リターンする。

【０７２４】

また、Ｓ９２５において、クリアスイッチ９１２のみがオン状態にされた状態で電源投入が行なわれたと判断したときは、前述のＳ９２６の場合と同様に、電源投入後３０秒間が経過したか否かを判断する（Ｓ９２６）。

【０７２５】

Ｓ９２６で電源投入後３０秒間が経過したと判断したときは、リターンする。一方、Ｓ９２６で電源投入後３０秒間が経過していないと判断したときは、操作ボタン１２０からの信号に基づいて、操作ボタン１２０がオン状態に操作されているかどうかを判断するとともに、オン状態のときの操作継続時間を予め定められたタイマ（図示省略）により計時することに基づいて、操作ボタン１２０が電源投入後に２秒以上続けてオン状態にされているか否かを判断する（Ｓ９２７Ｂ）。操作ボタン１２０が２秒以上続けてオン状態にされていないと判断したときは、Ｓ９２６に戻る。一方、操作ボタン１２０が２秒以上続けてオン状態にされていると判断したときは、前述のホール設定モードでの処理を行なうホール設定処理を実行し（Ｓ９２８）、リターンする。

【０７２６】

このような情報設定処理が行なわれることにより、電源投入後に必要とされる操作ボタン１２０の操作時間の長さに基づいて、台情報設定モードによりリアルタイムクロック３５３の計時値の設定、および、稼動日数の初期化を行なうための設定手順である台情報設定手順は、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定すること、および、ホール設定モードにより特別のデモンストレーション表示およびオールマイティー図の表示のような演出を実行するタイミングを設定するための設定手順であるホール設定手順よりも、複雑な設定手順（操作する時間が長いことにより手順が複雑である）に予め定められている。また、電源投入後に必要とされる操作ボタン１２０の操作時間の長さに基づいて、稼動日数変更設定モードにより稼動日数の変更設定を行なうための設定手順である稼動日数日数変更設定手順は、前述の台情報設定手順およびホール設定手順のそれぞれよりも、複雑な設定手順（操作する時間が長いことにより手順が複雑である）に予め定められている。

【０７２７】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（１）　図２７、図２８、図３０、図１０３、図１０４等に示すように、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するために定められた設定手順が、特別のリーチ表示の実行時刻、および、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示の実行日のような演出の実行条件を設定するために定められた設定手順よりも複雑な設定手順に予め定められ

ている。具体的には、たとえば、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するための設定手順は、電源投入時において同時に操作する操作手段の数が、演出の実行条件を設定するために定められた設定手順の場合よりも多いので、設定手順が複雑である。また、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するための設定手順では、設定を確定する前の段階で確認画面が表示され、それに応じて、さらに操作を行なう必要があるので、そのような操作を行なう必要がない設定手順が定められている演出の実行条件を設定するために定められた設定手順よりも、設定手順が複雑である。このように、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するために定められた設定手順が、演出の実行条件を設定するために定められた設定手順よりも複雑な設定手順に予め定められていることにより、設定手順の複雑さの違いに基づいて、誤操作によりリアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報である稼動日数が誤設定されることを抑制することができる。

【０７２８】

（２）　図２７、図２９、図３０、図１０３、図１０４等に示すように、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づいて特定される稼動日数を設定するために定められた設定手順が、特別のリーチ表示の実行時刻、および、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動表示の実行日のような演出の実行条件を設定するために定められた設定手順よりも複雑な設定手順に予め定められている。具体的には、たとえば、稼動日数を設定するための設定手順は、電源投入時において同時に操作する操作手段の数が、演出の実行条件を設定するために定められた設定手順の場合よりも多いので、設定手順が複雑である。このように、稼動日数を設定するために定められた設定手順が、演出の実行条件を設定するために定められた設定手順よりも複雑な設定手順に予め定められていることにより、設定手順の複雑さの違いに基づいて、誤操作により、リアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報である稼動日数が誤設定されることを抑制することができる。

【０７２９】

（３）　図２８、図２９、図３０、図１０３、図１０４等に示すように、リアルタイムクロック３５３の計時値に基づいて特定される稼動日数を設定するために定められた設定手順が、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するために定められた設定手順よりも複雑な設定手順に予め定められている。具体的には、たとえば、稼動日数を設定するための設定手順は、電源投入時において同時に操作する操作手段の数が、演出の実行条件を設定するために定められた設定手順の場合よりも多いので、設定手順が複雑である。このように、稼動日数を設定するために定められた設定手順が、演出の実行条件を設定するために定められた設定手順よりも複雑な設定手順に予め定められていることにより、設定手順の複雑さの違いに基づいて、誤操作により、リアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報である稼動日数が誤設定されることを抑制することができる。

【０７３０】

（４）　複雑な設定手順として、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４のような操作手段の操作に応じた設定をすることが可能となる図２１～図２６のような画面を表示するための手順である電源投入時における操作を含む。これにより、複雑な設定手順を経なければ、操作手段の操作に応じた設定をすることが可能となる画面が表示されず、操作手段の操作に応じた設定が可能とならないので、誤操作により、リアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報が誤設定されることをさらに抑制することができる。

【０７３１】

（５）　複雑な設定手順として、図３２のＳ５４８～Ｓ５５０で、操作確認画像の表示および２度の時間設定操作（確定操作）が必要となるという手順を含む。これにより、複雑な設定手順を経なければ、設定を変更することを決定することが可能とならないので、誤操作によりリアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報が誤設定されることをさらに抑制することができる。

【０７３２】

（６）　複雑な設定手順が、図２７～図３０、図１０３、図１０４等に示すように、操作ボタン１２０、演出スイッチ３５４、および、クリアスイッチ９１２のような操作手段

の操作に応じた設定をするために必要となる操作手段の数を相対的に多くする程、手順が複雑化される。これにより、誤操作によりリアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報が誤設定されることをさらに抑制することができる。

【０７３３】

（７） 複雑な設定手順が、図１０３のＳ９２１Ｂの６回の操作、Ｓ９２３Ｂの４回の操作、Ｓ９２７Ａの２回の操作というような操作手段の操作回数が相対的に多く定められていることにより手順が複雑化されていることである。これにより、操作手段の操作に応じた設定をするために必要となる操作手段の操作回数を相対的に多くする程、手順が複雑化されるので、誤操作によりリアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報が誤設定されることをさらに抑制することができる。

【０７３４】

（８） 複雑な設定手順が、図１０４のＳ９２１Ｃの１０秒以上の操作、Ｓ９２３Ｃの５秒以上の操作、Ｓ９２７Ｂの２秒以上の操作というような操作手段の１回の操作時間が相対的に長く定められていることにより手順が複雑化されていることである。これにより、操作手段の操作に応じた設定をするために必要となる操作手段の１回の操作時間を相対的に長くする程、手順が複雑化されるので、誤操作によりリアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報が誤設定されることをさらに抑制することができる。

【０７３５】

（９） 図１、図２に示すように、稼動日数変更設定時に用いられる操作ボタン１２０と電源スイッチ９１１との間の距離は、日時再設定時に用いられる演出スイッチ３５４と電源スイッチ９１１との間の距離よりも長く、日時再設定時に用いられる演出スイッチ３５４と電源スイッチ９１１との間の距離は、ゴールデンタイム設定時に用いられるクリアスイッチ９１２と電源スイッチ９１１との間の距離よりも長い。したがって、複雑な設定手順は、操作手段の操作に応じた設定をするために必要となる複数の操作手段間の距離が相対的に長く定められていることにより手順が複雑化されていることである。これにより、操作手段の操作に応じた設定をするために必要となる複数の操作手段間の距離を相対的に長くする程、手順が複雑化されるので、誤操作によりリアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報が誤設定されることをさらに抑制することができる。ここで、「距離が長い」ということは、単なる直線距離の長さでなく、設定を実行しようとする者が操作するために、手を移動させる距離をいう。たとえば、操作手段を遊技盤６の表と裏とに配置した場合、パチンコ遊技機１の表面上の距離をいう。

【０７３６】

（１０） このような構成によれば、遊技者が操作可能な位置に設けられた第１の操作手段としての操作ボタン１２０の操作に応じて、設定する事項の選択が行なわれ、遊技者が操作不可能な位置に設けられた第２の操作手段としての演出スイッチ３５４の操作に応じて、設定する事項の決定が行なわれる。これにより、誤って、遊技者が操作ボタン１２０を操作することに応じて、設定する事項の選択を行なうことが可能となっても、設定する事項の決定を行なう演出スイッチ３５４の操作を遊技者が行なうことができないので、誤操作によりリアルタイムクロック３５３の計時値に関連する情報が誤設定されることをさらに抑制することができる。

【０７３７】

（１１） このような構成によれば、たとえば、パチンコ遊技機１への電力供給が停止している場合にバックアップ電源回路３５５から供給される動作用の電力が停止したことにより、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されていた特別のデモンストレーション表示を実行する時刻として選択された時刻の情報が消滅したこと、および、人為的な理由によりそのような選択された時刻の情報が消滅したこと等により、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されていた時刻の情報が消滅しても、必ず特別のデモンストレーション表示を実行する固定時刻として設定された時刻の情報がＲＯＭ３５９に記憶されているので、当該固定時刻の情報に基づいて、リアルタイムクロック３５３の計時値により特定される日時に対応した特別のデモンストレーション表示、オールマイティー図柄を用いた飾り図柄の変動

表示のような所定の演出を必ず実行させることができるようになる。

【０７３８】

（１２） 図１５に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、日時コマンドがコネクタ８０１から入力されたときに、図６１のＳ６１３に示すように、当該日時コマンドが示す新たな日時のデータに基づいて、リアルタイムクロック３５３による計時値が新たな日時に設定される。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ１００が設けられた主基板３１において、演出制御コマンドが入力される既存の構成であるコネクタ８０１から日時コマンドを入力させることに基づいてリアルタイムクロック３５３による計時値が新たな日時に設定されるので、リアルタイムクロック３５３による計時値を日本標準日時等の新たな日時に設定するために必要となる主基板３１および演出制御用マイクロコンピュータ１００に関わる構成に関し、日時設定用の特別な端子および特別なポート等を設ける必要がなく、既存の構成を用いることができ、構成の汎用性を確保することができる。そして、このようにリアルタイムクロック３５３による計時値を任意に設定することが可能になることにより、リアルタイムクロック３５３による計時値をより正確なものにすることができるので、たとえば、遊技機設置島２００のように列設された複数のパチンコ遊技機１において、前述した特別のデモンストレーション表示のように一斉に所定の演出を実行するときにおいて、それぞれのパチンコ遊技機１で行なわれる演出を正確に一致させることが可能となる。さらに、バックアップ電源回路３５５の電力を検出することに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている計時値の情報が消滅したか否かを判定し、図３５のＳ１００１～Ｓ１００４に示すように、当該計時値の情報が消滅したと判定されたときに、図３４に示すような情報消滅報知により、当該計時値の情報が消滅した旨が報知される。このようにバックアップＲＡＭ３５６に記憶されている計時値の情報が消滅した旨が報知されることにより、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている計時値の情報に基づいて行なう特別のデモンストレーション表示のような演出態様の変更が正常に行なわれなくなることを容易に知ることができるとともに、バックアップ電源回路３５５の電力供給機能が低下したことを容易に知ることができる。したがって、電力供給機能が低下したバックアップ電源回路３５５の修理および交換を容易に行なうことができるようになる。

【０７３９】

（１３） 図２０のＳ６０１で説明したように、電源監視回路３５７により監視されるバックアップ電源回路３５６の電圧が所定値以下に低下したか否かを判定することに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されているリアルタイムクロック３５３の計時値データが消滅したか否かを判定するので、バックアップＲＡＭ３５６に供給される電力に基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されているリアルタイムクロック３５３の計時値データが消滅したか否かを容易に判定することができる。

【０７４０】

（１４） デモ表示コマンドを受信し、かつ、図４１のＳ７６０４で現在の時刻が特別デモ実行時刻であることが判定されたことを条件に、特別のデモンストレーション表示が実行させられる。このように、リアルタイムクロック３５３の計時値が特別デモ実行時刻となったときに遊技機設置島２００で一斉に実行される特別デモのデモンストレーション表示が設けられることにより、その特別のデモンストレーション表示が実行されるタイミングを確認することに基づいて、リアルタイムクロック３５３の計時について狂いが生じているか否かをパチンコ遊技機１の外部において容易に判断することができる。これにより、リアルタイムクロック３５３の計時値に狂いが生じているか否かの判断結果に基づいて、その計時値を標準値に設定する等、リアルタイムクロック３５３の計時の狂いに対処する処置を講じることが可能となる。具体的には、日時データ出力装置３００を用いて自動でリアルタイムクロック３５３の計時値の設定（調整）を行なうか、または、操作ボタン１２０および演出スイッチ３５４のような操作手段を用いて手動入力によりリアルタイムクロック３５３の計時値の設定（調整）を行なうかのうちいずれかの処理を講じることができる。これにより、たとえば、遊技機設置島２００のように列設されたパチンコ遊技

機１において一斉に、このような特別のデモンストレーション表示を実行するときにおいて、これらパチンコ遊技機１の特別のデモンストレーション表示の開始タイミングにずれが生じているか否かを確認することに基づいて、リアルタイムクロック３５３の計時により特定される日時について狂いが生じているか否かを判断することができ、たとえば、遊技場の営業時間中において遊技機設置島２００における複数のパチンコ遊技機１で一斉に特別のデモンストレーション表示を実行するとき（たとえば、図１９（ｃ）のように設定されて実行される前述の一斉演出）において、それぞれの遊技機で行なわれる演出を正確に一致させることが可能となる。また、デモンストレーション表示は、一般的にパチンコ遊技機１において行なわれるものであるので、特別な構成を設けることなく、リアルタイムクロック３５３の計時値により特定される日時について狂いが生じているか否かを判断することができる。また、パチンコ遊技機１とは別に設けられた日時データ出力装置３００から出力される日時コマンドに基づいてリアルタイムクロック３５３の計時値を調整する構成を採用したことにより、パチンコ遊技機１において電波時計等の計時値調整用の装置を設ける必要がなくなるので、パチンコ遊技機１の製造コストを増加させないようにすることができる。

【０７４１】

（１５） 図３６のＳ１７４４～Ｓ１７４６に示すように、操作ボタン１２０の操作に応じて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が、バックアップＲＡＭ３５６に設けられた告知演出情報格納領域に記憶される。そして、図５２のＳ９１１、図５３のＳ１９０４、図５４のＳ１９７８に示すように、告知演出を実行するための告知演出実行条件が成立したときに、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された告知演出情報に基づいて告知演出が実行されるので、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、図３６のＳ１７５５～Ｓ１７５７に示すように、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された現在時刻が、予め定められた告知内容消去時刻となったときに、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された告知演出情報が消去されるので、設定した告知演出が自動的に適宜消去され、操作者の作業負担を軽減することができる。したがって、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された現在時刻の情報により特定される日時を用いた多様な遊技演出を可能とするとともに操作者の作業負担を軽減することができる。また、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された現在時刻の情報に基づいてバックアップＲＡＭ３５６に記憶された告知演出情報が消去されるので、告知演出の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、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された告知演出情報を消去することができる。

【０７４２】

（１６） 図４５のＳ１８１０，Ｓ１８１１，Ｓ１８１６，Ｓ１８１７，図４８のＳ８２０，Ｓ８２１に示すように、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された現在時刻の情報により特定される日時に基づいて、図柄変更期間に到達すると、変動表示装置９に表示される変動表示の表示態様が変更される。その表示態様の変更は、変動表示装置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オールマイティー図柄またはカップル図柄に変更、あるいは兼用識別情報を追加することであり、図４８の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図４８のＳ８２５～Ｓ８２８、図５０のＳ１８５１～Ｓ１８５９、図５１のＳ１８７２に示すように、そのような変更あるいは追加されたオールマイティー図柄またはカップル図柄を用いて、変動表示装置９における飾り図柄の変動表示が実行される。これにより、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された現在時刻の情報により特定される日時に基づいて、変動表示装置９に表示され得る大当り表示結果の種類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。

【０７４３】

（１７） 図４５のＳ１８１０ａ，Ｓ１８１６ａに示すように、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値が消滅したと判定されたときには、バックアップＲＡＭ３５６に

記憶された計時値に基づいて行なわれる演出態様の変更としての飾り図柄の変更（オールマイティー図柄を用いた飾り図柄変動への変更）が禁止されるので、消滅して不正確となった計時値に基づいて演出態様の変更が行なわれない。これにより、日時と演出態様の変更との対応関係に誤りが生じることにより遊技者に違和感を与えるような演出が行なわれないようにすることができる。

【０７４４】

（１８） 図２０のＳ６０５に示すように、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅したと判定されたときに、リアルタイムクロック３５３の計時値のうちの時刻が、予め定められた初期設定値のデフォルト値である９時００分００秒に初期設定される。このように、初期設定値のデフォルト値が遊技場の開店前の所定時刻に設定されていることにより、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅しても、パチンコ遊技機１の電源投入を実際の時刻が初期設定値のデフォルト値と同じ９時００分００秒となったとき（または９時００分００秒に近い時刻）に行なうようにすれば、リアルタイムクロック３５３が実際の時刻と同様の時刻を計時することとなるように、リアルタイムクロック３５３の計時値を正しい時間に調整することが可能となる。

【０７４５】

（１９） 図７９のＳ２７７２～Ｓ２７７６および図８０のＳ１８０１ａ，Ｓ１８０１ｂ，Ｓ１８０１ｃ，Ｓ１８０１ｄに示すように、変動表示装置９における演出態様（表示態様）が変更される所定の日時よりも所定期間前の日時に、その所定の日時に演出態様が変更されることを特定可能に報知する予告演出が、図８３に示すように行なわれる。このような予告演出が行なわれることにより、遊技者が演出態様の変更日時を前以って知ることができるので、遊技者が演出態様の変更を容易に見ることができるようになり、これによって、遊技者の興趣を向上させることができる。

【０７４６】

（２０） 図７７のＳ２７５０～Ｓ２７５５に示すように、パチンコ遊技機１が稼動を開始したか否かの判定が、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される演出制御コマンドに基づいて行なわれるので、リアルタイムクロック３５３の初期設定作業として遊技機の稼動開始日の設定作業を行なう必要がなくなるため、計時手段の初期設定作業を遊技機の製造工程において完了させることができるようになる。

【０７４７】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点を以下に列挙する。

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

【０７４８】

（２） 前述した実施の形態では、図１５に示すように日時データ出力装置３００を用いてリアルタイムクロック３５３の計時値を新たな日時に設定するときに、演出制御基板８０に設けられたコネクタ８０１から主基板３１からの信号線Ｌ１～Ｌ９のコネクタを取外して、日時データ出力装置３００からの信号線Ｌ１１～Ｌ１９のコネクタを装着するこ

とにより、日時データ出力装置３００から演出制御用マイクロコンピュータ１００に日時コマンドを送信する例を示した。しかし、これに限らず、信号線Ｌ１～Ｌ９の経路の途中に日時データ出力装置３００からの信号線Ｌ１１～Ｌ１９のコネクタを装着することが可能なパラレル形式の中継用のコネクタを設けておき（たとえば、中継基板７７に設ける）、その中継用のコネクタに日時データ出力装置３００からの信号線Ｌ１１～Ｌ１９のコネクタを装着したときに、日時データ出力装置３００からの日時コマンドが、信号線Ｌ１１～Ｌ１９から中継用のコネクタを介し、信号線Ｌ１～Ｌ９を経て演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるように構成してもよい。その場合において、日時データ出力装置３００からの日時コマンドを送信するときには、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送信しないようにする。このように構成すれば、主基板３１からの信号線Ｌ１～Ｌ９を取外すことなく、日時コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信することができる。

【０７４９】

（３） 前述した実施の形態においては、特別のデモンストレーション表示を開始する時刻になると、通常のデモンストレーション表示が行なわれているときであっても、特別のデモンストレーション表示が突然実行開始される（突然表示が切替わる）例を示した。しかし、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、特別のデモンストレーション表示を開始する時刻の所定時間前（たとえば、１分前）になったときにおいて、通常のデモンストレーション表示が実行されているか否かを判断し、通常のデモンストレーション表示が実行されているときには、当該所定時間前のタイミングで通常のデモンストレーション表示の実行を禁止する制御を行なうようにしてもよい。また、通常のデモンストレーション表示が実行されていないときでも、当該所定時間前のタイミングで通常のデモンストレーション表示の実行を禁止する制御を行なうようにしてもよい。

【０７５０】

（４） 前述した実施の形態においては、図１８に示すように、タイムクロック３５３の計時値を管理するクロック管理処理（Ｓ７０７Ａ）を、タイマ割込みのタイミングで実行する例を示した。しかし、これに限らず、クロック管理処理については、日時データ出力装置３００から日時コマンドに伴って送信されてくる日時ＩＮＴ信号を受信したときに割込み処理を行ない、その割込処理において、実行するようにしてもよい。このようにすれば、日時コマンドが送信されてから、その日時コマンドに基づいてリアルタイムクロック３５３の計時値が新たな日時に設定されるまでの時間を短縮することができるので、実際の標準日時に対するリアルタイムクロック３５３の計時値のずれをより一層少なくすることができる。

【０７５１】

（５） 前述した実施の形態では、パチンコ遊技機１において、デモ表示として、通常のデモンストレーション表示と特別のデモンストレーション表示とを実行する例を示した。しかし、これに限らず、デモンストレーション表示として、特別のデモンストレーション表示のみを実行するようにしてもよい。

【０７５２】

（６） 前述した実施の形態では、演出スイッチ３５４がランプドライバ基板３５に設けられる例を示した。しかし、これに限らず、演出スイッチ３５４は、演出制御基板８０または音声出力基板７０等のその他のサブ基板に設けられてもよい。

【０７５３】

（７） 前述した実施の形態では、リアルタイムクロック３５３の計時値の情報をバックアップＲＡＭ３５６に一時記憶させるために転送する手段として、データ転送コントローラ３５８を設けた例を示した。しかし、これに限らず、データ転送コントローラ３５８を設けずに、リアルタイムクロック３５３からバックアップＲＡＭ３５６への計時値の情報の転送は、リアルタイムクロック３５３において、周期的に、バックアップＲＡＭ３５６における計時値データ記憶領域のアドレスを指定して、その時点での計時値の情報を転送する機能を持たせ、かつ、バックアップＲＡＭ３５６において、そのように転送されて

きた計時値の情報を、指定されたアドレスに書込む機能を持たせてもよい。

【０７５４】

（８） 前述した実施形態に示した日時データ出力装置３００においては、自動的に計時値のデータを日時に設定できるが、操作部３０４での操作により計時値（秒，分，時，曜，日，月，年）のデータを入力できないものであってもよい。その場合には、日時データのみが日時コマンドとして出力される。また、日時データ出力装置３００は、バックアップＲＡＭ３５６に書込むようなデータを送信しないように構成されたものであってもよい。

【０７５５】

（９） 前述した実施の形態では、バックアップ電源回路３５６の電圧を計測し、当該電圧が所定値以下に低下したときに、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅したと判定する例を示した。しかし、これに限らず、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている計時値を読出し、その計時値が、リアルタイムクロック３５３が初期値にリセットされたと判断できる所定の値であるか否かを判定することに基づいて、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅したと判定するようにしてもよい。このような判定は、パチンコ遊技機１の電源投入時に行なってもよく、当該電源投入時から所定期間（たとえば、１時間程度の時間）経過時に行なってもよい。この場合において、「リアルタイムクロック３５３が初期値にリセットされたと判断できる所定の値」としては、年の情報が００年という値、月の値が００月という値、日の値が００日という値、または、時，分，秒の値が００時００分００秒から所定時間内（たとえば、１分間以内、１時間以内等の初期値から比較的近い時間）の値（ただし、計時値を判定するタイミングが、実時刻が００時００分００秒から所定期間内である場合を除く）のいずれに設定されてもよい。このようにバックアップＲＡＭ３５６に記憶されている計時値がどのような値であるかに基づいて計時値の情報が消滅したか否かを判定するようにすれば、パチンコ遊技機１の電源投入前にバックアップ電源回路を新たなものに交換したとき、および、バックアップ電源回路が急速充電式の充電池により構成されることにバックアップ電源回路の電圧が電源投入直後に上昇するものであるときのように、計時値の情報が消滅したか否かをバックアップ電源回路の電圧により判断しにくいときでも、計時値の情報が消滅したか否かを容易に判断することができる。また、バックアップ電源回路３５６の電圧に基づいてバックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅したと判定する機能と、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている計時値がどのような値であるかに基づいて計時値の情報が消滅したか否かを判定する機能との両方を用いて、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅したか否かを監視するようにしてもよい。

【０７５６】

（１０） 前述した実施の形態では、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅した旨を報知（クロック情報消滅報知）するときに、報知を継続する期間が、消滅報知タイマがタイムアップまでというように、限定されている例を示した。しかし、これに限らず、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅した旨の報知は、リアルタイムクロック３５３について、前述のような日時データ出力装置３００を用いた自動的な日時の調整、または、前述のような手動入力による日時の調整が行なわれるまで継続して行なうようにしてもよい。また、バックアップＲＡＭ３５６に記憶された計時値の情報が消滅した旨の報知は、パチンコ遊技機１における遊技が開始されるときまで継続して行なうようにしてもよい。また、前述したような、バックアップＲＡＭ３５６に記憶されている計時値がどのような値であるかに基づいて計時値の情報が消滅したか否かを判断する場合にも、このような継続的な報知を行なうようにしてもよい。

【０７５７】

（１１） 前述したオールマイティー図柄またはカップル図柄を用いた図柄の変更は、毎日実行する例に限らず、毎月何日、毎週何曜日というように、日または曜日を指定して実行するようにしてもよい。また、毎月何日の何時から何時まで、毎週何曜日の何時から何時までというように、日または曜日と時刻とを指定して実行するようにしてもよい。

【０７５８】
（１２） 前述した特別のデモンストレーション表示の固定時刻のデータは、ランプドライバ基板３５に設けたＲＯＭ３５９に限らず、演出制御基板８０に設けられたＲＯＭ８４に記憶して用いるようにしてもよい。また、前述したバックアップＲＡＭ３５６に記憶されているリアルタイムクロック３５３の計時値の情報が消滅したときに用いる計時値のデフォルト値（前述の９時００分００秒）のデータは、ランプドライバ基板３５に設けたＲＯＭ３５９に限らず、演出制御基板８０に設けられたＲＯＭ８４に記憶して用いるようにしてもよい。
【０７５９】
（１３） 前述した電源監視回路３５７の電力が低下したことによりバックアップＲＡＭ３５６の記憶データが消滅した後に、バックアップＲＡＭ３５６に前述したような各種データを再度記憶させて新たに各種データを設定するときには、日時データ出力装置３００からそのような各種データを指定するためのコマンドを送信し、そのコマンドに基づいて各種データを再度記憶させるようにしてもよい。
【０７６０】
（１４） 前述した実施の形態では、稼動日数変更設定モードにおいて、稼動日数を増加および減少させることができる例を示した。しかし、これに限らず、稼動日数変更設定モードにおいては、稼動日数を減少させることが可能であるが、稼動日数を増加させることが不可能なように制御してもよい。そのようにすれば、稼動日数が所定日数以上という条件を満たさないと実行されない演出があるときにおいて、遊技場の都合等の原因により、不正にそのような演出が実行されないようにするのを防ぐことができる。
【０７６１】
（１５） 電源投入時において操作する操作手段の数を異ならせる等、設定手順の複雑さを異ならせることにより、リアルタイムクロック３５３の計時値を設定するための設定手順、稼動日数を設定するための設定手順、および、演出の実行条件を設定するための設定手順の複雑さを異ならせる例を示した。設定手順の複雑さを異ならせるときに用いることが可能な設定手順の複雑化の例としては、次のようなものが含まれる。パチンコ遊技機１の電源投入時に操作をすることが必要となる操作手段の数を多くする。操作手段の操作に応じた設定をすることが可能となる画面（日時再設定画面等）を表示させるために必要となる操作手段の操作回数を多くする。操作手段の操作に応じた設定をすることが可能となる画面（日時再設定画面等）を表示させるために必要となる操作手段の１回の操作時間を長くする。操作手段に開閉可能なカバー部材を設けて、カバー部材を開いた状態でのみ操作ができるようにする。そのようなカバー部材に開閉動作をロックする（開閉動作を係止する）ロック機構を設け、そのロックを解除しなければカバー部材を開けて操作手段が操作できないようにする。操作手段の大きさ（たとえば、操作者が触れる部分の大きさ）を小さくする。操作手段の設置部分を、その周辺部よりも窪んだ位置に設ける。操作手段を操作するときに必要となる操作力（操作者が加える力）を強いものにする（たとえば、スイッチの操作感が硬いようなもの）。このように、設定手順の複雑さを異ならせるときに用いることが可能な設定手順の複雑化の例としては、設定手順が複雑化されるものであれば、構成および処理内容は問わず、どのようなものを採用してもよい。また、複雑な設定手順としては、前述したような複雑な設定手順のうち、すくなくとも１つの手順を含めばよい。また、複雑な設定手順としては、前述したような複雑な設定手順のうち、２以上の設定手順を適宜組合せてもよい。
【０７６２】
（１６） 前述した実施の形態においては、次のような構成を含んでいる。遊技の進行を制御し、前記演出装置を制御するための演出制御コマンド（演出制御コマンド）を送信する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、該遊技制御手段から送信された前記演出制御コマンドに基づいて所定の演出態様により前記演出装置の制御を行なう演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、前記演出制御コマンドが入力されるコマンド入力手段（図１５のコネクタ８０１）とを含み、該コマンド入力手

段は、日時を示す日時コマンド（日時コマンド）を入力可能であり（図１７）、前記演出制御手段は、前記コマンド入力手段から前記日時コマンドが入力されたときに、当該日時コマンドが示す日時に基づいて、前記計時手段による計時値を設定する日時設定手段（図６１のＳ６１３）をさらに含む。

【０７６３】

このような構成によれば、演出制御手段において、演出制御コマンドが入力される既存の構成であるコマンド入力手段から日時コマンドを入力させることに基づいて計時手段による計時値が設定されるので、計時手段による計時値を設定するために必要となる演出制御手段に関わる構成に関し、既存の構成を用いることができ、構成の汎用性を確保することができる。

【０７６４】

（１７）　前述した実施の形態においては、次のような構成を含んでいる。前記遊技制御手段は、前記変動表示の実行条件が成立したが未だ前記変動表示の開始条件が成立していない前記変動表示の実行条件の成立回数を示す実行条件成立データ（保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数のデータ、すなわち、始動入賞記憶カウンタのカウント値のデータ）を記憶する実行条件成立データ記憶手段（ＲＡＭ５５）をさらに含み、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示が行なわれておらず、かつ、前記実行条件成立データ記憶手段に前記実行条件成立データが記憶されていない（保留記憶数が「０」のとき）こと（デモ表示コマンドを受信したこと）に基づいて所定のデモンストレーション演出（特別のデモンストレーション表示）を実行するデモンストレーション実行手段（図４１のＳ７６０４，Ｓ７６０６～Ｓ７６１０、図４２のＳ７６５４～Ｓ７６５８、Ｓ７６６１～Ｓ７６６４）をさらに含み、該デモンストレーション実行手段は、前記計時手段の計時情報により特定される日時が予め定められたデモンストレーション実行条件（特別デモ実行時刻であること）を満たすことを条件に、前記デモンストレーション演出を実行する（図４１のＳ７６０４でＹでＳ７６０６～Ｓ７６１０が実行される）。

【０７６５】

このような構成によれば、計時手段の計時結果が、予め定められたデモンストレーション実行条件を満たすことを条件に、当該デモンストレーション演出が実行させられる。このように、計時手段の計時結果がデモンストレーション実行条件を満たしたと判定されたときに実行されるデモンストレーション演出が設けられることにより、そのデモンストレーション演出が実行されるタイミングを確認することに基づいて、計時手段の計時について狂いが生じているか否かを遊技機の外部において容易に判断することができる。これにより、計時手段の計時結果に狂いが生じているか否かの判断結果に基づいて、計時値を設定する等、計時手段の計時の狂いに対処する処置を講じることが可能となる。これにより、たとえば、遊技機設置島のように列設された複数の遊技機において一斉に、このようなデモンストレーション演出を実行するときにおいて、これら遊技機のデモンストレーション演出の開始タイミングにずれが生じているか否かを確認することに基づいて、計時手段の計時により特定される日時について狂いが生じているか否かを判断することができ、たとえば、遊技機設置島における複数の遊技機で一斉に所定の演出を実行するときにおいて、それぞれの遊技機で行なわれる演出を正確に一致させることが可能となる。

【０７６６】

（１８）　前述した実施の形態においては、次のような構成を含んでいる。前記演出制御手段は、遊技者に対して告知する告知内容を設定する告知内容設定手段（図３６のＳ１７４５）と、前記電力供給手段から動作用の電力が供給され、前記告知内容設定手段によって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記憶する告知演出記憶手段（バックアップＲＡＭ３５６に設けられた告知演出情報格納領域）と、前記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、前記告知演出記憶手段が記憶する告知演出情報に基づいて告知演出を実行する告知演出実行手段（図５２のＳ９１１、図５３のＳ１９０４、図５４のＳ１９７８）と、前記計時手段の計時情報により特定される日時に基づいて、前記告知演出記憶手段が記憶する告知演出情報を消去

する告知演出消去手段（図３６のＳ１７５５～Ｓ１７５７）とをさらに含む。
【０７６７】
このような構成によれば、知内容設定手段によって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が、遊技機への電力供給が停止している場合でも電力を供給する電力供給手段から動作用の電力が供給される告知演出記憶手段に記憶される。そして、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、告知演出記憶手段が記憶する告知演出情報に基づいて告知演出が実行されるので、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、計時手段の計時情報により特定される日時に基づいて、告知演出記憶手段が記憶する告知演出情報を消去する告知演出消去手段を備えるように構成されているので、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。したがって、計時手段の計時情報により特定される日時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、計時手段の計時情報により特定される日時に基づいて告知演出記憶手段が記憶する告知演出情報が消去されるので、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、告知演出記憶手段が記憶する告知演出情報を消去することができる。
【０７６８】
（１９）　前述した実施の形態においては、次のような構成を含んでいる。前記演出制御手段は、前記演出装置における演出態様を変更する日時として前記日時判定手段により判定される前記所定の日時よりも所定期間前の日時である所定期間前日時を特定する所定期間前日時特定手段（図７９のＳ２７７２）と、前記計時手段の計時情報により特定される日時が前記所定期間前日時となったか否かを判定する所定期間前日時判定手段（図７９のＳ２７７２）と、該所定期間前日時判定手段により前記計時手段の計時情報により特定される日時が前記所定期間前日時と一致したと判定されたことに基づいて、前記所定の日時に前記演出装置における演出態様が変更されることを特定可能に報知する予告演出（図８３の予告演出）を行なう予告手段（図８４のＳ１８０１ａ，Ｓ１８０１ｂ，Ｓ１８０１ｃ，Ｓ１８０１ｄ）とを含む。
【０７６９】
このような構成によれば、演出装置における演出態様が変更される所定の日時よりも所定期間前の日時にその所定の日時に演出態様が変更されることを特定可能に報知する予告演出が行なわれる。このような予告演出が行なわれることにより、遊技者が演出態様の変更日時を前以って知ることができるので、遊技者が演出態様の変更を容易に見ることができるようになり、これによって、遊技者の興趣を向上させることができる。
【０７７０】
（２０）　前述した実施の形態においては、次のような構成を含んでいる。前記演出制御手段は、前記遊技機が稼動を開始したか否かを判定する稼動開始判定手段（図７７のＳ２７５０～Ｓ２７５５）と、該稼動開始判定手段により稼動を開始したと判定された稼動開始日時を特定可能な稼動開始日時情報（稼動開始日時の情報）を記憶する稼動開始日時記憶手段（バックアップＲＡＭ３５６に設けられた稼動開始日時格納領域）とをさらに含み、前記稼動開始判定手段は、前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信される前記演出制御コマンド（変動パターンコマンド、ファンファーレ指定コマンド、エンディング指定コマンド、その他の演出制御コマンド）に基づいて、遊技機が稼動を開始したか否かを判定し（図７７のＳ２７５２）、前記所定期間前日時判定手段は、前記稼動開始日時記憶手段に記憶された前記稼動開始日時情報により特定される稼動開始日時を基準として、前記計時手段の計時情報により特定される日時が前記所定期間前日時と一致したと判定する（図７９のＳ２７７２）。
【０７７１】
このような構成によれば、遊技機が稼動を開始したか否かの判定が、遊技制御手段から演出制御手段に送信される演出制御コマンドに基づいて行なわれるので、計時手段の初期設定作業として遊技機の稼動開始日の設定作業を行なう必要がなくなるため、計時手段の

初期設定作業を遊技機の製造工程において完了させることができるようになる。

【０７７２】

（２１） 前述した実施の形態では、遊技の演出を行なう演出装置を備え、遊技において特定の条件が成立したときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機として、パチンコ遊技機１について説明した。しかし、これに限らず、遊技機としては、たとえば、遊技媒体としてのコインを投入することに基づいて１ゲームに対して賭け数を設定することにより図柄等の識別情報の変動表示を行なう変動表示装置において変動表示をするゲームを開始させることが可能となり、変動表示装置の表示結果が導出表示されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能であるスロットマシン（たとえば、球貸スイッチ９１の代わりに、遊技者所有の遊技用価値としての残額からの引き落としに基づいてコインの貸出し（貸与）を受けるときに操作する貸出スイッチが用いられる）等のパチンコ遊技機以外の遊技機であってもよい。このようなスロットマシン等のパチンコ遊技機以外の遊技機においては、前述の操作部１２０が設けられる部分は、遊技者が視認可能であり、かつ、操作可能な位置であれば、遊技機のどのような位置に設けられてもよい。このようなスロットマシンにおいては、前述のような各種の設定画面は、図柄の変動表示を行なう変動表示装置に表示される。また、このようなスロットマシンにおいて、前述の操作部１２０は、スロットマシンに既存の操作手段であってもよく、新たに設けた操作手段であってもよい。

【０７７３】

（２２） 図７７のＳ２７５０～Ｓ２７５５に示すように、パチンコ遊技機１が稼動を開始したか否かの判定が、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される演出制御コマンドに基づいて行なわれるので、リアルタイムクロック３５３の初期設定作業として遊技機の稼動開始日の設定作業を行なう必要がなくなるため、計時手段の初期設定作業を遊技機の製造工程において完了させることができるようになる。

【０７７４】

（２３） 前述したように、ＲＯＭ３５９のゴールデンタイム設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のゴールデンタイム設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、演出の実行の有無に関する情報を含むので、演出の実行の有無に関する情報に基づいて、特別のデモンストレーション表示等の所定の演出を実行させることができる。

【０７７５】

（２４） 前述したように、ＲＯＭ３５９のゴールデンタイム設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のゴールデンタイム設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、当該演出の種類に関する情報を含むので、演出の種類に関する情報に基づいて、特別のデモンストレーション表示等の所定の演出を実行させることができる。

【０７７６】

（２５） 前述したように、ＲＯＭ３５９のゴールデンタイム設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のゴールデンタイム設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、演出を実行する時刻に関する情報を含むので、演出を実行する時刻に関する情報に基づいて、特別のデモンストレーション表示等の所定の演出を実行させることができる。

【０７７７】

（２６） 前記操作手段は、遊技者が操作可能な位置に設けられた第１の操作手段（操作ボタン１２０）と、遊技者が操作不可能な位置に設けられた第２の操作手段（演出スイッチ３５４）とを含み、前記第１の操作手段の操作に応じて、設定する事項の選択を行なう設定事項選択手段（図３１のＳ５０７，Ｓ５１４、図３２のＳ５４７，Ｓ５５７、図３３のＳ５８３）と、前記第２の操作手段の操作に応じて、設定する事項の決定を行なう設定事項決定手段（図３１のＳ５０８，Ｓ５０９，Ｓ５１５，Ｓ５１６、図３２のＳ５５０

，Ｓ５５１，Ｓ５６０，Ｓ５６１、図３３のＳ５８４，Ｓ５８５）とをさらに含む。

【０７７８】

このような構成によれば、遊技者が操作可能な位置に設けられた第１の操作手段の操作に応じて、設定する事項の選択が行なわれ、遊技者が操作不可能な位置に設けられた第２の操作手段の操作に応じて、設定する事項の決定が行なわれるので、誤って、遊技者が第１の操作手段を操作することに応じて、設定する事項の選択を行なうことが可能となっても、遊技者が設定する事項の決定を行なう第２の操作手段の操作を行なうことができないので、誤操作により計時手段の計時値に関連する情報が誤設定されることを抑制することができる。

【０７７９】

（２７） 前記所定の演出の実行条件は、当該演出の実行の有無に関する情報を含む（ＲＯＭ３５９のゴールデンタイム設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のゴールデンタイム設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、演出の実行の有無に関する情報を含む旨開示、ＲＯＭ３５９のオールマイティー図柄設定データ領域に記憶された固定実行条件情報およびバックアップＲＡＭ３５６のオールマイティー図柄設定領域に記憶された設定実行条件情報のそれぞれが、演出の実行の有無に関する情報を含む旨開示）

このような構成によれば、所定の演出の実行条件が、当該演出の実行の有無に関する情報を含むので、演出の実行の有無に関する情報に基づいて、所定の演出を実行させることができる。

【０７８０】

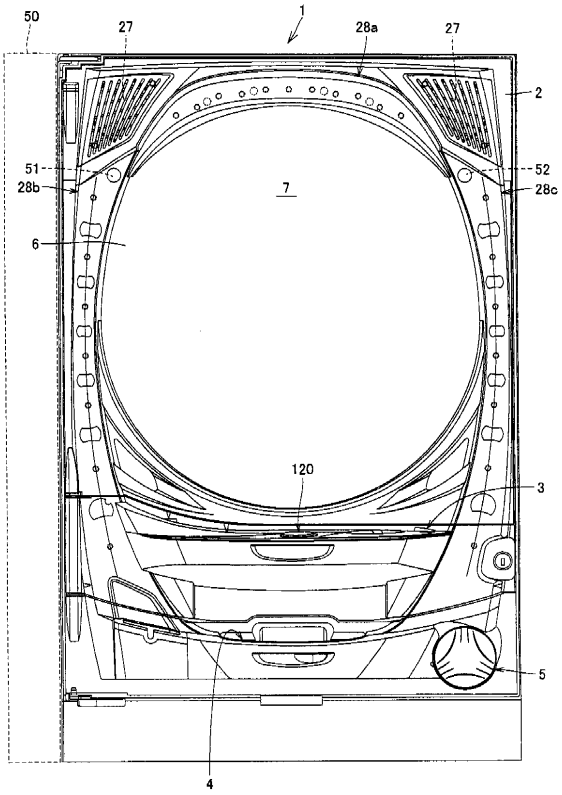
（２８） なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

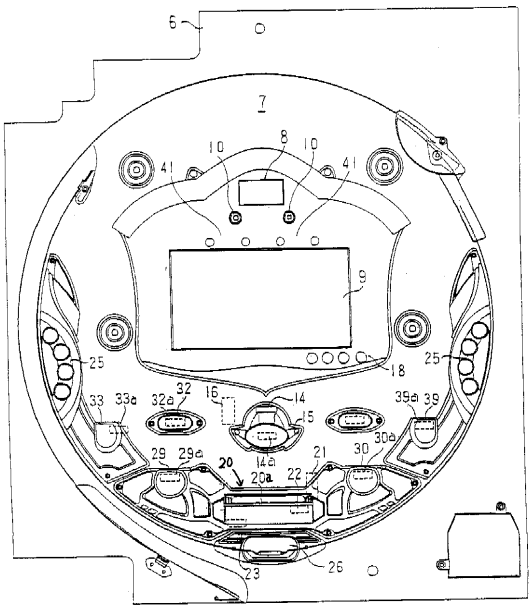
【０７８１】

９ 変動表示装置、２５ 装飾ランプ、２７ スピーカ、７１ パチンコ遊技機、１２０ 操作ボタン、９１２ クリアスイッチ、３５４ 演出スイッチ、遊技制御用マイクロコンピュータ、１００ 演出制御用マイクロコンピュータ、３５３ リアルタイムクロック、３５６ バックアップＲＡＭ、３５５ バックアップ電源回路、３５７ 電源監視回路、３５９ ＲＯＭ、８０１ コネクタ。

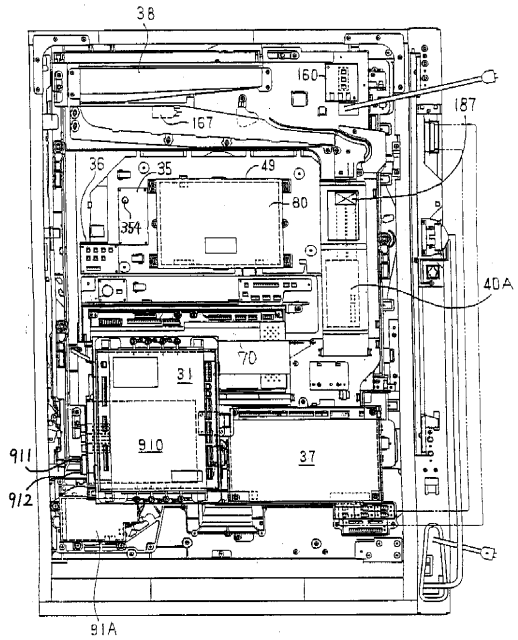
【図１】


50
27
1
28a
27
2
51
28b
7
52
28c
6
120
3
5
4

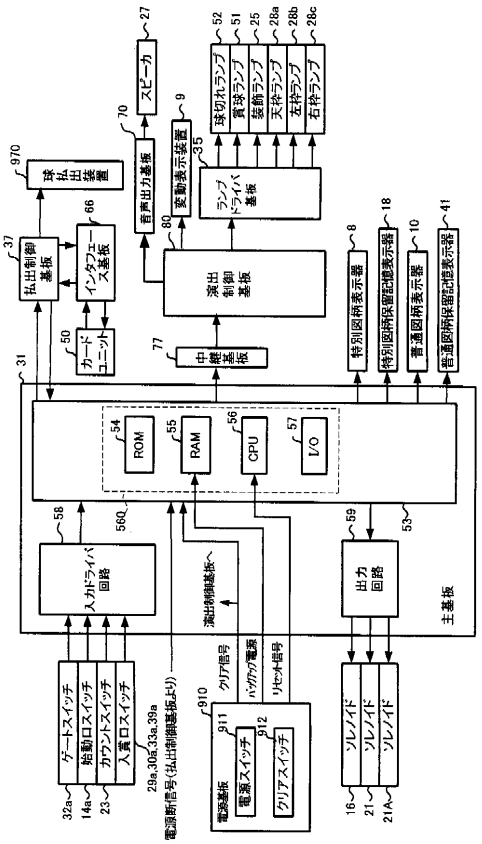
【図２】


6
7
41
10
8
10
41
25
18
25
33
33a
32a
32
16
14
15
39a
39
30a
29
29a
20
14a
20a
22
21
30
23
26

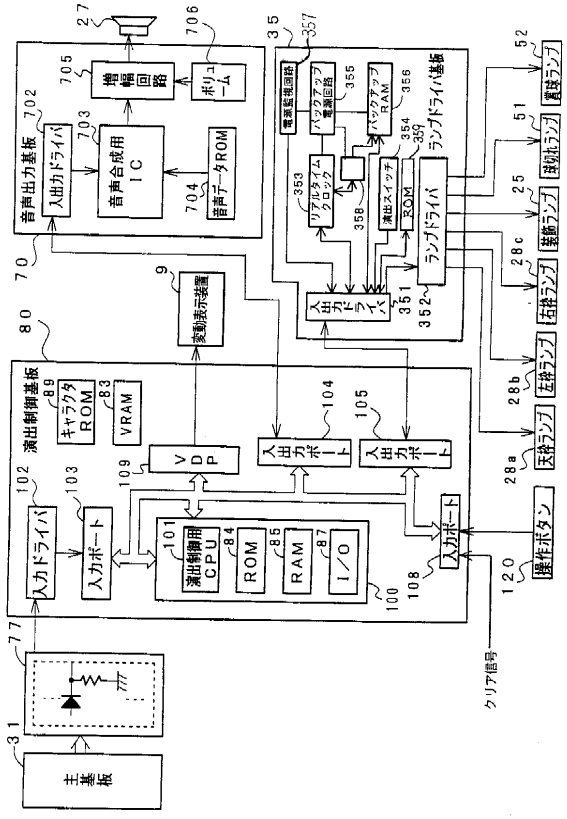
【図３】


38
160
187
167
36
35
49
80
354
40A
70
31
910
37
911
912
91A

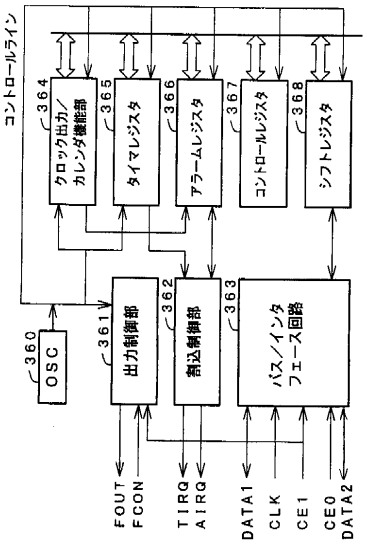
【図４】


球払出装置
970
払出制御基板
37
インタフェース基板
66
カードユニット
50
音声出力基板
70
スピーカ
27
変動表示装置
9
ランプドライバ基板
35
演出制御基板
80
中継基板
77
球切れランプ
52
賞球ランプ
51
装飾ランプ
25
天枠ランプ
28a
左枠ランプ
28b
右枠ランプ
28c
特別図柄保留記憶表示器
18
普通図柄保留記憶表示器
10
特別図柄保留記憶表示器
8
普通図柄保留記憶表示器
41
31
ROM
54
RAM
55
CPU
56
I/O
57
入力ドライバ回路
58
出力回路
59
主基板
ゲートスイッチ
始動口スイッチ
カウントスイッチ
入賞口スイッチ
32a
14a
23
29a,30a,33a,39a
電源断信号(払出制御基板より)
クリア信号
バックアップ電源
リセット信号
910
電源基板
911
電源スイッチ
912
クリアスイッチ
ソレノイド
ソレノイド
ソレノイド
16
21
21A

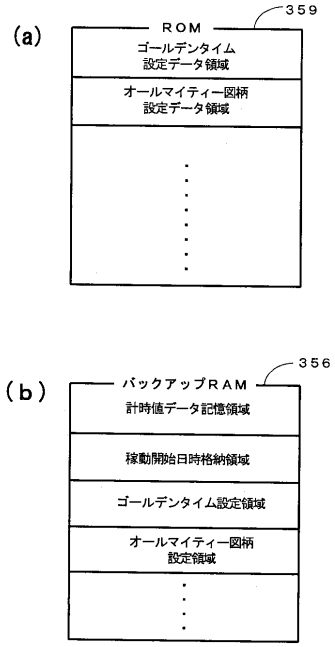
【図５】


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
演出制御基板
入力ドライバ
入力ポート
演出制御用CPU
ROM
RAM
I/O
VDP
キャラクタROM
VRAM
入出力ポート
ランプドライバ基板
ランプドライバ
ROM
演出スイッチ
バックアップRAM
バックアップ電源回路
電源監視回路
リアルタイムクロック
入出力ドライバ
可動表示装置
主基板
操作ボタン
クリア信号

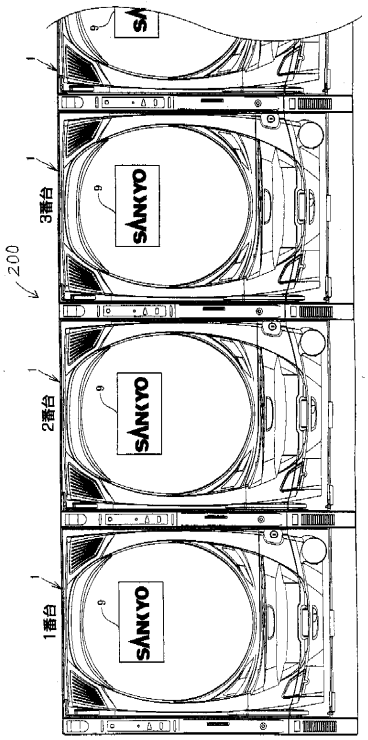
【図６】


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
DATA1
CLK
CE1
CE0
DATA2

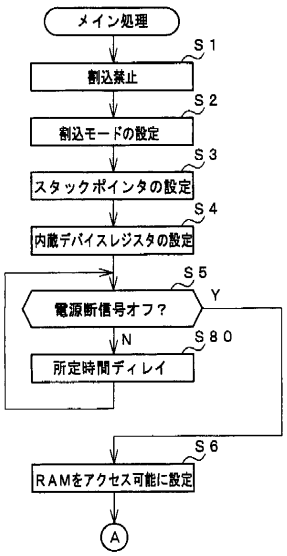
【図７】


(a)
ROM
ゴールデンタイム設定データ領域
オールマイティー図柄設定データ領域
(b)
バックアップRAM
計時値データ記憶領域
稼動開始日時格納領域
ゴールデンタイム設定領域
オールマイティー図柄設定領域

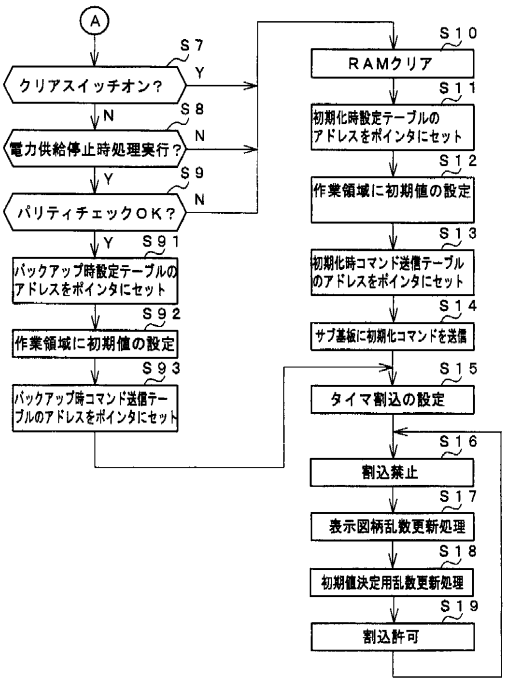
【図８】


3番台
2番台
1番台
200
SANKYO

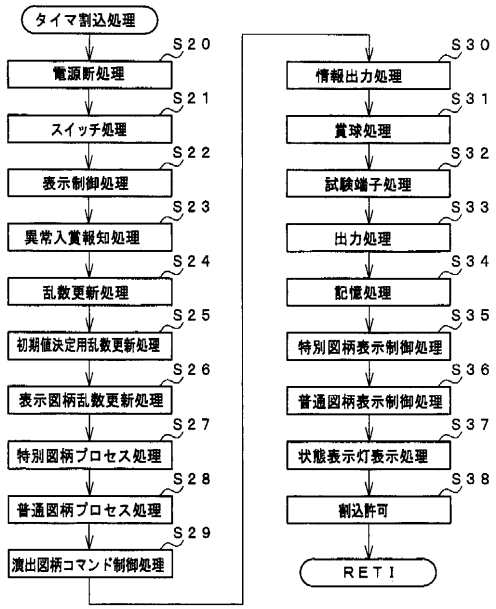
【図９】



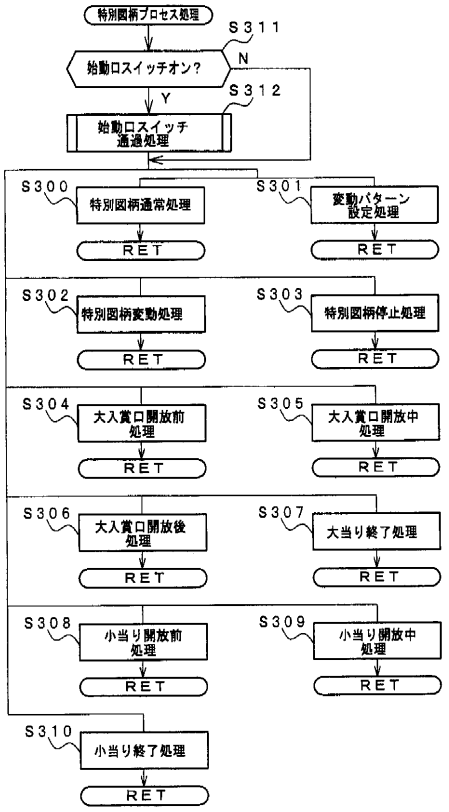
【図１０】



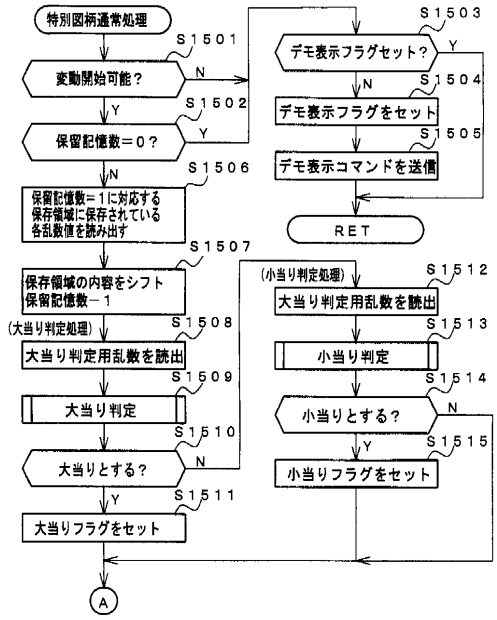
【図１１】



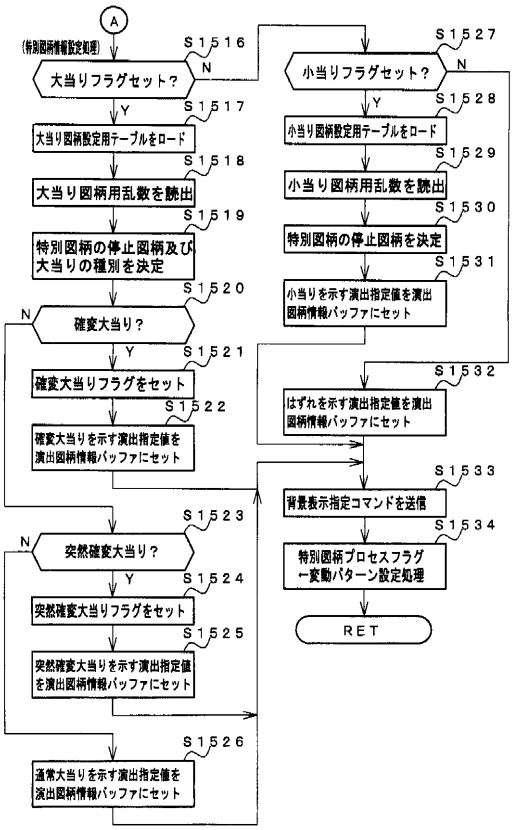
【図１２】



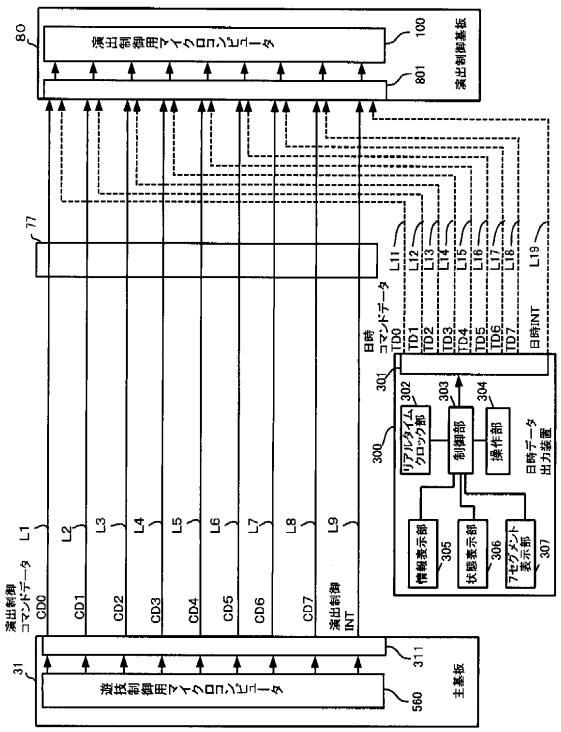
【図１３】



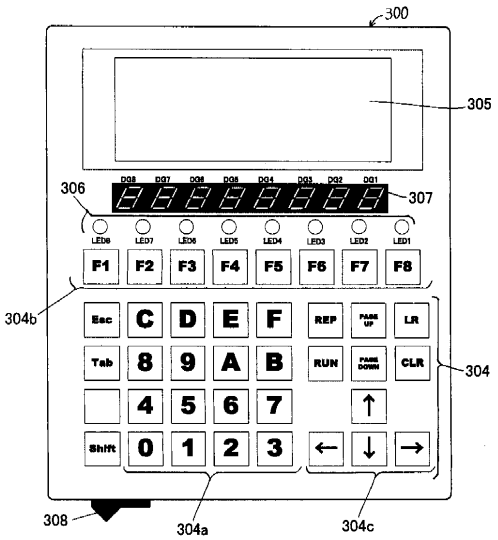
【図１４】



【図１５】



【図１６】



【図１７】

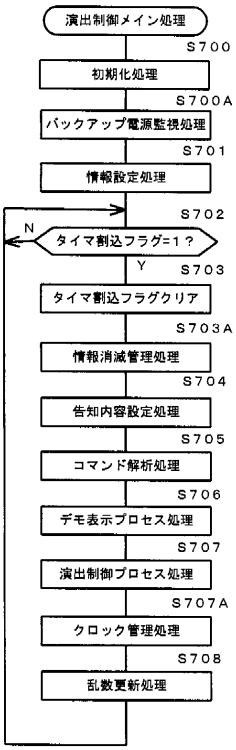
(a) 演出制御コマンド

MODE	EXT	コマンド名	指示内容
80	XX	変動パターン	変動パターン等を通知(通常時)
81	XX	変動パターン	変動パターン等を通知(短縮時)
8C	XX	表示結果	変動表示結果を通知
9F	00	デモ表示	デモ表示を通知
A0	XX	ファンファーレ指定	特定遊技状態の開始を通知
A3	XX	エンディング指定	特定遊技状態の終了を通知

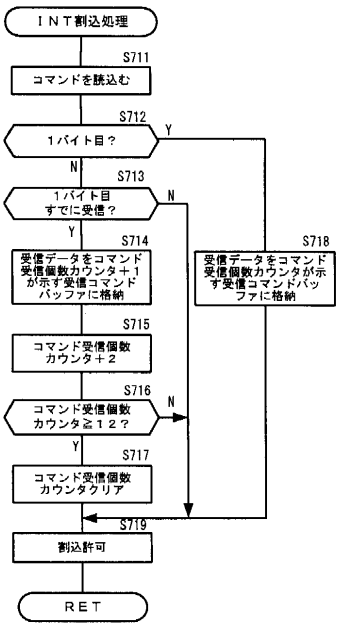
(b) 日時コマンド

MODE	EXT	コマンド名	指示内容
20	XX	秒	秒を通知
21	XX	分	分を通知
22	XX	時	時を通知
23	XX	曜	曜を通知
24	XX	日	日を通知
25	XX	月	月を通知
26	XX	年	年を通知
27	00	送信終了	日時の送信終了を通知

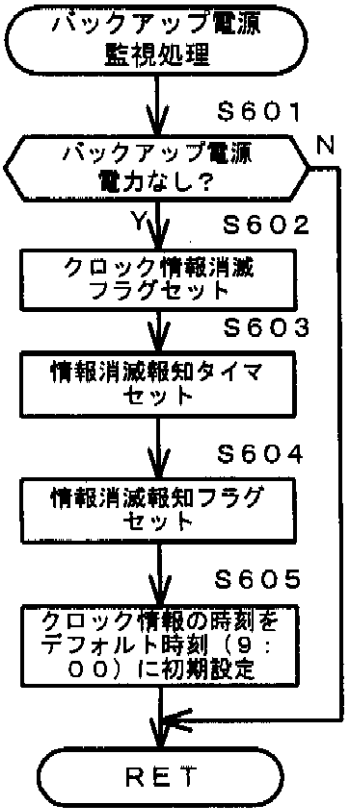
【図１８】



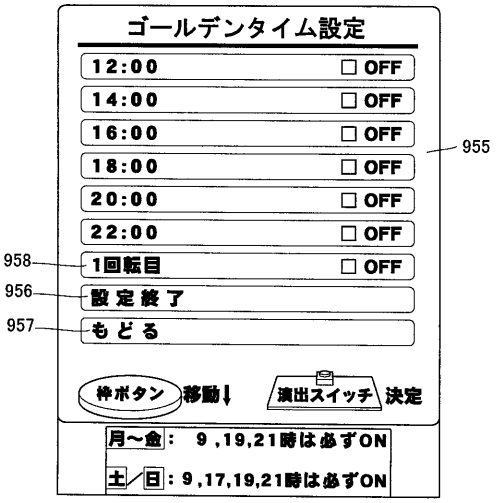
【図１９】



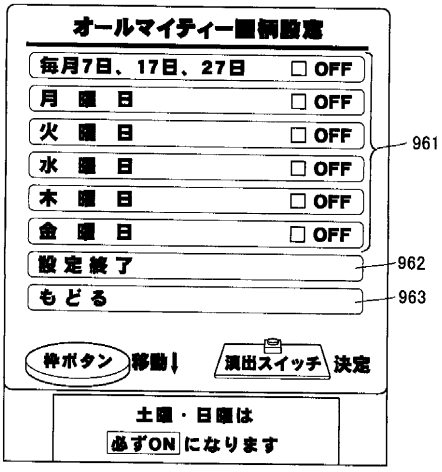
【図２０】



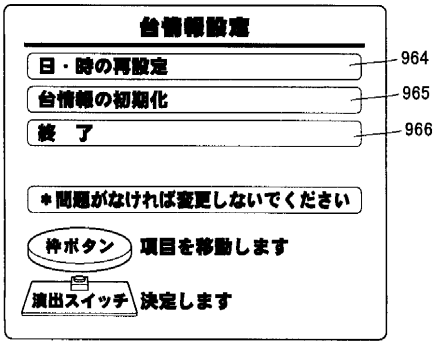
【図２１】



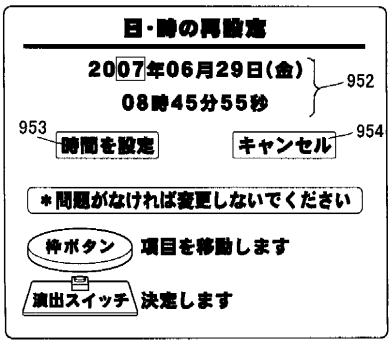
【図２２】



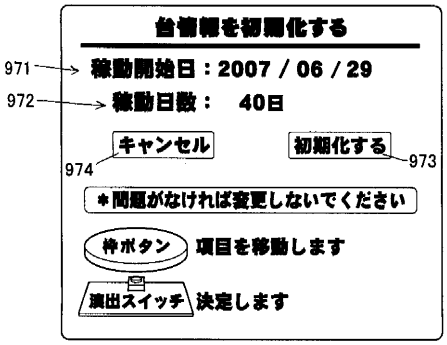
【図２３】



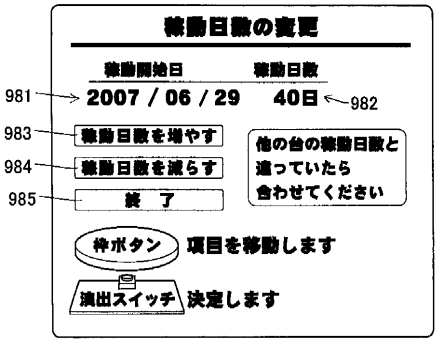
【図２４】



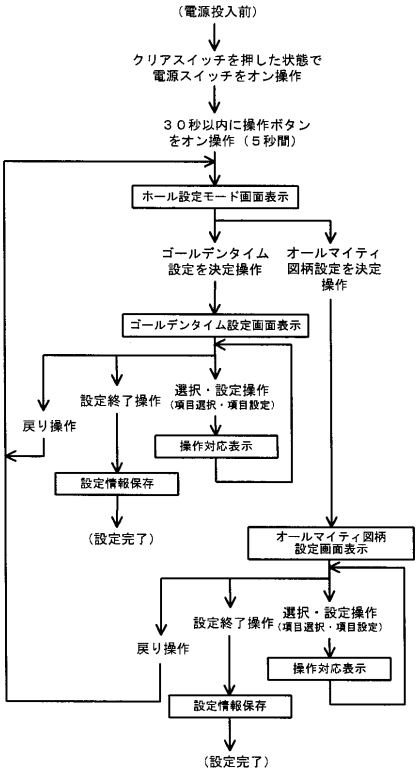
【図２５】



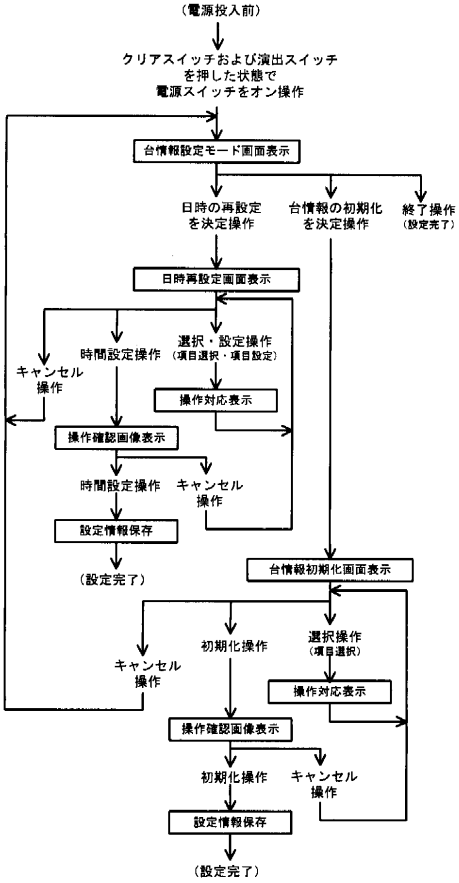
【図２６】



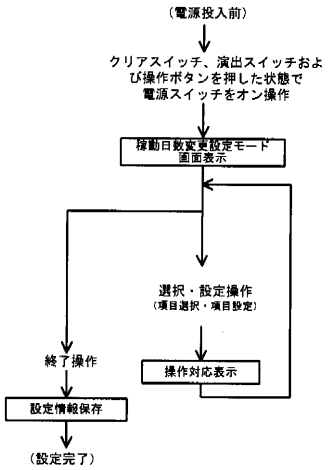
【図２７】



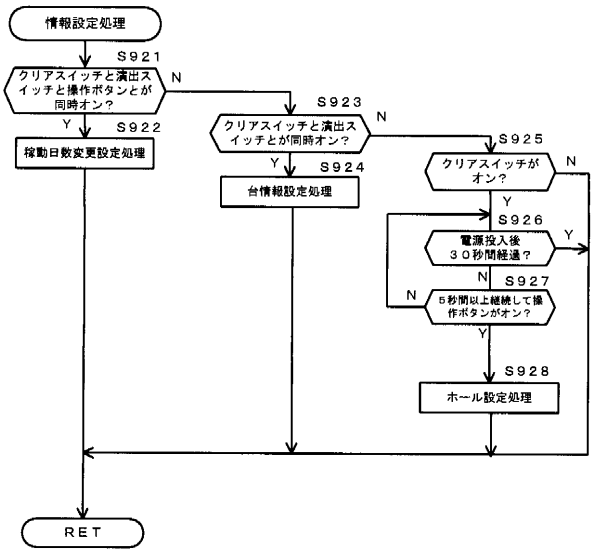
【図２８】



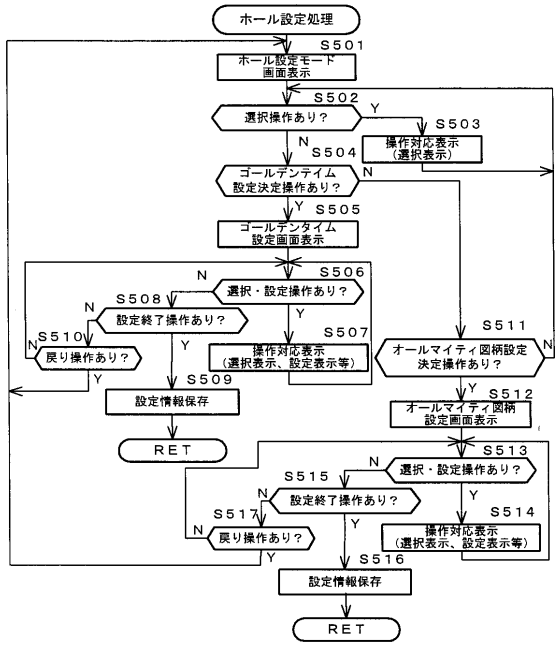
【図２９】



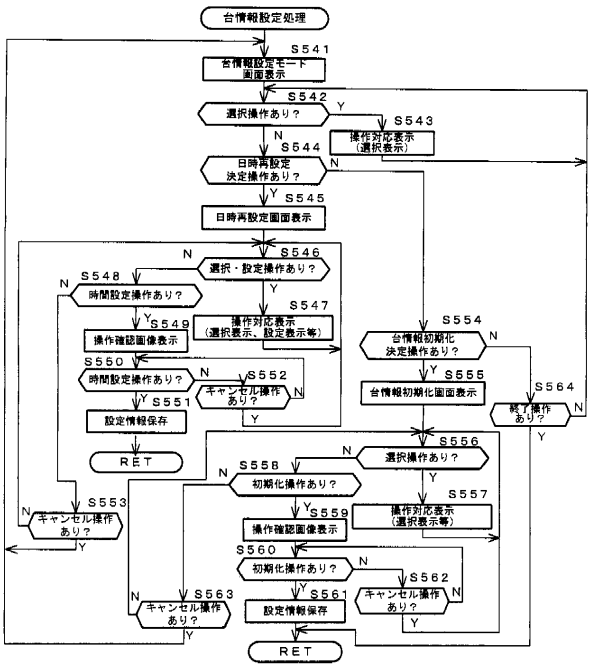
【図３０】



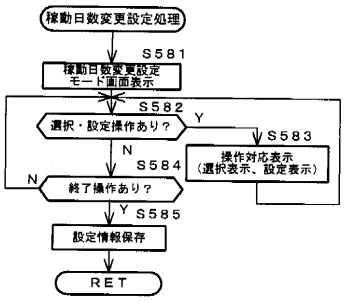
【図３１】



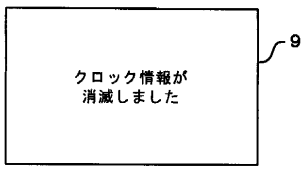
【図３２】



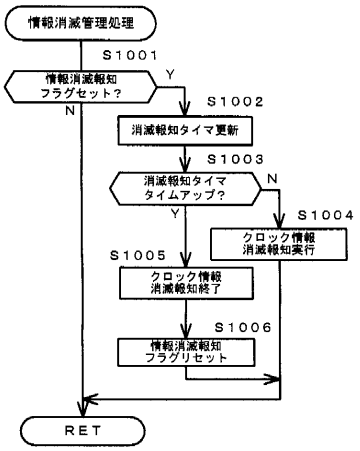
【図３３】



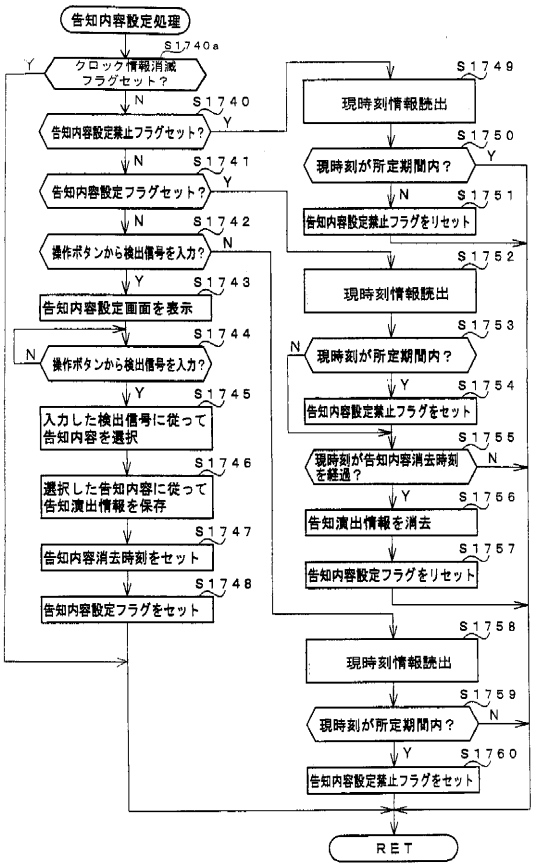
【図３４】



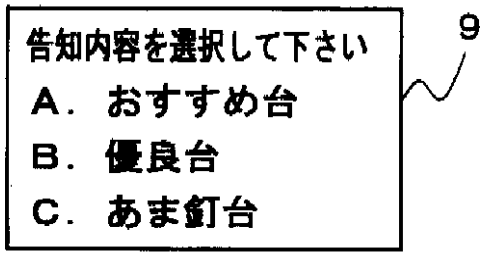
【図３５】



【図３６】



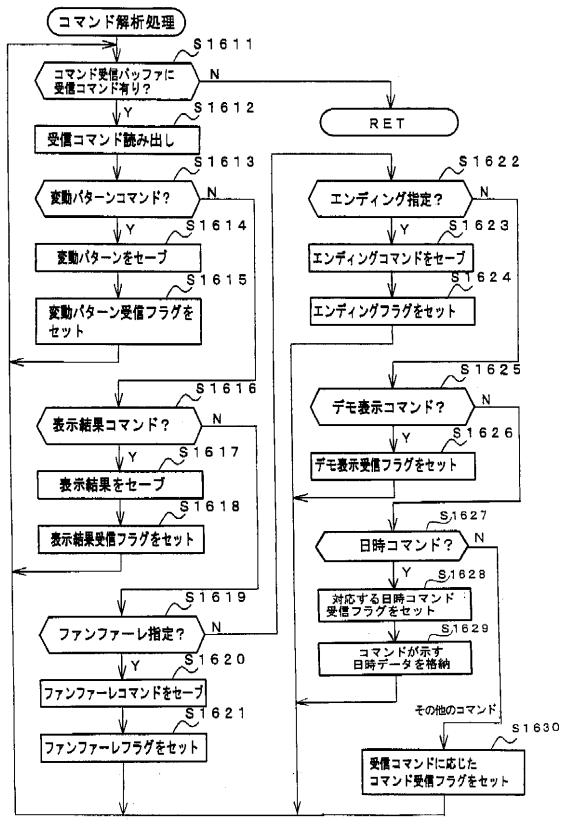
【図３７】



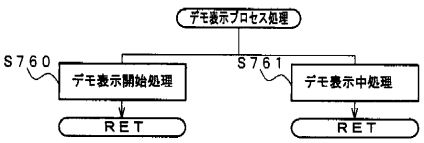
【図３８】

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

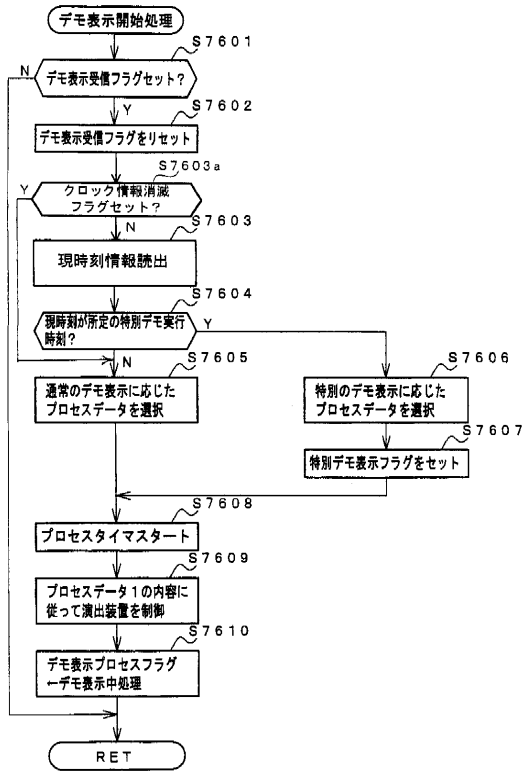
【図３９】



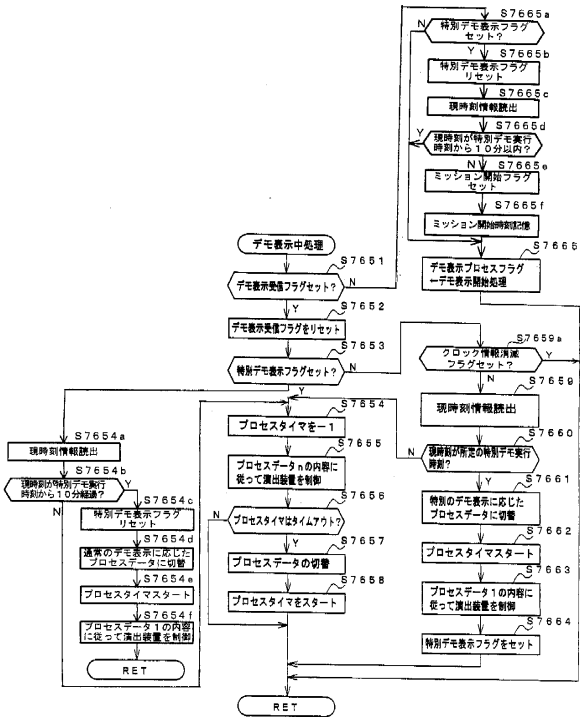
【図４０】



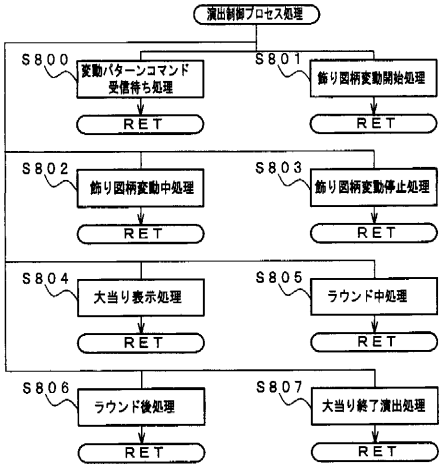
【図４１】



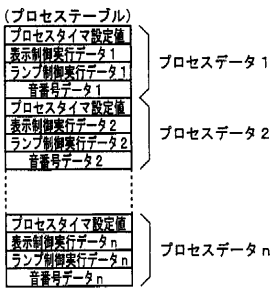
【図４２】



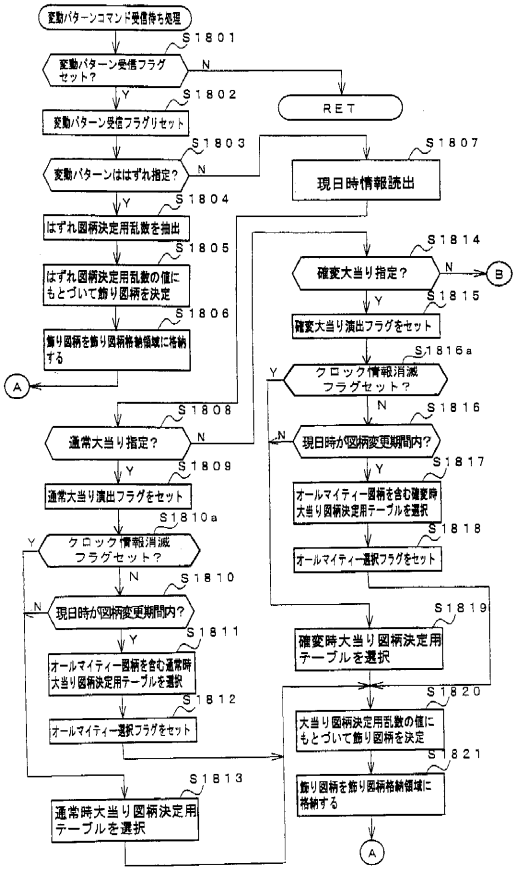
【図４３】



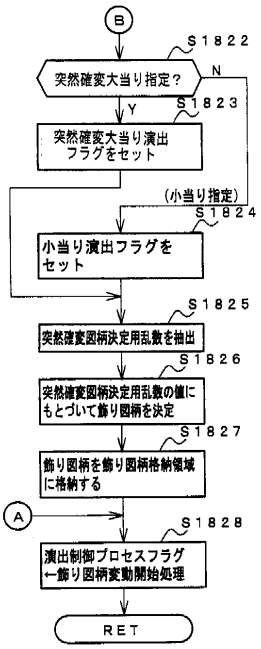
【図４４】



【図４５】



【図４６】



【図４７】

(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

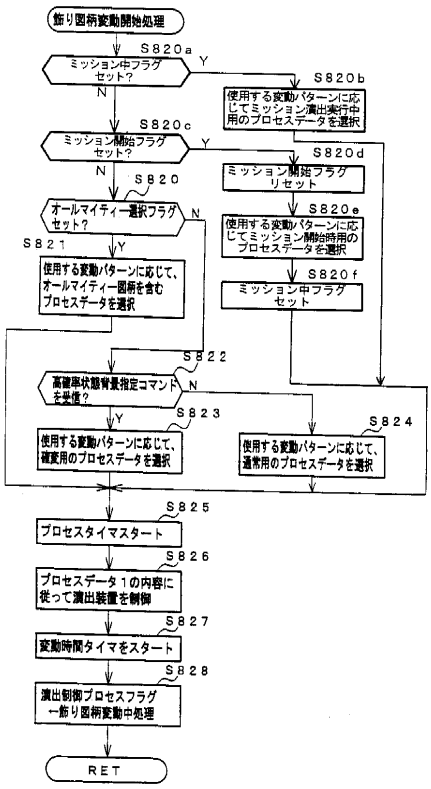
(C) 確変時大当り図柄決定用テーブル (オールマイティー図柄含む)

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４８】



【図４９】

(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

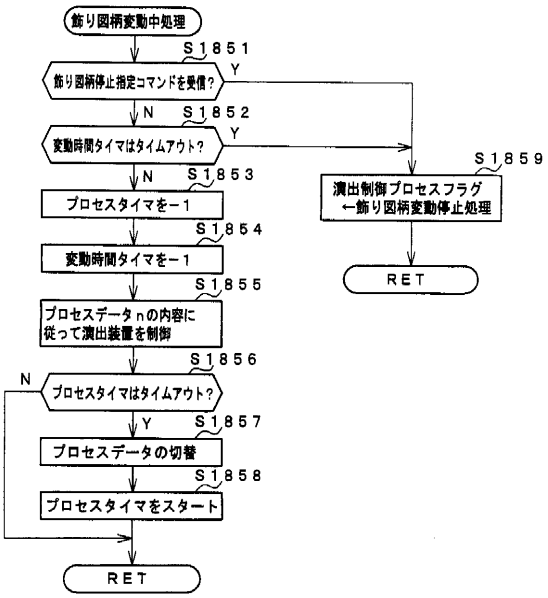
(B) 高確率時の飾り図柄変動用のプロセスデータ

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

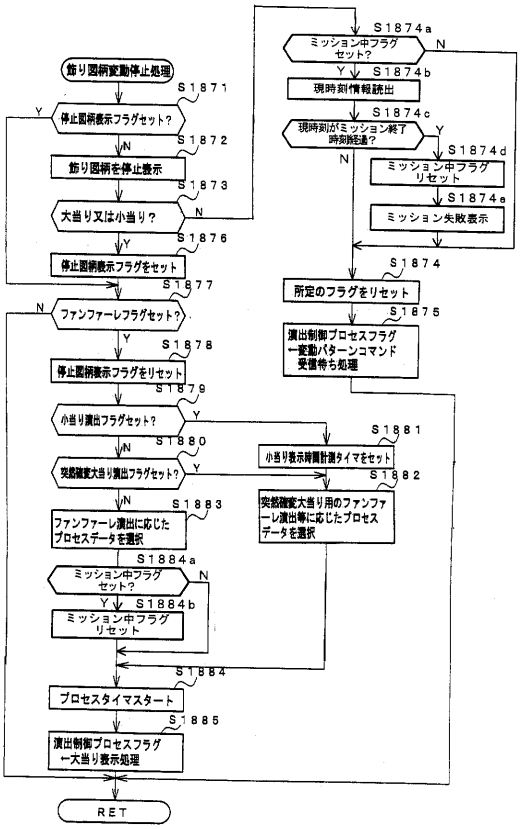
(C) 通常時の飾り図柄変動用のプロセスデータ

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

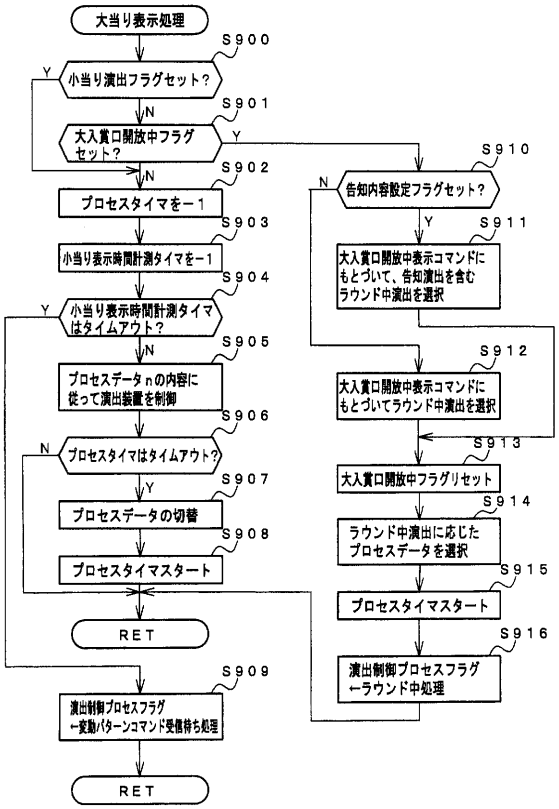
【図５０】



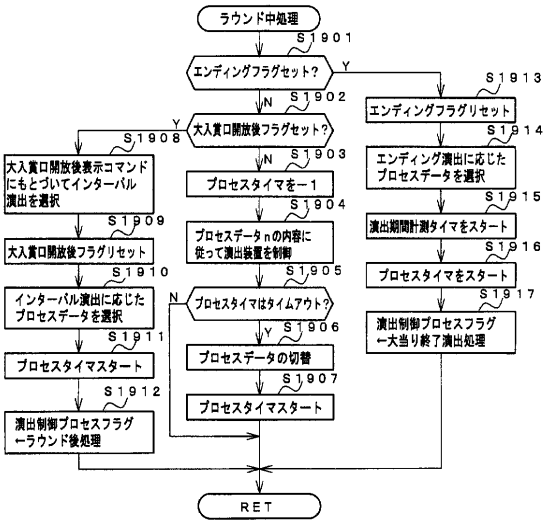
【図５１】



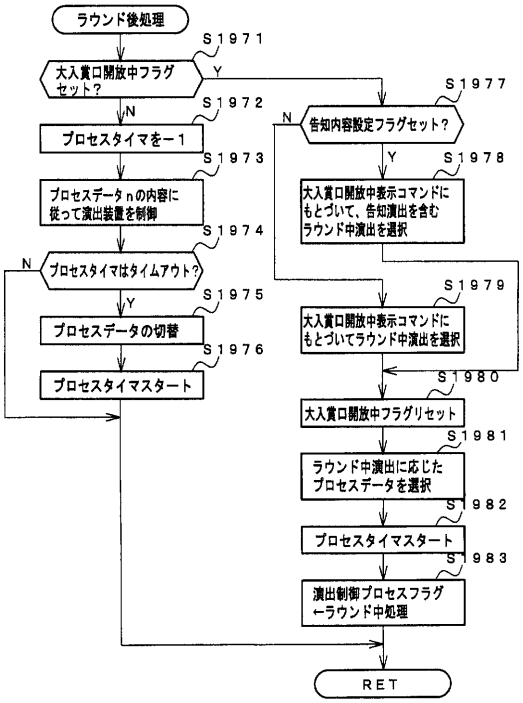
【図５２】



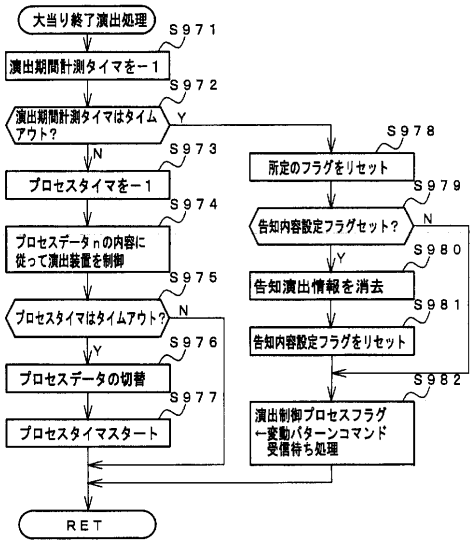
【図５３】



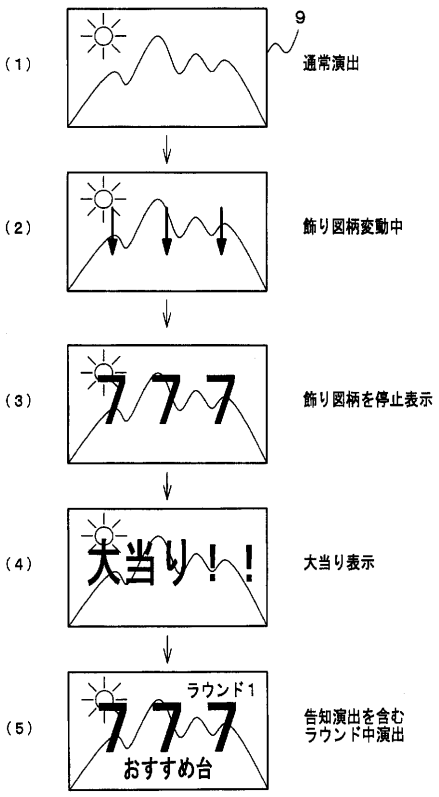
【図５４】



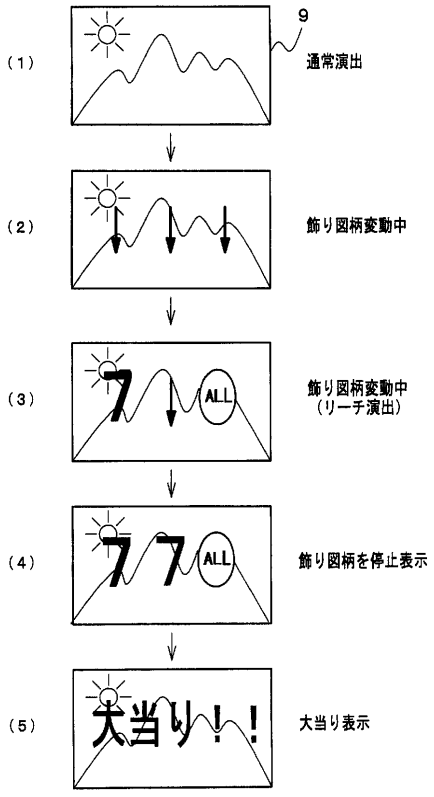
【図５５】



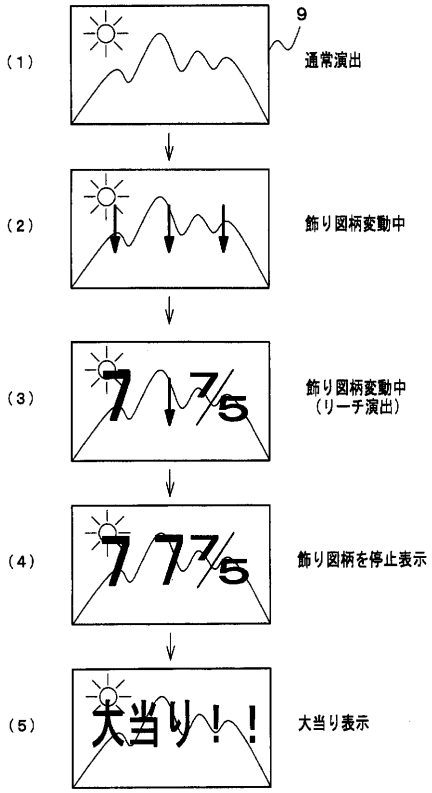
【図５６】



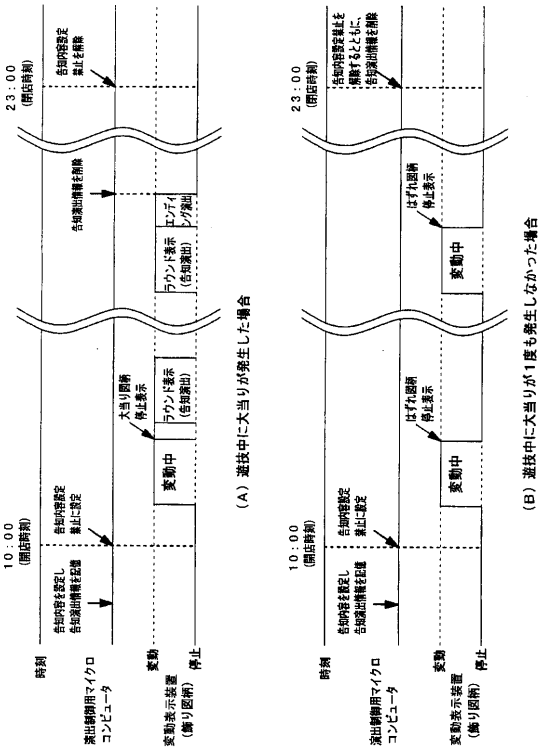
【図５７】



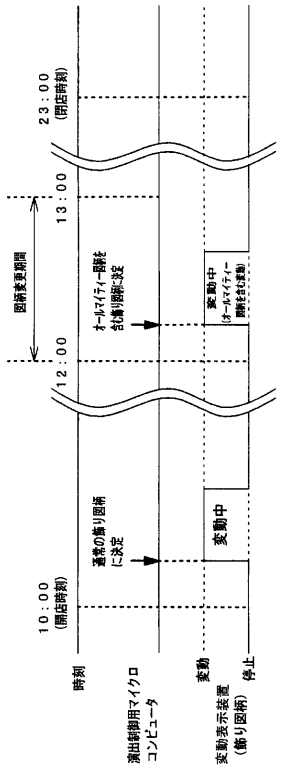
【図５８】



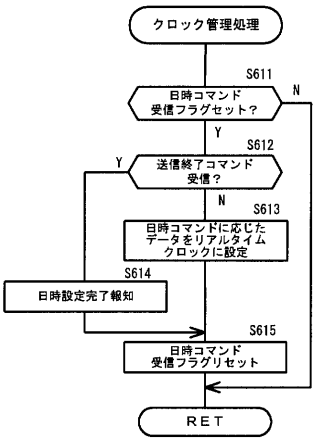
【図５９】



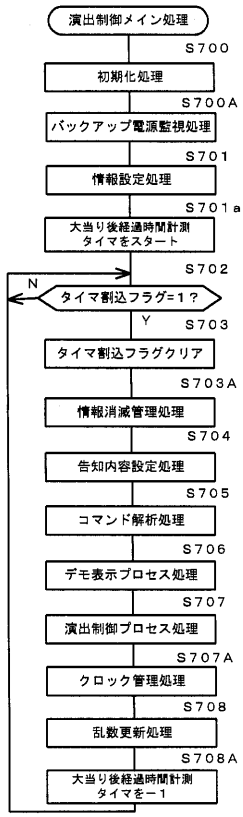
【図６０】



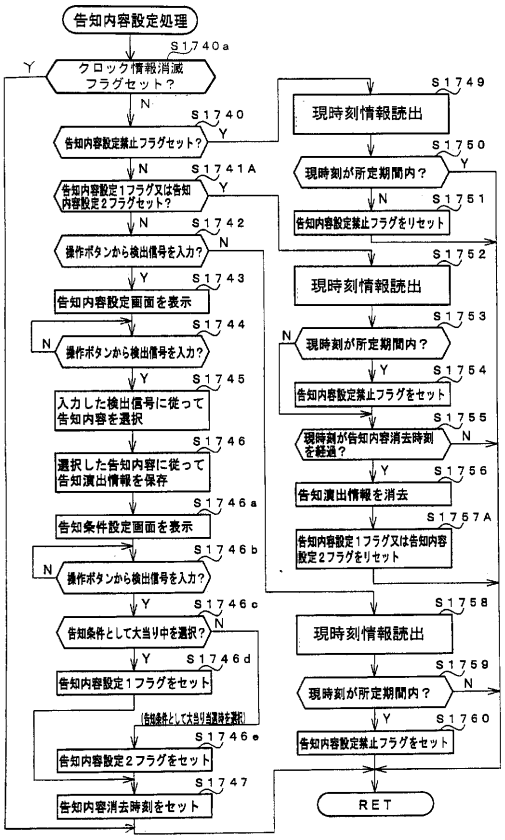
【図６１】



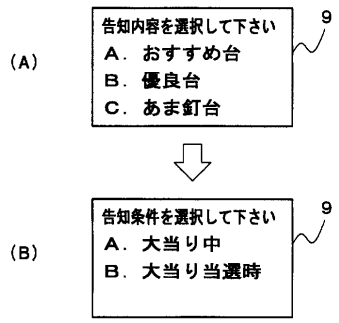
【図６２】



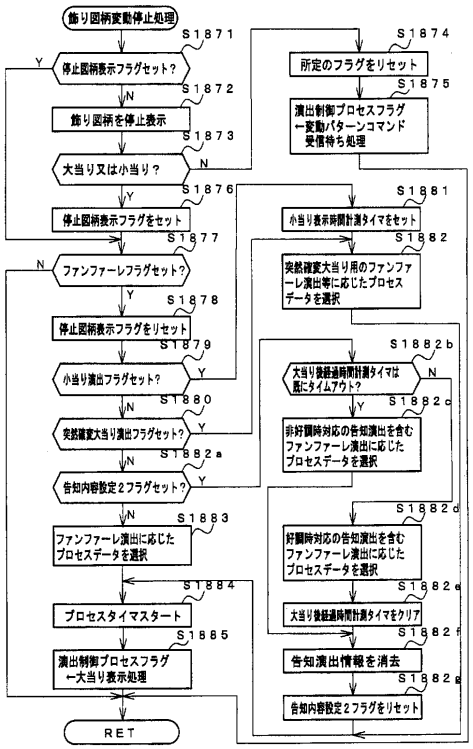
【図６３】



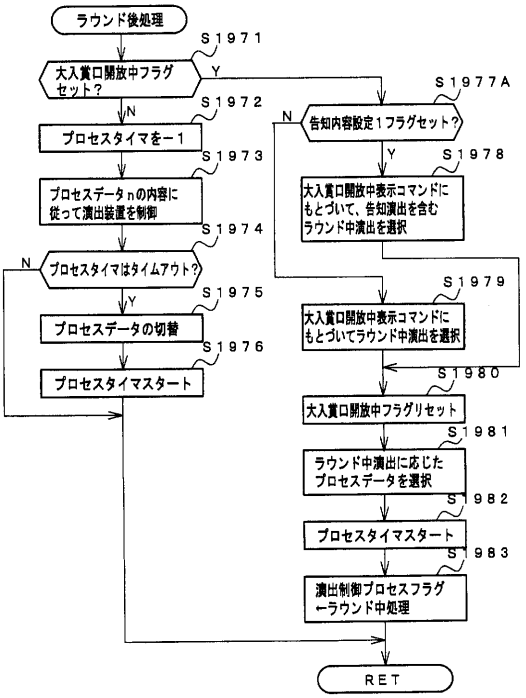
【図６４】



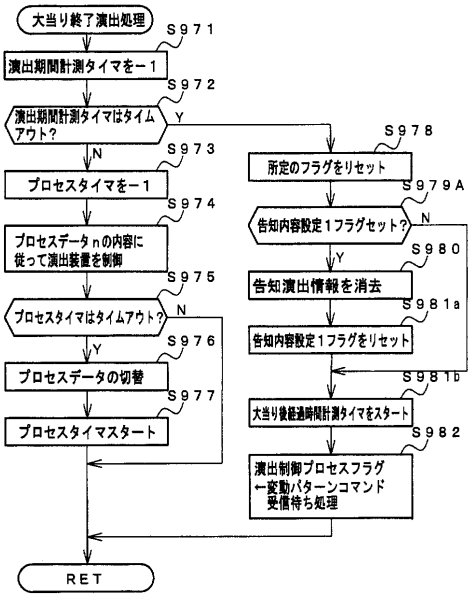
【図６５】



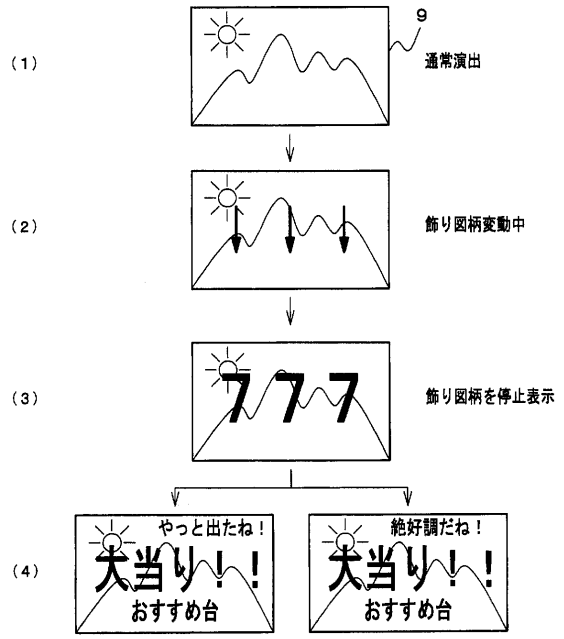
【図６６】



【図６７】

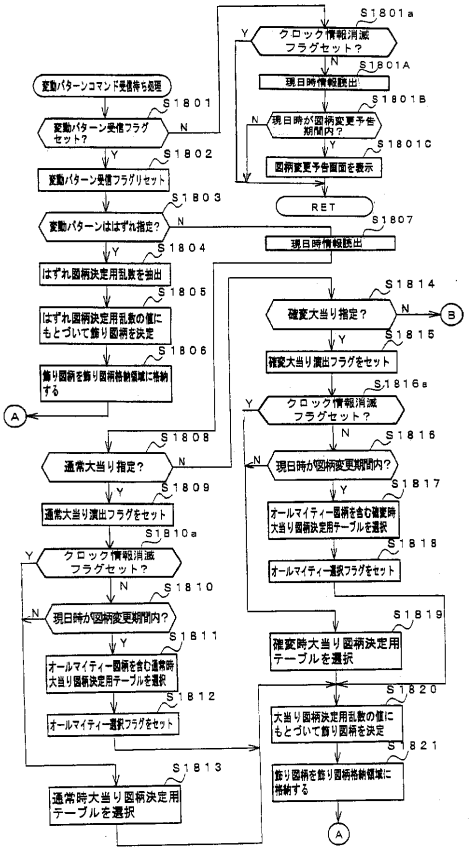


【図６８】

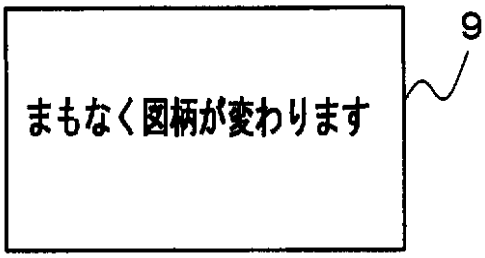


告知演出を含む大当り表示

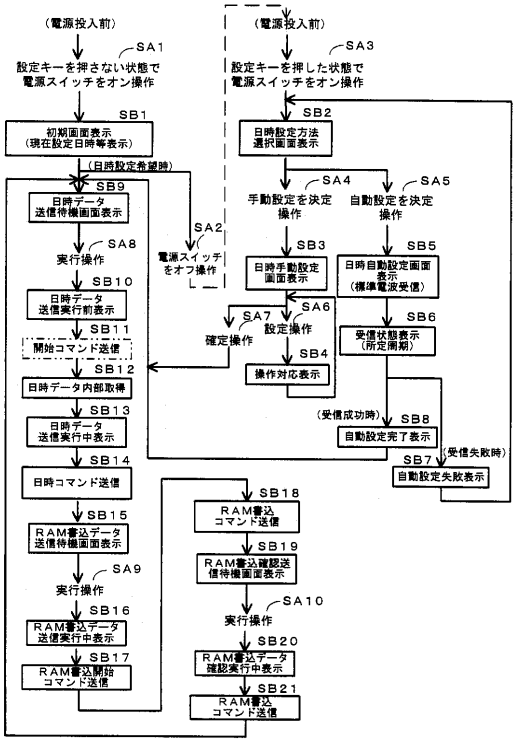
【図６９】



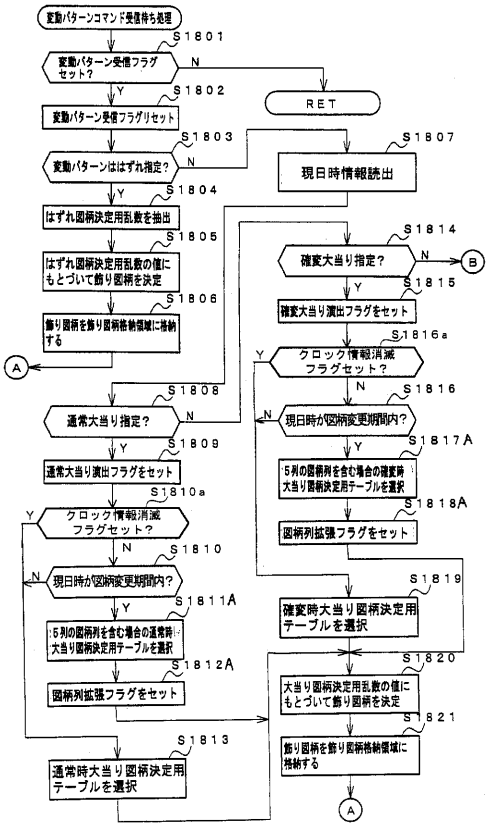
【図７０】



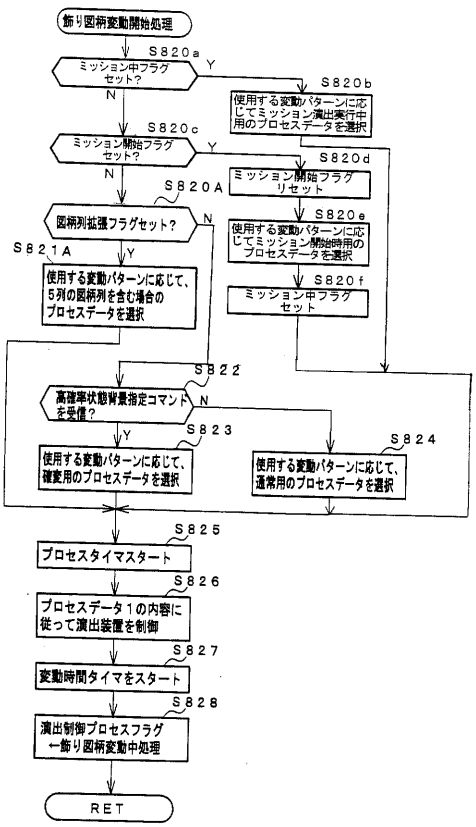
【図７１】



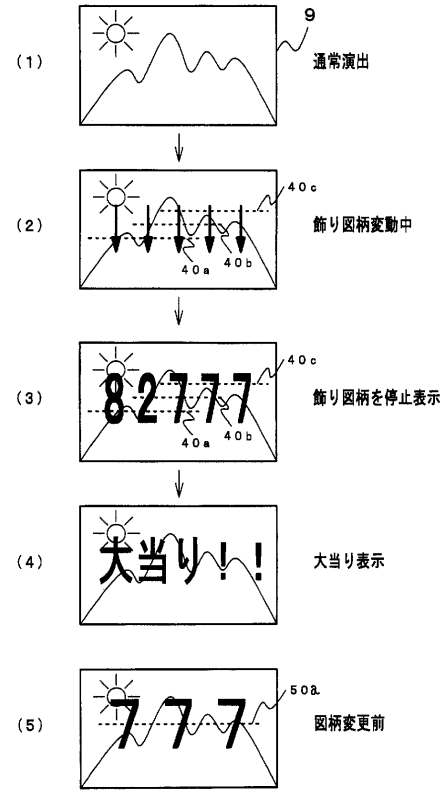
【図７２】



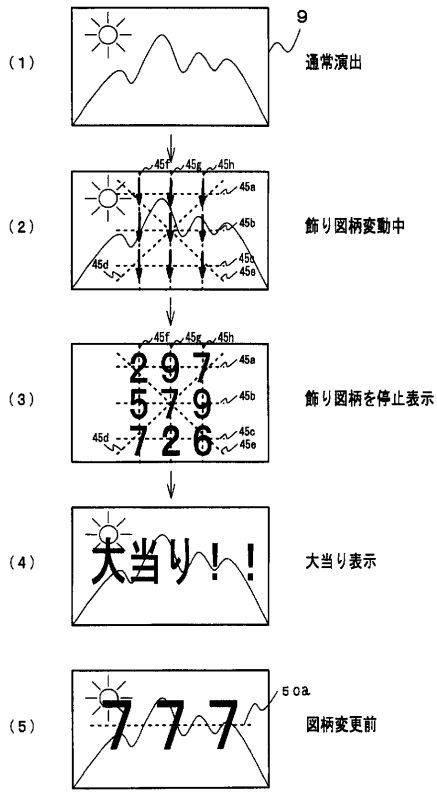
【図７３】



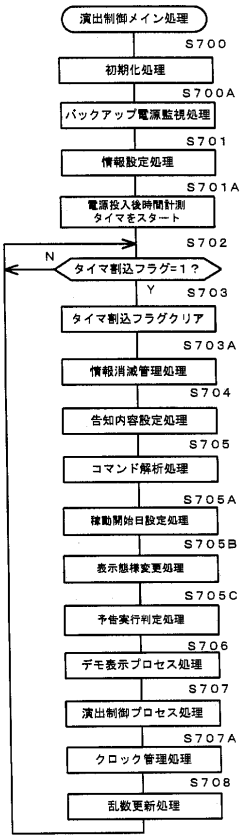
【図７４】



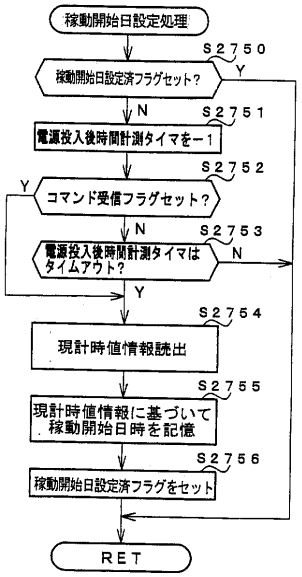
【図７５】



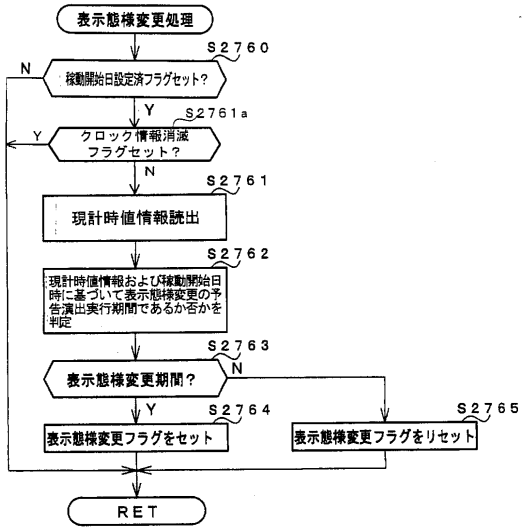
【図７６】



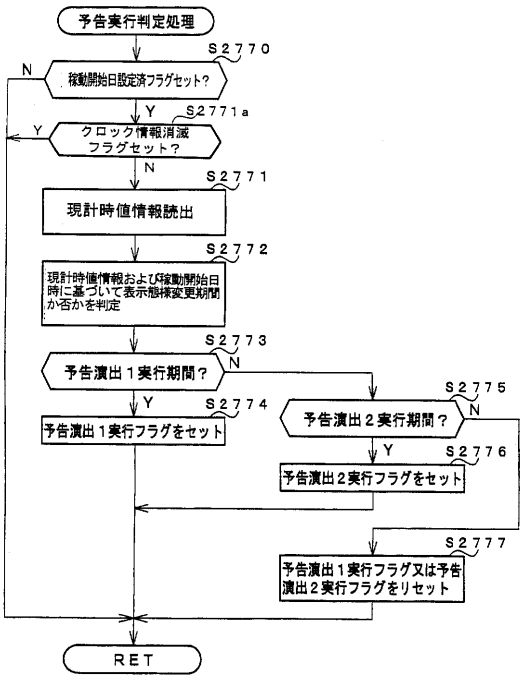
【図７７】



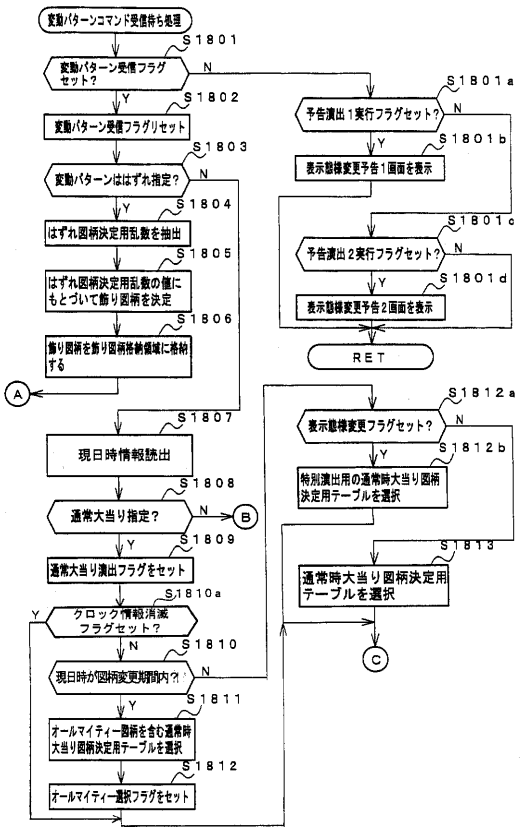
【図７８】



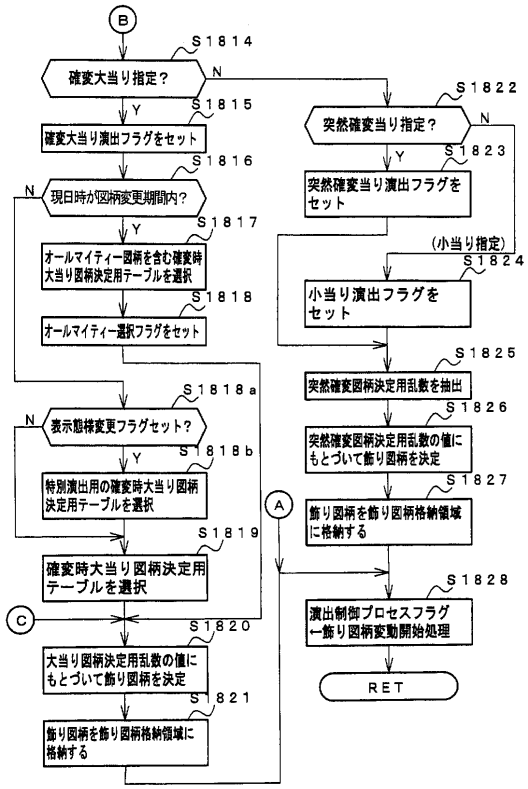
【図７９】



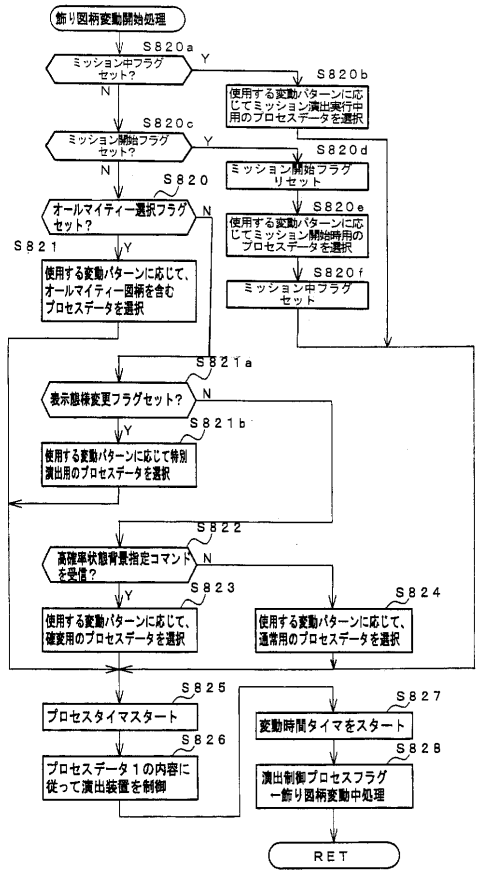
【図８０】



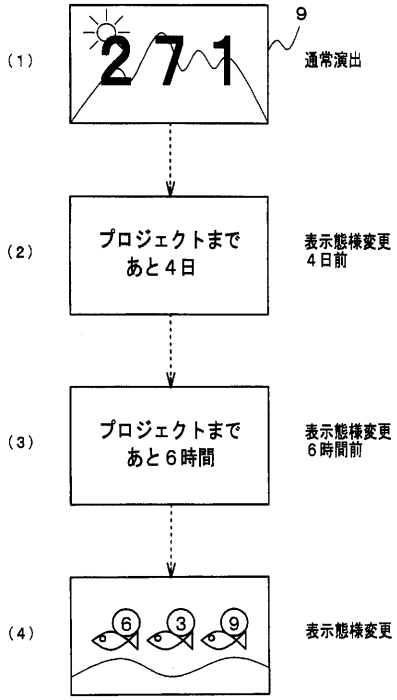
【図８１】



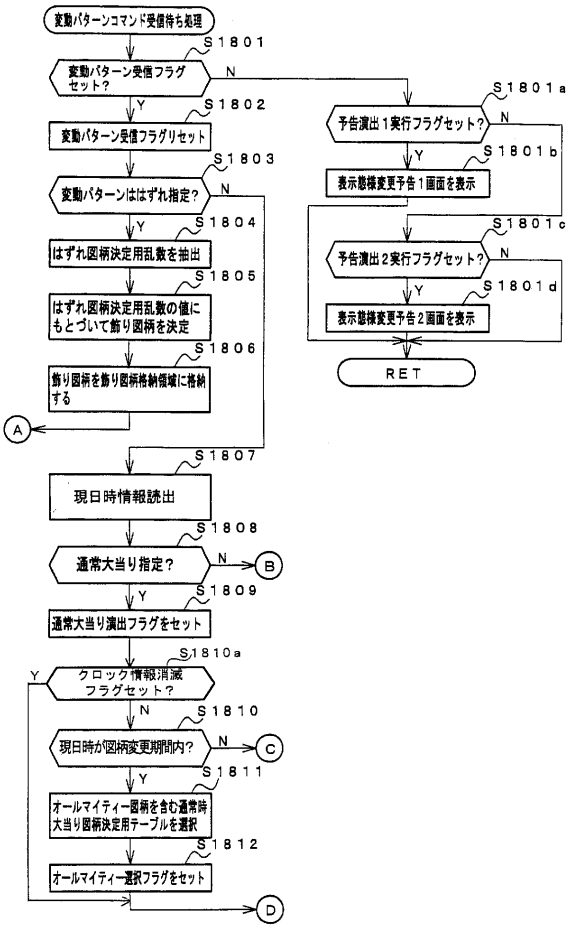
【図８２】



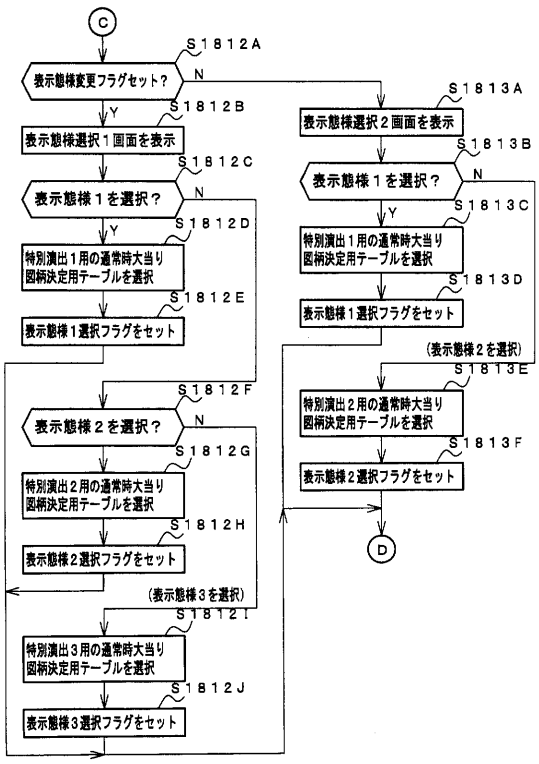
【図８３】



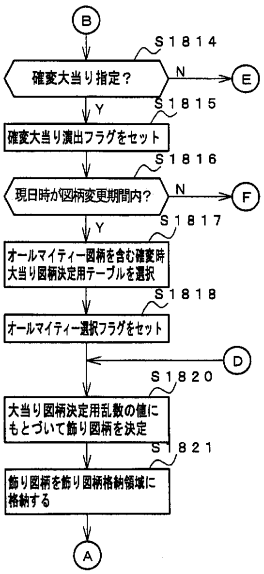
【図８４】



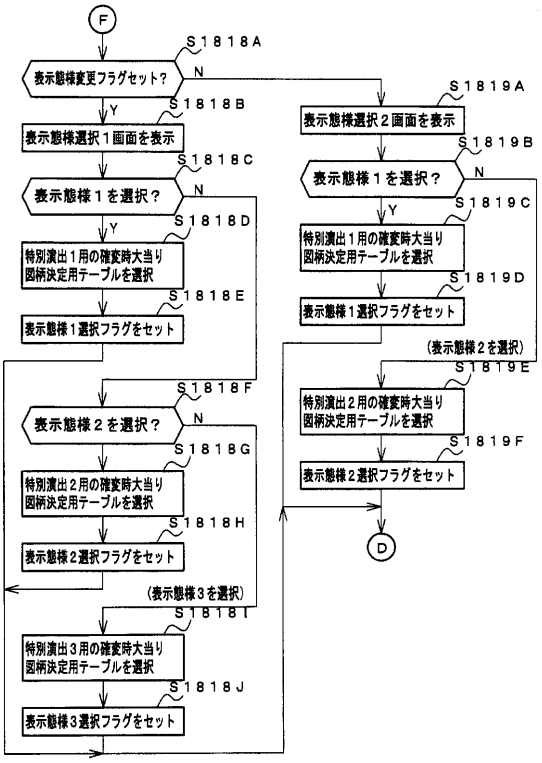
【図８５】



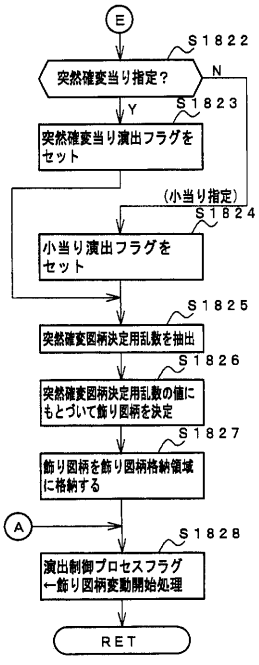
【図８６】



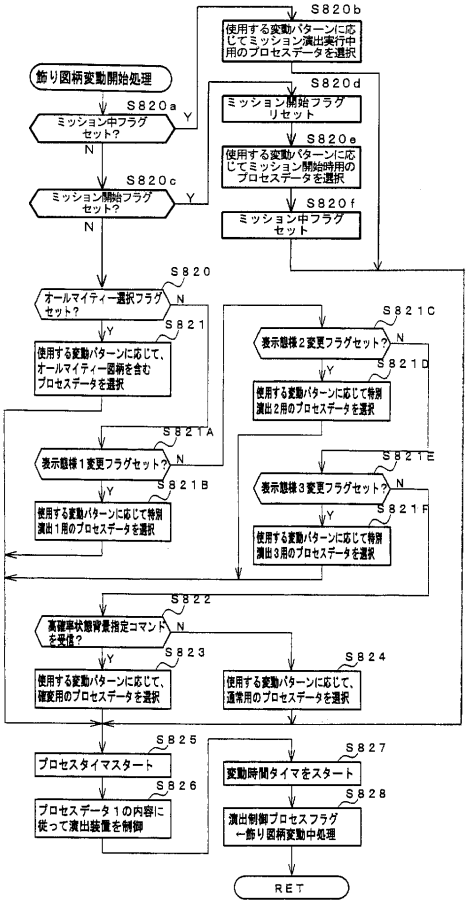
【図８７】



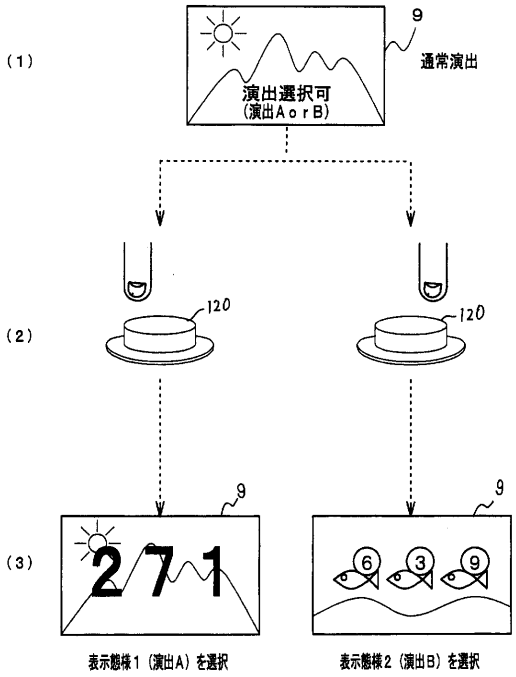
【図８８】



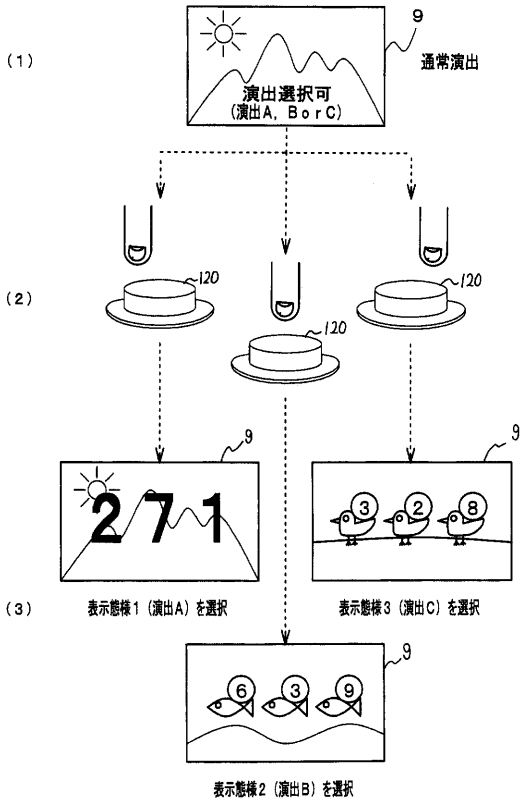
【図８９】



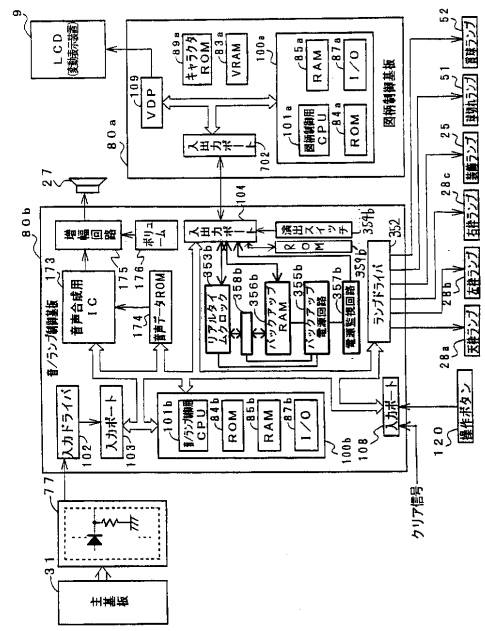
【図９０】



【図９１】



【図９２】



【図９３】

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９４】

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９５】

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９６】

プロジェクト予告情報テーブル

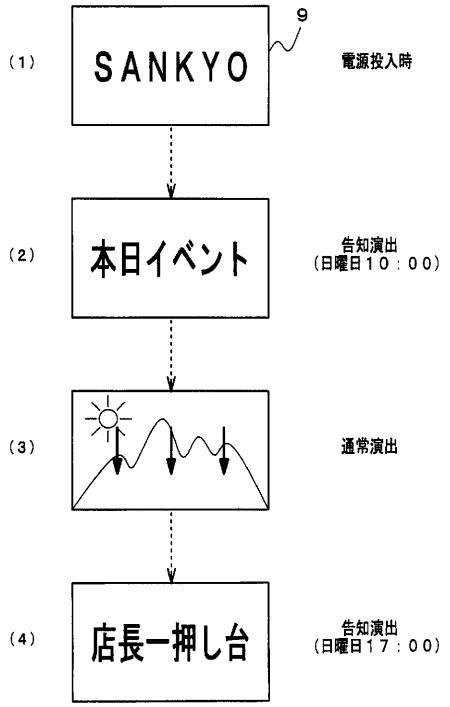
	予告1	予告2	予告3	予告4	予告5	予告6	予告7
プロジェクト1	6月18日18：00	6月19日18：00	6月20日18：00	6月21日18：00	6月22日12：00	6月22日15：00	6月22日17：00
プロジェクト2	7月9日18：00	7月10日18：00	7月11日18：00	7月12日18：00	7月13日12：00	7月13日15：00	7月13日17：00

【図９７】

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９８】

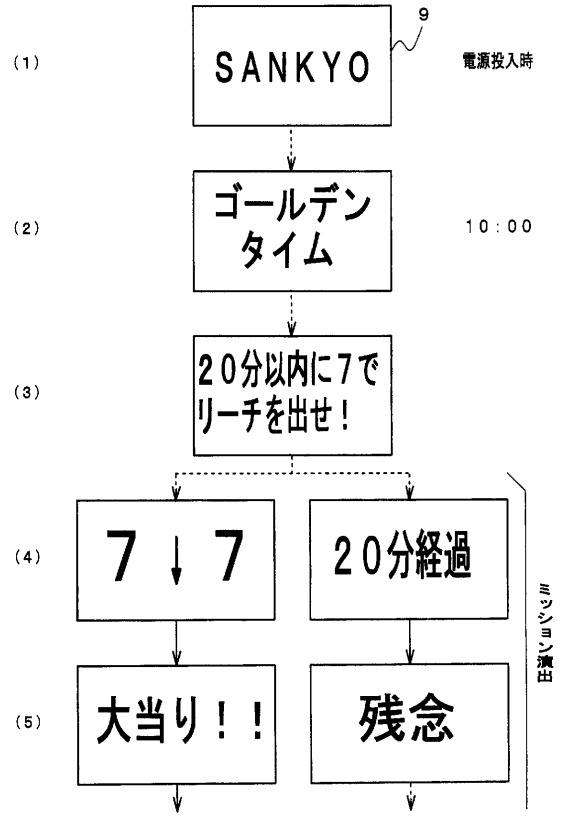


【図９９】

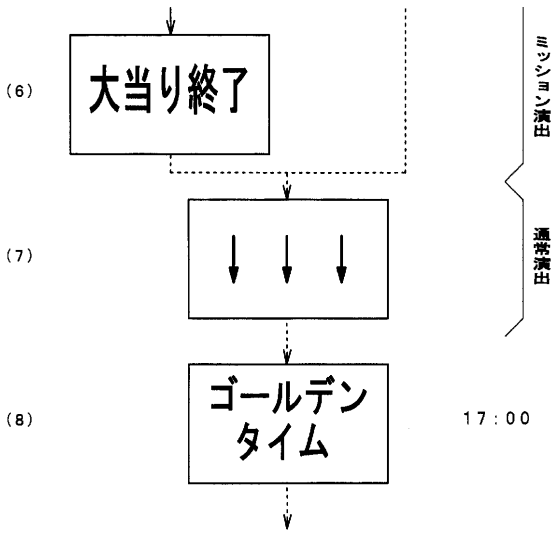
特別演出情報テーブル

	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

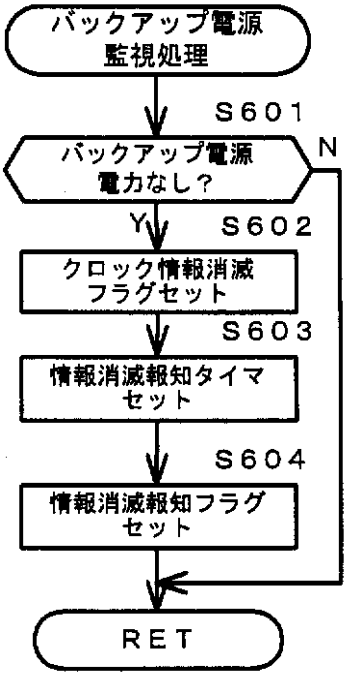
【図１００】



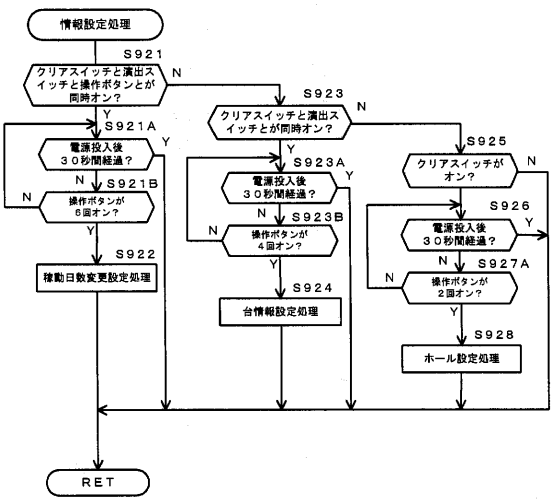
【図１０１】



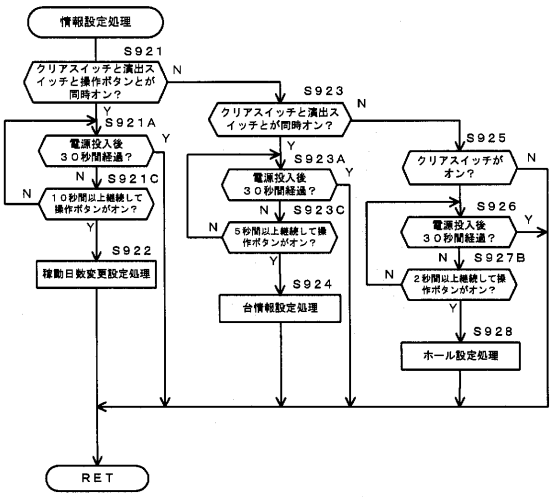
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００６－１９８０３３（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－２９０５３８（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－２９９９８１（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０７３６１０（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－２５２５３４（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－２５９１２７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２